

Ritual of the Everflame

Pathfinder Campaign Saga



DM: Wouter, Scribe: Gerard

Inhoudsopgave

Introductie.....	3
Hoofdstuk 1	6
Hoofdstuk 2	16
Bijlagen	29
De Groep.....	29
In Memoriam	36
NPC's	37
Index.....	43
Itemlijst.....	44

Introductie

Een groep wordt gevormd

Ergens in een land, misschien een wereld, hier ver vandaan is het tijd. Tijd voor een groepje jonge avonturiers om volwassen te worden. We staan klaar op het plein van het kleine stadje Kassen, waar we (grotendeels) zijn opgegroeid. We kennen de verhalen van het ritueel van de Everflame, en waarom we naar de crypte van Ekat Kassen gaan. Toch vindt burgemeester Uptal het nodig om het nog een keer uit te leggen:

“Ekat Kassen was een strijder en gelukszoeker die naar Lastwall kwam om in het leger te dienen in het jaar 4515 ar. Terwijl hij met overtuiging vocht, besepte hij al snel dat hij meer uit het leven wilde halen en het leger van Lastwall verliet om elders zijn fortuin te vinden. Zijn reizen voerden hem door heel de streek rond Lake Encarthan, en hij besloot om zich te vestigen in 4522 na een zeer winstgevende avontuur. Met behulp van een aanzienlijk deel van zijn fortuin, exploiteerde hij een klein gedeelte van de Fangwood aan de oevers van de rivier de Tourondel, waardoor dit een natuurlijke tussenstop werd voor diegenen die heen en weer reisden over de rivier naar Skelt. De stad, die de komende 10 jaar Kassen's Hold werd genoemd, groeide en bloeide.”

“Dat alles veranderde toen Asar Vergas naar Kassen's Hold kwam met een leger van huurlingen onder zijn commando. Asar was een oude metgezel van Ekat, en de twee hadden enige tijd samen gereisd voordat ze net na Ekat's laatste avontuur uit elkaar gingen. Door de jaren heen was Asar er van overtuigd dat Ekat hem had bedrogen na dat avontuur. Grote rijkdommen belovend aan zijn huurlingen, viel Asar de stad twee maanden meedogenloos aan. Uiteindelijk konden de stedelingen het kamp van Asar lokaliseren in een oude crypte diep in die het woud, en Ekat zelf ging er op af om af te rekenen met zijn oude metgezel. Het werd een vreselijk bloederige slag, een paar stedelingen kwamen slechts terug om het verhaal te vertellen. Op het einde werd Asar gedood en zijn huurlingen uiteen gejaagd, maar Ekat raakte dodelijk gewond. Hij overleed twee dagen later, op de 11e dag van Neth, 4535. Ter ere van hun geliefde oprichter begroeven de stedelingen Kassen in de oude crypte, ze plaatsten zijn beenderen op een eervolle plaats, boven de eenvoudige kisten van Asar, zijn huurlingen, en de stedelingen die hun leven in de bittere strijd verloren. Ze plaatsten een eeuwige vlam boven de laatste rustplaats van Kassen, zodat allen die deze plaats bezochten warmte in de wildernis konden vinden.”

“Door de jaren heen, is de Crypt of the Everflame een belangrijk onderdeel van de geschiedenis van de stad geworden, nu eenvoudig Kassen genoemd. De stedelingen bekijken de crypte als een gedenkteken aan die moeilijke eerste jaren van de geschiedenis van de stad. Elk najaar, maken een paar van de stedelingen een bedevaart naar de crypte om een lantaarn aan te steken met de vlam en het licht terug naar de stad te brengen, waar het de hele winter als een symbool van de veerkracht van de stad wordt bewaard. Meestal wordt deze taak uitgevoerd door de burgemeester van de stad en een groep van hoogwaardigheidsbekleders. Maar om de paar jaar, krijgen een handvol jongere stedelingen de eer om de lantaarn aan te steken.”

We zien de rugtassen met bevoorrading al klaar staan. Het weer is koud, maar helder, perfect voor een flinke wandeling. We kijken op als de burgemeester zijn verhaal afrondt:

“Wederom waait de winterse wind door het Fangwood, als teken van het einde van al weer een oogst. Er zijn wolven in het bos, huilend aan onze muren, en slangen in onze schaduwen, wachtend om toe te slaan. Net als honderd vierenzeventig jaar geleden, toen Kassen zijn leven gaf op deze muren om ons te beschermen, zo is het vandaag. Waar zijn de helden? Waar is het dappere volk die naar Kassen's graf gaan om de vlam op te halen om deze gemeenschap veilig te maken voor nieuwe winter?”

Jaar in, jaar uit. Meestal zijn het wat stadswachters die naar de tombe gaan, maar om de zoveel jaar weer wat kinderen die zichzelf willen bewijzen. Eigenlijk stelt het niet zo veel voor, een paar dagen kamperen in het bos, tombe in, vlam aansteken, tombe uit en weer terug. Het klinkt ons meer als een uitstapje dan een uitdaging. Maar ja, met het jonge volk dat nu klaar staat voor de tocht moet het ook niet veel zwaarder zijn...

"Ze zijn nog steeds niet terug! Ze hadden twee dagen geleden al terug moeten zijn! Ik zei het toch, die bandieten zitten er nog steeds!" Golfond, de wachter van de wachttoren, is al vaker naar de tombe geweest. Hij komt het plein op rennen en spreekt de burgemeester aan: *"Dit klopt niet Uptal, we kunnen deze jongelui er niet zomaar heen sturen!"* Burgemeester Uptal kijkt de wachter aan en zucht. *"Ik had gehoopt dat je met beter nieuws zou komen Golfond."* Hij kijkt verslagen naar beneden. Wat nu? Vanuit de schaduw stapt de buitenstaander naar voren. *"Ik weet nog wel een paar personen die wel een échte uitdaging aankunnen."* De burgemeester kijkt hem aan. *"Ik weet niet wie je bedoeld, of wat je van plan bent Cygar. Wie wil je sturen? En waarom zou ik de wacht niet sturen?"*

"Er zijn nog een paar dorpsgenoten die... Meer potentie hebben dan anderen. Haelwing en Miranon zijn beter met hun wapens dan de wacht bij elkaar, Spindle kent nu al krachtigere spreuken dan alle studenten van Holgast bij elkaar, en Stix kent het gebied om het dorp heen beter dan het houthakkersgilde de scherpe kant van hun zaag. Stuur hen, ze zullen je niet teleurstellen." Cygar kijkt ons aan, één voor één. Zijn half onder een cape verborgen gezicht neemt ons op, en knikt vervolgens tevreden. *"Ja, jullie redden jullie wel."*

"Nou," zucht burgemeester Uptal, terwijl hij zich tot ons wendt: *"Willen jullie naar de tombe gaan om onze dorpsgenoten te zoeken?"*

Kassen



Kassen is een groot dorp (klein stadje), gelegen aan de Tourondel rivier, die het Fangwood en het bos van Nirmathas van elkaar scheidt. We hebben nog geen beschikking over grotere kaarten, maar we weten wel dat de rivier naar het oosten in Lake Encarthan uitkomt, en in de Mindspin Mountains begint. De

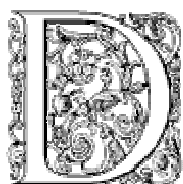
voornaamste handel, naast lokale kweek en jacht, is hout, dat uit beide nabijgelegen bossen wordt gekapt en over de rivier naar het westen (voornamelijk de stad Skelt) wordt vervoerd.

Druïdes zijn in deze regio niet ongewoon. Toch is Olmira Treesong een apart geval. Ze leidt af en toe wel mensen op, maar lijkt veel meer bezig te zijn met praten met de fauna in het dorp. Daarnaast is haar klederdracht iedere dag weer een punt van roddels in het dorp, wie loopt er nou de hele dag in kleding van bladeren, bast en gras?

Zwaardvechters zijn er trouwens ook in Kassen, de gehele wacht bestaat uit watch captain Wisslo, een ouwe strenge vent (die door de wachters achter zijn rug om Is-Slow wordt genoemd) en zijn kleine club wachters, die hij goed in de hand heeft. Daarnaast is blacksmith Braggar Ironhammer ook geen mietje, deze Dwerg van Braggar's Goods weet ook hoe hij moet slachten. In handel drijven is hij wat minder goed, hij werkt wat trager en vraagt meer geld dan Renet van Renet's Steel, maar volgens Braggar heb je 'Met wapens van Bragg, altijd een goeie ragdag!'

In een torentje aan de rand van de stad heeft de magiër Holgast zijn schooltje. En de beste herberg in de stad is the Seven Silvers Inn waar Silvers de eigenaar van is.

Hoofdstuk 1



e jongerenexpeditie naar de crypte van Ekat Kassen om de stadslantaarn weer aan te steken bij de Everflame staat op het punt om te vertrekken als burgemeester Uptal slecht nieuws binnenkrijgt. De crypte is (zoals altijd als er jongeren worden gestuurd) vooraf in het geheim verkend door een aantal dorpelingen om te zorgen dat het veilig genoeg is voor deze jongeren. De dorpelingen hadden al lang terug moeten zijn, maar dat is nog niet het geval... Burgemeester Uptal beseft zich dat hij dan onmogelijk de jongeren op pad kan sturen, wie weet wat voor gevaren er op de loer liggen. Op dat moment komt Cygar met het voorstel om dan een groepje wat ervarener mensen te sturen. Hij kent nog wel een paar dappere jongeren die zich allemaal hebben bewezen in hun professie: Haelwing, Stix, Miranon en Spindle. Burgemeester Uptal sribbelt nog wat tegen, maar ziet uiteindelijk in dat dit een goed plan is en stemt na overleg met Golfond in.

We worden door de burgemeester voorzien van de noodzakelijke uitrusting, we doen nog wat aanvullende inkopen en vertrekken. Na een aantal uren reizen komen we bij een op het pad gevallen boom. Terwijl we staan te kijken worden we opeens vanuit de struiken besprongen door een groep Orcs! We krijgen een aantal klappen die zeer doen, maar als na een goede tegenaanval één van de Orcs na een rake slag opeens verdwijnt, weten we dat we met illusies te maken hebben. De pijn die we hadden blijkt op dat moment ook een illusie te zijn en verdwijnt. Spindle spreekt een detect magic spreuk uit en voelt een langzaam verdwijnend magisch aura. Stix controleert de boom en ruikt een tabakslucht. Spindle herkent dit als de tabak die Holgast, zijn meester, altijd rookt...

We reizen verder en komen aan in the Broken Glade, een open vlakte in het bos. We besluiten een kamp op te zetten voor de avond, we verdelen de wacht en gaan slapen. We horen een aantal keer wolvengejank, maar dit lijkt nog redelijk ver weg, tot we tijdens een wisseling van de wacht opeens worden besprongen door drie Wolves. Deze Wolves zijn wel echt, tijdens een stevig gevecht weten we ze te verslaan en we slapen verder.

De volgende dag is het lekker weer. We komen aan bij het meer in het bos, waar we in de verte wat op het strand zien liggen. Het blijkt een lijk te zijn, bij nadere inspectie lijkt het erop dat een groot beest een hap uit het lichaam heeft genomen. We vinden sporen van vergif en op dat moment herinneren we ons dat er wel eens een serpent in het meer is gezien. De persoon zelf herkennen we niet, maar aan de kleding te zien is het een inwoner van Tammeran. We vinden een mooie masterwork shortsword die naar Miranon gaat en 87 goudstukken die onder Stix, Spindle en Haelwing worden verdeeld.

Na nog een dag reizen komen we aan bij de crypte. De ingang bestaat uit een oude stenen boog helemaal bedekt met mos en daarin opgehangen twee houten deuren die helemaal scheef hangen. Naast de ingang liggen de overblijfselen van drie recent uit elkaar gereten pony's. Onder de ponyresten vinden we een skelet dat zo te zien een heel stuk ouder is dan de pony's. In één van de zadeltassen vinden we nog wat voorraden, twee kussens, twee potjes lampolie en tien stompe pijlen.



We openen de deur en zien een centrale hal met twee deuren verder het complex in. We zien verder een aantal Skeletons en lichamen op de grond liggen en als we heel stil zijn horen we verder

in het complex gejammer! We doen een stap de ruimte in en op dat moment staan de Skeletons op en vallen ons aan. We verslaan ze zonder al te veel kleerscheuren op te lopen en doorzoeken de ruimte. We herkennen direct één van de lichamen: Gerald, een inwoner van Kassen. We vervolgen onze weg richting het gejammer. We komen in een ruimte met allemaal pilaren en een aantal valkuilen. In alle kuilen blijkt op de bodem een zacht kussen geplaatst te zijn, dus als we er in vallen is er geen probleem. Het lijkt er op dat onze stadgenoten deze ruimte ook al hadden voorbereid op de komst van de jongeren en toen zijn overvallen. We vinden in één van de kuilen nog 40 gp en een briefje: '3 to open, but be quick, for the door will only open for those that are quick!'

We openen een deur deze ruimte uit en zoeken verder. Als we een hoekje omlopen zien we een Giant Beetle die net een lichaam zijn hol insleept. De Giant Beetle ziet ons ook en valt aan. Een zwaar gevecht volgt, waarin Mirodin neergaat, maar gelukkig weten we de Giant Beetle te verslaan en iedereen weer redelijk op te lappen. We doorzoeken de Giant Beetle, het lichaam en het hol en vinden twee healing potions en 12 gp. Terwijl we hier staan horen we vlakbij opeens weer het gejammer. Het klinkt menselijk, we beuken een deur in en worden direct beschoten door een man met een kruisboog. Het lijkt erop dat hij uit angst heeft geschoten toen de deur openging en nadat we hem hebben ontwapend proberen we met hem te praten. Het blijkt een inwoner van Kassen te zijn die met de eerdere expeditie is meegekomen. Hij is buiten zinnen van angst en vertelt ons dat ze zijn overvallen door levende botten. Uiteindelijk weten we hem iets te kalmeren en hij vertelt dat ze in eerste instantie met zes man waren. Zijn naam is Roldare. De botten kwamen uit het niets en vielen hen aan. Zijn zus Dimira is meegenomen door één van de ondoden, de enige die kon praten! Ze is meegenomen dieper het complex in, langs een trap die naar beneden leidt. Als we beloven zijn zuster te redden, geeft hij zijn crossbow aan ons, Spindle neemt hem aan. We besluiten buiten een kamp voor de nacht op te slaan om eerst wat wonden te genezen. Morgen zullen we doorgaan met onze expeditie.



De dag breekt aan en we staan redelijk fris, op. We besluiten om weer naar binnen te gaan. Miranon gaat weer voorop. We gaan naar de ruimte die omlaag gaat. We lopen de trap af. Stix onderzoekt de trap. Het lijkt alsof de gang dood loopt. Spindle kijkt of er magie in het spel is maar er is niets te bespeuren. Haelwing onderzoekt de muur op sporen, maar die zijn er ook niet. We gaan terug naar de bovenliggende ruimte. Haelwing onderzoekt de deur. Hij is los en niet van een valstrik voorzien. Er zit een korte gebogen gang achter en daarna een grote ruimte. Er komt rook uit de ruimte. Miranon bindt een lapje stof om zijn neus en gaat de ruimte in. De rest volgt. In de ruimte zit een stenen vuurkorf in de vloer. Het vuur brandt goed. In het vuur zit allemaal troep. Om de vuurkorf heen staan vier pilaren. Miranon onderzoekt de ruimte. Maar dan wordt hij aangevallen door een wezen. Spindle weet dat dit een Shadow is, een undead zonder lichaam. Hij is alleen vatbaar voor magische items en vuur. Als de Shadow iemand dood, wordt hij ook undead. En als je aangeraakt wordt, wordt je zwakker. Mirodin wordt een paar keer aangeraakt en verliest veel kracht, hij kan amper nog zijn harnas dragen. Maar Spindle weet gelukkig de Shadow op tijd af te maken. Spindle dooft nu het vuur met wat zand. Haelwing doorzoekt de ruimte. Hij vindt in de vuurkorf twee dingen, een zwart geblakerde sleutel en een dolk. Spindle onderzoekt de dolk, deze is magisch.



We gaan nu naar de gang die we nog niet onderzocht hebben. De gang loopt dood. Er zit geen magie op de muren. Ook Haelwing vindt niets op de muren. Spindle onderzoekt de muur nog eens maar ook zonder resultaat. Miranon ontdekt uiteindelijk dat het einde van de gang wel een soort deur is maar hij kan van deze kant niet open. Ook met geweld lukt het niet om de deur open te krijgen.

Dus dan gaan we terug naar de centrale hal. Daar zit nog een deur die we nog niet gehad hebben. Haelwing bestudeert de deur. Deze is los en hij opent de deur. Achter de deur zit een ruimte met een paar pilaren. In de ruimte bevindt zich een bassin met water in. Er hangen spinnenwebben in de ruimte. Er zit een beeld in de muur waar het water uitkomt. Haelwing gaat naar binnen. Spindle controleert de ruimte nog op magie. Er klinkt een stem: *"Magic is the key."* Deze lijkt van het standbeeld af te komen, een jonge dame die een man vasthoudt. Spindle cast nog een detect magic en ziet in het water een kleine aura. Haelwing gaat het water in en komt er achter dat het vrij diep is. Het wordt donkerder onder water en hij heeft tien meter omlaag gezwommen. Hij voelt op de vloer, er ligt veel troep. Hij voelt allemaal metalen objecten. Hij pakt ze op en zwemt naar boven. Bovengekomen gooit hij alles op de grond. Het zijn allemaal sleutels maar ze zijn niet magisch. Dan wordt aan Spindle gevraagd om omlaag te gaan, maar Spindle durft het water niet in. Haelwing doet dan nog een poging en hij graait nog wat over de bodem. Er liggen wel honderden sleutels op de bodem. Maar het lukt hem niet om met iets magisch boven te komen. En Spindle durft toch echt niet in het water, hij geeft het nu zelfs toe op aandringen van Miranon. Dan proberen we gewoon de twee deuren in de ruimte te openen. De linkerdeur is op slot en de rechterdeur is los. Miranon doet de rechterdeur open. We zien een gang met een aantal alkoven. In de alkoven staan standbeelden, acht stuks. Op het eind van de gang zit weer een deur. De standbeelden zijn van Ekat Kassen. Ze houden een zwaard omhoog. Om de eerste vier standbeelden zit een kussen om het zwaard gebonden. Er hangt geen aura van magie in de gang. Miranon durft niet voorop te gaan dus gaat Haelwing voor. Bij het vijfde en zesde standbeeld ziet hij een drukplaat in de vloer. Spindle komt naar voren en gooit een steen op de plaat maar dat heeft geen succes. Dan legt hij er nog meer stenen op. De beelden beginnen nu met hun zwaarden te slaan en Haelwing, die een eindje is teruggelopen, krijgt een aantal klappen van het derde en vierde beeld. Dan stoppen de beelden met slaan en blijven met het zwaard omlaag stil staan. Het is lastig om hier zonder schade langs te lopen. Haelwing gaat voorzichtig naar de deur. Hij opent de deur.

