

Het is het jaar 1937, de tijd van de ontdekkingen. Voor Indiana Jones is het nog even lesgeven voordat hij weer op onderzoek uit mag, en hij heeft dit trimester als onderwerp de grote ontdekkingsreiziger Marco Polo genomen.

Marco Polo is op zijn reis bevriend geweest met Kublai Khan, een afstammeling van de grote Genghis Khan en op dat moment de machtigste man in Azie. In het toenmalige Mongolie betoonde men eer aan de buddha meesters, waarvan de meest bekende de naam Sakya Pakpa had. De legende die verteld wordt, is dat Sakya Pakpa zijn kracht vond uit een geheimzinnige buddha tempel in de buurt van Xanadu (het huidige Beijing), en dat hij daar ook gestorven is -- met medeneming van het geheim van zijn kracht...

Belangrijke NPCs:

- Rosa
Typical women sidekick, maar wel een met pit. Lijkt in het begin aan de kant van Indy / de PCs te staan maar ontpopt zich in de grande finale tot handlangster van de nazi's.
- Herr Kravenmuller
Nazi leider belast met de zoektocht naar de artefacten van Sakya Pakpa, die te gebruiken zijn voor het terughalen van de kracht van de grote meester.

INTRO (tezamen):

Indy heeft van een contact in China genaamd Rosa bericht gekregen: men heeft de originele locatie van de tempel van Sakya Pakpa gevonden -- de tempel van de rechterhand van de grote Kublai Khan, de keizer waar Marco Polo het grootste deel van zijn tijd in China (toen Mongolie) zou hebben doorgebracht. Dit past goed in het huidige lesprogramma dat toevallig ook over Marco Polo gaat. Hij organiseert dan ook een 'excursie' met hele klas naar China - ze zullen per vliegtuig naar Peking gaan en dan verder met een krakkemikkige truck naar het noorden.

cut to

Mongolie, vlak bij de tempel. Ze komen 's ochtends aan, en worden verwelkomt door Rosa, een mooie vrouw die het overduidelijk aanpapt met Indy. Deze wil echter maar 1 ding en dat is de tempel verkennen. Hij neemt de klas de tempel mee in, maar vlak na de ingang stuiten ze op een hal met drie grote poorten. Indy stelt voor om de klas op te splitsen en na een paar uur buiten af te spreken. Zo gezegd zo gedaan, maar net als besloten is wie waarheen gaat horen ze achter hun iemand in het Duits praten ('ja aber wie wissen sie das denn').

Indy maant alle drie de groepen dringend weg te gaan en gaat zelf met Rosa om het hoekje staan wachten om te kijken. PCs die blijven, zien hoe er zo'n 50 tal Japanse soldaten binnenkomen geleid door een Japanner die heel gebrekkig Duits spreekt en een obviously evil nazi -- Herr Kravenmuller. Indy wil weggkomen, maar Rosa maakt een geluid en wordt gevangen genomen.

Indy rent zelf weg, PCs die dan nog achter blijven worden ook gevangen genomen. Het idee is dus om de PCs de tempel binnen te leiden, of ze moeten dit deel van het avontuur niets willen doen. Eventueel kunnen er ontsnappingspogingen gedaan worden vanuit het kamp van de nazi's vlak bij de tempel, en deze kunnen ook lukken zodra ze maar verder de tempel in gaan.

LOS (part 1)

Het idee van dit deel is simpel: ten eerste moeten de spelers een idee krijgen van het systeem en de sfeer, ten tweede moeten ze de indruk krijgen van de mystiek van een oud aziatisch paleis, ten derde kunnen er leuk een aantal traps gebruikt worden. De DMs spreken een tijd af (real life) waarnaar gestreefd wordt om weer bij elkaar te komen, en de tussentijd wordt opgevuld met random achter elkaar gezette encounters, gekozen uit de lijst hieronder. Het is wel de bedoeling dat de PCs doorgaan, dus eens in de zoveel tijd horen ze van achter hun een Duits gesprek -- te lang blijven betekend gevangenschap (dat mag ook duidelijk zijn). Verder is het belangrijk dat ze ergens in deze kamers een gouden buddha beeldje vinden!

