

Animal companions:

Fox: <https://www.5esrd.com/database/creature/fox/>

level 1: +2 to hit - 1d4 +1 piercing damage - 6 hp - 13 ac
level 2: +2 to hit - 2d4 +1 piercing damage - 12 hp - 13 ac
level 3: +2 to hit - 2d4 +1 piercing damage - 18 hp - 13 ac
level 4: +2 to hit - 2d6 +2 piercing damage - 24 hp - 13 ac
level 5: +3 to hit - 2d6 +2 piercing damage - 30 hp - 14 ac
level 6: +3 to hit - 2d6 +2 piercing damage - 36 hp - 14 ac
level 7: +3 to hit - 2d8 +2 piercing damage - 42 hp - 14 ac
level 8: +3 to hit - 2d8 +2 piercing damage - 48 hp - 15 ac
level 9: +4 to hit - 2d8 +4 piercing damage - 54 hp - 15 ac
level 10: +4 to hit - 2d10 +4 piercing damage - 60 hp - 15 ac
level 11: +4 to hit - 2d10 +4 piercing damage - 66 hp - 16 ac
level 12: +4 to hit - 2d10 +4 piercing damage - 72 hp - 16 ac
level 13: +5 to hit - 3d6 +4 piercing damage - 78 hp - 16 ac
level 14: +5 to hit - 3d6 +8 piercing damage - 2 attacks - 84 hp - 16 ac
level 15: +5 to hit - 3d6 +8 piercing damage - 2 attacks - 90 hp - 16 ac
level 16: +5 to hit - 3d8 +8 piercing damage - 2 attacks - 96 hp - 16 ac
level 17: +6 to hit - 3d8 +8 piercing damage - 2 attacks - 102 hp - 17 ac
level 18: +6 to hit - 3d8 +8 piercing damage - 2 attacks - 108 hp - 17 ac
level 19: +6 to hit - 3d10 +10 piercing damage - 2 attacks - 114 hp - 17 ac
level 20: +6 to hit - 3d10 +10 piercing damage - 2 attacks - 120 hp - 18 ac

Stefan vos: 40 feet teleporteren
appearance: oranje ogen

Indy vos: 60 ft flying speed, + 1d? fire damage
appearance: schubben en vuurtanden

Hoofdstuk 1

Jullie beginnen in Cuspa een kleine religieuze gemeenschap. Deze gemeenschap bestaat uit meer dieren dan mensen. Mensen hebben hier herten, elanden, wolven, schapen, koeien, honden, katten, etc. De dieren worden behandeld alsof ze Goden zijn. Totdat ze geslacht worden om op te eten. Maar zo is het leven vinden de mensen hier. Er staan overal kleine houten hutjes. Als je er naar binnen kijkt zie je een normaal huis, behalve dan dat er dieren in rond lopen en er ook extra bedden zijn voor deze dieren. In het midden van deze gemeenschap staat een kerkje die ook vol met dieren staat. Het lijkt meer een boerderij dan een kerk. Naast de kerk staat een wat grotere hut dan de andere. Hier woont de burgemeester en haar man. Daarnaast is er ook nog 1 winkel genaamd "De Dingetjes". En wat verder buiten deze gemeenschap staat de dierenbescherming. Hier zijn jullie. Jullie baas, een half-elf genaamd Dorlis, loopt naar jullie toe. (Er is niks speciaals aan de hand, stuur de helden naar de mensen in het dorpje)

Dorlis:

- Occupation and History: Dorlis heeft zijn hele leven al in Cuspa gewoont en beschermt dieren als zijn werk. Zijn ouders hebben dit werk ook gedaan, maar die zijn met pensioen. Zijn dier is een wolf.
- Appearance: Volwassen, baard en snor, oude reiskleding.
- Abilities/talent: Is erg goed in vechten.
- Mannerism: Zelfverzekerd
- Ideal: Hij wilt een normaal leventje leiden zonder al te veel problemen.
- Flaw/secret: Hij is verliefd op Sarissa uit Vetri, maar zijn ouders zouden het nooit toe laten als hij met haar zou trouwen, omdat ze niet van dieren houdt.

