

CORAQUEST

AVONTURENBOEK

Hoe moet je de avonturen in dit boek spelen

Wanneer je de Kerkertegel stapel maakt, schudt dan alle basistegels met de nummers door elkaar. Maak dan vier stapeltjes van gelijke grootte voor.

Kort Spel

Kerker Tegels 2-13

Maak 4 stapels van 3 kaarten

Lang Spel

Kerker Tegels 2-17

Maak 4 stapels van 4 kaarten

Neem dan de Verhaal Kerker Tegels (de tegels met een letter) diegene die opgelijst staan in het avontuur dat je gaat spelen. Schud zonder te kijken telkens één Verhaal Kerkertegel door een stapeltje Kerkertegels, onthoud goed welk letter in welk hoopje zit. Ten slotte stapel je de stapeltjes op elkaar in de juiste volgorde.

BLIJ HOOFDJE: Voorwaarden om het avontuur te winnen.

VERDRIETIG HOOFDJE: Wanneer je het avontuur verliest.

Tekst in deze rode kader is voor speciale regels die gelden tijdens dit avontuur. Als er overlappende regels zijn tussen de regels in de spelregels en de regels in deze rode kader, volg dan de regels van de rode kader.



Introductie: Lees deze tekst luidop voor aan de start van elk avontuur.



Verhaal intermezzo: Wanneer je een Verhaalkerker Tegel trekt, lees dan eerst deze tekst luidop voor.



Dit zijn speciale instructies die je moet uitvoeren tijdens een verhaal Intermezzo. Als de kleur van deze kader rood is, dan verwijst deze speciale instructie naar een speciale regel die in de rode kader staat, aan de start van het avontuur. Als er een dobbelsteen in de hoek van de kader staat, betekent dat, dat je een dobbel zult moeten rollen.

Welkom in Klakkenstad!

Klakkenstad is een klein stadje ver weg op de buiten, omgeven door groene heuvels, weelderige bossen en een verfrissende, kronkelende rivier.

Vroeger heel lang geleden, nog voor je grootouders geboren zijn, woonde in deze stad de gemene tovenaars Ebenezer Klakkenstad, die met een ijzeren hand het stadje terroriseerde.

Gelukkig is Ebenezer Klakkenstad al lang weg, en Klakkenstad is nu een heel erg fijne plek. De sporen van de kwaadaardige tovenaars zijn echter nog altijd niet helemaal verdwenen. Er zijn plekken in Klakkenstad waar de monsters en wezens die Ebenezer Klakkenstad mee had genomen nog steeds verblijven. Er is het griezelige Klakkenstad Bos en de verraderlijke bergtoppen van de Klakkenstadberg. En dan is er natuurlijk ook nog de donkere, vochtige Klakkenstad Kerker. Zoals je al geraden had, was Ebenezer Klakkenstad een heel ijdele tovenaars en zijn favoriete bezigheid was om plekken naar zichzelf te vernoemen.

Dit betekent dat tot op de dag van vandaag Klakkenstad een avontuurlijke plaats is om in te leven. Maar dat vinden jullie niet zo erg - want een avontuurlijk leven is precies wat je wil!

(plek op de kaart tegen de wijzers van de klok in)

WEST-ORK-DOM

DE TOREN VAN TORIA

HET HUIS VAN BANDIETBOEF

RATSTAD

DE INGANG VAN DE KERKER

HET BEWEGEND MOERAS

HET KLAKKENSTAD BOS

HOOGSTAD

M62

HET HUIS VAN MENEER EN MEVROUW BUBBELS

DE BETOVERDE TOREN VAN TOVENAAR KIEZELSTEEN

KLAKKENSTAD

SLANG ZAL JE LEVEN

A - B - C - D	Orks, Goblins, Gremlins, Spinnen en de Gigantische Slang.
WIN	De helden verslaan de reuzenslang.
VERLIES	Eén van de helden wordt verslagen.

***** Tovenaar Kieselsteen vraagt je om langs zijn betoverde toren te komen. Hij kijkt zeer bezorgd. “Mijn kabouter-assistenten Kevin en Annabelle zijn naar de Klakkenstad-kerker gegaan, op zoek naar een nieuw huisdier”, legt hij uit. “En nu is het bijna bedtijd, maar ze zijn nog steeds niet thuis.”

“Het zijn eigenlijk geen hele goede assistenten,” zegt hij, “als ze mijn lepel-collectie schoonmaken zijn er hier en daar toch nog altijd spikkels en spatjes. Maar euh... ik ben dol op hen, en ik zou het verschrikkelijk vinden mochten ze in gevaar zijn. Zouden jullie hen voor mij willen zoeken?”

Jullie beslissen om Tovenaar Kieselsteen te helpen en op zoek te gaan naar Kevin en Annabelle. Twee kleine kabouterjes kunnen toch nooit in groot gevaar zijn?

A Je vindt een ieniemieni kabouter rugzakje. De spullen die erin zitten zijn van Annabelle. In het rugzakje zitten drie boeken. “Hoe herken je gladde adders?” een boek geschreven door koningin Boa Trix. “Python-code, plezierig en profijtelijk” van William Slangenspeer. En “Slangen vangen” van Siske en Wuske.

Er zit ook een glazen fles in de rugzak, met daarin een troebel drankje. Op het etiket van de fles staat: “In geval van langebeten.”

! De held die kaart A heeft gevonden neemt de Tegengif-kaart «Antidote» van de speciale voorwerpen stapel.

B Plotseling zakt de vloer onder je voeten weg. Een valluik klappt weg. Daaronder is een diepe put en de bodem is bezaaid met scherpe staken. Terwijl je spartelt en krabbelt om ervoor te zorgen dat je er niet in valt, merk je dat tussen de scharnieren van het valluik een kleine rode puntmuts vastzit, het mutsje dat Kevin vaak draagt. Je hoopt dat alles goed met hem gaat.

! De held die kaart B heeft ontdekt (zelfs als die er niet op staat), rolt 1 rode dobbelsteen. Bij een succesvolle worp vermijd je de valstrik. Als je geen succes rolt, val je in de put en verlies je 2 levens voor je uit de put kunt klimmen. Deze locatie (Kaart B) kan nu normaal worden gebruikt, er is geen valstrik meer.

C Je vindt Kabouter Annabelle, zittend op een stapel zakken. Ze ziet er heel verdrietig uit.

“Kevin en ik hadden gehoord over een supercoole slang in deze kerker. Die zouden we kunnen vangen en als huisdier houden. Ik zou hem dan Slippertje noemen en onder mijn bed bewaren,” vertelt ze, “maar toen we de slang vonden, bleek die groter dan de auto van mijn papa.”

Annabelle begint te huilen. “De slang viel ons aan.” zegt ze. “Ik kon hem nog wegduwen, maar de slang heeft Kevin gevangen en meegenomen. Ik weet niet waar naartoe. Ik ben heel erg bang dat de slang Kevin gaat opeten.”

Je stelt Annabelle gerust en zegt dat jullie Kevin gaan proberen te redden vóór hem iets ergs overkomt. En jullie gaan weer op pad, op zoek naar Slippertje, de iets-groter-dan-aanvankelijk-verwachte slang.

!

Annabelle geeft je nog een geschenk mee om jullie te bedanken voor de hulp. De held die kaart C heeft gevonden krijgt de Geluksveer «Lucky Feather», van de speciale voorwerpen stapel.

D

Jullie zien een gigantische slang opgekruld in het midden van de kamer. Twee gremlin-boogschutters zijn ingedommeld tegen haar zijkant. Gelukkig slapen ze allemaal en kunnen ze jullie dus niet zien. Stevig vastgeklemd in het midden van het opgerolde slangenlijf zien jullie kabouter Kevin. Hij begint dolenthousiast naar jullie te zwaaien.

“HOERA!” roept hij. “DE REDDING IS NABIJ!”

Jullie proberen nog duidelijk te maken dat Kevin moet zwijgen, maar het is te laat. De slang en de twee gremlins schrikken wakker en veren recht. De slang draait haar gigantische hoofd in jullie richting en sist kwaadaardig. Het lijkt erop dat ze jullie als dessertje wil opeten!

!

Plaats de slangenfiguur in het midden van kaart D. Plaats ook twee gremlins in diagonaal tegenoverliggende hoeken van de kamer.

