

DUTCH20
community

DE STAD ONDER DE GOLVEN

Homebrew

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

De Stad Onder de Golven

Na een schipbreuk komen de spelers in een onderwaterstad vast te zitten. Het is aan de avonturiers om hun weg naar buiten te vinden. Dit doen ze door de stad te verkennen en de lang verloren tombe van de oude koningin te vinden. Na de bewaker van de tombe te hebben verslagen kunnen ze terugkeren naar hun oude leven.

Algemene GM info

Mocht het avontuur worden gerund voor nieuwe spelers, laat dan een jongetje of een meisje de groep uit nieuwsgierigheid volgen (vanaf het moment dat ze Enki binnengaan). Deze persoon kan dan af en toe hints geven, mocht de groep vast komen te zitten.

Introductie

Om het verhaal te introduceren kan het volgende worden voorgelezen:

Het verhaal begint op een koopvaardijschip. Het schip is op een heerlijk zonnige dag vertrokken uit Waterdeep om een handelsreis te maken naar Tashalar. Het schip draagt van allerlei soorten spullen bij zich die daar lastig te verkrijgen zijn. Jullie zijn door de kapitein ingehuurd als beveiligers tegen piraten en andere gevaren. De reis is de eerste paar dagen voorspoedig gegaan. Heerlijk weer, de zoute zeewind in je gezicht. De crew is vriendelijk en over het algemeen in een goed humeur. Het is duidelijk dat de crew blij is met jullie aanwezigheid.

Maar helaas! In de 6e nacht slaat het noodlot toe! Een plotselinge storm die kwam aanzetten in het donker overvalt de kapitein. Alle hens aan dek! De crew rent als gekken van de voorsteven naar de achtersteven en van het ruim naar de masten. De kapitein buldert bevelen vanachter het roer, maar die worden door de wind weggedragen waardoor niemand hem kan verstaan. Het is al te laat... het schip kapseist.

Voordat ergens aan vastgegrepen kan worden, worden jullie van het dek af geslingerd en raken je te water. Door de woeste golven wordt je onderwater getrokken. Alles lijkt verloren.

Wonder boven wonder, bevinden jullie je plotseling op een droge zeebodem. Een paar tientallen meters voor jullie is een is de entreepoort van een klein stadje te zien. De stad bevindt zich in een luchtbel die als een soort zeepbubbel eromheen hangt. Om deze bel zie en hoor je het woeste kolken van de onderzeestroom. Boven de poort hangt bord met een naam: Enki. De crew is helaas nergens te bekennen.

Enki

Laat vanaf hier de groep een beetje de stad verkennen. De stad heeft de volgende kenmerken:

- De stad is onbewaakt. Niemand patrouilleert de straten of stadsmuren;
- Het grootste deel van de bevolking is Merfolk (zeemeerminnen/-mannen);
- Het is warm en de lucht voelt klam en vochtig aan. De mensen zijn dan ook hierop gekleed in luchtige kleding, gemaakt van lichtgekleurde dunne stoffen (of gewoon het bovenlichaam bloot);
- In de stad bevinden de mensen zich voornamelijk op of langs de hoofdstraat die door de stad heen slingert;
- Zeewier komt tussen de kasseien (kinderkopjes) uit en lijkt op magische wijze zich te gedragen alsof onderwater (het “danst” in een waterstroom die er niet is);
- De hoofdstraat is gevuld met bazaar-achtige kraampjes en winkeltjes, die een uitgebreid assortiment van waren, voedsel en troep verkopen;
- Veel gebouwen buiten de hoofdstraat zijn vervallen en lijken ongebruikt;
- Als de spelers rondlopen, zullen ze zich bekeken voelen door de inwoners van Enki. Het lijkt erop dat buitenstaanders vrij uniek zijn.

Pratend met de inwoners van de stad kan steeds een verschillend stukje informatie worden gevonden, afhankelijk van de bezienswaardigheid die ze bezoeken (zie de cijfers op de kaart).

