



De bergpas

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 en plattegrond door
David 'Font' Van Dijck

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

Tegen de avond bereiken de SK's een kleine nederzetting aan de voet van een grote bergpas. Het dorpje omvat slechts een tiental huisjes, allen in natuursteen opgetrokken. Eén gebouw is groter dan alle andere. Het is de lokale herberg met bijhorende stallen. Veeteelt is in deze streek de belangrijkste bron van inkomsten. Aan de voet van het gebergte grazen enkele grote kuddes schapen. De enige weg snijdt het dorp doormidden en slingert zich dan verder omhoog om tussen twee massieve bergen te verdwijnen: de bergpas! Wie verder wil trekken heeft dus niet veel keus. Ofwel wacht hem een gevaarlijke en lange tocht over de ijzige hoogten (waartoe het de avonturiers zowel aan de nodige klimmerservaring als uitrusting ontbreekt en bovendien huizen hier de nachtuuli (zie verder)), ofwel kunnen ze gewoon door de pas trekken.

De herberg

Een tocht door de bergpas is echter niet zonder gevaar. Meer informatie kunnen de avonturiers inwinnen bij Thor, de rijzige herbergier die duidelijk het bloed van de noordelijke barbaren in de aderen heeft. Thor is een ruw en sluw man. Hij waarschuwt de helden voor een woeste minotaurus die de pas onveilig maakt. Thor weet echter te vertellen dat Mokul (zo heet de minotaurus) verzot is op wijn. "Hem deze drank verschaffen is de truuk om je een veilige doortocht te verzekeren", zegt hij. "Je koopt bij mij wijn. Vimir, mijn stalknecht, brengt de wijn 's morgens naar Mokul

en tegen de avond is hij zo bezopen dat hij slaapt als een roosje. Dan kun je rustig 's nachts voorbij zijn hol sluipen!"

De prijs voor de wijn is 50 Dkt per vat van 100 liter. Een tweetal vaten is zelfs voor een minotaurus meer dan voldoende, maar Thor zal proberen de avonturiers vijf vaten of meer aan te smeren en een kar met paard te verhuren voor 25 Dkt.

Thor dringt er zeer sterk op aan dat de SK's de nacht in zijn herberg doorbrengen en wijst hen twee primitieve kamers aan. "Niet veel zaaks voor 5 Dkt per nacht", vervolgt hij, "maar toch veel beter dan buiten slapen!". Indien de avonturiers wijn aankopen belooft hij hen Vimir er bij het ochtendkrieken op uit te sturen.

De nacht

Als de helden in de herberg slapen zal Thor een wachtpost (een dorpeling bewapend met kruisboog) in de gelagzaal laten postvatten die erop moet toezien dat de SK's 's nachts niet proberen buiten te komen of de wijnkelder binnendringen. Deze man is echter niet van de moedigste. Als de SK's ten tonele verschijnen dan zal hij zijn kruisboog afschieten en wegvluchten om Thor te waarschuwen. Alleen als er iemand wakker blijft, of als de avonturiers buiten slapen, zullen ze zowat rond 2 uur in de ochtend een zwak geschreeuw horen uit de richting van de pas. Gaan ze op onderzoek uit dan merken ze plots het geflikker van toortslicht op nabij de ingang van de pas. Als ze naderbij komen kunnen ze twee gestalten onderscheiden die een zware last met zich meezeulen. Een geslaagde

Sluipen-10 proef is nodig om dicht genoeg te naderen om iets te kunnen zien of om de gestalten te volgen. Bij mislukking zullen de personen (die Vimir en Thor blijken te zijn) verschrikt de avonturiers opmerken en onmiddellijk om hulp vragen.

"We hoorden een schreeuw en toen we toesnelden vonden we deze man", antwoordt Thor, "blijkbaar werd hij door Mokul aangevallen! Jammer genoeg is hij al aan zijn wonden bezweken. We gingen hem net begraven."