- **rotatiecodes**

De spelers komen een kamer binnen, met daarin een deur, vier zuilen met daarop symbolen, en op een vijfde zuil een perkament [zie handout]. De bedoeling is om de zuilen te activeren in de volgorde die op het perkament staat, met als truc dat het perkament gedraaid moet worden. Als de spelers er niet uitkomen kunnen er lichte hints gedropped worden, bv. naar aanleiding van een Perception roll:

- het gaat om richtingen
- er zitten draaiingen in

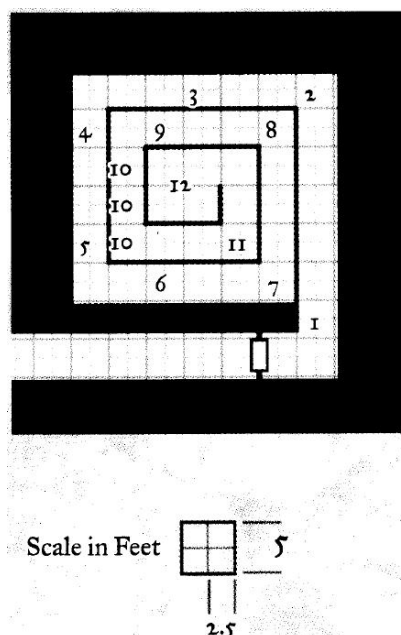
- **we've seen this**

De spelers komen in een kamer met 1 dichte deur, en een uitgang naar rechts. Naast de deur staat een zuil, met daarin een inkeping in de vorm van een bloem. Het is duidelijk een bloem omdat de zuil ook beschilderd is met bloemen, zodanig dat er 1 mist, in de inkeping.

De uitgang komt uit op deur naar een gang die langzaam naar beneden loopt in een spiraal met rechte hoeken.

Bij sommige nummers op de kaart zien de PCs een trap die al getriggerd is:

- 2: een spike trap; een gat in de vloer, met daaronder een hele hoop scherpe pinnen (a la prince of persia)



- 5: een poison dart trap; de PCs zien de uiteinden van pijltjes in het plafond steken (alhoewel de punten al verdwenen zijn in gaatjes die blijkbaar daarvoor gemaakt zijn). De pijltjes kwamen van de onderkant blijkbaar
- 7: een rollende bal trap; de PCs zien een groot aantal stenen brokken (de bal kwam vanaf 8 uit het plafond en is blijkbaar

tegen de muur kapotgeslagen)

- 10: tegenover deze muren is de muur zwartgeblakerd, en de spelers kunnen kleine gaten ontdekken die onder het roet zitten
- 12: hier staat een ivoren lotus bloem op een zuil. Ervoor ligt een skelet, waarvan het hoofd is afgevallen - waarschijnlijk vanwege de zeis die uit de grond steekt dwars door het skelet heen

Zodra de spelers de bloem pakken, horen ze een hele hoop mechanische geluiden, met als laatste een whirr vlakbij, waarbij de zeis redelijk snel terug de grond in gaat en zo ongeveer verdwijnt -- het is dat ze het ding net gezien hebben. Wat vervelender is, is dat uit de hoeken van de kamer water door een pijp naar buiten begint te lopen, en vrij snel ook. De PCs hebben dus maar 1 keus, zo snel mogelijk terug, maar waar zaten alle traps nou ook alweer?

- **voorhoede**

De spelers horen achter zich geluid: een groepje van 4 nazi scouts komt snel dichterbij; de PCs moeten een manier zien te vinden om ze uit te schakelen en de lichamen te verbergen voordat de rest van de groep die achter hun aan komt er is. Maak het niet te moeilijk, anders wachten ze totdat de rest voorbij is en dat mag eigenlijk niet vanwege het verhaal.

