

---

# Moord

---

Een avontuur uit  
Avonturië

---

Erik Traas

---

## **Inhoud**

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Inleiding .....                                    | 3  |
| Dood gaan .....                                    | 4  |
| Kamer 1: de rookkamer.....                         | 5  |
| Kamer 2: De zandkamer .....                        | 6  |
| Kamer 2a: de piramide .....                        | 6  |
| Kamer 3: de Tijdkamer.....                         | 9  |
| Kamer 4: het sprookjesbos .....                    | 10 |
| Kamer 5: de waterwereld.....                       | 12 |
| 5a: eiland 1: Het grijze eiland .....              | 12 |
| 5b: eiland 2: Het gele eiland.....                 | 13 |
| 5c: eiland 3: Het paarse eiland.....               | 13 |
| 5d: eilanden 4-5 & 7: De onbestemde eilanden ..... | 14 |
| 5e: eiland 6: het eiland van de graven.....        | 14 |
| Kamer 6: de kamer van de Goden .....               | 15 |
| Kamer 7: De antwoordkamer .....                    | 16 |
| Einde van het avontuur.....                        | 17 |



## **Inleiding**

Aan het begin van dit avontuur zijn de helden op bezoek in het pittoreske dorpje Morgan ergens aan de westkust van Avonturië.

Het dorpje Morgan bestaat uit een bonte verzameling van kleine huisjes en biedt plaats aan ongeveer 700 zielen. De mensen die er wonen laten zich typeren als vriendelijk, beleefd en hulpvaardig.

In het dorpje zijn voldoende voorzieningen voor het nuttigen van een goede maaltijd en er zijn ook voldoende slaapaccommodaties.

De helden zijn wel toe aan een maaltijd en een goede nachtrust en, hoewel er voldoende voorzieningen in Morgan aanwezig zijn, valt hun oog op een herberg tegenover de mooie oude dorpskerk van Morgan. De herberg heet 'de Gaper' en eenmaal binnen worden de helden welkom geheten door de waardin Marieke.

De helden maken kennis met Marieke en kunnen desgewenst een gesprek met haar aangaan en wat te eten of te drinken bestellen.

De gerechten op het menu zijn eenvoudig doch voedzaam en de prijzen zijn ronduit schappelijk te noemen.

In de herberg is het gezellig druk. De dorpelingen hebben er een dag van noeste arbeid opzitten en vermaken zich prima. Ze zijn benieuwd naar de verhalen van de helden en vertellen zelf ook wat ze zoal in het leven meemaken. Al gauw worden er vriendschappen gesloten en worden er rondjes gegeven. Het is al laat in de avond of vroeg in de nacht als de laatste dorpeling naar huis gaat.

Er is inmiddels een geweldig onweer losgebarsten en een vervolg van de tocht is daardoor uitgesloten: het is te gevaarlijk op de weg.

De helden horen van Marieke dat er nog een aantal kamers beschikbaar zijn en dat de helden daar, uiteraard tegen betaling, de nacht mogen doorbrengen.

Moe en voldaan vallen de helden in slaap.

## Dood gaan

Dit avontuur is zo geschreven dat helden vroeg of laat uiteindelijk zullen sterven in het avontuur. Omdat de helden dit slechts in een droom ervaren (wat ze niet weten) zullen aan het einde alle levens – en gevechtswaarden weer genormaliseerd worden.

Gaat een held in het avontuur dood, dan krijgt hij een envelop met daarin een aanwijzing. Als de held de aanwijzingen opvolgt en de eventuele opdracht voltooid kan hij weer terugkeren in het avontuur, volgens de voorwaarden die in de aanwijzing worden genoemd.



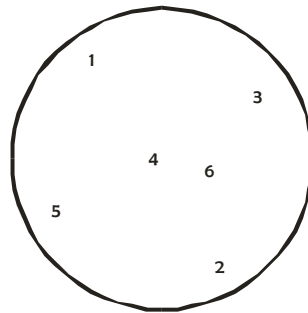
## Kamer I: de rookkamer



De volgende dag wordt iedere held wakker in een mistig landschap. Je weet niet waar je bent en hoe je daar terecht bent gekomen. Om je heen zie je niets dan een dikke en ondoordringbare mist. Je ziet letterlijk geen hand voor ogen. De grootte en de vorm van de plaats waar je je bevindt is onbekend. Je weet niet of je alleen bent maar je kunt in ieder geval niemand zien. De mist in de ruimte werkt bedwelmend en hallucinerend. Zien wordt gereduceerd tot een waarde van 3. Naar keuze mag één ander zintuig de verloren waarde op zien compenseren. (dus als je op zien 8 punten hebt verloren, dan mag een zintuig naar keuze met 8 verhoogd worden)

Iedere held krijgt een brief van de meester met daarop 6 mogelijke acties waar hij of zij uit kan kiezen (bijlage I)

Waar de helden zich bevinden



Als de helden elkaar weer gevonden hebben is de mist opgetrokken en zien ze dat ze in een bosachtige omgeving staan. Tussen de bomen staan menhir-achtige rotsblokken.

