

LE TROU DE TREASURE

Het boek van de meester



scouting

INLEIDING

Beste meester,

in jouw handen ligt een heel bijzonder spel. Een avonturen tocht die zijn weerga niet zal kennen, mits jij het spel goed voorbereid. Dus het spel leest en bestudeert vooraf gaand aan een opkomst. Zorg dat ook de rest van de afdeling het andere boekje aandachtig doorleest en zie erop toe dat ieder het document van kracht invult. Zorg voor een aantal pennen en drie dobbelstenen.

START VAN HET VERHAAL

Als de rollen zijn verdeeld en iedereen zit rond de lege plattegrond, neem jij zelf de ingevulde plattegrond voor je. Zorg wel dat niemand mee kan kijken. Het boekje voor de meester en het boekje voor de afdeling neem je tevens bij de hand. Met is de bedoeling dat de afdeling door middel van vragen erachter komt waar ze zich bevinden en of er bijzonderheden in een bepaalde ruimte zijn. Jij bepaalt na elke vraag welk antwoord je geeft. De algemene informatie moet je geven, de speciale informatie geef je alleen als ze er om vragen. Je kunt de afdeling in het begin natuurlijk ook enigszins helpen door op te merken: "Hebben jullie overal goed rondgekeken?" Dan zet je de afdeling op het spoor van bijvoorbeeld een trap, een ladder, een oud kistje wat links of rechts staat van een grotingang aan de west zijde. De informatie voor de meester; die lees je vooraf en de achtergrond-informatie weef je door je verhaal heen als dat te pas komt en de speciale instructie volg je op. Bijvoorbeeld: De afdeling is beland in gang 2b. Ze hebben in ruimte 2a de balken niet ontdekt. De spleet is onmogelijk te nemen zonder de balken. De afdeling probeert van alles, maar jij geeft telkens als antwoord, de poging mislukt. Dan kun je suggereren: "Heb je de gang heel goed onderzocht?"

Als de afdeling de balken over de spleet heeft gelegd, zeg je op het moment dat ze over de "brug" willen lopen, "Stop, gooi nu met de dobbelstenen of je behendig genoeg bent." Het spel verlevendigt en de

afdeling zal haar vindingrijkheid moeten uitbreiden.

Het is verstandig om de start van het verhaal hardop voor te lezen, (zie het boekje voor de afdeling) en te vragen: "Hebben jullie zin om de grot in te gaan?" Als men zin heeft is het spel begonnen. De meester bepaalt welke proeven er gedaan moeten worden en of er gevechten plaatsvinden (zie de spelregels in het boekje voor de afdelingsleden). De gevechten in dit spel gaan tussen de afdeling en ratten, de afdeling en vleermuizen en tenslotte de afdeling en een bende struikrovers. Tip: laat altijd evenveel ratten aanvallen als er afdelingsleden zijn, het gevecht verloopt dan 1 op 1. De meester speelt alle tegenrollen. Dit is best wel ingewikkeld, hou dus het gevechtsverloop goed in de gaten. Duurt een gevecht te lang, laat dan de tegenstanders vluchten, opdat het spelplezier blijft.

Bepaal vooraf met elkaar hoe lang je wilt spelen, 1, 1,5 of 2 uur? Houdt als meester de tijd goed in de gaten. Binnen de gestelde tijd moet er gespeeld worden. Op een andere avond kan eventueel verder gespeeld worden! Maar het is goed te doen in anderhalf tot twee uur.

NU GAAT HET BEGINNEN

Na de algemene inleiding heeft de afdeling besloten de grot in te gaan. Je vertelt het volgende:

