

De Zwijnenburg karavaan

Introductie:

Het is 1492. honderden jaren van instabiliteit hebben een grote impact gehad op het magische continent Faerûn. Grote geopolitieke veranderingen gingen gepaard met vechtende goden. Verboden Magie werd misbruikt door de machtige en hele naties gingen ten onder en rezen uit de grond. Zelfs het continent veranderde in vorm door de samensmelting van de verschillende lagen van bestaan.

Zo ook in de kustreek genaamd de “ kust der zwaarden”. 759 jaar geleden, viel daar een horde Orks samen met duistere magiërs deze regio binnen. Ze plunderde het hele landschap leeg en lieten een golf van dood en verderf achter. Uiteindelijk werd de invasie gestopt net buiten de muren van het dichtbij gelegen Capitool “Winterloos”. Dit is maar een voorbeeld van één van de vele plagen die het land teisterde. Gelukkig is het grootste deel daarvan nu allemaal voorbij. De goden hebben zich teruggetrokken, de politieke leiders van de kust der zwaarden hebben duidelijke afspraken. En langzaam komt er nieuw leven in het landschap.

Wij gaan ons verhaal beginnen in een dorp ten zuidoosten van Winterloos genaamd "Phandalin". Tot een tiental jaar geleden woonde hier geen ziel en was er alleen maar de ruïnes van de ork invasie te zien. Maar in het laatste decennium hebben avontuurlijke mensen uit de regio de kleine stad van honderden jaren geleden nieuw leven ingeblazen. De huizen die nu het dorp vormen zien er uit als een soort knip en plakwerk van heel oud steenwerk en vers gezaagd hout. De geïmproviseerde gebouwen zijn bekroond met een diversiteit aan daken. Dit zorgt ervoor dat als je vanaf de omliggende heuvels de vallei in kijkt je een uitzicht krijgt op een soort lappendeken van dakpannen, hout, metaal, steen en riet.

In het dorp is het sinds een jaar een stuk drukker geworden. Een groepje avonturiers heeft eerst de bandieten die het dorp lastig vielen verjaagd en later hebben ze samen met de dwerg gebroeders steenwijs de verloren mijn van Phandelver heropend. Er wordt weer gedolven voor erts en een rijkelijke buit komt nu uit de mijn. Gelukszoekers stromen van verre om een beetje van deze rijkdommen mee te pakken. alleen niet iedereen redt het. De streek tussen de rand van het winterloze woud ten noorden van Phandalin en het zwaardgebergte in het zuiden is nog altijd niet vrij van gevaren. Geruchten genoeg die de rondte doen over van alles wat er in de wildernis rondloopt.

1. Start Avontuur:

Jullie zijn ingehuurd door Lynene Greywind van de Leeuwenschild handelaren gilde. Zij handelt in algemene goederen met omliggende steden in de regio. 2 wagens samen met een paar mensen om deze te verzorgen zullen geladen met kratten ijzererts, vaten cider en een aantal losse spullen hun weg maken richting Zwijnenburg. Ze verwacht geen problemen onderweg maar je weet maar nooit. 25 goudstukken per persoon zijn beloofd mits alles veilig aankomt bij de Leeuwenschild handelaren gilde kantoor in Zweinsbrug. (eigenaren: Narth Tezrin & Alaestra Ulgar)

In alle vroegte staan jullie naast de wagens om deze reis te beginnen. De zon moet nog over de heuvels komen maar de trekpaarden staan al ongeduldig te stampen!

Npc voorbeeld voor wagen bestuurders:

- De voorste wagen wordt bestuurd door een knorrige man genaamd: “Drem”. Op zijn hoofd zijn nog enkele haren te zien waar hij af en toe doorheem “kamt”.
- Bij het paard van de achterste wagen staat een ouder tiener meisje bezig met het voeren van een appel. Ze stelt zich voor als:

Route:

Tot aan de Zwijnenburg landweg T-splitsing is het ongeveer 5 uur. Heuvelachtig open landschap met hier en daar oude afgebrokkelde stenen muren die ooit het land in velden verdeelde. Langzaam daalt de weg naar de lange open vallei tussen de heuvels en het Winterloze woud waar de Zwijnenburg landweg doorheen slingert.

Vanaf de t- splitsing is het 3 uur totdat de weg zich in tweeën splitst:

1. De noordelijke route baant zich een weg door een drassig terrein dicht bij de rand van het Winterloze bos
2. De zuidelijke route draait weer de heuvels in en komt langs de eeuwenoude grafheuvels.