Cuspa:

De Dingetjes: Zodra je de winkel binnenkomt zie je van alles en nog wat op verschillende hoopjes liggen. Een slaapzak hier en een lantaarn daar. Natuurlijk is er ook een geit aan een kledingset aan het sabbelen. Na een tijdje voor de deur te staan komt er een kleine half-orc met een rond brilletje op haar neus de hoek om. "Hallo, wat kan ik voor jullie doen".

Tana: (half-orc)

- Occupation and History: Tana werkt voor haar winkel de dingetjes en doet dit al voor 22 jaar. Ze woont alleen met haar geit. Haar ouders kent ze niet.
- Appearance: Klein, oud, met een rond brilletje.
- Abilities/talent: Ze weet erg veel over Kredus. Wat zeldzaam is in dit land aangezien niet veel mensen hun woonplaats verlaten. Ze heeft in haar jongere jaren het land namelijk veel afgereisd.
- Mannerism: Ze is erg beleefd en wordt niet graag beledigd.
- Ideal: Ze wilt dat Kredus meer verbonden is.
- Flaw/secret: Ze vertrouwt mensen te snel.
- Potion of healing: 25 gp
- Dust of disappearance: 30 gp
- Potion of fire resistance: 50 gp

De Kerk: De boerderijlucht vlucht jullie neuzen in terwijl jullie naar binnen lopen. Er lijkt niemand binnen te zijn en opeens begint er een schaap rechtop te lopen. Of wacht... nee, het is een half-elf met een schapenwollen mantel aan. "Oh, hallo vrienden. Jullie zijn toch van de dierenbescherming?".

Lislei: (half-elf)

- occupation and history: Haar ouders waren stropers die in Drisco woonden. Nadat ze zelf geforceerd werd om een dier te vermoorden besloot ze weg te rennen. Ze vluchtte weg en kwam in Cuspa terecht waar ze Genas begon te aanbidden. Haar dier is een schaap.
- appearance: Dierenkleden, jongvolwassen, ketting met symbool van een beer.
- Abilities/Talents: Weet heel veel over dieren en heeft ook magie
- Mannerism: zachtaardig en gaat vol op in haar geloof
- Ideal: Ze wilt dat dieren niet meer worden misbruikt, maar worden aanbeden en als machtig gezien worden.
- Flaw/secret: Ze experimenteert op dieren om hun extra krachten te geven. BBEG!!!

De burgemeester's huis: terwijl jullie dit grote huis inlopen ruikt het er geweldig vergeleken met de rest van het dorpje. Het huis ziet er ook beter verzorgd uit dan de rest. Als je goed rondkijkt blijkt het dat de geur van allemaal geurkaarsen komen die rond het hele huis staan.

Marianne: (half-elf)

- occupation and history: Ze heeft altijd al in Cuspa gewoont. Ze woont samen met haar man Kiri. Haar zoon is Dorlis van de dierenbescherming. Ze vindt het niet leuk dat hij verliefd is op iemand die niet van dieren houdt.
- appearance: Nette kleding, donkerblond haar, ze houdt haar hoofd omhoog
- Abilities/talents: een leider
- Mannerism: zelfverzekerd en wordt niet graag op haar neus gewezen.
- ideal: Ze is helemaal over de top van dieren en ze wilt ze het graagst vertroetelen.
- Flaw/secret: het boeit haar eigenlijk niet wat er met de mensen in het dorpje gebeurt. Alleen de dieren en haar eigen familie boeit haar.

kiri: (half-elf)

- occupation and history: Woonde eerst in Drisco, maar is in Cuspa komen wonen na het ontmoeten van Marianne. zijn zoon is Dorlis van de dierenbescherming. Hij vindt het niet leuk dat hij verliefd is op iemand die niet van dieren houdt.
- Appearance: Nette kleding, maar hij ziet er toch een beetje slordig uit. Grijsche scheve baard met wild haar.
- abilities/talents: hij heeft een scherp oog
- Mannerism: het lijkt alsof hij altijd wel dronken is
- ideal: Hij wilt dat z'n vrouw blij is. Niks anders doet ertoe.
- Flaw/secret: Hij is eigenlijk ernstig ziek, maar hij vertelt het niemand. Hij heeft nog enkele tijd om te leven.

