



**DUTCH20**  
community



# TOT OP DE BODEM



Homebrew

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

# ▶ Tot op de Bodem ◀

De bewoners van eiland Splits zijn het helemaal zat. Al maanden worden ze geteisterd door Visvolkbandieten die hun spullen roven en terreur veroorzaken. Ze hebben de hulp van avonturiers nodig om hier een einde aan te brengen.

## Introductie

Na een reis van enkele dagen op zee, zien jullie eindelijk een eiland in de verte. Het eiland lijkt in tweeën te zijn gesplitst door een rivier. De oostkant van het eiland lijkt nog wildgroei aan bomen en planten te hebben. Aan de westkant zijn wat huisjes en andere gebouwen te zien. Terwijl jullie het eiland benaderen, zien jullie van veraf dat er iets gaande is. Blauwachtige mannen rennen uit een gebouw met kratten en wapens in hun handen zo de zee in. Vanuit het huis rennen twee andere mensen met wat bloed op de kleding, gewapend met een keukenmes en hamer. Je hoort ze schreeuwen: "Schavuiten! Lafaards! Jullie zijn een pest voor dit eiland!". De figuren, nu te herkennen als visvolk met vinnen op hun rug, ellebogen en één die zelfs octopusarmen heeft, schateren van het lachen terwijl ze één voor één de zee in duiken met de buit. Een Visvolk met een pistool schiet nogmaals achterom om één van de mensen aan het been te verwonden en verdwijnt vervolgens in het water. Verloren en gewond staan de twee slachtoffers te kijken terwijl hun eigendommen zijn gestolen, totdat ze een ander schip zien naderen. Ze zwaaien met beide armen naar jullie, hopen op hulp van buitenaf.

## Het eiland "Splits"

- Er zijn 14 huizen te zien, en het dorp telt ongeveer 40 inwoners.
- De huizen zijn niet echt in goede conditie en de kleine wachttorens lijken verpauperd te zijn.
- De meeste mensen zijn vissers, boeren of houthakkers.
- De herberg "De gouden aardappel" heeft een eigen tuin met aardappels, en heeft genoeg plek om 15 gasten op te vangen. De spelers zouden hier dus kunnen verblijven.

De twee slachtoffers die de spelers om hulp vragen, zijn Britt Steenoven en David Steenoven. De twee zijn samen oprichters van de herberg "De gouden aardappel", befaamd voor hun verse friet en stoofvlees. Ze doen hun werk al jaren met plezier samen, totdat hier verandering in kwam door het Visvolk.

Wanneer de spelers aanleggen aan de steiger, zullen Britt en David de spelers om hulp vragen bij de situatie.

David: Het is misschien raar om te vragen aan mensen die hier nauwelijks bekend zijn, maar we zijn in grote nood en deze terreur kan niet langer. En bovendien zien jullie er nogal sterk uit! Die Visvolk zijn enorm sterk vergeleken met ons en niemand kan zo naar de bodem van de zee zwemmen. Britt en ik hebben wel bijna een oplossing voor het zwemmen... maar om die monsters aan te pakken hebben we toch hulp nodig. Vooral degene die zichzelf 'Het Anker' noemt... hij heeft één van die duivelsvruchten gegeten... daar kunnen wij niet tegenop.

Britt: We hebben het recept voor een speciale magische bubbel die je onderwater kan laten ademen. We hebben hier bijna alles voor, maar we missen nog één ingrediënt dat te vinden is op het andere deel van ons eiland. Een paddenstoel genaamd Bubbelschuim, een grote paarse paddenstoel met wat bruine stippen, en er lijkt schuim te komen uit de gaten in de kap. De paddenstoel houdt erg van de schaduw, dus ik denk dat jullie in donkere plekken meer geluk zullen hebben. Hier kunnen we zelf moeilijk bijkomen vanwege de kloof, maar misschien hebben jullie een beter idee hoe daar aan de overkant te komen. Als jullie de paddenstoel brengen, dan kan ik de bubbels voor jullie maken, zodat we de visvolk aan kunnen pakken.