Achter de deur zit een ruimte waarin een groot houten apparaat in staat, een standbeeld van Ekat Kassen. Dit staat op een plateau in een verlaging in de ruimte. Hij heeft twee schilden in zijn handen. Op de een staat 'home' en op de andere 'family'. Links zit nog een alkoof met een trap naar beneden en verderop zit nog een deur. Langs het standbeeld zitten twee trappen die omlaag richting het plateau met het standbeeld gaan. Spindle controleert nog eens op magie, Hij ziet om het standbeeld een aura hangen. Het standbeeld is een Golem. Hij is kwetsbaar voor vuur. De trap omlaag in de alkoof eindigt weer nergens. Haelwing en Stix onderzoeken de ruimte. De golem staat op een grote drukplaat. Stix ziet dat er aan de zijkant van de Golem een gaatje ziet, waar iets in moet. We besluiten om het beeld af te branden. Spindle gooit er olie heen en een toorts en het beeld brand af. We wachten totdat hij afgebrand is en we gaan naar de deur. Stix kijkt of er wat in de Golem zit. Maar er zit niets in. Haelwing onderzoekt de deur. Hij zit op slot. Maar hij heeft geen passende sleutel. We besluiten om eerst te slapen. Als het de wachtbeurt is van Miranon hoort hij een klik en hij ziet de trappen naast de plaat glad worden. De volgende ochtend worden we weer fris wakker. We gaan terug naar het bassin en Stix gaat er in nu hij een andere spreuk geleerd heeft, En hij weet een magisch metalen voorwerp er uit te halen. Een magische sleutel. We gaan terug naar de deur naast de Golem. De sleutel past op de deur en hij gaat open. Er is een ruimte met een tafeltje in het midden. Op het tafeltje liggen wat flesjes en perkamenten. We vinden twee flesjes, en in een kistje zitten nog twee flesjes. Verder vinden we nog twee scrolls en twee wands. Op twee flesjes staat 'magic weapon', op een flesje 'cat's grace' en een 'bear's endurance'. De cat's grace gaat naar Haelwing en ook een magic weapon, een magic weapon gaat naar Stix, de bear's endurance gaat naar Miranon. Stix krijgt verder een scroll of barkskin en een wand of produce flame, Spindle krijgt een scroll of web en een wand of mage armor. We gaan terug naar de ruimte met het bassin.

Haelwing probeert de linkerdeur met de gevonden sleutel uit het vuur. En de deur gaat open. We zien een kleine ruimte, in de ruimte is een stenen bank en rondom muurtekeningen. De gang loopt weer verder door. Haelwing onderzoekt de muurtekeningen. Het is een verhaal over Ekat Kassen in strijd met huurlingen. Hij staat bij de ingang van zijn eigen crypte. De leider van de huurlingen heeft een soortgelijk kettinkje om als dat Ekat Kassen heeft. Spindle weet het niet zeker maar hij denkt dat het is van de stam waar ze vroeger gezamenlijk in zaten. Haelwing gaat naar de volgende deur. Hij onderzoekt de deur. Zo'n zelfde stijl als eerder gezien is in het gangetje aan de andere kant. Maar nu met een duwbalk eraan. Miranon drukt deze deur open.

We komen in een ronde gekoepelde ruimte, rechts zit een deur. In het midden zit een grote pilaar met allemaal puntige pijlen erin. De pijlen zijn op ons gericht. In het midden zit een put. De pilaar begint te draaien en begint pijlen te schieten. Miranon trekt meteen de deur dicht. We horen de pijlen inslaan op de deur. Na een minuut wordt het wat rustiger. Hij opent de deur weer. Er liggen heel wat pijlen op de grond. Scherpe en stompe. Maar in de pilaar zit geen pijl meer. Miranon en Spindle gaan naar binnen en de deur valt dicht en het lijkt alsof er nooit een deur heeft gezeten. Recht tegen over zit nog zo'n drukbalk op een deur. Dit moet wel de ingang zijn naar het doodlopende gangetje. Stix en Haelwing gaan nu ook door de deur. En Stix gooit wat pijlen tussen de deur zodat hij niet dicht kan vallen. Spindle bestudeert het mechanisme van de pilaar het ziet er interessant uit. Hij kijkt eens hoe het werk. Ondertussen is de rechterdeur opengegaan.

We besluiten om door de rechterdeur te gaan en komen in een gang. Stix blokkeert voor de zekerheid ook deze deur met wat pijlen. We komen in een ruimte die trapsgewijs groter wordt. Er staan vier pilaren in de ruimte en twee alkoven op het einde. In de alkoven staan twee standbeelden. In het midden zit een trap die omlaag gaat. Spindle controleert de ruimte op magie. In het geheel hangt er een lichte aura in de ruimte. Haelwing wil de ruimte onderzoeken, maar dan komen er van achter de pilaren vier Skeletons te voorschijn komen. Er lijkt nog vlees aan te zitten en ze druipen nog bloed. De Skeletons vallen aan. Haelwing wordt flink geraakt. Hij zoekt een veiligere plek uit. Spindle summont wat pony's. Haelwing drinkt een potion en voelt zich wat prettiger. De pony's van Spindle schoppen er lustig op los en het gevecht is ten einde. Stix gebruikt nog een genezende spreuk op zichzelf. Hij gooit nog een vuurbal op een standbeeld om te kijken of dat misschien ook nog gevaar kan opleveren. Maar het is gewoon een standbeeld. We kijken nog eens naar de Skeletons, het lijkt alsof het vlees nog beweegt wat



op de Bloody Skeletons zit. We besluiten om ze te verbranden. Spindle besluit om nog een klein gebedje naar Pharama te doen om alles in goede harmonie af te handelen. Haelwing ziet dat een van de Skeletons nog een zilveren ketting om heeft. Dit is 250 gp waard.

We besluiten om nu omlaag te gaan. Haelwing gaat weer voorop en komt bij een kleine ronde ruimte met een pilaartje in het midden. Vanuit de ruimte gaan er drie gangen een kant op. Het is een vrij sobere kamer. Aan de linkerkant horen we een druipend geluid van water en rechts ruiken we viezigheid. Haelwing ziet een spreuk op de pilaar: *“Naar het zuiden vindt je wat rust en kan je reflecteren op Kassen zijn daden. In het oosten ligt het wiel om de deur te openen en in het westen is de rustplaats van Kassen, held van het Fangwood.”*

Haelwing kijkt eerst een in de gang richting zuid. Hier is op de hoek een klein kamertje. Er zit een klein fonteintje in. Het fonteintje is gevuld met Kassen zijn erfgoed en dit is geneeskrachtig. Er hangt hier magie. Verder zitten er nog inscripties op de muur en wat plankjes met itemtjes, schilderijtjes en dergelijke.

Haelwing kijkt nu bij de oostelijke gang. Her en der hoort hij wat gedruip. En heel ver weg hoort hij een gorgelend geluid. Hij ziet een dwarsgang. De ene kant gaat richting een kamer. In de kamer staan vier pilaren. We lopen langzaam in het water. Het kamertje staat onder water er drijven vier lijken in het water, drie Rats en een Frog. In de ruimte zit donkerblauwe schimmel op de muren. Het is blauwe schimmel. Het is vreemd spul, als bijproduct van het eten van dit spul wordt er elektriciteit geproduceerd. Soms kunnen ze ook spontaan ontladen. Dan zien we wat ontlading van een van de pilaren komen. Dit spat in het water en veroorzaakt wat wonden bij Spindle en Stix.

Haelwing gaat nu de andere gang in, hier zit een deur. Het is een vreemde deur, hij is dik en opgezwollen van vocht. Achter de deur hoort hij wat Froggeluiden. Haelwing trapt de deur in. Het water in de ruimte staat ongeveer een meter hoog. We zien een grote Frog op een groot stenen platform. Er zitten nog twee stenen platforms in de ruimte. Als we de ruimte in gaan komen er nog twee Frogs te voorschijn. Het zijn Giant Frogs die kleine personen kunnen inslikken. Haelwing wordt door een van de Frogs met zijn tong gepakt en in het water getrokken. Maar hij weet weer los te komen. Dan wordt Miranon flink geraakt en gaat neer. Even later gaat ook Haelwing neer. Daar hij onder water ligt begint hij te verdrinken. Spindle schiet nog een dart af en rent weg. En Stix trekt zich ook terug. Ze gaan naar de ruimte met het fonteintje om op krachten te komen. Een van de Frogs gaat achter Spindle en Stix aan en de andere ziet een lekker hapje in het water leggen en hij begint Haelwing op te eten. Als Spindle en Stix de achtervolgende Frog hebben afgemaakt gaan ze terug om te kijken of ze nog wat kunnen redden. Stix weet Miranon uit het water te krijgen en stabiliseert hem. Dan weet hij de laatste Frog af te maken. Van Haelwing is niet veel meer te vinden.



Stix sleept Miranon de ruimte uit naar de kamer met de genezende fontein. Hij probeert het water uit de fontein bij Miranon naar binnen te krijgen. Helaas heeft het water geen genezende werking meer. Spindle onderzoekt dit fenomeen en ontdekt dat de fontein maar een keer per dag door een persoon gebruikt kan worden. Stix gaat terug naar de ruimte met de Frogs en haalt de spullen van Haelwing op en hij doorzoekt de ruimte. In een hoek vindt hij een soort hol van de Frogs en hierin vindt hij een afgekloven lichaam. Op dit lichaam vindt hij een ring en 24 gp die lijken ook wel uit Tammeran te komen. Spindle heeft onder tussen een potion bij Miranon naar binnen gegoten. Maar Miranon is nog niet bij kennis. Ze laten wat overbodige spullen achter in deze ruimte en gaan de crypte uit en slaan buiten hun kamp op. Stix gaat blueberries zoeken voor wat genezing en wat hout om er een paar clubs van te maken. Na enige tijd komt hij terug met een kleine voorraad. Stix maakt dat een klein vuurtje en kookt een soepje van paardenvlees en wat gedroogde rations. Daarna neemt hij de eerste wacht als Spindle gaat slapen. Als Spindle op wacht staat ziet Stix een vrouw met zwart haar uit de bosjes sluipen zijn kant op. Spindle lijkt haar niet op te merken. Ze sluipt rechtstreeks naar Stix toe met een intense blik. *“Is het dezelfde vrouw als een week geleden toen hij alleen in het bos was?”* vraagt Stix zich af, maar het is te donker om dat te bepalen. Als ze dichtbij is springt ze op hem en trekt een mes. In een flits duwt ze het mes tegen zijn keel en maakt ze een gebaar met haar andere hand dat hij stil moet zijn. Als Stix geen geluid maakt, bukt ze voorover en kust hem intens vol op zijn mond. Dan schiet Stix wakker het was een droom maar hij ziet nu wel een slanke blonde vrouw bij hem staan, gehuld in een lederen armor. *“Hey wat moet dat!”* zegt Stix terwijl hij een wapen trekt en dan merkt Spindle haar ook op. Ze begint te stamelen: *“Oh, sorry dit is een vergissing. Dit was niet de bedoeling.”* Spindle komt er nu ook bij en er wordt nu wel nadrukkelijk een uitleg aan de dame gevraagd. Uiteindelijk geeft



ze toe: *"Ik wilde wat geld van jullie stelen. Ik zag jullie aan voor grafrovers en ik moet toch ook leven."* Spindle vraagt dan hoe ze weet dat ze op weg naar de crypte waren. *"Ik heb het de burgemeester horen vertellen. Ik dacht dat er dan ook wel wat te halen viel. Er zijn altijd wel wat leuke spulletjes in cryptes te vinden. En ik heb echt geld nodig. Ik moet ook eten."* Spindle krijgt medelijden en biedt haar dan een brood en wat soep aan. Tijdens het eten vraagt ze of ze het goed kan maken. Spindle vraagt wat ze kan en ze vertelt waar ze goed in is: *"Ik kan goed sloten open maken, ik ben goed in sluipen en ik kan ook valstrikken onschadelijk maken."* Stix vindt dat dit toch wel handig is voor de groep en probeert haar te doorgronden. Hij denkt niet dat ze liegt over haar kunnen, maar een dief kan je nooit helemaal vertrouwen. Ze stelt zich voor: *"Ik ben Elenya Cranberry en ik kom uit Kassen."* Ze wordt na enig overleg opgenomen in de groep om morgen terug naar de crypte te gaan. Dan gaan we weer verder slapen. Met haar ogen dicht bedenkt Elenya nog dat dit maar net goed is afgelopen. *"Die Stix kwam nogal vijandig over en als Spindle er niet was had hij me misschien van kant gemaakt. Ik snap alleen niet hoe hij me heeft kunnen zien of horen, ik was super voorzichtig en hij lag te pitten. Ik moet goed mijn best doen morgen, zodat ze geen reden hebben om op hun besluit terug te komen. Ik ben helemaal blut en heb elk goudstuk dat we vinden hard nodig. Die vleessoep van Stix was overigens best wel lekker."*

De volgende ochtend worden we weer vroeg wakker. Stix prepareert de blueberries en geneest Miranon. Miranon komt weer bij kennis. Hij vraagt eerst waar Haelwing is. Stix vertelt wat er gebeurd is in de crypte en hoe het gevecht is afgelopen. Dan ziet hij Elenya en vraagt wie ze is. Elenya stelt zich voor. Miranon vindt het toch wel vreemd dat er normaal kinderen naar de crypte gestuurd worden om de vlam op te halen. Dit is toch zeer gevaarlijk. Hij heeft honger dus worden er wat restjes vlees voor hem klaar gemaakt. We besluiten om toch nog een dag in het bos te verblijven om op krachten te komen en ook de nacht verblijven we in het kamp.

De volgende ochtend krijgt Miranon nog wat bessen en komt weer op krachten. Stix geeft de oil of magic weapon die hij bij Haelwing weggehaald heeft aan Elenya, net als de potion of cat's grace. We gaan de crypte weer in en halen eerst de achtergelaten spullen op. Dan gaan we naar de ruimte waar de kikkers zaten, we gaan naar de deur in de ruimte. Dan herkent Elenya Haelwing, ten minste, wat er van over is. Ze vertelt haar relatie met hem: *"Hij probeerde mij te versieren, maar ik zag het niet zo zitten. Hij werd opgepakt door watch captain Wisslo, de sukkel."* Elenya onderzoekt de deur en wil hem openen. Stix besluit om zelf ook zijn ogen open te houden en Elenya en haar onderzoekingen zo te controleren in het geheim. Achter de deur zit een gang, die ook onder water staat. Verderop zien we een grotere ruimte. Er is een dwarsgang naar de ruimte met de donkerblauwe schimmel. We laten deze ruimte voor wat hij is en gaan verder naar de grote ruimte. Ook deze kamer heeft alkoven in de muren. De kamer staat geheel onder water. Aan de overkant is een deel van de vloer wat boven water uitsteekt. Daarop zien we een groot wiel met kettingen er omheen die naar boven lopen. Elenya sluipt voorzichtig door het water de ruimte in. Ze ziet dat er diepere gedeeltes in de ruimte zitten. Er komen zes Skeletons uit het water vandaan, die meteen op Elenya beginnen in te slaan. Elenya wordt even flink geraakt en er ontstaat een kort gevecht. Elenya weet het gevecht te beëindigen door de laatste Skeleton plat te slaan met haar knuppel. Stix geeft Elenya drie blueberries waar ze meteen gebruik van maakt. Elenya onderzoekt de ruimte verder. Er is niets speciaals te vinden in deze ruimte. Dan gaat ze naar het wiel. Ondertussen doet Spindle nog een poging om magie in de ruimte te vinden, zonder succes. Er hangt wel een zwak aura van necromantie op de bodem van de diepere gedeeltes. Stix besluit om dit te onderzoeken en zwermt er heen. Als hij beneden komt wordt het aura groter. Het is iets Humanoids en het beweegt. Stix komt terug en vertelt dat er nog wel een Skeleton of zoiets beneden ligt. We staan nu bij het wiel. Spindle weet te bedenken dat dit het wiel is om de deur te openen, wat op de zuil stond. Elenya onderzoekt het wiel en ziet er niets raars aan. Stix kijkt eens naar Elenya als ze het wiel bekijkt: *"Eigenlijk ziet Elenya er best leuk uit, zou ze iets te maken met dat visioen?"* overdenkt Stix en hij vergeet haar te controleren. Dan schrikt hij uit zijn gedachtes als Elenya al haar kracht gebruikt om aan het wiel te draaien. Het wiel zit echter helemaal vastgeroest en ze krijgt er geen beweging in. Gelukkig is Miranon helemaal genezen en heeft hij al zijn kracht weer terug. Met wat gerammel en gekraak weet hij het wiel te draaien totdat het niet meer verder kan. Dan keren we terug naar de ronde ruimte met de zuil en gaan we gang naar het westen in.

Elenya gluurt om de hoek. Ze ziet een grote ruimte, een catacombe. Overal staan muren, en in de muren zitten ruimten waar grafkisten in liggen, hier en daar steken er botten uit. Ze kijkt nog even verder de hoek om. Er ze ziet nog meer muren met grafkisten. We horen wat geschuifel. We gaan de ruimte binnen. Stix sluipt verder naar binnen, maar hij kan nog niet ontdekken waar het geschuifel vandaan komt. Dan loopt hij nog verder en hij ziet twee Zombies staan. Hij ziet ook nog een deur in een van de muren. Miranon stormt op de Zombies af en dan komen er nog twee Zombies te voorschijn. Na twee goede tikken van een Zombie gaat Miranon gaat neer. Elenya raakt zwaar gewond en krijgt iets naar binnen. Ze slaat de Zombie neer en gaat dan ook zelf neer. Stix weet de laatste zombie af te maken. Spindle weet Elenya te stabiliseren en Stix doet het bij Miranon. Stix brengt eerst Elenya naar de fontein en giet dan wat water van de fontein in haar mond, zodat ze weer bij komt, Spindle bewaakt ondertussen Miranon. Daarna doet Stix hetzelfde bij Miranon. Spindle is uiteindelijk de enige die niets van de zombies heeft opgelopen. Miranon bestudeert de Zombies, het zijn Plague Zombies. Ze verspreiden een damp als ze neergaan en dat veroorzaakt zombie rot. Het duurt één tot drie dagen voordat de ziekte optreedt. Het kan zijn dat je hier overheen groeit, maar je kan er ook aan dood gaan. Elenya bedenkt nog wel dat Stix zojuist haar leven heeft gered en dat ze dus echt lid is van de groep.