Je bent op een hike in Colbrie beland en via via zijn jullie erachter gekomen waar de grot zich bevindt. Door het lange zoeken naar de ingang van de "trou de treasure" is het donker geworden. Jullie besluiten de rugzakken buiten te laten staan en met een zaklantaarn naar binnen te gaan. De zaklantaarn van de materiaalmeester is het felst en hij gaat voorop. Hij wurmt zich door het gat naar binnen en roept verrukt dat hij in een grote ruimte staat, die droog is en die weleens meer beslopen is. De ruimte heeft een doorsnee van 7 meter. De ingang is op punt 4A (laat de afdeling dit alvast op de plattegrond tekenen). Jullie gaan allemaal naar binnen en na een korte inspectie besluiten jullie gezamenlijk: een ideale overnachtingsplek. De nacht valt en na een lekkere maaltijd rolt iedereen zijn slaapzak uit en na een klein uurtje snurkt iedereen. Er schijnt nog ergens een opening te zijn, want een ragfijne tocht ritselt aan de rugzakken. Tegen de ochtend wordt de voorzitter wakker: het is aardedonker. Dat kan niet, want de opening was groot genoeg om licht door te laten. Hij grijpt zijn zaklantaarn en hij schreeuwt het uit, de ingang is met een grote kei geblokkert. Door zijn schreeuw zit iedereen overeind en na fors duwen en trekken blijkt de steen onwrikbaar. De penningmeester die zijn rugzak aan het pakken is, doet nogal onhandig en een tweede noodkreet doet iedereen nu naar de penningmeester kijken. De rugzak is verdwenen. Gevallen in een spleet achter in de grot. De rugzak ligt behoorlijk ingeklemd en notabene de hele kampkas zit erin en een paar gloednieuwe topografische kaarten. De spleet, daar valt wel doorheen te gaan en de voorzitter mompelt dan ook: "Zullen we dan maar naar beneden gaan. Ik voel nog steeds een tocht, dus moet er ergens een andere uitgang zijn."

De afdeling knikt, het avontuur lokt, de juwelen van de witte lelie ook. Zou het dan toch waar zijn, van die schat?

Jullie mogen uit je bagage dingen halen die je nodig denkt te hebben tijdens je avontuur. Kies er minimaal 4 items en als de afdeling tussen de 7-10 deelnemers bestaat minimaal 6. Bij meer dan 10 explorers is het beter het spel in twee groepjes te spelen! De afdeling kan kiezen uit:

- 2 x 5 meter touw
- geld
- water
- eten
- dikke trui
- kompas
- pikhouweel
- E.H.B.O.
- reserve-batterijen
- lucifers
- lang sisaltouw
- dolk/mes
- waterzak
- föhn op batterijen
- sigaretten
- gasmasker
- radio

Informatie voor de meester: Nadat verdeeld is wie wat draagt, start de tocht bij de beschrijving van gang 2a. Die ze slechts zien als ze licht hebben! Anders is het aardedonker.

"LE TROU OE TREASURE "

1. DE ENTREEGROT

2 . DE GANG

De gang waarin de afdeling nu is ingekomen, loopt in noordelijke (zie gang 2a) en in zuidelijke richting (zie gang 2b). De gang is 2 meter breed en ongeveer 2 meter hoog. Hij wordt gestut door zware houten balken. Hoewel je normaal kunt ademen, hangt in de gang toch een bedompte, wat stoffige lucht.

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

Deze gang is een deel van een oude mijn. Hier werden 3 eeuwen geleden metalen gedolven - ijzer en tin.

2A. GANG

Gang 2A loopt na ongeveer 5 meter dood. In de noordelijke muur zijn nog haksporen zichtbaar.

SPECIALE INFORMATIE

Als de afdeling goed kijkt kunnen ze in een hoek een afgebroken steel zien liggen. Wie de steel mee wil nemen, mag dit doen. Verder ligt er langs de muur een 4 meter lange dikke balk. Wanneer de afdeling deze balk willen verplaatsen, dan kan dit alleen met behulp van alle explorers. Wie onder de balk nog eens kijkt, vindt een zilverstuk uit de 17e eeuw. Welke explorer voegt dit aan zijn/haar bezit toe? Toch niet de penning meester? Let op! De speciale informatie alleen aan de afdeling geven als ze er zelf om vragen. Ze moeten dan vragen: Wat is er verder nog te zien?

2B. GANG

Gang 2b loopt 7 meter in zuidelijke richting. De grond opent hier in een afgrijselijk diepe kloof. De kloof is ongeveer 3 meter breed. Er overheen hangt een soort touwbrug.

SPECIALE INFORMATIE

De touwbrug ziet er op het eerste gezicht stevig uit. Hij zit met ijzeren bouten verankerd in de muren. Wanneer de afdeling eerst voorzichtig probeert of de

brugconstructie stevig genoeg is, dan stort het hele gevaarte in elkaar. Niemand komt hierbij in gevaar. De explorers moeten echter nog zie op te lossen hoe ze over de kloof heenkomen. De diepte kan geschat worden als iemand een voorwerp (wat?) naar beneden laat vallen. Dit is ongeveer 30 meter. Diep dus.