Op de rotsblokken zijn pijlen te zien die de helden leiden naar een open plek in het bos. De plek is een rotsplateau. In het midden van het plateau staat een boom. Aan een dikke tak van die boom hangt een kooi. De kooi hangt boven een opening in de grond waaruit bedwelmende rook komt. In de kooi bevindt zich het Orakel van Helpmi

De helden mogen aan het orakel een vraag stellen. Het orakel geeft alleen antwoord als ze vragen hoe ze verder moeten of hoe ze hier weg moeten komen. Het antwoord is cryptisch, zoals je van een goed orakel mag verwachten:

TOEWIJDING LEIDT TOT CAPITULATIE  
HET 3<sup>e</sup> TEKEN BRENGT VERLOSSING

Het antwoord is OVERGAVE.

Dit antwoord is goed voor 40 AP

Het 3<sup>e</sup> teken is de letter –e–.

Als de oplossing gegeven is vervaagt de wereld om de helden heen en zien ze dat ze in het midden van een vierkante ruimte staan. De ruimte heeft geen ingang. In het midden van de oostmuur is een deur. Naast deze deur hangt een tablet met allerlei letters er op. Als de helden de letter e aanraken opent de deur zich.

Achter de deur is een gang te zien. Aan gang loopt dood in het oosten. Aan het einde van de gang zit in het noorden een deur.

De deur kan gewoon geopend worden en verschaft toegang tot de 2<sup>e</sup> kamer.

## **Kamer 2: De zandkamer**

De helden betreden een zandlandschap dat zich oneindig ver uitstrekt.  
De kamer heeft nog geen specifieke afmetingen.

In het oosten zien de helden een piramide.  
In het noordwesten zijn wat palmbomen en water te zien.

De palmbomen en het water zijn niet echt, maar een fata morgana.

Er staat een felle zon aan de hemel.  
Lang stil blijven staan in de zon betekent dat je verbrandt. Het uithoudingsvermogen neemt iedere 5 minuten dat men in de zon staat met 1 punt af. Het drinken van water voorkomt uitputting. 1 slok is goed voor UI + 1.

## **Kamer 2a: de piramide**



De piramide heeft aan de oostkant de ingang. Bij de ingang staan 4 grote beelden van mythische figuren. Vóór ieder figuur staat een stenen altaar.  
In ieder stenen altaar zit een verzinking.

Twee grote gouden deuren verschaffen toegang tot het bouwwerk. Echter, de deuren zijn gesloten. Aan de gouden deuren hangen 4 stenen tabletten met daarop hiërogliefen. Ieder tablet is even groot. De verzinkingen in de altaren zijn even groot als de stenen tabletten.

Boven de deuren is een teken in de piramide gebeiteld:



Op het moment dat men een stenen tablet aanraakt verschijnt de wachter van de piramide.  
Hij vertelt de helden dat de piramide de toegang is tot het dodenrijk van Anubis.  
Alleen Anubis kan hen naar de volgende wereld brengen.

Hij legt ze het systeem uit:

De hiërogliefen zijn de namen van de 4 Egyptische goden die voor de ingang staan.  
Om de piramide te kunnen betreden moet men de dodengod Anubis aanbidden en hem vragen of hij de poort naar de doden wil openen.

De god wordt opgeroepen door het tablet met zijn naam in de verzinking van het altaar te leggen.  
Ieder tablet is even groot en ook de verzinkingen in de altaren zijn even groot.  
Wordt het verkeerde tablet geplaatst dan ontsteekt de foutief aangeropen god in toorn en zal de ongelovige zwaar straffen.

- |                   |                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Straf van Anubis: | de ongelovige wordt getroffen door een kolom van vuur waarin hij zal verbranden tot zijn levensenergie met een kwart is afgenomen. Daarnaast zal hij voor de rest van zijn leven de dood vrezen.                         |
| Straf van Seth:   | de ongelovige zal wegzakken in het zand tot alleen zijn hoofd nog boven het zand uitsteekt. Hij lijdt 2 D6 schade punten en hij zal door een medeheld uit het zand getrokken moeten worden. (LK proef)                   |
| Straf van Ra      | De zon gaat steeds feller schijnen en hij verblindt de ongelovige. Zien neemt af tot een waarde van nul gedurende 3 D6 minuten. Daarna neemt het iedere 5 minuten weer toe met 1 punt tot hij weer op de beginwaarde is. |
| Straf van Selket  | De ongelovige wordt aangevallen door 1 D6 schorpioenen. Iedere held die probeert te helpen roept ook weer 1 D6 schorpioenen op.                                                                                          |

### **Schorpioen**

LE: 15

AV/AW: 6/8

TP: 1D6 + gif (BH -1 voor iedere beet)

BW: 3 (stevig uitwendig skelet)

Dit zijn de goede combinaties:



Seth  
Woestijn



Anubis  
Dood



Ra  
Zonnegod



Selket  
Schorpioen



Als Anubis is aangeroepen gaan de gouden deuren open en kan men de piramide betreden. In de piramide is een lange gang met aan het einde een lange rechte trap naar beneden. Het is aardedonker in de piramide.