De weg komt na een halve dag reizen (12 uur) weer bij elkaar en loopt dan door naar het verlaten Haasdorp.

3. In haasdorp is een vaste garnizoen gestationeerd met 6 soldaten uit Winterloos. Het is niet meer dan een soort checkpoint en ze hebben er nogal een handje van om mensen af te persen voordat ze er door mogen.

Na Haasdorp is het ongeveer 2 dagen reizen naar Zwijnenburg.

1. De drassige velden:

De Noordelijke weg lijkt aan het begin nog prima begaanbaar maar hoe dichterbij het Winterloze Woud de weg kruipt, hoe moeilijker die begaanbaar blijkt. De trekpaarden worden sneller moe en af en toe beginnen de zwaarbeladen karren vast te lopen. De weg begint te slingeren door de eerste bomen van het Woud. Sommige kaal en dood. Zelfs de levende zien er vrij triest uit!

Als de party hier stopt kan je de battlemap omschrijven als de plek waar ze moeten kamperen. 's Nachts kunnen er ook Will 'o Wisps gezien worden

Enemy keuzes:

1. **Klassieke (hob)Goblin ambush 2 Goblins + hobgoblin leider & 2 wolven:** deze bende goblins geleidt door de beruchte hobgoblin: Targor Bloedzwaard en zijn huisdieren: 2 wolven (knager & bijter)
2. **Stirge cloud:** 2 wolken van 5-6. (misschien damage per wolk aanhouden)
3. Voor Advanced players only!!! : 2-3 Will o' Whisp.

2. Grafheuvels:

De zuidelijke weg verdwijnt in de verte tussen de glooiing van de heuvels waar phandalin ook in ligt. Na een paar uur begint de weg te verslechteren. De ruige passage, die zo veel mogelijk tussen de heuvels door slingert is heel erg hobbeldebobbel geworden. De zwaarbeladen karren piepen en kraken bij elke steen die in de weg zit. (Als de spelers hier niks aan doen kan de kar breken op het punt van de battlemat.) De spelers merken bij een redelijk hoge DC perception check dat er in sommige van deze heuvels een vage schaduw van een opening te zien is onder alle begroeiing. Mos en gras hebben de meeste bedekt maar dit zijn de deuren naar de grafheuvels van een lang vergeten veldslag. En het zijn er veel, heel veel.

Enemy Keuzes:

1. **3 Skeletons of 2 ghouls (of een combo)** breken uit 1 van de grafheuvels
2. **Dire wolf + 2 Wolven:** Deze roedel wolven wordt geleid door een hele grote Dire Wolf die alles en iedereen aanvalt als je in de weg loopt. Het is een slim beest en heeft tactisch inzicht, maar vaak laat hij het aan zijn roedel over om te jagen. Ze komen af en toe terug naar een den. Het ligt in de buurt van Cragmaw Castle in de Neverwinter wood. Veel reizigers op de Triboar Trail en zelfs op de High Road zijn slachtoffer geworden van aangevallen kampen en duivelse hinderlagen.
3. Voor advanced players only!!!! **1 Ogre** die een Grafheuvel uit elkaar aan het trekken is op zoek naar voedsel en glimmende dingen.

3. Haasdorp:

Aan het zuidoostelijke puntje van het Winterloze Woud ligt het eens pittoreske Haasdorp. Aan het begin van de 15^e eeuw werd de stad aangevallen door een groep weerwolven. Een paar mensen wisten te ontkomen maar de meeste gingen ten onder aan de bloedorstige aanval. In de jaren daarna werd het dorp door deze weerwolven gebruikt als een uitvalsbasis en een trainingskamp. Niemand weet waarom ze het hebben verlaten maar er is ook niemand die het heeft aangedurft om er te gaan wonen indien ze terugkomen.

Nu hebben een aantal deserteurs van Winterloos hun kamp hier opgeslagen. Ze doen zich voor als soldaten die gestationeerd zijn als een wachtpost. Maar eigenlijk zijn het nu bandieten die proberen reizende mensen af te zetten. De leider is een welbespraakte gladjanus genaamd: Leocanto. Verder heeft hij 3 handlangers.