Echter, alle inwoners (onafhankelijk van de plek) kunnen het volgende vertellen aan de spelers:

- In 250 jaar heeft nog niemand de stad verlaten, sinds koningin Bakar de stad heeft gesticht;
- Er is geprobeerd om de bubbel uit te gaan, maar de (magische) woeste stroming werpt diegene altijd terug naar de stadspoort. Waarschuwing: niet iedereen die dit heeft geprobeerd heeft het overleefd;
- Voor meer informatie over Enki en de koningin worden de spelers gewezen op Het Groene Huis

Corresponderend met de cijfers op de kaart zijn de volgende bezienswaardigenheden te vinden:

1. Het Waterige Biertje

Het Waterige Biertje is de enige taveerne in de stad.

Het Waterige Biertje is een krakkemikkig gebouwtje met maar één verdieping. De eigenaar, een ongeïnteresseerde Merfolk in versleten kleding genaamd Diwin, staat slaperig voor zich uit te staren achter de bar. Deze taveerne serveert een breed assortiment aan drank, maar enkel zeewiergerechten aan voedsel. In de taveerne zijn alle zitplekken bezet en is enkel nog plaats aan de bar.

1 drankje kost 5 CP. Gerechten kosten 1 SP Als er aan de bargasten (of aan Diwin) informatie over de Enki gevraagd wordt, dan kan het volgende worden gedeeld met de spelers:

- Er doen geruchten de rondte dat er de uitgang uit de stad in de verloren tombe van koningin Bakar is verstopt;
- Niemand weet waar deze tombe is.

2. Simons Snuisterijen

Het scheef hangende, halfvergane, uithangbord met de tekst “Simons Snuisterijen” weerspiegelt de sfeer in de winkel. Wat lijkt op willekeurig verzamelde objecten, met prijskaartjes eraan, liggen rommelig verspreid in de winkel. Uit het niets staat er plotseling een kaal mannetje met een gebogen rug naast je. Met een krasse stem vraag hij: “Hallo, waar kan ik u mee helpen”.

Simon is een geniepig mannetje, die een ongemakkelijke gevoel geeft. Hij zal er alles aan doen om de spelers iets te laten kopen. Hierbij zal hij proberen de spelers af te zetten door bijv. een veel te hoge prijs te vragen.

In de winkel is (o.a.) het volgende te koop:

Voorwerp	kosten
Gouden ring met tekst “Peter&Anja voor altijd	25GP
Healing potion	25GP
Draagbare stormram “Deurbeuker9000”	5GP
Gouden tablet met gegraveerde cryptische tekst	150GP
Lokale kledij (hoeden, gewaden, ondergoed, etc)	2SP
Meubels waar poten van missen	5GP

Simon heeft geen nieuwe/aanvullende informatie te delen over Enki of koningin Bakar. Simon is degene die het tablet uit de handen van standbeeld gestolen heeft, maar hij beweert dat hij deze eerlijk heeft gevonden. Hierop wordt in het subhoofdstuk “Standbeeld van koningin Bakar” en hoofdstuk “Ontsnapping uit Enki” meer ingegaan.

3. Tempel

Deze tempel is de enige in de stad. Hier worden alle goden vereerd. Entree kost 1SP.

In de tempel is het, in tegenstelling tot buiten, heerlijk koel. De aanwezige mensen steken kaarsjes aan en zijn aan het bidden. In de hoek is een biechtstoel te zien en met daarnaast een priester die geduldig wacht.

De gasten zullen de spelers niet aanspreken en bezig zijn met hun eigen gebed en willen hierin ook liever niet worden gestoord. De spelers kunnen wel op de biechtstoel gaan zitten. Als er aan de priester informatie over de tombe gevraagd wordt, dan kan het volgende worden gedeeld met de spelers:

- Er schijnt in de tombe van koningin Bakar een enorme schat verstopt te zijn.