Aan de wanden hangen toortsen.

Deze kunnen echter alleen door Anubis worden aangestoken. Hiertoe moeten de helden zich in gebed richten tot Anubis.

De trap loopt steil naar beneden over een afstand van 20 meter. Daarna is er een plateautje met onder de trap haaks weer een andere trap die net zo stijl naar beneden loopt. Zo zijn er in totaal 6 trappen die zich dus zigzaggend de diepte in werken. De trappen zijn stijl en levensgevaarlijk en hebben geen trapleuning.

Voor iedere trap moet iedere held een BH proef gooien die met 6 verzwaaard wordt als de toortsen niet branden.

Eenmaal beneden angekommen bevinden de helden zich in een hoge, grote vierkante kamer met daarin een metershoog beeld van de god Anubis. In zijn ene hand houdt hij een staf vast en met zijn andere hand verspert hij de doorgang naar de poort naar het hiernamaals achter hem.

Op het moment dat men het beeld aanraakt komt het tot leven. De poort wordt door een vlammenmuur gesloten en Anubis valt aan...

### **Anubis**

LE: 100 (*ongevoelig voor magie*)

AV/AW: 12/12

TP: - staf: 1 D6 +4

- hand: 1 D6 + 2

- been: 1 D6 + 3 (ook dobbelsteen gooien: bij 5 trapt hij op de held, dan 2 D6 schade)

BW: 4 (hij is van steen)

Als Anubis wordt verslagen dan levert dat per persoon 50 AP op voor de ervaring van het vechten tegen de god van de onderwereld. Daarnaast zijn er nog 100 AP te verdelen onder de helden. De vlammenpoort dooft en in de opening verschijnt het orakel van Helpmi weer. Zij spreekt wederom in raadselen en zegt:

EEN GEWAPEND AMFIBIE

HET 4<sup>E</sup> TEKEN BRENGT VERLOSSING

Het antwoord is schildpad.

Dit antwoord levert 40 AP op.

Het 4<sup>e</sup> teken is de letter –i–

Als de oplossing gegeven is vervaagt de wereld om de helden heen en zien ze dat ze in het midden van een ruimte staan (afmetingen volgens plattegrond). De ruimte heeft geen ingang. In de noordmuur is een deur. Naast deze deur hangt een tablet met allerlei letters er op. Als de helden de letter i aanraken opent de deur zich.

## Kamer 3: de Tijdkamer

De kamer wordt aan de zuidkant betreden. De kamer is een grote ronde ruimte met een hoog plafond. Vanuit het plafond komen vier metalen stangen naar beneden, de een langer dan de ander. Aan de uiteinden van de stangen bevinden zich grote raderen die door de verschillende lengtes van de stangen op verschillende hoogten in de ruimte hangen.

Als men op een van de raderen gaat staan, zakt deze iets naar beneden en verschijnt iedere keer een Magere Hein die na ieder gevecht sterker wordt..



### Magere Hein

LE: 20 – 30 – 50 – 80

AV/AW: 9/9 - 10/10 - 11/11 - 12/12

TP: 2D6 als hij je met zijn zeis raakt  
(worp: 1 / 1-2 / 1-2-3 / 1-2-3-4 )

1D6 (+1 , +2, +3, +4 ) als hij je met zijn magere handen raakt

BW: 1-2-3-4 (hij ziet er mager uit maar heeft sterke botten)

Iedere keer als Hein verslagen is vervalt hij tot een hoopje as. In de asresten verschijnt telkens een cijfercombinatie:

1791 – 1457 – 5947 – 4995

Als de laatste Magere Hein verslagen is zijn alle raderen op hun plaats gezakt en grijpen ze in elkaar. Men kan nu zonder problemen naar de oostzijde van de kamer lopen. Daar is een deur verschenen.

De deur zit op slot. Rechts naast de deur hangt een paneel met 10 cijfersymbolen: 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9 die men kan indrukken. Aan het begin en het einde van de cijferreeks zit een vierkante knop. Naast de nul is de knop zwart met daarop een witte zandloper. Naast de negen is de knop wit met daarop een zwarte zeis.

Aan de linkerkant hangt het bekende tablet met allerlei letters er op.

Het indrukken van de zandloper zet een tijdmechanisme in werking. Vanaf dat moment komt er iedere 5 minuten een cijfer van het paneel vast te zitten en kan dus niet meer gebruikt worden. De cijfers komen vast te zitten in deze volgorde: 0-2-4-6-8--5-3 tot uiteindelijk alleen de cijfers 1-7-9 zijn overgebleven.

Na het indrukken van de zeis klinkt de stem van Magere Hein. Hij zegt:

De deur kan worden geopend met de correcte combinatie van vier cijfers. Elk van de vier cijfercombinaties bevat precies twee juiste cijfers op de goede positie.

Voor het oplossen van het raadsel zijn 200 avontuurpunten te verdienen die de helden onder elkaar moeten verdelen.