David: Als jullie besluiten te helpen, dan krijgen jullie ieder 20 goudstukken, gratis eten en verblijf bij onze herberg. Van mij mogen ze helemaal kapot gemaakt worden, dat hebben ze intussen wel verdiend

Britt: Ik zal jullie ook leren hoe je zelf de bubbel zou kunnen maken. Dat zal vast van pas komen bij jullie toekomstige avonturen.

## Het Visvolk

Bij doorvragen kunnen de spelers het volgende leren:

- David is zwaargewond na de aanval met een kogel in zijn been. Britt heeft wat schaafwonden opgelopen en een gekneusde rib.
- Er waren 4 Visvolk te zien die de roef pleegden, maar er kunnen er meer zijn.
- Het dorpje wordt al 3 maanden lang geteisterd door het Visvolk.
- Bij de eerste aanval door het Visvolk zijn 3 leden van de vrijwillige wacht gedood en is de rest uit angst opgestapt. Hierdoor heeft het Visvolk vrij spel om hun terreur uit te oefenen.
- Door intimidatie en straffen eist het Visvolk belastingen op de inwoners van Splits. Deze belastingen worden echter vaak overschreden door het Visvolk, zoals net was te zien.
- De kratten die gestolen waren zitten vol met flessen drank en etenswaren.
- Het Visvolk houdt zich schuil in een onderwatergrot op de bodem van de zee.
- Hulp is al eens gevraagd aan de lokale marine, maar deze heeft het te druk om zich met een paar “kleine bandieten” te bekommeren.

## Het Bubbelschuim

Aan de rand van het dorp vinden jullie een bos van palmbomen. Nabij de zaagmolen zijn de bomen gekapt, maar des te verder jullie het pad volgen wordt de begroeiing steeds dichter. In contrast met de vervallen huizen in het dorp, zien de grote palmbomen in volle bloei er erg levendig uit. De heerlijke geur van exotische bloemen komt je tegemoet en je hoort het fluiten van bijzondere vogeltjes uit de bomen. Na ongeveer 20 minuten lopen, horen jullie het geruis van stromend water dat tegen de rotsen klettert. Jullie zijn aangekomen bij de rivier die het eiland in tweeën deelt. Aan de overkant van de kloof ziet de bebossing er nog dichter en woester uit. Doornstruiken en prachtige bloemen groeien tussen de palmbomen door. Helaas is er geen brug te bekennen, er lijkt geen simpele oplossing te zijn om naar de overkant te komen. De afstand tussen de kloofranden is veel te ver om te kunnen springen.

## De kloof

- De breedte van het ravijn is minimaal 25ft., wat ongeveer 8 meter is. Niemand van de avonturiers kan deze afstand afleggen met een sprong;
- De rotswanden zijn steil maar beklimbaar, en gaan 30ft (ongeveer 9 meter) diep;
- De rivier is in een stroomversnelling. Zwemmen lijkt zeer moeilijk;
- de onderste 10ft van de rotswand is erg glad vanwege het opspattende water uit de kolkende rivier;
- Aan de randen staan grote palmbomen. Deze zijn tot wel 40ft hoog (12 meter);
- De palmbomen zien er erg stevig uit.

## Het overbruggen van de kloof

Hier zijn de Difficulty Check scores voor het ondernemen van bepaalde acties in het gebied:

- Het beklimmen van normale rotsen is **DC 10** Strength (Athletics) check;
- Het beklimmen van de gladde rotsen is **DC 13** Strength (Athletics) check;
- Het zwemmen in de rivier is een **DC 15** Strength (Athletics) check;
- Een avonturier die een check faalt, zal ofwel vallen of weggesleurd worden door de rivier. Echter, iedereen binnen 5ft kan zijn/haar reaction gebruiken om diegene te vangen, tegen dezelfde DC als die de vallende speler had moeten maken;
- Het kappen van een boom is een **DC 10** Strength check, en vereist een tool/wapen met slashing damage;
- Het duwen van de boom naar de juiste richting is een **DC 10** Wisdom (Survival) check;

De avonturiers hebben een touw bij zich. Als ze deze gebruiken, krijgen ze **advantage** op al hun gemaakte checks, behalve de check om een boom te kappen.