4. Standbeeld van koningin Bakar

Een intimiderend gouden standbeeld van een knappe vrouw staat in het midden van een fontein. Ze straalt standvastigheid, zelfvertrouwen en nobelheid uit. In haar rechterhand houdt ze ondersteboven een kruik vast, waar een oneindige stroom van water uit komt. Haar linkerarm is uitgestrekt, waarbij het lijkt dat ze een voorwerp vast houdt. Dit voorwerp is er alleen niet meer. De indringende blik van het standbeeld kijken naar de, nu lege, hand. Op het voetstuk van het standbeeld staat de volgende inscriptie: “Kijk naar mij en vrees, want ik ben de grote koningin Bakar. Laat alle plunderaars die mijn tombe zoeken doodgaan van ouderdom, want zij die roekeloos zijn lezen toch nooit.”

Als de spelers iets met de fontein of het standbeeld willen doen (behalve visueel onderzoeken) laat dan de bevolking boos reageren. Dit is namelijk de enige zoetwaterbron in de stad.



Als de spelers het standbeeld onderzoeken kunnen middels een Intelligence (Investigation) check achter het volgende komen:

- **DC 9**: Krassen en verkleuringen op de linkerhand van het standbeeld, wijzen erop dat er een zwaar voorwerp geforceerd eraf is gehaald;
- **DC 11**: Verdere krassen leiden naar een vaag spoor net buiten de fontein. Dit spoor leidt richting de ingang van de stad;
- **DC 13**: Bij het volgend van het spoor leidt deze naar de achteringang van Simons Snuisterijen.

5. Het Groene Huis

In de zee van klamheid, warmte en zeewier voelt het groene huis als een verademing. Gras, gewassen en bomen die nergens anders te zien zijn, sieren het terrein rondom het huis. In deze oase van groen zijn diverse mensen bezig met het onderhouden van het terrein en het verbouwen van groenten en fruit. De tempel zelf is gemaakt van wit marmer.

Het Groene Huis fungeert als een soort stadhuis en direct als boerderij. Het huis krijgt zijn naam door alle groenten die hier verbouwd worden. Bij aankomst worden de spelers direct met open armen ontvangen en voorgeleid aan de burgermeester een vriendelijke oude dame, genaamd Mala (Merfolk), die graag met de spelers in gesprek gaat.

Als er informatie gevraagd wordt over Enki, dan kan het volgende worden gedeeld met de spelers:

- Enki is bijna 250 jaar oud;
- Enki is gesticht door Bakar, die zich erna koningin van de stroming is gaan noemen;
- Koningin Bakar is 200 jaar geleden overleden en het gerucht gaat dat ze een geheime tombe heeft achtergelaten. Hier zou ook de legendarische uitgang uit de stad te vinden zijn;
- Het Groene Huis is de enige plek in de stad waar groente en fruit verbouwd worden en daarmee essentieel voor de bevolking, waarbij water uit de fontein gebruikt wordt;
- De fontein rond het standbeeld van koningin Bakar is de enige plek in de stad waar water gevonden kan worden en daarmee essentieel voor de bevolking. Waar dit water vandaan komt, weet niemand;
- Het Groene Huis fungeert ook als stadhuis sinds het overlijden van de koningin, waarbij tegenwoordig de burgermeester democratisch verkozen wordt.

Ontsnapping uit Enki

De eerste stap

Om uit de stad te kunnen ontsnappen, moeten de spelers de tombe van koningin Bakar vinden. De eerste stap zit in het oplossen van de puzzel bij het mysterieuze standbeeld. Deze had ooit een gouden tablet in haar linkerhand. Deze is recentelijk gestolen door Simon, die er nu een belachelijke prijs voor vraagt.

Als de spelers door de stad lopen staat er op willekeurige plaatsen de volgende teksten op muren geklad en/of gegraveerd:

"Dieven en plunderaars, let goed op of wees voor altijd gevangen! De eerste stap naar uw verlossing ligt onder de gever van leven, bij mijn waakzame gouden blik."

Hiermee wordt het gouden tablet bedoelt dat Simon heeft gestolen.

Het gouden tablet

Leid hier de spelers richting Simons Snuisterijen, waar iedereen met een DC 11 passive Perception check of hoger het tablet kan onderscheiden van de rommel in de winkel. Op het tablet staan onnavolgbare pictogrammen in een onbekende taal.

