

Wellspring

D&D 4e Campaign Saga



DM: Wouter, Scribe: Gerard

Inhoudsopgave

Introductie	3
Hoofdstuk 1	5
Hoofdstuk 2	17
Bijlagen	81
De Groep.....	81
In Memoriam	89
NPC's	90
Index.....	95
Itemlijst.....	96
Partywealth.....	97

Introductie

Wellspring



Wellspring is een klein stadje in het midden van de wereld. Het ligt erg afgelegen tussen twee bergketens in. Het ligt aan een smalle weg die richting het zuiden naar de plaatsen Highcrest (125 mile) en Lowcrest (150 mile) loopt. Naar het noorden loopt de weg de bergen in. Het stadje ligt aan de rivier de Chill. In de nabijheid is een meer, Kord's Tankard.

Het stadje bestaat voornamelijk van landbouw en visserij. In de omgeving zijn dan ook een aantal boerderijen en huisjes van vissers.

De stad wordt bestuurd door Lord Criswell. Een vriendelijke, maar ook wel laconieke man. Op het plein van het stadje staat een standbeeld van Estered, een hooggeplaatst geestelijke van Ioun. Dit plein is dan ook naar hem genoemd: Estered's Square.

Op het plein staat ook een tempel van Ioun, maar die staat al jaren leeg. Maar de tempel en ook het standbeeld trekken vele pelgrims van Ioun naar het stadje. Wat ook veel welvaart oplevert.



Ioun

Ioun is de godin van kennis, vaardigheid en profetie. Wijzen, zieners en tactici vereren haar, net als allen die leven voor hun kennis en geestelijke macht. Corellon is de patroonheilige van geheimzinnige magie, maar Ioun is de beschermheilige van de studie. Bibliotheken en wizard academies zijn gebouwd in haar naam. Haar geboden is ook haar leer:

- Streef naar de perfectie van je geest door rede, waarneming en emotie met elkaar in balans te brengen.
- Verzamel, bewaar en verspreidt kennis in alle vormen. Streef onderwijs na, bouw bibliotheken en zoek naar verloren en oude kennis.
- Wees altijd waakzaam voor de volgelingen van Vecna, die op zoek zijn hun kennis te controleren en dit geheim te houden. Verzet je tegen hun systemen, ontmasker hun geheimen en verblindt hen met het licht van de waarheid en de rede.

Een groep wordt gevormd.

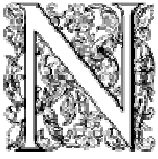
Samantha Frell, op de vlucht voor haar noodlot, is op weg naar het noorden. Volgens de geruchten zou de man die zij zoekt richting een klein stadje, Wellspring, zijn gegaan. Dus gaat zij ook richting Wellspring. Op een zekere avond heeft ze een kampvuurtje gemaakt en even

later komt er een vriendelijke jonge dame langs die zich voorstelt als Elvira, een cleric van Mielikki. Het klikt gelijk tussen de dames en ze besluiten om samen verder te reizen. Samantha voelt zich erg prettig bij Elvira en stort haar hart uit. Elvira troost Samantha en biedt aan om haar te helpen.

Ze komen de stad Highcrest binnen en nemen een kamer in de herberg the Unicorn's Point. Ze komen daar een Dark Elf vrouw en een Pixie tegen, die zich voorstellen als Ilrué en Willow Goldtree. Na wat gesprekken besluiten ze om samen op te trekken naar Wellspring. Ze vernemen dat Ilrué en Willow op een wat vreemde manier met elkaar in aanraking gekomen te zijn. Ilrué had Willow gevangen in een handdoek. Nou ja, het zal wel. Samantha besluit om aan deze twee personen toch nog maar even niet haar verhaal te vertellen.

Na een goede nachtrust gaat de groep gezamenlijk op weg naar Wellspring. Er zal in dat stadje toch wel iets te verdienen zijn. Er gaan wat geruchten in de rondte. Maar je weet nooit of dat allemaal klopt.

Hoofdstuk 1



Na een tijdje van omzwervingen komen we in de buurt van het stadje Wellspring aan en willen we eens te kijken of er hier nog wat te beleven is. De vallei rond het stadje ziet er rustig uit, met wat boerderijen en vissershuisjes. We zien een groot meer in de verte. We gaan de stad in door de poort. Deze staat open en er gaat af en toe een karavaan in en uit. Het stadje ziet er vredig uit.

Willow stelt voor om eerst eens op de markt te kijken. Elvira wil graag bij de tempel langs, misschien hebben die nog hulp nodig. De inwoners schenken niet veel aandacht aan ons maar men groet wel. Ze vinden het blijkbaar niet vreemd om een Dark Elf of een Pixie te groeten. We lopen de hoofdstraat in en we zien enkele winkeltjes. Verderop zien we een plein. We lopen naar het plein. Het is mooi bestraat. We zien een standbeeld van een figuur met een mantel, een man. We zien enige marktstalletjes op het plein. Aan de rand van het plein staat een grote tempel, in de vorm van een soort piramide. Er bevinden zich ook wat herbergen op het plein. Buiten het gewone markttafereel staat er ook een groep mensen op het plein die aan het bidden zijn in de buurt van het standbeeld en de tempel. Willow vraagt zich af wat ze aan het doen zijn. Ook Ilrué wil het graag weten. We komen er achter dat het een tempel van Ioun is. Willow vraagt aan wat mensen wat ze aan het doen zijn. Hij hoort dat dit een soort pelgrimsoord is voor Ioun gangers. Dit omdat het standbeeld van Estered is, een hooggeplaatst geestelijke van Ioun. Het plein heet daarom ook Estered's Square. Ioun wordt al heel lang in dit gedeelte van de wereld aanbeden. We merken dat de inwoners zelf niet zo gehecht zijn aan Ioun maar ze zijn wel blij met de pelgrims, dit brengt geld in het laatje. en dit is altijd al zo geweest.