EINDE VAN DIT AVONTUUR

GEWONNEN

De slang laat Kevin de kabouter los. Ze slibbert en glibbert weg om zich te verschuilen voor onze dappere helden. Annabelle rent naar Kevin toe en geeft hem een stevige knuffel. “Dank u om ons te redden”, zegt Annabelle. “We beloven hierbij plechtig om nooit meer op slangenjacht te gaan.” “Zeker niet!” beaamt Kevin, “Die slang was sowieso toch geen geschikt huisdier, want ze bijt veel te graag. Misschien moeten we op zoek naar een reuzenschorpioen. Ik heb gehoord dat er eentje leeft in het Klakkenstad-bos. Die zouden we misschien kunnen vangen...” Het lijkt alsof deze dwaze kabouters hun les nooit zullen leren. In ieder geval zijn ze nu veilig. Goed gedaan, helden! Jullie hebben gewonnen.

VERLOREN

Jullie manken de kerker uit, vol blutsen en builen. Deze kerker was iets te pittig voor jullie. Jullie kunnen maar best aan Tovenaar Kiezelsteen gaan zeggen dat hij een paar sterkere helden nodig heeft om zijn assistenten te redden, voor het te laat is. Helaas, jullie hebben dit scenario verloren. Volgende keer beter!

KAASTAART MET EEN LANGE STAART

F - I - L - E	Orks, Gremlins, Ratwezens, Spinnen
WIN	Kaart E is ontdekt. Alle orks, ratwezens en gremlins die jullie zijn tegengekomen zijn verslagen.
VERLIES	Eén van de helden is verslagen

* Tovenaar Kieselsteen kijkt zeer bezorgd. “Ik heb vanochtend een heerlijke limoen kaastaart gebakken, als verjaardagscadeau voor mijn kabouter assistent Annabelle,” vertelt hij. “Ik liet de taart op de vensterbank staan en nu is ze weg, foetsie!”

“Eerst dacht ik dat de taart misschien door Kevin, de broer van Annabelle, gestolen was,” zegt hij, “Maar Kevin zweert bij hoog en bij heel laag dat hij het niet gedaan heeft en ik ben ervan overtuigd dat hij de waarheid spreekt. Daar komt trouwens nog bij, dat ik wel heel eigenaardige voetafdrukken heb ontdekt in het bloemenperkje voor mijn keukenraam. Kijk maar!”

Tovenaar Kieselsteen wijst naar de sporen op de grond, die dwars door de velden in de richting van de Klakkenstad kerker lopen. Het lijken wel de voetsporen van één of andere gigantische rat. Het ziet er naar uit dat we vandaag een taartendief moeten vangen!

F Dit is de plek waar de monsters hun eten klaarmaken. Op het werkblad ligt een kookboek getiteld “Kerkerhapjes in duizend seconden”, geschreven door D. Grol. Het boek ligt open op de pagina met de titel: “Hoe maak je kaastaart?”

Naast het boek, op de werktafel, ligt een harde zwarte klomp op een bakplaat. Toen je binnenkwam dacht je eerst dat het een stuk rots was, maar nu besef je dat dit het resultaat moet zijn van de monsters hun poging om een kaastaart te maken. Dus daarom wilden ze de kaastaart van Tovenaar Kieselsteen stelen!

Plots hoor je een geluid achter je. Twee ratwezens en een ork stormen de kamer in. Ze dragen allemaal koksmutsen en keukenschorten. “Ej Yo” Roepen de ratwezens. “Blijf ekeer van onze kaastaart af!”

! Zet twee ratwezens en één ork op drie verschillende lege plaatsen op kaart F.

I Er staat een uitzonderlijk grote schatkist in deze kamer. Naast de kist staat op een smerige plakkaat geschreven: “Gratis Sgat, pakt ma zoveel as dagge wild” Dit ziet er heel erg verdacht uit en het is waarschijnlijk een valstrik. Maar... de kans om een gratis extra schat te vinden klinkt niet slecht.

! De helden kunnen deze schatkist met een gewone zoekactie onderzoeken. Maar, ze moeten dan ook één rode dobbel werpen. Bij succes mogen ze twee schatkaarten pakken van de schatkaarten stapel.

Als de helden geen succes rol, dan klappt de valstrik dicht. Rol dan drie rode dobbels. Voor elke succesvolle worp verliest de held één leven. Als de valstrik is dichtgeklapt, dan is de kist leeg en krijgen de helden geen schat.

L Jullie horen gekrijs, gegil en gejoel en zien een grote gespierde krijger naar jullie toe rennen. “Ratten!” gilt hij. “Ik haat ratten. Hier pak aan!” zegt hij. En hij gooit zijn zwaard naar jullie toe. “Ik wil nooit meer avonturen beleven. Ik kwam naar deze kerker om schatten te vinden - maar niemand had mij verteld dat er ratten zouden zijn.”

De krijger rent gillend en krijsend verder. Wanneer je goed om je heen kijkt zie je dat drie paar gloeiende purperen ogen jullie aanstaren vanuit de duisternis.

! De held die kaart L heeft ontdekt krijgt een Magisch Zwaard «Magic Sword» van de speciale voorwerpen stapel. Zet drie Ratwezens op drie lege plekken op kaart L.

E Je wandelt in een kamer waar een bende monsters staat te kabbelen. Ze staan in een kring rond een tafel, met daarop een gigantische kaastaart.

“Ik heb recht op het grootste stuk” zegt één van de ratwezens, “want ik heb die taart gepikt.”

“Dat kan wel zijn,” zegt een angstaanjagende ork, “maar ik had jou gezegd dat je dat moest doen! En daarbij, ik ben hier de grootste dus ik krijg sowieso het grootste stuk.”

Je schraapt je keel. De monsters kijken verschrikt op en zien je staan. “We zullen eerst deze indringers een lesje moeten leren, vooraleer we taart kunnen eten, zegt de grootste Ork onheilspellend. De hele bende komt dreigend op jullie af.

! Plaats twee ratwezens, twee orks en twee gremlins op de zes lege plaatsen op kaart E.

Wanneer kaart E ontdekt is en er zijn geen orks, gremlins of ratwezens in de gehele kerker, dan willen jullie het spel. Spinnen tellen niet mee.

EINDE VAN DIT AVONTUUR

* Onverslagen spinnen en vijanden die nog niet op het bord staan, blokkeren een overwinning niet.

GEWONNEN Heel voorzichtig pak je de limoen kaastaart op en neem je ze mee naar Tvenaars Kieselsteen Betoverde Toren. ‘s Middags ga je naar het verjaardagsfeestje van Annabelle. Jullie maken paddenstoelenmuziek, spelen pinnemuts leggen en Schildpad mag ik overvaren ja of nee? Annabelle beweert dat dit haar allerbeste verjaardag ooit is! Tvenaars Kieselsteen geeft jullie zelfs een extra groot stuk limoen kaastaart, voor jullie heldenmoed. Proficiat! Jullie hebben gewonnen!

VERLOREN Deze kerker was iets te pittig en jullie moesten ontsnappen vooraleer jullie de kaastaart konden redden. Annabelle is erg teleurgesteld omdat er geen limoen kaastaart is op haar verjaardagsfeestje. Limoen Kaastaart is namelijk haar favoriete dessertje. Maar, ze probeert er toch nog een leuke verjaardag van te maken. Tvenaars Kieselsteen belooft dat hij volgend jaar de kaastaart zal bewaren in zijn kluis, zodat die vervelende ratwezens ze niet kunnen stelen. Helaas, jullie hebben verloren. Volgende keer beter!

DE SPECTACULAIRE THEEPOT KOOPJESJACHT

E - H - G - D Orks, Gremlins, Ratwezens, Spinnen, Trol

WIN Zodra de helden die op kaart E staan in totaal dertig of meer goudstukken bezitten, winnen ze.

VERLIES Wanneer één van de helden wordt verslagen, of wanneer ze de theepot niet kunnen kopen.

Tijdens dit avontuur verzamelen jullie het geld dat geprint staat op de voorwerp-kaarten. Elke munt op een kaart staat voor 1 goudstuk. Munten op toverdrankjes tellen mee, zelfs wanneer de toverdrank gebruikt is.

* Kabouter Kevin rent naar je toe. “Ik heb per ongeluk de lievelingstheepot van Tovenaar Kieselsteen gebroken!” zegt hij. “Die ene met de juwelen op het deksel en een tekening van een zebra op de zijkant. Ik had, om mijn zus Annabelle aan het lachen te maken, de theepot op mijn hoofd gezet als hoed, maar toen gleed die pot van mijn hoofd en nu ligt hij compleet verbrijzeld op de vloer. Wat moet ik doen? Tovenaar Kieselsteen zal woedend zijn! Hij zou me zelfs kunnen ontslaan!!” Je stelt voor dat Kevin de waarheid aan Tovenaar Kieselsteen vertelt. “Koop een nieuwe theepot voor hem en zeg hem dat het je heel erg spijt.”