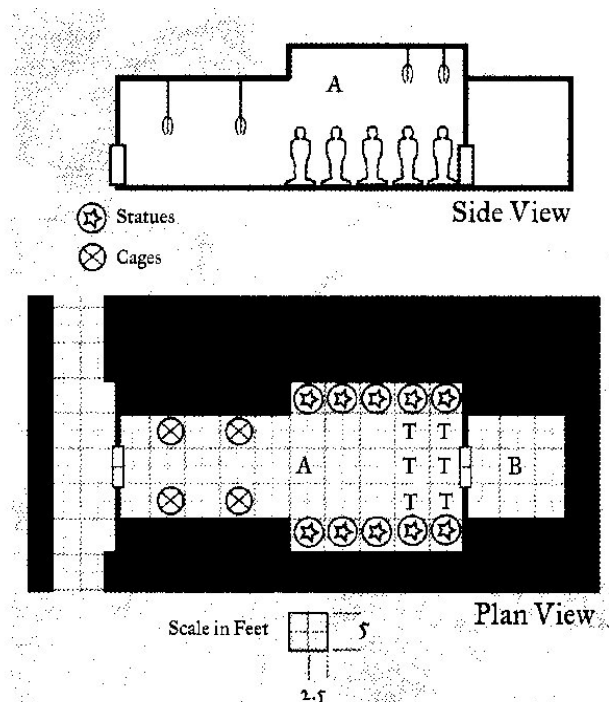
- **logica**

De spelers komen in een vierkante kamer. Op elke muur hangt een lijst, en in elke muur zit een nis. In de nis is ruimte voor een beeldje, en er zit een knop in. Voor elke muur liggen ook 2 dingen: een schilderij, en een beeldje. De schilderijen zijn afbeeldingen van Chinese astrologie tekens, nl een aap, een paard, een draak en een rat. De beeldjes zijn geometrische figuren, nl een piramide, een kubus, een octahedron en een dodecahedron. Op de grond in de kamer is in het midden een kompas gegraveerd met daarbij de 4 tekens van de windrichtingen. Rondom het kompas zijn een aantal aanwijzingen gegraveerd [zie handout].

Dit is een logische puzzel waarbij de spelers de volgorde van de knoppen moeten uitvinden, terwijl ze de goede dingen op de goede plek hebben liggen resp. hangen. Er gebeurt niets als ze op knoppen drukken in de verkeerde volgorde, of de verkeerde dingen bij elkaar hebben gelegd. Dit is de oplossing:

1 (一)	noord (北)	paard (馬)	octahedron (八面體)
2 (二)	west (西)	aap (猴)	dodecahedron (十二面體)
3 (三)	zuid (南)	rat (鼠)	piramide (金字塔)
4 (四)	oost (東)	draak (龍)	kubus (立方體)

- **moving cages from above**



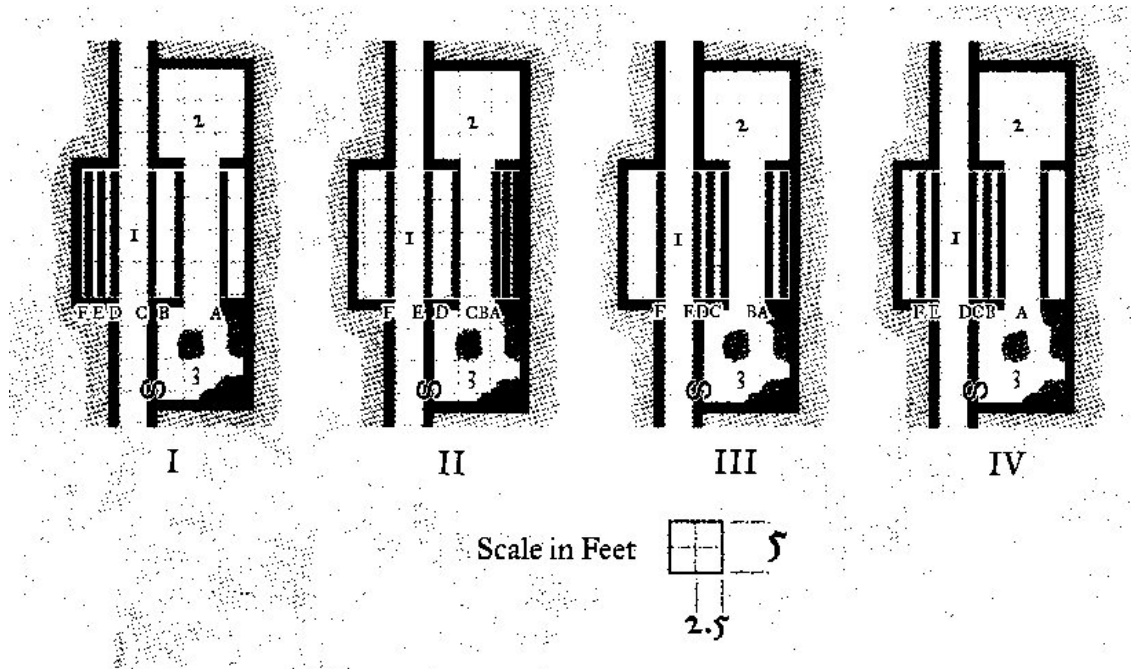
Deze trap staat in de weg van de spelers, in tegenstelling tot wat het op het plaatje lijkt. De cages zijn meer klauwen dan echte cages. Elke keer dat de spelers onder een cage komen, of op een tegel met een T, gaat een van de cages meteen naar beneden en pakt diegene op voor 10 body points aan damage. Een succesvolle Reflexes roll met difficulty +10 laat een PC wegspringen. PCs in een kooi kunnen basically alleen proberen te ontsnappen, maar dit is erg moeilijk, nl Coordination (of lockpicking) met een difficulty + 10. De trap doet niets meer als de kooien vol zijn, en de PCs kunnen dus ook makkelijk de standbeelden laten vangen.