Als de avonturiers er niet uit komen om over het ravijn te komen, dan zal een Bugbear naar ze toe komen en geïrriteerd vragen waarom ze allemaal herrie aan het maken zijn. Deze Bugbear zal tips geven over hoe ze naar de overkant zouden kunnen komen, zodat ze hem snel weer met rust kunnen laten.

## Oostkant van het eiland

**Gevecht:** 3 *poisonous snakes* (eerst verscholen in de bomen) vallen de avonturiers aan, zodra in ieder geval de helft is overgestoken.

## Verzamelen van het Bubbelschuim

Na de overkant te hebben bereikt, zien jullie al enkele paddenstoelen groeien op boomstammen. Naast het razende geluid van de rivier lijkt het hier aardig vredig te zijn, met de wind die door de bladeren van de planten en bomen ruist. Hier zou, volgens Britt, het befaamde Bubbelschuim moeten groeien.

Om het Bubbelschuim te verzamelen is speurwerk nodig. Normaal gesproken zullen de spelers een **DC 13 Wisdom (Survival)** check moeten maken om de paddenstoel te vinden. Laat de spelers hun zoektocht omschrijven. Hoe en waar willen ze dit zoeken. Britt heeft eerder een omschrijving van de paddenstoel gegeven en waar ze graag groeien. Als de spelers dit goed onthouden hebben, dan wordt het een **DC 10 Wisdom (Survival)** check.

Een beetje speurwerk door het bos heen brengt jullie uiteindelijk naar een donkere plek. Een overhangende rots partij werpt een permanente schaduw. Hieronder zien jullie de paarse paddenstoelen groeien. Uit het Bubbelschuim, wel een halve meter groot, bubbelt een wittig schuim als een overkokende pan. Dit is het ingrediënt waar Britt om heeft gevraagd!

Het goed verzamelen van het Bubbelschuim vereist enige precisie. Een **DC 10 Dexterity (Sleight of Hand)** check geeft ze genoeg om voldoende magische bubbels te maken. Dezelfde check met **DC 15 Dexterity (Sleight of Hand)** geeft ze genoeg om nog een extra voorraad te kunnen maken.

## De weg terug

Na het verzamelen van het Bubbelschuim zijn er geen bijzonderheden op de weg terug naar het dorp.

Eenmaal terug bij Britt en David Steenoven, zullen ze de groep hartelijk bedanken met een goede maaltijd terwijl Britt de magische bubbels zal maken voor ze. De spelers krijgen dan ook de kans om hier een short rest te nemen.

## De confrontatie

Wanneer de avonturiers klaar zijn met rusten, zal Britt ze uitleggen hoe de magische bubbel werkt.

Britt laat in haar handen enkele wax-achtige balletjes zien, 1 voor ieder van jullie. Wanneer ze de balletjes iets haastiger beweegt, is al te zien dat ze iets groter en dunner worden met de wind. Britt legt uit: Het is simpel! Zodra jullie onder water willen gaan, moeten jullie op de balletjes blazen, en dan worden ze groter! Ongeveer tot het formaat van een goede watermeloen. Vervolgens stop je gewoon je hoofd erin, en je kunt waar dan ook ademen!

Het duurt ongeveer 24 uur voordat het is uitgewerkt, en dan zijn ze helaas onbruikbaar. Maak je verder geen zorgen of ze kapot gaan! Zelfs als het geraakt wordt door een zwaard of knuppel, herstelt dit spul zich onmiddellijk! Helaas helpt het niets tegen de schade aan jullie koppies... maar over ademen zul je je geen zorgen meer hoeven maken!

David: Fantastisch! Nu kunnen we die Visvolk een lesje leren! Hun grot is ongeveer 100 meter onder de zee aan de westkust. Je zal waarschijnlijk licht zien schijnen, gezien de grot zelf gewoon droog is. Helaas is 100 meter te ver voor mij om te zwemmen, maar met deze bubbels en jullie vechtkunsten heb ik er het volste vertrouwen in dat het gaat lukken! Kijk wel uit voor degene die zichzelf *Het Anker* noemt! Hij is een gemene! Die verdrinkt mensen als ze niet opletten en is een echte worstelaar.