We gaan weer verder. Elenya onderzoekt de deur in de ruimte waar de Zombies zaten. Hij is los en ze opent hem. Er zit weer een kamer achter. In het midden van de ruimte zit een langwerpige bassin. Op het eind zit een opening met een valhek wat open staat. Stix gooit een fakkel naar binnen, maar we zien niets meer dan wat we nu al zien. We zien wel dat de kamer verderop weer voorzien is van muren met grafkisten. Elenya en Stix kijken bij het bassin. Ze zien zichzelf in de weerspiegeling maar dat veranderen deze beelden in verrotte wezens die elkaar aanvliegen. Stix weet zich te beheersen maar Elenya schrikt en vlucht weg. Spindle hoort vanaf het plafond een Bat Swarm aankomen. Ze komen omlaag en vallen aan. Als een Bat Swarm om Miranon heen zit slikt hij er eentje in en raakt hij misselijk. Ondertussen is Elenya weer bij zinnen en ze komt terug. Miranon raakt zwaar gewond en gaat weer neer. Spindle heeft ook wat flinke klappen opgelopen en vlucht naar de fontein. En dan weet Stix de laatste Bat Swarm af te maken. Hij weet dan ook nog Miranon te stabiliseren. We zitten nu in de ruimte waar de Zombies zaten. Stix ziet dan in een hoekje nog wat liggen. Het is een lichaam van een man. Op het lichaam vinden we nog een potion en 13 goudstukken, en naast het lichaam ligt een klein mapje. De potion is een potion of cure moderate wounds en deze wordt meteen bij Miranon naar binnen gegoten. Hij komt weer bij. En ook Spindle komt weer terug. Het mapje is een kleine kaart van de omgeving. Met een duidelijke cirkel een pijl naar de ingang van deze crypte. Maar die wisten we al te vinden. Dit was waarschijnlijk een grafrover aangezien het lijk net als die van de andere rovers ongeveer drie maanden oud is. We besluiten om maar weer een kamp op te slaan. We gaan naar de ruimte met de fontein.

Als we wakker worden duikt Miranon meteen in de fontein. Ook Elenya neemt een slok van het water. Dan gaan we terug naar de ruimte met het bassin. Elenya durft niet meer in het bassin te kijken. Ze loopt meteen door naar het valhek. Ze onderzoekt het valhek en ziet niets raars. Dan stapt Elenya de volgende ruimte in en vergeet Stix haar weer te controleren, gelukkig gebeurt er niets. De ruimte erachter lijkt hetzelfde als de ruimte voor het bassin, met de Zombies. Het zijn weer allemaal muren met grafkisten. We doorzoeken de ruimte maar vinden geen spullen van waarde. We zien wel een gang. Elenya gaat de gang in en ziet verderop een deur. De deur heeft geen slot. Elenya opent de deur. We zien weer een grote ruimte. In de ruimte zit een grote kuil met een brug er overheen. Er staan twee standbeelden in de ruimte en op het eind van de ruimte zijn twee grote dubbele deuren. Stix gooit op de brug een fakkel en onderzoekt de ruimte op magie. Maar er hangt geen magische aura in deze ruimte. Elenya onderzoekt de brug snel op vallen en net voordat ze een stap op de brug zet roept Stix: *"Ho, stop!"* en hij pakt haar snel vast. Stix wijst op een drukplaat in de brug die Elenya niet had gezien. Elenya stamelt schuchter: *"Eh, bedankt."* en begint dan aan het onschadelijk maken van de val. Nog afgeleid van het voorval mislukt haar eerste poging om de plaat onschadelijk te maken en besluit ze bij de tweede poging om simpel een steen onder de drukplaat de duwen. Ze vraagt zich af hoe Stix wist van die drukplaat. Stix is ondertussen blij dat hij het werk van Elenya controleert. Hij vertrouwt haar niet met

zijn spullen, maar hij zou het toch sneu vinden als ze door een val geplet zou worden. We gaan verder en kijken eens naar de standbeelden. De standbeelden zijn afbeeldingen van gewone dorpelingen. De een met een schild in de hand en de ander een met speer. We lopen om ze heen en staan dan bij de deuren, het zijn stevige koperen deuren. Ze zijn niet op slot en Elenya opent samen met Stix de deuren.

We zien nu een grote tombe. Er loopt een trap omlaag de tombe in. In de tombe staan acht grote pilaren en aan beide zijkanten is een crypte waar we niet in kunnen kijken. We zien een grote sarcofaag. We zien

een dame liggen bij de sarcofaag. Boven de sarcofaag brandt de Everflame. We horen een droge hufferige stem: *"De helden van Kassen komen nu met mij vechten jullie zullen een goede aanvulling voor mijn leger zijn."* We zien een grote Skeleton met blauwe vlammeende ogen en hij heeft een groot zwaard en een stevig harnas. Dan zien we ook nog twee gewone Skeletons. We raken in gevecht en zien dan nog twee Skeletons aan komen uit beide zij cryptes. Dan raakt de grote Skeleton Elenya goed en



gaat ze met een gil neer. Miranon weet Elenya, met gevaar voor eigen leven, net op tijd en met een beetje geluk te stabiliseren. Dan wordt Stix geraakt, maar hij weet nog net te blijven staan en schuifelt naar achteren. Helaas heeft het gooien van vuurballen de woede van de grote Skeleton op hem gevestigd en na een volgende klap gaat Stix neer. Spindle weet dan met een acid dart de grote Skeleton af te maken en Miranon weet Stix op tijd te stabiliseren. Miranon besluit om eerst even bij Dimira te kijken, die is bewusteloos. Bij de Grote Skeleton, een Skeleton Fighter, liggen nog wat spullen. Miranon neemt Dimira mee naar de fontein en ze komt bij. Ze roept: *"Mijn held."* Miranon vertelt dat haar broer Roldare buiten staat te wachten. Ze is heel blij dat ze gered is: *"Leeft mijn broer nog, oh ik wil graag naar hem toe."* Miranon vraagt of ze nog potions heeft. Ze antwoordt: *"Die liggen nog wel in een van de zij cryptes."* Dimira gaat naar haar broer en Miranon gaat terug. Hij voelt wel dat de rust weer in de catacombe is terug gekeerd. In de ene zijcrypte ligt niets maar in de andere ligt een dode man, een grafrover. Bij die grafrover liggen nog wat voorwerpen. Een wand, een paar bracers, een horn, een spellbook met spells en 350 gp. En op de grote Skeleton vinden we twee magische voorwerpen, een magisch chainmail en een magisch longsword. Spindle onderzoekt de spullen en weet ze te omschrijven, een wand of magic missile level 3, een paar bracers of armor, een Horn of Fog, een spellbook met 8 spells en de eerder gevonden ring is een ring of swimming. Miranon sleept met Spindle Elenya en Stix naar de ruimte met de fontein.



Spindle en Miranon staan uit te hijgen van het gevecht. Op het moment dat ze op adem komen zien ze de Everflame branden. Boven de sarcofaag verschijnt er een geest. Miranon vraagt: *"Bent u Ekat Kassen?"* De geest zegt: *"Ja ik ben Ekat. Wat is hier gebeurd?"* De tombe wordt ineens verlicht en Elenya en Stix openen hun ogen weer. Ekat vervolgt: *"Het is een trieste zaak wat hier gebeurd is."* Spindle vertelt over de missie om de Everflame weer veilig te stellen. Ekat ziet er uit als een vriendelijk uitzienende oude man, hij heeft een cape om en een zwaard aan zijn riem hangen. Spindle vertelt wat er hier in de ruimte heeft afgespeeld. Ekat vertelt verder: *"Het is verschrikkelijk wat hier gebeurd is. De Skeleton was Asar. Ik had niet verwacht dat hij dit zou doen. Jullie zijn geen gewone stervelingen uit Kassen. Ik heb met Asar gestreden dus ik weet hoe sterk hij. Jullie zijn anders als de stadswacht uit de stad. Die kunnen Asar echt*

niet aan." Hij laat zijn schild materialiseren en er ligt nu een echt schild op de grond, een bashing shield. Op een vraag van Spindle zegt hij: *"Ik weet niets van magie. Ik ben paladijn geweest. Ik heb wat krachten van mijn goden gekregen."* Spindle vraagt wat hij hier doet na 150 jaar. Hij wijst eerst naar zijn nek waar een ketting hangt en dan naar Asar: *"Asar heeft mij gevangen genomen en hij heeft mijn ketting gestolen. Ik kon niet uit de tombe. Asar heeft mij teruggehaald. Ik vind het een schitterende traditie dat de Everflame elk jaar gehaald."* Hij laat een steen materialiseren die hij heeft gekregen van een magiër. *"Als je dit in uur van nood op grond gooit komt er een grote kracht tevoorschijn. Gebruik hem goed."* Het is een Elemental Gem Water. Dan pakt hij nog wat en gooit een klein zakje naar Miranon, een bag of holding. Hij besluit: *"Ik ben dan wel paladijn maar ik weet dat het gaat om de goudstukken. Daar jullie Asar hebben verslagen kunnen jullie dit goed gebruiken. Ik heb geen boodschap voor de stad. Ik heb de stad gesticht, dat is voldoende. Ik vind het wel mooi dat ze elk jaar de Everflame komen ophalen. Ik vind dit een mooie traditie. Willen jullie mijn ketting terugleggen, dan ben ik heel blij."*

Miranon legt de ketting in de sarcofaag. Hij zegt nog: *"Jullie zijn gezegend."* En hij verdwijnt. We zien nog een zwaard en een harnas in de sarcofaag liggen. Die laten we onberoerd. Miranon steekt de lantaarn aan bij de Everflame en stopt hem in de bag of holding.

We lopen terug door de tombe, het lijkt wel of het naargeestige verdwenen is en er nu een vriendelijke sfeer hangt. We gaan nog even naar ruimte met de fontein en overnachten daar. De volgende dag drinken Miranon, Elenya en Stix drinken nog uit de fontein en dan gaan we de crypte uit.

Rondare en Dimira staan nog buiten te wachten. We nemen ze mee en gaan terug naar de stad. We zijn twee dagen onder weg, en we komen zonder problemen in Kassen aan.

We merken dat er wat reuring in de stad is en bij de poort staat burgemeester Uptal. We zien hem al voordat hij ons ziet. Zo gauw hij ons ziet staat enthousiast te zwaaien: *"Hé, daar zijn jullie. Jullie zijn lang weggeweest. Is alles goed? Ha, Rondare en Dimira, goed dat jullie ook terug zijn. Wat is er met die Elf gebeurd, die Haelwing? Het is een gecorrumpeerde crypte."* Miranon houdt een kort verslag van wat er allemaal gebeurd is en hij vertelt dat we Ekat Kassen gezien hebben. Hij vertelt dat Ekat graag wil dat nog jaarlijks de Everflame wordt opgehaald. Hij vertelt wat er gebeurd is met Ekat Kassen. En wat Asar heeft veroorzaakt. Burgemeester Uptal vindt het heftig. Hij geeft een gil richting de stad. De poortwachter, Golfond komt er ook bij. Uptal vindt het mooi en hij wil een feestmaal regelen. Hij neemt Golfond mee. We lopen achter hem aan. Bij de kroeg zien we Cygar staan onder een luifel. Hij kijkt ons nog even aan. Hij knikt tevreden vanuit het donker.

Spindle wil naar zijn meester, magiër Holgast. Miranon vertelt aan Cygar dat Haelwing het niet gehaald heeft. Hij vraagt: *"Konden jullie die pittige tante, dat diefje, wel gebruiken."* Miranon zegt dat dit geen probleem was. Elenya duikt er nu ook tussen uit. Cygar zegt: *"Ik hoop dat jullie in de buurt blijven, ik heb nog wel wat te doen voor jullie."* Miranon wil een borrel drinken en Stix wil een pijp gaan roken.

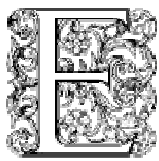
Spindle gaat naar magiër Holgast en die bekijkt hem eens even hij vraagt: *"Wat heb jij gedaan. Je bent even weggeweest."* Spindle vertelt wat hij gedaan heeft en ook over wat er bij de boomstronk gebeurd is en dat hij daar zijn meester herkend had. Holgast is wel erg afwezig maar hij is wel onder de indruk. Spindle laat zien dat hij wat extra's geleerd heeft. Holgast is tevreden. Spindle wil toestemming om meer met deze groep op te trekken om meer van dit soort dingen te doen. *"Dat moet je doen, daar leer je meer van. Je doet hier de school een eer mee."* zegt Holgast. Spindle gaat nu ook naar de kroeg om een biertje te drinken. Miranon zit tussen een hele schare vrouwen en vertelt sterke verhalen. Er komen nu zelfs ook een paar vrouwen op Stix af. En er zitten er wel een paar mooie tussen. Stix staat er een beetje ongemakkelijk bij en weet niet helemaal wat hij moet doen als ze wat handtastelijker worden. Hij voelt zich ook een beetje beledigd door Miranon wanneer deze een jaloerse blik zijn kant op werpt alsof hij het alleenrecht heeft en Stix niet goed genoeg is voor deze aandacht.

Elenya gaat naar een geheime bijeenkomst van haar godin Lamashtu. Ze heeft iets vernomen hierover en wil kijken of het daar weer zo feestelijk is. De bijeenkomst wordt gehouden in een schuur, een half uurtje buiten Kassen. Ze komt de schuur binnen en Elenya ziet rare dingen gebeuren. Ze ziet drie personen en

het lijkt of ze elkaar aan het martelen zijn. Elenya kijkt verschrikt, hier wil ze toch niets mee te maken hebben. De mannen kijken haar kant op, maar Elenya wil weg. Ze probeert weg te vluchten. Ze rent naar buiten en vlucht richting Kassen. Een van de mannen wil nog achter haar aan maar dat lukt hem niet. Ze gaat naar de kroeg waar de anderen zitten en ze kijkt zeer verschrikt. Miranon vraagt wat er is gebeurd maar dat wil ze nu toch niet zeggen, ze is te erg geschokt. Spindle doet zijn buidel dicht en biedt Elenya een biertje aan. Stix voelt ook onbewust aan zijn beurs. Even later biedt Elenya de anderen ook een biertje aan. Er wordt een flink zwijn aan stukken gehakt en er wordt nog meer eten uitgesteld. De burgemeester komt ook naar binnen: en ook de burgemeester komt: *"Dames en heren, onze helden. We gaan feesten maar eerst even een minuut stilte voor degene die het niet overleefd hebben."* Stix mompelt: *"De balans is herstelt."* Burgemeester Upton roept: *"Het is nu tijd voor een goed feestje."* Miranon staat op tafel de longen uit zijn lijf te zingen. Elenya blijft stil in een hoekje zitten kijken. Ze moet glimlachen als ze Stix ongemakkelijk met een meisje ziet staan, vooral als het meisje aan hem zit. Hij weet zich geen houding te geven en loopt rood aan. Miranon duikt af en toe een steeg in, iedere keer met een ander meisje. Het is een goed feestje. Het begint zo langzamerhand leeg te lopen. En iedereen verlaat de kroeg.

Elenya gaat de tempel van Erastil binnen en wordt ontvangen door een priester. Het is niet father Prasst maar wel een priester. Elenya vertelt haar verhaal: *"Ik ben door een vriendje in contact gekomen met de tempel van Lamasthu. Nu ben ik er weer geweest en heb er dingen gezien waar ik niets mee te maken wil hebben. Er werden mensen gemarteld. Ik wil daar weg."* De priester zegt: *"Dan moet je er niet meer komen, gewoon wegblijven. Ze hebben hier geen heftige aanhang. En ze zijn hier niet echt fanatiek aanwezig."* Hij vraagt of hij haar nog ergens anders meekan helpen. Elenya wil gewoon weg bij de cultgroep en hij zegt: *"Ga daar maar even bij het altaar van Erastil bidden."* Elenya loopt naar het altaar en knielt en blijft er enige tijd bidden.

Hoofdstuk 2



r gaan een paar dagen voorbij en iedereen regelt zijn eigen zaken. We verkopen de overgebleven spullen. Elenya gaat naar father Prasst en vertelt over haar angsten voor de cultgroep van Lamasthu: *"Oh father Prasst, ik heb zo'n spijt dat ik er ooit ben heengegaan. Had ik het maar nooit gedaan, ik zit zo in de zorgen. Kunnen ze me nog wat aandoen. Ik ben hier erg bang voor. Ik heb zelfs gehoord dat ze ook mensen offeren. Het is een afschuwelijke godin die Lamasthu."* Ze heeft het ook over de avonturen in de crypte van de Everflame. Hij zegt: *"Dat zal hier zo'n vaart niet lopen. En ik vind het geweldig wat jullie in de crypte van Ekas Kassen gedaan hebben."* Hij biedt een wand of cure light wounds aan voor 300 gp voor. Ook heeft hij nog healing potions te koop. We kopen ze alle 10 voor 500 gp. Ieder krijgt er twee en Miranon twee extra.

Als we weer eens in de kroeg zitten stapt Cygar binnen hij doet zijn hoed af, nu zien we dat een norse geharde kerel is. Hij ziet ons en biedt een biertje aan. Hij heeft het idee dat we het avonturieren wel willen proeven. Hij heeft wat voor ons: *"Ik heb een opdracht in een dorpje aan de andere kant van de rivier. Het is net zo groot als Kassen het heet Falcon's Watch. Het is geen gezellige plek, er wonen daar veel houthakkers. Ook het bos daar is niet vriendelijk. Er zijn wat vreemde dingen gebeurd. Twee dagen geleden zijn daar vijf kinderen verdwenen, Vreselijk. Ze hebben hulp nodig. Het is wat gevaarlijker als hier. Er zwerven daar veel Wolves, rovers en ander gespuis. Als jullie willen kan ik een bootje regelen dat jullie er heen brengt."* Miranon wil het wel, en Elenya wil ook wel even weg uit Kassen. Ook Spindle en Stix zijn wel voor een nieuwe opdracht te vinden. Miranon vraagt meteen wat dit oplevert. Cygar zegt: *"Dat moeten jullie regelen met Gavel Kreet de leider van de houthakkers. Hij regelt alles in het dorp. Maar het geen rijke omgeving."* Stix vraagt of ze koosjer zijn met het bos. Volgens Cygar is het daar hetzelfde als hier. We drinken nog wat. Spindle wil nog weten hoe lang het varen is. Dit zal ongeveer een half uur zijn.

Spindle besluit om vroeg te gaan slapen. Dan verlaat Cygar ook de kroeg en gaat de boot regelen. Ook de anderen gaan nu slapen.