Vimir heeft een bloedig werpmes vast. "De dolk van de man", zegt hij, "de ongelukkige heeft zich nog proberen te verdedigen!"

Indien ze de wapens van de dode onderzoeken zullen de helden merken dat er een mooie dolk tussen zijn gordel steekt. "Dan is dit wapen van een van zijn reisgenoten!", verdedigt Vimir zich als hij geconfronteerd wordt met dit feit.

Een geslaagde Dierkunde-proef onthult ook dat de klauwachtige wonden, waarmee het lijk bedekt is, moeilijk van een minotaurus afkomstig kunnen zijn. Lukt de proef dan kan men de mannen ongemerkt volgen. Ze dragen het lichaam naar een afgelegen veld achter een boerderij terwijl ze hardop converseren: "Die stomme Mokul!", vloekt Thor, "Hij ligt natuurlijk weer zijn roes uit te slapen, de zatlap! Ik had 'm nog zo gewaarschuwd dat hij vanacht op z'n hoede moest zijn om eventuele overlevenden uit te schakelen! We kunnen nu geen getuigen gebruiken, zeker niet als er nog andere vreemdelingen aanwezig zijn!"

In een uithoek van het veld ontdoen de mannen het lijk van alle waardevolle voorwer-

pen en werpen het er in een diepe put, die met een gecamoufleerd luik is afgedekt. Daarna keren ze terug naar de herberg. In de put liggen nog twee andere rottende lichamen. Ze verpreiden een afschuwelijke stank.

Het lijk

Het lijk is dat van een rijk geklede handelaar, de enige overlevende van de karavaan die door de nachtuuli werd overvallen. Hij slaagde erin om op eigen krachten terug te strompelen en werd dan door Vimir en Thor gedood, die de ingang van de vallei bewaakten, speciaal om dergelijke, ontsnapte getuigen op te ruimen.

Het plot

In werkelijkheid speelt heel het dorp samen met Mokul onder één hoedje. In ruil voor bescherming tegen de nachtuuli (die het niet wagen voorbij het hol van Mokul te komen, zo dom zijn ze niet), levert het dorp hem zoveel wijn hij wil. Bovendien krijgt hij de helft van al het goud dat van de slachtoffers van de nachtuuli geplunderd wordt.

Deze vleesetende verschrikkingen bestaan echt maar zijn slechts 's nachts actief. Zodoende is het een koud kunstje om een konvooi reizigers door de pas te loodsen, in de waan dat ze veilig zijn omdat ze de minotaurus hebben omgekocht. 's Ochtends trekken de dorpingen met kar en paard de pas in om lijken te plunderen. De dorpingen proberen natuurlijk zoveel mogelijk munt uit bezoekers te slaan, alvorens deze de pas in trekken, want al de winst die ze zo

al kunnen maken, hoeven ze niet met Mokul te delen. Verder is de minotaurus een zeer mooie dekmantel. Men blijft geloven dat wat wijn voldoende is om veilig door de pas te geraken. Wie zou immers zijn leven op het spel zetten als men van de aanwezigheid van de nachtuuli op de hoogte was?

Heel het spelletje is opgezet door Thor en Vimir en de weinige dorpingen spelen het graag mee vanwege de grote winsten. Bor is een van enigen die met gewetensproblemen te kampen heeft (vandaar zijn waarschuwing aan de helden, zie later).

Het gestolen goed (zijden stoffen, juwelen, kostbare dranken, parfums, wapens en gebruiksvoorwerpen, alles samen voor een totale waarde van zowat 100 Kro) wordt opgeslagen in lege wijnvaten in de kelder van de herberg. Onder geen beding wordt er een vreemdeling in die kelder toegelaten (zogezegd uit angst voor diefstal). Het is ook wel een beetje opvallend dat ieder waarmee de avonturiers in contact komen, zich uiterst vriendelijk gedraagt. Navraag over "ge vleugelde wezens in de bergen" wordt op hoongelach of (schijnbaar) ongeloof onthaald.