Simon zal de tablet nooit vrijwillig gratis weggegeven. Hier hebben de spelers de vrijheid om het tablet op de volgende manieren te bemachtigen:

- Kopen (Dit kan met DC 14 Charisma (Persuasion) check omlaag gebracht worden naar 50GP)
- Stelen (DC 15 Dexterity (Sleight of Hand) check);
- Stelen terwijl Simon door iemand wordt afgeleid (DC 11 Dexterity (Sleight of Hand) check);
- Intimideren (DC 14 Charisma (Intimidation) check).



Zodra de spelers het tablet in handen hebben, merken ze dat het tablet hol is. Ook voelen en horen ze dat er iets in het tablet iets rond stuitert/beweegt als ze met het tablet schudden. Dit voorwerp kunnen de spelers uit het tablet halen, door deze bijvoorbeeld kapot te maken. Het blijkt een schijf te zijn waarop puntjes en lijnen staan die verwijzen naar letters in het Common.

Met de brokstukken van het tablet en de schijf kunnen de spelers deze combineren om de tekens te ontcijferen tot het volgende raadsel:

> "Staat u voor mijn gouden weerspiegeling, spreek dan deze heilige woorden: Sesam Open U."

Het openen van de tombe

Als de spelers terugkeren naar het standbeelden de woorden Sesam Open U spreken, zal het volgende tafereel zich afspelen:

> Na het uitspreken van deze woorden horen jullie een geknars en gepiep. Eerst ontstaat er rondom het standbeeld een draaikolk in de fontein. Een moment later schuift het standbeeld, met sokkel en al, van zijn plaats af. Er onder verschijnt een wenteltrap naar beneden.

De Tombe van Koningin Bakar

Hiernaast is een afbeelding te vinden met de verschillende ruimtes in deze tombe. De daaropvolgende subhoofdstukken corresponderen met deze afbeelding.

G1. Gang (entree)

> Nadat je de donkere wenteltrap bent afgelopen, kom je uiteindelijk in een enorme uitgehouwen gang uit. Halverwege zie je dat deze kamer deels afgekalfd is, waardoor er een natuurlijke brug is ontstaan. Deze ziet er zeer krakkemikkig en onbetrouwbaar uit. Onder de brug buldert een wild kolkende rivier.

G2. Gang (brug)

Deze zeer krakkemikkig uitziende brug voelt alsof hij op omvallen staat, maar zal dit nooit doen (ook niet als alle spelers tegelijkertijd erop staan).

G3. Gang (voorkamer)

> Tegenover de brug zie je een enorme, rijk versierde, houten deur. Deze deur is voorzien van allerlei complexe sloten en gegraveerde runen. Er hangen kettingen van verschillende lengtes naast de deur en in de wanden zijn gaten gemaakt die groot genoeg zijn om een mensenarm in te passen. Rond deze deur staat een 4-tal grote standbeelden die verschillende goden afbeelden. Boven de deur, in het plafond, staat de volgende tekst gegraveerd: "De wanhoop is nabij, dief! Voor u staat de laatste ongeopende deur. De enige hint die ik u zal geven is de volgende: de beste trucs zijn degenen die tweemaal worden uitgehaald."

Als een speler Detect Magic cast, ziet deze sterke vormen van abjuration magic op de deur. Als een speler de deur inspecteert, dan kan met een Intelligence (Investigation) check het volgende gevonden worden:

- **DC 8**: De kettingen zijn voor de sier;
- **DC 10**: De gaten leiden nergens toe (+de voorgaande);
- **DC 12**: De sloten zijn ondiep en nep (+alle voorgaande);
- **DC 14**: De runen zijn onzin (+alle voorgaande).

Ondanks de ogenschijnlijke complexiteit van de deur en het raadsel is het antwoord heel simpel: De spelers hoeven enkel "Sesam Open U" te herhalen en de deur gaat open.



De eeuwenoude deur opent en onthult een zee aan goud, juwelen en andere schatten. In het midden van al deze weeldestaat een simpele stenen put. In de put is het te donker om de bodem te kunnen zien. Achter de put staat, rechtop tegen de muur, een sarcofaag. Hierop is een vreedzaam beeld van een overleden koningin Bakar afgebeeld.

