

# De ijzingwekkende klim!

In het bitterkoude noordwesten van het continent Faerun bevindt zich een klein handelsdorp weggestopt tussen de pieken van het Doorngebergte. Als je de weg naar tiendorpen volgt zou het je vergeven zijn als je dit dorpje volledig over het hoofd ziet. De daken die voornamelijk door mos zijn bedekt vallen weg in het grauwe landschap simpelweg omdat ze maar net boven de grond uitsteken. De huizen zitten namelijk voor driekwart ondergronds. Dit zorgt voor de beste isolatie in de koude wintermaanden wanneer de sneeuw het dorp bedekt. Door verschillende tunnels kunnen de dorpelingen in contact blijven met elkaar. Dit is hard nodig wanneer de laag sneeuw te diep wordt en de bergpas ontoegankelijk maakt. Voor een aantal maanden per jaar moeten de bewoners het door de winter redden op eigen kracht.

In de zomermaanden is het dorp een vaste rustplek voor alle reizigers die door het gebergte komen. De meeste bewoners zijn dwergen en gnomes die delven in de dichtbijgelegen grotten. Je kan er huisvesting vinden in de verschillende kleine herbergen, ook zullen er vaak avonturiers en huurlingen te vinden zijn die hun diensten verlenen. Zowel om reizigers te beschermen die genoeg centen hebben, als het beschermen van het dorp tegen wilde beesten of ergere monsters!

In het dorp zul je veel bijgeloof tegenkomen. Er worden allerlei rituelen gehouden om de goden te vriend te houden. Kleine rituelen zoals: houten ijskristallen kerven en in de deuropening hangen om de sneeuw buiten te houden, of een snufje zout op de vloer gooien bij elk avondmaal om de dooi vroeger te laten komen. Natuurlijk worden de goden ook op grotere manieren vereerd. Elke tien jaar wordt er een speciaal offer gemaakt aan de god Berronar zilverstaal. Dit ritueel heet: "Het offer van de Roos" en gebeurt tijdens het midzomer feest". Het dorp maakt zich klaar door de daken te bekleden met bloemen en het altaar van de god: "Berronar zilverstaal" vrij te maken van elk smetje. Een feesttent is klaargezet voor het grote diner dat als afsluiting wordt gegeven.

## Start avontuur:

Jullie zijn gevraagd om voor de priester van het dorp (een dwerg genaamd: Vabor Ezring) nog één klein ding te halen voordat het ritueel van start kan gaan: **de Kristallen Roos**. Het is een tocht die vol zit met gevaren die alleen de meest geharde avonturiers succesvol kunnen overkomen. In de laatste negen jaar hebben een aantal groepen een poging gewaagd om de roos te bemachtigen. Maar die zijn of met lege handen terug gekomen of zelfs nooit meer gezien. Het is nu of nooit en jullie zullen beloond worden met 50 goudstukken per persoon als jullie er in slagen. Vanavond hebben jullie nog de tijd om in de herberg waar jullie verblijven even te overleggen met elkaar en misschien zelfs wat meer informatie te vinden over de tocht die jullie te wachten staat. Morgenochtend zal de priester jullie meenemen naar de poort van het ijzingwekkende pad (letterlijk de naam).

- Geef de spelers een 15 minuten om mekaar een beetje aan te spreken. Je kan een paar npc's er in gooien om hints te geven over de tocht.

### Npc voorbeelden:

- o **Dwerg, Jarvik** de baas van de herberg. Zijn zwarte haar lijkt nog nooit te zijn geknipt. En met een raspige stem kan hij vertellen dat je beter het pad kan volgen (hij doelt daarmee in het doolhof van de bevroren bloemenweide.
- o **Mens, Hessel barends**: slungelig uitzijnde fighter die in een hoek zijn mes aan het slijpen is. Naast hem staat een kruisboog op de vloer. (hij weet het een en ander over wolven en ice mephits in de buurt)
- o **Dwerg, delvag**: Uitgerust met overalls en een mijnwerkers helm praat hij luidruchtig tegen een maat van hem aan de bar. (Hij beweert dat ie een heuse draak heeft gezien!)



## Volgende ochtend:

Het is een grijze dag als jullie je verzamelen bij de ingang van de herberg. Jullie zijn naar de achterkant van het dorp geleid waar een soort poort is gecreëerd in een rotswand. Door de poort loopt de bodem van een kloof, met rechtop staande muren, als een benauwd pad door de rotswand. Er is maar ruimte voor één tegelijk. Vabor vraagt: "wie gaat er voorop?"

## Route:

Het duurt ongeveer een half uur voordat de kloof verder open vouwt en het pad wat breder wordt. De wanden aan beide kanten gaan van rechtop naar een schuine van ongeveer 60 graden. Er ligt veel los gruis en af en toe komt er een sneeuwvlok uit de bewolkte hemel. Na een paar uur lopen gebeurt er iets opmerkelijks: De temperatuur neemt schijnbaar veel sneller af dan je zou verwachten. In het dorp was het nog een aangename 12 graden maar nu merken jullie knisperend door de dunne laag sneeuw lopen omdat die niet meer doet.