- **sliding wall trap**

Deze trap gebeurt in een gang. De speler die voorop loopt triggert een mechanisme waardoor de muren van de gang in 1 ronde naar rechts schuiven. Zie het diagram hieronder, met het verschil dat tussen muur F en E op het begin een ruimte zit zoals tussen C en B op het begin. Nadat het mechanisme is getriggerd gaat de trap elke ronde tussen de onderstaande toestanden wisselen totdat toestand I weer is bereikt; dan is de trigger weer gereset en gebeurt er dus niets totdat iemand deze weer raakt.

Plek 2 op de kaart is gewoon een open ruimte; uit de rots op plek 3 komt op het moment dat de trap getriggerd is (dus toestanden II, III en IV) vuur uit de rots, tot net voor het midden van de slidende muren.

Elke keer dat PCs tussen 2 muren in zitten krijgen ze 2 body points schade, omdat ze *net* vast komen te zitten. De muren zijn ook triggers voor de trap, maar dan alleen als ze naar het oosten toe worden geduwd, en dan voor 2 rondes lang. De enige manier voor de PCs om terug te komen naar de gang, is door tussen muren D en C te blijven staan op het moment dat de gang verschuift.



- juwels**

Dit is een soort mastermind. De spelers komen in een kamer, waar een paneel staat met een 16x16 grid van juwelen. Alle juwelen knippen in 4 verschillende kleuren in een willekeurig patroon, echter elk juweel knippert in 1 kleur, die dus niet verandert. Aan de rechterkant is naast elke rij een piramide met 4 zijanten in het paneel gezet. Elk juweel kan ingedrukt worden, waarna het niet meer knippert maar in dezelfde kleur permanent oplicht. De bedoeling is om de juiste vier juwelen in 1 rij in te drukken. Om de spelers enig idee te geven, geven de vlakken van de piramides hints over de juiste juwelen.

g	w	g	w	r	g	b	r	w	g	b	b	b	r	r	w	P
b	b	r	b	b	g	g	r	w	g	w	g	r	r	w	w	P
r	r	g	w	w	b	b	r	g	b	b	w	w	g	r	g	P
g	w	r	r	b	r	r	w	b	w	g	g	g	w	b	b	P
g	r	g	r	b	b	w	g	w	g	w	w	b	b	r	r	P
w	g	g	r	b	r	b	g	g	b	r	w	w	r	b	w	P
w	b	g	b	w	b	b	w	w	r	r	r	r	g	g	g	P
g	r	b	r	g	b	w	g	b	r	r	b	w	b	b	g	P
w	b	w	r	r	w	r	b	b	g	r	g	g	w	b	g	P
r	g	r	g	w	r	r	g	b	b	w	b	w	g	w	b	P
g	b	g	g	g	w	b	w	r	r	w	w	b	r	b	r	P
r	b	r	g	g	r	g	r	b	g	b	w	w	w	b	w	P
g	w	b	r	b	g	r	w	w	b	w	g	r	b	g	r	P
w	g	r	r	b	r	g	b	b	b	w	w	g	g	r	w	P
w	b	w	r	r	g	g	g	w	g	w	r	b	r	b	b	P
g	g	r	w	b	r	b	g	b	w	r	g	w	b	w	r	P

r = rood (1), g = groen (2), b = blauw (3), w = wit (4), P = piramide.