## Naar de grot

Door onder te gaan waar het Visvolk eerder in het water was verdwenen, kunnen ze de grot zien. Een eind verderop zullen ze een vaag lichtpunt onderwater zien. Zodra de avonturiers daar naartoe zwemmen, zullen ze het volgende waarnemen:

In het aangenaam rustige en koele zeewater schijnt een klein lichtpunt vanuit een grot. De vissen schieten voor jullie weg, terwijl je naar de bodem zwemt. Wanneer je uiteindelijk dichterbij de grot komt, merken jullie op dat er een grote greppel onder de ingang zit. Op de bodem van de greppel zijn botten verspreid van mensen en dieren. Vanuit de grot is gelach en gepraat te horen, al is onder water niet te verstaan waar ze het over hebben.

## De grot

De grot is verlicht door de fakkels aan de muren die nare schaduwen werpen. Het stinkt hier naar alcohol en rotte vis, gezien het Visvolk een feestje lijkt te vieren. De stenen zijn glad en lopen niet helemaal lekker, behalve aan de oostkant van de grot. Hier zien jullie meerdere Visvolk om een bureau heen staan. Op een troon, achter het bureau, zit de baas. Een grote gespierde vent. Een neus en twee tattoo's die lijken op een anker, terwijl hij schetsen laat zien over een boot en vertelt over een geplande roof op een nabijgelegen schip. Bij de ingang splitst de grot naar een westkant, waar de tunnel nog even door lijkt te lopen.

- De opening van de grot is ongeveer 15ft. breed en 10ft. hoog;
- De grot zelf is droog, en er branden tortsen (fakkels);
- In de grot zijn kratten en vaten te vinden van gestolen goederen;
- De stenen vloer is glad;
- *Het Anker* zit op een soort troon achter een bureau, de andere Visvolk hangen een beetje rond, en zijn gefocust op de plannen, welke *Het Anker* aan het uitleggen is.

Gezien het Visvolk op dit moment afgeleid is door uitleg van *het Anker*, hebben de avonturiers kans om een surprise round uit te voeren. Om een surprise round mogelijk te maken, moeten de avonturiers minimaal slagen in een **DC 12 Dexterity (Stealth)** check (gemiddeld tussen alle spelers).

### Gevecht

- Het Visvolk houdt niet van bezoekers. Als de spelers worden opgemerkt, zullen ze worden aangesproken op een agressieve manier. Het Visvolk zal opperen dat de spelers hun bezittingen allemaal achter laten, en dan mogen ze blijven leven en wegzwemmen. Anders wordt het knokken;
- *Het Anker* zit achter het bureau wanneer het gevecht begint. Deze zal meedoen met het gevecht, en zo snel mogelijk zijn krachten willen laten zien door een speler character te willen suplexen;
- Er zijn 2 *Visvolk met een speer*, en 1 *Visvolk met een pistool* en *Het Anker*;
- De Visvolk vallen gespreid aan met ieder 1 tegenstander omdat ze hun capaciteiten naar elkaar willen tonen;
- *Het Anker* zal de avonturier pakken die er het sterkste uitziet, dus het meeste strength heeft, om zo extra dominantie te willen tonen. *Het Anker* zal duidelijk roepen: Die grote is van mij!
- De tattoos van *het Anker* zullen gloeien wanneer hij een suplex uitvoert.

## De buit

Na het gevecht kunnen de avonturiers de volgende buit verzamelen in de grot:

- 2 pistolen, met elk 5 kogels hebben;
- 4 speren;
- 214 goudstukken, 161 zilverstukken en 347 koperstukken totaal;
- 2 vaten wijn, en 4 vaten bier;
- 3 kratten met allerlei stukken vlees en fruit. Het meeste is helaas wel over datum;
- Persoonlijke voorwerpen van dorpsbewoners die sentimentele waarde hebben.