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

(niet melden aan de afdeling)

Deze touwbrug hangt er al een paar honderd jaar. Natuurlijk zijn het touw en de loopplanken door en door rot. Mocht één van de explorers (of misschien allemaal) zonder naar de speciale informatie gevraagd te hebben gewoon over de brug heen willen lopen, dan inventariseert u als meester welke personen dit zijn en in welke volgorde ze de brug op gaan. Zodra ze er alle maal op zijn, breken de touwen krakend en stort de hele touwbrug met een donderend lawaai de diepte in

De ongelukkige(n) kan of kunnen zich nog net vastgrijpen aan een stuk touw. Alleen met behulp van de explorers die nog in de gang staan, kan hij/zij weer opgehesen worden. Echter: al zijn/haar bagage is naar beneden gevallen (kaartje inleveren) en door de val is ook 2 punten levensenergie verloren.

Alle explorers die de ongelukkige weer omhoog hebben geholpen, mogen n extra saamhorigheidspunt toevoegen aan het groepstotaal. Als de andere afdelingsleden de aan een restje touw bungelende collega niet (willen!) helpen, dan kunt u als meester deze in de steek gelaten explorer maximaal 3x laten dobbelen om te zien of hij/zij op eigen kracht omhoog kan klauteren. Mislukt dit dan stort deze persoon met een afgrijselijke kreet 30 meter de diepte in

Of de krachtproef nu wel of niet lukt, de hele groep raakt per deelnemer 2 saamhorigheidspunten kwijt. Bovendien moeten ze vast bedenken hoe ze dit nu straks aan de begeleiding/ouders zullen gaan vertellen

De explorers moeten nu zien op te lossen hoe ze zonder verdere kleerscheuren over de kloof heenkomen. Twee mogelijke oplossingen zijn:

1. met behulp van net TOUW uit de rugzak (als dit nog niet in de diepte ligt)
2. met behulp van de houten steunbalk die in gang 2a ligt

Als meester kunt u ieder afdelingslid een keer laten dobbelen om te zien of hij/zij behendig genoeg is om over de kloof heen te komen. Lukt dit niet, dan kost dit 2 levensenergiepunten door de schrammen en blauwe plekken die opgelopen zijn. Uiteindelijk zullen alle explorers veilig over de kloof heenkomen.

GANG 3A

Deze gang is een vervolg van gang 2A en 2B. Hij loopt verder in zuidelijke richting. Na ongeveer 2 meter is in de westzijde een smalle spleet zichtbaar. De gang loopt naar het zuiden door (zie 3b).

SPECIALE INFORMATIE

De spleet is groot genoeg om er één persoon tegelijk door te laten. Vraag naar de volgorde waarin de afdelingsleden door de spleet heen kruipen! Wanneer de explorers deze gang ingaan, vervolg je de informatie bij nummer 4.

GANG 4

Zodra je de spleet door bent, kom je in een heel smal gangetje. Je kunt direct merken dat dit gangetje niet kunstmatig uitgehakt is, maar natuur- lijk gevormd. Het gangetje is op de breedste plaatsen 1 meter breed, en op de smalste slechts 50 centimeter. De gang is wel heel hoog. Wie naar boven kijkt, ziet allerlei grillig gevormde stalactieten in diverse kleuren. Het doet sprookjesachtig aan.

De explorer die vooraan loopt merkt, na 2 meter in het gangetje te hebben gelopen, dat de hoogte opeens minder wordt. Als hij/zij verder wil gaan moet er gebukt gelopen worden. De hoogte neemt nog verder af om de gang te kunnen vervolgen moet je nu kruipen. Na 2 meter op handen en voeten te hebben gekropen, moet je nu

op je buik verder als je door wilt gaan. De gang loopt hellend iets naar beneden. Een koude luchtstroom is nu voelbaar . De gang (als je dit laatste stuk nog gang wilt noemen!) komt uit in een zaaltje - zie ruimte 5.

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

Het vragen naar verdere informatie kan alleen gebeuren door de explorer die voorop loopt/kruipt. Indien de afdeling halverwege de gang terug wil, dan scheidt dit allerlei problemen. Tijdens het "loop"gedeelte, kan ieder een zich nog omdraaien en alleen de volgorde waarin gelopen wordt verandert. In het "buk"gedeelte is de gang zo smal dat je je niet meer om kunt draaien, met gebruik van je armen en door voorzichtig te lopen, kun je (achteruit lopend) terug naar het loopgedeelte. Ook uit het "kruip"- gedeelte kun je niet zo eenvoudig terug. Als meester eist u hier zelfs een proeve van kracht om te zien of de afdelingsleden sterk genoeg zijn om terug te kruipen. Als deze proef niet lukt, dan kunnen ze alleen nog meer vooruit! Buikschuivend kun je niet terug.