Van te voren bepaalt de DM de code door 2 verschillende d4 te gooien; de eerste d4 geeft aan welke kleur het is (zie hierboven), de tweede d4 geeft aan welk juweel van die kleur ingedrukt moet worden; dus 2/2 betekent het tweede groene juweel. Zodra de spelers 4 juwelen in een rij hebben ingedrukt, geeft de piramide aan het eind aan of ze het goed gedaan hebben: voor elk goed juweel licht een kant helemaal op, voor elk juweel waarvan ze wel de goede kleur hebben ingedrukt maar niet de juiste positie knippert een kant, en voor de rest blijven de zijkanten van de piramide donker.

Voor hints kunnen spelers Perception checks gooien.

MIDDEN (tezamen)

Dit is eigenlijk meer een intermezzo -- er is geen speler interactie, anders dan het begin waarbij ze de bruggen moeten activeren en het overleg aan het einde wie wat gaat doen (zie hieronder).

Alle drie de groepen met spelers komen uit bij een grote grot, waarvan de bodem niet meer te zien is. Ze staan aan de rand van de afgrond, en ze kunnen in het midden van de zaal een erg groot standbeeld van de buddha zien, ongeveer 20 meter hoog. De buddha zit op een troon van lotusbloemen en is in meditatie. Rondom de troon is een soort eiland, en ervoor een exacte kopie in miniatuur van het grote standbeeld, op een pedestaal.

Bij alle drie de uitgangen staat ook een pedestaal. Het is vrij duidelijk dat het zojuist gevonden buddha beeldje op het pedestaal moet staan. Na activatie hoort iedereen een dof gerommel, en begint er vanuit elke uitgang een brug te schuiven naar het middelste eiland toe.

Op dat moment echter, verschijnen achter elke groep PCs een groep van zo'n 50 jappers. 1 groep heeft een geboeide Rosa en Herr Kravenmuller bij zich, die in typische evil villain fashion lacht en de spelers bedankt voor het helpen van het Reich. Hij zegt dat Herr Jones hem ontsnapt is, maar dat hij zich spoedig zal vertonen, en met die woorden gebaart hij naar de soldaten die Rosa meesleuren naar het standbeeld en haar vastbinden aan de onderkant van de troon. Terwijl Rosa meegesleurd wordt valt er echter een blaadje uit haar zak -- opletende spelers zien dit en kunnen dit proberen op te pakken. Het blaadje komt uit het dagboek van Polo, en er staan vier verschillende symbolen en een beschrijving van de scepter van de buddha op.

De spelers hebben echter weinig tijd om het blaadje goed te bestuderen, want Herr Kravenmuller begint direct daarna een speech: 'Zo, Herr Jones -- ik weet dat u er bent, maar zoals u ziet was ik er eerder; helaas is het mij nog niet gelukt om de juiste combinatie te vinden om de schatten van Sakya Pakpa te openen. Nou wil het toeval dat ich een gewillig proefkonijn heb gevonden om mij van dienst te zijn bij het vinden van deze combinatie... En mocht dit mij ontvallen dan heb ik altijd nog uwe studenten, nicht?' Daarbij knipoogt hij richting PCs die ondertussen ook naar het standbeeld toegeleid zijn.

Opletende PCs (spot check equiv) zien Indy om de hoek van 1 van de tunnel uitgangen zitten. Hij reageert niet meteen maar voordat iemand echt iets kan doen loopt Kravenmuller naar het ministandbeeld en begint dit te draaien. Voordat hij echter 2 x rondgedraaid heeft komt Indy tevoorschijn en geeft zich over -- hij weet wat er te gebeuren staat als de verkeerde code wordt gebruikt.

Kravenmuller is duidelijk tevreden, Rosa duidelijk opgelucht. Indy maakt weinig woorden vuil en gaat direct aan het werk -- hij draait wat met de buddha, en dan opeens gaat 1 van de bloembladen onderaan de troon gaat open, maar terwijl iedereen met spanning kijkt, ligt er in de nis die ontstaat totaal niets!

Voordat iemand echter iets kan doen draait Indy de miniatuur buddha opeens als een gek rond en springt meteen op het standbeeld, om Rosa te bevrijden. Als 1 van de PCs zo slim is om Kravenmuller te bespringen lukt dat, anders 'bevrijdt' Rosa zichzelf later en zien ze haar pas terug in Venetie; in ieder geval beginnen de bruggen meteen terug te trekken, en iedereen moet maar zo slim zijn om daarop te springen (Indy: 'Jump! Jump!'). Indy bevrijdt Rosa (of niet) en springt zelf dmv een mega jump naar de bruggen, terwijl er een heftig gerommel begint te klinken van onderaan de grot, en het middenstuk begint te wankelen. Iedereen ontkomt ternauwernood aan de instorting van de gehele tempel en ze kunnen nog net ontkomen aan de hun-opwachterende maar zeer verbaasde japanners -- ze rijden snel terug naar Beijing, met een cut to...