“Dat is een uitstekend idee,” zegt Kevin, “maar de enige persoon die theepotten verkoopt is de Oude Stoffod Prullemus, en die woont in het midden van de Klakkenstad Kerker. Het is daar veel te gevaarlijk voor kabouters. Zou jij er misschien eentje voor mij kunnen halen? Alsjeblief? Je zucht, maar gaat akkoord. Jullie gaan een theepot halen. Net wanneer je vertrekt richting de Klakkenstad kerker, roept Kevin nog. “Ik heb eigenlijk niet genoeg geld om een nieuwe theepot te kopen... Zouden jullie het geld kunnen voorschieten? Dan betaal ik het later wel terug.”

E De Oude Stoffod Prullemus zit aan een enorme tafel gevuld met chique borden, bekers en schotels in alle vormen en kleuren. In het midden van de tafel staat er ook een theepot. Een theepot met juwelen op het deksel en de tekening van een zebra op de zijkant.

“Wat gebeurt er hier allemaal? Avonturiers?” krijst Stoffod naar jullie. “Ik haat avonturiers!! Smeerlappen zijn het. Die altijd met hun vieze vettige vingertjes aan al mijn mooie spulletjes zitten te peuteren en ze dan kapot maken. Wel? Hoe zit het? Wat willen jullie?” Jullie vragen aan Stoffod hoeveel de theepot kost. “Dertig goudstukken,” zegt ze boos “en geen cent minder!”

! Zodra de helden die op kaart E staan in totaal dertig of meer goudstukken bezitten, kopen ze de theepot en hebben ze gewonnen. Als de helden op kaart E geen dertig goudstukken hebben verzameld, zullen ze dieper de kerker moet ingaan, op zoek naar goudstukken.

H Je ziet een grote stenen tafel in deze kamer. Op het midden van de tafel staat een schedel die volledig uit kristallen is gemaakt. Hij ziet er extreem waardevol uit! Je merkt dat er onder de Schedel een drukplaat zit, die waarschijnlijk een beveiligingsmechanisme activeert, zodra je de schedel oppakt.

Vlakkig zie je een stapel stenen. Als je een steen zou vinden die ongeveer evenveel weegt als deze schedel, dan kun je ze misschien snel van plaats verwisselen. Dan denkt de drukplaat dat de schedel er nog steeds staat.

! Een held die op kaart H staat mag voor één volledige actie proberen om de steen en de kristallen schedel van plaats te wisselen. Gooi dan één rode dobbelsteen. Bij een succesvolle worp heb je het beveiligingsmechanisme beetgenomen en neem je de Kristallen Schedel «Crystal Skull» van de speciale voorwerpen stapel.

Als je geen succesvolle worp hebt, dan wordt het beveiligingsmechanisme geactiveerd. Een spervuur pijlen schiet vanuit de muren. Alle helden die op kaart E staan, verliezen dan onmiddellijk drie levens. Daarna neemt de held de Kristallen Schedel «Crystal Skull» van de speciale voorwerpen stapel.

G Deze hal hangt bomvol spinnenwebben waardoor je het dunne draadje dat net boven de grond is gespannen niet opmerkt. Je struikelt en valt op de grond. Wanneer je probeert recht te staan, voel je een hand in je rugzak grabbelen. Het is Kikkeradem de goblin, die zich verstopt had tussen de spinnenwebben en die nu iets van je probeert af te pakken. De smerige dief!

! Plaats een goblin naast de held die kaart G heeft ontdekt. Dit is Kikkeradem de goblin. Neem een willekeurige voorwerp van de held die kaart G heeft ontdekt. Kikkeradem steelt deze kaart! Kikkeradem doet daarna 1 volledige bewegingsactie richting de uitgang van de kerker. Wanneer het de beurt is aan de vijanden gebruikt Kikkeradem zijn beide acties om te bewegen richting de uitgang van de kerker. Als een held Kikkeradem verslaat, dan krijgt deze held de gestolen kaart. Maar, wanneer Kikkeradem de uitgang van de kerker bereikt, dan is hij ontsnapt. Verwijder Kikkeradem en het gestolen voorwerp van het bord, ze spelen niet meer mee.

D Een enorme, lelijke trol zit op een stapel gebroken meubels. Nonchalant steekt hij de poot van een stoel in zijn oor. Hij haalt er een grote prop oranje oorsmeer uit en steekt die smakelijk in zijn mond. Dan kijkt hij op en ziet je staan. “Hmmmm. Dessertje!” zegt hij.

! Plaats de troll in het midden van kaart D. Wanneer een held de trol verslaat, krijgt deze de Zak vol Goud «Bag of Gold» van de speciale voorwerpen stapel.

EINDE VAN DIT AVONTUUR

GEWONNEN Je koopt de theepot van de knorrige Stoffod Prullemus, verlaat de kerker en geeft hem aan Kevin. Nadat je hem de theepot hebt gegeven, gaat Kevin naar de studeerkamer van Tovenaar Kiezelsteen en biecht hij op, wat hij heeft uitgespookt. Je hoort een lange en luide tirade met veel geroep en na vijf minuten komt Kevin terug naar buiten. “Hij was heel erg boos,” zegt Kevin “maar hij zei dat ik er goed aan had gedaan om de waarheid aan hem te vertellen en om de theepot te vervangen, dus ik ben niet ontslagen.” Goed gedaan Helden! Jullie hebben gewonnen.

VERLOREN De kerker was te pittig voor jullie, en jullie moesten ontsnappen vooraleer jullie de theepot konden kopen. Je vertelt Kevin het slechte nieuws en hij gaat naar binnen in de studeerkamer van Tovenaar Kiezelsteen om op te biechten wat hij heeft uitgespookt. Je hoort een lange tirade en extreem veel luid geroep en na tien lange minuten komt Kevin terug naar buiten.

“Hij was heel erg boos, maar hij zei dat ik er goed aan had gedaan om de waarheid aan hem te vertellen. Dus hij gaat mij niet ontslaan” zegt Kevin. “Maar ik moet voor straf wel alle afwas doen en het toilet elke dag proper maken voor de komende zes maanden.” Helaas, jullie hebben verloren. Volgende keer beter!

ONTSNAP EN WIN

A - D - L - 1	Orks, Goblins, Gremlins, Spinnen, Trol
WIN	De helden verslaan de trol en staan allemaal op de Kerker-ingang kaart.
VERLIES	Eén van de helden is verslagen.

De Kerker-ingang kaart (kaart 1) wordt hier gebruikt als verhaalkaart, NIET als startkaart voor het avontuur. Gebruik Verhaalkaart K als startkaart.



Je wordt wakker met stevige hoofdpijn en kijkt rond. Je bent in een donkere klamme kamer en je ligt op de koude stenen vloer. Aanvankelijk kan je je niet herinneren hoe je hier terecht bent gekomen, maar dan komen de herinneringen terug. Je was aan het picknicken met Tovenaar Kieselsteen en zijn twee kabouter assistenten Kevin en Annabelle. Tovenaar Kieselsteen was uitgebreid aan het vertellen over zijn lepelcollectie. Hij hoopte om die namiddag zijn aartsrivaal Tovenaar Bandietboef op de jaarlijkse Lepel Wedstrijd in Klakkenstad te verslaan. Maar plots sprong een bende orks, goblins en gremlins uit de struiken en vielen jullie aan.

Dat is het laatste wat je je kan herinneren vooraleer je wakker werd in de kerker. Je kijkt rond. Alle helden zijn er, maar er is geen spoor van Tovenaar Kieselsteen, Kevin of Annabelle te zien. Misschien zitten ze ergens anders in de kerker?



Je ziet drie orks in een kring zitten rond een gremlin die een stukje papier vasthoudt. “Wat staat er op?” vraagt een ork. “Als je nu één minuut je mond zou houden, dan kan ik het vertellen,” snauwt de Gremlin. “Het is een brief van Tovenaar Bandietboef,” zegt hij en hij begint de brief voor te lezen. “Proficiat! Jullie heb er goed aan gedaan om Tovenaar Kieselsteen en zijn stomme vrienden te vangen. Nu moet je ze lang genoeg gevangen houden, zodat ze de jaarlijkse Lepel Wedstrijd missen. Zo kan ik dit jaar de prijs van de mooiste lepel winnen. Zorg er vooral voor dat jullie die bemoeizieke helden fatsoenlijk vastbinden, zodat ze niet ontsnappen en mijn plannen dwarsbomen.”

De orks kijken een beetje bezorgd. : “Heb jij die helden netjes vastgebonden?” vraagt de ene. “Nee, ik dacht dat jij dat had gedaan.” zegt de andere. De orks draaien zich traag om en zien jullie staan. “Grijp ze!” brullen ze.



