

# 10. DE ACHTSTE SPAAK

DE DRAKENEILANDEN

---



**5E 2024 COMPATIBLE**

Neem het op tegen piraten Anne Bonny en Mary Read in de 5th edition van 's werelds grootste roleplaying game!

# INHOUDSOPGAVE

|                      |   |
|----------------------|---|
| <b>INHOUDSOPGAVE</b> | 2 |
|----------------------|---|

|                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>DE ACHTSTE SPAAK</b> | 3 |
|-------------------------|---|

|                   |   |
|-------------------|---|
| INTRODUCTIE ..... | 3 |
|-------------------|---|

|                       |   |
|-----------------------|---|
| OVER DE AUTEURS ..... | 3 |
|-----------------------|---|

|                        |   |
|------------------------|---|
| LEGAL DISCLAIMER ..... | 3 |
|------------------------|---|

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>INLEIDING</b> | 4 |
|------------------|---|

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>DE DRAKENEILANDEN</b> ..... | 4 |
|--------------------------------|---|

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Kinderen van de Zee ..... | 4 |
|---------------------------|---|

|               |   |
|---------------|---|
| Ta'Maia ..... | 4 |
|---------------|---|

|                        |   |
|------------------------|---|
| De Vuuralliantie ..... | 4 |
|------------------------|---|

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| De Orde der Verlichting ..... | 4 |
|-------------------------------|---|

|                  |   |
|------------------|---|
| Zwartbaard ..... | 4 |
|------------------|---|

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Het avontuur leiden ..... | 5 |
|---------------------------|---|

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>HOOFDSTUK 1: DIT WORDT DRIE</b> | 6 |
|------------------------------------|---|

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>DE PIRATENCODE</b> ..... | 6 |
|-----------------------------|---|

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>AAN LAND</b> ..... | 6 |
|-----------------------|---|

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| Het betreden van de grot ..... | 7 |
|--------------------------------|---|

|               |   |
|---------------|---|
| De Klim ..... | 7 |
|---------------|---|

|                 |   |
|-----------------|---|
| De Puzzel ..... | 7 |
|-----------------|---|

|                   |   |
|-------------------|---|
| De afdaling ..... | 8 |
|-------------------|---|

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>HOOFDSTUK 2: KAMP LAPIS</b> |  |
|--------------------------------|--|

|                |    |
|----------------|----|
| <b>LAZULLI</b> | 10 |
|----------------|----|

|                        |    |
|------------------------|----|
| <b>GERUCHTEN</b> ..... | 10 |
|------------------------|----|

|                       |    |
|-----------------------|----|
| <b>LOCATIES</b> ..... | 10 |
|-----------------------|----|

|                  |    |
|------------------|----|
| De Hoge Ra ..... | 11 |
|------------------|----|

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Calico is de naam ..... | 11 |
|-------------------------|----|

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Callico Jack is terug ..... | 13 |
|-----------------------------|----|

|                    |    |
|--------------------|----|
| De uitdaging ..... | 13 |
|--------------------|----|

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| <b>HOOFDSTUK 3: VERRAAD</b> | 14 |
|-----------------------------|----|

|                       |    |
|-----------------------|----|
| <b>HET DUEL</b> ..... | 14 |
|-----------------------|----|

|                 |    |
|-----------------|----|
| Anne wint. .... | 14 |
|-----------------|----|

|                     |    |
|---------------------|----|
| Anne verliest ..... | 14 |
|---------------------|----|

|                              |    |
|------------------------------|----|
| De verdraaide waarheid. .... | 14 |
|------------------------------|----|

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| <b>DE VERBORGEN SCHAT</b> ..... | 14 |
|---------------------------------|----|

|                   |    |
|-------------------|----|
| Het zinkgat ..... | 15 |
|-------------------|----|

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Het ondergrondse meer ..... | 15 |
|-----------------------------|----|

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| De schat van Calico Jack ..... | 15 |
|--------------------------------|----|

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Via de waterput naar boven ..... | 15 |
|----------------------------------|----|

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Het verhaal eindigen ..... | 15 |
|----------------------------|----|

|                            |    |
|----------------------------|----|
| <b>BIJLAGE A: MONSTERS</b> | 16 |
|----------------------------|----|

|                           |    |
|---------------------------|----|
| <b>BIJLAGE B: KAARTEN</b> | 18 |
|---------------------------|----|

# DE ACHTSTE SPAAK

## INTRODUCTIE

---

De achtste spaak is onderdeel van de 2025 avonturenreeks van Tvenaars van de Rijn, genaamd “De Drakeneilanden”. De avonturenreeks wordt in November 2025 afgesloten met een groots eindevent. Het avontuur is gemaakt voor 3-5 level 3 personages. Als je een grotere of kleinere groep hebt, kan je makkelijk de moeilijkheid van het avontuur aanpassen door de hoeveelheid vijanden omhoog of omlaag te schroeven, de vijanden sterker of zwakker te maken of de moeilijkheidsgraad van worpen te verhogen of te verlagen.

## OVER DE AUTEURS

---

[Tvenaars van de Rijn](https://tovenaarsvanderijn.nl/) Tvenaars van de Rijn is een organisatie met als hoofddoel een gemeenschap opbouwen rondom onze favoriete hobby: Dungeons & Dragons. Elk van ons brengt zijn eigen expertise en creatieve input mee. Met een schat aan ervaring in het creëren van verhalen, het organiseren van evenementen, en spelen voor diverse groepen, zetten we ons hartstochtelijk in voor deze missie. Ons streven? Het bouwen van een open en hechte gemeenschap waarin iedereen welkom is. Laten we de dobbelstenen rollen en ons avontuur beginnen!

Meer informatie over de Tvenaars op <https://tovenaarsvanderijn.nl/>



## LEGAL DISCLAIMER

---

All one shots withing the series “De Drakeneilanden” from Tvenaars van de Rijn are unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.”

For official Dungeons & Dragons resources, please visit [dnd.wizards.com](https://dnd.wizards.com). Alle afbeeldingen in deze publicatie zijn royalty free en met zorg uitgekozen door de auteurs. Makers en bronnen worden onder de afbeelding vermeld. Indien van mening dat een afbeelding niet rechtevrij gebruikt mag worden, kan de auteur benaderd worden op [Contact@tovenaarsvanderijn.nl](mailto:Contact@tovenaarsvanderijn.nl)

**Copyright ©2026** Tvenaars van de Rijn

# INLEIDING



IT VERHAAL IS ONDERDEEL GEWEEST VAN DE 2025 campagne “De Drakeneilanden” van de Tovenars van de Rijn. Je hoeft niet het voltallige verhaal te kennen om het verhaal te kunnen spelen. De volgende termen en groepen zijn voor de DM goed om te kennen, en kunnen op elk moment in de campagne ingezet worden.

## DE DRAKENEILANDEN

De eilandengroep waar de verhalenreeks zich afspeelt. Deze eilandengroep wordt voor 80% bewoond door dragonborn en kobolds. Oude verhalen beweren dat deze uit de zee omhoog kwamen, na de val van de Drakengodin Ta'Maia, aan het einde van een lange oorlog tussen haar en de andere goden.

## KINDEREN VAN DE ZEE

Deze sekte is al maanden bezig met het voorbereiden van een groot ritueel. Ze aanbidden de drakengodin Ta'Maia en willen haar bevrijden uit haar gevangenis in de hellen om haar plaats als heerser over de eilanden op te eisen. De leiders van de Kinderen van de Zee zijn vijf draken die zichzelf zien als zoons en dochters van Ta'Maia. Vermoed als piraten leiden zij de sekte op de eilanden.

## TA'MAIA

De moeder, koninging der draken en godin van de eilanden. Ze wordt aanbeden door de Kinderen van de Zee. In haar ware vorm is ze een vijfkoppige draak van gigantisch formaat. Ze heeft een deel van een van de lagen van de hellen overgenomen, na daar gevangen te zijn gezet door de andere goden. Het ritueel dat de sekte voorbereidt, zorgt ervoor dat Ta'Maia vrij kan breken uit de hellen.

## DE VUURALLIANTIE

De handelsfederatie en het bestuurlijk orgaan van de eilanden. Ze verliezen al jaren veel macht aan de Kinderen van de Zee en zien de sekte graag vernietigd.

## DE ORDE DER VERLICHTING

Een nieuwe religieuze orde op de eilanden. De Orde der Verlichting hangt de god Lumos aan en ziet het als hun taak om minder bedeelde volken te ‘verlichten’ in naam van hun god.

