



**DUTCH20**  
community

# TRAGEDIE IN DE ZONNEKERK

Homebrew

D&D 5th Edition, 2nd level 1-sessie avontuur

# ▶ Tragedie in de zonnekerk ◀

Na jaren in vrede te hebben geleefd, is er iets vreemds aan de hand in de Zonnekerk. De avonturiers zijn gevraagd om uit te zoeken wat hier aan de hand is. Tijdens deze zoektocht komen ze er achter dat beide leiders (Emily en Paul) zijn overleden, maar pas nadat Emily uit liefdesverdriet heeft geprobeerd Paul tot leven te wekken. Dit is helaas niet helemaal goed gegaan en Paul is teruggekomen als een ondoed monster, die een horde zombies laat opstaan. De avonturiers zullen in een race tegen de klok een ritueel moeten voltooien dat deze horde weer tot rust zal brengen.

## GM info

- De 3 briefjes, opgenomen onderaan het avontuur, kunnen worden uitgedeeld aan de spelers.
- Het schip (of de beuk) in de kerkenbouw is de langgerekte ruimte in (meestal) west-oostrichting, waar de kerkgangers kunnen plaatsnemen.
- Het gevecht aan het einde van dit avontuur is (o.a.) met een horde van tientallen, zo niet honderden, zombies. Om dit makkelijk te maken, laat alle zombies in 1 beurt de acties en bewegingen uitvoeren.

## Introductie

Om het verhaal in te luiden, kan het volgende worden voorgelezen:

Vijf decennia geleden stond de jonkvrouw Emily op het punt om uitgehuwelijkt te worden aan een man van gelijke stand. Tegelijkertijd was zij hopeloos verliefd op de priester Paul en hij op haar. Paul moest jammer genoeg celibaat blijven voor zijn religie. Haar afkomst en zijn religie maakten hun intense liefde onmogelijk. Zonder elkaar leven was geen optie.

Na veel wikken en wegen kwamen ze samen tot maar één logische conclusie: wegrennen en alles achterlaten. Emily kon nog een mooie buit meenemen, voordat ze in het holst van de nacht de deur uitsloep. Gevlucht naar een afgelegen bos, gebruikten ze het geld om een kerk op te zetten. Hierin woonden ze en kon Paul zijn nieuwe religie starten.

Na het overlijden van de ouders van Emily durfde haar zus, Elise, eindelijk weer contact te zoeken en zijn er maandelijks over en weer brieven gestuurd. Zo is het jaren goed gegaan. Tot, 2 jaar geleden, plotseling de brieven niet meer kwamen. De postbodes vertellen dat niemand de deuren van de kerk meer opendoet en dat de brievenbus uitpuilt van ongeopende brieven.

Ingehuurd door Elise, zijn jullie op zoek naar de antwoorden op de vraag: "Waar zijn Paul en Emily en wat is er met ze gebeurd?"

Door de wegwijzers naar de kerk te volgen loop je over een smal pad, overwoekerd met kreupelhout. Aan het eind van het pad kom je bij een kerk, genaamd "De Zonnekerk".

## De Zonnekerk



### 1A. Kerkhof

De schaduwen van de bomen maken het kerkhof zelfs overdag donker. Door de afwezigheid van licht en de overgroeide, verzakte grafstenen krijg je een ongemakkelijk gevoel. Het zijn zo veel graven, dat je al snel de tel kwijtraakt.

Als de graven onderzocht worden, zal een Intelligence (Investigation) check het volgende uitwijzen:

- **DC 10:** het zijn duidelijk vrij ondiepe graven, waar weinig moeite in is gestoken. Het weghalen van een paar centimeter aarde zal het onderliggende lichaam blootgeven;
- **DC 14:** het zijn graven van mensen met nietszeggende namen: Marie, Edgar, Maarten, Eva, etc. Echter, het valt wel op dat alle overlijdingsdata maar enkele weken uit elkaar liggen;
- **DC 18:** het enige grote graf, bij het standbeeld, is leeg.

## 1B. Schip

De dubbele deur van de kerk zit op slot.

Hiervoor is een **DC 11 Dexterity (Thieves' Tools)** check of een **DC 14 Strength (Athletics)** check nodig om de deur open te krijgen. De deur van de zijingang hangt los van zijn scharnieren en kan zonder moeite worden opengemaakt.