Na het vast komen zitten van een cijfer of na het intoetsen van een verkeerde combinatie neemt dit aantal met resp. 5-10-15-25-40-65-105-170 punten af totdat er dus nog maar 30 punten over zijn. Daarna zijn alleen de juiste cijfers nog over. Als men dan de juiste code intoetst levert dat 30 punten op. Als dit mislukt dan vervallen alle avontuurpunten en verschijnt het orakel weer. de deur gaat na het oplossen van het raadsel open en de kamer vervaagt...

De juiste combinatie is natuurlijk 1997

1791  
1457  
5947  
4995

Het orakel zegt:  
BLOEM OM OP TE SCHIETEN.  
HET 4<sup>e</sup> TEKENT BRENGT VERLOSSING

Het antwoord is roos.  
Dit levert 20 AP op.  
Het 4<sup>e</sup> teken is de letter –s-  
Het indrukken van deze letter op het linkerpaneel laat de kamer vervagen en opent de deur.

## Kamer 4: het sprookjesbos

De helden komen wederom in een lange gang terecht. Deze gang loopt naar het westen en eindigt midden in een bosrijke omgeving.



De zon schijnt en het is lekker weer om een wandeling te maken. Na verloop van tijd wordt het donkerder en komen ze op een open plek bij een houthakkershut aan.

De hut van de houthakker is een kleine hut die bewoond uitziet. Op het moment dat de helden aankomen is er niemand in of rond de hut aanwezig.

Aan de deur hangt een briefje. Naast de deur hangt een verwaterde afbeelding van een persoon. (Afb.1)

Alleen als een lezen/schrijven proef slaagt kan het briefje gelezen worden:

*“Ik ben aan het werk in het bos. Doe alsof je thuis bent.”*

Het briefje is ondertekend door Gepetto de houthakker.

De deur kan gewoon geopend worden.

Eenmaal binnen valt de deur achter de helden in het slot.

De deur is op geen enkele manier meer te openen, ook niet met magie.

In de hut staan een eenvoudige eikenhouten tafel met twee even eenvoudige houten stoelen. Op de tafel staat een gedoofde kaars en een broodplank met een mes en een mok. In de zuidoost hoek staat een onopgemaakt eenvoudig houten bed. In de noordmuur is een open haard met daarin wat houtblokken. De hut heeft alleen in de voordeur een klein raampje zodat men binnen weinig kan zien.

Op het moment dat iemand de kaars wil aansteken om licht te maken buigt de kaars zich zodat men hem niet kan aansteken.

Zodra een van de andere voorwerpen wordt aangeraakt komt het tot leven en valt het aan:

**Tafeltje dekje:**

MO: 15  
 LE : 20  
 AV/AW: 7/7  
 BW: 2 (eiken tafel)  
 TP: ID + 2

**Yoda het bed**

MO: 15  
 LE: 20  
 AV/AW: 7/9  
 BW: 1  
 TP: ID+2

**Wiebel & Waggel de Stoel**

MO: 12  
 LE 15  
 AV/AW 7/6  
 BW 1  
 TP ID+1

**Stanley het mes**

MO 13  
 LE 20  
 AV/AW 10/10  
 BW 2 (RVS)

**Herman de Broodplank**

MO 10  
 LE 10  
 AV/AW 7/0  
 BW 1  
 TP ID

**Mora de Mok**

MO 10  
 LE 10  
 AV/AW 7/0  
 BW 1  
 TP ID

De inboedel van de hut zijn mimmicks die hongerig zijn en tot leven komen wanneer men ze aanraakt.

De hut zelf is ook een mimmick. Daar komen de helden achter als ze langer dan een kwartier in de hut zijn. Na een kwartier valt er zuur vanaf het plafond naar beneden. Per 5 minuten kost dat de helden vanaf dat moment 1 SP per persoon.

Pas als men het haardvuur aansteekt begint er rook in de kamer te komen en worden ze door de voordeur weer uitgehoest. (20 AP voor de bedenker van dit plan).

Dan zien ze naast de voordeur het bekende letterpaneel verschijnen.

Het orakel verschijnt daarna weer met het nieuwe raadsel:

EENTONIGE VOGEL.

OOK HET TWEEDE SYMBOOL BRENGT VERLOSSING.



Het antwoord is dodo.

Dit levert 20 AP op.

Het 2<sup>e</sup> teken is de letter –o–

Het indrukken van deze letter op het letterpaneel laat de kamer vervagen en opent de deur.

## Kamer 5: de waterwereld

De deur biedt toegang tot een gang die naar het westen loopt.

Aan het einde van de gang zit wederom een deur. Het is een zware deur die de achterliggende ruimte goed afschermt. De deur kan met enige moeite geopend worden. Nadat de helden door de deur zijn gegaan sluit deze zich met een harde klap achter hen. Ze horen geratel van raderen en daarna valt er met een harde klik een diepe stilte.

Ze bevinden zich in een grote lege ruimte.

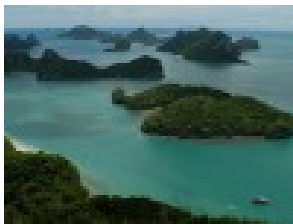
De ruimte is rond van vorm. De wanden zijn licht reflecterend en ze kunnen er vaag hun eigen spiegelbeelden inzien. De vloer bestaat uit donkerbruine tegels. Her en der liggen er boomstammen in de ruimte verspreid.