## ZWARTBAARD

De kapitein en patron van de avonturiers door de verhalen heen. Hij is de grootste vijand van de Kinderen van de Zee en probeert hen al jaren te dwarsbomen. Zwartbaard moedigt de avonturiers aan om verschillende voorwerpen van de sekte te stelen, waavan hij beweert dat de sekte deze nodig heeft om het ritueel uit te voeren.

De echte identiteit van kapitein Zwartbaard is Dante, een gevaarlijke duivel die heerste over het deel van de hellen waar Ta'Maia momenteel zit opgesloten. De drakengodin geeft hem veel hoofdpijn en dus bedacht hij een slimme list om van haar af te zijn. Hij stichtte de Kinderen van de Zee, met aan het hoofd een aantal machtige draken als leiders. Dante is daarmee de verborgen leider van de sekte. Op deze manier heeft de duivel honderden zielen aan zich weten te binden. De leden van de sekte denken warlock van Ta'Maia te zijn, maar de kleine letters van de papieren waar ze elk hun handtekening onder hebben gezet, laten anders blijken. Hij gaf de Kinderen van de Zee een ritueel om Ta'Maia op te roepen. De leiders van de Kinderen van de Zee zullen met een aantal maanden samenkomen om hun ritueel uit te voeren.

Hij brengt de avonturiers samen en zet hen op tegen de Kinderen van de Zee door hen de magische voorwerpen van de sekteleiders te laten stelen. Het ritueel dat Dante aan de Kinderen van de Zee gaf is niet perfect. Het kost Ta'Maia namelijk een groot deel van haar goddelijke macht om via het ritueel opgeroepen te worden naar de eilanden. Daarmee is ze zwak genoeg voor de avonturiers om te verslaan aan het eind van de campagne. Zodra Ta'Maia verslagen is, heeft Dante zijn plek in de hellen terug en bezit hij veel nieuwe zielen, wat hem promoveert tot een van de meest machtige duivels in de hellen.

Hoe je Dante/Zwartbaard inzet in het verhaal, wanneer je laat blijken dat er meer met hem aan de hand is dan in eerste instantie blijkt en of je hem aan het einde laat winnen, is volledig aan de DM.

## HET AVONTUUR LEIDEN

---

Om dit avontuur te leiden, heb je de 2024 kernregelboeken van fifth edition nodig, dan wel een kopie van de basisregels, te verkrijgen via de website van [DNDBeyond](#).

Personages waarvan de naam *op deze manier* verschijnt, hebben een eigen statblock die je achter in het avontuur in de bijlage kan vinden.

Om spellegers en game masters te helpen in het leiden van onze verhalen, zullen we de originele taal gebruiken waar nodig en niet kiezen om termen en begrippen te vertalen. Denk hierbij aan benamingen als 'saving throws'.

### TEKST IN BLOKKEN

Tekstblokken, zoals je hier ziet, zijn bedoeld om **hardop te worden voorgelezen** of te worden geparafraseerd voor de spelers wanneer hun personages voor het eerst op een locatie aankomen of onder een specifieke omstandigheid, zoals beschreven in het verhaal.

### TEKST IN BALKEN

Tekst die in dit soort balken verschijnt, is bedoeld als achtergrond informatie voor de spellegder en hoeft niet aan de spelers verteld te worden.

# HOOFDSTUK 1: DIT WORDT DRIE

**D**E SPELERS BEGINNEN OP HET SCHIP DE WRAAK, waar hun kapitein op hun zit te wachten. Het is pas net ochtend, maar een van hen medepiraten schudt de groep wakker. *“Stelletje lamleggende luizakken! Genoeg gerust, de kapitein wil jullie spreken!”* roept Bootsvrouw Jean met haar verschrikkelijk harde ochtendstem. Lees het volgende aan de groep voor:

Terwijl jullie het dek oplopen, valt jullie op dat de zon al hoger staat dan anders, alsof je van de luxe van uitslapen hebt kunnen genieten. Terwijl jullie scheepskok Lange Jan passeren geeft hij nog haastig een kommetje goed gevulde vissoep met extra brood mee. Jullie zien Ismaël achter het roer en Jean leidt jullie richting de kapiteinshut. Een grijnzende Kapitein Zwartbaard kijkt jullie aan.

*“Gerust en wel, precies zoals ik jullie vandaag nodig heb. We hebben al gecirkeld rondom dit eiland Kampuli, de haven ligt vol met bewapende schepen en, varende onder een andere vlag kunnen we niet zomaar aanmeren. Het eiland is compleet onder de controle van Calico Jack, dus zit er maar een ding op: infiltratie. Voor infiltratie wil je natuurlijk een elite team hebben met al wat ervaring onder de riem.”*

Hij loopt richting het raam die hij een stukje open zet terwijl hij uit zijn binnenzak een pijp haalt en aansteekt. Half omlaag kijkend maakt hij oogcontact.

*“En daar komen jullie in het spel. Calico is een van de leiders van de Kinderen van de Zee, met op dit eiland een verstoep artefact. Dit artefact hebben wij nodig om het ritueel van de sekte te voorkomen.”*

*“We naderen de zijde van Kampuli met een overvloed aan vergane schepen, daar zou je met het reddingsbootje tussen het puin prima kunnen verstoppen. De schepen zien er geplunderd uit; er zal dus wel een weg naar hun kamp zijn. Daar is het aan jullie om erachter te komen wat het artefact is en waar jullie die kunnen vinden, maar let wel dat je je voordoet als Kinderen van de Zee. Die volgers hebben het niet zo op buitenstaanders op hun grondgebied”* zegt kapitein Zwartbaard terwijl hij met zijn handen doet alsof hij een strop om z'n nek doet en gehangen wordt waarbij een laatste pufje rook uit zijn mond komt.

*“Duidelijk verhaal toch? Of niet?”*

## DE PIRATENCODE

De volgers van Calico hebben een aantal regels en levenswijsheden waar ze bij leven. Kapitein Zwartbaard vertelt deze:

- De zee is onze moeder, haar kinderen zijn vrij.
- Wij zweren trouw aan koers en kapitein, zolang die koers vrij blijft.
- Geen mens bezit een ander - geen slaaf, geen lijfeigene, geen handelswaar.
- Angst is een anker dat alleen dommen uitwerpen.
- Degenen die hun zwaard steken in de rug van een kameraad, laten het nooit meer los.
- Alleen wie drinkt met zijn hoofd, blijft overeind bij storm.
- Goud is dienstbaar, maar geen meester.

Zwartbaard overhandigt de spelers een oud boekje waar deze piratencode in is opgeschreven. Hij weet verder het volgende te vertellen over de leider van het eiland:

- Calico Jack en zijn volgers dragen vaak azuurblauwe accenten.
- Calico Jack is al jaren niet gezien.
- Het symbool van Calico Jack is een schedel met daaronder twee sabels. De spelers kunnen een DC12 Intelligence (History) Check maken om dit symbool te herkennen als het symbool van legendarische piraat Jack Rakham. Voor de meeste mensen is het niet bekend dat Jack, die vooral bekend stond als vrijvechter en om het verdrijven van uitbuitende leiders en groeperingen op de drakeneilanden, zich heeft verbonden aan de Kinderen van de Zee.

## AAN LAND

Na informatie vergaard te hebben, kunnen de spelers de Wraak verlaten en zich een weg banen richting het eiland. Lees het volgende aan hen voor:

De reddingsboot wordt naar beneden getakeld en na een kleine roeitocht komen jullie langs een wirwar aan kleine, op de kliffen geslagen handelsschepen. Allemaal van klein tot middelgroot, het is wat manoeuvreren, maar zonder al te veel moeite komen jullie aan op het strand. Jullie staan op wit zand in de schaduw van een grote grijze klif die deze baai afsluit. Over het strand liggen her en der wat keien verspreid van verschillende afmetingen, achter sommige van de keien hangen nog wat plukjes zeewier en kelp van de laatste vloed en enkele zeearenden en meeuwen zijn te zien op de hoge kliffen.

**Vergane schepen.** Er liggen meerdere vergane en vastgelopen schepen op het strand. Met een Intelligence (Investigation) check van DC14 merken de spelers het volgende op: Nat en gebroken hout, verscheurde zeilen en touw dat begroeid is met algen. Niks waardevols is te vinden op deze schepen. Een Intelligence (Investigation) van DC16 vertelt het volgende: De schepen zijn compleet verwoest, maar het lijkt niet te zijn gedaan door kanonskogels. Je ziet schade van vuur en het lijkt alsof sommige schepen van binnenuit ontploft zijn. Alsof er een ongeluk met het buskruit was.