Plaats drie orks en één gremlin op één van de vier verschillende lege plekken op kaart A.



Uit deze kamer klinkt een heleboel kabaal en lawaai. Je ziet Annabelle en Kevin bovenop een oude kapotte tafel staan, omsingeld door orks en goblins. Ze hebben allebei een pan vast en telkens wanneer één van die slechteriken dichterbij komt, slaan ze op hun hoofd met een luide KEBANG. “Pak aan smerige loopneus!” roept Annabelle wanneer ze met haar pan op de snuit van een ork beukt.

“En dit is voor jou, stinkend protmond!” zegt Kevin, terwijl hij zijn pan ramt op een goblin teen, waardoor die jammerend hinkelt naar een hoekje in de kamer.

“Staat daar niet zo te lummelen!” zegt Annabelle. “Help ons met vechten zodat we deze kerker kunnen verlaten.”



Plaats twee orks en twee goblins op vier verschillende lege plekken op kaart D.

De held die kaart D ontdekte neemt de Kevin en Annabelle kaart uit de speciale voorwerpen stapel.

L Vanuit een berg stro hoor je luid gesnurk. Bij nadere inspectie, zie je tovenaars Kiezelsteen diep in slaap in het stro liggen. Je probeert hem zachtjes wakker te maken, maar hij blijft doorslapen. Je schudt hem stevig aan zijn schouders, maar hij blijft slapen. Dan roep je "WAKKERWORDEN!" in zijn oor en zelfs dat helpt niet. Met een diepe zucht, pak je hem op en leg je hem over je schouder. Iemand heeft hem waarschijnlijk een slaapmiddel gegeven. Het kan toch niet zijn dat hij zo lui is, dat hij de hele tijd doet alsof hij slaapt, zodat jij hem de hele tijd moet dragen en zodat jij met alle monsters moet vechten om hem te redden? Niemand is zo lui. Toch?

! De held die kaart L ontdekte neemt de Slapende Toveraar «Sleeping Wizard» kaart van de speciale voorwerpen stapel

I Eindelijk bereiken jullie de uitgang van de kerker. Het enige wat je nog moet doen is de ladder opklimmen, de deur openen en ontsnappen. Helaas staat er een enorme trol die de weg blokkeert. Rond zijn nek bengelt een griezelig stukje touw waaraan een sleutel hangt. "Wat zijn we van plan?" buldert de trol. "Jullie kunnen niet ontsnappen zonder de sleutel van de kerkerdeur en jullie krijgen hem niet cadeau. Rot op! Verdwijnt! Of anders stomp ik je op je wafel." "Ja!" joelt een gremlin, die zijn hoofd van achter de trol uitsteekt. "Dan stompen wij je recht op je wafel!" Het lijkt erop dat je eerst de trol moet verslaan, vooraleer je uit de kerker kunt ontsnappen.

! Plaats de trol en één gremlin op twee verschillende lege plekken op kaart 1.

EINDE VAN DIT AVONTUUR

GEWONNEN Zodra je de kerker verlaat wordt Toveraar Kiezelsteen onmiddellijk wakker en veert hij recht. "Ah, we zijn ontsnapt!" zegt hij opgewekt. "Puik werk, helden. En nu is het tijd voor de wedstrijd!" Met gemak wint tovenaars Kiezelsteen de lepelwedstrijd. De jury is bijzonder onder de indruk van de staat van zijn collectie. Hij krijgt zelfs een speciale prijs voor de "de meest bling bling blinkende lepels." Toveraar Bandietboef is woedend door de uitslag. Zijn gezicht wordt paars en stoom komt uit zijn oren. Stampvoetend loopt hij weg. "Veel geluk volgend jaar!" roept Toveraar Kiezelsteen hem nog vrolijk achterna. Goed gedaan helden! Jullie hebben gewonnen.

VERLOREN Vol builen en blutsen, vinden jullie uiteindelijk een andere uitgang. Ondertussen is het echter veel te laat en de jury van de lepel wedstrijd heeft al een winnaar bekend gemaakt. Jullie zien Toveraar Bandietboef smalend op jullie afkomen. "Ah, als dat niet Toveraar Kiezelsteen en zijn vriendjes zijn," zegt hij zelfvoldaan. "Het was echt wel jammer dat jullie dit jaar niet op tijd waren voor de lepel wedstrijd. Maar ja, je zou waarschijnlijk toch verloren hebben, want mijn lepels zijn duizendmaal beter dan de jouwe." "Kijk!" zegt hij en hij wijst naar het karmijnrode sieraad dat op zijn borst zit gespeld, "Ik heb zelfs de eerste prijs gewonnen. Maar goed, misschien kunnen jullie volgend jaar genieten van een beetje beginnersgeluk. Hoop doet leven, nietwaar?" En na die woorden keert Toveraar Bandietboef ons de rug toe en wandelt hij grijnzend weg. Helaas, jullie hebben verloren. Volgende keer beter.

Een Ei-zingwekkend avontuur

C - F - G - E	Orks, Goblins, Gremlins, Spinnen
WIN	De helden verzamelen alle vier de spinnen-ei kaarten. En alle vier de helden staan aan de ingang van de kerker.
VERLIES	Één van de helden wordt verslagen.

De spinnen zijn bijzonder agressief tijdens dit avontuur. Telkens wanneer een nieuwe Verhaal Kerker kaart wordt onthuld, moet de Dreigings-token één niveau naar beneden gaan op het aftelspoor. Als de token daardoor het einde van het spoor bereikt, plaats dan spinnen in de kerker, zoals beschreven op pagina 12 in de regels.

Deze speciale regel past de bestaande regels van de Dreigings-token niet aan. De dreigings-token gaat nog steeds één niveau naar beneden telkens wanneer er geen nieuwe kerker kaart onthuld wordt tijdens een ronde.



Je krijgt een email van Tovenaar Kieselsteen.

“Beste Helden,

Mijn reuzenspinnen eieren zijn op! Het is een cruciaal ingrediënt voor een toverdrankje dat ik aan het brouwen ben. Ik ben al naar de supermarkt geweest, maar daar waren ze uitverkocht en er is volgende vrijdag pas een nieuwe levering. Als jullie voor mij vier reuzenspinnen eieren kunnen vinden in de Klakkenstad Kerker, dan geef ik jullie een zak vol goud als beloning. Willen jullie wel een beetje opschieten? Want het toverdrankje staat al te borrelen op het vuur!”

Jullie beslissen om deze opdracht te tot een goed einde te brengen en vertrekken naar de kerker.



Dit is de plek waar de monsters hun voedsel bewaren. Grote tonnen vol slakkenslijm staan tegen de muur en zakken die uitpuilen van de rattenstaarten liggen gestapeld op de vloer. Bovenop één van deze tonnen ligt een gigantisch spinnen-ei en een Pompoen-bessen drankje. Naast de tonnen zitten twee kleine gremlins, die gulzig handenvol kever kopjes met chocolade erop in hun mond proppen. Wanneer ze je zien binnenkomen, springen ze in paniek recht en pakken hun pijl en boog.



Verplaats de Dreigingstoken één niveau lager op het aftelspoor. Plaats twee gremlins op twee plekken op kaart C. De held die kaart C heeft ontdekt, krijgt één Spinnen-ei kaart «Spider Egg» en een Pompoen-bessendrankje «Pumpkinberry Potion» van de speciale voorwerpen stapel.



Dit moet wel de allersmerigste keuken zijn die je al in je hele leven hebt gezien. Slijm druipt van de muren, de vloer is bezaaid met verlept en bedorven eten en er hangt een afschuwelijk paars iets-wat-je-niet-meteen-herkend aan het plafond.

Je merkt dat er een groot spinnen-ei ligt in het midden van een web, dat aan het plafond hangt. Terwijl je op je tippen staat om het te pakken, steek je per ongeluk je hand in iets vochtigs, warm en plakkerig. Het ruikt naar een mix van verbrande sokken, beschimmeld bloemkool en natte hond.



Verplaats de Dreigingstoken één niveau lager op het aftelspoor. De held die kaart F heeft ontdekt rolt een rode dobbel. Bij een succes, doorstaan ze de drang om over te geven, omdat ze hun hand in zoiets weerzinwekkend hebben gestoken. Als ze geen succes rollen, neemt de held één schade. De held die kaart F heeft ontdekt krijgt ook één Spinnen-ei kaart «Spider Egg» van de speciale voorwerpen stapel.

