



De brug

een piepklein avontuur voor
het Nederlandstalige Fantasy-rollenspel
Schimmen & Schaduwen

Dit is geen spel op zich. Om dit fantasy-
avontuur te kunnen spelen moet u een kopij
bezitten van het basis-spelregelboek (eveneens
gratis downloadbaar van de website)

Tekst door
David 'Font' Van Dijck

Plattegronden door
Miir Kandive van Kaiin

Illustraties door
Foob

website:
<http://www.starspawn.com/foob/twt>

Woord vooraf

Dit spelavontuur is, om het met een neologisme te zeggen, "appreciationware". Dit betekent dat het in weze gratis is, maar dat u toch op een of andere wijze uw appreciatie mag (niet móet) laten blijken (zie lager). U mag het kopiëren voor persoonlijk gebruik of verspreiding onder vrienden en kennissen. U mag echter niet op commerciële wijze gebruik maken van dit bestand (u mag er m.a.w. geen enkele vorm van betaling voor vragen).

Met "appreciationware" bedoelen we dat u wordt aangemoedigd, maar generlei verplicht, van uw appreciatie voor de geleverde inspanningen te laten blijken op één van de twee volgende manieren:

1. door een creatieve bijdrage te leveren aan de "S&S-gemeenschap", onder de vorm van een zelf geschreven en uitgewerkt avontuur (mini-maal 2 pagina's), een plattegrond of iets anders dat voor de spelers van S&S (en/of M&M) nuttig zou kunnen zijn. Op de website vindt u de *up to date* gegevens om uw bijdrage te bezorgen. Als uw bijdrage de moeite is, verschijnt ze zeker op de TWT-website, waar andere S&S- en M&M spelers ze kunnen downloaden.
2. via een kleine financiële bijdrage, ter ondersteuning van o.a. het onderhoud van de website. U geeft wat u zelf wil, gebaseerd op hoe fel u van dit avontuur of spel genoten heeft. Vond u het een slechte en totaal onbenullige tekst, dan geeft u niets. Heeft u er echter plezier aan beleefd, dan stort u gewoon een bedrag naar keuze (bijvoorbeeld, 1 Euro) op rekeningnummer 736-4032267-41 ten name van Johan Wuyckens.

Twee PDF-versies

Om het gebruik van serverspace te beperken is dit PDF-bestand een "screen"-versie. Nadat alle avonturen en andere teksten klaar zijn in screen-formaat, wordt er van alle PDF-bestanden ook "print"-versies gemaakt, die met zijn allen op een CD-rom zullen worden samengebracht, dewelke u dan kan aanvragen. Het enige verschil tussen de twee versies, is de kwaliteit van de afbeeldingen. Deze "screen"-versie kan u uiteraard ook afprinten. De afbeeldingen zullen gewoon van iets mindere kwaliteit zijn.

Inleiding

De weg die het gezelschap volgt wordt plots versperd door een diepe vallei waarvan de rotswallen door een woeste, kolkende rivier zijn uitgesneden. De overzijde is dicht bebost met naaldbomen. Aan de rechterkant van de avonturiers slingert de rotsvallei zich kronkelend omhoog, om uiteindelijk in de mistige hoogten van het gebergte te verdwijnen. Links, enkele kilometers verder naar beneden, wordt de vallei breder. Een schittering doorheen het dichte naaldwoud verraaft er de aanwezigheid van het meertje waarin de rivier uitmondt (A). Een hoge, houten brug (B) overspant de diepte. Aan beide zijden ervan is een primitief gebouw in natuursteen opgetrokken. Hierin huizen de soldaten die erop moeten toezien dat iedereen die de brug oversteeft, braafjes het tolgeld betaalt (5 Dkt per persoon, 7 Dkt voor een kar).

Er staan twee huifkarren voor de brug en een dikke, rijkelijk geklede man is in een heftige discussie gewikkeld met twee van de wachters. De reden van dit tumult wordt al vlug duidelijk. Een hevige stormwind heeft enkele nachten geleden het bovenste deel van de brug vernield en aan het uiteinde een groot gat geslagen. De overtocht met kar en paard is daardoor volkomen onmogelijk geworden.