Later die avond, Indy (eventueel met Rosa) met de spelers. Eventuele spelers die een link hebben gelegd tussen het blaadje van Rosa en de goede locatie op de kaart krijgen een bonus, anders benoemd Indy ze na bestudering. Rosa doet verward en moeilijk indien geconfronteerd met het blaadje -- ze beweert dat ze het in de tempel heeft gevonden.

Indy stelt voor dat de spelers naar de drie bovenste locaties gaan. Zelf gaat hij (eventueel met Rosa) naar Venetie. Het doel is om de nazi's tegen te houden de kracht van Sakya Pakpa te unlocken. Ze zullen dan elkaar weer zien over 2 dagen in Venetie.

LOS (part 2)

In alle 3 de steden is het idee om meer clues te krijgen, en daarna 1 van de 3 symbolen van de buddha. Sakya Pakpa haalde zijn kracht uit een miniatuur versie van een buddha standbeeld, en Marco had hem dat ontnomen...

In alle 3 de steden begint deze scene met een encounter met de sidekick -- een vriend van Indy die op de hoogte is gesteld dat zijn studenten eraan komen op zoek naar clues over Marco Polo.

Hierna verschilt het per stad:

JERUSALEM (the temple)

Sidekick: Sallah (die ik maar even relocate voor de handigheid :D)

Sallah heeft alvast onderzoek gedaan, en toevallig weet hij dat de lokale mafia baas Al-Yusif veel contacten heeft gehad met Duitsers. Als de spelers dit gaan onderzoeken overhoren ze een gesprek in een cafe waarbij Al-Yusif en een Duitser het hebben over de tempel, en morgenavond. Verder onderzoek wijst uit dat de Duitser in een hotel logeert samen met 4 anderen, dat er voor de deur van zijn kamer in het hotel steeds 2 Duitse bewakers staan, en dat hij de deur niet uitkomt behalve voor de gesprekken met Al-Yusif.

Op zijn beurt is Al-Yusif een machtig man in Jerusalem, en heeft dan ook een groot huis dat omringt is door bewakers. Stel dat de PCs weten binnen te dringen dan kunnen ze uitvinden wat het plan is: Al-Yusif heeft een deal om vanuit het hart van de tempelschatkamer een artefact te stelen dat omschreven wordt als 'een Aziatische scepter'. Het gaat om een heel klein ding, van ongeveer 5 centimeter groot.

In ieder geval wordt 's avonds dan de tempel inderdaad overvallen; het blijkt dat Al-Yusif's macht groot is, want er is bijna geen bewaking op het terrein. De spelers kunnen zelf eerder proberen binnen te dringen, of ze kunnen Al-Yusif's mannen het vuile werk laten doen en ze daarna overvallen.

Uiteraard laat de lokale Britse autoriteit het afweten; ze hebben het veel te druk met het uit elkaar houden van Joden en Arabieren. Wel zijn ze totaal niet gediend van enige interferentie in de tempel, dus de spelers zullen voorzichtig moeten zijn.

Al-Yusif

[todo: stats van Al-Yusif, de Duitser en hun mannen, een simpele kaart van de tempel site]

BOMBAY (elephanta caves)

Sidekick: Raphael (irritant klein jochie, zoon van een Britse retirede toezichthouder)

In Bombay komen de spelers 's avonds aan op het vliegveld en zijn daarna nogal lost; pas bij het naar buiten gaan rent een klein jochie op ze af en stelt zich voor als vriend van Dr. Jones. Hij leidt ze naar een hotel, onderweg druk pratend over een vondst net gedaan door de archeologen bij de grotten van Elephanta, vlak buiten de stad. Hij zal ze daar morgen naartoe leiden want verder moet hij vanavond vroeg naar bed. Met die woorden neemt hij voor het hotel afscheid en rent snel weg.

Als de spelers zelf naar de grotten toegaan die avond zien ze inderdaad sporen van opgravingen, maar de grotten zelf zijn afgezet. Ze kunnen proberen de afzetting te omzeilen, maar in de grotten zelf is niet veel te vinden en de kans op verdwalen is groot, en verder als ze wat onhandig zijn dan komt de lokale politie (typisch Brits-Indiase mannen) hun op de vingers tikken, met daarbij de opmerking dat er morgen vast wel mensen zullen zijn die hun willen rondleiden.