Als men goed kijkt (oogproef) ziet men in het midden van de kamer op de vloer een lichtbruine tegel.

Als je op de lichtbruine tegel gaat staan vult de ruimte zich heel snel en onmiddellijk met water.

Helden die niet kunnen zwemmen zullen verdrinken tenzij ze iets vinden wat blijft drijven en waar ze zich aan vast kunnen klampen.

Het water stijgt steeds hoger. Terwijl het water stijgt lijkt ook het plafond van de ruimte te vervagen totdat zich een wolkenhemel vormt. Als het water niet meer stijgt horen de helden een diep gerommel. Als ze om zich heen kijken zien ze dat er in het water een soort eilandjes ontstaan.



Als alles weer tot rust is gekomen kunnen de helden aan land proberen te komen.

Er bevinden zich 7 eilanden in het water (volgens plattegrond).

### 5a: eiland 1: Het grijze eiland

Op het eerste eiland hangt een dikke mist. Je ziet er geen hand voor ogen.

Zien wordt gereduceerd tot een waarde van 3. Naar keuze mag één ander zintuig de verloren waarde op zien compenseren. (dus als je op zien 8 punten hebt verloren, dan mag een zintuig naar keuze met 8 verhoogd worden).

Door gebruik te maken van elkaars versterkte eigenschappen kunnen de helden op de tast of het gehoor of de geur of.... De weg naar het midden van het eiland vinden.

Horen: er is een gegrom hoorbaar richting het midden van het eiland

Reuk: de geur van zweet en stof is te ruiken

Voelen: op de tast kun je op de grond de vorm van pijlen voelen

Smaak: op de grond groeien verschillende planten met bessen. De bessen smaken bitter of zoet. Zoete bessen leiden je naar het midden van het eiland.

Op het midden van het eiland is het niet meer mistig. Er staat echter een cycloop op de helden te wachten...

De cycloop ziet er woest en gevaarlijk uit. Op zijn hoofd draagt hij een kroon want in het land van de blinden....is de eenoog koning!



### **Koning Hak**

|        |                        |
|--------|------------------------|
| MO:    | 15                     |
| LE:    | 100                    |
| AV/AW: | 10/10                  |
| BW:    | 2                      |
| TP:    | 1D+4 (hij slaat hard!) |

Als koning Hak verslagen is valt zijn kroon van zijn hoofd op de grond. Zodra een held de kroon vastpakt verdwijnt de mist van het eiland. Alle zintuigen worden hierdoor weer genormaliseerd.

## **5b: eiland 2: Het gele eiland**

Eiland 2 is een dorre zandvlakte. Het is er ongelooflijk warm en de zon brandt fel op de huid van de helden. Blijf niet te lang in de zon want anders neemt het uithoudingsvermogen per 5 minuten met 1 punt af.

In het midden van het eiland staat een grote palmboom die verkoeling biedt...

Onder de palmboom is het lekker koel. De palmboom is zo groot dat hij behoorlijk wat schaduw geeft. Onder het zand van schaduw van de palmboom huist echter een grote giftige schorpioen die absoluut niet van het geloof over zijn schaduwplekje houdt! In de kop van de schorpioen zit een smaragdgroene diamant.



### **Reuzenschorpioen**

|        |                                    |
|--------|------------------------------------|
| MO:    | 15                                 |
| LE:    | 50                                 |
| AV/AW: | 6/8                                |
| TP:    | 1D6 + gif (BH -1 voor iedere beet) |
| BW:    | 3 (stevig uitwendig skelet)        |

Als de schorpioen verslagen is valt de diamant van zijn kop af. Zodra de diamant wordt opgeraapt wordt de zon minder fel en wordt het eiland koeler. Het uithoudingsvermogen wordt weer genormaliseerd en men kan verder trekken.

## **5c: eiland 3: Het paarse eiland**

Dit eiland is een grauwe vlakte met donkere grond. Her en der steken er stenen uit de grond om aan te geven dat er iets of iemand begraven ligt.

Als de helden goed kijken zien ze dat er 12 stenen in een cirkel op het eiland staan.

Opvallend is dat er ook een 13<sup>e</sup> steen buiten de cirkel staat.

Op de twaalf stenen staan de namen van de 12 goden.

De dertiende steen heeft geen naam. Er staat maar één symbool op:



Zodra de helden het symbool van de naamloze hebben gezien verschijnt er achter hen een purperkleurig wezen dat hen met een zweep aanvalt.



#### **Mighty Purperain**

LE: 100

AV/AW: 8/0

BW: 0

TP: 1D (1-5 = schadepunten, Bij 6 slaat de zweep zich om een arm of been heen en wordt de held opgetild. Met een klap wordt hij daarna losgelaten: 6 schadepunten + 1D6 rondes bewusteloos)

Als Mighty Purperain is verslagen, laat hij zijn zweep vallen. Zodra de helden de zweep hebben raakt het eiland mooi groen begroeid. Vanuit de cirkel van de 12 klinkt een mooi gezang op. Een heldere lichtstraal richt zich vanuit de grond naar de hemel.