De oversteek

De avonturiers hebben drie mogelijkheden om de rivier over te steken,

1. Ze kunnen proberen om via de restanten van de reling en de steunbalken over de brug te klauteren.

Iedereen die dit probeert moet een Klimmen-proef-20 afleggen (vergeet hierbij niet bijkomende nadelen door overtollig gewicht in rekening te brengen). Wie mislukt stort in de rivier.

2. Wanneer de avonturiers een touw met klimhaak

bezitten, kunnen ze deze in een naaldboom aan de overkant slingeren.

Dit is echter nog gewaagder en dommer dan de eerste optie. Een naaldboom biedt immers een hoogst onzeker houvast, zodat er 20 + OMV van de persoon procent kans is dat de haak lost en de ongelukkige met een luide kreet de diepte in tuimelt. Bovendien is een behendigheidsproef vereist. Wie mislukt heeft 50% kans om doodleuk tegen de valleiwand te smakken (schade 3D6+1D4 zonder BEP) en dan de rivier in te storten. Wie in de rivier terecht komt, wordt onmiddellijk door de sterke stroming meegesleurd. De ongelukkige moet elke spelronde een Zwemmen-proef-10 (-50 indien hij tegen de stroming in zwemt) afleggen en zal, met de stroming mee, na 10 minuten (10 spelronden) in het meertje terecht komen.

Gebruik de regels voor verstikking (hoofdstuk III paragraaf 9) als het zwemmen mislukt. Eens in het meer verliest het slachtoffer door de koude van het water het bewustzijn en zal op de oever ervan aanspoelen waar, voordat hij terug bijkomt, heel zijn hebben en houden wordt ingepikt door Kur, een jonge minotaurus die in de omliggende bossen huist.

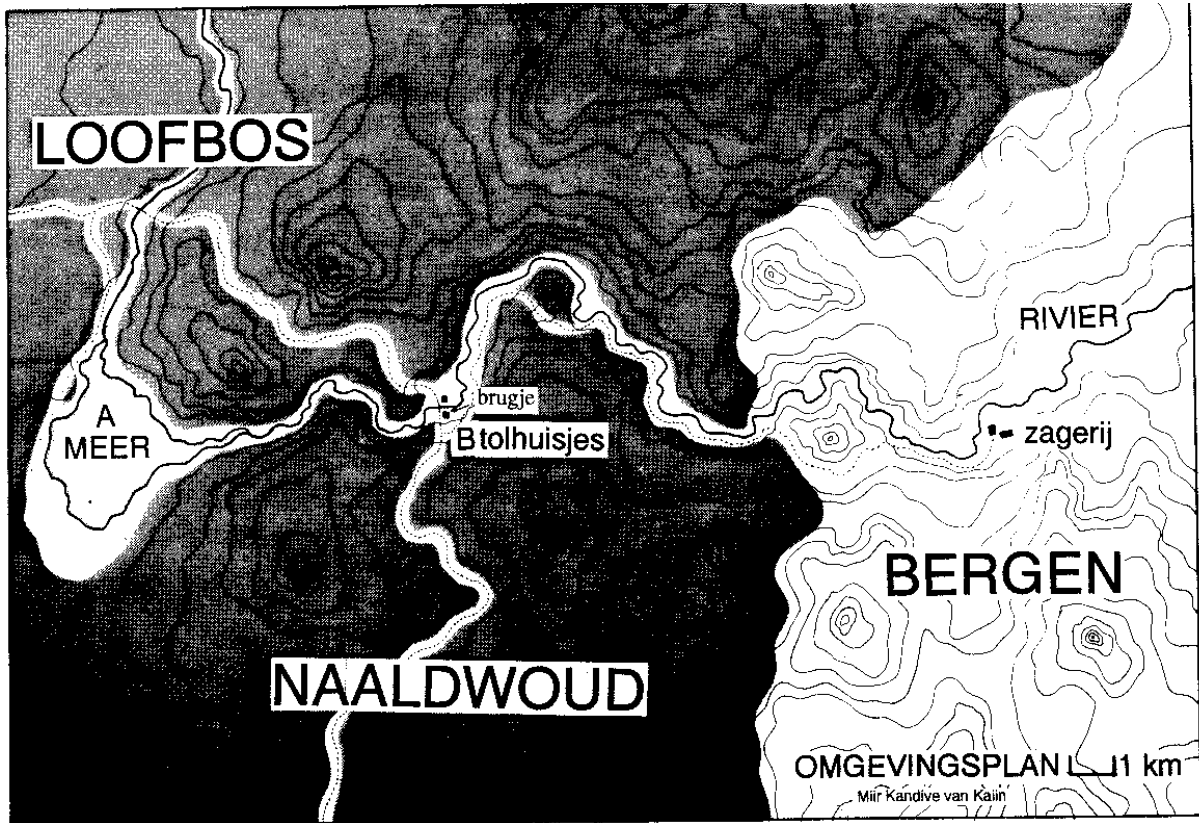
Een geslaagde Spoorzoeken-proef-20 laat toe de sporen van Kur te volgen en hem na enkele uren te vinden.