**Klifwand.** Met een Passive Perception van 18 of hoger valt al snel op dat nabij de klifwand meer keien te vinden zijn met een diameter van vijftien centimeter.

## HET BETREDEN VAN DE GROT

De spelers naderen een grot aan de rand van het strand. Lees het volgende voor:

Terwijl jullie de klif naderen zien jullie dat er een spleet van zo'n vijftien meter breed en een halve meter hoog aan de voet van de klif zit met daaromheen een veelvoud van keien van vijftien centimeter in diameter.

Met een Dexterity (Acrobatics) check van DC10 komen ze moeiteloos de grot in, anders 1d6 Bludgeoning damage.

## DE KLIM

De spelers dalen af in de grot. Lees het volgende aan hen voor:

De echo en natuurlijke kou vallen gelijk op bij het betreden van deze grot. Je hoort druppels vallen om je heen en het valt op dat de vloer is bezaaid met keien. Deze keien vormen een steile helling naar boven; wat er boven is, ontgaat het zicht in deze duistere grot. Het plafond is ongeveer 120 ft. hoog met enkele stalactieten waarvan af en toe een druppel neervalt aan het plafond. De helling is behoorlijk steil, maar er is niet te zien waar het heen leidt.

Het plafond is ongeveer 120 ft. hoog met enkele stalactieten waarvan af en toe een druppel neervalt aan het plafond. De helling loopt behoorlijk steil, maar er is niet te zien waar het heen leidt.

**Darkvision.** Vanaf hier hebben characters zonder darkvision een lichtbron nodig om hun omgeving te zien.

**Klimmen.** Om de helling te beklimmen zijn minstens drie succesvolle DC14 Strength (Athletics) of Dexterity

(Acrobatics) checks nodig. Bij een succes komt een speler 80ft omhoog. Falen ze de check met meer dan 5, dan struikelen ze en glijden ze 80ft naar beneden, waarbij ze 2d6 Bludgeoning damage oplopen van het afglijden. De tocht naar boven is 240 ft. en kan dus in drie checks gedaan worden.

## DE PUZZEL

Boven aan de klif zullen de spelers een puzzel op moeten lossen om verder te komen. Als ze de klim gehaald hebben, lees dan het volgende aan hen voor:

Jullie komen aan bij een cirkelvormig plateau met acht groeven in de grond met gelijke intervallen, die ieder naar een pilaar leiden. Alleen de groef die rechtdoor leidt niet naar een pilaar, maar naar rotsblokken voor een rechte muur.

**Rotsblokken.** Met een Intelligence (Investigation) check van DC15 zien de spelers het volgende: De rotsblokken lijken bij nadere inspectie van hetzelfde gesteente als de andere pilaren. Het lijkt erop dat deze pilaar stukgeslagen is. Een fakkel ligt op de grond. Met een Intelligence (Investigation) check van DC18 ontdekken de spelers het volgende: Je herkent een symbool van een schedel met twee sabels eronder op een deel van de rotsblokken.

**Doodlopende muur.** Met een Intelligence (Investigation) check van DC15 zien de spelers op de muur, op een hoogte van circa 3 meter, een inscriptie. Het is in Draconic: "*Ontsteek wat wij verachten, en je kan een warm welkom verwachten.*" Met een Intelligence (Investigation) check van DC18 ontdekken ze het volgende: Er loopt een subtiele naad tussen het plateau en de muur, ze moeten haast wel los van elkaar staan.

**Muren rondom de pilaren.** Met een Passive Perception van 15 of een Wisdom (Perception) check van DC15 zien de spelers het volgende: Bij ieder van de pilaren, en achter de rotsblokken, is een wandschildering te zien die verschillende dingen rondom een leven op zee illustreren:

- Een kapitein achter een roer bij helder weer.
- Het ruim van een schip, waar men schouder aan schouder ligt, zonder ruimte om te staan.
- Een piraat met een zelfverzekerde glimlach vechtend met meerdere tegenstanders.
- Een piraat die bewusteloos in de kroeg ligt.
- Schepen die in tal van richtingen een haven verlaten.
- Een Kapitein met een sabel door zijn buik stekend.
- Een draak die ligt te slapen op een berg goud en edelstenen.

**Pilaren.** Met een Passive Perception van 15 of een Wisdom (Perception) check van DC15 zien de spelers het volgende: Op iedere pilaar zit een fakkelhouder met een fakkel, waarboven een symbool geëtst is die vervolgens lijkt te zijn aangezet met roet. De Symbolen zijn als volgt:

- Kompas
- Geketende handen
- Uitgeworpen anker
- Fles rum
- Golven
- Dolk
- Munt

**Oplossing.** Voor de oplossing zullen de spelers de oude piratencode die ze van Kapitein Zwartbaard hebben ontvangen weer tevoorschijn moeten halen. Hier kan je als DM naar verwijzen als ze het zelf niet begrijpen. Het doel is om elk symbool te koppelen aan een les uit de code en daarmee te achterhalen welke fakkels aan moeten worden gestoken. Fakkels 2,3 en 6 moeten worden aangestoken om de puzzel op te lossen. De redenatie is als volgt:

**Kompas:** past bij *“Wij zweren trouw aan koers en kapitein, zolang die koers vrij blijft”* Dit verachten de piraten niet, dus deze hoeft niet aan.

**Geketende handen:** past bij *“Geen mens bezit een ander - geen slaaf, geen lijfeigene, geen handelswaar.”* Dit is duidelijk iets wat de piraten verachten. Deze fakkel moet aan.

**Uitgeworpen anker:** Past bij *“Angst is een anker dat alleen dommen uitwerpen.”* Het anker is uitgeworpen en geen enkele piraat zou zichzelf dom noemen. Dus dit is een van de zaken die de piraten verachten. Deze fakkel mag aan.

**Fles rum:** Past bij *“Alleen wie drinkt met zijn hoofd, blijft overeind bij storm.”* Drinken mag en past bij een piratenleven, zolang het maar met mate gebeurt. Deze fakkel hoeft niet aan.

**Golven:** Past bij *“De zee is onze moeder, haar kinderen zijn vrij.”* De golven staan symbool voor de zee en dus voor vrijheid. Piraten hebben hier niets op tegen.

**Dolk:** Past bij *“Degenen die hun zwaard steken in de rug van een kameraad, laten het nooit meer los.”* Dit is in het leven van een piraat onvergeeflijk en blijft altijd bij je. Deze fakkel moet duidelijk aan.

**Munt:** Past bij *“Goud is dienstbaar, maar geen meester.”* In het leven van elke piraat is geld nog steeds erg nuttig. Dit zullen ze niet zomaar verachten. Deze fakkel mag uit.

## GEVOLGEN VAN HET AANSTEKEN VAN FAKKELS

Als een juiste fakkel wordt ontstoken: De vlam kleurt na acht seconden blauw. Als een verkeerde fakkel wordt ontstoken verkleurt de vlam niet. Als voor de eerste keer drie verkeerde fakkels worden ontstoken, lees je het volgende voor:

Een luide echo van een klik klinkt door de ruimte, alsof een mechanisme geactiveerd is. Een hagel aan keien komt bijna als een waterval naar beneden vallen.

De spelers maken een Dexterity Saving Throw van DC14. Ze ontvangen bij een gefaalde Save 3d6 bludgeoning damage. Bij een succes krijgen ze slechts de helft van de schade.

Als voor de tweede keer drie verkeerde fakkels worden ontstoken, lees je het volgende voor:

Een luide echo van een klik klinkt door de ruimte, alsof een mechanisme geactiveerd is. Een kleinere lading aan keien komt naar beneden gestort.

De spelers maken een Dexterity Saving Throw van DC12. Ze ontvangen bij een gefaalde Save 2d6 bludgeoning damage. Bij een succes krijgen ze geen schade.

Als voor de derde keer drie verkeerde fakkels worden ontstoken, lees je het volgende voor:

Een luide echo van een klik klinkt door de ruimte, alsof een mechanisme geactiveerd is. Er gebeurt gelukkig niks.

De val is door zijn stenen heen en zal niet meer activeren totdat een van de Kinderen van de Zee de val opnieuw instelt. Als drie juiste fakkels zijn ontstoken, lees je het volgende aan de spelers voor:

De vloer begint te trillen en met een bulderend lawaai zakt de doodlopende muur de grond in. Het daglicht is bijna oogverblindend, maar na even wennen zien jullie een boom die van zijn takken is ontdaan en dat jullie neerkijken op een in de verte gelegen klein piratendorp. Niet zoveel tumult en leven als in Tortuga, maar alsnog duidelijk een vesting voor piraten.