Zodra de helden in de lichtcirkel stappen worden ze geteleporteerd naar het 6e eiland.

### **5d: eilanden 4-5 & 7: De onbestemde eilanden**

Deze eilanden zijn dicht begroeid met ondoordringbare bossen en struiken.

Met het behalen van de juiste proeven is er weliswaar wel door heen te komen maar de begroeiing zit overal en houdt nooit op...

### **5e: eiland 6: het eiland van de graven**

Op het eiland zien de helden drie open graven. Bij ieder graf staat een steen met daar tegenaan een schop.

Op de stenen staan vlnr een kroon, een diamant en een zweep.

Als de helden de juiste voorwerpen in het juiste graf hebben begraven verschijnen een deur met een bekend paneel en het orakel.

Het orakel spreekt:

VEELBELOVENDE GELDSOM  
HET 5<sup>E</sup> TEKEN BRENGT VERLOSSING.

Het antwoord is talent.

Dit levert 60 AP op.

Het 5<sup>e</sup> teken is de letter –n–

Het indrukken van deze letter op het letterpaneel laat de kamer vervagen en opent de deur.



## Kamer 6: de kamer van de Goden

De helden gaan door een lange gang die naar het zuidoosten loopt.  
De gang wordt steeds breder en hoger en komt uit op een enorme deur.  
Ondanks zijn grootte laat de deur zich makkelijk en geruisloos openen.  
De helden betreden nu een enorme ruimte. De ruimte is een hele grote kamer met mooie grote ramen. De vloer bestaat uit hele grote tegels van 10 schreden in de lengte en 10 schreden in de breedte. Tussen de tegels zijn voegen van 1 schrede breed.

In het midden van de ruimte staat een grote tafel met daaromheen .... stoelen. Op iedere stoel zit een enorm groot wezen. De wezens communiceren met elkaar in een voor de helden vreemde taal. De helden zien wel dat de wezens om de beurt iets uit hun handen ratelend op tafel gooien...



Iedere held moet nu met de D20 gooien.  
Degene die het hoogste gooit is nu wezen 1, en wie daarna het hoogste gooit is wezen 2 enzovoort.  
Iedere held speelt nu een wezen.  
De wezens gaan tegen elkaar dobbelen met de volgende gevechtswaarden:

### Goden:

|        |                                             |
|--------|---------------------------------------------|
| LE:    | zoveel als de held die ze vertegenwoordigen |
| AV/AW: | 14/14                                       |
| TP:    | 1 D+ 6                                      |
| BW:    | 0                                           |

Na iedere gevechtsronde houdt de meester de scores bij voordat er een nieuwe gevechtsronde begint.

Wezen 1 heeft de hoogste moed en mag dus als eerste een ander wezen aanvallen.

De D6 bepaalt als eerste welk wezen er wordt aangevallen, vervolgens begint het gevecht.



Let op: iedere keer als een wezen schade lijdt, lijdt de held deze schade ook!

Het spel gaat door totdat er nog maar één held over is en alle overige helden dood zijn.  
Zodra een held dood is vervaagt hij ook aan de Godentafel.

Uiteindelijk blijft er dus nog maar één god over.

Deze god staat op van de tafel en loopt naar de deur waardoor de helden zijn binnengekomen. Hij  
De Godenzaal wordt daarna kleiner en krijgt normale afmetingen. Ook de deur wordt normaal. De  
god laat een paneel tevoorschijn komen.  
De god transformeert daarna tot het orakel.

Het orakel spreekt:

MAN ÉN VROUW,  
MAAR NIET HELEMAAL

HET 1<sup>E</sup> TEKEN BRENGT VERLOSSING

Het antwoord is halfslachtig.

Dit levert 60 AP op.

Het 1<sup>e</sup> teken is de letter –i-

Het indrukken van deze letter op het letterpaneel laat de kamer vervagen en opent de deur.

## **Kamer 7: De antwoordkamer**

Kamer 7 is een kleiner vierkante kamer.

De kamer heeft geen ramen en alleen maar een deur in de noordoost hoek

Aan het plafond hangt een kroonluchter met 7 kaarsen waarvan er maar één brandt.

In de kamer liggen de lijken van de spelers die in de godenkamer gedood zijn.

Op de vloer in het midden van de kamer is een V-vormig mozaïek te zien.

Naast de deur in de hoek staan een tafel en een stoel.

Op de stoel zit het orakel.

Ze kijkt naar de tafel. Daarop ligt een rechthoekig bord met 7 vakken.

De vakken zijn genummerd van 1 t/m 7.

Boven de vakken liggen vierkante plankjes met de tekens die in de kamers verlossing aan de helden  
hebben gebracht: e-i-s-o-n-i

Het orakel spreekt:

METAAL DAT VOOR ZICHZELF SPREEKT  
HET 4<sup>E</sup> TEKEN BRENGT INZICHT.

Het antwoord is zilver

Het 4<sup>e</sup> teken is de letter –v-

Dit levert 40 AP op.