Het begint te regenen. We besluiten om richting een herberg in te gaan, The Inn on the Square



lijkt wel heel geschikt. Deze herberg heeft een café die The Blue Plate heet. Maar dan horen we een harde krijs ergens tussen de pelgrims vandaan komen. We zien twee soort zwevende breinen met een snavel en tentakels naderen. En er verschijnt ook een soort leider en die schreeuwt wat in een vreemde duistere taal. Een stadswacht probeert hem neer te steken maar dat was ook zijn laatste daad. Dan schreeuwt het grote beest nog wat en dan beginnen de breinen er op los te slaan. Ze slaan hun tentakels om de pelgrims heen en ze scheuren ze uit elkaar. Zo af en toe nemen ze er een hapje van. Willow stormt als eerste op de monsters af, en de rest volgt. Het valt Willow op dat de monsters zijn richting op draaien, ondanks dat ze geen ogen hebben. De leider slaat zijn tentakels tegen elkaar aan en gooit een soort straal naar de pelgrims en een aantal worden compleet vernietigd. Samantha ziet dat er om de hoek van het plein nog een brein staat die aan een pelgrim zit te kauwen. De leider vliegt omhoog en weet weer wat pelgrims weg te blazen. Na enige tijd komt het derde brein ook dichterbij. Als

Willow dan uiteindelijk het laatste brein heeft afgemaakt brabbelt de leider nog wat en vlucht weg. We komen er achter dat dit Horrid Grells waren.

Dan zien we een statige jonge vrouw over het plein lopen die de gewonde mensen geneest. Ze heeft een symbol of Ioun om. De vrouw vraagt aan ons of we kunnen assisteren. Elvira en Samantha beginnen te helpen om de inwoners en pelgrims te genezen. Willow en Ilrué leiden de nieuwsgierige inwoners weg van de plek des onheils. De vrouw zegt: *"Ik wil jullie bedanken*

voor het helpen van de pelgrims.” Elvira vraagt waar de monsters vandaan komen. Ze zegt: *“Ik weet het niet, ze kwamen ineens aanvliegen.”* Willow hoort van wat inwoners dat er ook boerderijen zijn aangevallen door de monsters. Er zijn ook wat mensen verdwenen. Samantha stelt zich voor aan de vrouw en zij zegt dat ze Deirdre heet. Dan stelt Elvira zich ook voor. Willow hoort dan dat er diverse personen vermist zijn: Reese, een bakker, Jurival, een monnik en ene Simon, een zoon van een van de handelaren. Het gaat al een tijdje fout in het stadje. Een paar weken geleden waren er een paar huurlingen, de Stormcrows: een Elf, een Eladrin, twee Humans en een Dwerg. Ze zijn de bergen in gegaan. Ze hebben veel vragen gesteld over de omgeving en ook over de ruïnes in de buurt. De Stormcrows waren een soort van huurlingen die als je maar genoeg betaald alles willen doen. We staan nog wat met Deirdre te praten. Ze zegt: *“Ik vrees dat ze voor de ‘Traan van Ioun’ kwamen. Maar dat relikwie is hier nooit geweest. Die zat in een Kaorti tempel. De Traan schijnt veel waardevolle en oude kennis te bevatten. De tempel heeft in het westen gestaan, een paar mijl buiten het stadje.”* Deirdre kan ons echter niet belonen voor onze diensten, maar ze kan ziektes genezen, afflicties verwijderen en met doden spreken. Elvira vraagt hoe lang het geleden is dat de mensen verdwenen zijn. *“Dat is niet zo lang geleden geweest. De aanvallen zijn echter nog nooit in de stad zelf geweest.”* Willow vraagt naar de taal die ze spraken. Deirdre vertelt: *“Het was een donkere taal die de beesten spraken. Het ging over de Traan. Die was in de buurt. De Traan zat in huizen, of in personen.”* Deirdre denkt dat dit nog maar een fractie is van wat er nog gaat komen. We worden voor meer informatie verwezen naar de Lord van de stad, Lord Criswell. Misschien kan hij er wat aan doen. Maar de stadswacht van het stadje is waarschijnlijk niet in staat om weerstand te bieden. Als er nog meer aanvallen komen valt dit stadje in handen van de beesten. Ze vertelt waar we het kasteeltje van Lord Criswell kunnen vinden, bij de rivier de Chill. Ze vertelt ook nog dat de tempel leeg staat, maar ze weet niet waarom.



We besluiten om naar Lord Criswell te gaan en Deirdre gaat met ons mee. Onderweg krijgen we nog wat informatie over Ioun. Samantha besluit om niet mee naar binnen te gaan. Ze heeft het er niet zo op om bij bevelhebbers van steden en dorpen haar gezicht te laten zien. Elvira bonkt op de deur. Een bediende doet open en vraagt wat we komen doen. We vragen om een audiëntie met Lord Criswell en we verwijzen naar de gebeurtenissen op het plein. De bediende meldt ons aan bij Lord Criswell. Even later komt hij terug, we mogen bij Lord Criswell komen. We zien een man zitten achter een bureau. Een aardig uitzienende man. We begroeten hem. Hij vraagt wat er gebeurd is op het plein. Elvira vertelt wat er voorgevallen is en zegt dat dit een ernstige situatie is. Maar Lord Criswell zegt: *“We komen er wel overheen.”* Hij lijkt wel wat laconiek. Hij kan er niet veel aan doen. Willow vraagt naar de tempel en naar de Stormcrows. De Stormcrows zijn nooit meer gezien. Ze kwamen en ze gingen. Hij weet ook weinig over de tempel te vertellen. Deirdre vindt het maar vreemd. Lord Criswell zegt dat de pelgrims alleen voor het standbeeld komen. Dan vraagt Willow om een beloning. Lord Criswell wil dit wel voor vier personen geven en kijkt ook Deirdre aan. Maar Deirdre zegt: *“Ik ben geen vechter, maar een genezer.”* Wij bieden dan aan om de stadswacht assisteren bij het oplossen van dit probleem. De stadswacht wordt echter bijna niet gebruikt. Er wordt wel hard aan gewerkt om wat aan de aanvallen te doen. De Captain van de stadswacht is er mee bezig. Dan vertelt hij nog wat over de pelgrims: *“De bedevaartgangers komen omdat Ioun zeer belangrijk is geweest voor de stad en er wordt aan verdiend, wat goed is voor de welvaart van de stad. Het standbeeld is van een oude geestelijke van Ioun.”* Deirdre vertelt: *“Het beeld is van Estered. Een geestelijke van de tempel van Ioun. Verhalen gaan dat hij is opgestegen naar de astrale wereld waar hij Ioun nog steeds dient. Volgens de legende heeft hij zijn kennis rechtstreeks van Ioun gekregen.”* Lord Criswell bevestigt dit verhaal. En hij vertelt dat monsters buiten de stad