De volgende ochtend staat iedereen vroeg op. Na ontbeten te hebben gaan we naar het dok toe. Er ligt al een boot op ons te wachten. We zien Cygar staan, hij zegt: *"Ik breng jullie naar de overkant. En later haal ik jullie weer terug."* Hij geeft Spindle een scroll of flare om hem eventueel op te roepen. Cygar zet de boot in beweging en we gaan op weg. Spindle heeft echt geen plezier in dit tochtje. Water is maar niets. Na een half uurtje komen we aan de andere kant. We gaan aan land en Cygar gaat weer terug. het dorpje is nog ongeveer drie kilometer lopen. We lopen richting het dorp. We lopen door het noordelijke Fangwood, het heet hier Darkmoon Vale. Na een klein uurtje lopen komen we in Falcon's Watch aan, een eenvoudig dorpje. De mensen kijken ons wat vreemd aan. Spindle vraagt aan een man waar we Gavel Kreet kunnen vinden en hij vertelt dat we uit Kassen komen. De man, Ber, vertelt: *"Thuldrin Kreet is in het gildehuis. Er gebeuren de laatste tijd rare dingen hier. Er zijn kinderen verdwenen, een weeshuis is afgebrand, er worden geiten gejat. Ik heb zelf geen kinderen maar het is vervelend."* We gaan naar het gildehuis, een soort werkplaats. We worden aangesproken door een stevig kale kerel we vragen of hij Thuldrin is. Hij stelt zich voor als Peder en zegt dat Thuldrin in de werkplaats is. We gaan naar de werkplaats we zien een stevige kerel met een baard. Spindle vraagt of hij Thuldrin is. Hij zegt: *"Hé, nieuw vlees, jullie komen vast niet om hout te hakken."* Spindle vertelt over Cygar en het verhaal van Ber. Thuldrin neemt het woord: *"Ik heb er zelf niet zo veel last van maar het is vervelend. Maar de handel is prima hier hoor. Niemand heeft het onderzocht. Er is hier geen stadswacht. Alles wordt door het gilde geregeld."*

Thuldrin is een populaire maar onverschillige kerel. Spindle vraagt wie we kunnen benaderen. Hij zegt: *"Bij het weeshuis is het lastig. Dat is afgebrand, dan moeten jullie bij Elara zijn. Een rare vrouw, ze bouwde het weeshuis kilometers het bos in."* Spindle vraagt om namen van ouders van de verdwenen kinderen? Kreet zegt dat hij wel namen weet, maar die wil hij niet geven het is een welgestelde familie en

daar valt geld te verdienen. Maar na aandringen slaat hij om en zegt: *“Dat is Jurin van de Kreed familie. Nee, dat is geen familie. Hun zijn Kreed met een d.”* Dan vraagt Spindle nog naar verdwenen geiten? Thuldin zegt: *“Dat kan gewoon door Wolves gebeurd zijn. Deze geiten zijn van de lokale boeren.”* Stix begint nu weer over de onbalans van de bomen. Kreet kijkt hem raar aan en wil er niet over praten. We besluiten nu om snel weg te lopen.

We proberen in het dorp informatie te krijgen waar we Elara kunnen vinden. Met een half uurtje weten we wat los te krijgen. Een paar kinderen vertellen dat ze een weddenschap hadden met de verdwenen kinderen om naar het spookhuis in het bos te gaan, het weeshuis. Miranon vraagt wat de weddenschap inhield. Kiwi, een van de kinderen, vertelt: *“Ze moesten drie nachtjes slapen in dat spookhuis, maar ik durfde niet. We hebben dat lekker aan niemand verteld.”*

We horen hier en daar nog wat over het weeshuis. Elara heeft het opgericht iedereen was er positief over. De brand kwam plotseling, het vuur sloeg heel snel om zich heen. Niemand kon wat doen Het is wel raar om een weeshuis dicht bij de Darkwood Vale te bouwen, twaalf kilometer van het dorp af. En Elara krijgt de schuld van alles wat er gebeurd is.

We besluiten om naar het weeshuis te gaan. Onderweg hebben we een discussie waarom de vrouwen het altijd gedaan hebben. Elenya bijt heftig van zich af om de vrouwen te verdedigen en als de discussie ten einde is denkt ze: *“Sukkels, die mannen. Vrouwen zijn veel beter.”* Na een uur lopen zien we iets of iemand in de struiken liggen. We lopen voorzichtig dichterbij. Elenya sluipt dichterbij en ziet half in de struiken over de wortel van een boom een groot lichaam, geen kind. Het lichaam heeft een harnas en een zwaard. En ook een zak over zijn rug. Maar hij ziet er levenloos uit, het is een lijk. Het lijkt een avonturier, met een mooi harnas en een mooi zwaard, beide van masterwork kwaliteit. Op de grond liggen nog drie mooie drinkbekers. Stix kijkt eens of de man nog leeft en dan ziet hij een grote hoofdwond. Plotseling vliegt een van de bekers naar Stix's hoofd en deelt een klap uit. Na een kort gevecht weet Stix het af te maken. Spindle weet te achterhalen dat het een Animated object was. Dan controleert Spindle de andere bekers maar die bezitten geen magie. Ze lijken wel door Dweren gemaakt. Het zijn mooie bekers, dus we nemen ze mee. Het longsword en het armor van de man nemen we ook mee. Na nog een uurtje lopen komen we bij de overblijfselen van het weeshuis. Het is helemaal zwart geblakerd. De voorkant is van steen maar de rest is van hout gemaakt en helemaal door het vuur vernield. Spindle onderzoekt de restanten op magie maar vindt niets bijzonders, Stix assisteert hem hierbij. We besluiten om de restanten te onderzoeken. We kijken overal maar we zien alleen een grote ruïne. Dan doorzoeken we ook nog de as en ingestorte gedeeltes, en Stix vindt een luik naar een kelder. Het luik zit op slot en het hele slot is dicht gesmolten. Miranon breekt het luik open en we zien een trap naar een kelder. Er hangt een enorme verrottingsgeur in de kelder. Stix gaat naar binnen. Hij ziet een tafel met allemaal vreemde messen en puntige voorwerpen en er hangen kettingen aan de muur. Het lijkt alsof hier geofferd wordt. Er ligt een lijk van een vrouw op de vloer met een cape over haar heen, maar het lijk is niet verbrand. De stank komt wel van het lijk af. Stix kijkt waaraan de vrouw is overleden, maar dan komen er een Spider Swarm te voorschijn en even later ook nog een grote Spider. Stix raakt zwaar gewond en vlucht weg om zichzelf te genezen. En na een kort gevecht weet Elenya de Spider Swarm af te maken. Stix geneest zichzelf snel met de gekochte wand en daarna Miranon. Elenya kijkt eens bij het lijk. Ze ziet iets raars, de vrouw is niet dood gegaan door rook of verstikking, maar haar hele keel is er uitgerukt, maar door wat kunnen we niet bepalen. Het is met brute kracht er uitgerukt. We zien dat de vrouw een ring om haar vinger heeft gehad. We denken eens goed na en dit moet toch wel Elara zijn geweest. We kijken nog eens goed in de rondte maar vinden geen restanten van kinderen in de ruimte of van de ring van Elara. De boeien zitten niet zo erg hoog en ze zijn nogal klein dus ze zullen wel gebruikt zijn voor de kinderen. We besluiten om weer naar buiten te gaan.



We zijn klaar in de kelder en gaan weer naar boven. We besluiten om de ruïne nog eens goed te onderzoeken. Stix denkt ondertussen: *“Niet op Elenya letten, ja ze is knap, maar ik moet nu even goed opletten.”* Stix ziet, buiten de ruïne, richting het bos een stuk doek op een stok staan. Een soort tentje. Elenya ziet bij een verbrand tafeltje wat glinsteren, een kistje. Ze opent het kistje en ze ziet twee dagers. Ze zijn van goede kwaliteit en ze zijn wit van kleur. Het is zilver. We gaan nu bij het doek kijken. Het is een soort tentje. We zien allemaal voetsporen om het tentje heen. Spindle onderzoekt de sporen, er zijn sporen van kleine Humans, en ook sporen van een soort Humanoids, het zijn Kobold sporen. Er liggen wat dragonscales op de grond, en ook wat plasjes bloed. Het lijkt dat hier gevochten is. Stix komt er achter dat de sporen twee dagen oud zijn. De sporen van de kinderen komen van het weeshuis. En die van de Kobolds komen uit het bos. Stix kijkt eens of hij de sporen kan volgen. Hij volgt ze het bos in. We gaan Stix achterna het bos in. Na drie kwartier horen we wat bladeren ruizen aan de rechterkant van het pad. Miranon gaat eens kijken in de bosjes. En dan hoort hij weer wat ruizen. En ziet dan een meisje te voorschijn kruipen. Ze ziet er niet best uit, een beetje uitgemergeld. Ze zegt: *“Hallo, hallo.”* Op de vraag wat ze hier doet zegt ze: *“Ik probeer een beetje te overleven.”* Miranon vraagt of ze uit het dorp komt. Ze antwoordt: *“Nee, uit het weeshuis.”* Ze is erg schuchter. Miranon vraagt of ze wat weet over de kinderen uit het dorp. Ze vertelt: *“Door kleine mannetjes meegenomen.”* Ze zegt: *“Ik woon sinds het grote vuur in het bos.”* Dan vraagt Spindle of ze goed behandeld werd door de vrouw. Ze vertelt: *“We werden goed behandeld door mevrouw Elara.”* Spindle vraagt of ze wel eens in de kelder is geweest. Ze antwoordt: *“We moesten alleen in de kelder als we stout waren geweest, om te leren.”* Spindle vraagt dan: *“Er moet toch iemand voor je zorgen.”* Maar ze schudt met haar hoofd en zegt: *“Niemand wil voor mij zorgen. Ik ben de enig overgebleven van alle kinderen uit het weeshuis. Ik weet waar de kleine mannetjes zijn heen gegaan. Heel ver door het bos heen bij het oude Dwergenklooster. Het is wel ver lopen. Je komt er pas overmorgen aan.”* Miranon wil haar naar het dorp brengen, maar dat wil ze niet. *“Ik heb een boomhut. Ik wil de boomhut wel laten zien. Het is wel een paar uur lopen. Ik zocht hier alleen naar eten.”* Ze brengt ons naar haar boomhut. We slingeren door het bos heen. Het wordt wat donkerder. We lopen zo'n anderhalf uur en ze zegt: *“Hier vlak bij.”* Ineens wordt Elenya aangevallen, een Vine probeert zich om de keel van Elenya heen te wikkelen. Elenya wordt vastgepakt. Na nog een flinke aanval gaat ze neer. De Vine laat haar los. Dan verandert het meisje in een Werewolf. De Vine probeert nu Miranon te grijpen, maar die doodt hem meteen. Stix probeert Elenya te genezen. Miranon haalt de zilveren messen te voorschijn en valt daarmee de Werewolf aan. De Werewolf begint te krijsen. Stix weet intussen Elenya weer op de been te krijgen. Dan weet Miranon de Werewolf af te maken. Spindle zegt: *“Het is toch wel vervelend is dat we dit niet hebben gezien.”* We onderzoeken de Vine, het is een Assassin Vine. Dan onderzoeken we de Werewolf en vinden een ring met een rode steen. Spindle onderzoekt de steen en denkt dat hij 10 gp waard is. Bij de Vine vinden we nog een lijk verscholen liggen. Deze heeft een ketting om die 350 gp waard is. Stix stelt voor om eerst terug naar het tentje te gaan om de sporen te kunnen volgen. Maar in overleg besluiten we om niet al te lang terug te gaan want we moeten ook nog een kamp opslaan. Stix vindt even later een goede plek om te kamperen.



We gaan slapen en ontwaken weer fris. We staan op en eten wat. Daarna gaan we weer op pad en komen na een half uurtje bij de tent aan, de sporen zijn nog steeds aanwezig. Stix volgt nu de sporen.

We lopen een paar uur en dan ruiken we wat. En dan na even goed kijken zien we wat achter de bosjes liggen. Het is grijs-zwartachtig. Het lijkt een dood beest, en het stinkt, een grote Wolf. Stix kijkt eens het lijkt alsof er vijf stukken bot in de Wolf gespiest zijn. Het ziet er uit als speren of pijlen van bot volgens Stix.

We kijken eens rond. Elenya hoort een zwaar geklap van vleugels wat snel dichterbij komt. Het moet wel groot zijn. Elenya waarschuwt de groep en we duiken achter de struiken. Er landt een groot beest. Een soort van grote leeuw. Zijn hoofd gaat onze kant op, het is een Manticore. Miranon cast een spreuk en vanuit de struiken verderop komt nu geluid. De Manticore kijkt nu die richting op en schiet allemaal pijlen vanuit zijn staart de struiken in. Dan verdwijnt hij weer.

We lopen weer verder en als het donker wordt maken we weer een kamp op. De volgende ochtend gaan we weer verder. Na twee uur lopen wordt het bos dunner en zien we tegen de bergen aan de contouren van wat ooit het Dwergenklooster geweest is. We lopen nu op de rotsen. We zien het gebouw staan en zien dat het min of meer ingestort is. We lopen verder en komen nu snel dichterbij, we zijn bijna het bos uit. Elenya en Stix kijken door de poort heen en zien de binnentuin. Het gebouw is voor een deel ingestort. Om het klooster heen zit een muur en één van de twee poorten hangt er scheef in. De sporen lopen het klooster in. Dan bedenken we eens wat we van Kobolds weten. Ze leven in grote groepen bijeen en ze houden niet van licht. Ze kunnen goede valstrikken maken. Stix kijkt een naar het klooster en denkt dat zijn Deity dit niet zou appreciëren. Er is iets mee. Spindle kijkt er eens naar. Hij kan het een en ander niet thuisbrengen maar hij ziet dat deze tempel is neergezet voor de duistere Dwergengod Droskar. Hij is een Dwergengod die zei dat iedereen hard moest werken om voorwerpen, werktuigen en gebouwen maken voor hem. En als men dan overleed moest men blijven werken. Een verwerpelijke god.

Stix en Miranon kijken eens naar binnen en lopen verder de tuin in. Het ziet er onbewoond uit. Er is een klein torentje met een trap naar boven, maar ook een trap naar beneden. We gaan eerst naar boven. Op een verdieping aangekomen vinden we een speer waarop wat vergif lijkt te zitten. Stix neemt de speer mee. Het lijkt een soort wachthuisje te zijn geweest. Hoger kunnen we niet komen. Dan gaan we naar beneden. Het is hier goed donker, Spindle en Stix maken snel magisch licht. Er lijkt aan de rechterkant wel wat licht te zijn. Stix hoort onder aan de trap wel wat stemmen. Het lijkt wel in het Draconic.



Spindle sluipt wat dichterbij, hij hoort wat in een Kobold dialect van Draconic. Hij hoort een Kobold zeggen: *“Doorwerken, doorwerken.”* Dan hoort hij een ander zeggen: *“Ja werken.”* Hij loopt terug en vertelt aan de groep wat hij gehoord heeft. We stormen de trap af omlaag. We zien een grote ruimte met een aantal uitgangen. Miranon gaat de ruimte in en ziet een aantal Kobolds, een paar hebben een speer, en er zijn twee Kobolds die een stuk steen proberen weg te slepen. Miranon geeft een schreeuw, bijna allemaal schrikken ze ervan, behalve een. Dan vallen ze ons aan. In het midden van de ruimte staat iets van wat ooit een grote paal is geweest, maar nu is het alleen nog een puinhoop van losse stenen. Twee Kobolds vluchten en de rest wordt afgemaakt.

We rennen achter de twee gevluchte Kobolds aan. Spindle gaat als eerste en hij ziet een gang met op het einde een deur. Er is een dwarsgang aan de linkerkant. Hij loopt naar de dwarsgang en ziet nog net de Kobolds lopen. Elenya rent nu de gang in en ook Stix gaat er achteraan. De Kobolds vluchten verder weg uit zicht. Spindle loopt weer verder en ziet aan beide zijden weer een dwarsgang. Links is een korte gang met een kamer met een openstaande deur. In de kamer staan een aantal bedden. Rechts is een lange gang met weer een kruising. Recht vooruit ziet hij in de verte nog een Kobold, die op vreemde

onnatuurlijke wijze stil staat. Dan gaat hij de ruimte met de bedden in en ziet de andere Kobold op de grond liggen. Hij ziet twee Stirges op het lijkje van de Kobold zitten, en er komen er nog drie de ruimte in. Spindle roept: *"Ga door de andere deur naar binnen."* Twee Stirges vallen Spindle aan en een gaat op hem zitten. Elenya schiet Spindle te hulp. Stix en Miranon gaan door de andere deur de ruimte in. Als er inmiddels een paar Stirges afgemaakt zijn lijkt het alsof de ene Kobold weer terug komt lopen. Spindle kijkt eens naar de Kobold en hij ziet dat de Kobold helemaal stil hangt? Hij schiet een dart op de Kobold af en ziet dat de Kobold niet geraakt wordt, de dart blijft voor de Kobold steken, en hij denkt dat hij te maken heeft met een Gelatinous Cube. Elenya stormt er op af en slaat de Cube met haar rapier. De Cube glijdt op Elenya af en Elenya weet aan de kant te springen. De laatste Stirge wordt afgemaakt en Stix loopt nu de gang in. De Cube kruipt weer naar voren. Elenya denkt: *"Ik moet dat ding neermoppen,"* en ze blijft staan en wordt nu min of meer vrijwillig opgeslobberd, en ook Stix, die achter Elenya staat verdwijnt in de Cube. Al gauw raken Elenya en Stix verlamd door het slijm wat de Cube over hen heen gooit. De Cube probeert van binnen uit Elenya en Stix te verteren en Stix raakt vrij snel bewusteloos. Elenya denkt: *"Toch voelt het wel prettig hier, alleen het prikt zo."* Stix wordt nu geheel door de Cube verteerd. Dan probeert de Cube Miranon op te slobberen maar die geeft hem een flinke klap en de Cube is niet meer. Elenya valt uit de Cube en we vinden alleen nog wat spullen en het goud van Stix, maar Stix zelf is verdwenen. Ook vinden we nog een bijl. Elenya komt weer bij en vraagt waar Stix is. Miranon vertelt dat hij verteerd is door de Cube. Elenya is bedroefd, hij stonk wel maar het was toch wel een prettig kereltje. We besluiten met zijn drieën verder te gaan.