## DE AFDALING

Na de puzzel te hebben opgelost, kunnen de spelers afdalen naar de piratenstad die ze beneden zien liggen.

Met een Wisdom (Perception) check van DC12 zien ze het volgende: Aan de boom zijn verschillende lijnen gespannen en er zit een lier aan een van de lijnen verbonden.

**De lier.** De spelers kunnen met een succesvolle Intelligence (Investigation) check van DC12 het volgende ontdekken: De lier kan slechts een kant op gedraaid worden, maar zit aardig vastgeroest. Met het draaien aan de lier takel je iets naar boven, je hebt het vermoeden dat het wellicht gebruikt is om spullen naar boven of mensen naar beneden te takelen.

**De lijnen.** De spelers kunnen met een succesvolle Wisdom (Survival) check van DC12 het volgende ontdekken: De lijnen zijn niet in de beste conditie, maar zouden het gewicht van een ieder van jullie nog wel moeten kunnen dragen, zolang jullie niet tegelijkertijd gaan. Als je de frictie kan minimaliseren zouden jullie nu al een-voor-een naar beneden kunnen roetsjen. Met beleid zou je ook op het touw kunnen liggen en op die manier naar beneden kunnen komen.

**Lier smeren.** Met een Dexterity (Sleight of Hand) check van DC10 kunnen de spelers met wat olie, vet of iets anders vettigs de lier smeren. Bij een succes is de DC van het takelen (zie hieronder) met 5 verminderd

**Takelen.** Om het mechanisme te gebruiken is een Strength (Athletics) check van DC18 nodig. Bij een succes lees je het volgende voor: Je beweegt de lier herhaaldelijk in cirkels, een beetje saai, maar na ongeveer een minuut takelen kun je goed zien wat er nou je kant op komt. Een touw bungelend een smalle constructie die op de lijn ligt. Even later is deze bij je, het moment dat je los laat zie je al dat die naar beneden begint te glijden, nog even vasthouden dus. Bij een faal lees je het volgende voor:

Het lukt je niet gelijk om de lier in beweging te krijgen, draai je wel de goede kant op? Zo moeilijk kan het toch niet zijn? Misschien moet je de lier eerst even smeren?

**Abseilen.** Als de spelers via het touw naar beneden willen klimmen of op een andere manier willen afdalen, moeten ze slagen in een Strength (Athletics) check van DC14. Bij een succes ontvangen ze geen schade. Bij het falen van de check ontvangen ze 2d6 piercing damage van de takken en rotsen die ze onderweg naar beneden tegen komen. Lees het volgende aan hen voor als ze beneden staan:

Je hebt de bodem bereikt, maar iets zegt je dat er een makkelijkere weg naar beneden moet zijn. Toch is het gelukt. Tijd om het artefact te vinden.

## DE KABELBAAN

Als de constructie eenmaal boven is, lees je het volgende aan de spelers voor:

Met grote vaart roetsj je naar beneden, de wind door je haren en je gezicht vervormt van de snelheid. Je ziet hoe de grond steeds sneller en sneller dichterbij komt.

Laat de spelers een Dexterity (Acrobatics) check van DC12 uitvoeren. Bij een succes springen de spelers met gemak van de kabelbaan op de grond. Bij een gefaalde check ontvangen de spelers 1d6 bludgeoning damage vanwege het verkeerd landen.

## HOOFDSTUK 2: KAMP LAPIS LAZULLI

**I**N DIT HOOFDSTUK IS HET DE BEDOELING DAT DE avonturiers opsplitsen: een deel gaat op zoek naar het artefact terwijl een ander deel van de groep overtuigd wordt om Mary en Anne te helpen. Magnus, de rechterhand van Mary en Anne, houdt de spelers nauwlettend in de gaten zodra ze het dorp in komen. Deze kleine draak, ter grote van een handpalm, is het eerste wat de spelers zien terwijl ze het kamp betreden. Magnus is een non-combatant met AC5 en 1hp.

### GERUCHTEN

In het kamp zijn er verschillende geruchten. De zeven spaken van Calico Jack, een mysterieuze 8e spaak, één worden met het eiland, twijfel over het bestaan van Calico Jack, de waterval die alleen in het regenseizoen stroomt en meer bijzondere uitspraken komen voorbij. Als de spelers de rondlopende dorpelingen aanspreken, kunnen ze het volgende van hen te horen krijgen:

- *“Als we teveel nemen worden we gestraft door de Moeder, het water in de put zal dan weer zout als de zee worden.”*
- *“’Tis ‘n zeldzaam iets, die droge waterval. Maar wacht maar, straks barst ‘t weer los. Regen komt als een schuldeiser, onverwacht en onverbiddelijk. En dan... dan gaat het oog van de draak weer dicht.”*
- *“Als de regen komt, slaapt de draak. Maar als het droog is, kijkt-ie naar je met open ogen.”*
- *“Calico leeft allang niet meer.”*
- *“Calico zou nu nog geen roer recht kunnen houden, zo verrot is-ie.”*
- *“Mary praat met beesten. Heeft een blauw draakje dat luistert naar wat jij fluistert.”*
- *“Anne vecht met een dolk in de tanden en een glimlach als een haai.”*
- *“Het Oog van de Draak houdt ons in de gaten, Wij eerbieden de Blauwe Draak opdat hij zijn kalmte mag bewaren.”*
- *“De piraten noemen het de Hoge Ra - niet de Hoge Raad, al lijkt het erop. Ze zeggen dat wie er spreekt, spreekt namens Calico zelf.”*
- *“Achter de zilveren tong vind je het blauwe hart, de sleutel tot de toekomst.”*
- *“Ze zeggen dat wie het blauwe hart vindt, de toekomst bepaalt. Maar niemand komt daar levend terug. Alleen zij...”*
- *“Woorden zijn wapens. Maar alleen de juiste tong snijdt diep.”*

### LOCATIES

Als de spelers het dorp in komen, lees dan het volgende aan hen voor:

Jullie staan in het hart van de jungle, in een ruig dorp, uitgehouwen in scherpe kliffen, bevolkt door een levendige mix van kobolds en dragonborn. Her en der zijn ook mensen en elven te zien, duidelijk op doortocht in het dorp, gekleed in piratenkleding. Overal staan standbeelden van Calico Jack, een charismatische dragonborn piraat wiens gedurfde avonturen bekend zijn over de hele Drakeneilanden. Van imposante beelden tot kleine houtsnijwerkjes, zijn aanwezigheid is zichtbaar over elke straat en steeg. Jullie zien om je heen dat de sfeer gespannen is. Kobolds fluisteren druk met elkaar en jullie zijn er zeker van dat een kleine blauwe draak jullie nieuwsgierig volgt.

De volgende locaties kunnen de spelers onderzoeken (een kaart is beschikbaar in de bijlages):

**Taverne de Manta.** Aan de rand van het marktplein, dicht bij de aanlegsteiger van het dorp, ligt taverne de Manta. Het is een imposant houten gebouw, blauw geverfd met netten die als zonwering dienen. De taverne ruikt sterk naar rum en gebakken vis. Als de spelers binnentreden, lees dan het volgende voor:

De geur van rum, zweet en gebakken vis hangt zwaar in de lucht. Binnen in de schemerige ruimte zitten voornamelijk kobolds en dragonborn, hun stemmen gedempt tot fluisteringen. De sfeer is gespannen, alsof iedereen wacht op iets of iemand. Gesprekken stoppen abrupt wanneer jullie groep binnenkomt, en nieuwsgierige blikken volgen jullie.

**Marktplein.** Stalletjes met zelfgemaakte wapens, geroosterde zeekreeft, en ruige waar staan verspreid over het plein. Piraten schreeuwen, ruilen en dobbelen in de schaduw van opgehangen zeilen. Voor piratenstandaarden, ziet het er best gezellig uit, zo in de volle zon. De spelers kunnen hier bij verschillende handelaren ‘Potions of Healing’ kopen voor 25gp per stuk, of ‘Greater Potions of Healing’, voor 50gp per stuk. Ook is het mogelijk om voor 200gp een Wapen +1 op de kop te tikken.

**Zeemanskwartier de Klipper.** Deze wijk lijkt snel en onhandig in elkaar gezet, met scheve muren, verzakte gebouwen en flink wat afval tussen de huizen. Het is het sobere en rommelig gedeelte van het dorp waar de gewone leden van de cult slapen. Hangmatten, vuurplaatsen en geïmproviseerde hutten voeren de boventoon. Er heerst een strikte maar nonchalante sfeer. Als de spelers zouden willen, zouden ze hier een potje kunnen kaarten of dobbelen met de sekteleiden. Die zijn namelijk niet vies van een beetje gokken.