Zodra het antwoord gegeven is legt het orakel de letter –v- op de juiste plaats, op het eerste vakje. De meester werpt een dobbelsteen om te bepalen welke held tot leven komt.

Het orakel spreekt opnieuw:

BRENG DE VERLOSSENDE TEKENS OP VOLGORDE  
EN DE ILLUSIE ZAL VERTROEBELEN

DE 7 TEKENS BIEDEN EEN UITWEG.

Iedere keer dat een letter goed wordt neergelegd bepaalt de meester met de dobbelsteen welke held er tot leven komt. Alleen helden die tot leven zijn mogen met de oplossing bezig zijn.

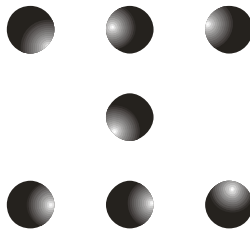
Als de letters op de juiste plaats liggen (V-I-S-I-O-E-N) zijn alle helden weer in leven.

De kamer om hen is een illusie die vervaagd tot de realiteit.

De helden zien dat ze zich in herberg “de Gaper” bevinden.

Als ze met elkaar in gesprek komen en elkaar vertellen over hun belevenissen merken ze dat ze dezelfde droom hebben gehad.

Op het moment dat ze de kamer willen verlaten merken ze pas dat de deur op slot zit. Naast de deur zien ze een paneel hangen:



Als de helden de juiste reis indrukken (van middenonder het licht volgen) gaat de deur pas open en ontvangen de helden hun beloning.

## ***Einde van het avontuur***

Avontuurpunten: 75 per held

---

# Moord

---

Een avontuur uit  
Avonturië

---

Erik Traas

---

# BIJLAGEN

Heldennaam: \_\_\_\_\_

*De inhoud van deze brief is geheim .*

*Je mag hem niet aan andere helden laten zien en je mag ook niet met anderen overleggen.*

*Lees goed, zet de naam van je held erop, omcirkel je actie en geef daarna dit papier gevouwen aan de meester terug.*

### Ruimte 23:

Je weet niet waar je bent en hoe je daar terecht bent gekomen.

Om je heen zie je niets dan een dikke en ondoordringbare mist. Je ziet letterlijk geen hand voor ogen.

De grootte en de vorm van de plaats waar je je bevindt is onbekend. Je weet niet of je alleen bent maar je kunt in ieder geval niemand zien.

De mist in de ruimte werkt bedwelmend en hallucinerend.

Zien wordt gereduceerd tot een waarde van 3. Naar keuze mag één ander zintuig de verloren waarde op zien compenseren. (dus als je op zien 8 punten hebt verloren, dan mag een zintuig naar keuze met 8 verhoogd worden)

Wat doe je?

1. Ik roep hard en probeer er achter te komen of er iemand in de buurt is die mij kan horen.
2. Ik ben stil en luister of ik iets of iemand hoor roepen. (hoorproef)
3. Ik ga laag op de grond kruipen en ga zo de ruimte verkennen.
4. Ik wapper wat heen en weer met mijn handen.
5. Ik zucht eens diep en denk na over hoe ik hier weg kan komen.
6. Ik trek mijn zwaard of wapen en sla om mij heen terwijl ik ga lopen.

1.

Als je roept wordt je stem weerkaatst door de dikke mist. Het geluid draagt niet ver door de mist. Je wordt niet gehoord.

2.

Je kunt niemand horen. Wel hoor je een zacht puffend en blazend geluid boven je.

3.

Ook laag op de grond is zie je geen hand voor ogen.

Als je gaat kruipen moet je een behendigheidspreef doen voor elke meter die je aflegt.

Let op: je ziet niets dus als je proef mislukt haal je je ergens aan open bijvoorbeeld.

4.

Als je met je handen door de mist voelt (proef: voelen; let op de nieuwe waarde!) voel je dat de mist droog is en dat je de mist zelfs een beetje kunt verplaatsen door met je handen te waaieren. Hiermee neemt de zichtbaarheid iets toe (zien wordt met 5 verhoogd).

5.

Als je diep inademt en daarna weer krachtig uitademt merk je dat je de mist kunt omzetten in doorzichtige lucht. Je kunt per ademtocht een halve meter zichtbaarheid 'winnen' en zo op verkenning gaan.

6.

Je zwaard of wapen trekken is wel dapper maar niet zo slim . Je blijft niets zien en zult dus ook niet zien wat je raakt.

Gooi de D6.

Bij 1-2-6 raak je niets

Bij 3-4 raak je iets massiefs zoals een rotsblok. De BF van je wapen bepaalt of het gebroken raakt of niet.

Bij 5 raak je misschien iets levends. (opnieuw de D6 werpen: 1-2-3-5 je raakt niets, Bij 4 en 6 raak je een medeheld, de dobbelsteen van de meester bepaalt wie. Je gooit weer een D6 voor schadepunten waarbij je ook de waarden van je wapen optelt.

Je slachtoffer heeft geen afweer en vangt dus de volledige klap op.