De nachtuuli

Wie 's nachts door de pas loopt, wordt onherroepelijk overvallen door een bende (3D4) woeste nachtuuli. De nachtuuli vechten tot de helft van hun aantal gesneuveld is, waarna ze krijsend verdwijnen.

NSK's karakter-schets, scores en info

De niveau 0 kundes van de andere NSK's (mensen) vind je terug in het basis-spelregelboek.

Thor, de waard



Thor is een man zonder eergevoel. Hij trekt zich van niemand of niets iets aan en denkt alleen aan eigen profijt en zijn eigen hachje.

Scores

| | |
|--------|---------|
| BEH 40 | KRA 23 |
| WEE 58 | CHA 39 |
| INT 42 | MOE 47 |
| OPM 40 | SPI 44 |
| OMV 18 | BEW 6 |
| LEP 47 | |
| AK -5 | KB +1D4 |

Kundes

Drinken 68%, Waarde schatten 71%, Zwemmen 40%, Heel moedig, Heel sterk, Heel taai

Wapenkundes

Strijdbijl 64%, 1 aanval, schade 3D6+2+1D4

Uitrusting

Een strijdbijl en plaathelm (verborgen achter de toog), hard leer en licht maliën hemd zonder mouwen, een buidel met 53 Dkt en enkele kostbare ringen met een

gezamenlijke waarde van ongeveer 500 Dkt (buit van vorige slachtoffers, enkele van de ringen dragen persoonlijke initialen).

Wapenrusting

Lok. / Raak / KLEP / BEP

Hoofd / 1-3 / 7 / 1D4+5
 LA / 4-7 / 5 / 1D4+1
 RA / 8-11 / 5 / 1D4+1
 Lich. / 12-16 / 16 / 2D4+3
 LB / 17-18 / 7 / 1D4+1
 RB / 19-20 / 7 / 1D4+1

Vimir

Vimir, een oud-piraat, is een gewetenloos moordenaar en de rechterhand van Thor. Hij verblijft in de herberg. Alhoewel hij zich vriendelijk en joviaal voordoet als een oude herder, getuigen zijn vele littekens toch van een ander verleden. Een Zien proef-30 onthult ook dat hij onder zijn mantel van schapenvacht zware maliën en een gordel werpmessen draagt (hoogst ongewoon voor een hoeder van schapen).



Als de helden hem vragen of er veel mensen door deze streek trekken antwoordt hij: "Och ja, gisteren zelfs nog kwam hier 'n groep handelaars langs en zij kochten 6 vaten van Thor! Slimme jongens! Zij weten tenminste waar ze aan toe zijn. Af en toe komen hier ook een paar dwazen langs die

onze goede raad in de wind slaan en zonder wijn verder trekken. Die vinden we dan meestal later terug, in mootjes gehakt door dat verschrikkelijke monster!".

Scores

| | |
|--------|--------|
| BEH 44 | KRA 18 |
| WEE 57 | CHA 33 |
| INT 32 | MOE 41 |
| OPM 18 | SPI 30 |
| OMV 18 | BEW 5 |
| LEP 47 | |
| AK 0 | KB 0 |

Kundes

Drinken 56%, Martelen 55%, Waarde schatten 50%, Zeevaartkunde 60%, Heel moedig, Heel taai

Wapenkundes

Werpmes 79%, schade 1D6+1
Vuist 48%, 5 aanvallen, schade 1D6

Uitrusting

Een dikke wollen mantel, een lang hemd met mouwen (zware maliën), een gordel met 6 werpmessen, een herdersstaf, een buidel met 34 Dkt en 23 Sh