G

In deze ruimte hangen zoveel spinnenwebben, dat het erg moeilijk wordt om er doorheen te bewegen. De plakkerige draden haken vast aan je kleren, in je haar en je doet je best om je lippen stijf op elkaar te houden, zodat er niet per ongeluk iets in je mond terecht komt. Maar, het loont de moeite, want je vindt niet alleen een reuzespinnen-ei in het spinnenweb, maar ook een paar prachtige laarzen!

!

Verplaats de Dreigingstoken één niveau lager op het aftelspoor.

De held die kaart G heeft ontdekt krijgt één Spinnenei kaart «Spider Egg» en de Spinnenvertrappende Laarzenkaart [Boots of Spider Crushing] van de speciale voorwerpen stapel.

E

Je ziet een duo uitzonderlijk griezelige orks aan tafel zitten. Ze zijn iets aan het drinken uit heel vieze bekers. Op een roestige metalen plaat voor hun neus staat een groot ei. Maar het is geen ei van een kip of van een eend. Nee, het is een reuzenspinnen-ei. Bliksemsnel grijp je het spinnenei voor de neus van de orks weg en stop je het in je zak. “Oi! Dat was ons ontbijt!” Brult één van de orks boos, terwijl ze allebei rechtstaan om jou een lesje te leren.

!

Verplaats de Dreigingstoken één niveau lager op het aftelspoor.

Plaats twee orks op twee plaatsen op kaart E.

De held die kaart E heeft ontdekt krijgt één Spinnen-ei kaart «Spider Egg» van de bijzondere voorwerpen stapel.

EINDE VAN DIT AVONTUUR

GEWONNEN Toveraar Kieselsteen is zeer tevreden wanneer je hem de eieren brengt. “Uitstekend, Uitmuntend!” zegt hij, “Net op tijd!” Hij breekt de eieren en kapt de inhoud in een grote pruttelende ketel waarin een stinkend prutje borrelt. Daarna geeft hij je een zak vol goud als beloning. “Heel erg bedankt voor jullie helpt,” zegt hij, “Dit toverdrankje is een geneesmiddel voor mensen die bang zijn van spinnen. Wil je het ook eens proberen?” Goed gedaan helden, jullie hebben het avontuur gewonnen!

VERLOREN Deze kerker was te gevaarlijk en jullie besloten om de kerker te verlaten nu het nog kan. Toveraar Kieselsteen kijkt een tikkeltje beteuterd wanneer jullie met lege handen terugkeren. “Ach ja,…” zucht hij, terwijl hij staart naar het stinkende prutje dat borrelt in de ketel, “het ziet er niet naar uit dat mijn toverdrankje gaat lukken. Maar misschien is het nog wel een smakelijke soep. Wil jij ook een kop?? Helaas, jullie hebben verloren. Volgende keer beter!

Een schildpad op pad

F - O - J - L Orks, Goblins, Gremlins, Spinnen, Gigantische Slang

WINST De helden verslaan de reuzenslang.

VERLIES Eén van de helden wordt verslagen.

Tovenaar Kiezelsteen is heel erg verdrietig. “Mijn schildpad Maurien is verdwenen”, zegt hij, “ze ging vanochtend een kort wandelingetje maken, maar ze is niet terug naar huis gekomen. Normaal gaat ze nu avondeten en dat heeft ze nog nooit overgeslagen. Ik vrees dat haar iets is overkomen.”

Je stelt voor om haar te gaan zoeken. “Oh, als jullie dat doen, dat zou geweldig zijn,” zegt Tovenaar Kiezelsteen, “Ik zou eerst eens gaan kijken in de Klakkenstad Kerker, want ze is helemaal verlekkerd op het mos dat daar tegen de muren groeit.”

F

Het lijkt erop dat de monsters het beu waren om altijd in een donkere vuile kerker te wonen en ze zijn volop bezig de kerker te renoveren. De helft van de muren is al netjes wit geschilderd, en jullie zien twee goblins in werktenu met grote verfborstels in de hand.

Op dit moment zijn de schilderwerken eventjes stilgelegd. Eén van de goblins is druk in de weer. Hij gebruikt een lege verfpot om het hoofd van een andere goblin in elkaar te timmeren.

“Jij onhandige pummel” roept hij naar zijn companion, “waarom heb je nu al die verf op de grond gemorst. Zo krijgen we ons schilderwerk nooit klaar voor bedtijd.”

Net voordat de goblin jullie opmerkt en aanvalt, zie je een grote plas witte verf op de grond en een duidelijke herkenbare schildpadachtig voetspoor dat vertrekt vanaf de plas. Het lijkt wel alsof die arme, oude Maurien de witte verfpot per ongeluk op haar hoofd heeft gekregen.

!

Plaats twee goblins op Tegel F.

O

Je ruikt deze put vol slijmerige smurrie al lang voordat je hem ziet. Je bent niet helemaal zeker wat er in deze afschuwelijke blubber zit, maar het stinkt minstens net zo erg als die dode vis die een maand lang verstopt zat achter de kleerkast.

Boven de put hangt een rottende houten brug, met in het midden van de brug een opvallend uitpuilende schatkist. De brug ziet er extreem gammel uit, maar als je ongelofelijk voorzichtig bent, zou het mogelijk moeten zijn om de schatkist te bereiken zonder in de blubberbrei te vallen. Misschien. Heel klein kansje!

!

Als een held op de brug gaat staan, of de brug wil oversteken, moet hij eerst een witte dobbel rollen. Als de worp succesvol is, mag je over de brug bewegen voor de rest van het spel, zonder kans op ongelukken. Als de worp niet succesvol is, val in je in de blubberbrei en moet je eruit klauteren. Plaats de held op een lege kerker tegel naast de O-kaart. Voor de rest van het spel stinkt deze held, zie pagina 14 voor extra regels. Wanneer een held de schatkist op kaart O onderzoekt, trek je 2 schatkaarten.

J Je ziet plots weer duidelijke schildpadsporen op de vloer. Zo te zien, zitten jullie op het juiste pad.

De kamer is volgestouwd met oude meubels en rommel. Tegen de muur staat een boekenkast - en net buiten jullie bereik - op de bovenkant van de kast, ligt een zwaard dat licht lijkt te geven. Dat moet wel een magisch zwaard zijn!

Je kan gebruik maken van alle meubels in deze kamer om een toren te bouwen en het zwaard te pakken, maar dat zal niet eenvoudig zijn!

! Als 2 of meer helden op kaart J staan, kunnen ze een gratis actie gebruiken om de meubels op te stapelen, omhoog te klimmen en het zwaard te pakken. Om dit te doen moeten de spelers een toren bouwen bestaande uit 7 dobbelstenen en 5 kaarten. Bovenaan de toren moet een held balanceren.

Terwijl jullie de toren maken, mag elke speler maar één hand gebruiken en mag je maar één dobbel tegelijkertijd aanraken. Als de spelers erin slagen om de toren te bouwen, kies dan één van de helden die mee de toren heeft gebouwd en geef hem of haar het Magische Zwaard «Magic Sword» van de speciale voorwerpen stapel. Als de toren omvalt vooraleer hij helemaal klaar was, dan verliezen alle helden op kaart J één leven. Je mag meerdere pogingen ondernemen om het zwaard te pakken te krijgen.

Nadat jullie klaar zijn met het bouwen van de toren, schud je alle schatkaarten die gebruikt zijn voor de bouw van de toren weer in de schatkaarten stapel. Als je het spel alleen speelt: stapel dan 6 dobbelstenen op elkaar met je niet-dominante hand, terwijl je je ogen sluit.

L Je bent blij verrast, wanneer je Maurien de schildpad eindelijk hebt gevonden. Je bent iets minder blij verrast als je ontdekt dat een gigantische slang Maurien ook heeft gevonden en in het midden van de kamer staat. Eerst vrees je dat slang, Maurien wil opeten, maar wanneer je goed oplet, realiseer je je dat de slang de schildpad aan het beschermen is. Door al die witte verf op het schild van Maurien, denkt de slang dat Maurien één van haar eieren is. Het is slechts een kwestie van tijd vooraleer de slang haar vergissing realiseert, dus je kan maar beter snel in actie schieten.

! Plaats de slang in het midden van kaart L. Aangezien de slang heel erg op haar ei gesteld is, gebruik je de moeilijke versie van de slangenkaart. Als je de slang verslaagt, kan je Maurien redden en dan is de missie geslaagd!

EINDE VAN DIT AVONTUUR

GEWONNEN Toveraar Kieselsteen is dolblij wanneer hij zijn huisdier terugziet.: Oh Maurien, wat ben ik blij je terug te zien.” zegt hij, en hij geeft Maurien een dikke zoen, waardoor zijn baard vol witte verf hangt. Hij zet de schildpad in het midden van de keuken en wandelt dan de tuin in, op zoek naar een paar paardebloemen. Toveraar Kieselsteen maakt een heerlijke pot thee en geeft je nog een extra genereuze portie cake om je te bedanken. Goed gedaan helden, jullie hebben gewonnen!