Spindle cast een licht op de rapier van Elenya. Het valt ons nu op dat al het geluid in deze kelder gedempt wordt. Dat lijkt wel door het gesteente te komen. We gaan voorzichtig verder. We komen richting een volgende kamer. We horen wat gedempt geluid. We zien met moeite wat licht uit deze ruimte komen. Miranon ziet wat schaduwen bewegen. Elenya hoort het een en ander, het klinkt Kobolds. Ze hoort verder nog: *"Rennen Mikra, ren hier vandaan."* Het is de stem van een meisje. Elenya geeft dit door en we stuiven er op af. We zien in een hoek van de kamer een Halfling die in gevecht is met twee Kobolds, een gewone Kobold en een grotere Kobold Fighter. Onder een tafel ligt een kindje te jammeren. En in de andere kant van de kamer staan nog drie Kobolds. Er staan nog twee tafels in de kamer. Elenya probeert de Halfling te redden en doodt de ene Kobold. Ze kijkt eens naar de Halfling en denkt dat het een bard is. Hij heeft een kapotte luit op zijn rug hangen en heeft wat scrolls bij zich. Hij slaat de andere Kobold met een mes. Hij roept: *"Mikra rennen."* Dan wordt er vanuit de keuken pannen naar de Kobolds gegooid. Er komt een meisje uit de keuken en die steekt een Kobold neer. Uiteindelijk besluit Elenya het gevecht. We staan bij de Halfling, het meisje trekt het jochie onder de tafel vandaan en troost hem. De Halfling stelt zich voor: *"Mijn naam is Edgrin. Ik ben hier met een maat van mij, Tyran. Die is de andere kant op gegaan. Omdat een van de kinderen die kant op is gerend."* Het meisje stelt zich voor als Kimi en wil mee om haar vriendje te redden. Het is een simpel meisje maar wel loyaal. Mikra is een schuw jochie. Hij staat half achter Kimi. Kimi vertelt: *"Safram, mijn vriendje, is naar het noorden gevlucht. We komen uit het weeshuis, daar moesten we slapen voor een weddenschap en zijn toen gepakt door de Kobolds. Ik hoop dat Jurin nog leeft. Ik weet niet waar die heen is gegaan. En Hollin heb ik helemaal niet meer gezien."* We gaan naar het noorden, in de richting waar Safram is heen gehold. De gang eindigt bij een dubbele deur en er gaat een gang naar rechts. Deze gang heeft nog een splitsing naar links. Edgrin heeft nog wat deuren horen dichtslaan, dus we vermoeden dat Tyran daar doorheen is gegaan. Elenya opent de deur. Er zit een klein kamertje achter die ook weer verder loopt. In de ruimte zitten allemaal alkoven. Erin zitten honderden schedels en botten van Dwerfen. Verderop zien we in een alkoof een aambeeld staan. We lopen verder naar de achterste ruimte. Miranon hoort wat bij het aambeeld. Hij roept: *"Kom maar tevoorschijn, we zullen je helpen."* Dan komt er van achter het aambeeld een gezichtje, een klein jongetje. Hij kruipt er langzaam achter vandaan. Mikra roept: *"Komop Safram, dan gaan we weg."* Safram zegt dat hij Jurin een kleine grot heeft zien in gaan. Maar waar Hollin is weet hij niet. Miranon zegt: *"Wijs ons de weg er heen."* We lopen een stukje terug en gaan de zijgang in. Safram zegt: *"Je kunt op het einde van de gang rechtdoor of links af. Je komt allebei de keren bij een kamer waar Kobolds zitten. Erachter zit de grot."* Spindle hoort bij beide gangen wat geluid. In de ene gang wat geschuifel en gesmak. En aan de andere gang weer wat draconic. Spindle zegt: *"We moeten zo snel mogelijk die kant*

op." En hij wijst naar de gang waar hij het gesmak gehoord heeft. Er zitten twee deuren voor de ruimte, die worden geopend. We zien nu een abattoir We zien twee tafels met allemaal bloed erop. Er zitten wat haken aan het plafond waar nog wat delen van Kobolds aan zitten. Verderop in de ruimte zijn nog twee kooien. In de ruimte staan twee Ghouls die aan wat restanten van Kobolds zitten te knagen. Een van de Ghouls weet Elenya even tijdelijk te verlammen. Even later gaat Elenya neer. Edgrin geeft Kimi een potion en zegt: *"Gooi deze bij haar naar binnen toe."* Miranon weet de laatste Ghoul af te maken en Kimi gooit een potion bij Elenya naar binnen. Elenya komt weer bij.



Elenya komt weer bij kennis en ziet Kimi met het flesje van de potion in haar handen staan. Ze geeft Kimi als dank een dikke zoen op haar wang. Kimi schrikt een beetje en denkt: *"Ik heb mijn eerste heldendaad gedaan."* Ze glundert helemaal. Even later horen we duidelijk vanachter een deur een brul, het is een lage stem. Gezien het geluid is het is zeker geen Ghoul. Maar daarna horen we niets. We kijken nog even of de Ghouls wat van waarde bij zich hebben maar we vinden niets. Dan begint Mikra een beetje vreemd te reageren en hij zegt: *"Er komt iemand aan."* We gaan weer in gevechtspositie staan. We horen wat geritsel van metaal. Dan zien we een tweehandig zwaard de hoek om komen en er zit een man in een plaatstalen wapenuitrusting aan vast. Spindle roept: *"Wat moet dat hier."* De man antwoordt: *"Wat moeten jullie hier."* Hij heeft een embleem van Iomedae op zijn harnas. Spindle herkent het symbool en vraagt wat een paladijn van Iomedae hier doet. De man vertelt: *"Ik heb in dit gebouw alleen maar doden gezien."* Spindle vraagt dan wat hij hier doet. Hij zegt: *"Ik ben hier om dit gebouw te onderzoeken of het nog steeds een lege plek is. Ik ben gestuurd door mijn orde. Deze plaats is altijd een broedplaats van evil geweest en ik moet controleren of dit wel degelijk leeg is."* Spindle wijst op de doden en zegt dat dit dus duidelijk niet het geval is. Spindle zegt: *"Laat ons onze opdracht uitvoeren dan kan jij verder kijken. Maar je mag ook meehelpen om de opdracht uit te voeren."* Hij gaat akkoord en stelt zich voor als Darian Ghoulslayer. Spindle vertelt over de kinderen die we gered hebben. We vertellen ook over ons pas overleden groepslid.

We besluiten verder te gaan en gaan naar de deur in de ruimte. Miranon trapt de deur in. Hij ziet nu een vreemde situatie, een sliert ketting wordt vanuit een rotsachtige gang een andere gang ingetrokken. Hij hoort ook weer de brom stem en ziet ergens licht. Tevens ziet hij een put waarboven een stelling is gebouwd. Dan gaat het laatste stukje ketting de hoek om. Er komt vanuit de rotsachtige gang een grote brede Dwerg aangelopen. Er is wat vreemds met de Dwerg, hij is kaal en er komt rook uit zijn baard. Hij is omwikkeld met kettingen. Hij geeft nog eens een brul. Elenya gaat de ruimte in en ziet in de andere gang een deur op een kier staan. Spindle weet dat dit een evil Dwergenklooster was. De Dwerg moet dus een volgeling van Droskar zijn die in een ketting is gesmeed totdat hij voldoende zielen heeft verzameld om zijn meester te dienen. Hij is een ondode. Dan komt er nog een soort Wolf te voorschijn die zo gauw hij langs de Dwerg loopt in de brand lijkt te staan. Er komt rook uit zijn mond en hij heeft vurige ogen. De strijd barst los. Na een paar flinke tikken van de Dwerg gaat Miranon neer. Maar dan geeft Darian een gigantische klap aan de Dwerg en weet de Eagle van Spindle de daarna Dwerg af te maken. Darian stabiliseert Miranon en Spindle gooit een healing potion bij hem naar binnen. Miranon komt weer bij. Elenya denkt: *"Dit moet toch verdomde pijn doen. Dan kun je toch*



maar beter in zo'n Cube zitten daar voel je niet zoveel van, nou ja behalve die Stix dan." Spindle heeft het niet zo op de ketting en wil hem stuk hebben. Er vallen hem twee dingen op. Er zit een grote zwarte onyx tussen de kettingstukken, en tussen een klein stukje ketting ziet hij heel even een gezicht. Hij schrikt hiervan. Dit moet de soulchain van de Dwerg zijn. Hij laat zijn kennis er op los en merkt dat er twee Dwerger zielen in de ketting zitten en vier van Kobolds. Als de ketting vernietigd is komen de zielen vrij. Dit moet wel bij een aambeeld gebeuren. We pakken de hamer van de Dwerg, dit is een warhammer, hij is van Adamantine. We gaan terug naar de kamer waar we een aambeeld gezien hebben. Bij het aambeeld aangekomen geeft Miranon een zestal tikken op de ketting en de zielen komen met een vreemde schreeuw vrij. We gaan weer terug naar de ruimte die we zojuist verlaten hebben en we bekijken eerst de constructie boven de put. Het is een soort kooi constructie, een soort lift maar wel klein voor het formaat van een Kobold. Spindle kijkt eens in de put, hij is niet diep. Spindle vraagt eens aan de kinderen of zij iets van deze kamer weten. Maar ze weten niets, ze hebben alleen Jurin hier in zien gaan. We besluiten om eerst de grotachtige gang in te gaan. We zien in de gang wat stalagmieten en stalactieten zitten en komen dan in een ruimte met een aambeeld en een smidse, We vinden hier niet iets speciaals maar dan komt er toch nog een masterwork warhammer te voorschijn, die nemen we mee.

We gaan terug naar de ruimte met de put en gaan naar de gang met de deur op de kier. Miranon kijkt door de deur en hij ziet een grote kamer. Hij ziet links een schuifwand die openstaat waarachter hij het hoofd van een kobold ziet die meteen wegduikt. In de ruimte staan zes bankjes en hij is sober ingericht. Er ligt wat eenvoudige rommel in de ruimte. Miranon gaat de ruimte in en rent meteen langs de schuifwand en kijkt in een donkere gang. Spindle gaat ook naar de schuifwand en kruipt er door heen. En ook Darian en Elenya volgen. Miranon gaat verder de gang in en ziet dat de gang verder doorloopt. Hij ziet dat de gang zich verderop splitst. Hij kijkt om de hoek bij de splitsing en ziet daar een deur op een kier staan. Miranon kijkt een door de kier van de deur en hij ziet een ruimte. In de ruimte ziet hij een Kobold die een speer zijn kant op gooit. Dit voelt hij goed. Als hij de ruimte in loopt ziet hij nog twee Kobolds. In de kamer staat een bed, een bureau en een groot aambeeld. Het is een grote ruimte. Om het aambeeld is een stelling gebouwd. Er ligt een skelet op het aambeeld. De schedel van het skelet is kapot geslagen. Bij het skelet staat een klein wezen die roept: *"Laat mijn meester met rust."* Het beestje lijkt een Imp maar is het niet. Hij lijkt van steen te zijn. De Kobolds beginnen te vechten, maar al snel beëindigt Miranon dit gevecht. Elenya en Spindle kijken eens bij het aambeeld. Het lijkt op een constructie met een hamer die boven de schedel aan een ketting hangt. Het lijkt alsof de hamer op de schedel heeft geslagen en daardoor stuk is geslagen. We vinden nog een briefje naast het aambeeld.



Spindle kijkt aan de andere kant van het aambeeld en hij ziet een zwart metalen handschoen. Er komt een magisch aura vanaf. Hij weet er niet veel uit te halen, maar hij ontdekt wel dat er bull strenght op gecast is. Hij trekt de handschoen aan en het doet verschrikkelijk pijn. *"Hak mijn hand eraf voordat het verspreid,"* schreeuwt Spindle. Zijn hand trekt samen en verandert in een vuist van steen, hard zwart steen en de pijn stopt. *"Laat maar, de pijn is gestopt,"* roept Spindle dan, hij is nu sterker geworden, maar zijn hand zit vast en ook magie gebruiken zal iets lastiger worden. Het is een adamantine gauntlet. Elenya doorzoekt de kamer en ze vindt een geheime deur. En op het bureautje staat een obsidian beeldje en wat boeken. Tevens vindt ze een paar magische



schoenen. Het zijn slippers op spider climbing.

We gaan bij de deur kijken. Spindle probeert de deur in te slaan met zijn nieuwe vuist maar dat heeft geen succes, zoveel sterker is hij nu ook weer niet geworden. Maar de deur kan wel open geschoven worden. We zien een vrij kort gangetje met op het einde ontdekt Elenya weer een geheime deur. Achter deze deur zit een achthoekige kamer, ook deze ruimte is vrij sober en er staan stenen bankjes in. Er zitten openingen in de muur bij drie bankjes. In het midden staat een sokkel met daarop een trompet, De trompet is via het plafond verbonden met de gaten in de muur. Spindle detecteert een vaag magisch aura bij de trompet. Dan komt er vanaf het plafond een duister aura op hem af. Er komt een soort schim naar beneden, het is een Allip. Hij begint te babbelen. Maar wij kunnen deze taal niet verstaan. Elenya raakt hierdoor gehypnotiseerd, en ze heeft moeite om hem aan te vallen. Hij blijkt ook alleen door elemental schade of een magisch wapen gedood te kunnen worden. En na een vreemd dansgevecht weet Darian de Allip af te maken. Miranon en Darian hebben wel flinke schade aan hun wilskracht opgelopen wat wel enkele dagen duurt om te genezen. Spindle onderzoekt dan de trompet, maar hij komt er niet achter wat dit nu voorstelt. Hij luistert een aan de trompet en hoort een stilte. Dan beseft hij dat hij zich op drie ruimtes kan focussen. Focust hij zich op de ene kant dan hoort hij alleen het knetteren van vuur, op de andere kant hoort hij helemaal niets en op de derde kant hoor hij water druppelen en af en toe wat gespetter alsof iemand door water loopt. Hij kijkt eens bij het betreffende bankje met het gat erachter, hij gaat op het bankje zitten maar ontdekt hier niets. Hij kijkt nog eens naar de trompet en ziet dan dat er helemaal geen blaasstuk op zit. Elenya onderzoekt de wanden en ze ontdekt weer een schuifwand. De deur wordt opengeschoven. Er zit een eenvoudige kamer achter met twee bankjes. De muren zijn vol gebeiteld met inscripties. Het is in het Dwergs geschreven. Maar dat kunnen we niet lezen. We gaan naar de deur aan de andere kant van deze ruimte.

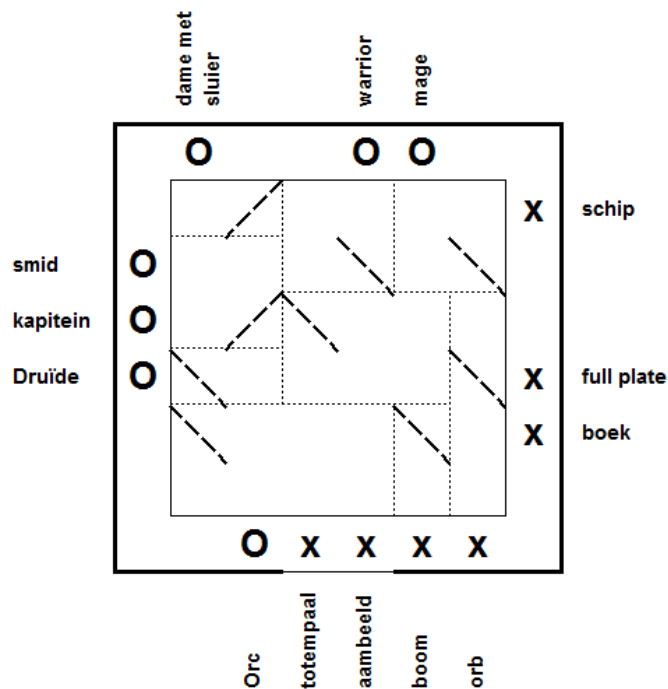
Miranon opent de deur. We zien een ruimte met aan de zijkanten allemaal standbeelden. Het plafond loopt gebogen. De standbeelden aan de ene kant stellen Dwergen strijders voor, gewapend met warhammers. En aan de andere kant Dwergen strijders, die op Orcs lijken, met speren in hun handen, ze staan in gevechthouding tegenover elkaar. Aan de andere kant zit weer een deur. Elenya doorzoekt de ruimte op eventuele vallen. Ze loopt voorzichtig door de ruimte, maar mist de drukplaat in het midden van de kamer. De ruimte kantelt ineens en Elenya valt richting de rij Dwergen met de speren. Gelukkig weet ze de speren te ontwijken. Dan vallen de andere Dwergen strijders richting Elenya maar ook die weet ze te ontwijken. Dan keert de kamer weer terug in zijn normale positie. Elenya weet nu hoe ze de drukplaten moet ontwijken, ze loopt naar de andere deur en ze luistert eens. Ze hoort wat water druppelen en af en toe hoort ze wat geschuifel in een plas. Darian opent de deur. Het is erg mistig in deze ruimte. Her en der liggen er wat plasjes water op de vloer. In de ruimte staat een grote fontein, er druppelt af en toe water uit de fontein. In de fontein zien we de koppen van twee blauwe beesten boven de rand uitsteken. Ze schokkeren wat. Het lijken een soort hagedissen maar het zijn geen natuurlijke beesten, het zijn Shocker Lizards. Spindle gooit wat vlees de ruimte in en ze gaan er op af en eten het vlees op. We lopen voorzichtig de ruimte door en zonder veel problemen komen we in de gang erachter. We komen op een kruising en die herkennen we. We zien aan de rechter kant de gang waar we in gevecht met de Cube waren. We gaan nu naar links, daar zijn we nog niet geweest. We komen bij een splitsing naar links en naar rechts. Aan de rechterkant zien we wat licht. Elenya gaat er heen. Er staat een deur op een kier. Aan de andere kant van de gang ziet ze een dichte deur. Elenya gluurt eens door de kier van de deur. Ze ziet een vrij grote ruimte met in het midden een hele grote lava poel. Het lava lijkt roder dan dat lava normaal gesproken is. Het is heel warm in de ruimte. Het lijkt wel een grote smidse. Elenya ziet geen levend wezen in de ruimte en gaat naar binnen. Ze kijkt in de poel en ziet dat deze goed gevuld is met lava, maar ze heeft geen zin om een bad te nemen en gaat terug de gang in.