Door iets te laten vallen in de put hoor je na een paar meter al een plons. Iets dat licht geeft raakt al snel uit zicht. De sarcofaag is makkelijk te openen en hierin zijn enkel wat stoffelijke resten te vinden van wat ooit koningin Bakar was.

Er ligt een enorme schat in deze kamer: 250 GP, 300 SP, 500 CP en 5 edelstenen van 100gp per stuk.

Echter, ieder die ook maar 1 munt/edelsteen oppakt, zal Flo ontwaken:

Het moment dat je een muntstuk van de grond raapt begint er water uit het plafond, de muren en de vloer te sijpelen. Steeds sneller stromen deze samen tot een wervelende draaikolk net voor de sarcofaag. Het water komt bulderend tot een hoogtepunt, waarna het silhouet van menselijke vorm in het water te zien is. Na een seconde hoor je een stem alsof onderwater: “Hoe waag je het om mijn meesters tombe te plunderen. Ik zal je verdrinken!”

Voor de statblock van Flo, zie de volgende pagina.

Na het verslaan van Flo, verschijnt op de muur achter de sarcofaag de volgende tekst: “Goed gedaan! Als beloning voor de geslepenheid en moed geef ik jullie je oude leven terug. Spring onbevreesd in de put voor mij en reis terug naar oppervlakte. Neem de schat mee, ik heb er toch niets meer aan.”

Afronding

Zodra de spelers in de put springen, is het avontuur voor hen afgelopen. Lees dan het volgende voor:

Onbevreesd stort je jezelf in het verassend aangename water van de put. Hierin voel je waterstroom aan je trekken en schiet je in een rap tempo door de zee. Om je heen zie je prachtige koraalriffen en scholen vis. Hoewel het een eeuwigheid lijkt te duren, blijkt ademen in deze stroom niet nodig te zijn. Na een lange tijd werpt de stroming je het water uit, een strand op. Geen idee waar je bent, drijfnat, maar met een grote schat op zak. Op naar het volgende avontuur…



Flo

Large Elemental, Lawful Neutral

Armor Class 13
Hit Points 70 (10d8 + 24)
Speed 30 ft., swim 60 ft

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	13 (+1)	17 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Damage Immunities poison
Condition Immunities exhaustion, grappled, paralyzed, poisoned, prone, restrained, unconscious
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 13
Languages Common, Primordial (Aquan)
Challenge 3 (700 XP)

Freeze. If Flo takes 10 or more points of cold damage in a single turn, it partially freezes. Its speed is halved until de end of its next turn.

Water Form. Flo can enter a hostile creature's space and stop there. The hostile creature then starts to suffocate. Flo can move through a space as narrow as 1 inch wide without squeezing. Flo can't be forced to move or have its speed reduced through physical means, except Freeze.

Actions

Multiattack. Flo makes two slam attacks.

Slam. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (1d8 + 3) bludgeoning damage.

Whelm. One medium or smaller creature in Flo's space must make a DC 13 Strength saving throw. On a failure the target takes 7 (1d8 + 3) bludgeoning damage and is grappled by Flo (escape DC 13). If the saving throw is successful, the target is pushed out of Flo's space.

Flo can only grapple one creature a t a time. At the start of each of Flo's turns, a target grappled by it takes 7 (1d8 + 3) bludgeoning damage.

A creature within 5 feet of Flo can pull a creature or object out of it by using an action to make a DC 13 Strength (Athletics) check and succeeding.

Create Whirlpool (bonus action). A 10-foot-radius, 30-foot-tall cylinder of swirling water magically forms on a point Flo can see within 120 feet of it. The whirlpool lasts as long as Flo maintains concentration (as if concentrating on a spell).

Any creature but Flo that enters the whirlwind must succeed on a DC 12 Strength saving throw or be restrained by it.

Flo can move the whirlpool up to 20 feet as a bonus action, and creatures restrained by the whirlpool move with it. The whirlwind ends if Flo loses sight of it.

A creature can use its action to free a creature restrained by the whirlpool, including itself, by succeeding on a DC 12 Strength check. If the check succeeds, the creature is no longer restrained and moves to the nearest space outside the whirlpool.