Tijdens hun verblijf in het loofbos stoten de avonturiers regelmatig op een of ander dier. Rol ieder uur met 1D100 op de volgende monstertabel.

Monstertabel

01-50	Klein bosdier (koniin, haas, ooibie, enz)
91-70	1D4 herten
71-80	1D4 everzwijnen.
81-95	1D5 wolven.
86-90	1D2 beren.
91-99	Een minotaurus (Kur met een zak met daarin alles wat hij van de SK's gestolen heeft).

Aan de noordkant van het meer is een klein bospad zichtbaar dat terug op de weg uitkomt. Volgen de avonturiers dit pad, rol dan slechts om de twee uur op de tabel. Na twee à drie uur bereiken ze de weg.



3. Tenslotte kunnen de avonturiers ingaan op het aanbod van Rohanof, de dikke handelaar.

Rohanof betaalt de avonturiers 100 Dkt als ze voor hem de brug willen herstellen zodat hij er met zijn karren over kan. Er zijn echter geen planken of nagels beschikbaar. Penor, de sergeant van de wacht weet echter te vertellen dat er hogerop in het gebergte een vervallen zagerij staat, waar ongetwijfeld het nodige materiaal te vinden is. Maar hij, noch zijn twee manschappen, zijn bereid om er naartoe te gaan, zogezegd omdat ze hun post niet mogen verlaten.

Dringen de helden verder aan dan zal Penor hen uiteindelijk vertellen dat de zagerij zowat vijf jaar terug het toneel was van een afschuwelijk drama. Wat er precies gebeurt is weet niemand, maar slechts enkele werklui konden aan de slachting ontkomen. Zij beweerden dat een verschrikkelijk monster, dat uit de mist kwam, hen had overvallen. De ochtend daarop zag de rivier rood van bloed en menselijke resten drijven in de richting van het meer af.

Sindsdien heeft geen levende ziel zich nog in de buurt van de zagerij gewaagd.

De vallei naar boven volgend is ze te bereiken na twee dagmarsen. Rohanof vindt het hele verhaal belachelijk en noemt de soldaten lafaards. Desnoods is hij zelf bereid om met het gezelschap mee te gaan. Zijn karren moeten kost wat kost over de brug.

De tocht

Naargelang de helden hoger de bergen intrekken, zullen ze zich meer en meer gewaar worden van veranderingen in het landschap. Het wordt steeds kouder en vochtiger en de plantengroei wordt alsmaar schaarser. Nog opvallender is de steeds sterker wordende afwezigheid van dieren en vogels en al op het einde van de eerste dag zijn de avonturiers in een koud, verlaten landschap beland. Tussen de schaarse naaldbomen kringelen dikke mistlierten, die de natte ondergrond aan het zicht onttrekken.