## 1. De Vervallen brug:

De sneeuw begint harder te vallen en het zicht wordt minder en minder. Uit de wervelende vlokken doemt een gapend gat op. Het ravijn dat voor jullie ligt wordt overspannen door wat ooit een stevige brug was. Aan de overkant is net de omtrek van een gat in de rotswand te zien. De brug was ooit een mooie touwbrug met planken om op te lopen. Nu is er nog maar 1 kant over met een touw voor je voeten en 1 voor je handen. Er hangen nog wat rottende planken aan het onderste touw. Het hele geraamte draait af en toe in de wind die door het ravijn raast.

- Zorg voor een paar wankele moment op de touwbrug.
- Moedig de spelers aan om samen met oplossingen te komen voor advantage rollen.

Aan de overkant gaat het pad direct een tunnel in. Het is donker en de drup drup van water echoot om jullie heen en valt af en toe op je hoofd. De muren zien er ruw uit maar niet natuurlijk. Dit is duidelijk een tunnel die door handen en gereedschap gemaakt is. De tunnel splitst na een uur in 2 richtingen. Naar links buigt het pad weg en loopt rustig omhoog **(2. richting Rotswand richel)** en naar rechts zakt het pad geleidelijk naar beneden **(3. richting Bolder veld)**.

## 2. Rotswand richel:

Na een half uurtje rustig lopen valt de linkermuur plots weg en staan jullie weer in de buitenlucht. De sneeuw ligt een halve meter diep op het pad. De rechterwand rijkt als een klauw 15 voet over jullie hoofden. Er hangen ijspegels zo groot als zwaarden boven jullie hoofden.

### Enemy keuze:

1. **2-3 Ice Mephits.** Deze imp achtige beesten met vleugels kunnen zich vermommen als ijspegels en zijn niet van echt te onderschijden
2. **Frost Newt (homebrew):** Deze kleine neef van de Frost Salamander zijn ooit uit de elemental planes ontsnapt en maken nu hun thuis in koude en winderige bergtoppen.

Na het gevecht kunnen de avonturiers verder langs het pad en duurt het een paar uur om bij het plateau met de bevroren bloemenweide aan te komen.

### 3. Bolder veld:

Na een uur of 3 lopen zien jullie licht aan het einde van de tunnel (letterlijk & figuurlijk). De tunnel mondt uit op een open vlakte waar de sneeuw in een dunne laag overheen ligt. Links en rechts stijgen bergpieken als een soort muur van scherpe tanden de lucht in. Tussen deze muren komt de sneeuw stevig uit de hemel en wordt door wervelende winden in de rondte gestuurd. Door de sneeuwvlokken is te zien dat er een aantal grote keien op de vloer van deze kleine vallei liggen. De overkant is niet te zien in de sneeuw.

#### Enemy keuzes:

1. **2-3 Winter wolfs (homebrew versie):** deze roedel is zeer behendig en maakt gebruik van de sneeuw om zich te camoufleren tijdens het jagen.
2. **White dragon wyrmling.** Dit jonkie heeft pas net zijn nest gemaakt in de buurt en is nieuwsgierig naar alles wat beweegt in "haar" vallei.

Aan de andere kant van deze kleine vallei loopt een pad tegen de rotswand omhoog. Hij slingert van links naar rechts tot de top waar je uitkomt op het plateau met de bevroren bloemenweide.

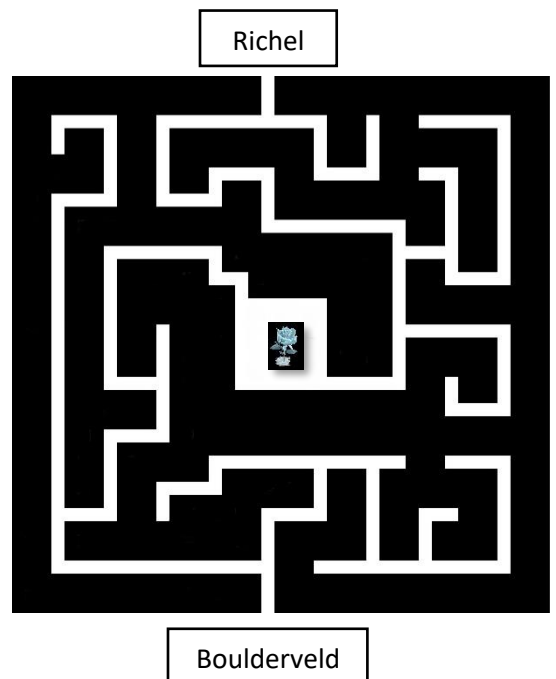
### 4. De bevroren bloemenweide:

De wolken lijken weg te trekken en opeens komt de zon tevoorschijn. Het licht valt op een veld van kristal. Overal fonkelen de randen van bloemen en wordt het licht gebroken in een zee van kleur. Er staan duizenden bloemen maar op dit moment is er geen enkele roos te zien. een pad baant zich een weg tussen de bloemen.