5. 'T ZAALTJE

Plat op je buik kom je in een ruimte van ongeveer 3 bij 3 meter terech. In het zuidelijke deel van dit zaaltje ligt een geraamte. Half vergane resten kleding liggen er omheen. Behalve het gat waar de afdeling net uitgekropen is, heeft deze ruimte geen in-/uitgangen.

SPECIALE INFORMATIE

De luchtstroom, die ook al in het laatste gedeelte van de gang voelbaar was, ontstaat door een smalle opening in het plafond. Deze opening zit op ongeveer 7 meter hoogte. Je kunt er net een ster door zien flonkeren. Op geen enkele wijze kan de afdeling via deze opening weer buiten komen.

Bij nader onderzoek van het geraamte vindt de afdeling het volgende perkament tussen de bijna verteerde kleding.

Kijk uit voor het valluik achter de blauwe stalactieten

Tussen de ribben van het geraamte zit een prachtig bewerkte dolk. Als één van de explorers dit wil, mag hij/zij de dolk meenemen. De afdeling zal dezelfde weg terug moeten.

INFORMATIE VOOR DE MEESTER (niet vertellen aan de afdeling)
Dit geraamte was vroeger Coen Pieterszoon, een van de onderofficieren van het vlaggenschip "de Witte lelie." Toen de kapitein er met de schatten vandoor ging om ze in deze grot te verbergen, volgde Coen Pieterszoon hem heimelijk. Hij was bijna in het valluik terechtgekomen, toen de kapitein hem woest betrapt en een mes tussen zijn ribben stak. Zwaar gewond wist Coen Pieterszoon zich naar het zaaltje te slepen (waarvan hij had gehoopt dat het een uitgang zou zijn). Stervend schreef hij zijn boodschap op het perkament.

GANG 3B

Twee meter na de westelijke doorgang bevindt zich in de oostelijke muur een ruime doorgang van wel een meter breed. Wanneer de afdeling deze gang in wil moet je verder lezen bij gang 6. Volgt de afdeling de gang in zuidelijke richting verder, kijk dan bij gang 3C.

GANG 3C

Een halve meter na de doorgang in oostelijke richting zit in de westelijke muur een opening van ongeveer 2 meter breed. Het is een korte gang van ook 2 meter diepte.
Als de afdeling hier verder in wil kijken, zie II.
Willen zij de hoofdgang vervolgen, zie 12.

GANG 6

Dit is een grillig gevormde gang, na de doorgang nog ongeveer 75 centimeter breed, die in noordoostelijke richting loopt.

Zo op het oog is dit een natuurlijke gang. Verder is er in gang 6 niets bijzonders op te merken. Na ongeveer 7 meter splitst de gang zich in een gang naar het oosten en in een gang meer in noordoostelijke richting.

Volgt de afdeling de gang in oostelijke richting, zie 7.

Volgt de afdeling de gang in noord-oostelijke richting, zie 9.

7. DE TWEELINGGROT 1

De opening in oostelijke richting blijft toegang te geven tot een zaaltje van ongeveer 3 meter lengte en op het breedste punt 2 meter breedte. In de oostelijke muur zit een smalle doorgang van ongeveer 50 cm breed (zie verder bij 8). Langs de noordelijke muur ligt een stapel vies ruikende vodden en planken.

SPECIALE INFORMATIE

Als een explorer de hoop vodden en planken beter willen bekijken, zien ze dat er iets beweegt De explorers horen ook een piepend geluid Vanuit de stapel springen opeens 4 gigantische ratten op de afdelingsleden af. Deze moeten zich verdedigen, anders kunnen de ratten hen flink bijten en wie weet welke infecties overbrengen

RATTEN

levensenergie 15
aanval 10
afweer 7
schadepunten 2 per gelukte aanval.

8 TWEELINGGROT 2

Er kan zich slechts één persoon tegelijk door de smalle opening heenwringen. Je kunt niet zo goed zien hoe groot de ruimte is waar je nu inkomt, want er hangt een soort waas in deze ruimte. Degene die binnen staat voelt zich loom worden.

SPECIALE INFORMATIE

In het tweede deel van de tweelinggrot komen slaapverwekkende dampen omhoog. Het slachtoffer voelt zich in eerste instantie moe worden, vervolgens duizelig en uiteindelijk valt hij/zij in slaap.