De volgende dag kunnen de PCs dus onder begeleiding van Raphael naar de opgraving. Ze maken gebruik van 2 rammelende jeeps. Als ze op de plek aankomen zien ze een ravage -- samen met een nog rokende tent en wat gebroken afzet lint ligt er een archeologe op de grond te hoesten. Ze verteld dat een aantal Duits-sprekende mannen iedereen dwongen om op de grond te gaan liggen, en dat ze aan het rommelen waren in de tent met vondsten. Na een snel onderzoek blijkt dat er maar 1 ding mist uit de tent: een standbeeldje van een buddha.

In de verte kunnen de PCs nog net de stofwolk van de Duitsers zien. De achtervolging verloopt in het begin voorspoedig, totdat ze dichterbij komen. Dan beginnen uiteraard de Duitsers te schieten, en de auto's van de PCs uit elkaar te vallen, een standaard Indy achtervolgingsscene dus. Uiteindelijk komt iedereen tot stilstand op de drukke markt, en daar proberen de Duitsers te ontsnappen richting vliegveld.

[todo: stats Duitsers, kaart opgraving en begin tunnels, achtervolgingskaart]

SAIGON (tay ninh temple)

Sidekick: Tuan Vien Tanh, Vietnamese ober uit shady restaurant

Tuan staat met bordje klaar voor de PCs zodra ze uit het vliegtuig komen, en komt over als supercorrect aziatisch. Zodra ze op hun hotelkamer zijn bericht hij de PCs dat hij niet verwonderd is over Indy's bericht, omdat hij de nazi's al in Saigon had gezien: in het restaurant waar hij werkt en waar de onderwereld nogal eens deals uitvoerd heeft hij de laatste tijd een shady figuur gezien die het met nogal veel verschillende andere shady figuren over een ketting had uit de temple van Tay Ninh.

Hij kan ze in ieder geval de man aanwijzen als ze 'toevallig' morgenavond ook naar zijn restaurant komen. Overdag, zo suggereert hij, kunnen ze research doen naar de tempel.

De monniken van de tempel kunnen de PCs vertellen dat ze inderdaad sinds een week of drie een van hun schatten kwijt zijn, al willen ze alleen kwijt dat het gaat om een schat van een van hun meesters, Sakya Pakpa. Ze gaan niet verder in op aanbod van hulp van de PCs, en zijn verder zeer gesloten. Mochten de PCs inbreken oid, dan kunnen ze uitvinden dat het inderdaad om een ketting gaat.

's Avonds wijst Tuan hun de shady figuur, genaamd Phuoc Huu -- hij zit aan een tafel samen met 4 obviously westerse mannen, te communiceren in gebrekkig engels. Als de PCs goed opletten dan zien ze inderdaad een soort ketting die hij in een flits laat zien. Met wat goed gehoor horen ze de westerlingen onderling in het Duits communiceren.

De PCs kunnen uiteraard meteen met geweld ingrijpen, in welk geval in het restaurant natuurlijk totale paniek uitbreekt. Als ze wachten totdat de transactie voorbij is en de Duitsers willen volgen, dan gaan de Duitsers per auto naar hetzelfde hotel als dat de PCs zitten, en gaan daar in de bar nog wat drinken -- ze hebben het over 'een paar uur wachten op het vliegtuig' etc. Ook hier kunnen de PCs ingrijpen met totale paniek als resultaat.

Als de PCs dan nog niet ingrijpen dan hebben ze nog een laatste kans op het relatief drukke vliegveld, idem weer een scene met veel omstanders en paniek.

Waar de PCs ook zijn, als ze de ketting hebben weten te bemachtigen en naar buiten willen gaan, worden ze opgewacht door een stuk of 10 Vietnamezen. Ze wijzen naar een grote limousine (een unicum) waarin ze moeten plaatsnemen. Daarin zit de grote baas van de Vietnamese mafia, Danh Anh Dunh, die hun het aanbod doet om ofwel 'zijn eigendom' terug te geven, ofwel het zelf over te kopen. Met moeite zouden ze alle Vietnamezen aankunnen, of ze zouden de ketting terug kunnen geven en later deze terughalen, door het flatgebouw waar Danh het penthouse van heeft in te sneaken en hem te bestelen.