## DE HOGE RA

Aan de rand van het dorp, waar in het regenseizoen een waterval stroomt, is een gigantisch houten schip geplaatst. Het schip is diagonaal tegen de rotsen geklemd en zijn romp zit met de voorste helft in de klif, de achterzijde steekt uit en daarmee kijken de kapiteinsvertrekken uit over het kamp. Een houten trap en brug leiden naar het dek. Het dek is glad van de algen die hier groeien door de hoeveelheid water die hier in het regenseizoen omlaag stroomt, de grot in. Als de spelers het schip naderen, lees dan het volgende voor:

Een groot schip dat ooit onder de Vuur Aliantie diende, aan het symbool op de romp te zien, steekt hellend uit de klif. Met de kapiteinsvertrekken hoger gelegen geeft dit een compleet uitzicht over het gehele dorp. Hoewel het momenteel droog is, valt aan de groeven en doorgelekte plekken, het mos en de schimmel, te zien dat er op bepaalde tijden in het jaar, waarschijnlijk het regenseizoen, een waterval vanaf de klif op het dek valt, in tweeën splitst en door het dorp verder gaat als rivier. Hoewel de waterval niet actief is, komt er toch een beetje natte damp van het dek af, die de Hoge Ra omhult in een licht zilveren mist.

**Kapiteinshut.** De voormalige kapiteinshut dient nu als raadskamer. Blauwe zeekaarten, artefacten en relikwieën versieren de muren. Het geluid van donderend water maakt fluisterend overleggen in het regenseizoen onmogelijk. In het midden van de zaal staat een troonachtige zetel voor Calico Jack. Een dikke laag stof heeft zich op de zetel gevestigd.

**De grot achter de waterval.** Vanaf het dek kunnen de spelers de achterkant van het schip bereiken en afdalen in de grot achter de waterval. Deze grot wordt normaal bewaakt door 2d4 Kobolds. Op het moment van het grote gevecht kunnen de spelers zonder moeite hierlangs glijpen, aangezien het hele dorp dan staat te kijken naar het gevecht. Vanaf dit punt in de grot hebben characters zonder darkvision een lichtbron nodig om hun omgeving te zien. De grot die ook wel "Het oog van de draak" heet, is niet diep. Er valt te zien hoe het water door de jaren heen een duidelijke stroming naar het laagste punt in de grot heeft gemaakt. Op dit punt bevindt zich een enorm zinkgat van zo'n 45 ft diep.

## CALICO IS DE NAAM

Magnus, de kleine draak van Mary, zal tijdens het rondlopen in het dorp, een van de spelers opzoeken en deze een brief geven met een uitnodiging voor een audiëntie met **Mary en Anne**. De speler(s) worden

ontvangen in de kapiteinshut. Lees het volgende aan de spelers voor:

In de kapiteinshut tref je twee vrouwen waarvan meteen duidelijk wordt dat ze bloeddorstiger en gevaarlijker zijn dan alle sekteleiden in het dorp beneden. Mary Read, een dragonborn gekleed in een rood vest, met een driekantige hoed op haar hoofd en een sabel aan haar zijde, zit met haar benen over elkaar op de punt van de raadstafel. Ze speelt met een mes tussen haar vingers en kijkt je met een schuin oog aan. Anne Bonney is zelfs voor dragonborn begrippen een onwijs groot gestalte en torent boven jullie uit, bijna tegen het plafond van de raadstafel aan. Ze draagt een simpel blauw zeemansvest en aan haar zijde hangt aan de ene zijde een dolk en aan de andere een rapier. Met haar armen over elkaar kijkt ze jullie aan.

**Mary en Anne beginnen hun verhaal.** Ze kregen de avonturiers in de gaten op het dorp Tortuga en hebben van hun avonturen gehoord met Zwartbaard. Eigenlijk zouden ze de avonturiers hier moeten kielhalen, maar gelukkig hebben ze een andere oplossing. De vrouwen hebben namelijk een probleem, waar de spelers bij kunnen helpen.

In het dorp heersen spanningen, Mary en Anne geven altijd de commando's door van Calico Jack, maar na Calico jaren niet gezien te hebben is er bij de volgelingen argwaan ontstaan. Calico heeft jaren geleden afscheid genomen van het piratenleven en dit betreuren Mary en Anne nog altijd. Hij was een goed man, met nobele ambities, hiermee hield hij Mary en Anne in het gareel.

Echter zijn de twee vrouwen iets minder nobel en jagen ze vooral schatten na op de Drakeneilanden. De macht die ze hebben, willen ze echter niet afstaan, maar ze vrezen dat dit staat te gebeuren als hun volgelingen niet snel een glimp zien van Calico Jack. Daar hebben ze wat op bedacht. Als ze Calico Jack zouden tonen aan hun volgelingen dan zouden de gemoederen voorlopig weer gesust zijn. Lees het volgende aan de groep voor:

Anne en Mary komen dreigend op jullie af. *"Calico Jack is niet meer dan een vlag op een leeg schip."* begint Mary. *"Maar die vlag laat de kanonnen zwijgen en vooral deuren openzwaaien."* Zegt Anne droogjes, terwijl ze flamboyant twee kastdeuren open zwaait. Jullie zien een kledingpop gehuld in een lange azuurblauwe fluwelen jas met daaronder een met een draak gegraveerde Breastplate met langs de rand van de hals een uitstekend biesje van een beige katoenen shirt. Mary vervolgt, meer speels dan eerst: *"Wij hebben een leider nodig die gezien wordt. Die orders kan geven. Voor één dag... zou een van jullie onze Calico kunnen zijn?"*

De spelers wordt gevraagd om voor een dag Calico Jack te spelen. Eén speler draagt het “kostuum” van Calico Jack. Hier zit een *Alter Self* spreuk op die de speler automatisch doet lijken op een blauwe dragonborn. Ze moeten zich gaan gedragen alsof ze de mythische Calico zijn: gezag uitstralen, toespraken houden, handtekeningen zetten. Anne en Mary trekken op de achtergrond aan de touwtjes en lopen mee door het dorp. De andere spelers kunnen hem helpen in zijn rol als zijn entourage/bodyguards/adviseurs of verder op onderzoek gaan naar wat en waar het artefact zich bevindt.

Als de spelers meewerken aan het plan krijgen ze 1000gp van de twee piraten. Het voorstel is dat ze eerst als goede vrienden naar de taverne gaan waarbij de ‘Calico’ duidelijk laat merken dat hij Mary en Anne vertrouwt en dat ze al een jarenlange sterke band hebben. Hierna zal de ‘Calico’ zijn pensioen aan kondigen met als opvolger degene die hem in een duel kan verslaan. Daarvoor zal Anne ‘Calico’ gelijk uitdagen. Anne Bonney en Mary Read laten de spelers alleen om tot een beslissing te komen.

**Afluisteren.** Spelers met een Passive Perception van 15 of hoger horen aan de andere kant van de deur dat Mary en Anne in gesprek zijn. Door hun oor tegen de deur te houden kunnen spelers met een Wisdom (Perception) check van 18 of hoger het volgende horen:

Mary: *“Zag je die blikken toen ik het goud noemde? Alsof ze Calico zelf zagen opstaan uit de golven.”*

Anne (lachend): *“Dit gaat werken. Een kostuum, een buitenstaander en een avondje naar de taverne, dit wordt een eitje. Mooiste is dat ze het zullen slikken als rum!”*

Mary: *“Eindelijk rust in de rangen. Geen vragen, geen twijfel. En niemand hoeft eraan te geloven. Het is maar een duel voor de show.”*

Anne: *“Zolang Calico maar omvalt met wat flair is het goed genoeg. Geen bloed, geen brokken. Gewoon theater.”*

**Bureau.** Een groot massief houten bureau afgewerkt met een grijs marmeren blad, staat voor het ruitwerk dat uitkijkt over het kamp, en is centraal in de ruimte gepositioneerd. Het bureau is volop gedecoreerd met complex houtsnijwerk wat van onder naar boven begint met de zeebodem met schelpen en zeewier, vervolgens haaien, octopussen en ander zeeleven afbeeld en afsluit met een schouwspel van schepen die elkaar belagen met kanonnen en piratenschepen die aan het enteren zijn.

**Bureaulade.** De lades hebben meerdere sloten en handvaten ontbreken. Met een Dexterity (Thieves’ Tools) check van DC18 lukt het om de lade te openen. De speler vindt hier 11 saffieren van Mary ieder 50gp waard.