In beide gevallen zien de spelers het volgende tafereel:

De deur opent onder luid gekraak en onthult het vochtige, donkere schip van de kerk. De banken zijn rot en halfvergaan en de wanden en ramen zijn overgroeid met klimplanten en mos. Van vloer tot plafond is in de westelijke muur een glas in loodraam gemaakt, met ondergaande zon als afbeelding. Midden voor het raam staat een altaar, dat duidelijk gebruikt werd voor ceremonies.

In het schip zijn (buiten de ramen, de gedoofde vuurkorven, etc.) de volgende bijzonderheden te vinden:

- Het spoor van bloed dat van de noordelijke deur naar het altaar leidt. Dit spoor houdt abrupt op bij het altaar. Een **DC 12 Intelligence (Investigation)** check wijst uit dat het spoor onder het altaar verdwijnt en waarschijnlijk daar verder gaat. De andere zijde op, verdwijnt het spoor in de richting van een nabijgelegen dorpje.
- Het altaar. Op het altaar is een intens vlammeende zon gegraveerd met daaronder een inscriptie: Ik open wanneer het licht wordt weggenomen;
- Het glas in lood raam. Een ondergaande zon en biddende mensen. Een **DC 13 Intelligence (Religion)** check wijst uit dat deze religie ofwel zeer niche ofwel nep was, aangezien je geen goden kent die deze symbolen gebruiken;
- De deur aan de westelijke zijde. Op deze deur is een koperen bordje met "Scriptorium" geschroefd;
- De trap naar de bovenverdieping in de zuidoostelijke hoek.

Om het altaar te verplaatsen en toegang te krijgen tot de tombe eronder, kunnen de spelers simpelweg wachten tot de zon volledig onder is. Ook andere manieren van het verduisteren van de ruimte (door bijvoorbeeld doeken voor het raam te hangen) zullen werken.

## 1C. Scriptorium

Deze ruimte van twintig bij twintig voet is eveneens overgroeid met mos en klimplanten. Verder is de ruimte gevuld met halfvergane boeken en boenrollen. Er is één klein bureautje met slordig verspreide papieren erop. Op de houten deur tegenover de ingang, is een koperen bordje geschroefd, waarop staat: "Meditatieruimte". Eronder is in hoofdletters met verf opgeschreven: "VERBODEN TOEGANG".

Deze plek werd (in het verleden) gebruikt als studieruimte om lezingen en preken voor te bereiden. Hoewel de meeste boeken en boekrollen vergaan zijn, kan er met een **DC 10 Intelligence (Investigation)** check een klein briefje gevonden worden dat merkwaardig genoeg nog goed te lezen is. Zie appendix "Briefje in het Scriptorium".

## 1D. Meditatieruimte

De deur zit op slot. Hiervoor is een **DC 12 Dexterity (Thieves' Tools)** check of een **DC 14 Strength (Athletics)** check nodig om de deur open te krijgen.

Er onthult zich een weerzinwekkend tafereel: een met bloed getekend pentagram met eromheen dikke kaarsen. Precies in het midden van het pentagram ligt een schedel op een rode doek, omringd door veren.

In de kamer ligt in eerste instantie niets van waarde. De schedel kan echter later wel gebruikt worden als component (schoongemaakte en geprepareerde schedel) voor het ritueel.



## 2A. Overloop

De trap in de hoek van het schip leidt naar een verwaarloosde overloop met houten vloeren. Kijkend over de leuning zie je twee deuren voor je en een ruimte helemaal aan het eind van de overloop. De hoogte van de overloop tot de verdieping beneden schat je in op circa 4 meter, of terwijl 13 voet.

Verplaatsen over de overloop zorgt voor het piepen en kraken van de vloerplanken. Hoewel er niets zal gebeuren voelt de overloop toch instabiel/onveilig aan.

## 2B. Keuken

Na het openen van de deur beginnen je ogen direct te tranen en draait je maag om van de geur van rottende etenswaren. De kamer is gevuld met een fornuis, planken met kookgerei en potten en pannen. Tegen de muur staan kisten die uitpuilen van rottende etenswaren en één kist met bijzonder gekleurde planten.