moeten zitten. Deirdre denkt dat ze bij de Kaorti tempel rondhangen. Lord Criswell geeft ons een kaartje van de omgeving. We kunnen praten met de Captain van de stadswacht. Hij biedt ons uit de stadsfondsen 500 gp per persoon aan. Ilrué weet er nog wat bij te praten en we krijgen nog 300 gp per persoon er bij. En we krijgen een briefje voor de Captain van stadswacht. Deirdre vraagt om een briefje voor de pelgrims om mensen te ronselen voor geneeswerk. Lord Criswell schrijft dit briefje voor haar. Buitengekomen vertelt Elvira wat we gehoord en gekregen hebben aan Samantha. En het goud wordt ook onder Samantha verdeeld, dus iedereen 600 gp. Willow zegt dat Samantha voortaan ook mee naar binnen moet gaan, en Ilrué zegt dat zij anders niet meer wil delen. Deirdre wijst op het kaartje aan waar de Kaorti tempel gestaan moet hebben.

We willen nu een bezoek brengen aan de Captain van de stadswacht. We zien een stadswacht staan en vragen waar we de Captain kunnen vinden. Maar de man weet niet waar de Captain is. Die is buiten het stadje bezig met een vermissing. De stadswacht weet ook niet waar het huis is van de captain. Dat vraagt Elvira of hij wil vragen dat de Captain naar de herberg, the



Inn on the Square, wil komen. En anders komen we hem de volgende morgen opzoeken. We gaan nu dan maar naar the Inn on the Square. De andere herbergen in het zijn toch wat minder.

Het blijkt toch nog vroeg te zijn en Willow en Ilrué willen eerst nog een rondje door het stadje lopen. Elvira en Samantha regelen eerst een vierpersoonskamer in de herberg. Dit kost in deze luxe herberg een gp per nacht. Ilrué en Willow gaan op kroegen tocht en ze komen nog wat zaken te weten: Er zijn diverse districten. In het Riverfront District zijn de meer louche kroegen waar ook gegokt kan worden. Ze gaan een kroeg binnen, the Cast Die. Ze gaan aan een tafeltje zitten bij wat andere personen en er wordt wat gegokt. Ilrué heeft een goede hand en wint 100 gp. Maar Willow heeft pech en verliest 60 gp. Ilrué weet nog wat informatie los te peuteren bij een vaag figuur, Gerald Roy. Hij vertelt dat hij hier vaker komt. Hij heeft gehoord dat we geholpen hebben bij het gevecht in het stadje. Hij biedt Willow en Ilrué een borrel aan. Hij zegt dat hij connecties heeft om aan informatie te komen. Over de vermissingen zegt hij laconiek: *“Dan moet je maar niet buiten de stad wonen. Er zitten Orcs en Beren in het bos het is er gevaarlijk.”* Maar echt veel weet hij ook niet te vertellen. Simon de zoon van de handelaar kent hij wel. Over het bos weet hij niet veel te vertellen maar hij kent iemand, een soort gladjakker, een Magiër, Croetus genaamd. Hij is vijf jaar geleden weggegaan uit een andere stad omdat hij een avontuurtje had met de vrouw van een Lord. Hij woont in een klein torentje in het Low District en hij weet nogal veel. Gerald is een vrij jonge gozer, vrij lang en tener. Willow laat hem een trucje zien en laat Gerald een beetje vliegen. Die vindt dit op zijn beurt zeer gaaf.

Elvira en Sam zijn de tempel, the Mindspire, in gegaan. Het is een mooi gebouw. Het ziet er zeer oud uit. Waarschijnlijk staat het gebouw er langer dan de stad, die er waarschijnlijk

omheen is gebouwd. In de muren van het gebouw staan allemaal glyphs en symbols. Tevens zitten er glas in lood ramen in de muren. De entree is voorzien van twee grote deuren met een trap omhoog. Er staat nog een oud altaar in de tempel. Maar voor de rest is het een verlaten gebouw. Na deze bezichtiging gaan Elvira en Samantha naar de herberg waar Willow en Ilrué inmiddels ook zijn aangekomen. Ilrué is duidelijk teleurgesteld dat ze geen eigen kamer heeft.



Samantha vraagt aan Elvira om nog even mee te gaan naar de taverne, ze wil nog wat bespreken. Samantha zegt dan: *“Elvira, je begrijpt toch wel waarom ik niet mee naar binnen ben gegaan bij Lord Criswell?”* Elvira knikt begrijpend.

Samantha vertelt verder: *“Eigenlijk wil ik morgen ook niet mee naar de Captain van de wacht. Dat is mij ook veel te gevaarlijk. Als jij nu met Willow naar de captain gaan, kan ik samen met Ilrué naar magiër Croetus gaan. Dan doen we twee dingen tegelijk. Ik zou graag willen dat Ilrué met mij mee gaat want die is wat meer bespraakt.”* Elvira begrijpt Samantha haar problemen en stemt in met het idee van de twee bezoeken.

Dan vraagt Samantha aan Elvira: *“Mag ik je wat vragen. Jij weet alles van mijn problemen, maar ik weet maar heel weinig van jou af. Heb jij wel eens een vriendje gehad?”* Elvira antwoordt: *“Ja, in het weeshuis. Daar had ik allemaal vriendjes.”* Samantha vraagt door: *“Maar heb je dan wel eens een echt vriendje gehad?”* Elvira zegt dan: *“Ik snap je niet, nu heb ik toch ook weer vrienden.”* Dan wil ze nog even bidden, buiten in het park.

Willow vraagt dan aan Samantha: *“Wat was dat voor gesprekje met Elvira. Jullie hebben toch geen geheimen? Ik wil wel op de groep kunnen vertrouwen, vooral als we in gevecht zijn.”*

Samantha antwoordt: *“We hadden het over wat gewone dingen onder elkaar hoor. En vanmiddag in het gevecht heb ik je toch bijgestaan!”* Elvira komt weer binnen en mengt zich in het gesprek.