Level 1:

Opdracht 1:

Lislei's schaap is verdwenen en ze vraagt de helden om haar te zoeken. Het schaap was weggelopen en aangevallen door een wild zwijn. Ze kunnen het terugvinden door met DC10 investigation afdrucken te vinden (met een DC13 nature weten ze dat het van een schaap is). Met een DC15 perception check merken ze later dat er nog meer pootafdrukken zijn (DC 13 nature weten ze dat het een wild zwijn is). nog later zien ze bloed op de grond en zien ze het schaap aan de bodem van een kleine afgrond van 10 feet. Een wild zwijn (p. 318) staat zo'n 50 feet van de schaap verwijderd. Na 1 ronde combat komt er een tweede boar bovenaan de afgrond op de helden afgestormd (met een DC16 perception wordt deze al van tevoren in het bosje gezien). reward: 8 gp

Opdracht 2:

Tana heeft geen Barsoen meer. Een kleine gele bloem waarmee je dieren kunt helen. Iemand had namelijk pas een grote bestelling gemaakt. Nu is er dus niks meer voor anderen om hun dieren mee te helen. Het groeit langs de zee. om bij de zee te komen moeten ze van het pad af. DC10 Dexterity saving throw, anders nemen ze 1d4 piercing damage door doornen. Bij de zee aangekomen kunnen ze met een DC15 nature de bloemen vinden. zodra ze het oppakken wordt degene die het oppakt onder schot gehouden door een dragonborn scout (p. 349) uit Driso. Als de saving throw faalt vinden ze de scout die de bloemen aan het verzamelen is. Deze verkenners wilt deze bloemen hebben om hun dieren te helen die laatst aangetast zijn door een soort gekke ziekte. reward: 14 cp - de verkenners heeft 15 sp

dragonborn scout, dragon breath attack:

DC 11 constitution: 2d6 damage or half on successful

Opdracht 3:

de kat van de burgemeester zit in een boom. Als de helden te dicht bij de kat komen springt de kat naar een andere boom en daarna weer naar een andere. Zodra de kat het gevoel heeft dat hij nergens meer heen kan springt hij naar beneden en rent hij weg. De helden moeten hem dan op de grond proberen te vangen. reward: 10 sp - de burgemeester geeft 18 cp extra.

Finale opdracht:

zodra de helden terugkomen van hun laatste opdracht zien ze dat Dorlis haastig in zijn harnas klimt. Er wordt blijkbaar iemand aangevallen bij het monument. Het monument is omringd door een heggendoelhof en de helden horen iemand schreeuwen. Zodra ze in het doelhof iemand vinden, zien ze dat er een man in een mantel en een gekke hond naast staan (blink dog, p. 318). *De hond ziet er niet normaal uit. Hij heeft een gelige kleur, puntige oren en hij ziet er veel te gespierd uit voor een hond.* Na 1 ronde combat komt er een tweede en na nog 2 rondes combat een derde. Zodra de honden dood zijn veranderd de gemantelde man in een hoopje stof. Alleen zijn kleren blijven nog over. Na de honden moeten de helden zo snel mogelijk de doodbloedende persoon op de grond in leven te houden. in de kleren van de gemantelde man is nog 500 cp, 900 sp en 60 gp te vinden. Met een DC12 arcana, detect magic, etc. kunnen de helden erachter komen dat de magische krachten van de honden uit hun ogen komen.

- blink dog eyes: door deze ogen kun je als bonus actie 40 feet ver weg teleporteren naar een plek die je kan zien. Na het gebruik valt het oog uit elkaar.

Als de helden terugkomen in het dorp merken ze dat bijna alle dieren verdwenen zijn.

Random forest encounters:

1. brown bear komt uit zijn grot
2. Ze komen een eland tegen
3. Een van de helden loopt tegen een boom aan en er valt een wespennest uit. swarm of insects.
4. 3 giftige slangen komen uit de bosjes
5. een schorpioen valt de helden aan.
6. 3 badgers zoeken naar eten

Hoofdstuk 2.1

Kelik krijgt een visioen:

Tussen alle verschillende dieren is er 1 bijzonder,
Iedereen wilt het grijpen.

Maar wie het heeft krijgt op zijn donder,
De moeder zal hem fijn knijpen.

Dorlis heeft na een week een spoor gevonden van een paard-en-wagen. Ze reizen met z'n allen naar een kamp ten westen van Cuspa.