**Bureaustastjes.** Met een Dexterity (Thieves’ Tools) check van DC18 lukt het om een van de kastjes te openen. In het ene kastje zit een mandje voor Magnus, waar nog wat kaal gevreten kippenbotjes liggen. In het andere kastje zit helemaal niks, alsof deze op voorhand in leeg getrokken.

**Troon.** De grote, verweerde troon van Calico, meer een zetel dan een troon, gemaakt van wrakhout, met ijzeren beslag. Waarbij een stuurwiel waarvan de bovenste middelste spaak ontbreekt, de helft van de rugleuning in beslag neemt. De troon is stoffig en al jaren niet gebruikt.

**Achterkant van de troon.** Aan de achterkant van de troon is het volgende gegraveerd:

- “Wij zweren trouw aan koers en kapitein, zolang die koers vrij blijft.” ~~Wie leidt, moet weten dat leiderschap geleend is, een leider wordt gekozen niet opgelegd.~~
- “Goud is dienstbaar, maar geen meester.” ~~Rijkdom is gereedschap, geen doel. Wie dat vergeet, verkoopt zijn ziel en koopt een kist.~~
- “De zee is onze moeder, haar kinderen zijn vrij.” ~~De zee is waar we thuis zijn, ruimte om iedere kant uit te gaan die je wenst.~~
- “Degenen die hun zwaard steken in de rug van een kameraad, laten het nooit meer los.” ~~Verraad is een vloek die je zelf moet dragen. Als je je rug niet toevertrouwt aan je bemanning, vaar je alleen.~~
- “Geen mens bezit een ander - geen slaaf, geen lijfeigene, geen handelswaar.” ~~De ware vijand van vrijheid is het idee dat een persoon behandeld wordt als bezit.~~
- “Angst is een anker dat alleen dommen uitwerpen.” ~~Angst houdt schepen aan wal. Alleen wie zijn anker licht, komt ergens.~~
- “Alleen wie drinkt met zijn hoofd, blijft overeind bij storm.” ~~We drinken, maar met verstand. Wees paraat voor het onverwachte.~~
- “Niet het gezicht, maar de vlag maakt de kapitein. Elk mens kiest zijn naam.” ~~Je bent wie je kiest te zijn. Je kiest zelf de vlag en bent verantwoordelijk voor je eigen daden.~~

Met een Intelligence (Investigation) check van DC12 is duidelijk dat de doorgekraste zinnen met horizontale zwaardslagen zijn doorgehaald, in nauwkeurige rechte strepen. Als de avonturiers hier Mary of Anne vragen over stellen fijnen ze niks te weten.

**Het kostuum van Calico.** Het kost tien minuten om het kostuum van Calico aan te trekken, deze speler kan tijdens het verkleeden nog wel inbreng geven in het overleg van het plan, maar verder niks onderzoeken. Met een Intelligence (Investigation) check van DC13 merkt de speler op dat het kostuum eerder is gedragen. Het is zeer zorgvuldig opgeborgen, niet snel weg gestald. In de middelste naad van de jas is ook iets verstopt (zie 'Brief van Calico Jack' hieronder).

#### BRIEF VAN CALICO JACK

Aan wie deze zetel claimt, Als je dit leest en waardig bent, dan wens ik je succes.

Een last lag op mijn schouders om onze organisatie in het gareel te houden. Daarbij deed ik mijn best om te zorgen voor een plek, een gemeenschap, die tevreden en zonder leed vrij kon zijn om de zeeën te bevaren. Dit lukte. Voor een tijd was ik de kapitein van een gebroederlijke vloot. Uiteindelijk werd ik echter verheven door ze en was ik niet alleen de kapitein, maar werd ik aanbeden. Iets waar ik nooit om gevraagd heb.

Ik schreef mijn regels. Niet omdat ik macht wilde, maar omdat ik wilde dat het stuur in handen kwam van vrije mensen. De regels die ik opstelde maakte ons succesvol, te succesvol...

De Kinderen van de Zee hebben mij al verschillende keren proberen in te wijden als een van hun leiders. Ik heb ze meermaals afgewezen, maar ze voeren de druk op. Mijn vloot zien ze mogelijk als bedreiging, maar ik ben niet op zoek naar strijd. Ik zie hoe ze al begonnen zijn om mijn woorden te gebruiken voor hun eigen agenda. Ze worden verdraaid, om de belangen van De Kinderen te behartigen. Ik hoef niks met deze groep te maken te hebben...

Ik kies voor de achtste spaak, mijn achtste regel, vaak vergeten. Ik kies ervoor te leven. Niet als symbool. Niet als mythe. Maar als Jack.

Zorg dat je waardig bent aan het roer.

– Jack Rackham

**Boekenkasten.** In de boekenkasten staan praktische boeken over zeemonsters, navigatie, schipsonderhoud, weersystemen, verschillende klimaten en gevechtsmanoeuvres voor zowel op zee als op het land. Enkele boeken lijken wat meer mythisch van aard en gaan over draken. Niet iets bijzonders.

## CALLICO JACK IS TERUG

Na het verkleeden is het tijd om Calico Jack te laten terugkeren in het dorp. Laat de speler die deze rol op zich neemt improviseren op vragen die piraten in de taverne hebben over de beroemde uitspraken en regels (spaken) van Jack, waar die geweest is al die tijd, of die nog heldhaftige verhalen heeft uit zijn jeugd en dergelijke. Mary en Bonny zullen doen alsof ze Calico al jaren kennen en ook het contact geen enkele keer verbroken is geweest. Als de piraten twijfel hebben bij een van zijn verhalen.

## DE UITDAGING

Als de spelers genoeg informatie verzameld lijken te hebben om te weten waar ze willen zoeken naar het voorwerp van Jack, Laat dan een piraat vragen: *“Blijf je nu hier kap'tein of heb je weer ergens waar je moet wezen?”* Hierop kijken Mary en Bonny 'Calico' indringend aan. Geef de speler tijd om met het pensioenverhaal te komen. Anders haakt Mary in met het pensioenverhaal over de woorden van Calico heen. Anne regeert direct en springt op:

“In dat geval, Calico, ik daag je uit voor een duel! Daar waar het hele dorp het kan zien. Op de mastbalk van de Hoge Ra!”

De taverne buldert het uit en gaat als een stoet richting de Hoge Ra. 'Callico' wordt meegenomen door Anne, Mary en de menigte.

De spelers kunnen meegaan naar dit gevecht of dit moment van afleiding gebruiken om naar het artefact te zoeken.

## HOOFDSTUK 3: VERRAAD

**C**ALICO AAN HET VOLK TONEN IS EIGENLIJK EEN LIST. Natuurlijk hebben Anne en Mary er baat bij om voorlopig de gemoederen te sussen, maar dat is niet het einddoel. Permanente en absolute macht is hetgeen waar ze achteraan zitten. Door publiekelijk een einde te maken aan hun 'leermeester' Calico onder het mom van een eerlijk duel tussen leerling en meester willen ze een tragisch en dramatisch einde aan zijn legende maken. Daarmee bewijzen ze in een klap dat ze beter zijn dan Calico en dus de rechtmatige heersers van het eiland zijn. Hoewel ze de spelers beloofd hebben dat dit een oefengevecht zal zijn, zijn de twee vrouwen van plan de invaller voor hun oude leermeester op gruwelijke wijze te vermoorden tijdens de match. Alleen zo kunnen zij het respect van het volk winnen en voorkomen dat mensen later alsnog op zoek gaan naar Calico Jack of zich tegen hen keren.

### HET DUEL

Anne heeft de reputatie de beste zwaardvechtster te zijn en zal dit bewijzen in het duel. Dit is een 1-op-1 duel tussen 'Calico' en Anne. Houdt er rekening mee dat de Breastplate medium armor is en mogelijk de vaardigheden van de speler beïnvloed. De volgende uitkomsten zijn mogelijk:

#### ANNE WINT.

Als Anne het duel wint, lees dan het volgende voor:

'Calico' valt naar beneden en komt terecht op het met mos en algen begroeide dek en breekt door dit zompige hout heen wat de val wat breekt. 'Calico' ligt nu bewusteloos in het lege ruim van de Hoge Ra. Terwijl dit gebeurt wordt het publiek wild en slaat ook het weer om, door een spreuk van Mary. Terwijl wolken beginnen te vormen daalt Anne behendig met touw af naar beneden en begint een pleidooi richting het kamp:

*"Calico vertrouwde me. Hij gaf ons een koers, geen bevel. En ik... ik heb daar iets tegenover gezet wat ik niet meer terug kan nemen. Wat heb ik gedaan? Ik kan dit niet. Niet na dit."*

Ze draait zich langzaam om naar Mary: *"Maar zij... zij is de enige die de koers kent. Die durft te leiden. Die het vuur van de Moeder draagt en weet waar het heen moet."*

Ze zakt door één knie en strekt haar hand naar Mary. *"Neem het roer. Ik zal je bijstaan. Als boeteling. Als zwaard. Als schaduw."*

Na dit pleidooi stopt Mary met de magie die donderwolken liet verschijnen en helpt Anne overeind, zo lijkt het alsof dit de Moeder tevreden stelt. De dames en hun onderlingen zijn niet gefocust op de spelers, die met gemak de bewusteloze 'Calico' kunnen bereiken om hem te genezen.