Elenya loopt nu naar de andere deur en luistert. Ze hoort niets. Darian opent de deur. We zien een ronde ruimte met in het midden een grote grijze pilaar. Er zitten grote metalen deuren in alle drie de wanden. Op de pilaren zitten metalen banden en op de vloer liggen allemaal skeletten, echter de schedels ontbreken, ze liggen niet in de ruimte. Spindle gooit een steen de ruimte in maar er gebeurt niets. Hij

detecteert wel wat magie in de paal. Elenya loopt voorzichtig de ruimte in. Er komt vanuit de paal een schicht op Elenya af en raakt haar vol. Dan wordt de paal magnetisch en Darian en Miranon worden de ruimte in getrokken. Elenya springt opzij in de ruimte om ze te ontwijken. De deuren slaan dicht en de deuren aan de overkant en de linker zijkant gaan open. Achter de deuren zitten koven. We zien twee beesten omlaag komen en achter de deuren aan de linker zijkant komt een kind te voorschijn. Elenya raakt met haar darts een van de Vargouilles hij gaat meteen neer. De andere Vargouille gaat dan meteen op Elenya af en ze gaat door zijn aanval neer. Darian doodt de laatste Vargouille en hij stabiliseert Elenya. Miranon gaat op de jongen af en vraagt of hij Jurin is. Hij zegt: *“Ja ik ben Jurin, Hollin zit beneden. Ik ben ook beneden geweest met de lift.”* Hij weet nog te vertellen dat de paal na enige tijd weer normaal wordt. Dan gaan de deuren weer open en de paal verliest zijn magnetisme. Darian gooit een potion bij Elenya naar binnen, Elenya opent haar ogen weer en kust Darian meteen vol op zijn mond als dank. Darian bedankt Elenya en helpt haar galant weer opstaan. Elenya schrikt wel even om wat ze deed en denkt: *“Oeps, gaf ik hem zomaar een zoen. Wat zullen die andere twee wel denken? Maar hij genas me wel en hielp me nog overeind ook. Nou ja, laat ze maar denken. Maar ik moet wel oppassen.”* Jurin is blij dat hij bevrijdt is. Miranon onderzoekt de skeletten maar er ligt niets tussen en Spindle vertelt dat die Vargouilles de hoofden zijn van die skeletten.



We besluiten om nu terug te gaan naar de ruimte met de lift. Die moeten we eens grondig onderzoeken. Onderweg komen we nog een stuk ketting tegen. Spindle bestudeert het stuk ketting goed, hij ziet dat er geen zielen meer inzitten. Het stuk ketting lag er nog niet eerder dus besluiten we om daar de muur te onderzoeken. Elenya vindt niets maar Spindle voelt wat aan de muur en hij weet wat stenen weg te krijgen en er ontstaat een opening, een geheime doorgang bestaande uit losse blokken. Miranon beukt eens tegen de muur aan en de blokken donderen om. We zien nu een klein gangetje wat in een soort tunnel naar beneden gaat. Er ligt een dode Kobold op de vloer. Darian onderzoekt de Kobold eens, hij is nog niet zo lang dood en zijn nek hangt er slap bij. Om de hoek in de tunnel zit een stenen deur. Elenya onderzoekt de deur, hij is afgesloten maar er zit geen slot in de deur. Spindle bespeurt wat magie achter de deur. Hij ramt eens met zijn vuist op de deur en er brokkelt wat steen af. Elenya onderzoekt de wanden en vindt een kleine hendel. Ze trekt er aan en de deur gaat omhoog. Hierbij ontstaat een korte woordenwisseling tussen Elenya en Miranon. Darian vraagt nog of ze een getrouwd stel zijn, maar daar reageert niemand op en Elenya besluit deze woordenwisseling door te zeggen: *“Jij loopt ook maar achter elke sloerie aan.”* De deur stopt halverwege. We kijken onder de deur door en zien een bredere tunnel met twee stenen verhogingen in een nis en verderop zit een kamer. Elenya loopt voorzichtig verder en ze kijkt nu de kamer in. In het midden zitten grote vloertegels, Spindle ontdekt wat magie onder de tegels. Elenya ziet allemaal sleuven in de vloer in de vorm van allemaal kruizen. Elenya gaat de kamer in en dan materialiseert op een van de verhogingen een stapel glas. En op de tegels verschijnen wat lijnen, een vakverdeling ontstaat. Aan de rand van de ruimte verschijnen allemaal illusies van personen en voorwerpen. Een persoon, links is een druïde, ernaast staat een soort kapitein of piraat. Daarnaast staat een soort smid. Aan de overkant staat een dame met een sluier. Naast Elenya staat een Orc in strijdhouding. Recht tegenover haar een soort soldaat, met er naast een mage. Bij de ingang verschijnt een object, een totempaal, met ernaast een aambeeld, een



boom en een orb. Recht staat een boek en een fullplate. En verder weg verschijnt een schip. De glazen platen blijken spiegels te zijn. Ze zijn niet zwaar. Elenya wil twee spiegels plaatsen in de sleuven om de Orc naar de totem te laten kijken maar na het plaatsen van de eerste spiegel klappen de gleuven in het vak dicht. We komen er achter dat er per vak één spiegel geplaatst kan worden. Dan worden de spiegels even verder in twee vakken geplaatst en de Orc en de totempaal lichten op. We begrijpen nu de bedoeling. Na even puzzelen weet Elenya de juiste oplossing te vinden. Alle figuren en afbeeldingen lichten op. Dan verschijnt er op het tweede verhoging een kist. In de kist zitten allemaal mooie spullen. 5000 gp, een cloak of resistance, een ring of climbing, een belt of giant strength en een wand of bear's endurance. We verdelen de buit en besluiten om verder te gaan.

We gaan nu naar de ruimte met de lift. We bekijken de lift en zien dat het een krakkemikkig geheel is. Er kunnen wel twee mensen in maar het ziet er vervallen uit. Spindle kijkt eens over de rand naar beneden en ziet dat het ongeveer zes meter diep is. We besluiten om de lift te demonteren en een touw te laten zakken. Miranon ontdekt dat als we in het liftje waren gestapt dat het geval was ingestort. Miranon klimt als eerste omlaag, het eerste stuk lukt aardig. Hij hoort beneden wat gerommel en let dan niet goed op en stort omlaag maar komt onbeschadigd aan. Miranon is in een ruimte op wat rommel terecht gekomen. In de ruimte staan wat kisten en tonnetjes. Er zijn twee uitgangen die de rotsen inlopen en er is een openstaande deur. Hij ziet twee Kobolds en twee Slurks. Een Kobold zit op een Slurk. We horen nu van beneden wat strijdgeluiden, dus laat Darian zich aan het touw naar beneden glijden. Spindle gooit vanaf de rand van de liftschacht met magisch missiles. Elenya glijdt ook naar beneden. Spindle besluit om dat ook maar naar beneden te gaan. Uiteindelijk weet Darian de laatste Slurk af te maken. Elenya krijgt een potion of healing van Darian en gebruikt deze meteen. Miranon en Darian gebruiken ook wat healing potions Elenya krijgt ook nog een potion van Spindle.

Spindle kijkt eens achter de deur. Erachter zit nog zo'n kamer met ook kisten en tonnen. Het ruikt er muf. Spindle vindt een kistje met een magisch aura. En Elenya ziet achter een kist een beest zitten, er steekt een speer uit het beest. Hij slist nog wat, maar er zit weinig leven meer in. Het beest heeft lange armen met zuignappen. Darian ontdekt dat er wat evil in het beest zit. Spindle probeert met het beest te praten maar hij verstaat hem niet. Hij weet wel dat het een Choker is. Darian doodt het beest, het is evil. Spindle vindt wat necromancy op het kistje. Darian merkt op dat healing vaak ook een necromancy aura heeft en het dus niet altijd slecht is. Elenya kijkt eens naar het kistje. Het is niet beveiligd en Spindle opent het kistje. Er zitten potions in. Het zijn 10 potions of healing maar ze zijn dusdanig oud dat ze niet volledig meer werken. We verdelen de potions. Elenya kijkt eens in de kisten maar daar zit niets in.

We gaan verder de linker grot in. Het wordt wat smaller en het plafond wordt hoger. Dan zien we twee Kobolds op een verhoging staan. Na een kort gevecht doodt Spindle de laatste Kobold. We lopen verder en komen bij een kruising aan. We gaan op advies van Miranon naar links. We komen bij een bredere ruimte met een paar kleine zijgangetjes. We lopen er langs en Elenya ziet wat zitten in een zijgang. Het is een Kobold. En dan komen er nog wat Kobolds en een grotere Kobold op een Slurk. Ook dit gevecht duurt niet lang. Elenya neemt een potion, en Miranon en Darian ook.

We vervolgen onze weg en Miranon vindt dat we op de splitsing naar links moeten. Miranon hoort wat gejam. Hij roept: *"Hollin, ben je hier?"* Darian en Spindle horen een vrouwenstem: *"Blijf weg, kom niet hierin."* Miranon ziet een kleine Kobold vrouw en achter haar een heleboel eieren. Ze roept: *"Nee niet naar de eieren, nee niet doen."* Dit is een Kobold Midwife en de eieren zijn dus Kobold eieren. De vrouw valt ons meteen aan. Maar dit is heel snel beslist en de eieren worden vernietigd. We gaan nu verder de andere gang in. We lopen verder en komen weer bij een splitsing. Een gangetje gaat naar rechts en een gang rechtdoor. We willen rechtdoor gaan. Maar we zien dan in een grote ruimte twee grote paddenstoelen staan. Spindle gooit een steen tegen een paddenstoel aan. Als de paddenstoel geraakt wordt begint hij te krijsen. Dan besluiten we alsnog naar rechts te gaan.

We komen weer bij een kruising. Er loopt een gang naar rechts die omlaag loopt. Er gaat een gang rechtdoor en een naar links. We besluiten om eerst nu naar rechts te gaan. We komen bij een grotere

ruimte waarin een Slurk zit. Spindle verrast de Slurk en start het gevecht, waarna Elenya naar voren stapt om de Slurk eens goed te raken. Even later komt er nog een Slurk met een grote Kobold erop en een losse Slurk. Deze openen het vuur op Elenya en ze weet net voordat ze neergaat een healing potion op te drinken. Het is Miranon die dit gevecht beslecht. We kijken even bij de Kobold hij heeft een magische light crossbow bij zich. Die is voor Elenya. En we vinden nog een mooie handaxe. De vermoeidheid slaat nu toch wel toe en we gaan naar de kleine opslag ruimte om te rusten. Edgrin staat ons bij met wat healing. Elenya geeft haar oil of magic weapon aan Darian en hij krijgt degene van Stix uit de groepspot ook, voor het geval rare wezens magische wapens vereisen. Darian bedankt Elenya daar netjes voor.

Na een goede nachtrust gaan we weer op pad. We gaan weer terug naar de kruising bij de ruimte waar we het laatst gevochten hebben en gaan rechtdoor. We sluipen de gang door. We horen wat geroezemoes en gekrakeel van diverse Kobold stemmetjes. Elenya sluipt vooruit en ziet een grote ruimte. Een rust plek, er ligt stro op de vloer en hier en daar wat etensresten. De ruimte heeft twee uitgangen. Er staan twaalf Kobolds in de ruimte, twee lijken wat groter. Ze hebben ons aan horen komen en staan klaar. Even later komen er nog vier Kobolds aan. Het gevecht duurt even en dan maakt Spindle de laatste Kobold af. We vinden op de twee grotere Kobold vinden nog vier potions of healing. Verder vinden we niets in deze ruimte. We krijgen nog eens door de ene uitgang en zien nog net de paddenstoelen staan. Als we dan naar de andere uitgang gaan horen we weer Kobolds praten.



Elenya kijkt eens richting de volgende ruimte, ze ziet Kobolds wegschieten de ruimte in. Ze sluipt nu naar de ruimte toe maar ze wordt gehoord. Elenya ziet een grote ruimte. In deze ruimte staat een grote troon, waarop een grote Kobold zit, met een grote schedel op. Hij heeft een grote bijl in zijn handen en hij ziet er hufterig uit. Dit moet de Kobold koning zijn. Verder staan er nog wat grotere Kobolds en wat kleinere Kobolds in de ruimte. De Kobold koning roept: *"Dood ze,"* en wijst onze kant op. Elenya ziet wat stenen op haar afvliegen en wordt geraakt. Ze slikt meteen een potion in. De Kobold koning begint met zijn handen te wapperen. Maar zowel Elenya als Darian zijn niet gevoelig voor zijn slaap spreuk. We zitten ondertussen goed in gevecht en dan hoort Spindle wat geluiden achter hem. En even later komen er uit een gang nog twee kleine en twee grote Kobolds aan. Miranon weet de Kobold koning te doden. Darian ziet ondertussen dat er achter de ruimte nog een kleine ruimte zit. Als de grote Kobolds gedood zijn vluchten de kleine Kobolds weg. We doorzoeken de Kobold koning. We vinden een battle axe en een schedel die een soort kroon voorstelt, the crown of the Kobold King. De kroon heeft een ritueel nodig om zijn kracht te ontplooien, we weten echter niet wat voor ritueel. Elenya drinkt nog een potion om weer op krachten te komen. Ze speurt eens op de grond of ze sporen van Hollin kan vinden maar die vindt ze niet.



Elenya loopt nu voorzichtig de achterste gang in. Ze ziet links een donkere tunnel en rechts een lichtere tunnel, meer een grot. Deze grot ziet er comfortabel uit. Er liggen huiden op de vloer en tegen de wanden en her en der liggen er edelstenen op de vloer. Er staat een Kobold vrouw in de ruimte, ze zegt: *"Hallo mensachtige."* Ze loopt op Elenya af: *"Jullie moeten toch wel sterke krijgers zijn."* Elenya roept: *"Stop."* Meteen gilt ze: *"Doe mij niets, ik vind het geweldig wat jullie gedaan hebben. Het was toch wel een vervelende kerel."* Elenya vraagt: *"Wat wil je."* Ze antwoordt: *"Wat ik ook van Merlocrep heb gehad, mooie steentjes."* Elenya zegt dan: *"Die hebben we niet."* Miranon roept: *"Ze moet dood."* De vrouw

roept: "Nee, nee," en ze pakt een dolk en valt Elenya aan. Spindle probeert haar over te halen om te vertellen of ze Hollin gezien heeft maar ze valt weer aan. Ze ligt al snel bewusteloos. Elenya kijkt eens in de grot, de ruimte is een kleine ruimte ingericht voor een Kobold koningin. Miranon roept: "Hollin, kom te voorschijn." Maar er komt geen Hollin. Darian vraagt aan de vrouw als ze weer bij kennis is: "Vertel alles wat je weet." Maar ze vloekt alleen in Draconic. We proberen nog met haar te communiceren maar dat heeft geen zin meer dus Miranon maakt haar af. In de grot vinden we wat armbandjes, wat kettingen en een tiara ter waarde van 450 gp.

We besluiten om nu de donkere gang in te gaan. Verderop zit weer een zijgang, op een hoek branden fakkels. Elenya kijkt eens om de hoek en ziet een bredere ruimte. Op een paar planken tegen de zijkant van de grot staan allemaal vreemde tekens. Elenya negeert deze tekens en sluipt voorzichtig de gang in. Spindle herkent de tekens in Draconic. Het is in slecht schrift geschreven maar hij weet er twee woorden uit te halen: 'niet' en 'dood' met wat onleesbare woorden er tussen. Elenya sluipt verder, Ze ziet dat de gang breder wordt. Ze ziet een grotere kamer maar daarin zit niets en verderop gaat het weer verder. Spindle cast een detect magic, hij ziet geen magie maar er komt wel wat omlaag. Een grote Dire Bat valt aan. En dan komt er nog wat van het plafond af. De Bat is al gauw dood. En dan weet Miranon het andere beest af te maken, een Gargoyle. In het voorhoofd van de Gargoyle vinden we nog een steen, een saffier. We besluiten het hele hoofd mee te nemen in de bag of holding. Elenya sluipt verder. Het pad loopt naar beneden. Dan ziet ze dat er op het eind de gang is ingestort. Miranon kijkt er eens naar, maar nee hij ziet er niets vreemds aan. Dan kijkt Spindle er eens naar, het lijkt wel als deze blokkade bewust is neergelegd. Miranon probeert de blokkade weg te beuken. Er rollen wat stenen naar beneden en dan rollen er ook wat dode Kobolds uit het ontstane gat naar beneden. Ze zien er vreemd uit. Dan komt er uit het gat een Shadow te voorschijn. En er komt er meteen nog een achteraan en gevolgd door een derde Shadow. Miranon wordt flink geraakt en ze blubbert in elkaar. Spindle roept een Elemental op en die weet een Shadow af te maken. Maar dan staat Miranon op als Shadow. Spindle roept nog een Turtle op. En gelukkig weten de opgeroepen beesten van Spindle alle Shadows met Darian af te maken. Het lichaam van Miranon gaan in de bag of holding. Achter het gat zit een gang die verder doorloopt, het pad ziet er onbetreden uit en loopt verder naar beneden. We laten dit voor wat het is en gaan terug.

We lopen terug en zijn bij de splitsing. Elenya wil verder gaan, maar Spindle en Darian zijn dusdanig gewond, ze willen eerst terug naar de liftschacht. Spindle bouwt een constructie om snel de liftschacht uit te kunnen klimmen. En we besluiten om hier een nachtrust te nemen. Edgrin komt naar ons toe om ons te genezen.



We gaan na een goede rust naar de laatste gang die we nog niet bekeken hebben. Elenya sluipt de gang in. De gang wordt breder. Er zit een knik in de gang en het daar wordt het lichter. Elenya hoort wat gebrabbel maar verstaat er niets van. Ze sluipt naar de hoek en kijkt. Ze ziet een ruimte met achterin een altaar met ernaast twee kandelaars. Op het altaar ligt een man vastgebonden. Er staan twee Kobolds naast het altaar en op het altaar staat een Kobold die heen en weer danst. Hij brabbelt het een en ander. En ineens steekt hij op de man in. Dan trekt hij het hart uit het lichaam van de man. Het is een uitgemergeld Koboldje. Elenya gaat even terug en vertelt wat ze gezien heeft. Ze overlegt even en dan gaat ze weer terug. Elenya probeert naar binnen te sluipen om te kijken of ze Hollin ziet, maar wordt dan gezien. Ze reageert meteen en weet een Kobold neer te schieten. De Kobold op het altaar brabbelt nog tegen het hart. Als ze iets verder naar voren loopt ziet Elenya

Hollin achter het altaar liggen. Ze sprint naar voren en springt op het altaar. Elenya valt de kleine Kobold aan en raakt hem flink, maar hij staat nog overeind. Ze denkt vlug even na en besluit dan om op het altaar te gaan liggen om zo Hollin te redden. Maar dan weet Darian de kleine Kobold en de normale Kobold met één klap af te maken. We bevrijden Hollin. Hij kijkt heel verschrikt om zich heen. Hij is in shock, maar hij leeft nog wel. We kijken of er nog wat in de ruimte ligt. Het mes is the heart ripper blade. Het zit vol met evil. Spindle slaat het mes aan diggelen. We vinden nog een cloak of resistance en wat goudstukken.