De vaten wijn en bier zullen moeilijk terug te brengen zijn. Tenzij de spelers iets creatiefs verzinnen, zal het een **DC 15 Strength** check zijn per vat om deze naar boven te krijgen met 2 avonturiers, wat ongeveer een uur zal duren voordat alle vatten boven zijn. De vaten wegen elk rond de 50 kilo.

## Afronding

De bewoners zullen de spelers bedanken. De spelers krijgen gratis bier en ander drinken van iedereen, omdat ze het eiland gered hebben! Tijd voor een feestje in "De Gouden Aardappel!". Britt en David Steenoven trakteren!

Britt zal vragen wat er met de spullen en het goud is gebeurd, mochtens de spelers hebben besloten deze zelf (in geheim) te houden. Als de spelers een smoesje verzinnen zal een **DC 12 Charisma (Deception)** check nodig zijn om Britt te overtuigen. Ze zal teleurgesteld reageren als ze de waarheid te weten komt.

## Poisonous Snake

*Tiny beast, unaligned*

**Armor Class** 13

**Hit Points** 2 (1d4)

**Speed** 30ft., swim 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
2 (-4)	-16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

**Senses** Blindsight 10ft., Passive Perception 10

**Languages** -

**Challenge** 1/8 (25 XP)

**Proficiency Bonus** +2

### ACTIONS

**Bite.** *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5ft., one target. *Hit* 1 piercing damage, and the target must make a **DC 10** Constitution saving throw, taking 5 (2d4) poison damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

## Fishfolk (Spear)

*Medium Humanoid, neutral evil*

**Armor Class** 11

**Hit Points** 11 (2d8 + 2)

**Speed** 30 ft., swim 40ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

**Skills** Perception +2

**Senses** passive Perception 12

**Languages** Aquan, Common

**Challenge** 1/8 (25 XP)

**Amphibious.** The Fishfolk can breathe air and water.

### ACTIONS

**Spear.** *Melee or Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5ft. or 20/60 ft., one target. *Hit* 4(1d6) piercing damage, or 4 (1d8) piercing damage if used with two hands to make a melee attack.

## Fishfolk (Pistol)

*Medium Humanoid, neutral evil*

**Armor Class** 11

**Hit Points** 11 (2d8 + 2)

**Speed** 30 ft., swim 40ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

**Skills** Perception +2

**Senses** passive Perception 12

**Languages** Aquan, Common

**Challenge** 1/8 (25 XP)

**Amphibious.** The Fishfolk can breathe air and water.

### ACTIONS

**Pistol.** *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, reach 20/60 ft., one target. *Hit* 5 (1d6+1) piercing damage.

# Het Anker

Medium Humanoid, neutral evil

**Armor Class** 13 (natural armor)

**Hit Points** 37 (4d10 + 3)

**Speed** 30 ft., swim 40ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	8 (-1)

**Skills** Athletics +5

**Condition immunities** Charmed, Frightened, Grappled, Petrified, Prone

**Senses** Darkvision 60 ft., passive Perception 11

**Languages** Aquan, Common

**Challenge** 2 (450 XP)

**Anchor devil fruit.** Het Anker has eaten the Anchor devil fruit, allowing it to increase or decrease its weight at will. It can also root its body to the ground, making it immune to grapples, shove attacks and being knocked prone. In water het Anker can descend rapidly, tripling its movementspeed.

## ACTIONS

**Grappling strike** *Melee Attack:* +5 to hit, reach 5ft., one target. *Hit* 7 (1d6 + 3) bludgeoning damage. When a target is hit, the creature is also grappled and restrained (escape **DC 13** Strength saving throw). Het Anker can only grapple up to two creatures at a time.

**Suplex (grappled targets only).** A tattoo of an anchor starts to glow on het Anker's arm. Its weight increases significantly. Het Anker leans back to slam the grappled target(s) down to the ground.

The grappled target(s) need to make a **DC 13** Strength saving throw, taking 9 (2d8) damage on a failed save, or half as much damage on a succesful one.

Het Anker can suplex two targets at a time, if its holding two.

## BONUS ACTIONS

**First Suplex (grappled targets only).** The first time a target is grappled, het Anker can Suplex a target as a bonus action.