Random forest encounters:

1. brown bear komt uit zijn grot
2. Ze komen een eland tegen

3. Een van de helden loopt tegen een boom aan en er valt een wespennest uit. swarm of insects.
4. 3 giftige slangen komen uit de bosjes
5. een schorpioen valt de helden aan.
6. 3 badgers zoeken naar eten

aangekomen bij het kamp moeten ze binnen zien te komen. Er staat bewaking rond de ingang die alleen mensen toe laat die komen handelen, in het kamp wonen of bij iemand op bezoek komen. Als ze worden opgepakt worden ze opgesloten in een kooi voor grote dieren. Als ze het kamp binnenlopen zien ze het volgende: *Wolven worden met zweepen geslagen, beren staan in veels te kleine kooien, er wordt een zeldzame vogel verkocht aan een man in rijke kleding en de geweien van herten worden afgezaagd en in een mand gelegd om vervolgens te verkopen. Overal staan marktkraampjes en tenten. Alles ziet eruit alsof dit een tijdelijk kamp is. In het midden van het kamp staat een erg grote tent waar veel dierengeluiden uitkomen.*

Als de helden op een één of andere manier met de baas van dit stroperskamp (Maltisimo) spreken over hun dieren verteld hij hun dat een vrouw uit Cuspa dieren van hun had gestolen en dat zij dat toen dus terug gedaan hebben. De baas geeft hun wel een mogelijkheid hun dieren terug te krijgen. Er verdwijnen de laatste tijd namelijk veel mensen en veel kraampjes worden vernield. Mensen spreken van een wild beest dat kan vliegen (Maltisimo vindt dit lariekoek) en hij wilt dat de helden ervoor zorgen dat dat niet meer gebeurt. Dan zal hij hun dieren teruggeven.

Als de helden besluiten naar de kraampjes te gaan kijken komen ze met een DC13 perception check achter dat 1 van de kraampjes wel een heel gek dier te koop heeft. Het lijkt namelijk op een paard en een vogel tegelijkertijd, maar is heel klein (p. 184, dubbel HP). Dit is het kind van een volwassen hippogriff die bovenin een boom ten zuiden van dit dorp woont.

In het nest van de hippogriff liggen verschillende dingen:

- 6 schilderijen ter waarde van 10 gp.
- Potion of fire breath
- Cap of water breathing
- Potion of hill giant strength
- Potion of greater healing
- Heel veel lichamen

Als de helden terug zijn krijgen ze een week rust.

The King (Krizna) is told that the spy hasn't been seen and hasn't reported anything in a while. They assume he's taken a different identity. The maid tells him about the disappearance of Niro'si.

forgery: 19

Larix

Hoofdstuk 2.2

Kelik krijgt een visioen:

De licht in het duister,

Het zal naar een weg wijzen.

Uit de regenboog komt gefluister,

Langzaamaan verandert het in krijzen.

Na de week rust zou Dorlis weggaan naar Vetris, maar de helden vinden hem erg depressief in de dierenbescherming. Dorlis zou namelijk op bezoek gaan bij Sarissa, maar zijn ouders hebben het hem verboden. Hij vraagt de helden om zijn ouders over te halen om hem te laten gaan en anders kunnen de helden naar Vetri gaan om Sarissa over te halen naar Cuspa te komen.

Vetri

In Vetri zijn geen dieren te bekennen. Overal staan stenen en bakstenen huizen. Het ziet er best saai uit. De dieren van de helden mogen ook niet toegelaten worden

Afwezigheit: Deze winkel is veel meer georganiseerd dan de dingetjes. Alles ziet er netjes uit. Er zijn hier harnassen, wapens en wat magische voorwerpen te koop.

- Spell scroll (Hold person): 75 gp
- Bag of holding: 100 gp
- Potion of healing: 25 gp

Sarissa:

- occupation and history: Sarissa heeft een bloemenwinkel en is in Vetri geboren. is verliefd op Dorlis.
- Appearance: Sierige kleding met lang blond haar
- Abilities/talents: Kan goed met planten omgaan
- Mannerism: erg beleefd en vrolijk
- Ideal: wilt een normaal leven met een gezin
- Flaw/secret: zorgt voor vogels in haar winkel.