#### ANNE VERLIEST

Wanneer Anne verliest begint het publiek met juichen. Mary is hier echter op berekend en daagt Calico zelf uit tot een duel de volgende dag. Lees het volgende voor:

Mary stapt naar voren en maant de menigte tot stilte. Ze spreekt de speler toe: *"Anne haar reputatie als beste zwaardvechters is wellicht wat overdreven, maar dat is alleen omdat jullie mij nog nooit in duel hebben gezien. Calico Ik daag je uit voor een duel, morgen wanneer de zon in de zee zakt. Ik ben een eerlijk mens en gun je die tijd om uit te rusten en bij te komen van dit duel."*

De avonturiers hebben hier geen tijd voor, ze moeten door naar het volgende eiland. Maar Mary zal hen proberen te overtuigen. Stiekem wil Mary de speler omleggen in de nacht en zeggen dat hij gevlucht is. Daarmee verdraait ze de waarheid en krijgt ze alsnog het kamp achter zich.

#### DE VERDRAAIDE WAARHEID.

Wanneer de speler onder de list uit probeert te komen, de kleding van Calico van zich afwerpt (en dus weer terug veranderd in zichzelf) of anderzijds de menigte tegen Mary en Anne proberen te keren, maken de twee vrouwen de speler uit tot leugenaar, bedrieger en slepen ze het publiek daar volledig in mee. De spelers hebben op dat punt maar één optie: vluchten met de staart tussen de benen.

### DE VERBORGEN SCHAT

*"Achter de zilveren tong vindt je het blauwe hart, de sleutel tot de toekomst"* was een van de uitspraken die de spelers in het dorp te horen hebben gekregen. Het zilver slaat terug op de zilveren gloed die het water achterlaat op de Hoge Ra. Aangezien alle dorpsconflicten en besprekingen plaatsvinden op de Hoge Ra, verwijst die locatie naar de Zilveren Tong. Achter het schip zit een grot, de oog van de draak, met daarin een bijzonder zinkgat.

## HET ZINKGAT

---

Achter in de grot ligt een zinkgat dat gevuld is met water van 3ft. diep met op de bodem glimmende blauwe korrels, fijner dan zand. Spelers kunnen zich tijdens het gevecht afzonderen om de grot te onderzoeken of vluchten hierheen op het moment dat Mary zich tegen de groep keert. De grot zit vol met afdrucken van klauwen en schroeiplekken zitten hoog op de muren. Met een Wisdom (Survival) check van DC12 kunnen spelers opmerken dat het water zoet is en dus te drinken valt. Wanneer een speler uit het poeltje probeert te drinken, of het beter probeert te onderzoeken, lees je het volgende voor:

Je merkt hoe je voetstappen korte kringen maken in het zand en langzaam weer tot stilstand komen. Als je te lang stil zou staan, zou je door het eiland verzwolgen worden.

**Zinken tot de bodem.** Iedereen die langer dan 1 ronde, 6 seconde, stilstaat in het zand merkt al gauw dat hij naar de bodem zakt. De voeten van de speler zitten vast en lijken steeds verder weg te zakken. Er is een Strength (Athletics) check van DC14 nodig om los te komen. Iedereen die zich vrijwillig overgeeft aan het zand, gaat kopje onder en zakt erdoorheen in 1d4 minuten. Een wezen kan zijn adem inhouden voor een hoeveelheid minuten gelijk aan 1 + hun Constitution modifier. Iedereen die langer dan dat zijn adem in moet houden, ontvangt 2 levels aan exhaustion.

## HET ONDERGRONDSE MEER

---

Wanneer de spelers door het zand gezakt zijn, vallen in een ondergronds meer, met op het midden een eiland. Lees het volgende aan de spelers voor, nadat de laatste door het zand is gezakt:

Je zakt verder en verder de bodem in en vreest dat dit het einde is. Maar na een aantal minuten merk je dat je je voeten weer vrij kan bewegen. Je valt door de bodem en land in water. Het water prikt in je ogen en het is het donker, verderop zie je van bovenaf een blauwe gloed komen, het is niet de kleur van de strakblauwe lucht, maar het is de enige bron van licht die je met je troebele zicht kan waarnemen. Als je boven water bent gekomen, en je ogen zijn gewend aan het licht, zie je het. Je bent aangekomen in een ondergrondse grot, volledig gevuld met water. De muren bevatten blauw gloeiende kristallen die de grot een kille gloed geven. In het midden van dit ondergrondse meer valt ook meteen een cluster van blauw gloeiende kristallen op gelegen op een eilandje.

## DE SCHAT VAN CALICO JACK

---

Op het eiland ligt een spaak van ongeveer 50cm meter lang, gelijk herkenbaar als het een onderdeel van het stuurwiel van een oud schip. Er is niks vreemds aan te zien, maar er komt een vreemd magisch aura vanaf. Dit moet haast wel het artefact zijn waar Zwartbaard het over had.

## VIA DE WATERPUT NAAR BOVEN

---

De spelers kunnen in de grot een kleine gang ontdekken waar een beetje daglicht doorheen komt. Als ze deze kronkelende onderwaterweg volgen, komen ze uit bij een deel van de tunnel dat recht omhoog gaat. Na verloop van tijd gaat de gang over in bouwstenen. Ook plonst er iets naar beneden tussen de spelers in, namelijk een houten emmer. Ze zijn uitgekomen bij de put, in het midden van het dorp. De spelers kunnen met een succesvolle Strength (Athletics) check van DC12 omhoog klimmen. Ze hebben enkele minuten door de tunnel moeten zwemmen, dus er zit geen lucht meer in hun longen. Bij elke faal ontvangen ze nog een punt aan exhaustion. De put van het dorp kan dus heel goed hun onderwater graf worden, als ze niet opletten.

**Bovenaan de put.** Buiten adem klimmen de spelers uit de put. Een dragonborn kijkt hun verward aan, terwijl ze naar buiten klimmen. De piraat vindt het verdacht dat iemand uit de waterput komt zetten. Hij heeft echter wel gekker gezien in zijn leven en haalt zijn schouders op. Vanaf hier kunnen de spelers makkelijk de weg terug vinden naar hun schip de Wraak.

## HET VERHAAL EINDIGEN

---

Enmaal aan boord worden de spelers ontvangen door Zwartbaard. Hij lacht triomfantelijk, terwijl hij het voorwerp bij zich steekt. “Goed gedaan bemanning” laat hij weten, terwijl de wraak langzaam koers maakt in de omgekeerde richting, op weg naar de volgende leider binnen de sekte.

# BIJLAGE A: MONSTERS

## DRAGONBORN CULTIST

Medium humanoid, neutral evil

**Armor Class** 15      **Initiative** +1 (11)  
**Hit Points** 45 (6d8+18)  
**Speed** 30 ft.

|               | MOD SAVE |    |  | MOD SAVE      |    |    | MOD SAVE      |    |    |
|---------------|----------|----|--|---------------|----|----|---------------|----|----|
| <b>STR</b> 14 | +2       | +4 |  | <b>DEX</b> 12 | +1 | +1 | <b>CON</b> 16 | +3 | +5 |
| <b>INT</b> 10 | +0       | +0 |  | <b>WIS</b> 10 | +0 | +0 | <b>CHA</b> 10 | +0 | +0 |

**Skills** Sleight of Hand +3, Stealth +3, Arcana +2, Animal Handling +2  
**Senses** Passive Perception 10  
**Languages** Draconic, Common  
**Challenge** 1 (200 XP, PB +2)

### ACTIONS

**Multiattack.** Dragonborn cultist makes two Mace attacks.

**Mace.** *Melee Attack Roll:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6+2) Bludgeoning damage.

**Breath Weapon (2/Day).** *Dexterity Saving Throw:* DC 13, all creatures in a 30ft line. *Failure:* 2d10 fire, acid, cold, poison, lightning damage *Success:* Half Damage.