VERLOREN De kerker was vandaag iets te pittig voor jullie, en je bent terug moeten keren zonder Maurien. Toveraar Kieselsteen zal een andere groep helden nodig hebben om haar te redden. Helaas, jullie hebben dit scenario verloren. Volgende keer beter!

Zuinig zijn met kraantjeswater

C - I - J - F	Orks, goblins, gremlins, spinnen en Donder Dommedoos
WIN	Jullie winnen wanneer de helden alle vier de kraantjes kunnen afzetten.
VERLIES	Wanneer de Dreigings-token het einde bereikt van het dreigingsspoor. Wanneer één van de helden wordt verslagen.

Voor dit spel ziet het dreigingsspoor er anders uit: Kort spel: 1-4, Lang spel 1-6

- Er komen geen spinnen bij door de Dreigingstoken

- De dreigingstoken gaat elke ronde van het spel één naar beneden (het maakt dus niet of de helden een Kerkertegel verkennen of niet)

- De Speciale Heldenkrachten worden nog steeds op nummer 2 geplaatst op het dreigingsspoor, wanneer ze gebruikt worden.

- Een held die op een Verhaal Kerker Tegel staat kan met één actie een poging doen om een kraan af te zetten. Gooi een rode dobbel én een extra witte dobbel voor elke andere held die ook op die tegel staat. (deze assisterende helden moeten geen actie spenderen) Als er een succes wordt gerold, is de kraan afgezet. Plaats dan een Queeste token op de tegel. Telkens wanneer een kraan wordt afgezet, gaat de Dreigingstoken weer twee stapjes omhoog op het dreigingsspoor.



Het is een zwoele zomerdag in Klakkenstad en uitstekend wandelweer. Wanneer je de ingang van de kerker passeert zie je daar Kevin en Annabelle staan. Annabelle ziet er boos uit en Kevin heeft duidelijk ergens spijt van. “We waren waterballonnen aan het vullen in de kerker voor een spectaculair watergevecht, maar Kevin heeft de kraantjes zo stevig opengedraaid dat we ze niet meer dicht krijgen,” zegt Annabelle. En nu stroomt de hele kerker vol water. Als we de kraantjes niet snel afsluiten dan staat straks de hele kerker en het hele dorp onder water!” “Het is toch niet mijn schuld dat die kraantjes zo stroef open en dicht gaan,” zegt een knorrig Kevin. “Ik ben nog niet sterk genoeg om ze toe te draaien.” Zouden jullie dat voor ons willen doen, alsjeblief?” Jullie beloven de kraantjes af te sluiten en gaan de kerker in.



Deze kamer ligt vol vuile was, zakken zeep en wasverzachter. Dit moet wel het washok van de monsters zijn. Er staat een lopend kraantje en het water klettert op de grond. Onder het kraantje is wel een afvoer, maar die is ondertussen helemaal geblokkeerd. Er zitten namelijk allemaal oude, beschimmelde gremlin sokken en vuile goblin onderbroeken in vast. Je hebt echt geen zin om met je handen al die vuiligheid uit de afvoer te vissen, dat is veel te vies, daar heb je speciaal gereedschap voor nodig.



Een held die op kaart C staat, kan proberen om de kraan dicht te draaien.

Als er een held is op kaart C met het Ontstopper speciale voorwerp, dan kunnen ze die gebruiken om de afvoer proper te maken en de Dreigingstoken één plaats naar boven te zetten op het dreigingsspoor.



In deze ruimte bewaren de monsters hun gereedschap. Maar de monsters zijn geen fanatieke doe het zelv ers, dus zo heel veel gereedschap is er niet. Er ligt wel een oude kist, een ontstopper en een kraantje. Uit het kraantje gutst een stroom water op de vloer.



De held die deze kaart vond, neemt de Ontstopper «Plunger» uit de speciale voorwerpenstapel. Een held die op deze kaart staat kan een poging doen om de kraan dicht te draaien. Zodra de kraan dicht is gedraaid klimmen twee spinnen uit de waterpijp de kamer in. Plaats twee spinnen op kaart I.

J

Jullie zien een groezelige badkuip met daarin een harige wezen. Het beest is zijn voeten aan het schrobben met een vod die het heeft vastgemaakt aan een stok. Ondertussen zingt het liedjes, maar dan wel buiten de toon. Het kraantje van het bad staat volledig open en het water stroomt over de badrand op de vloer. “Élaba, zal het gaan, ja? Ik ben hier gezellig een ontspannend momentje met mezelf aan het nemen!” Roept het wezen en het gooit een rubberen badeendje naar jullie. Daarna springt het wezen uit het bad, draait een handdoek rond zijn middel, wil op jullie afstappen, maar glijdt uit over een stuk zeep op de grond. Met een zwiep valt het beest achteruit, en tuimelt met een grote plons terug het bad in. “Sakkerdepietjes! gromt het boos, terwijl het opnieuw uit het bad klautert. Dat zet ik jullie betaald!”

!

Plaats Donder Dommedoos op kaart J. Een held op kaart J kan proberen om de kraantjes dicht te draaien.

F

Er staan twee goblins in deze kamer. Een kleine dikke en een lange smalle. De kleine is de inhoud van een kast in een grote zak aan het proppen. Zouden ze aan het inbreken zijn? De smalle staat bij een wasbak, te dansen en te spetteren in het water. “Marvin! roept de klein, stopt met belachelijk te doen en help mij om die buit in de zak te steken.” ‘Maar Harry het is zo tof,... zegt de smalle. Water dat kan ons ding zijn. Zo herkent iedereen ons en we noemen onszelf dan de Natte Bandieten.” Plots merken de goblins je op. Harry pakt een dweil en zwaait dreigend in jullie richting. Marv zet een lege emmer op zijn hoofd. “AANVALLEN!” Brullen ze.

!

Plaats twee goblins op kaart F. Een held op kaart F kan proberen om het kraantje toe te draaien.

EINDE VAN DIT AVONTUUR

GEWONNEN Het is jullie gelukt om alle kraantjes toe te draaien vooraleer de kerker onder water stond. Wanneer je Kevin en Annabelle terugvindt aan de ingang van de kerker, spreek je hen streng toe: de volgende keer zoek je beter een minder gevaarlijke plaats om jullie waterballonnen te vullen. Goed gedaan helden! Jullie hebben gewonnen.

VERLOREN Je strompelt uit de kerker, net wanneer het water uit de kerker spuit. Het water stroomt de heuvel af en raast door Klakkenstad, waar iedereen compleet verrast is door de waterstroom. Alles hangt onmiddellijk vol modder en iedereen staat kniediep in het smerige kerkerwater. Je beseft dat jullie slaapkamer op de begane grond staat, en dat je bed dus helemaal nat is. Het belooft een lange en vochtige nacht te worden... Jullie hebben verloren, volgende keer beter!

De Tweekoppige kat

H - E - L - I Orks, goblins, gremlins, spinnen en RemyLuna

WIN De helden veranderen één tweehoofdige kat weer in twee éénhoofdige katten.

VERLIES Als één van de helden wordt verslagen.

De geluksveer «Lucky Feather», een speciale voorwerpen kaart, kan slechts één keer gebruikt worden tijdens dit avontuur, maar je moet ze niet afleggen na gebruik. Houd ze goed bij! Wie weet, komt de veer nog van pas!



Het is een mooie dag in Klakkenstad, het regent amper, en jullie maken van de gelegenheid gebruik om te genieten van de frisse buitenlucht. Wanneer je in de buurt van de kerker komt, hoor je een angstaanjagend, jammerend geluid. “Zijn dat... Geesten?” vraag je jezelf af. Omdat je altijd wel zin hebt in avontuur, zelfs in een spookachtig avontuur, wandel je tot aan de ingang van de kerker. Daar zie je Annabel en Kevin en terwijl je dichterbij komt, zie je ook waar dat griezelige geluid vandaan kwam. Het kwam niet van een geest, maar wel van Kevin, die op de grond zit en grote dikke tranen huilt.

“Wat ben ik blij jullie te zien” roept Annabelle terwijl jullie dichterbij komen.” Kevin is zijn twee katten kwijt. Remy en Luna. Ze zitten vast in de kerker. Kun jij ze gaan zoeken?”

“Het is allemaal mijn schuld” jankt Kevin, “Ik wou zo graag speciaal en bijzonder zijn, dus heb ik een toverspreuk gebruikt zodat ik op hen kon katdrijden. Door de toverspreuk zouden ze groter worden,... maar,... Kevin slikt. De trangen glijden over zijn wangen.