Ieder die de kamer voor het eerst binnenkomt, wordt overweldigd door de lucht en moet een **DC 10 Constitution saving throw** halen. Bij een mislukte worp, is deze persoon *vergiftigd* tot het donker wordt. Een vergiftigde speler moet nadelig werpen voor aanvalsen bekwaamheidsrollen. Dit betekent 2d20, waarvan de laagste gekozen moet worden. Doorzoeken van de kamer kan de volgende voorwerpen opleveren:

Geen DC nodig:

- Een set verroeste spatels;
- Een grote verroeste pan (kan worden gebruikt als knotswapen, 1d6 Bludgeoning damage);
- Een fles vuil water.

Een **DC 12 Intelligence (Nature)** check:

- Een bundel kruiden: rozemarijn, tijm en basilicum;
- Ricinus communis: een giftige plant die gebruikt wordt om gif te maken;
- “Roestestoel”: een paddenstoel die, bij aanraking, direct niet-magisch metaal zal roesten.

## 2C. Klokkentoren

Op de houten deur, ingelegd met ijzeren banden, hangt een koperen bordje met de tekst “klokkentoren”.

Deze deur is op slot en hiervoor is een **DC 16 Dexterity (Thieves' Tools)** check of een **DC 20 Strength (Athletics)** check nodig om hem open te krijgen. De sleutel van deze deur ligt in 2D. Slaapkamer.

Achter de deur is er een klein trapje dat naar de toren, het hoogste punt van het gebouw, leidt. Bovenin is de toren open, waardoor je goed zicht hebt over het omliggende bos. De oude, zware koperen bel, hangt onder een afdak; vervaarlijk aan twee rotte houten balken en een roestige ijzeren ketting.

Vanaf boven kunnen de spelers zien dat de graven veel verder het bos in reiken dan alleen direct om de kerk heen.

De spelers kunnen de bel luiden, mochten ze dit willen. Hier is een **DC 14 Strength (Athletics)** check voor nodig, om de bel genoeg in beweging te krijgen. Doordat de bel en mechanisme oud en roestig zijn, heeft iedere keer luiden een aparte check nodig.

Bij iedere keer luiden moet een speler ook een **DC 14 Wisdom (Perception)** check maken om te zien dat de ketting, waar de bel aan hangt, op knappen staat.

Nadat de bel 3 maal geluid is (onafhankelijk van de tijd tussen het luiden in), zal de ketting het begeven en zal de bel dwars door de vloer heen storten, in de kamer eronder (het vallen telt niet als 1 maal luiden).

Spelers die in de ruimte zijn, of in de ruimte eronder (1C. Scriptorium) moeten een **DC 16 Dexterity saving throw** werpen. Bij een mislukte worp krijgen deze spelers *14 (4d6) bludgeoning damage*.

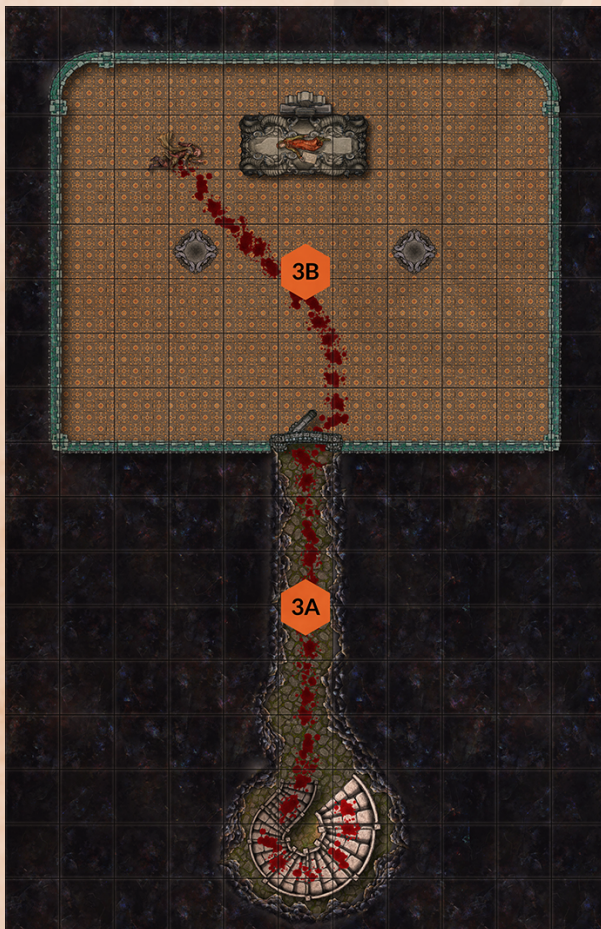
Voor het ritueel telt het slaan op de bel met een stomp voorwerp (bijvoorbeeld een pan) ook als 1 maal luiden. Voor het luiden van de bel op deze manier is geen check nodig.