Deze encounter kan uiteraard gewoon met woorden opgelost worden maar voor het geval dat:

Enemies: Guard Captain & 3 guards (kies voor iedereen 1 wapen)

Zweinenburg:

Een recentelijk bloeiend stad gevestigd op een belangrijk kruispunt van wegen. Het landschap om deze stad is gevuld met boerderijen, een riviertje aan de westelijke en oostelijke kant, en een kleine steengroef ten noordoosten. Via een poort kom je binnen de met palissade omringde meute aan gebouwen. De stad is door de doorlopende wegen in 4 kwadranten verdeelt. In het midden is een groot marktplein te vinden gemaakt van Kinderkopjes. En aan de rand daarvan is een bord te zien met het Leeuwenschild embleem er op.

Hier eindigt het verhaal uiteraard. Als je geen passend einde kan verzinnen dan heb je hier onder een paar opties:

1. De avonturiers worden beloond als de karren netjes aankomen.
2. Als de eigenaren bespeuren dat er ook maar iets mis is zullen ze de wachters erbij roepen!
3. Een heraut (aankondiger) roept over het plein voor sterke mensen om te participeren in een mêlée.

GOBLIN

Small humanoid (goblinoid), neutral evil

Armor Class 15 (leather armor, shield)

Hit Points 7 (2d6)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	8 (–1)

Skills Stealth +6

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9

Languages Common, Goblin

Challenge 1/4 (50 XP)

Nimble Escape. The goblin can take the Disengage or Hide action as a bonus action on each of its turns.

ACTIONS

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

Shortbow. *Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, range 80/320 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) piercing damage.

Goblins are small, black-hearted humanoids that lair in despoiled dungeons and other dismal settings. Individually weak, they gather in large numbers to torment other creatures.

WOLF

Medium beast, unaligned

Armor Class 13 (natural armor)

Hit Points 11 (2d8 + 2)

Speed 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Skills Perception +3, Stealth +4

Senses passive Perception 13

Languages —

Challenge 1/4 (50 XP)

Keen Hearing and Smell. The wolf has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Pack Tactics. The wolf has advantage on attack rolls against a creature if at least one of the wolf's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

ACTIONS

Bite. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target.

Hit: 7 (2d4 + 2) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC 11 Strength saving throw or be knocked prone.

STIRGE

Tiny beast, unaligned

Armor Class 14 (natural armor)

Hit Points 2 (1d4)

Speed 10 ft., fly 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
4 (–3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	8 (–1)	6 (–2)

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9

Languages —

Challenge 1/8 (25 XP)

ACTIONS

Blood Drain. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* 5 (1d4 + 3) piercing damage, and the stirge attaches to the target. While attached, the stirge doesn't attack. Instead, at the start of each of the stirge's turns, the target loses 5 (1d4 + 3) hit points due to blood loss.

The stirge can detach itself by spending 5 feet of its movement. It does so after it drains 10 hit points of blood from the target or the target dies. A creature, including the target, can use its action to detach the stirge.

This horrid monster looks like a cross between a large bat and an oversized mosquito. Its legs end in sharp pincers, and its long, needle-like proboscis slashes the air as it seeks to feed on the blood of living creatures.

GHOUL

Medium undead, chaotic evil

Armor Class 12

Hit Points 22 (5d8)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Damage Immunities poison

Condition Immunities charmed, exhaustion, poisoned

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 10

Languages Common

Challenge 1 (200 XP)

ACTIONS

Bite. *Melee Weapon Attack:* +2 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* 9 (2d6 + 2) piercing damage.

Claws. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 7 (2d4 + 2) slashing damage. If the target is a creature other than an elf or undead, it must succeed on a DC 10 Constitution saving throw or be paralyzed for 1 minute. The target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success.

With their razor-sharp teeth and jagged claws, ghouls roam the night in packs, driven by an insatiable hunger for humanoid flesh.

DIRE WOLF

Large beast, unaligned

Armor Class 14 (natural armor)

Hit Points 37 (5d10 + 10)

Speed 50 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Skills Perception +3, Stealth +4

Senses passive Perception 13

Languages —

Challenge 1 (200 XP)

Keen Hearing and Smell. The wolf has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Pack Tactics. The wolf has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the wolf's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

ACTIONS

Bite. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 10 (2d6 + 3) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC 13 Strength saving throw or be knocked prone.