Ja, groot werden ze wel, zegt Annabelle. Maar de toverspreuk ging compleet de mist in. In plaats van twee katten ter grootte van een paard, zijn ze nu één gigantische tweekoppige kat.

“Ze zijn veel te groot geworden, jammert Kevin, ze geraken niet meer door de kerker ingang en ik weet echt niet meer wat te doen...” Jullie besluiten de kabouters te helpen, en je belooft om een oplossing te zoeken voor die gigantische tweekoppige kat.



In het midden van een berg puin, zie je een gloeiend, magisch altaar. Op de grond zie je twee halsbandjes, op elk ervan staat een naam. Eentje is van Remy, de ander van Luna. Dit moet de plek zijn waar Kevin de toverspreuk uitprobeerde. Ze zijn waarschijnlijk zo groot geworden dat de halsbandjes loskwamen, en dan zijn ze hier weggelopen en hebben de pillaren omvergestompt. Dit zou dus ook wel eens de meest geschikte magische plek zijn, om de tweekoppige kat weer in normale katten te veranderen. Terwijl je het altaar bekijkt, komen er plots twee Orks binnenwandelen die onmiddellijk hun wapens trekken.



Plaats twee Orks op kaart H.



Je ziet een tafel vol vuile borden, een half opgegeten avondmaal, een berg perkamentusrollen en overal inktvlekken. Dit is waarschijnlijk de plek waar de monsters hun huiswerk maken. Het is echt een puinhoop. Plots voel je iets kriebelen... HATSJIE! Verdorie. Dat komt door je katten allergie. Overal ligt kattenhaar zie je nu. De tweekoppige kat RemyLuna moet hier dus zijn gepasseerd. Maar misschien ligt er tussen al die rommel wel iets dat je kan helpen...



Een held die op kaart E staat kan een volledige actie gebruiken om te zoeken tussen de rommel. Rol een witte dobbel. Als je een succes rolt vind je de geluksveer «Lucky Feather» van de speciale voorwerpen stapel. Als je geen succes rolt heb je per ongeluk een slapend spin wakker doen schrikken. Plaats een spin op kaart E. Je kan meerdere pogingen doen om de geluksveer te vinden.

L Terwijl je de kamer binnenkomt, glij je uit over een beschimmelde koffiekoek en belandt je hals over kop in een berg hooi. Maar is dat wel een berg hooi? Of zijn het allemaal kattenharen. HATSJIE!! Kattenharen dus. Terwijl je rechtkrabbelt krijg je een gigantische niesaanval.

! De held die kaart L heeft ontdekt, werpt een rodde dobbel. Bij een succesvol worp nies je zo hard dat al het kattenhaar wegwaait en je groot Touw vindt, dat onder het kattenhaar verborgen zat. Neem het touw «Rope» van de speciale voorwerpen stapel. Als je geen succes rolt, wrijf je de tranen uit je ogen, snuit je je neus en ga je weer verder.

I Terwijl je een spoor van kattenhaar volgt, kom je een kleine kamer binnen met daarin een gigantische tweekoppige kat, die zich opgekruld heeft in een lege schatkist. Zelfs reuzekatten vinden dozen leuk. De ene helft van de kat is oranje met paarse vlekken. De andere kant is blauw met paarse vlekken. En inderdaad, de kat heeft twee koppen. Een oranje en een blauwe. De vier kattenogen staren je aan, en ze blaast in stereo in jouw richting. Op de één of andere manier moet je RemyLuna kalmeren en ze naar het magische altaar brengen. Ondanks je kattenallergie, probeer je met je zoetste stem de kat te lokken.

! Plaats RemyLuna op kaart I, in de schatkist. Plaats geen schatkist. Elke held op een tegel naast kaart I moet een rode dobbel rollen om de luchtverplaatsing van de blazende kat te weerstaan. Bij een succesvolle worp gebeurt er niets. Als je geen succesvolle rol hebt gedaan wordt je weggeblazen. Bekijk pagina 14 in de regels bij [Knocked Back] voor het effect.

! Een held die naast RemyLuna staat kan twee acties gebruiken om haar te kalmeren. Rol één witte dobbel. Als de helden zowel de Geluksveer als het Touw hebben kunnen ze die samenvoegen en een kattenspeeltje maken. Werp dan 2 witte dobbels. Bij een succesvolle worp is de kat gekalmeerd. Vanaf nu volgt de kat de held die haar gekalmeerd heeft. Als de kat niet gekalmeerd is, gedraagt ze zich als een vijand. Je kan meerdere pogingen doen om RemyLuna te kalmeren.

! Wanneer de helden opnieuw kaart H betreden lees dan het volgende: Het is gelukt! Je hebt RemyLuna naar het magische altaar kunnen lokken. Kende je nu maar een toverspreuk om een twee koppige kat, terug in twee ééncoppige katten om te toveren. Maar diep in je geheugen vind je nog een herinnering van Tovenaar Kiezelsteen die een vergroot en verklein spreuk aan het oefenen was. Je kent wel niet de hele spreuk... Elke held zegt nu één voor één een toverwoord. Dat was het! Wat goed dat iedereen nog een stukje van de toverspreuk had onthouden. Voor jullie ogen krimpt de tweekoppige kat en verandert in twee normale katten. Een zwart en een witte, met oranje strepen in de staart. Je pakt de katten op en verlaat de kerker.

EINDE VAN DIT AVONTUUR

GEWONNEN Wanneer je terug uit de kerker komt is Kevin nog steeds aan het wenen. Maar dit keer zijn het tranen van geluk. Remy en Luna schuren tegen zijn enkels aan en willen graag gaan avondeten. Je niest nog een laatste keer en dan wandel je verder, genietend van het prachtige weer en de extra frisse buitenlucht. Goed gedaan helden, jullie hebben gewonnen.

VERLOREN Met tranerige ogen en niezend strompel je de kerker uit en krijg je eindelijk frisse lucht. Die kattenallergie was er teveel aan. Je belooft Kevin om het later nog een keer te proberen, maar eerst moet je je allergiepillen gaan halen. Helaas, jullie hebben verloren. Volgende keer beter!

Kistenjagers en Monsterschatjes

I - M - L - N Orks, Gremlins, Ratwezens, Spinnen, Donder Dommedoos en Bijtgrage schatjes*.

Van zodra kaart I wordt ontdekt, verliezen schatkisten hun normale functie. In de plaats daarvan worden ze Bijtgrage Schatjes en zijn ze vijanden. Je krijgt geen schat als je hen verslaagt.

"How ho! Wat is dat!" Roept Tovenaar Kieselsteen terwijl hij naar buiten kijkt door zijn raam. Je piept mee over zijn schouder en ziet een donkere rookpluim in de lucht opstijgen. "We moeten op onderzoek," zegt Kieselsteen, hij pakt een verse tovenaarsmantel, een extra-puntige muts en loopt de deur uit. De rook komt van Mevrouw Bubbels haar Pompoenenveld, en wanneer je er arriveert geloof je je ogen niet: in het veld ligt een ruimteschip. Een echt ruimteschip! Een heel erg echt, heel erg kapot ruimteschip! "Maar wie vloog ermee rond?" vraagt de Tovenaar. In de verte zie je nog net een groot monster wegllopen in de richting van de kerker. "Dat moeten wij verder onderzoeken," zegt Tovenaar Kieselsteen, "en met wij bedoel ik eigenlijk jullie." Jullie krijgen van mevrouw Bubbels nog een paar Pompoenbesdrankjes mee voor onderweg en vertrekken dan op monsterjacht.

"Pas wel op voor buitenaardse wezens!" roept Tovenaar Kieselsteen jullie nog achterna. Wat zou hij daar mee bedoelen?

!

Neem twee Pompoenbesdrankjes van de speciale voorwerpen stapel. Beslis onderling welke twee helden een drankje krijgen.

I

Je ziet een schatkist! Iedereen houdt van cadeautjes en schatten dus... net als je de kist wil openmaken hoor je iets niezen. Dat is grappig... Schatkisten niezen normaal gezien niet... Op dat moment veert de schatkist recht en floppen er armen, benen en twee, kleine groene antennes uit. De kist ziet er een beetje boos uit. Oei, oei! Nu zitten er nog meer monsters in de kerker. Je moet de schatkisten verslagen voor ze de hele kerker veroveren.

!

Voor de rest van dit avontuur zijn alle Schatkist tokens Bijtgrage schatjes.