Wapenrusting

Lok. / Raak / KLEP / BEP

Hoofd / 1-3 / 7 / 0
 LA / 4-7 / 5 / 1D4+3
 RA / 8-11 / 5 / 1D4+3
 Lich. / 12-16 / 16 / 2D4+5
 LB / 17-18 / 7 / 1D4+3
 RB / 19-20 / 7 / 1D4+3

Bor



Bor, een jonge herder, gehuld in dikke schapenvacht, is eveneens in de herberg aanwezig. Hij zal zich aanbieden als gids voor 15 Dkt. Eigenlijk hebben de helden helemaal geen gids nodig. Het is voldoende de weg te volgen en na een dag ben je door de pas. Trouwens, zodra hij de kans ziet zal Bor naar het dorp terugvluchten. Hij probeert eveneens enkele schapenvachten te verkopen (5 Dkt per stuk), want het is erg koud in het noorden. Bovendien waarschuwt hij (fluisterend en even omkijkend naar Thor en Vimir) dat Mokul niet het enige gevaar in de bergen is. "Hoog in de ijzige toppen, huizen vreemde, gevleugelde wezens". Hij raadt de helden aan extra uit te kijken eenmaal ze voorbij Mokul zijn, Meer wil hij niet kwijt, alhoewel hij wel nogal zenuwachtig doet, wat de indruk kan wekken dat hij iets achterhoudt.

Scores

| | |
|--------|--------|
| BEH 50 | KRA 16 |
| WEE 41 | CHA 38 |
| INT 37 | MOE 28 |
| OPM 38 | SPI 34 |
| OMV 16 | BEW 5 |
| LEP 37 | |
| AK 0 | KB 0 |

Kundes

Africhten honden 32%,
Dierkunde land 50%, Klim-

men 58%, Spoorzoeken
57%, Vallen zetten 50%

Wapenkundes

Staf (2H) 64%, 1 aanval,
schade 1D8+2

Uitrusting

Zware kleren, een herders
staf en een buidel met 56 Sh

Wapenrusting

Lok. / Raak / KLEP / BEP

Hoofd / 1-3 / 6 / 1D4+5
LA / 4-7 / 4 / 1D4+1
RA / 8-11 / 4 / 1D4+1
Lich. / 12-16 / 13 / 2D4+3
LB / 17-18 / 6 / 1D4+1
RB / 19-20 / 6 / 1D4+1

OMV 20 BEW 6 (V45)
LEP 53 MK 3
AK -15 KB +3DV

Wapenkundes

Klauw 52%, 2 aanvallen,
schade 2D6+3D4

Wapenrusting

Lok. / Raak / KLEP / BEP

Hoofd / 1-3 / 8 / 1D4+5
LA / 4-6 / 5 / 1D4+1
RA / 7-9 / 5 / 1D4+1
Lich. / 10-14 / 19 / 2D4+3
LB / 15-16 / 5 / 1D4+1
RB / 17-18 / 5 / 1D4+1
LV / 19 / 3 / 2
RV / 20 / 3 / 2

(LV = linkervleugel)