#### Doolhof:

het hele plateau is een doolhof. Paden lopen kriskras door het veld maar er is altijd genoeg afstand om onzeker te zijn van het pad. Ook kan je niet dwars door het veld lopen aangezien de bloemen exploderen als je er op gaat staan met als gevolg dat de spelers damage krijgen.

- Pad is 5ft breed. Tussen de paden zit 15ft, behalve rondom het midden. Daar zit 25ft
- Damage per 5ft = 6d6
- Bij het springen van één pad naar een ander moet je een acrobatics check DC: 15 halen om te landen op het pad. Anders kom je neer in het vakje ervoor of erachter. Bij een sprong naar het midden van een aanliggende pad wordt dat een DC 20 check
- Om het spannend te maken kan je hints geven over een adult white dragon die hier zijn lair heeft en verschijnt als ze te veel bloemen breken.



#### Einde:

Je kan het verhaal beëindigen boven op het plateau wanneer ze de roos plukken, of als er tijd is kan je ze terug laten reizen naar het dorp en het offerritueel omschrijven samen met het feest.

## FROST NEWT

Medium elemental, unaligned

**Armor Class** 15 (natural armor)

**Hit Points** 38 (7d8 + 7)

**Speed** 40 ft., climb 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**Saving Throws** Con +3

**Skills** Perception +3, Stealth +4

**Damage Vulnerabilities** fire

**Damage Immunities** cold

**Senses** darkvision 60 ft., tremorsense 30 ft., passive Perception 13

**Languages** Primordial

**Challenge** 2 (450 XP)

**Burning Fury.** When the Newt takes fire damage, its Freezing Breath automatically recharges.

### ACTIONS

**Multiattack.** The Frost Newt makes two attacks: One with its claws and one with its bite

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

**Bite.** *Melee Weapon Attack:* +2 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d8) piercing damage and 2 (1d4) cold damage

**Freezing breath - recharge 6.** The Newt exhales a freezing wind in a 15-foot cone. Each creature in that area must make a **DC 12 constitution saving throw**, taking 14 (4d6) cold damage on a failed save, or half as much on a successful one.

## ICE MEPHIT

Small Elemental, Neutral Evil

**Armor Class** 11

**Hit Points** 21 (6d6)

**Speed** 30 ft., fly 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

**Skills** Perception +2, Stealth +3

**Damage Vulnerabilities** Bludgeoning, Fire

**Damage Immunities** Cold, Poison

**Condition Immunities** Poisoned

**Senses** Darkvision 60 ft., Passive Perception 12

**Languages** Auran, Aquan

**Challenge** 1/2 (100 XP)

**Proficiency Bonus** +2

**Death Burst.** When the mephit dies, it explodes in a burst of jagged ice. Each creature within 5 feet of it must make a DC 10 Dexterity saving throw, taking 4 (1d8) slashing damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

**False Appearance.** While the mephit remains motionless, it is indistinguishable from an ordinary shard of ice.

**Innate Spellcasting (1/Day).** The mephit can innately cast *fog cloud*, requiring no material components. Its innate spellcasting ability is Charisma.

### Actions

**Claws.** *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* 3 (1d4 + 1) slashing damage plus 2 (1d4) cold damage.

**Frost Breath (Recharge 6).** The mephit exhales a 15-foot cone of cold air. Each creature in that area must succeed on a DC 10 Dexterity saving throw, taking 5 (2d4) cold damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

# WHITE DRAGON WYRMLING

Medium Dragon, Chaotic Evil

**Armor Class** 16 (natural armor)

**Hit Points** 32 (5d8 + 10)

**Speed** 30 ft., burrow 15 ft., fly 60 ft., swim 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	11 (+0)

**Saving Throws** DEX +2, CON +4, WIS +2, CHA +2

**Skills** Perception +4, Stealth +2

**Damage Immunities** Cold

**Senses** Blindsight 10 ft., Darkvision 60 ft., Passive Perception 14

**Languages** Draconic

**Challenge** 2 (450 XP)

**Proficiency Bonus** +2

## Actions

**Bite.** *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 7 (1d10 + 2) piercing damage plus 2 (1d4) cold damage.

**Cold Breath (Recharge 5–6).** The dragon exhales an icy blast of hail in a 15-foot cone. Each creature in that area must make a DC 12 Constitution saving throw, taking 22 (5d8) cold damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

# WINTER WOLF

Large monstrosity, neutral evil

**Armor Class** 13 (natural armor)

**Hit Points** 37 (5d10 + 10)

**Speed** 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

**Skills** Perception +5, Stealth +3

**Damage Immunities** cold

**Senses** passive Perception 15

**Languages** Common, Giant, Winter Wolf

**Challenge** 2 (450 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 ft. of the creature and the ally isn't incapacitated.

**Snow Camouflage.** The wolf has advantage on Dexterity (Stealth) checks made to hide in snowy terrain.

## ACTIONS

**Bite.** *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 11 (2d6 + 4) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC 14 Strength saving throw or be knocked prone.

**Cold Breath (Recharge 5-6).** The wolf exhales a blast of freezing wind in a 15-foot cone. Each creature in that area must make a DC 12 Dexterity saving throw, taking 18 (4d8) cold damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.