Ilrué sluipt ondertussen ongemerkt naar de kamer en onderzoekt de rugtas van Samantha. Samantha gedraagt zich verdacht en Ilrué wil graag weten of Samantha wat verbergt. De tas van Samantha zit gelukkig niet zo ordelijk volgestopt en bevat voornamelijk avonturiers spullen en reserve kleding. Onderin vindt ze een zorgvuldig dichtgestopt pakketje. Voorzichtig maakt Ilrué het open, zou het iets zijn dat ze gestolen heeft? Zodra het open is komt er een zachte zoete bloemen geur vandaan en vindt ze naast een flesje parfum en een geur buideltje, een groen pikant setje zijden ondergoed. Ilrué beeldt zich in hoe dat bij Samantha zou staan en een ondeugende glimlach ontstaat op haar gezicht. De groene kleur past precies bij de kleur van haar ogen. Die ondeugende Samantha toch, dat had Ilrué toch niet achter haar gezocht. Ze geniet nog even van de geur en stopt alles daarna netjes in het pakketje terug, om vervolgens alles weer in de tas te stoppen. Ze wappert nog een paar keer met haar handen en de delicate geur is al snel niet meer te ruiken. Tenslotte kijkt ze nog even in de tas van Elvira, maar vindt alleen maar netjes opgevouwen kledingstukken in diverse tinten wit. *“Saai zeg,”* denkt Ilrué: *“Totaal niet spannend.”* Verder zit alles heel netjes opgevouwen is en ze vermoedt dat er toch niets te vinden zal zijn. Als alles weer is zoals het was, gaat ze weer terug naar beneden, stiekem afvragend waarom Samantha dat mooie setje en die lekkere geuren toch bij zich heeft.

Elvira vertelt wat ze met Samantha heeft besproken over de te maken bezoeken. Willow vindt het een beetje vreemd dat de vrouwen dit onder elkaar hebben afgesproken. Hij wil dat dit de volgende keer in de groep wordt besproken. Elvira en Samantha beloven dit voortaan te doen. Elvira besluit om naar bed te gaan. Samantha neemt nog een drankje en gaat ook naar boven om zich klaar te maken voor de nacht. Samantha ziet wel dat er wat met haar rugtas is gebeurd. Ze weet even niet wat ze hier mee moet: *“Elvira is eerder naar bed gegaan. Zou die gesnuffeld hebben? Nee toch?”* en ze stapt haar bed in. Ilrué en Willow duiken nog even de taverne in en drinken nog een paar biertjes. En uiteindelijk gaan ze ook naar bed.

's Nachts krijgt Samantha een verschrikkelijke nachtmerrie:

Ze ziet haar huisje in Fallcrest. Het ongere type komt haar kamer binnen, terwijl zij samen met Lord Featherfly de liefde bedrijven. Ze wordt neergeslagen en ze ziet ook dat Lord Featherfly wordt neergeslagen. De insluiper prevelt wat met zijn lippen. Haar ogen gaan open, zij het dat ze zeer vreemd uit haar ogen kijkt. Het mes wordt haar aangereikt en ze neemt het aan. Ze steekt Lord Featherfly in zijn rug met het mes. Ze staat op van haar bed en ineens ligt ze bewusteloos op de grond.

Ze schrikt wakker: *“Nee, dit kan niet waar zijn!”* Samantha staat huilend op en valt op haar knieën. Ze begint te bidden naar Avandra. Na een tijdje komt ze weer tot rust, mede door de hulp van haar godin. Ze gaat weer haar bed in.

Elvira is wakker geworden en vraagt wat er aan de hand is. Samantha vertelt dat ze een nachtmerrie heeft gehad. Elvira zegt: *“Kom even mee dan praten we er over.”* Ze gaan naar beneden bij de haard. Samantha vertelt wat ze gedroomd heeft. Elvira fluistert: *“Het is maar een droom dit zal niet gebeurd zijn. Je moet gaan mediteren met je godin.”* Ilrué doet alsof ze slaapt en observeert de twee dames in de slaapkamer. Op het moment dat ze naar beneden gaan luistert ze boven aan de trap mee met het gesprek. Om vervolgens op tijd weer het bed in te kruipen als Samantha en Elvira hun gesprek afronden. Elvira zegt dan nog: *“Samantha, je moet dit ook tegen de anderen vertellen. Je moet geen geheimen voor ze hebben.”* Samantha antwoordt: *“Ik moet hier nog even over nadenken, het is zo'n vreemde geschiedenis wat er allemaal gebeurd is.”* Elvira gaat weer naar bed en Samantha volgt even later. Ilrué merkt dat ze weer terug in bed kruipen en vindt het maar een vreemd. *“Samantha die visioen heeft gehad dat ze een man gaat vermoorden terwijl ze niet zichzelf is? Waarom zou iemand zo'n visioen krijgen van zichzelf en wie zou Samantha nu gebruiken om iemand te vermoorden?”*

De volgende morgen staat Elvira als eerste op. Ze gooit de gordijnen open en roept: *“Opstaan allemaal, we gaan ontbijten.”* Willow vraagt wat dat gestommel te betekenen had vannacht. Elvira legt uit dat Samantha een nachtmerrie gehad heeft.

De herbergier, chef Flatfoot, heeft een lekker ontbijt gemaakt. En we gaan heerlijk eten. Willow bedankt chef Flatfoot voor het overheerlijke ontbijt.