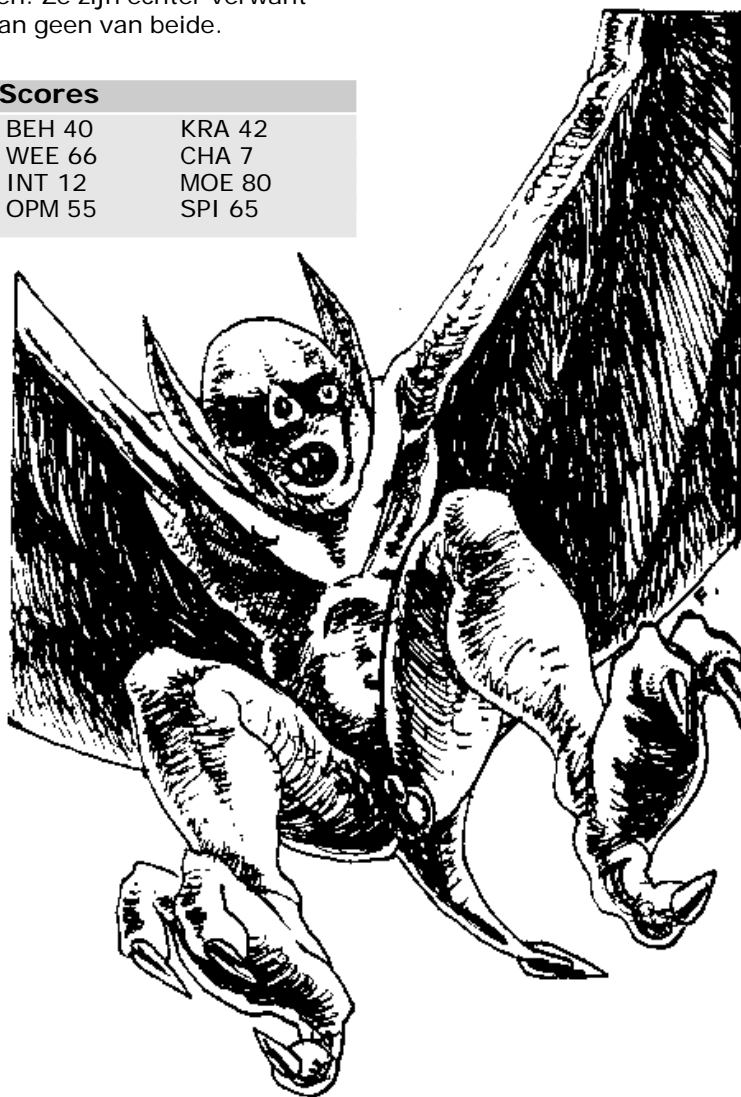
Nuchtuuli vechten steeds
vliegend en genieten dus van
een +10 voordeel op hun WK.

Nuchtuuli

Nuchtuuli doen sterk denken
aan gevleugelde demonen of
grote, mensachtige vleermuis-
zen. Ze zijn echter verwant
aan geen van beide.

Scores

| | |
|--------|--------|
| BEH 40 | KRA 42 |
| WEE 66 | CHA 7 |
| INT 12 | MOE 80 |
| OPM 55 | SPI 65 |



Afronding van het avontuur

Wanneer Thor en Vimir op een bepaald moment door de mand vallen en zich niet meer met woorden kunnen redden of als ze merken dat de avonturiers te veel weten of de rijkdommen in de kelder ontdekt hebben, grijpen ze naar de wapens. 1D4 boeren zullen hen bewapend met knots, bijl of kruisboog bijstaan. Van zodra blijkt dat ze aan de verliezende hand zijn zullen ze wegvluchten om Mokul te halen, tijd voor de helden om zich uit de voeten te maken!

Gebruik voor Mokul de scores voor een minotaurus in het bestiarium.

De SM kan het avontuur aanpassen waar hij dit geschikt acht. Misschien geeft Bor iets meer informatie prijs als de avonturiers toch geen stap vorderen en wordt hij later bijvoorbeeld door Vimir omgebracht omwille van zijn loslippigheid.

De helden kunnen misschien meer informatie winnen uit een zatgevoerde Mokul of hem eventueel zelf omkopen met voldoende goud en wijn om hen uit de pas te eskorteren; wat natuurlijk verraad is tegenover Thor. Maar dat zal Mokul een zorg wezen als hij zo meer kan verdienen. Als hij tenminste niet gierig wordt en probeert alle avonturiers een kopje kleiner te maken om hun bezittingen te verwerven!

De SM kan hen ook de restanten van een overvallen karavaan doen ontdekken in de pas, enzovoort.

Ervaringspunten

Maximaal 500 per speler: ongeveer 300 indien het plot volledig wordt ontrafeld en Thor en Vimir uitgeschakeld (of ontmaskerd) worden en 200 voor het uitschakelen van Mokul.