Het verhaal leidt uiteindelijk tot het moment dat de ouders of hun kind niet wil laten vertrekken of de andere ouders van Sarissa/Dorlis hun niet binnenlaat. De enige oplossing die overblijft is dat de twee ontmoeten in het bos. de will'o'wisp (p. 300) verschijnt ook als ze niet in het bos afspreken. Het praat over een mogelijkheid om de liefde voort te zetten. Hij zegt dat het een gevaarlijke plek is, maar dat het het waard is. Dan begint het te regenen.

Traps:

1. een groen slijmerige pijl schiet uit een boog aan de rechterkant van het pad. attack roll +5. Als het raakt doet het 6d4 acid damage en anders 2d4 acid damage. Met een DC 15 Arcana check kan je de magische trigger zien
2. Houten spiezen groeien uit de grond en doet 2d4 piercing damage tegen elke held in een 20 foot radius. Elke 5 feet die je hierin beweegt krijg je ook 2d4 damage. duurt 10 minuten. Met een DC 15 perception check kan je dit zien
3. In het midden van het pad is een trigger. Als iemand erop staat komt er een 5 foot radius shockwave. Iedereen wordt 10 feet van degene die het triggered weggeduwd

en krijgt 2d8 damage als het faalt op een DC 15 constitution saving throw. als het lukt dan krijg je de helft van de damage. Met een DC 15 Arcana check kan je dit zien.

4. degene die het meest links staat op het pad activeert een spreuk uit een boom. attack roll +5. als het raakt 2d8 poison damage. Het doelwit maakt ook een con save en is anders ook poisoned. Met een DC 15 perception check kan je dit zien
5. Er is een touw van de ene kant van het pad naar de andere kant. Met een DC 15 perception check is het te zien. Het touw wordt in vuur gezet als het geraakt wordt. iedereen die hier loopt neemt 3d6 fire damage op een gefaalde DC 15 Dexterity saving throw en de helft op een gelukte. Je krijgt in ieder geval 1d4 fire damage elke 6 seconden dat je nog in vuur staat.

Als je van het pad afgaat komt er een hand uit de grond. Het doelwit moet een strength saving throw maken tegen een DC 15. Als het faalt krijg je 2d6 bludgeoning damage en wordt je teruggegooid op het pad.

De Will'o'wisp had de traps geplaatst en als de helden erdoor niet doodgaan gaat hij zelf in de aanval.

De helden krijgen allebei 10 gp voor de hulp.

Hoofdstuk 2.3

Kelik krijgt een visioen:

Harten worden verscheurd,

Het gebroken glas betekent het eind.

Door het trillen wordt alles paars gekleurd,

Raak het aan en alles verdwijnt.

Dorlis krijgt het idee dat er iets gek is aan de hand is met de dieren en wilt het wat breder onderzoeken. In Driso worden dieren klaargemaakt om in fabrieken of als transport te werken.

Driso

Zodra je hier binnenkomt ziet het er magisch uit. Alle huisjes zijn gemaakt uit takken en blaadjes. Armadillos rollen een houten plaat voort met iemand erop, in een kleine sloot worden vissen getraint een boot vooruit te trekken en boven de bomen uit kun je zien dat er een elf vliegt door zich vast gemaakt te hebben aan twee adelaars.

Na-apers: Dit is een winkel waar je eigen dieren kunt verbeteren en helen met magie. Ook kun je hier dieren kopen die al magisch verbeterd zijn.

- Met twee blink ogen kunnen ze ervoor zorgen dat hun dier 40 feet kan teleporteren als bonus actie: 100 gp
- met een lichtbol kunnen ze ervoor zorgen dat hun huisdier licht kan geven tot 30 feet: 50 gp

Magiatro:

- +1 Greatsword: 75 gp
- Spell scroll (Enlarge/reduce): 75 gp

- Shield of Missile attraction: 150 gp
 - Spell scroll (locate object): 75 gp
 - Spell scroll (fog cloud): 50 gp
- Tana (de dingetjes) is in Driso om wat spullen te halen voor haar winkel.
 - Kiri (burgemeester man) is in Driso om een oplossing tot zijn ziekte te vinden.
 - Lislei (de priesteres) is in Driso, omdat ze daar een project aan het onderzoeken is.