Elvira en Willow gaan naar de Captain van de wacht. Ze hebben het briefje van Lord Criswell bij zich. Ze kloppen op de deur. De stadswacht, die we gisteren gezien hebben, doet open en brengt ze bij Captain Grant. Ze zien nog wat andere stadswachters lopen. Er komt een stevige man op hun af. Hij heet hen welkom en stelt zich voor als Captain Grant. Willow vertelt over het briefje. Hij vraagt naar de verdwenen mensen. De Captain bevestigt dat er mensen verdwenen zijn maar doet er nog al luchtig over. *“Het zijn geen vreemde dingen. Zo af en toe verdwijnen er wel eens mensen in het bos, waarschijnlijk door dieren aangevallen. Die monsters van gisteren zijn wel vreemd. Die hebben we nog nooit in de stad gezien.”* Dan zegt Willow dat de aanval van de monsters toch wel raar is. Maar de Captain ziet nog niet echt dat er gekke dingen gebeuren. Hij vertelt over de Orcs in het Harrow Wood: *“Met de Orcs praten we gewoon en we drijven er handel mee. Ik zie hier geen kwaad in. Die Grells heb ik nog niet eerder gezien. Ja, ik ben dan wel een stevige kerel, maar de rest van de stadswacht is nogal zwak.”* Willow vraagt dan over de Traan van Ioun. Maar daar heeft hij nog nooit van gehoord. Dat moeten we aan de magiër Croetus of aan de boekenwurm vragen. Elvira vraagt wie de boekenwurm is. *“Dat is Meester Vyen, een belezen kerel. Die zit in de bibliotheek. Maar pas op voor de magiër, die is een soort rokkenjager.”* Dan wil hij weer verder met zijn werkzaamheden. Willow biedt nog aan om verder te assisteren als de monsters weer verschijnen. Dat stelt hij op prijs. Dan wil Elvira nog een sending naar Ilrué en Samantha sturen om te waarschuwen voor de magiër.

Ilrué en Samantha gaan naar het Low District en komen bij de woning van de magiër aan. Ze zien een klein torentje, typisch een woning voor een magiër. Ilrué heeft onderweg aan Samantha vertelt wat Gerald Roy allemaal gezegd heeft.

Ze kloppen op de deur. Er gebeurt niets. Ze kloppen nog een keer en op de bovenverdieping gaat een raampje open. Er steekt een niet slecht uitzierende kerel zijn hoofd uit het raam en roept: *“Wat moet dat? Oh dames, wacht even, ik kom er meteen aan.”* Even later gaat de deur open en er staat een man voor de deur die zegt: *“Kom binnen dames, wat willen jullie?”*

Ilrué valt meteen met de deur in huis en vraagt of hij bekend is met het bos. Hij zegt dat hij wel wat weet van het bos maar hij wil toch eerst weten wie de dames zijn: *“Ik ben Croetus, wie zijn jullie?”* Hij ziet er goed verzorgd uit, hij heeft een snor en hij is goed gekleed. Hij vertelt dat hij alles weet van de omgeving maar hij wil liever alles over de beide dames weten. Ilrué en Samantha stellen zich voor. En hij zegt: *“Twee schone dames zo vroeg op de morgen.”* Hij maakt allerlei complimentjes in de richting van de dames. Dan vraagt Ilrué weer naar informatie. Samantha vraagt over het bos waar de mensen verdwijnen. Hij heeft het niet zo met het bos. Dan vraagt Ilrué over de Grells. *“Dat zijn creaturen met een afwijking die uit die toren komen, ze zijn voorheen nog nooit in de stad geweest. Jullie waren bij die aanval van gisteren. Geweldig twee stevige dames.”* Hij biedt wat te drinken aan. Hij komt met drie rode wijntjes aan en hij maakt weer wat complimentjes. Ilrué en Samantha gaan zitten en drinken wat. Dan vraagt hij wat we nu in dat bos moeten: *“Er wonen allemaal Orcs in het bos, trouwens Orc vrouwen zijn ook mooi.”* Ilrué legt uit dat ze er toch doorheen moeten om naar de toren te gaan. *“De Orcs zijn niet echt gevaarlijk, er wordt handel mee gedreven. Spreek er alleen geen kwaad over. De toren is een ander geval daar zijn wat vreemde wezens. Die Stormcrows zijn er ook heen gegaan, nogal vreemde creaturen. Maar die monsters, die Grells, nee daar weet ik niet veel over te vertellen. Ik zou er graag een willen hebben om te onderzoeken. Neem er een voor me mee.”*

Ilrué laat weten dat ze wat teleurgesteld is over de kennis van de magiër. Dan vraagt Ilrué wat over Ioun en de Traan. Over de Traan weet hij weinig, dit is te religieus. Ilrué laat nog eens haar teleurstelling blijken. Over Estered weet hij wel wat: *“Estered was een magiër en een theoloog. Hij heeft lang geleden in Wellspring gewerkt en gewoond. Hij is onverwachts heengegaan, waarschijnlijk naar zijn godheid, maar dat weet niemand. Hij schijnt wel een geheim laboratorium te hebben gehad.”* Dan vertelt hij nog over de omgeving: *“De landen om Wellspring heen behoorden tot een keizerrijk. Maar die hadden een pact gemaakt met Devils. Ze zijn van kant gemaakt en er is een nieuwe start gemaakt. Volgens een oude legende, dat vertel ik niet tegen iedereen hoor, is er een groep met occulte figuren en magiërs geweest die experimenten hebben uitgevoerd met het Far Realm. Deze Far Realm ligt ver achter de werelden van de Angels en de Demons en er is weinig over bekend.”* Hij wil nog wel wat vertellen maar daar wil hij wel wat voor ‘zien’. Ilrué speelt het spelletje mee en beweegt zich wat sensueel. Hij gaat verder: *“Die occulte figuren en magiërs waren de Kaorti. Eh, kan ik een nog afspraakje met jullie maken, kom vanavond nog even langs.”* Ilrué staat het aanbod af maar laat een kleine opening open als hij nog wat weet te vertellen. Samantha wil nog even wat met Croetus bespreken over wat magie betreft, maar het is wel privé. Ze vraagt of Ilrué dat niet erg vindt. Croetus wil Samantha mee naar boven nemen, maar Samantha zegt dat dat niet de bedoeling is. Hij probeert Ilrué de deur uit te werken. Samantha zegt dan dat een kamertje apart ook goed is en dat Ilrué dan in deze ruimte kan blijven. Croetus stemt toe.