## 2D. Slaapkamer

De rotte deur valt met een harde klap achterover, de kamer binnen, zodra een klein beetje kracht zet. Je ziet een grote slaapkamer met een bed dat al lang niet gebruikt is. Behalve een kledingkast, een bureau en een nachtkastje is er één ding dat opvalt, namelijk: het enorme, meer dan levensgrote, schilderij van een aantrekkelijke man en vrouw in het begin van hun veertiger jaren. Onder het schilderij is een klein altaartje met kaarsen gemaakt. Het schilderij heeft de inscriptie: Emily & Paul.

Afhankelijk van waar de spelers zoeken, kunnen ze de volgende voorwerpen vinden:

Locatie	Voorwerp
Altaartje	Een ongetiteld briefje van Emily (zie appendix "Briefje in de slaapkamer")
Bureau	Een set navigator tools en een flesje bloed met een label "Emily" (kan later worden gebruikt voor het ritueel)
Kledingkast	Een set adellijke kleding ter waarde van 25 goudstukken
Nachtkastje	40 goudstukken & een grote metalen sleutel



## 3A. Gang naar de tombe

Een, met bloed bevlekte, trap leidt naar een bedrukkende gang onder het altaar. Deze gang is koud, donker en gevuld met spinnenwebben. Links en rechts in de gang zie je weggeschoven, afgekloven botten liggen.

Als de spelers onvoorzichtig naar de deur aan het einde van de gang lopen, zal Paul ze opmerken voordat ze door de deur heen zijn.

## 3B. Tombe

Het bloedspoor leidt door de openstaande deur van de tombe. Overal in deze ruimte verspreid liggen afgekloven beenderen. Op de wanden zijn heidense symbolen in gedroogd bloed getekend. De markeringen lijken een spoor te maken naar de grote sarcofaag in het midden van de ruimte. Op de sarcofaag ligt het lichaam van een vrouw opgebaard, ondertussen te ver ontbonden om gelaatstrekken te onderscheiden. In haar hand houdt ze een vel papier vast. Links naast de sarcofaag buigt een monsterlijk wezen zich over het stoffelijk overschot van een jonge vrouw, zijn honger naar vlees stillend. Het lijkt menselijk, maar zijn huid is rottend grauw en grijs en de ogen zijn bloeddorlopen.

Het lichaam op de sarcofaag is van Emily. Op haar lichaam kunnen de volgende objecten worden gevonden:

- Een gouden ring, ingelegd met een diamant, met de inscriptie: "voor altijd de jouwe; Paul" ter waarde van 150 goudstukken;
- De notitie "Emily's laatste woorden" (zie hiervoor appendix "Emily's laatste woorden").

Het lichaam dat gegeten wordt door Paul is van een meisje uit het nabije dorp. Zij heeft niets van waarde op haar lichaam.



## Pauls onfortuinlijke lot

Zodra Paul de spelers ziet zal hij direct aanvallen, hongerend naar hun vlees.

Zodra Paul half hitpoints of minder heeft, zal hij de volgende speciale actie op zijn beurt gebruiken: **Power Word Rise**. Met een felle schreeuw roept hij: *“Mortuos suscitare iratum”*. Een **DC 15 Intelligence (arcana)** check zal uitwijzen dat deze zin vertaalt naar: *“Wek de kwaadaardige doden”*.

Iedereen die hem kan horen, moet een **DC 12 Constitution saving throw** werpen. Bij een mislukte worp, neemt deze persoon *1d12 necrotic damage*. Bij een succesvolle worp de helft hiervan.

Alle doden in de omgeving staan op uit hun graven om, op Pauls commando, de spelers aan te gaan vallen. Dit zijn honderden zombies.

## Race tegen de klok

Nadat Paul verslagen is, krijgen de spelers een paar minuten voordat Paul weer opstaat. Het maakt niet uit hoe vaak Paul verslagen wordt, hij zal altijd achter de spelers aan blijven komen.