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

Het is niet de bedoeling dat de explorers lang in deze ruimte blijven, integendeel zelfs, maar: tot deze conclusie moeten Ze zelf komen. U als meester mag ze alleen sturende aanwijzingen geven. Bijvoorbeeld de voorzitter van de explorers gaat als eerste de opening door, de secretaris als tweede en de penningmeester als derde. Op het moment dat de penningmeester binnenkomt (en zich moe begint te voelen) is de secretaris al duizelig en de voorzitter slaapt. U, als meester, houdt deze "overgang" per persoon bij. Dit vertelt u de afdelingsleden ook: "Jij valt nu in slaap." Er zijn 2 mogelijke oplossingen voor deze ruimte:

1. Met behulp van een zakdoek voor je mond en snelheid helpt iedereen elkaar weer naar ruimte.
2. Iedereen gaat ruimte 8 in en er is niemand meer om ze eruit te helpen het is maar goed dat het een papieren avontuur is. Deze groep helden moet nog het één en ander leren, misschien lukt het bij een nieuwe poging. Start opnieuw bij A4 op de plattegrond.
3. De derde oplossing kan alleen als de afdeling het gasmasker meegenomen heeft. Zij kunnen dan de ruimte onderzoeken. In een nis in de zuidoostelijke hoek ligt een grote verzilverde sleutel. De afdeling kan de sleutel meenemen of niet. Wie bewaard de sleutel?

GANG 9

Na ongeveer 2 meter in noordoostelijke richting doorgelopen te hebben, hoort de afdeling een ruisend geluid. Het geluid wordt sterker als je de gang verder inloopt. Vanaf het moment dat de afdeling de ruis hoort, wordt ook de grond steeds natter.

Als de afdeling toch doorloopt worden eerst de voeten, dan de knien en de eerste komt uiteindelijk tot ver over Z'n knieën in het water te staan. Ze zijn dan (vanaf de splitsing) 5 meter verder.

De gang loopt dood tegen een snelstromende rivier in noordzuidelijke

richting. De rivier is 2 meter breed. Wil de afdeling persé de rivier volgen, zie 10. Wil de afdeling pers terug, zie 6.

SPECIALE INFORMATIE

Het afdelingslid dat vooraan loopt, heeft pech gehad. Natte voeten belemmeren de behendigheid. Deze speler mag een keer dobbelen om te zien of hij het voor de rest van het spel met één punt behendigheid minder zal moeten doen. Als de afdeling deze gang vervolgt, moeten ook de anderen die natte voeten krijgen een keer dobbelen.

10. DE RIVIER

Een fanatieke afdeling zal misschien willen weten of ze via de rivier bij plaatsen kunnen komen waar ze anders niet komen. De rivier heeft zichzelf naar beneden geslepen in de loop der eeuwen. De wanden erlangs gaan stijf omhoog. Wie de rivier wil volgen, zal dit via het water moeten doen.

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

De afdeling die de tweelinggrot bezocht heeft, kan bedenken dat ze met de planken die daar lagen misschien een vlot kunnen bouwen. Wanneer ze touw bij zich hebben, kunt u dit goedvinden. Hopelijk realiseert de afdeling zich aan welke gevaarlijke onderneming Ze begonnen zijn!

Allereerst moet de afdeling een saamhorigheidsproef afleggen om te zien of ze in onderlinge samenwerking het vlot kunnen bouwen. Vervolgens (als het vlot naar de rivier is geslept) een behendigheidsprouf voor ieder van de spelers om te zien of ze op het vlot kunnen komen, zonder dat het vlot al met de stroom wordt meegevoerd. Zodra het vlot door de stroom gepakt wordt (hopelijk is de hele afdeling mee!) merken de leden de snelheid van het water. Ze moeten zich goed vasthouden, anders vallen ze eraf. Door het water wordt het vlot na de bocht tegen een verroest rooster in de oostelijke wand geslagen.

Direct achter het rooster (dat ongeveer 2 meter breed en hoog is) stort het water via een waterval naar beneden. Als het rooster er niet gezeten had, was het vlot mee naar

beneden gevallen! Het rooster is op geen enkele wijze los te maken. Als meester gooit u nu met één dobbelsteen. Is de worp even, dan trekt het water het vlot weer mee in de stroming in zuidwestelijke richting. Is de worp oneven, dan zal de afdeling een krachtproef af moeten leggen om zichzelf van het rooster weg te duwen. Met behulp van de pikhouweel lukt dit zonder meer. (U vraagt dan hoe ze denken uit dit "dode" punt weg te komen). Andere slimme ideeën zijn aan u ter beoordeling of het lukt.