Rohanof, die al heel wat minder zeker van zijn stuk lijkt, zal erop aandringen een kamp op te slaan (hij voelt er niets voor om 's nachts verder te reizen).

Het is belangrijk dat de spelmeester, naargelang de avonturiers steeds dichterbij de zagerij komen, een sfeer van spanning weet op te bouwen. Het moet tot de spelers doordringen dat het verschrikkelijke moddermonster op elk moment uit de mist kan opdoemen, achter elk hoekje kan loeren, wie weet, misschien is die zachte, modderige plek waar ze nu doorploeteren wel niet het...moddermonster!

PS: Vergeet niet dat de SK's het moddermonster nog nooit gezien hebben en dus nog niet weten om welk monster het gaat.

De zagerij

Eenmaal aan de voet van de bergen gekomen, doemen de akelige omtrekken van de vervallen zagerij voor de reizigers op.

Het is er koud en onnatuurlijk stil. Een dikke, melkachtige mist belemmert het zicht in alle richtingen.

Grondplan

1. Hoofdgebouw

Een grote poort verschaft toegang tot de leegstaande werkplaats. Overall hangt een rottingsgeur. De vloer is bedekt met overblijfselen van gereedschap: kettingen, boomzagen, hier en daar een roestige hamer. In de noordoosthoek ligt een menselijk skelet. De zuidoosthoek is volgestapeld met ruwgezaagde planken. Daarnaast staan twee tonnen: een lege, en een halfvol met vuile, roestige nagels.

2. Loopplank

Een lange loopplank, waarlangs boomstronken (voor transport naar het meer) in de rivier gestort werden. Nu ligt er enkel een gebroken speer en een schedel.

3. Barakken van de werklui

Een muizenrat heeft zich achter een gammel stapelbed verscholen. Overall ligt er afval, rottend voedsel, vodden en scherven.

4. Kisten

Twee grote, vermolmden kisten gevuld met stukken hout en brokken natuursteen. Onder een van de stenen onderaan in een kist verschuilt zich een steenslang.

Het moddermonster

Eventueel kan de SM het moddermonster hier een onverwachte aanval laten uitvoeren zodat de SK's naar de rivier gedreven worden. Ontsnappingsmogelijkheden zijn dan een sprong in de rivier, met de eerder beschreven gevolgen. Of, indien ze slimmer zijn kunnen de SK's gebruik maken van de in de buurt aanwezige, opgestapelde boomstronken, om zich via de loopplank in de rivier te laten glijden en naar het meer af te drijven.

Een andere mogelijkheid is het monster pas op de terugweg te laten verschijnen (en zo de SK's even in de waan te laten dat er helemaal geen monster is, of dat het de reuzenrat was, die de mensen de stuipen op het lijf heeft gejaagd).

Wie 's nachts de wacht houdt zal rond twee à drie uur opgeschrikt worden door een vreemd, gorgelend geluid. Het geluid van het

moddermonster dat een geniepige poging waagt om het gezelschap te besluipen!

Als er niemand op wacht staat dan valt het monster willekeurig iemand aan en zuigt hem op. De andere helden worden onmiddellijk opgeschrikt door het geschreeuw van hun vriend, nog net op tijd om te proberen hem uit de zuigende greep van de modderberg te bevrijden (KRA>50 proef).