## KOBOLD CULTIST

Small dragon, neutral evil

**Armor Class** 14      **Initiative** +2 (12)  
**Hit Points** 27 (6d6+6)  
**Speed** 30 ft.

|               | MOD SAVE |    |  | MOD SAVE      |    |    | MOD SAVE      |    |    |
|---------------|----------|----|--|---------------|----|----|---------------|----|----|
| <b>STR</b> 12 | +1       | +1 |  | <b>DEX</b> 14 | +2 | +4 | <b>CON</b> 12 | +1 | +1 |
| <b>INT</b> 8  | -1       | -1 |  | <b>WIS</b> 8  | -1 | -1 | <b>CHA</b> 8  | -1 | -1 |

**Skills** Acrobatics +4, Stealth +4, Sleight of Hand +4  
**Senses** Passive Perception 9  
**Languages** Common, Draconic  
**Challenge** 1/2 (100 XP, PB +2)

### TRAITS

**Pack Tactics.** The kobold cultist has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the kobold cultist's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

**Sunlight Sensitivity.** While in sunlight, the kobold cultist has disadvantage on attack rolls, as well as on Wisdom (Perception) checks that rely on sight.

### ACTIONS

**Multiattack.** kobold cultist makes two Dagger attacks.

**Dagger.** *Melee Attack Roll:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 3 (1d4+1) slashing damage.

## ANNE BONNY

Medium humanoid, neutral evil

**Armor Class** 17      **Initiative** +4 (14)  
**Hit Points** 157 (21d8+63)  
**Speed** 30 ft.

|               | MOD SAVE |    |  | MOD SAVE      |    |    | MOD SAVE      |    |    |
|---------------|----------|----|--|---------------|----|----|---------------|----|----|
| <b>STR</b> 18 | +4       | +7 |  | <b>DEX</b> 18 | +4 | +7 | <b>CON</b> 16 | +3 | +6 |
| <b>INT</b> 10 | +0       | +0 |  | <b>WIS</b> 14 | +2 | +2 | <b>CHA</b> 14 | +2 | +2 |

**Skills** Stealth +7, Persuasion +5, Acrobatics +7, Athletics +7  
**Resistances** Non-magical bludgeoning, piercing, and slashing, Thunder  
**Immunities** Lightning, Stunned  
**Senses** darkvision 30 ft., Passive Perception 12  
**Languages** Draconic, Common  
**Challenge** 6 (2,300 XP, PB +3)

### TRAITS

**Legendary Resistance (3/Day).** If Anne Bonny fails a saving throw, it can choose to succeed instead.

**Lunge.** Anne kan haar rapier-aanval tot 10 ft bereik uitbreiden.

### ACTIONS

**Multiattack.** Anne Bonny makes one Rapier attack, and two Pareerdolk attacks.

**Rapier.** *Melee Attack Roll:* +7 to hit, reach 10 ft., one target. *Hit:* 8 (1d8+4) Piercing damage.

**Pareerdolk.** *Melee Attack Roll:* +7 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 6 (1d4+4) slashing damage. geeft +1 AC (al verwerkt in statblock)

**Lightning Breath Weapon (2/Day).** *Dexterity Saving Throw:* DC 15, all creatures in a 30ft line. *Failure:* 4d10 lightning damage *Success:* Half Damage.

**Spellcasting.** Anne Bonny's spellcasting ability is Charisma (spell save DC 13, +5 to hit with spell attacks). It can cast the following spells, requiring no material components:

At Will: *Eldritch Blast*

### BONUS ACTIONS

**Lichte voetjes.** Als Bonusactie kan Anne Bonny de Disengage of Dodge actie uitvoeren als Bonus Actie.

**Dodelijke precisie.** Anne Bonny kan haar proficiency bonus toevoegen aan haar eerstvolgende aanval.

### REACTIONS

**Riposte.** Wanneer een wezen Anne Bonny mist met een aanval met een melee aanval, mag ze een reactie gebruiken om een melee aanval te doen met een wapen of een ongewapende aanval tegen dat wezen.

**Parry.** Wanneer Anne Bonny zou worden geraakt met een melee aanval die ze kan zien, kan ze +2AC krijgen tot het einde van haar volgende beurt, wat mogelijk de aanval doet missen.

## CREWLID

Medium Humanoid,

Armor Class 12

Initiative +0 (10)

Hit Points 9 (2d8)

Speed 30 ft.

|               | MOD SAVE |    | MOD SAVE      |    | MOD SAVE |               |    |    |
|---------------|----------|----|---------------|----|----------|---------------|----|----|
| <b>STR</b> 12 | +1       | +1 | <b>DEX</b> 10 | +0 | +0       | <b>CON</b> 10 | +0 | +0 |
| <b>INT</b> 10 | +0       | +0 | <b>WIS</b> 10 | +0 | +0       | <b>CHA</b> 10 | +0 | +0 |

Skills Acrobatics +2

Senses Passive Perception 0

Languages Draconic, Common

Challenge 1/8 (25 XP, PB +2)

### ACTIONS

**Scimitar.** *Melee Attack Roll:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d6+1) slashing damage.

**Light Crossbow.** *Ranged Attack Roll:* +2 to hit, range 80/320 ft., one target. *Hit:* 4 (1d8) piercing damage.

## MARY READ (DRAGONBORN FORM)

Medium dragon, lawful evil

Armor Class 18

Initiative +6 (16)

Hit Points 174 (12d20+48)

Speed 30 ft.

|               | MOD SAVE |    | MOD SAVE      |    | MOD SAVE |               |    |    |
|---------------|----------|----|---------------|----|----------|---------------|----|----|
| <b>STR</b> 18 | +4       | +8 | <b>DEX</b> 22 | +6 | +10      | <b>CON</b> 18 | +4 | +8 |
| <b>INT</b> 20 | +5       | +9 | <b>WIS</b> 22 | +6 | +10      | <b>CHA</b> 18 | +4 | +8 |

Skills Persuasion +8, Perception +10, Insight +10, Deception +8, Stealth +10, Sleight of Hand +10, Acrobatics +10

Resistances Non-magical bludgeoning, piercing, and slashing

Immunities Lightning, Charmed, Frightened, Prone, Grappled

Senses blindsight 60 ft., darkvision 120 ft., Passive Perception 20

Languages Draconic, common

Challenge 12

### TRAITS

**Amphibious.** The Mary Read can breathe air and water.

**Legendary Resistance (3/Day).** If the Mary Read fails a saving throw, it can choose to succeed instead.

**Magic Resistance.** The Mary Read has advantage on saving throws against spells and other magical effects.

### ACTIONS

**Multiattack.** Mary Read makes two Lightning Sword attacks.

**Lightning Sword.** *Melee Attack Roll:* +10 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 8 (1d8+4) piercing damage plus 9 (2d8) Lightning damage.

**Frightful Presence.** Each creature of the Mary Read's choice that is within 120 feet of the Mary Read and aware of it must succeed on a DC 16 Wisdom saving throw or become frightened for 1 minute. A creature can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success. If a creature's saving throw is successful or the effect ends for it, the creature is immune to the Mary Read's Frightful Presence for the next 24 hours.

**Lightning Breath (2/Day).** Mary Read exhales lightning in a 90-foot line that is 5 feet wide. Each creature in that line must make a DC 16 Dexterity saving throw, taking 16 (3d10) Lightning damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

**Spellcasting.** Mary Read is a 9th-level spellcaster. Its spellcasting ability is Charisma (spell save DC 16, +8 to hit with spell attacks). Mary Read has the following Warlock spells prepared:

Cantrips (at will): *Eldritch Blast*, *Chill Touch*

5th level (2 slots): *Hold Monster*, *Dominant Person*

# BIJLAGE B: KAARTEN

KAART 1 - KAMP LAPIS LAZULLI



# DE DRAKENEILANDEN

Kom mee op reis naar een eilandengroep vol spanning, gevaar, avontuur en natuurlijk...

Draken!

De Tovenaars van de Rijn nemen je dit jaar mee op een groots zeevarend avontuur! De Kinderen van de Zee zijn bezig met het oproepen van de kwaadaardige godin Ta'Maia.

Gelukkig is er een groep dappere avonturiers die hen op de hielen zit! Onder leiding van kapitein Zwartbaard reizen de avonturiers van eiland naar eiland om de sekte een halt toe te roepen. Maar zal dit ze lukken?

Te spelen met de 5e 2024 regelset

---

Een verhaal van de Tovenaars van de Rijn  
[www.Tovenaarsvanderijn.nl](http://www.Tovenaarsvanderijn.nl)