SKELETON

Medium undead, lawful evil

Armor Class 13 (armor scraps)

Hit Points 13 (2d8 + 4)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Damage Vulnerabilities bludgeoning

Damage Immunities poison

Condition Immunities exhaustion, poisoned

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9

Languages understands all languages it knew in life but can't speak

Challenge 1/4 (50 XP)

ACTIONS

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

Shortbow. *Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, range 80/320 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) piercing damage.

WOLF

Medium beast, unaligned

Armor Class 13 (natural armor)

Hit Points 11 (2d8 + 2)

Speed 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Skills Perception +3, Stealth +4

Senses passive Perception 13

Languages —

Challenge 1/4 (50 XP)

Keen Hearing and Smell. The wolf has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Pack Tactics. The wolf has advantage on attack rolls against a creature if at least one of the wolf's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

ACTIONS

Bite. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 7 (2d4 + 2) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC 11 Strength saving throw or be knocked prone.

OGRE

Large giant, chaotic evil

Armor Class 11 (hide armor)
Hit Points 59 (7d10 + 21)
Speed 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 8
Languages Common, Giant
Challenge 2 (450 XP)

Destroy. As a bonus action, the ogre can make a melee attack on an object or a structure

Powerful blow. When an Orge hits a medium or smaller creature or object with a melee attack, the target must make a DC 14 strenght saving throw. On a failed save the target is pushed back 5 feet and knocked prone

ACTIONS

Greatclub. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 13 (2d8 + 4) bludgeoning damage.

Javelin. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft. or range 30/120 ft., one target. *Hit:* 11 (2d6 + 4) piercing damage.

WILL-O'-WISP

Tiny undead, chaotic evil

Armor Class 19
Hit Points 22 (9d4)
Speed 0 ft., fly 50 ft. (hover)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Damage Resistances acid, cold, fire, necrotic, thunder; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks
Damage Immunities lightning, poison
Condition Immunities exhaustion, grappled, paralyzed, poisoned, prone, restrained, unconscious

Senses darkvision 120 ft., passive Perception 12
Languages the languages it knew in life
Challenge 2 (450 XP)

Consume Life. As a bonus action, the will-o'-wisp can target one creature it can see within 5 ft. of it that has 0 hit points and is still alive. The target must succeed on a DC 10 Constitution saving throw against this magic or die. If the target dies, the will-o'-wisp regains 10 (3d6) hit points.

Ephemeral. The will-o'-wisp can't wear or carry anything.

Incorporeal Movement. The will-o'-wisp can move through other creatures and objects as if they were difficult terrain. It takes 5 (1d10) force damage if it ends its turn inside an object.

Variable Illumination. The will-o'-wisp sheds bright light in a 5- to 20-foot radius and dim light for an additional number of ft. equal to the chosen radius. The will-o'-wisp can alter the radius as a bonus action.

ACTIONS

Shock. *Melee Spell Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* 9 (2d8) lightning damage.

Invisibility. The will-o'-wisp and its light magically become invisible until it attacks or uses its Consume Life, or until its concentration ends (as if concentrating on a spell)).

CAPTAIN

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 17 (chain shirt, shield)

Hit Points 24 (3d10 + 6)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Saving Throws Str +5, Con +4

Skills Intimidation +3, Perception +2

Senses passive Perception 12

Languages Common

Challenge 1 (200 XP)

Action Surge. Once per short rest, you gain one additional action on your turn

Improved Critical. Both 19 and 20 count as a critical hit

ACTIONS

Longsword. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 7 (1d8 + 3) Slashing damage.

Heavy Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, range 100/400 ft., one target. *Hit:* 7 (1d10 + 2) piercing damage.

REACTIONS

Protection. when an ally within 5ft is attacked, you may impose disadvantage as a reaction.

GUARD

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 15 (leather armor, shield)

Hit Points 13 (2d8 + 4)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Saving Throws Str +5, Con +4

Skills Intimidation +3, Perception +2

Senses passive Perception 12

Languages Common

Challenge 1/2 (100 XP)

dueling. When wielding a single melee weapon in one hand and no other weapons, the soldier deals 2 additional damage.

ACTIONS

Longsword. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 7 (1d8 + 3) Slashing damage.

Heavy Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, range 100/400 ft., one target. *Hit:* 7 (1d10 + 2) piercing damage.

Javelin. *Ranged Weapon Attack:* +5 to hit, range 30/120 ft., one target. *Hit:* 6 (1d6 + 3) piercing damage.

REACTIONS

Protection. when an ally within 5ft is attacked, you may impose disadvantage as a reaction.