Samantha probeert haar verhaal uit te leggen op een oppervlakkige wijze: *“Er is iemand in haar woning met een ander samen. Er breekt een figuur in en die slaat de bewoonster neer. Dan vermoordt hij de bezoeker. De bewoonster wordt gevonden met het mes in haar handen. Ze wordt opgepakt en aangeklaagd. Ze weet te vluchten. Maar ze krijgt later een nachtmerrie. De insluiper prevelt wat en de neergeslagen bewoonster staat op en krijgt het mes aangereikt en steekt de bezoeker neer.”* Ilrué probeert ondertussen aan de deur mee te luisteren. Croetus legt uit: *“Er zijn wel spreuken waarbij mensen gedwongen worden om dingen te doen zonder dat de persoon er van af weet. En die spreuken worden voor dit soort dingen gebruikt. Er zijn magiërs die dit doen. Maar ik wil wel meer informatie hebben om meer te kunnen vertellen. Ik wil hier wel verder onderzoek naar doen. Kom nog eens langs en vertel meer.”* Hij kijkt nog eens verlekkerd naar Samantha en dan leidt hij Samantha naar de andere ruimte. Samantha en Ilrué verlaten de magiër, die dat wel jammer vindt, en gaan terug naar de herberg. Terwijl ze terug lopen denkt Ilrué dat er toch wel iets van waarheid in dat visioen moet zitten. Samantha lijkt er wel heilig van overtuigd te zijn, ondanks het onsamenhangende verhaal dat ze Croetus probeerde duidelijk te maken.

Elvira en Willow gaan naar Meester Vyen. Ze kloppen aan. Er doet een oudere man open, met wit haar en een klein bocheltje. Ze stellen zich voor. Dan roept hij: *“Rustig blijven, ik kom zo*

weer.” Hij vertelt dat hij les geeft aan de kinderen van de stad. Elvira vraagt naar de toren. Hij zegt dat dit de tempel van Ioun is. Dan vertellen ze over de aanval van gisteren. Hij heeft de aanval gezien en dat Elvira en Willow de inwoners geholpen hebben. Elvira vraagt verder over de tempel en ook over de Traan van Ioun. Hij zegt dat hij boeken heeft over de tempel. Elvira stelt voor om de kinderen een verhaaltje te vertellen, dan kan hij de boeken opzoeken. Elvira loopt de kamer binnen, gevolgd door Willow. “Een Elfje, een Elfje,” roepen de kinderen. “Nee,” zegt Elvira: “Een Pixie.” Willow moet gaan uitleggen wat een Pixie is. Dan vragen ze waar meester Vyen is. Elvira zegt dat hij zo terug komt. Maar zij gaat een verhaaltje vertellen. Dit gaat over Mielikki, maar niet alle kinderen hebben interesse in dit verhaal. Er wordt door sommige kinderen wat geklierd. Dan komt meester Vyen er weer aan. Hij zegt: “Het boek ligt in de bibliotheek.” Er liggen twee boeken open over de religie van Ioun. In een van de boeken staat dat de Kaorti een sekte was binnen de Tempel van Ioun. Ze waren de bewakers van de kennis en relikwieën van Ioun. Deze sekte was een flink aantal jaren terug ingestort want hij was met vreemde kennis bezig en heeft zichzelf vernietigd. In een ander boek staat wat over de vreemde wezens. Ze hebben niet de zwakheden van de mensen. Ze zijn immuun voor bepaalde dingen. En ze hebben bepaalde begaafdheden. Grells zijn blind maar kunnen dingen aanvoelen. Er zijn ook magiërs onder de Grells, die zijn wat steviger en kunnen bliksemschichten schieten en zijn er zelf bestand tegen. Ze zijn op zich wel zwak. Elvira en Willow hebben nu wel wat informatie en besluiten om terug te gaan naar de herberg.

We komen weer bij elkaar bij de herberg. We wisselen onderling de gegevens uit. We willen wat wapens kopen voor de Orcs en Elvira wil een potion kopen. Dan gaan we op pad. We lopen de stad uit richting het westen. We zien wat boerderijen en er zijn sporen van vernietiging te zien. Een boer vertelt dat hij vier Grells richting de stad heeft zien gaan. Er kwam er maar een terug en die ging richting het westen. Onder de boeren is er een dode gevallen. We lopen verder en komen aan de rand van het Harrow Wood. Al snel wordt het bos vrij dicht. Het is er donker, vochtig en koud. Er hangt hier en daar een mistbank. We trekken door het bos. We komen bij een stroompje aan. Dan komen er wat vreemde figuren van achter wat bomen op ons af stormen. Ze zijn gekleed in zwarte huiden en hebben een zwart masker op. In het midden van het masker zit een bloederig oog. Dan komt er ook nog een Tiefeling dame vanachter de bomen tevoorschijn met een rod en een morningstar. Ze lijkt wel een beetje schimmig. Al gauw komen er nog wat mannen aangestromd. Als de eerste man sterft schreeuwt hij: “Malachie!” en stort in elkaar. Ook de andere mannen schreeuwen: “Malachie!” als ze dood gaan, en dit veroorzaakt toch wel hevige pijnen. Samantha en Elvira zien wat gedaantes in de verte staan in de bosjes. Ben doodt de Tiefeling, Eskade genaamd. Samantha ziet dat de gedaantes niet dichterbij komen, maar ze ziet niet wat het zijn. Ilrué weet het gevecht te beëindigen. We kijken eens naar de mannen. Het blijken 'Eyes of Malachie' te zijn. Ze hebben een soort masker op met een band om hun hoofd. Hierop zien we een bloederig oog. Ze zien er vreemd uit. We verwijderen de maskers, de gezichten van de mannen zijn misvormt. De een heeft twee oren aan een kant, bij de ander ontbreekt de neus, en zo hebben ze allemaal vreemde gezichten. De Tiefeling ziet er al net zo vreemd uit. Op de Tiefeling vinden we een paar schoenen. Elvira loopt nu op de gedaantes af. Er stapt een stevige kerel de bosjes uit. Hij heeft een grijze huid en hij heeft een greatsword op zijn rug. Hij zegt: “Ik ben Vaymeer van het Harrowfolk, wie zijn jullie.” Elvira stelt zich voor en vertelt wie wij zijn. En ze vertelt over de problemen met de Grells. Ze vraagt of hun de Orcs zijn. Willow laat de meegenomen wapens zien. Elvira vertelt dat we op doorreis zijn en hen niet willen storen en daarom hebben



we de wapens meegenomen. Hij wordt wat vriendelijker. Hij vertelt: *“Die wezens zijn de valse, ze behoren bij de tentakels. De ouderlingen onder ons hebben het al een paar dagen over het grote kwaad wat in de oude toren huist. Ze hebben het ook over Ioun de godin.”* Elvira vraagt of we ook met de ouderlingen kunnen praten, maar daar stemt hij niet mee in. We besluiten verder te gaan en we bedanken hem voor de doortocht. Hij waarschuwt nog voor meer van die valse. Hij biedt aan om een paar scouts mee te sturen om ons naar de toren te brengen. Dan valt het ons op dat er twee Orcs zijn die Samantha in de gaten houden. Vaymeer geeft opdracht om de lijken te verbranden.