[todo: stats van Duitsers, Phuoc, Danh, Vietnamezen, kaarten van restaurant, bar hotel, vliegveld, flat Danh].

ENDGAME (tezamen)

Bij aankomst in Venetie wacht iedereen elkaar op in de vertrekhal. Daar komen ze ook Rosa tegen, die hun verteld dat Indy zoek is (als Rosa niet met Indy meegegaan was, dan verteld ze ook dat ze heeft weten te ontsnappen en in Peking had gehoord dat Indy naar Venetie was gegaan, vandaar dat ze hier was). Wel weet ze waar hij het laatst gezien was, namelijk in de buurt van de San Marco kathedraal.

Als de PCs daar gaan kijken zien ze dat de gehele kathedraal is afgezet door carabinieri's -- er is duidelijk iets gaande. Rosa moedigt hen aan om naar binnen te proberen te komen. Dit gaat de PCs ook lukken, want eigenlijk is het allemaal decoy om de spelers naar binnen te krijgen. Dus er is een opzettelijk gat in de bewaking neergezet waarbij de wachtposten rond de kathedraal niet echt opletten.

Binnenin is het verlaten en is er geen wacht. Wel is er aan de altaar kant van de kerk een gat in de vloer. Oplettende PCs zien dat dit een graftombe is. Uiteraard is the way forward door het gat.

Vlak voordat de PCs door het gat willen, komt opeens Herr Kravenmuller naar boven! Als ze zich omdraaien zien ze Rosa omringd door carabinieri's, en ook zij richt een pistool op de groep. Ze worden gedwongen om naar beneden te lopen.

Daar komen ze al snel in een benauwde graftombe, waar ze Indy zien die vastgebonden zit tussen 4 nazi's in. Rondom het graf waarvoor de tombe is gemaakt staan allemaal kaarsen, en de PCs zien dat de deksel van het graf af is. In het graf ligt een skelet, maar er zit ook een kleine pedestal in de kist, helemaal bovenaan.

Kravenmuller legt uit dat ze hem en Rosa goed geholpen hebben, en of ze nu maar even hun vondsten aan hem willen geven. De dingen die de spelers hebben gevonden moeten ze afgeven, de rest hebben de nazi's zelf bij. Hier hebben de spelers de kans om de scepter te verdraaien a la de instructies op de dagboek pagina; mochten ze dit doen dan worden ze echter teleurgesteld door Rosa die Herr Kravenmuller laat zien dat ze de scepter weer goed doet. In ieder geval worden de PCs na het afgeven geboeid (check of ze kunnen faken).

Op dit moment kunnen de PCs ook kiezen voor de gewelddadige optie, mocht dat lukken dan krijgt Rosa het toch nog voor elkaar om de buddha met ketting en scepter op de pedestal te zetten. Mochten de PCs niets doen dan lukt het uiteraard ook. Kravenmuller staat ondertussen in een soort trance met twee handen rond de pedestal.

Zodra de buddha in positie is zien de spelers een soort gloed rondom de grafkist opgloeien, en daarna rond Kravenmuller -- nu hebben ze weer een kans om er iets aan te doen (bv de buddha weghalen oid). Doen ze dit dan ontstaat er een allround gevecht met iedereen, waarbij Kravenmuller de eerste ronde nog te suf is om iets te doen -- maar hij is wel net wat sterker geworden.

Doen ze nog steeds niets dan doet Indy onverwacht zijn dichtsbijzijnde bewaker slaan, en ontstaat er dan een chaotisch gevecht waarin Kravenmuller de eerste 2 rondes staat 'op te laden', waarna hij in een soort monster veranderd (en redelijk onkwetsbaar wordt).

Als men dit door begint te krijgen maant Indy de spelers om uit de buurt te blijven, maar dan zien de PCs opeens dat Kravenmuller begint weg te smelten. Iedereen blijft gefascineerd kijken, ook de eventuele nazis die nog staan. Uiteindelijk blijkt Kravenmuller compleet weggesmolten te zijn; en in de stilte die volgt maakt Rosa de opmerking: "oeps! had ik toch beter naar Marco moeten luisteren!", waarna ze een zeer verbaasde Indy in de armen vliegt...

cut to school, waar Indy hun weer uitlegt over Marco Polo's reizen en zijn interesse voor andere religie's, met name buddhisme :)