Na het rooster gaat het water weer in hetzelfde tempo in zuidwestelijke richting. Een enorm geruis komt de afdeling tegemoet. Ze varen recht op een waterval af! De afdeling krijgt 30 seconden om te besluiten of en wat ze doen. (Houden ze zich aan elkaar vast of springen ze van het vlot af, of). Met een luid gekraak stort het vlot de diepte in. Ieder afdelingslid gooit voor zichzelf 2 dobbelstenen om de schade op zijn/haar levenspunten vast te stellen. Ze mogen blij zijn als ze het er levend vanaf gebracht hebben. De afdeling is terecht gekomen op een strandje. Zie verder 18A.

11 ZIJGANG

De afdeling komt in een ruimte van 4 bij 2 meter. In de westelijke muur zijn haksporen te zien. Verder is er niets bijzonders.

12. DE HOOFDGANG

Deze gang loopt van 12F tot 17F. Na 3 meter is er een doorgang in de oostelijke muur. Als de afdeling deze doorgang verder wil uitzoeken zie 13. Willen zij de hoofdgang verder vervolgen zie 15.

13. GANG

Deze gang in zuid-oostelijke richting is vrij smal, ongeveer 1 meter breed hij is grillig gevormd en het ziet er duidelijk uit als een natuurlijke gang. Via een aantal flauwe bochten eindigt deze gang na ongeveer 10 meter bij het donderende geruis van een grote waterval. Het lijkt erop alsof de gang hierop doodloopt.

SPECIALE INFORMATIE

Wie beter kijkt (en hiernaar vraagt!) kan in zuidwestelijke richting ongeveer 2 meter langs een richel lopen. Deze richel loopt langs een soort ondergronds meertje. Het water kolkt en beweegt van het steeds bijkomende water van de waterval. In oostelijke richting is, na enig zoeken, te zien dat achter de waterval ook een smalle richel loopt (zie 18)

14. ZIJGANG

Deze gang is 2 meter breed en hoog. Het plafond wordt gestut door zware houten balken die er wat verzakt uitzien. Op de grond ligt allerlei gruis. De gang loopt na ongeveer 8 meter dood op een enorme berg stenen en puin.

SPECIALE INFORMATIE

Als de afdeling de juiste conclusie trekt, dan zullen zij snappen dat één (of meerdere) houten steunbalken het hebben begeven in deze gang. De hele boel is naar beneden komen zetten. Dit betekent dat er ook geen doorkomen aan is hier. Om verder te gaan zullen zij terug moeten naar de hoofdgang. Op het moment dat de laatste teruggekeerd is in de hoofdgang, hoort de afdeling een toenemend gerommel. Dit geluid wordt steeds sterker. U mag vragen Wat de afdeling nu doet.

Blijven ze staan om te luisteren waar het geluid vandaan komt, of rennen ze weg in noordelijke (zie gang 15A) of in zuidelijke richting (zie gang 15B). Wanneer ze blijven staan, dan horen ze opeens een zware klap alsof de berg boven hen in elkaar stort. De grond lijkt te trillen en ze zien dat de gang waar ze net uitkomen, in elkaar zakt. Degene die achteraan liep (en nu nog het dichtst bij de zijgang staat) krijgt een grote steen tegen zich aan. Hij/zij mag dubbelen om te kijken hoe zwaar de schade is. Bij een even worp (met één dobbelsteen) is dit 2, bij een oneven worp 3 schadepunten. Het zal voorlopig wel een flinke blauwe plek blijven.

De hele gang is na de klap gehuld in een dichte stofnevel die het ademen bemoeilijkt. Niemand ziet iets. Op de tast zal de hele afdeling uit de stofwolk moeten komen. In heel gang 15 hangt deze stoffige waas. De explorers die weggerend

zijn, kunnen de ineenstorting van een afstand volgen. De stofwolk blijft in de gang hangen.

15A VERVOLG HOOFDGANG

De afdeling komt nu in de verlengde hoofdgang. Ongeveer 4 meter na de doorgang in de oostelijke muur bevindt zich een 2 meter brede doorgang in de westelijke muur.

Willen de explorers deze gang ontdekken zie 14.

Willen zij de hoofdgang blijven volgen, lees dan hieronder verder.

15B VERVOLG GANG

Na ongeveer 5 meter struikelt degene die vooraan loopt. In de grond begint een (nu nog ondiepe sleuf), die in zuidwestelijke richting doorloopt.

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

Als dit het spannender maakt, dan mag je de gestruikelde explorer laten dobbelen om te zien of deze behendig genoeg was om zich niet al te veel te bezeren.