We gaan terug en kruipen uit de liftschat. Edgrin vraagt of we nog wat van Tyran gezien hebben. We vertellen wat er gebeurd is. We besluiten om het lijk alsnog op te halen om te begraven. Edgrin is droevig om het verlies van zijn vriend, maar hij is trots dat het kind nog leeft. Edgrin vraagt of hij nog mee moet naar het dorp of dat hij weer op pad mag. Dat vinden we prima. Spindle geeft hem nog wat goud mee. Daar is hij blij mee. We helpen hem nog om Tyran te begraven. We besluiten om Miranon mee terug te nemen om te resurrecten. We gaan naar Falcon's Watch. De kinderen zijn droevig, er zijn mensen gestorven om hen te redden. Hollin is helemaal nog niet de oude. We komen in Falcon's Watch. De mensen komen voorzichtig naar buiten. Sommige mensen roepen: *"Mijn kind, mijn kind."* De mannen van het houthakkersgilde staan ook buiten en kijken niet helemaal blij. Spindle denkt: *"Norse eikels."* We leveren de kinderen af en zijn de helden van het dorp. We krijgen een mooie beloning, de schat van het dorp, een elegante full plate. Elenya vindt het maar weinig en voelt zich een beetje bekocht. Ze probeert de vader van Jurin Kreed zijn geldbuidel te jatten. De vrouw van Kreed ziet het en pakt haar bij de hand en zegt: *"Er zijn mensen om minder vermoord hier, ik zou dit niet meer doen. Ik zou maar verdwijnen."* Elenya zegt: *"Ik voel me bekocht."* De vrouw zegt kwaad: *"Ik zou nu maar ophouden ik zou hier geen ruzie maken."* Het houthakkersgilde houdt Elenya in de gaten. Elenya steekt nog even haar middelvinger op.

We besluiten om naar Kassen te gaan. We worden opgehaald door Cygar. Hij is trots op ons. Hij zegt dat we eerst nog met father Prasst moeten praten over Miranon. We vertellen over de situatie in het dorp. Ook over de houding van de houthakkers. Hij had wel begrepen dat zij een apart volk waren. We gaan daarna langs bij father Prasst en hij doet een speak with death. Hij vraagt of Miranon het prettig heeft, daarna vraagt hij of Miranon terug wil komen. Maar Miranon antwoordt nogal kribbig: *"Nee ik wil hier blijven."*

Bijlagen

De Groep

Haelwing Eaglefeather

Ras: Elf - male
Leeftijd: 36 jaar
Profession: Ranger
Alignment: Neutral
Deity: Calistria

Haelwing was als kind vrij rustig. Mede door het feit dat hij door zijn ouders Orodin en Aeranain altijd werd gewaarschuwd: *"Pas op, als je ontdeugend bent komt de Winter Hag je halen. En die lust vervelende kinderen."* Maar op een gegeven moment kwam deze boodschap niet meer over en begon Haelwing losbandiger te worden. Hij had het ook geregeld aan de stok met Watch Captain Wisslo. Hij kon alles wel gebruiken wat hij zag, en betalen? Dat deed je toch niet. Dat is zo gewoon. Ook al werd dat niet zo gewaardeerd in zijn omgeving.



Op zekere dag kreeg hij een passie voor het boogschieten. Hij kwam in de leer bij meester Ghearwen. Maar nadat hij daar ook weer wat had uitgehaald kon hij verdwijnen. Maar hij nam zich voor om zelf toch door te gaan met oefenen. Hij ging vaak op jacht naar kleine dieren en hij leerde zo ook het spoorzoeken. Misschien wel omdat hij dat van zijn vader had meegekregen. Maar als hij weer wat nodig had, dan maar weer het dorp in en wat 'lenen'. Hij belandde voor een week in de cel. Dat vond hij maar niets, maar ja, zijn vader vond ook dat hij het verdiend had.

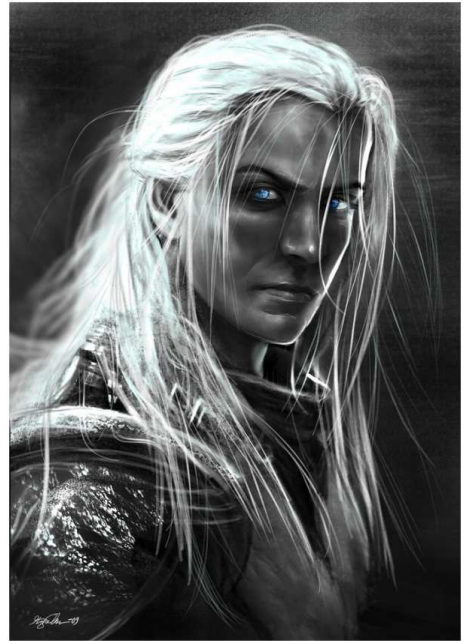


Zo verliep zijn leven toch niet zo florissant. Tot op zekere dag Ealenor Sweetsong in het dorp kwam wonen. Haelwing was op slag verliefd, echter Ealenor wilde niets van hem weten. Ze viel niet op bandietjes. Haelwing wilde nu zijn leven veranderen. Hij wilde het hart van Ealenor winnen. Hoe kon hij dat aanpakken. Op zekere dag hoorde hij dat er vrijwilligers gezocht werden voor een missie naar de crypte van Ekat Kassen, het had wat te maken met de Everflame. Hij dacht: *"Als ik hier aan meedoe, en met succes terugkom ben ik een held. Dan moet Ealenor toch wel op mij vallen."* En zo besloot hij om zich aan te melden voor deze nobele missie.

Miranon

Ras: Half Elf - male
Leeftijd: 20 jaar
Profession: Fighter
Alignment: Chaotic Good
Deity: Cayden Cailean

Miranon is het resultaat van een kortstondige doch passievolle affaire tussen een Elfendochter van het woudrijk Andaron en de mensenzoon Olaf De'Sartre. Toen bleek dat de romance grote gevolgen had in de vorm van een zwangerschap, besloten de Elfin Astarte en Olaf dat het kind een betere kans van acceptatie zou hebben bij de mensen, en dus door Olaf opgevoed zou worden. Olaf was in dienst als lijfwacht bij een rijke handelaar in zijde en andere kostbare stoffen en woonde in het riante gebouwencomplex van zijn baas in Kassen alwaar hij ook het andere bewakingspersoneel opleidde. Miranon groeide op en kreeg al vroeg lessen van zijn vader. Olaf zag dat de jongen aanleg had voor krijgskunsten en hoopte Miranon op te leiden als lijfwacht, net als zijn vader.



Miranon is een nieuwsgierige, eigenwijze jongeman en ondanks dat zijn afkomst wel eens voor afkeurende blikken leidt trekt hij zich daar niks van aan. Hij vindt dat hij het beste van beide werelden heeft gekregen, de schoonheid en 'houdbaarheid' van de Elfen en de kracht en flexibiliteit van de Humans. Naast aanleg voor zwaardvechten en ontwijkingsmanoeuvres heeft Miranon nog een gave, hij ligt goed in de markt bij het andere geslacht en is een beetje een player. Miranon is gedreven, hij heeft de ambitie de beste zwaardvechter van het land te worden en arrogant als hij is, denkt hij dat doel te bereiken. Ook al wil zijn vader graag dat Miranon in zijn voetsporen treedt en ook lijfwacht wordt, Miranon is avontuurlijk ingesteld en wacht op de juiste kans om de wereld in te stappen en zijn horizon te verbreden. Wie weet mag hij deelnemen aan het ritueel van de Everflame, en zo een start te maken met zijn avonturiers bestaan!



Spindle

Ras: Elf - male
Leeftijd: 143 jaar
Profession: Wizard
Alignment: Lawful Neutral
Deity: --

Het nieuws dat een aantal inwoners van Kassen tijdens het verkennen van de crypte van Ekat Kassen niet terug zijn gekomen bereikt al snel Holgast, de magiër van de stad. Holgast heeft geregeld overleg met burgemeester Uptal en als duidelijk wordt dat de beste man een groep jongeren met meer ervaring wil sturen schiet Holgast direct een goede kandidaat te binnen: de Elf Spindle, zijn beste leerling magiër.

Spindle is tientallen jaren geleden met zijn ouders naar de stad gekomen en daar gebleven toen zijn ouders werden vermoord tijdens een conflict over een zakelijke transactie waarvan de details nooit helemaal duidelijk zijn geworden. Toen duidelijk werd dat de jongeman een behoorlijke aanleg voor de magische kunsten had, werd hij direct aan de goede zorgen van Holgast toevertrouwd.

Burgemeester Uptal vraagt wat meer informatie over zijn kandidaat en dan beseft Holgast zich dat hij naast deze algemeen bekende informatie eigenlijk weinig toe kan voegen. Hobby's: geen idee, vrienden: niet echt. Niet dat Spindle slecht in zijn groep leerlingen past, integendeel, er is ook best een goed gesprek met hem te voeren, maar het interesseert hem gewoon niet. Het enige waarbij Spindle er op alle fronten uitspringt is zijn kennis van de magische kunsten. Hij is zijn andere leerlingen al ruim voorbij en studeert van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat. *"Vreemd,"* denkt Holgast: *"Maar het wordt tijd dat die beste jongen eens wat meer van de echte wereld ziet. Tijd om zijn magische kunsten in de praktijk te gebruiken en op die manier meer kennis te vergaren."*

Zo gezegd, zo gedaan. Holgast vertelt Spindle over zijn ideeën. Zijn leerling staat duidelijk niet echt te springen om op reis te gaan, maar hij stemt natuurlijk wel direct in vanwege het ontzag dat hij voor zijn meester heeft. De volgende morgen staat Spindle klaar om te vertrekken, hij neemt snel afscheid van zijn medeleerlingen en gaat dan naar het marktplein waar hij voor het eerst echt kennis zal maken met zijn groepsgenoten Stix, Haelwing en Miranon. Namen die hij allemaal wel een keer heeft gehoord tijdens de klusjes die hij in de stad voor zijn meester moest uitvoeren, maar waar hij nog nooit echt een gezicht bij heeft kunnen plaatsen...



Stix

Ras: Human - male
Leeftijd: 24 jaar
Profession: Druid
Alignment: Chaotic Neutral
Deity: Gozreh

Stix woont zijn hele leven in en rondom Kassen. De stad zelf vindt hij maar vies, de bewoners luidruchtig en allemaal zo op elkaar gepakt. Gelukkig zijn er uitgestrekte bossen net buiten de stad die de waardering van Stix wel kunnen krijgen. Zijn ouders hebben deze wereld al vroeg verlaten en als wees is hij al snel op zichzelf aangewezen. Olmira Treesong de druïde van Kassen, heeft Stix veel geleerd over de natuur, maar waar haar passie meer bij planten en dieren ligt, heeft Stix veel meer gevoel bij het weer en de elementen. Naarmate Stix ouder wordt, is hij ook veel minder in Kassen te vinden. De mensen daar begrijpen niet hoe mooi een storm is. En dat ze dan bomen kappen, tja ze weten niet beter, uiteindelijk kunnen die bomen ook door een natuurlijke bosbrand verdwijnen.



Op een dag wordt Stix in Fangwood wakker. Behalve dat hij al enkele dagen in het bos is kan hij zich de laatste dag niet meer herinneren. Zou hij een visioen van Gozreh gehad hebben? Hij heeft geen idee. Stix besluit om maar snel terug te gaan naar Kassen en zijn probleem met Olmira te overleggen, velen vinden haar een beetje vaag, maar hij mag haar wel en ze weet hem altijd bij te staan met raad. Tijdens het opruimen van zijn kampje valt hem wel op dat hij wat spulletjes heeft die hij gevonden moet hebben. Een roestig lampje, een aardige dolk en nog wat kleine spulletjes, misschien is het wel een leuk prijsje waard en hij neemt het mee.

Als hij op iets minder dan een dagreis van Kassen is maakt hij zijn kampje op voor de nacht. Het waait best hard en de eerste sneeuwvlokjes vallen, maar een klein vuurtje voor een stoofpotje met wat restjes konijn en wortels lukt makkelijk. Een klein afdakje van wat takken beschermd hem verder van de elementen. Dan hoort hij iemand door het bos lopen, met dit weer niet zo handig. Hij besluit een kijkje te nemen en ziet een jonge vrouw met zwarte haren en een mooie bontmantel onderuit gaan. *“Mja, stads juffie verdwaalt in het bos, 1-0 voor het bos zeg ik.”* Stix besluit terug te lopen naar zijn kampje, maar dan stuift een beestje weg en roept ze naar Stix om hulp. Met een diepe zucht loopt hij door. Iets later gaat ze stilletjes naast het kampvuurtje van Stix zitten. Terwijl ze zich opwarmt bij het kampvuurtje besluit Stix om te gaan pitten. Als hij slaapt voelt hij een por en blijkt ze onder zijn deken gekropen te zijn. De storm is gaan liggen en hij voelt een hand onder zijn shirt en daarna haar zachte lippen in zijn nek. *“Je bent lekker warm en ik heb het koud,”* zegt ze als ze haar kleding uittrekt. Daarna duwt ze hem op zijn rug. De verbaasde Stix weet er niets tegen in te brengen en houdt wijselijk zijn mond.

De volgende dag wordt Stix alleen wakker. Van het meisje is geen spoor te bekennen. *“Jammer, het was wel een lekker diertje met een strak kontje. Heerlijk warm en zacht, maar waarom ze voor mij uit de kleren ging? Wat kon ze ook kreunen zeg, hi hi. Ik deed duidelijk iets goed vannacht, misschien had ik haar naam moeten vragen.”* Als hij zijn kampje opbreekt blijven de resten van zijn sigaret met 'kruiden' achter op een steen.

Na een kort dagje stappen komt hij terug in Kassen en weet hij de lamp, de dolk en de spulletjes te verkopen voor een mooi krom zwaard met leren schede en nog wat goudstukken. Olmira heeft geen idee wat er gebeurt is dat hij zomaar een dag kwijt is, misschien moet hij wat minder roken. In de stad verder

hoort hij ook dat de burgemeester plannen heeft voor het sturen van een groep helden naar de 'Everflame', misschien dat ze een gids nodig hebben, hij kent het bos en de plaats van de tombe goed.

Elenya Cranberry

Ras: Human - female
Leeftijd: 28 jaar
Profession: Rogue
Alignment: Neutral
Deity: Lamashtu

Elenya, dochter van Elena en Yann Cranberry was een lastig kind. Haar vader vond alles goed wat ze deed, wat haar moeder dan weer betreurde. Ze groeide op tot onuitstaanbaar nest. Echt veel vriendinnetjes had ze niet. Ze domineerde ze gewoon. En leven in pracht en praal, dat sprak haar zeer aan. En dat ging lange tijd goed. Totdat haar vader op een missie werd uitgestuurd om te Crypt of the Everflame veilig te stellen. Hij werd verwond door een zwaard bij wat standbeelden en overleed enkele uren later. Nu werd Elenya opgevoed door haar moeder en ze mocht niets meer. Ze moest haar leven beteren en dat wilde ze niet. Ze liep weg van huis.



Om te overleven had ze toch geld nodig en ze besloot dat ze dat dan maar bij anderen, die genoeg hadden, vandaan moest halen. Het lukte haar vrij aardig om af en toe wat bij elkaar te scharrelen. Na een paar dagen kwam ze in contact met een Elf, ene Haelwing. Hij zou haar wel het een en ander bij leren. Maar na een paar weken werd die sukkel gepakt door Watch Captain Wisslo en verdween een weekje in de cel. Dus ze besloot hem te dumpen. Een paar maanden later was ze op de markt bezig een grote buidel te 'lenen' van een welgestelde dame. Ze had hem in handen en liep weg. Ze werd op haar rug getikt en iemand zei: *"Als je dat toch niet handiger doet belandt je binnenkort in de cel!"* Ze maakte kennis met Corton Darkeye, een befaamde Rogue. Ze vond hem er wel knap uitzien en besloot met hem op te trekken. Ze leerde veel van hem en kon ook binnen de kortste keren sloten openen. En ook insluipen leerde ze goed van hem. En natuurlijk ook om je zelf te kunnen verdedigen.

Op zekere dag nam hij haar mee naar een bijeenkomst. *"Dit is leuk, feesten op een speciale wijze, om de godin Lamashtu te aanbidden!"* Ze besloot mee te gaan en hoewel het er nogal vreemd aan toe ging, wilde ze zich ook wel aansluiten bij deze religie, die tenslotte niet was toegestaan in Kassen. Waarom wist ze niet, maar iets wat verboden was is ten slotte altijd spannend.

Er moest toch weer geld op de plank komen, dus besloot Corton om weer eens een kraak te zetten. Dit keer had hij een gewaagd doel voor ogen. Het huis van burgemeester Uptal. Hij besloot dat Elenya op wacht moest gaan staan, en hij zou naar binnen gaan. Helaas voor Corton liep het niet zo goed af. Watch Captain Wisslo hoorde wat geluiden en kwam door een andere ingang naar binnen dan die Elenya in de gaten moest houden. Corton werd opgepakt en twee dagen later werd hij opgehangen op het plein. Elenya treurde een paar dagen maar dacht toen: *"Wat een sukkel, hij had toch moeten weten dat dat huis meerdere ingangen had."* Maar ze besloot om voorlopig maar wat voorzichtiger aan te doen. Dus ging ze voorlopig over op het gokken en kaartspelen. Na een paar dagen kwam ze toevallig Haelwing weer tegen. Die vertelde dat hij met een groepje op missie werd gestuurd om de Crypt of the Everflame weer veilig te maken. *"Daar was mijn vader toch ook geweest? Lagen daar ook geen schatten verborgen, daar moest ik maar eens stiekem achteraan gaan."*

Darian Ghoulslayer

Ras: Human - male
Leeftijd: 21 jaar
Profession: Paladin
Alignment: Lawful Good
Deity: Iomedae

Darian is geboren en getogen in en rond Caliphas, de hoofdstad van Ustalav. Hij is de tweede zoon in adelijk gezin met nog twee jongere zusjes en een jonger broertje. Zijn moeder is een priesteres van Calistria en zijn vader is een Sorcerer, samen zijn ze een perfect team om het politieke spel te bedrijven. Hoewel zijn moeder de wens had dat Darian de priesterorde van Calistria zou betreden had hij niets met die godin van list en lust. Hij had al vroeg een gevoel om goed te doen en het recht te laten zegevieren. Iets dat in Ustalav relatief lastig is. Rond zijn achtste wist hij zijn eerste heldendaad neer te zetten, het redden van zijn twee zusjes en twee jaar oudere broer van een stel Ghouls die het landgoed waren binnengedrongen en een aantal guards al hadden opgegeten. In ruil voor deze daad gaf zijn vader hem toestemming om zijn eigen god te kiezen, hij koos voor Iomedae, godin van onder andere de gerechtigheid en trad toe tot de Paladijn orde van de paarse roos. Er zat wel een maar aan, maar daar was hij nu nog te jong voor.