We worden door de scouts richting de bergen gebracht, het wordt al snel lichter tussen de bomen. De toren wordt zichtbaar. We horen her en der een waterval kletteren. De Orcs zeggen: *“Toren, kwade toren, vuile toren.”* De vegetatie die we hier zien lijkt aangetast door het kwaad wat vanuit de toren stroomt. We komen tussen de rotsen aan de rand van het woud. De Orcs nemen afscheid. We hebben nu een duidelijk zicht op de toren. Het lijkt wel alsof een waterval boven op de toren valt en op de toren zien we nog een verloederd teken van Ioun staan.



We werpen een blik op de toren. We kijken nog even of we hier sporen zien van de 'Eyes of Malachie'. Maar alles hier in de omgeving ziet er dood uit en op de rotsen zijn geen sporen te vinden. Elvira vraagt wat we zullen gaan doen. Ilrué stelt voor om naar de toren te gaan. We lopen een eindje naar boven richting de toren. Op de achtergrond horen we de waterval omlaag kletteren. Het pad richting de toren is niet goed begaanbaar, maar na slingeren en klauteren komen we bij de toren aan. Aan de voet van de toren zien we lijken liggen van mensachtige wezens. We kijken eens naar deze wezens. Elvira bestudeert ze, ze denkt: *“Dit zijn ...”* en dan komen de wezens tot leven. Ilrué gaat er op af. Dan stormt Samantha naar voren en in het voorbij gaan stoot ze Ilrué even aan. Willow weet de eerste Zombie neer te slaan, in plaats van armen had deze tentakels. De 'Eyes of Malachie' waren ook misvormd, wat is hier aan de hand? Uiteindelijk weet Ilrué de strijd te beëindigen. We doorzoeken de lijken maar ze hebben niets van waarde bij zich. We kunnen echter niet plaatsen waar deze individuen vandaan komen.

We komen bij de zijkant van de toren, er loopt een pad naar de ingang. Naast de toren zit een vrij steile klif omhoog. De toren is half in de berg gebouwd. Hij ziet er oud en vervallen uit. We lopen voorzichtig naar de ingang. We zien acht standbeelden met een zwaard in de hand en een kap over het hoofd. Drie stuks zijn hevig in verval. De ingang is voorzien van een grote dubbele ijzeren deur. Er zit geen slot op de deur. Elvira kijkt eens omhoog en ziet boven in de bergen nog een grot. Samantha opent de deur. We zien een kleine hal. Er hangen twee planken aan de muur. In een hoek staat een grote Flesh Golem, en vanaf het plafond komen wat beestjes aanvliegen. Het begint meteen te stinken. De Flesh Golem valt aan. Dan wordt de deur van de hal opengesmeten. Een vreemdsoortige Dwerg komt aangelopen. Hij heeft zijn ogen op stokjes zitten en hij kwijlt uit zijn mond. Hij stormt op Elvira af. De Golem bonkt op Samantha en dan valt de swarm Stirges ook Samantha aan en ze gaat neer. Elvira weet Samantha weer op de been te krijgen. Even later gaat de Golem neer en Willow velt de Dwerg, die Garen blijkt te heten, en het gevecht is ten einde. Op de Dwerg vinden we een leren harnas, thieves tools en shurikens. Deze hebben niet veel waarde en laten we liggen. Maar dan vinden we een vreemde bril in zijn broek. De bril is een goggles of night. Deze gaan naar Elvira. We kijken nog even naar de eerder gevonden schoenen. Dit zijn quickstride boots. Ilrué vindt ze wel nuttig. We besluiten nu even te rusten en onze wonden te verzorgen.

Door de deur van de hal zien we een gang. We zien door de scheuren in de muren wat licht. Af en toe valt er een steen uit de muur. De toren ziet er echt uit als een ruïne. Door het geraas van de waterval horen we weinig geluiden vanuit het gebouw. Als we de gang inkijken zien we in de ruimte tegenover de hal een dubbele deur. Her en der zien we nog wat ruimtes met deuren. -Ilrué gebruikt een van haar gaven om een onzichtbare sprite op te roepen die de beneden verdieping verkent. Na een paar minuten komt deze sprite terug en vertelt Ilrué

telepathisch wat er allemaal te zien is. In de midden ruimte zit een grote draaitrap naar boven. In de rechter midden ruimte zit een gat in de grond en er zitten wat monsters in. In de ruimte rechts van de hal zit een berg troep, alsof hier iemand gewoond heeft. De ruimte links van de hal is dicht. In de linker midden kamer zitten wat Humanoid figuren. Ze lijken wel blind. Linksboven is alles nat, daar klettert de waterval doorheen. En de ruimte aan de rechterkant daarvan is afgesloten. Willow sluipt stiekem naar de ruimte met de Humanoids en gluurt naar



binnen. Hij ziet dat de ene figuur een Grimlock is, een grijs huidig beest met een grote bijl. Daarnaast ziet hij een dame, met een zwaard en schild en harnas. Haar ogen staan wijd open en ze scheidt vieze drek af. Hij hoort in de ruimte ernaast ook nog geluiden. Dan kijkt hij ook nog in de andere ruimte waar monsters in moeten zitten. Maar daar ziet hij niets, alsof de monsters verdwenen zijn. Willow komt weer terug en vertelt zijn bevindingen.

We besluiten om eerst naar de ruimte met de Grimlock en de dame te gaan. Samantha stormt naar binnen. De dame duwt haar de waterval in, maar ze blijft nog overeind. En ze valt weer aan. De dame ziet er niet meer zo goed uit maar ze is ooit een Human geweest.

We horen verderop wat gerammel en gebonk. Dan komt er nog een Grimlock door een deur en vanachter komt er nog een Grimlock, deze zien er steviger uit. Elvira doodt Denva, de dame. En dan weet Ilrué de laatste Grimlock af te maken. We kijken nog even wat ze bij zich hebben. We vinden bloodhound bracers. Deze gaan naar Willow.