De horde zombies doet er een tijdje over om uit hun graven op te staan en naar de tempel te strompelen. Het is aan te raden om de spelers op de hoogte te brengen van de horde, zodra ze door “Emily’s laatste woorden” heen lezen. Hiervoor kan de volgende passage worden voorgelezen:

Plotseling hoor je het gerinkel van brekend glas echoën door de gang die naar de tombe leidt. Even daarna hoor je zware, slepende voetstappen en een ondefinieerbaar gebrom.

Zodra de spelers gaan kijken waar dit geluid vandaan komt:

Als je voorzichtig je hoofd uit het gat bij het altaar steekt, zie je drie trage waggelende wezens bij de deur staan. Dit zijn groteske, half-verrotte, overblijfselen van wat ooit mensen waren. Om je heen kijkend, zie je dat de tempel omgeven wordt door vele ontelbare silhouetten, die allen naar binnen proberen te dringen. Ze vallen over elkaar heen om bij jullie te kunnen komen lijkt het wel. Jullie staan op het punt om overweldigd te worden.

De enige manier om hem en de horde zombies te verslaan, is het ritueel zoals beschreven in “Emily’s laatste woorden”.

Zodra het ritueel voltooid is, kan de volgende passage worden voorgelezen:

Zodra de bel voor de derde keer geluid wordt flitst er een licht zo fel, dat je tijdelijk even verblind bent. Na het terugkeren van je zicht, zie je dat de lichamen van de ondoden aan het aftakelen zijn. Groene slierten magie onttrekken de energie uit de wezens, welke opstijgen naar de hemel. Na een korte tijd zijn alle lichamen omgevallen waarbij Paul als laatste, met een luide zucht ter aarde stort.

## Afsluiting

Het uitvoeren van het ritueel betekent ook direct het einde van dit avontuur. Als afsluiting reizen de avonturiers terug naar Elise, om de beloning op te eisen. Hiervoor kan het volgende worden voorgelezen:

Na het brengen van het slechte nieuws, wordt Elise bleek en stil. Bedroefd trekt ze zich terug, maar niet voordat ze een huisknecht vraagt om de beloofde beloning af te handelen. Met het buideltje geld en een ondode ervaring rijker, is het tijd om op zoek te gaan naar het volgende avontuur.

# Paul

Medium Undead, Lawful Evil

Armor Class 11

Hit Points 48 (5d10+20)

Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	10 (+0)	7 (-2)

**Saving Throws** Str +4, Con +4, Int +2

**Damage Immunities** Poison

**Damage Resistances** Necrotic, Psychic

**Condition Immunities** Charmed, Exhausted, Frightened, Paralyzed, Poisoned, Stunned

**Senses** darkvision 60 ft., passive Perception 10

**Languages** Common

**Challenge** 2 (450 XP)

**Blood Frenzy.** Paul has advantage on melee attack rolls against any creature that is at or below half hit points.

**Regeneration.** Paul regains 1d10 hitpoints at the start of its turn. If Paul takes fire or radiant damage, this trait doesn't function at the start of Paul's next turn.

**Rejuvenation.** When Paul dies or his body is destroyed, his soul remains and animates or recreates its body again at the sarcophagus. This process occurs 1d4 minutes after its destruction. When he rejuvenates, he does so with 12 less hitpoints, to a minimum of 12 hitpoints.

**Turn Immunity.** Paul is immune to effects that turn undead.

## ACTIONS

**Multiattack.** Paul makes two attacks. Either two Claw attacks or one Claw attack and one Devour attack.

**Claw.** *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5ft., one target. *Hit:* 7 (1d8 + 3) Slashing damage. Instead of dealing damage, Paul can choose to grapple the target (escape DC 14 Strength saving throw)

**Devour.** *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5ft., one target which is grappled by Paul, incapacitated, or restrained. *Hit:* 4 (1d6) piercing damage. Paul gains the amount of damage dealt to the target back as hit points.

# Zombie

Medium Undead, Neutral Evil

Armor Class 8

Hit Points 22 (3d8+9)

Speed 10ft. (wijkt af van reguliere zombie)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

**Saving Throws** Wis +0

**Condition Immunities** Poison

**Damage Immunities** Poison

**Senses** darkvision 60 ft., passive Perception 8

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

**Challenge** 1/4 (50 XP)

**Undead fortitude.** If damage reduces the zombie to 0 hit points, it must make a Constitution saving throw, with a DC of 5 + the damage taken, unless the damage is radiant or from a critical hit. On a success the zombie drops to 1 hit point instead.