Maximaal 1 punt verlies van de levensenergie.

De ondiepe sleuf loopt door in eenzelfde soort afgrond als die waarover de touwbrug gespannen was (zie plattegrond). Het heeft geen enkele zin te proberen de kloof in te gaan. De steile wanden bieden geen enkel houvast. Levensgevaarlijk dus.

Vier meter na de tweede kloof komt de hoofdgang uit op een T-splitsing. De explorers moeten kiezen voor de westelijke gang, zie 16 of de oostelijke gang, zie 17

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

De afdeling die niet in zijgang 14 is geweest, hoort op 't moment een toenemend gerommel, dit geluid wordt steeds sterker. Opeens een zware klap alsof de berg boven hen in elkaar stort, de grond uit te trillen. Vanuit de hoofdgang (noordelijke richting) komen stofwolken die het ademhalen tijdelijk wat moeilijker maken. Opeens is het stil. De stofwolken blijven in de gang (15) hangen.

Wie op onderzoek uitgaat, zal ontdekken dat de doorgang in de westelijke muur nu volledig versperd is door grote blokken steen. De hele gang lijkt in elkaar gestort en wie weet wat nog meer

16. GANG

Deze gang die in westelijke richting loopt, eindigt na 4 á 5 meter in een diepe kloof. De gang is (evenals de hoofdgang) circa 2 meter breed. Hier hangt geen touwbrug overheen. Aan de andere kant loopt de gang ook niet door.

17. GANG

De gang in oostelijke richting is 2 meter breed en ook met houten balken gestut. Na 7 meter verbreed de gang zich aan beide zijden. De afdeling loopt recht de kristalgrot in, zie 20.

18. ACHTER DE WATERVAL

Na ruim één meter achter de waterval langs, over de richel gelopen te hebben, zit in de noordelijke muur een smalle doorgang.

Wie hierin wil, leest verder bij 18, de ruimte achter de waterval.

Wie liever doorloopt over de richel, zie 19.

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

Hoewel begaanbaar, is de richel erg glad en glibberig. Ieder afdelingslid moet zijn behendigheid testen.

18. DE RUIMTE ACHTER DE WATERVAL

Via een smalle doorgang kun je in een kleine ruimte van ongeveer 2 meter diep en ruim anderhalve meter breed komen.

SPECIALE INFORMATIE

Wie goed zoekt in deze ruimte en de muren bekijkt, ziet op de muur de volgende initialen gekrast: 13 P. Verder is in deze ruimte niets bijzonders te zien.

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

De initialen kunnen als volgt worden gelezen:
als 2 letters (Baden Powell),
maar ook als cijfer en letter (dertien en de P van Pieter). Laat het de afdeling geschreven zien, zonder interpretatie wat het precies is.

Let op: De juiste oplossing is dertien, Pieter en dit zijn de coördinaten van de valluik bij 22.

19. GANG

Direct na de waterval leidt een natuurlijk trappetje van 4 ongelijkmatige trede naar een gangetje van circa 1 meter breed. Het gangetje loopt 4 meter in oostelijke richting. Dan komt een scherpe bocht naar het zuiden. Het gangetje loopt nog 5 meter in zuidelijke richting door en eindigt in 20, de kristalgrot.

20. DE KRISTALGROT

De explorers komen nu in een reusachtige ruimte van ongeveer 8 meter bij meter. Het is een rond gevormde grot. Ook het plafond loopt koepelvormig. De bodem is vlak. Schitterende kristalachtige structuren hangen aan het plafond en de wanden. Langs de oostelijke muur staan allerlei vormen stalagmieten en stalactieten. De grot heeft een opening in de westelijke muur, zie 17 en een opening in de noordelijke muur, zie 19.

SPECIALE INFORMATIE Wie de stalagmieten en stalactieten beter bekijkt, ziet achteraan wat blauw gekleurde stalagmieten en stalactieten staan. Als je hier naar toe loopt zie je hierachter een doorgang in de oostelijke muur, zie 21.

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

De afdeling die de blauwgekleurde stalagmieten en stalactieten ziet hoort tegelijkertijd een hoge fluittoon. Op hetzelfde moment vliegen er (2 x het aantal leden dat de afdeling telt) reuzevleermuizen op hen af. Zij vallen de afdeling aan.