M

Daar ga ik niet nog eens intrappen, zeg je, wanneer je twee schatkisten in het midden van deze kamer ziet staan. "Waar ga je niet intrappen?" zegt een stem, "Ik ben echt geen buitenaards wezen, ik ben gewoon een doodnormale schatkist. Echt waar!" Maar welke van de twee is de gewone schatkist en welke is het buitenaardse wezen?

!

De held die kaart M heeft ontdekt rolt een rode dobbel, om een verrassingsaanval te doen op één van de schatkisten. Bij een succesvolle worp versla je een bijtgrage schatkist en krijg je twee schatkist kaarten. Als je geen succes rolt verwijder dan één schatkist van het bord. De resterende schatkist is de Bijtgrage Schatkist.

L In de kamer staat een donker, zwart monster. “Stop! Blijf daar staan” roep je, maar net voor je je een supercoole monstervangende onliner kan zeggen, is het monster al verdwenen, dieper in de kerker.

! De held die kaart L heeft ontdekt werpt een rode dobbel, om te zien of de monstervangende-oneliner werkt. Bij een succesvolle worp worden de helden vastberaden «Determined» voor de rest van dit avontuur. Wanneer je geen succesvolle worp doet is iedereen een beetje beschaamd voor wat er net gebeurd is.

N Deze kamer staat tjokvol schatkisten. Maar we weten ondertussen dat die heel gevaarlijk zijn en ze gaan ons niet voor de vierde... of was het de vijfde? ... keer beetnemen. Maar de orks en de ratwezens weten natuurlijk niet af van het ruimteschip, zij vinden de schatkisten geweldig en willen de schatkisten niet met jullie delen. Twee orks en twee ratwezens kijken je boos aan en beschermen hun ‘schat’. Dan duikt het monster op, waar je al de hele tijd naar op zoek was.

“Ik was deze buitenaardse bijtgrage schatjes naar de ruimtegevangenis aan het transporteren, maar mijn schip is gecrashed. Helpen jullie mij om ze terug gevangen te nemen?”

! Plaats twee orks en twee ratwezens op kaart N. Plaats Donder Dommedoos naast de held die kaart N heeft ontdekt. Vanaf nu staat Donder Dommedoos aan jullie kant. Hij is jullie vijfde held.

EINDE VAN DIT AVONTUUR

GEWONNEN Jullie slagen erin om alle bijtgrage schatjes te verslaan. Nu alles veilig is vraag je aan Donder Dommedoos wat er gebeurd is met zijn ruimteschip. “Dat had iedereen kunnen overkomen. Er was een klein storinkje en dan stort dat schip al meteen neer. Niemand had mij trouwens op voorhand gezegd dat ik geen dutje mocht doen tijdens het vliegen!” Je verzekert Donder Dommedoos dat Tovenaar Kiezelsteen wel zal helpen met het repareren van het ruimteschip. Terwijl jullie wachten op de reparatie drinken jullie een theetje en praat Donder over zijn planeet.

Hebben jullie Glub-Grunkins hier op aarde, vraagt Donder Dommedoos. Nee, maar wij hebben wel speculaaskoekjes, en die zijn ook heel lekker, antwoord je. Goed gedaan helden! Jullie hebben gewonnen.

VERLOREN Vol blutsen en builen bereik je de ingang van de kerker, zonder schatkisten en zonder monster. Misschien had Tovenaar Kiezelsteen jullie beter moeten waarschuwen voor al die bijtgrage schatjes, denk je. Maar er zit nog steeds een monster in de kerker en er ligt nog altijd een ruimteschip in het pompoenveld van mevrouw Bubbels. Misschien moet je morgen, nog maar eens een keer proberen. Jullie hebben verloren. Volgende keer beter!

EEN PRIKKELENDE DAG IN DE KERKER

A - C - K - G Orks, Gremlins, Ratwezens, Spinnen en Egel Prikhoorn «Hedgiecorn»

WIN De helden verslaan Egel Prikhoorn.

VERLIES Een van de helden is verslagen of alle helden zijn in slaap.

1. Nadat jullie je helden hebben gekozen, zet 2 extra helden en hun startkaarten opzij. Zet ook Kerker Kaart M opzij. Deze worden later in het avontuur gebruikt.

2. Telkens wanneer een kist wordt geopend, rol je een witte dobbel. Bij een succesvolle worp is de held die de kist opende verward. (zie pagina 14 in de regels)



Het was een lange warme dag. Jullie hebben samen met je vrienden urenlang Meteorietenbal gespeeld. Bijna iedereen is ondertussen terug naar huis gegaan, maar jullie vier praten nog even na. Wanneer jullie uiteindelijk naar huis gaan, zien jullie Tovernaar Kiezelsteen, die voor zijn huis staat en aan het bladeren is in zijn nieuwste toverdrankenboek: "Griezelwater met eenvoudige druppels".

Hij kijkt op en fronst wanneer je dichterbij komt. "Ik heb enkele uren geleden een paar andere helden naar de kerker gestuurd omdat Egel Prikhoorn hoogtevrees had gekregen op een kast, en daar nu vastzit. Hij durft er niet meer af. Maar ze zijn nog altijd niet terug. Kunnen jullie even gaan checken of alles in orde is?" Je bent moe en het was een lange dag, ... maar het werk van een held is nooit gedaan.



Op de grond ligt een kapotte fles. "O ow, dat lijkt wel een kapot flesje verander-toverdrank. Daar heb je eens over gelezen in "Griezelwater en de temmer van Zoetheid". Dat ziet er niet goed uit. Hopelijk heeft het drankje dat erin zat niemand geraakt toen het flesje kapot viel."



Je ziet de sporen van een heftig gevecht in deze ruimte. De verdwenen helden moet hier geweest zijn, maar het is niet goed afgelopen. Ze hebben het gevecht duidelijk verloren en ze hebben hun onzichtbaarheidsmantel moeten achterlaten. Maar waarom zouden ze onzichtbaar moeten worden om een egel van een kast af te helpen?



De held die kaart C heeft ontdekt krijgt de Onzichtbaarheidsmantel «Invisibility Cloak» van de speciale voorwerpen stapel.



Op de grond licht de befaamde Vliegende Bol van Tovernaar Kiezelsteen. Die heeft hij waarschijnlijk uitgeleend aan de helden om de egel te redden. Het is geen goed teken dat die hier gewoon ligt. Niemand zou zomaar de vliegende bol achterlaten. Je pakt de bol op en neemt hem mee.



De held die kaart K heeft ontdekt neemt de Vliegende Bol «Flying Orb» van de speciale voorwerpen stapel.

G

Wanneer je de kamer binnenkomt realiseer je je dat een gigantische egel je aanstaart. Eeuuhm... dat is geen normale egel... dat is Egel Prikhoorn. Dat moet door het verander-toverdrankje komen. Pas op! Hij is niet alleen veel groter geworden. Hij is waarschijnlijk ook heel gevaarlijk! Achter Egel Prikhoorn, zien jullie de andere helden op de grond liggen. Zijn ze ... bewusteloos?

!

Plaats Egel Prikhoorn in het midden van kaart G.

Plaats Kerkertegel M aan de andere kant van kaart G, zo ver mogelijk weg van de plek waar de helden tegel G hebben ontdekt. Leg de twee extra helden op kaart M, ze zijn in slaap «Stunned». Als jullie de bewusteloze helden kunnen wakker maken, dan komen ze onder jullie controle.

EINDE VAN DIT AVONTUUR

GEWONNEN Net op het moment dat jullie de gigantische Egel Prikhoorn de genadeslag willen geven, je arm zweeft al in de lucht, hoor je een kleine *plop* en ... hij is verdwenen! Je hoort een kleine piepje en op de grond zie je veel kleinere en veel minder gevaarlijke Egel Prikhoorn die je bang aanstaart. Juist, juist! Ik heb eens in het boek “Griezelwater en het giraffenmodderbad” gelezen dat verander-toverdrankjes altijd na een paar uur hun effect verliezen.

Voorzichtig pak je Egel Prikhoorn op en maak je alle helden wakker. Het was een spannende avond, maar iedereen gaat heelhuids naar huis en je hebt er nog twee nieuwe vrienden bij! Goed gedaan helden, jullie hebben gewonnen!

VERLOREN Je slaagt erin om met zijn allen de kerker te verlaten, maar Egel Prikhoorn achtervolgt jullie tot in het bos terwijl je probeert te ontsnappen. Wanneer je uitgeput even stopt om op adem te komen en je draait je om merk je... dat hij jullie niet langer achtervolgt. Hij is verdwenen tussen de bomen van het bos. Opgelucht ga je naar huis, misschien moeten jullie het een andere keer nog maar eens proberen. Jullie hebben verloren. Volgende keer beter!