## ACTIONS

**Slam.** *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5ft., one target. *Hit:* 4 (1d6 + 1) bludgeoning damage.

## *Briefje in het Scriptorium*

*De lange jaren zijn een kwelling geweest zonder jou, lieve Paul. Overal waar ik ga, word ik herinnerd aan jouw stem, jouw ogen of de manier hoe je lachte.*

*Hoewel de zon altijd weer opkomt, lijkt de wereld duister geworden voor mij. Iedere dag weer herhaal ik jouw woorden van hoop hardop. Opnieuw en opnieuw, maar ze lijken steeds minder effect te hebben.*

*Ik kon het leven niet langer aan zonder jou. Ik heb gezocht naar een manier om je terug te krijgen. Gezocht, gezocht, gezocht... en, ik hoop, ook gevonden.*

*Ik hoop dat jij, wanneer je weer bij me terugkeert, jouw eigen geest en lichaam zal behouden. Om je tot die tijd zo goed mogelijk te behouden, heb ik je verplaatst. Naar de tombe, om je te beschermen tegen de elementen. Vergeef me daarvoor.*

*~ Emily ~*



## *Briefje in de Slaapkamer*

*Lieve Paul,*

*Was jij er nog maar geweest. Jij wist altijd zo goed wat er moest gebeuren.*

*Niet lang na jouw overlijden heeft er een plaag door de streek gewoed. Mensen van het nabijgelegen dorp kwamen jou opzoeken. Zoekend naar verlossing van die verschrikkelijke ziekte. Iedere keer weer werd ik door hen herinnert aan jouw compassie en daadkracht.*

*Iedereen moest ik teleurstellen. Ook weer zelf moest ik mij teleurstellen. Je was er niet meer. De plaag werd zo erg, dat ik de meesten van hen moest begraven, zij die hier stierven hopen op genezing.*

*Nu, jaren later, ben ik bijna zo ver. Eindeloos experimenteren heeft mij bijna de formule gegeven om jou weer terug te krijgen in mijn leven. Het is niet makkelijk geweest, de magie waar ik me mee bezig hield om ons weer te verenigen. Vooral de "voormalige dorpsbewoners" gaven mij nogal wat problemen.*

*Maar dat zal binnenkort voorbij zijn en ik zal elke minuut van ons samenzijn koesteren.*

*~ Emily ~*

# Emily's laatste woorden

*Aan eenieder die ongelukkig genoeg is om dit te lezen: Het spijt me.*

*Naar waarschijnlijkheid ben ik dood en is het maar deels gelukt is om mijn verloren liefde weer terug te krijgen. Met mijn dood rijst er een groot gevaar.*

*Rondom de tempel liggen vele graven. In deze graven liggen ondoden, nu zonder meester om ze in toom te houden. Zonder leidende hand zullen ze, hongerig naar vlees, opstaan en op commando van mijn voormalige liefde over het land trekken.*

*Vóór mijn dood heb ik gelukkig wel een ritueel ontdekt, dat tegen deze horde gebruikt kan worden:*

*Stap 1: Neem 1 druppel bloed van degene die het ritueel de "veroorzaker" noemt. In dit geval ben ik dat. Ik bewaar om deze reden altijd minimaal 1 flesje van mijn bloed in mijn bureau op mijn slaapkamer.*

*Stap 2: Neem 1 schoongemaakte en geprepareerde schedel, 2 dodelijk giftige planten en/of bloemen en ten slotte 1 bel (grootte is niet belangrijk).*

*Stap 3: Houdt deze volgorde aan!!*

- Vul beide oogkassen van de schedel met de plant/bloem;*
- Giet het bloed op de schedel;*
- Spreek de volgende woorden:*

**Sanctus Sol  
da mihi potestatem  
ut prohibere mortuorum**

*- Luid tenslotte de bel 3 maal.*

*Zodra het ritueel succesvol is uitgevoerd, zullen de verschrikkingen teruggaan waar ze vandaan kwamen.*

*Vergeef me alstublieft, ik deed het uit liefde.*

*~ Emily ~*