REUZEVLEERMUIZEN

Levensenergiepunten: 6
aanval: hoogstens 8 te gooien
afweer: hoogstens 12 te gooien
wapen : klauwen, 1 punt

Na het gevecht met de vleermuizen, kan de afdeling verder gaan. De afdeling die het zaaltje (ruimte 5) bezocht heeft, zal nu misschien gaan zoeken naar de handel

achter de blauwe stalactieten. Deze zit, achter een steen verscholen, vlak boven de grond. Als de explorers hier niet geweest zijn, moet u als meester nu bepalen of u de afdeling extra helpt (door ze de handel bij bet zoeken te laten vinden) of niet. De handel staat omlaag. Hij kan ook omhoog gezet worden. Als meester moet u goed opletten hoe de afdeling de handel achterlaat.

21. DE GEHEIME ZAAL

Door een smalle doorgang kom je in een ruimte van ongeveer 2 bij 2 meter.

SPECIALE INFORMATIE

De afdeling die beter kijkt ziet barstjes in de zijmuren en gruis op de grond liggen. Het is net alsof er een kleine aardbeving plaatsgevonden heeft kortgeleden. De metalen deur is alleen te openen met behulp van de sleutel, die een slimme afdeling in het tweede deel van de tweelinggrot (ruimte 8) gevonden heeft. Met zeer veel behendigheid (door bijvoorbeeld 6 punten van de behendigheid af te trekken van degene die het wil proberen, en dan pas te laten gooien om te zien of bet nog steeds lukt) kan met behulp van een dolk of mes het slot ook opengekregen worden. Als de deur opengaat, zie 22.

23. HET VALLUIK

De afdeling die kijkt wat er zich achter de deur bevindt ziet een bruggetje recht voor zich. Onder het bruggetje stroomt ongeveer 5 meter lager een smal stromend riviertje.

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

Hoe staat de hendel in de kristalgrot? Omhoog, de brug (het valluik is vergrendeld). Omlaag, het valluik (= de brug) is in werking. De eerste die er dan overheen loopt, valt door een groot luik in het middel van de brug naar beneden. Eigenlijk is dit het einde van het betreffende afdelingslid. Als u dit zielig vindt, dan kunt u hem/haar een behendigheidsploef laten doen. Gebruik dan de informatie zoals bij de hangbrug (zie 2B).

Staat de hendel omhoog, dan kan de afdeling veilig over de brug heen naar 23, de kapiteinsgrot. Dit valluikstelsel heeft de kapitein aangelegd om zijn schatten te beveiligen.

23. DE KAPITEINSGROT

Het eerste Wat de afdeling opvalt is de buitenlucht aan de oostzijde van de vierkante ruimte. De hele muur was in elkaar gestort. De afdeling die de hoofdgang gevolgd heeft, zal zich de klap nog herinneren.

SPECIALE INFORMATIE

Deze vierkante ruimte van 5 bij 5 meter was door de kapitein gebruikt als zijn schatkamer. In de noordoostelijke hoek staat een zware met metalen banden omwikkelde kist. In de kist zitten schatten, die zoveel waard zijn, dat je er een droom-expeditie met de hele afdeling voor zou kunnen organiseren. En dan niet met de explorers op papier, maar met je eigen afdeling in de komende zomer. Wat let je om als je (zonder aan de financiën te denken) eens zomaar kon fantaseren wat de expeditie van je leven zou kunnen zijn. Je hebt heus niet altijd de schat van de kapitein of de staatsloterij voor nodig.

HET EINDE VAN HET VERHAAL

Terwijl de explorers de kist, waarin zich de schatten bevinden, verder onderzoeken en misschien al nadenken hoe zij hun super-expeditie misschien geregeld kunnen krijgen, klauteren over de brokken steen in de oostmuur een groepje Vlaams sprekende jongeren. Zij vertellen dat er een lichte aardbeving is geweest en dat zij op onderzoek gegaan waren om te zien wat er veranderd was. Natuurlijk zijn zij heel teleurgesteld te merken dat de schat van de kapitein net hun neus voorbij gegaan is. Zij wijzen de explorers de weg terug naar de grot waar het allemaal begon.

En nu eens proberen die droom-expeditie komend jaar te realiseren. Met een beetje moeite en inzet moeten ook de wildste plannen gerealiseerd kunnen worden. Polen? Zweden? Kandersteg? Schotland? Op al deze plaatsen zijn al explorers geweest met hun expeditie. Laat je niet zo gauw door de kosten op stang jagen. Hier zijn best oplossingen voor te vinden. Sponsoring, acties, werken en dergelijke. Als je echt een goed idee hebt, probeer dit dan eens waar te maken. Jouw begeleiding helpt je hierbij. Lees ook eens in de explorergids over hoe andere afdelingen het doen.