Op de dag dat hij 16 werd en volwassen was, werd dit uitbundig gevierd op het landgoed van zijn ouders. Die avond deelde hij voor het eerst zijn bed met een priesteres van Calistria die hem de voordelen van haar godin liet meemaken. Zijn vader had hem eerder die dag verteld dat zijn moeder wilde dat Calistria nog een kans had om hem over te halen en de beeldschone priesteres was erg goed. Twee weken bracht hij door bij de priesteressen van Calistria en ze deden goed hun best hem over te halen en ook te onderwijzen, maar hij bleef Iomedae trouw tot verdriet van zijn moeder. Hij was uitgegroeid tot een knappe sterke jongen en priesters waren schaars binnen deze religie, maar helaas.

Twee jaar later maakte hij een bedevaartstocht naar Vigil en monumenten van de Shining Crusade. In Vigil is een mooie kerk van Iomedae en na lang rondzwerven bleef hij daar hangen om dichterbij zijn godin te komen. De ervaring met de priesteressen had wel iets losgemaakt en soms kon hij de aandacht van vrouwen niet weerstaan. Hij kreeg veel bekijks van dames en sommige wisten zijn eerlijkheid in hun voordeel te gebruiken, hij mocht immers niet liegen als hij iemand wel heel leuk vond. In de orde zijn diverse leden getrouwd en met kinderen, maar Darian voelde zich toch wel altijd een beetje schuldig en de dagen daarna was hij dan ook vaak aan het bidden in de kerk.

Sinds hij in Vigil is gebruikt hij zijn familie naam nooit, hij gebruikt Ghoulslayer als men naar zijn naam vraagt. Ook zijn titel 'Sir' als ridder van de orde gebruikt hij zelden. Iedereen wordt op dezelfde manier geboren en een titel maakt je niet perse belangrijker.

In de herfst toen hij 21 werd, kwam de hoofdpriester op een dag bij hem. Hij stond te sparren in de stad met een paar stadswachten. De priester zei dat het tijd was om een oude tempel te onderzoeken in het bos van Fangwood. Ooit waren daar nare dingen gebeurd, maar de tempel was al tijden verlaten en meer een ruïne. Ze controleerden elke paar jaar of het verlaten was en hij werd er met een paard, kaart en proviand op uitgestuurd om deze te controleren. Met zijn ervaring en bedrevenheid met zijn zwaard moest dit geen enkel probleem zijn.

In Memoriam

Haelwing Eaglefeather



Haelwing komt te overlijden bij de aanval van de Giant Frogs in de Crypt: Haelwing trapt de deur in. Het water in de ruimte staat ongeveer een meter hoog. We zien een grote Frog op een groot stenen platform. Er zitten nog twee stenen platforms in de ruimte. Als we de ruimte in gaan komen er nog twee Frogs te voorschijn. Het zijn Giant Frogs die kleine personen kunnen inslikken. Haelwing wordt door een van de Frogs met zijn tong gepakt en in het water getrokken. Maar hij weet weer los te komen. Dan wordt Miranon flink geraakt en gaat neer. Even later gaat ook Haelwing neer. Daar hij onder water ligt begint hij te verdrinken. Spindle schiet nog een dart af en rent weg. En Stix trekt zich ook terug. Ze gaan naar de ruimte met het fonteintje om op krachten te komen. Een van de Frogs gaat achter Spindle en Stix aan en de andere ziet een lekker hapje in het water leggen en hij begint Haelwing op te eten. Als Spindle en Stix de achtervolgende Frog hebben afgemaakt gaan ze terug om te kijken of ze nog wat kunnen redden. Stix weet Miranon uit het water te krijgen en stabiliseert hem. Dan weet hij de laatste Frog af te maken. Van Haelwing is niet veel meer te vinden. Als het gevecht voorbij is weten we Miranon te healen.

Stix



Stix komt aan zijn einde in een gevecht met een Gelatinous Cube. Hij wordt verslonden door de Cube: Elenya stormt er op af en slaat de Cube met haar rapier. De Cube glijdt op Elenya af en Elenya weet aan de kant te springen. De laatste Stirge wordt afgemaakt en Stix loopt nu de gang in. De Cube kruipt weer naar voren. Elenya denkt: *"Ik moet dat ding neermoppen,"* en ze blijft staan en wordt nu min of meer vrijwillig opgeslobberd, en ook Stix, die achter Elenya staat verdwijnt in de Cube. Al gauw raken Elenya en Stix verlamd door het slijm wat de Cube over hen heen gooit. De Cube probeert van binnen uit Elenya en Stix te verteren en Stix raakt vrij snel bewusteloos. Elenya denkt: *"Toch voelt het wel prettig hier, alleen het prikt zo."* Stix wordt nu geheel door de Cube verteerd.

Miranon








Miranon wordt door een Shadow van al zijn kracht ontnomen en sterft hierdoor: Miranon probeert de blokkade weg te beuken. Er rollen wat stenen naar beneden en dan rollen er ook wat dode Kobolds uit het ontstane gat naar beneden. Ze zien er vreemd uit. Dan komt er uit het gat een Shadow te voorschijn. En er komt er meteen nog een achteraan en gevolgd door een derde Shadow. Miranon wordt flink geraakt en ze blubbert in elkaar. Spindle roept een Elemental op en die weet een Shadow af te maken. Maar dan staat Miranon op als Shadow. Spindle roept nog een Turtle op. En gelukkig weten de opgeroepen beesten van Spindle alle Shadows met Darian af te maken. Het lichaam van Miranon gaan in de bag of holding.


NPC's

	<p>Asar Vergas Man, Human. Oude metgezel van Ekat Kassen. Door de jaren heen was Asar er van overtuigd dat Ekat hem had bedrogen na een avontuur. Grote rijkdommen belovend aan zijn huurlingen, viel Asar de stad twee maanden meedogenloos aan. Ekat versloeg uiteindelijk Asar bij de tombe.</p>
	<p>Ber Man, Human. Inwoner van Falcon's Watch en mederwerker van Thuldin Kreet. Hij vertelt ons over wat er gebeurd is in Falcon's Watch.</p>
	<p>Braggar Ironhammer Man, Dwerg. Deze Dwerg van Braggar's Goods weet ook hoe hij moet slachten. In handel drijven is hij wat minder goed, hij werkt wat trager en vraagt meer geld dan Renet van Renet's Steel, maar volgens Braggar heb je 'Met wapens van Bragg, altijd een goeie ragdag!'.</p>
	<p>Calistria The Savored Sting Godin van bedrog, lust en wraak. Chaotic Neutral Aanbeden door Elfen. Nationaliteit - Elf</p>
	<p>Cayden Cailean The Drunken Hero God van vrijheid, bier, wijn en moed. Chaotic Good Aanbeden door brouwers, wijnboeren, bareigenaren, herbergiers en goede avonturiers. Nationaliteit - Taldan</p>
	<p>Cygar Man, Human. Een man die jaren geleden naar de stad is gereisd en daarna is gebleven. Iedereen kent hem, hij lijkt overal een vinger in de pap te hebben, maar niemand kent precies zijn achtergrond. Geeft burgemeester Uptal het advies om Haelwing, Miranon, Spindle en Stix het probleem met de Everflame te laten oplossen.</p>

	<p>Dimira Vrouw, Human. Een van de expeditieleden die er op uit gestuurd is om te kijken of het veilig is voor de kinderen in de tombe. Ze is de zus van Roldare en is door een van de ondoden meegenomen naar beneden de tombe in.</p>
	<p>Droskar The Dark Smith God van zware arbeid, slavernij en bedrog. Neutral Evil Aanbeden door Dwerger en Duergar. Nationaliteit - Duergar</p>
	<p>Edgrin Man, Halfling. Edgrin is met zijn vriend Tyran het klooster in gegaan om de kinderen te redden. We vinden hem in de eetzaal van het Dwergerklooster in gevecht met wat Kobolds.</p>
	<p>Ekat Kassen Man, Human. Stichter van Kassen's Hold, het huidige Kassen. Hij heeft zijn oude metgezel en latere vijand Asar Vergas verslagen bij de tombe toen die probeerde om Kassen's Hold te veroveren.</p>
	<p>Elara Vrouw, Human. Inwoner van Falcon's watch. ze heeft het weeshuis gebouwd nabij Falcon's Watch. We vinden haar dood in de kelder.</p>
	<p>Erastil Old Dead-Eye God van landbouw, jacht, handel en familie. Lawful Good Aanbeden door boeren, jagers en handelaren. Nationaliteit - Ulfen</p>

	<p>Gerald Man, Human. Een van de expeditieleden die er op uit gestuurd is om te kijken of het veilig is voor de kinderen in de tombe. Hij is gedood.</p>
	<p>Golfond Man, Human. Wachter van de wachttorenen in Kassen.</p>
	<p>Gozreh The wind and the Waves God van natuur, weer en zee. Neutral Aanbeden door druïdes, zeelui, houthakkers en boeren. Nationaliteit - Mwangi</p>
	<p>Holgast Man, Human. Lokale magiër in Kassen, die zijn school heeft in een torentje aan de rand van de stad.</p>
	<p>Hollin Jongen, Human. Hij woont in Falcon's Watch. Hij is een van de verdwenen kinderen die naar het weeshuis zijn gegaan. Hij is ergens in het Dwergenklooster. We vinden hem achter het offeraltaar.</p>
	<p>Iomedae The Inheritor Godin van moed, heerschappij, gerechtigheid en eer. Lawful Good Aanbeden door paladins, ridders en krijgers. Nationaliteit - Chelaxian</p>

	<p>Jurin Kreed Jongen, Human. Hij woont in Falcon's Watch. Hij is een van de verdwenen kinderen die naar het weeshuis zijn gegaan. Hij komt uit een welgestelde familie.</p>
	<p>Kimi Meisje, Human. Ze woont in Falcon's Watch. Ze is een van de verdwenen kinderen die naar het weeshuis zijn gegaan. We vinden haar in de keuken van het Dwergenklooster.</p>
	<p>Kiwi Meisje, Human. Ze woont in Falcon's Watch. Ze vertelt ons waarom de verdwenen kinderen naar het weeshuis zijn gegaan.</p>
	<p>Merlocrep Man, Kobold. Merlocrep is de koning van de Kobolds, die zich in de oude Dwergen tempel hebben gevestigd.</p>
	<p>Mikra Jongen, Human. Hij woont in Falcon's Watch. Hij is een van de verdwenen kinderen die naar het weeshuis zijn gegaan. We vinden hem in de eetzaal van het Dwergenklooster.</p>
	<p>Lamashtu Mother of Monsters Godin van waanzin, monsters en nachtmerries. Chaotic Evil Aanbeden door Gnolls, Medusae, Harpies, Goblins, sommige Minotaurs en verborgen Human cults. Nationaliteit - Demon</p>

	<p>Peder Man, Human. Inwoner van Falcon's Watch en mederwerker van Thuldin Kreet.</p>
	<p>Pharasma Lady of Graves Godin van noodlot, dood, voorspelling en geboorte. Neutral Aanbeden door verloskundigen, zwangere vrouwen en doodgravers. Nationaliteit - Garundi</p>
	<p>Prasst, father Man, Human. Father Prasst is de leider van de tempel van Erestil in Kassen. Hij staat Elenya bij na de nare ervaring met de tempel van Lamasthu.</p>
	<p>Olmira Treesong Vrouw, Human. Druïdes zijn in deze regio niet ongewoon. Toch is Olmira Treesong een apart geval. Ze leidt af en toe wel mensen op, maar lijkt veel meer bezig te zijn met praten met de fauna in het dorp. Daarnaast is haar klederdracht iedere dag weer een punt van roddels in het dorp, wie loopt er nou de hele dag in kleding van bladeren, bast en gras?</p>
	<p>Roldare Man, Human. Een van de expeditieleden die er op uit gestuurd is om te kijken of het veilig is voor de kinderen in de tombe. Hij zit in een ruimte in de tombe en wordt bevrijdt, zijn zus Dimira is meegenomen door de ondoden.</p>
	<p>Safram Jongen, Human. Hij woont in Falcon's Watch. Hij is een van de verdwenen kinderen die naar het weeshuis zijn gegaan. We vinden hem in een soort van tombe in het Dwergenklooster.</p>

	<p>Silvers Man, Human. Eigenaar van populaire herberg 'The 7 Silvers Inn'.</p>
	<p>Thuldrin Kreet, gavel Man, Human. Inwoner van Falcon's watch. Hij is de leider van het houthakkers gilde en is tevens de leider over het dorp.</p>
	<p>Tyran Man, Halfling. Vriend van Edgrin. Hij is in het Dwergenklooster achter een van de kinderen aangegaan. We vinden hem terwijl hij door een Kobold geofferd wordt.</p>
	<p>Uptal, burgemeester Man, Human. Uptal is burgemeester van Kassen. Hij staat voor de moeilijke taak om de Everflame weer veilig in Kassen te krijgen.</p>
	<p>Wisslo, watch captain Man, Human. Een ouwe strenge vent (die door de wachters achter zijn rug om Is-Slow wordt genoemd) en zijn kleine club wachters, die hij goed in de hand heeft.</p>

Index

- A**
- Allip..... 23
 - Animated object..... 17
 - Asar Vergas..... 3, 37
 - Assassin Vine..... 18
- B**
- Bat Swarm..... 12
 - Ber..... 16, 37
 - Bloody Skeletons..... 9
 - Braggar Ironhammer..... 5, 37
 - Braggar's Goods..... 5
 - Broken Glade, the..... 6
- C**
- Caliphas..... 35
 - Calistria..... 29, 37
 - Cayden Cailean..... 30, 37
 - Choker..... 25
 - Crypt of the Everflame..... 3
 - Cygar..... 4, 37
- D**
- Darian Ghoulslayer..... 21, 35
 - Darkmoon Vale..... 16
 - Dimira..... 7, 38
 - Dire Bat..... 27
 - Droskar..... 19, 38
- E**
- Edgrin..... 20, 38
 - Ekat Kassen..... 3, 38
 - Elara..... 16, 38
 - Elenya Cranberry..... 11, 34
 - Erastil..... 15, 38
- F**
- Falcon's Watch..... 16
 - Fangwood..... 3
- G**
- Gargoyle..... 27
 - Gelatinous Cube..... 20
 - Gerald..... 7, 39
 - Ghouls..... 21
 - Giant Beetle..... 7
 - Giant Frog..... 10
 - Golem..... 8
 - Golfond..... 4, 39
 - Gozreh..... 32, 39
- H**
- Haelwing Eaglefeather..... 4, 29
 - Holgast..... 5, 39
 - Hollin..... 20, 39
- I**
- Imp..... 22
 - Iomedae..... 21, 39
- J**
- Jurin Creed..... 17, 40
- K**
- Kassen..... 3
 - Kassen's Hold..... 3
 - Kimi..... 20, 40
 - Kiwi..... 17, 40
 - Kobold..... 18
 - Kobold Fighter..... 20
 - Kobold koning..... 26
 - Kobold Midwife..... 25
- L**
- Lake Encarthan..... 3
 - Lamashtu..... 14, 40
- M**
- Manticore..... 19
 - Merlocrep..... 26, 40
 - Mikra..... 20, 40
 - Mindspin Mountains..... 4
 - Miranon..... 4, 30
- N**
- Neth..... 3
 - Nirmathas..... 4
- O**
- Olmira Treesong..... 5, 41
 - Orcs..... 6
- P**
- Peder..... 16, 41
 - Pharasma..... 9, 41
 - Prasst, father..... 15, 41
- R**
- Renet..... 5
 - Renet's Steel..... 5
 - Roldare..... 7, 41
- S**
- Safram..... 20, 41
 - Seven Silvers Inn, the..... 5
 - Shadow..... 7
 - Shocker Lizard..... 23
 - Silvers..... 5, 42
 - Skeleton..... 6
 - Skeleton Fighter..... 13
 - Skelt..... 3
 - Slurk..... 25
 - Soulchain..... 22
 - Spider..... 17
 - Spider Swarm..... 17
 - Spindle..... 4, 31
 - Stix..... 4, 32
- T**
- Tammeran..... 6
 - Thuldryn Kreet, gavel..... 16, 42
 - Tourondel..... 3
 - Tyran..... 20, 42
- U**
- Uptal, burgemeester..... 3, 42
- V**
- Vargouille..... 24
 - Vigil..... 35
- W**
- Werewolf..... 18
 - Wisslo, watch captain..... 5, 42
 - Wolf..... 6
- Z**
- Zombie, Plague..... 12

Itemlijst

Groepsitems "Everflame"	Aant item	Waarde p/s	Verkoop waarde	Bijzonderheden / Speciale effecten / Opmerkingen
Masterwork Longsword	1	315,00	157,50	
Masterwork Leather	1	160,00	80,00	
Dagger (Silver/Masterwork)	2	322,00	322,00	
Ketting	1	350,00	175,00	
Wand (Cure light wounds/Cleric/1st)	1	195,00	97,50	13 charges - 2
Wand (Produce Flame/Druïd/3rd)	1	225,00	112,50	5 charges
Oil of Magic Weapon		50,00		naar Darian
Hide +1	1	1.165,00	582,50	
Axe +1 (Throwing)	1	2.308,00	1.154,00	
Warhammer (Adamantine)	1	3.012,00	1.506,00	
Masterwork Warhammer	1	312,00	156,00	
Slippers of Spider Climbing	1	4.800,00	2.400,00	
Gevonden				
Ring of Climbing	1	2.500,00	1.250,00	
Cloak of Resistance +1		1.000,00		naar Spindle
Wand (Bear's Endurance/Sorcerer/4)		6.000,00		50 charges naar Spindle
Belt of Giant Strength		4.000,00		naar Darian
Crossbow +1 (Light)		2.335,00		naar Elenya
Masterwork Handaxe	1	306,00	153,00	
Verkocht				
Masterwork Longsword	-1	315,00	-157,50	
Masterwork Leather	-1	160,00	-80,00	
Dagger (Silver/Masterwork)	-2	322,00	-322,00	
Ketting	-1	350,00	-175,00	
Hide +1	-1	1.165,00	-582,50	
Axe +1 (Throwing)	-1	2.308,00	-1.154,00	
Warhammer (Adamantine)	-1	3.012,00	-1.506,00	
Masterwork Warhammer	-1	312,00	-156,00	
Slippers of Spider Climbing	-1	4.800,00	-2.400,00	
Ring of Climbing	-1	2.500,00	-1.250,00	
Masterwork Handaxe	-1	306,00	-153,00	
Wand (Produce Flame/Druïd/3rd)	-1	225,00	-112,50	
Subtotaal Items			97,50	
Edelstenen			570,00	
Goudstukken			701,00	
Gevonden deze sessie				
Goudstukken			5.000,00	
Gems				
Inkomsten				
Verkocht			8.048,50	
Uitgaven				
verdeeld	-4	3.500,00	-14.000,00	
Subtotaal goud / edelstenen			319,50	
Totale Waarde / Bezit			417,00	