zodra de helden uit Magiatro komen zien ze opeens dat de persoon die aan het vliegen was verdwenen is en alleen nog bebloede adelaars over zijn. Als de helden zoeken waar het lichaam is dan kunnen ze die vinden met een DC 10 investigation check. Met een DC 12 medicine check kunnen ze ook zien dat alleen het hart eruit is getrokken. Als ze een 14 hadden op hun investigation check zien ze ook een rode veer en als ze verder kijken een spoor van verschillende soorten veren. Als ze weer teruggaan horen ze geschreeuw bij het slootje vandaan komen en zien daar hetzelfde. Gaan ze dan weer terug dan zien ze de armadillos verder rollen met een dood iemand op hun houten plaat. Volgen ze het spoor van veren dan nog niet worden ze zelf aangevallen.

The Castle of Driso

ground floor:

- Dorm room 1 & 2: 2 cultists (P. 345). investigation DC 12: onder alle kussens liggen in totaal 540 cp, 200 sp, 25 gp
- Dorm room 3 & 4: 1 cultist. investigation DC 13: in twee sokken zit 160 cp, 400 sp, 35 gp
- dining room: 3 cultists
- hallway: 5 paintings worth 10 gp

upper floor

- experiment room: 1 cultist en 1 worg (P. 341)
- Armory: DC 13 investigation check: +1 shield.
- nest tower: 1 slapende Peryton (P. 251)
- corner room: Necklace of adaptation

Als je de Peryton vermoord kun je met een DC 13 Arcana/Nature check ontdekken dat je er een Verenmantel van de Winterlanden (boots of the winterlands) van kan maken.

Als ze een cultist ondervragen kunnen ze erachter komen dat ze een baas hebben en dat de bron van hun energie ten zuiden van Driso ligt. In de experiment room is een erg groot experiment ontsnapt (de mind flayer). hierdoor is er zodra de helden het kasteel uitstappen een aardbeving.

In Driso is er in de grond een paarse scheur (De vossen en andere dieren die de helden hebben willen de scheur ten koste wat kost vermijden). Als ze het volgen komen ze op een vlak land zonder bomen uit, met in het midden een paarse meteoriet met daarom heen allemaal vervormde dieren en dieren die aan het vervormen zijn: *In de verte zie je meer paarse scheuren uit de meteoriet komen en zie je allemaal vervormde dieren. Wolven met hun staart op hun voorhoofd, een schaap met voeten bovenop het lijf in plaats van eronder.*

Sommige dieren zijn ook nog bezig met vervormen. De oog van een vos verplaatst helemaal over zijn lijf.

Dan zien de helden van rechts uit de bomen een wolf lopen met twee hoofden en loopt grommend op hun af.

Waves:

1. Death Dog (P. 321)
2. 2 flying snakes (P. 322)
3. Giant spider (P. 328)
4. 3 giant rats (P. 327)
5. 5 giant fire beetles (P. 325)
6. Giant Elk (P. 324)

De waves van monsters stoppen als alle monsters zijn verslagen (gebeurt waarschijnlijk niet) of als ze de meteoriet aanraken. De monsters doen alles om de helden weg te houden van de meteoriet. Als ze de meteoriet aanraken zien ze een vurig landschap en dan een reusachtige slang op hun afspringen. Aan een kant van de meteoriet is een gat. De meteoriet is helemaal hol. Met een DC 12 Perception kunnen ze in de verte nog een paars stuk van de meteoriet zien.

De helden worden level 3.

Hoofdstuk 3.1

Sarissa komt bij Dorlis wonen. De laatste week hebben de helden allemaal vreemde dieren rond Cuspa gezien en Dorlis vindt dat de helden op pad moeten gaan om te kijken hoe het in andere dorpjes is. Hij raadt de helden aan om naar Mecrus te gaan en daarna naar Barus.