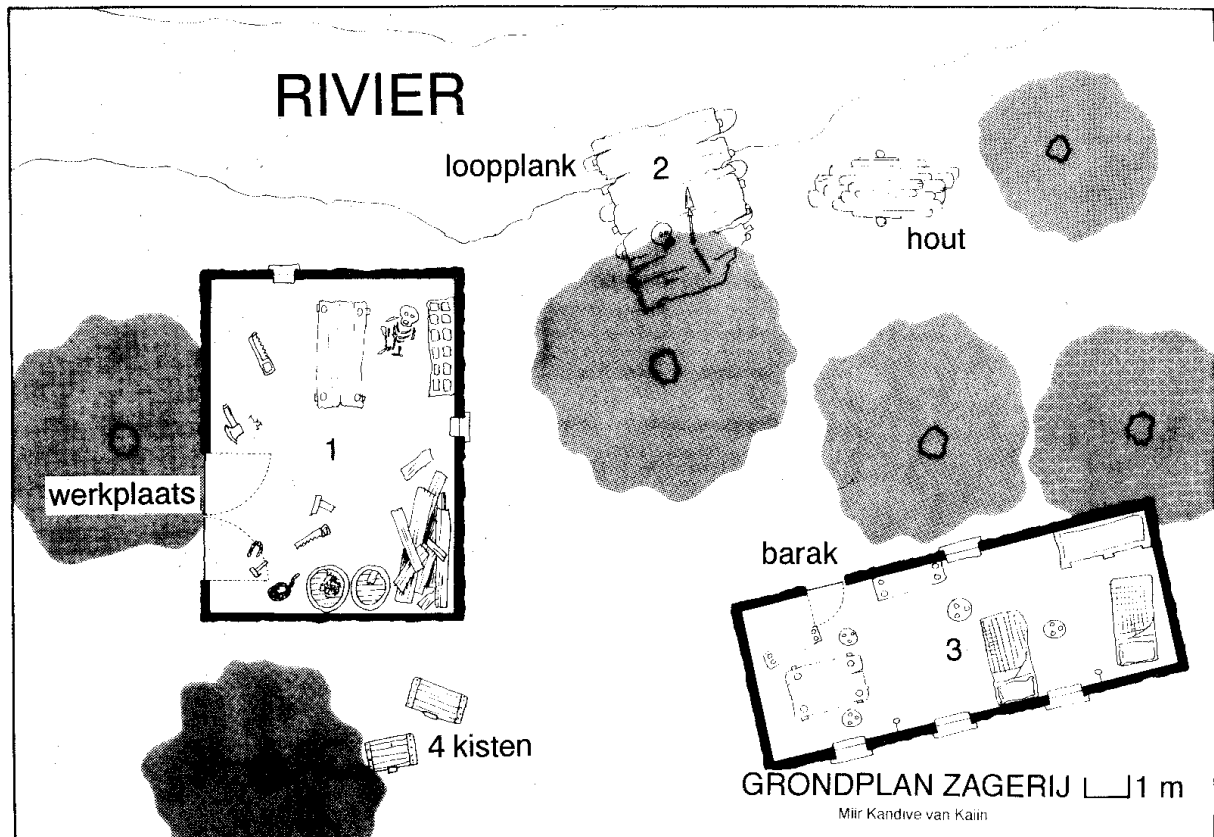
Wat er ook gebeurt, zodra iedereen wakker is slaat het monster op de vlucht en verdwijnt spoorloos in de dikke mist. Als hij iemand met zich meevoert, zal hij deze enkele meters verder bewusteloos en met modder besmeurd achterlaten.

Afronding van het avontuur

Het gaat hier slechts om een korte confrontatie, zodat het onnodig is dat de SM veel details over het moddermonster kent. Het is immers niet de bedoeling, en trouwens ondenkbaar, dat de SK's het monster vernietigen. De SM moet wel weten dat het monster water vreest en er steeds voor zal terugdeinzen (tenminste als het in voldoende grote hoeveelheden wordt aangewend).

Het monster is onnatuurlijk van aard en ondervindt dus geen last van KT's. Meer nog, brengt men het een KT toe (van niveau 1 of 2) dan zal het gebruikte wapen vaststeken in de modder en onherroepelijk opgezogen worden (KRA>100 proef om het wapen te bevrijden).





Personages

De scores van de NSK's zijn gemiddelde scores voor mensen (zie spelregelboek). De SM is natuurlijk vrij om de NSK's sterker of zwakker te maken naargelang de sterkte van de SK's.

Ervaringspunten

Maximaal 100 per speler, naargelang hun prestaties en vindingrijkheid.