## TABLET 1



## TABLET 3:



## TABLET 2:

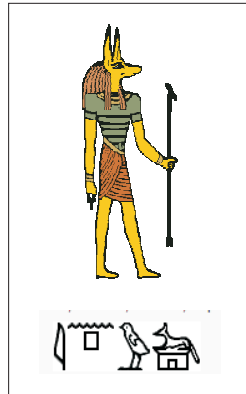


## TABLET 4:

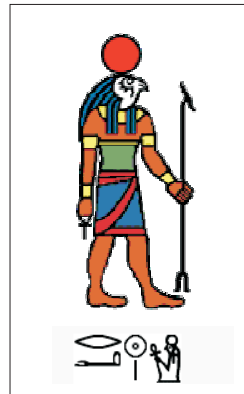




Seth  
Woestijn



Anubis  
Dood

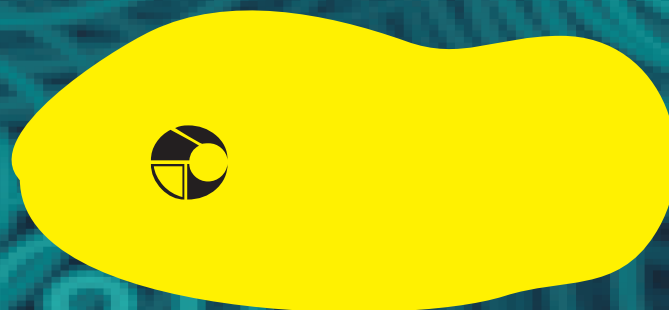


Ra  
Zonnegod



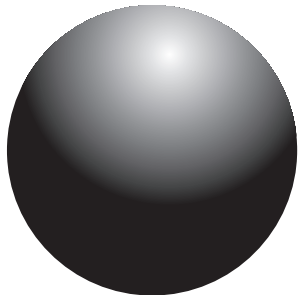
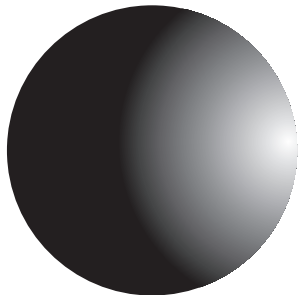
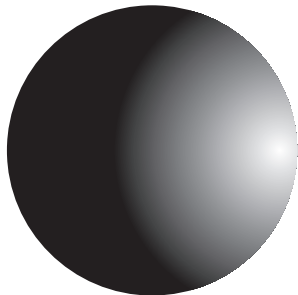
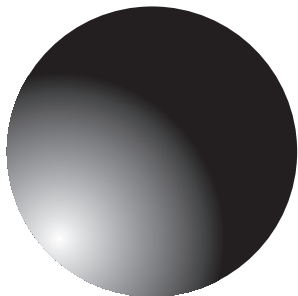
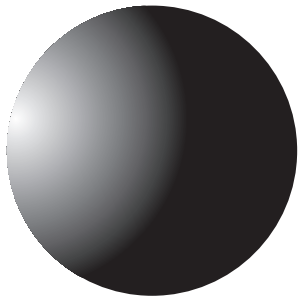
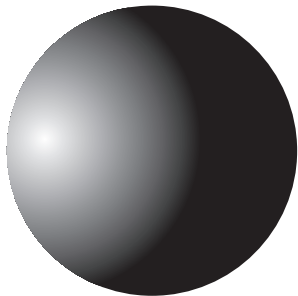
Selket  
Schorpioen

## KAMER 5: DE EILANDEN





HET PANEEL IN -DE GAPER-



# In memoriam



Verlaat de hel door te rechten!

Je bent in de hel beland.

Bevecht de vuurdemon en sta weder op.

Mo: 20

He: 50

W: 6

Ep: 0

Als je hem verslagen hebt keer je terug naar de plaats waar je bent gestorven.

Prat na je wederopstanding met niemand over je bijna dood ervaring anders zal de vraak van de vuurdemon je ogenblikkelijk treffen.

# In memoriam



Verlaat de hel door te rechten!

Je bent in de hel beland.

Bevecht de vuurdemon en sta weder op.

Mo: 20

He: 50

W: 6

Ep: 0

Als je hem verslagen hebt keer je terug naar de plaats waar je bent gestorven.

Prat na je wederopstanding met niemand over je bijna dood ervaring anders zal de vraak van de vuurdemon je ogenblikkelijk treffen.

# In memoriam



Verlaat de hel door te rechten!

Je bent in de hel beland.

Bevecht de vuurdemon en sta weder op.

Mo: 20

He: 50

W: 6

Ep: 0

Als je hem verslagen hebt keer je terug naar de plaats waar je bent gestorven.

Prat na je wederopstanding met niemand over je bijna dood ervaring anders zal de vraak van de vuurdemon je ogenblikkelijk treffen.

# In memoriam



Verlaat de hel door te rechten!

Je bent in de hel beland.

Bevecht de vuurdemon en sta weder op.

Mo: 20

He: 50

W: 6

Ep: 0

Als je hem verslagen hebt keer je terug naar de plaats waar je bent gestorven.

Prat na je wederopstanding met niemand over je bijna dood ervaring anders zal de vraak van de vuurdemon je ogenblikkelijk treffen.