Onderweg naar Mecrus moet de voorste een DC17 Dexterity saving throw maken of anders vallen ze in een gat terwijl de grond onder hun voeten verdwijnt. De held valt op een tafel waar 3 dwergen aan het eten zijn. 1 vrouw, 1 man en 1 baby. Ze zijn belandt in een grot waar in geleefd wordt. Of dit wel of niet gebeurt ze worden in ieder geval naar de tijdelijke burgemeester gebracht. Onderweg zien ze allemaal dingen. Mollen en vossen die gangen aan het graven zijn, een keuken waar insecten uit de muur worden gehaald, mensen die een modderbad aan het nemen zijn en een winkel vol met spullen om te graven genaamd de goudmijner. De tijdelijke burgemeester is erg gemeen en geniet van zijn macht. De echte burgemeester was op vakantie in zijn huis aan het meer en had eigenlijk al een paar dagen terug moeten zijn. De tijdelijke burgemeester Tikier verontschuldigt zich aan de helden voor het ongemak en verzekert ze dat er niks aan de hand is. Als de helden weg willen gaan worden ze tegengehouden door een mens met een blauw mantel (Grats). Hij vertelt over het feit dat hij een tovenaars uit Kraven is en onderzoek doet naar de gekke wezens die hier verschijnen. Ook vertelt hij dat uit zijn onderzoek blijkt dat de burgemeester (Yorik) allang terug had moeten zijn van zijn vakantie huis.

Kelik krijgt een visioen:

Minder eten, water en mineralen.

Verschillende winkels, restaurants en andere bedrijven zullen falen.

Niet iedereen zijn wat ze zeggen.

Formulieren zullen het uitleggen.

Mecrus

Niveau 1: woningen

ankheg p. 21

Niveau 2: winkels en restaurants

De goudmijner:

- 3x goggles of night: 50 gp
- Ioun Stone (Insight): 200 gp
- necklace of prayer beads: 100 gp

Niveau 3: Plezier (modderbaden, carnavals, etc.)

niveau 4: politie, brandweer, burgemeesters vertrek en overige

niveau 5: fabrieken en mijnen (1E).

kamer 1: graafkamer

een brug over een groot gat waar allemaal dieren aan het graven zijn voor mineralen.

voor de brug is een verzamelplaats waar de dieren alle mineralen die ze vinden heen brengen. Hier ligt ook een parel van kracht.

aan de overkant van de brug is een deur.

encounter: 1 van de mieren in de lift begint te veranderen in een ankheg met nog 60 feet te gaan.

Kamer 2: industrie kamer

In deze kamer staan ovens die worden aangestuurd door fire beetles, waterpompen die grondwater oppompen door middel van centipedes en een muur waar allemaal miereneters insecten uit de grond aan het verzamelen zijn om op een dienstlift te leggen die ze naar keukens brengen.

encounter: 4 cultists en Lislei gaat net weg op een ankheg. de cultists hebben 2 dwergen en 3 gnomen gevangen in het midden van de kamer.

als de helden binnenkomen houdt 1 van de cultists een zwaard bij een gnom. Als de helden toch aanvallen doen ze het volgende:

- 2 cultists gebruiken het paarse poeder op
- 1 cultist fluit: na 3 rondes komt er een ankheg
- 2 giant centipedes
- 4 giant fire beetles

Tussen alle hoopjes stof ligt 47 gp en 78 sp

hints naar niveau 5 (1E):

- Veel winkels en restaurants hebben producten tekort.
- Een gedeelte van de modderbaden worden niet meer verwarmd
- De dieren die het gat moesten repareren die de helden hadden gemaakt kwamen niet opdagen
- Als de helden er niet achter komen wat er gebeurt blijkt 1 van de woningen in de fik te staan door een giant fire beetle, maar de brandweer krijgt geen water.
- Op niveau 4 worden ook alle fabrieken bijgehouden, maar het formulier dat 1E bijhoudt is verdwenen
- De persoon die de liften bewaakt is een handlanger van Lislei en heeft de echte bewaker in de lift verstopt die hij bewaakt.

Het meer

Kelik krijgt een visioen:

Kijk uit voor je gaat varen,

Op de plek van pannen en borden kunnen jullie levens sparen.

Onder de houten weg naar boven zit een gat,

Als je het volgt wordt je niet nat.

Op het midden van het meer is een eiland waarop het vakantiehuis van de burgemeester staat. langs het meer staat een boot: <https://www.dndbeyond.com/vehicles/rowboat>. 30 ft speed.

als de helden het meer op gaan is er een lizardfolk shaman die hun aanvalt eerst gebruikt hij conjure animals om krokodillen op hun af te sturen en fog cloud, dan verandert hij zelf in een krokodil en vecht mee. Zodra hij terug verandert tot lizardfolk gebruikt hij conjure animals nog een keer. Daarna gebruikt hij thorn whip om de helden van de boot af te slingeren en entangle om ze naar de bodem te trekken.

Op het eiland is niemand te zien, maar met een DC20 Perception check zijn er figuren in de bomen en bosjes te zien. Het eiland is aardig groot, maar beide uiteindelijk zijn nog te zien. Het eiland heeft een heuvel van zo'n 150 ft hoog waar het huis op staat. Zodra de helden richting het huis gaan worden ze omsingeld door Lizardfolk. Ze worden naar binnen gebracht en "uitgenodigd" op een feest. Hierna wordt 1 van de helden geforceerd in de woonkamer te vechten met hun vechtbaas (Lizardfolk +1d4 damage on attacks). Daarna worden de helden naar een erg kleine slaapkamer gebracht met 1 bed en wordt hun verteld om om 8 uur s'avonds naar de eetzaal te komen. Ze mogen gewoon vrij rondlopen. Hun boot is kapotgemaakt toen ze naar binnen gingen. Als de helden de eetzaal binnenkomen en een tijdje wachten gaan de deuren open en komen er lizardfolk aan de houten brancards dragen waar de burgemeester, 1 dwerg en 1 half-elf op liggen.

Huis Layout

woonkamer: grote woonkamer met openhaard, gezellige sfeer waar lizardfolk aan het feesten zijn. Alles ziet er een beetje vernield uit. Banken zijn vernield, sierwapens zijn van de muur afgefallen, etc. Aan de muur hangt een negenlevensteler.

Opslag: vol met wapens, maar met een DC12 investigation check zijn er ook bebloede paarse mantels. In de paarse mantels zijn 20 gp, 45 sp en 345 cp te vinden.

eetkamer: twee lange tafels waaraan veel lizardfolk eten.

Keuken: er is een trapdoor waarin de burgemeester, 3 gnomen, 2 dwergen, 2 half-elf cultists en 1 half-orc cultist gevangen zitten. Ook is er een levend schaap met veel littekens.

trappenhuis: Er zit een sleutelgat aan de zijkant van de trap. deze opent een geheime deur die leidt tot een ondergrondse grot waarin een grote sailing ship staat.

op de 2e verdieping zijn veel slaapzalen en 2 badkamers.

4, 8: badkamers

2: kluis in een kastje met 8 pp
5: Water & Klimhandschoenen

beloningen: 7 pp pp

op het vertrekken van de helden komen ze een Chuul tegen p40 en Grats komt hun redden.

Hoofdstuk 3.2

Terug in Cuspa aangekomen is Lislei verdwenen. Dorlis en Sarissa hebben een deel van de dierenbescherming in een bloemenwinkel veranderd en hebben ook een cultist gevangen genomen.

Lislei is onder het standbeeld van Genas. Deze ondergrondse basis is te vinden de woorden aan de zijkant van het standbeeld hardop te lezen. Er staat in Celestial "Dieren boven alles".

Ondergrondse basis:

3. Opslag aan Barsoen en ander chemicalien. 9 potions of healing. alchemy supplies.
4. Opslag aan wapens. allemaal scimitars. dagger of venom. er zijn hier 2 cultist met elkaar aan het oefenen.
5. een Lab met 10 cultists. ring of animal influence. the cultists hebben 23 gp en 1034 sp.
 1. capsulekamer. 2 cultists. Er zijn hier 10 capsules: 3 blink dogs, 5 giant spiders, 1 phase spider, 1 ankheg. de cultists hebben 349 sp en 234 cp
 2. capsulekamer. 1 cultists. Er zijn hier 10 capsules: 2 giant centipedes, 3 fire beetles, 2 flying snakes, 1 death dog, 1 giant rat, 1 giant elk de cultist heeft 3 gp en 34 cp
6. opvoedkamer/ telepoortkamer. Lislei en phase spider
7. treasure room. elven chain. ring of evasion, tome of clear thought.



A map by Paths Peculiar
www.wistedt.net
 @paths.peculiar