We besluiten om nu eerst te gaan rusten. In de toren vinden we het niet pluis, dus we besluiten om de toren uit te gaan en in het bos een geschikt plekje te vinden om daar een kamp op te slaan. We gaan een kwartiertje het bos in en vinden daar een leuk plekje. We zien nog wel wat Orcs rondkijken, maar daar hebben we geen last van.

We besluiten om ieder 100 gp in een groepspot te doen. En Elvira maakt hier gebruik van om een unsean servant op te roepen om het kamp klaar te maken. Nadat het kamp is opgezet en iedereen zijn slaapplekje heeft uitgezocht wordt er een kleine avondmaaltijd genuttigd. Tijdens deze maaltijd vertelt Ilrué dat het vanavond volle maan is en ze van deze gelegenheid gebruik wil maken om in alle rust te kunnen bidden naar Sehanine, de Elfen godin van de maan. Iets verder in het bos heeft ze een open plek gespot welke perfect is voor haar en ze volop kan genieten van de volle maan en de rust van het bos. Op vragen van Samantha over rituelen en gebruiken van volgelingen van Sehanine blijft ze mysterieus en ontwijkend.

Als de maaltijd is voltooid, het kamp verder klaar is voor de nacht en er een klein vuurtje brand tegen wilde dieren, staat Ilrué op om naar de open plek te gaan uit het zicht van het kamp, maar nog binnen schreeuw afstand mocht er iets aan de hand zijn. Daar aangekomen spreidt ze een kleed uit in het midden van de open plek en daarom heen maakt ze een cirkel van zilver stukken die meteen glinsteren in het maanlicht. "Ja," denkt Ilrué: "Het is een mooie heldere nacht." Nadat de cirkel gereed is kleedt ze zich helemaal uit naast de cirkel en neemt ze nog een klein slokje van haar fles Feywine, die ze uit Waterdeep heeft meegenomen. Daarna begint ze langzaam sensueel met haar heupen te wiegen op een melodie die ze zachtjes neuriet. Dit breidt langzaam uit tot een wilde dans rondom de cirkel, wild zwaaiend en gooiend met haar rapier van ijs. Bij elke worp verdwijnt de rapier, die ze volgens even later weer opnieuw oproept, net alsof ze hem opvangt. Na een halfuurtje stopt ze hijgend en bezweet met dansen om vervolgens midden in de cirkel op het kleed te knielen. Haar rug recht, haar knieën

uit elkaar en met haar hand palmen naar de maan gericht, rustend op haar knieën zit ze als in een soort lotus houding met gesloten ogen. Concentrerend op haar ademhaling wordt deze vanzelf rustiger en raakt ze in een soort trance gericht aan Sehanine. De nacht is ook zonder jacht perfect en de lucht koel, maar Ilrué heeft er geen last van terwijl ze in alle stilte op haar zintuigen focust, in het volle maanlicht. Nu valt haar pas op dat ze zachtjes een beekje hoort kabbelen. *“Perfect om straks even af te spoelen,”* denkt Ilrué nog. Dan komt ze weer terug. Elvira vraagt nog of ze lekker heeft gebeden maar krijgt geen antwoord terug.



Na een welgenoten nachtrust gaan we weer terug naar de toren en we besluiten om richting de rechter ruimte te gaan waar we ook monsters hebben waargenomen. Willow gaat op onderzoek, en gluurt om de hoek van de deur. Hij ziet een groot gat in de vloer en voor de rest ligt er overal troep in de ruimte. De muren zitten onder de drek. Dan kijkt hij ook nog even in de ruimte aan de andere kant van het gangetje. Die ruimte is vrij leeg, her en der liggen er kleden op de vloer alsof er geslapen is. Op de vloer zitten wat brandvlekken en wat flinke krassen. Willow sluipt nu richting het gat in de vloer en kijkt er eens in. Dan komt er uit het gat een grote slijmerige kluit vlees, een Ravening Cyst, die Willow aanvalt. Hij ziet nog wel dat het in het gat donker is. Uit de achtergelegen ruimte komt er een Warped Grick Alpha aangeslopen, gevolgd door twee kleinere, gewone Warped Gricks. Maar na een enerverend gevecht kunnen we weer verder. We besluiten om even kort te rusten.

We gaan de trap op naar de eerste verdieping. Ilrué stuurt haar onzichtbare sprite weer op verkenning uit en deze gaat de verdieping in de rondte. Ook hier is een gedeelte ingestort en staat onder water. Rechts in de ruimte loopt een monster rond en links boven lopen ook wat monsters rond. Het zijn Destrachans. En aan de linker zijde zijn er wat dichte deuren. Ilrué kijkt nog eens omhoog en denkt dat er nog minstens twee verdiepingen zijn. We besluiten om deze verdieping over te slaan en gaan verder omhoog. We komen nu in een grote vierkante kamer. In de hoeken staan vier pilaren, waarvan er een, in de hoek waar de waterval naar binnen stroomt, half afgebrokkeld is. Er zitten wat gaten in het plafond en ook in de vloer. We zien overal water door het plafond heen druipen. We zien twee grote zwevende Corroded Helmed Horrors, deze blijven echter stil hangen. Elvira kijkt eens in de rondte en ze denkt dat ze wat achter een van de pilaren zag bewegen. Samantha roept: *“Kom achter die pilaar vandaan.”* We zien twee Horrid Grells verschijnen. Dan komen ook de Corroded Helmed Horrors op ons af. Na enige tijd komt er nog iets aan, de grote gevluichte Grell uit Wellspring, een Grell Philosopher. Dit wordt een lang gevecht en dit wisselt wat heen en weer. Een Grell probeert Samantha in het gat te trekken, maar is niet sterk genoeg. Uiteindelijk weet Willow het gevecht te beëindigen. We vinden hier diverse scrolls en gems ter waarde van 4.200 gp tussen de puinhopen liggen. Samantha kijkt eens beneden in het gat waar ze bij staat. Ze ziet een soort van woonblok, allemaal kleine kamertjes. Er ligt een hoop troep in maar er is geen beweging te zien. In een andere kamer ziet ze allemaal rommel liggen, deze kamer is voor een groot deel ingestort. We nemen nu eerst maar weer een korte rust om onze wonden te likken. We vinden nog wat boeken en scrolls over de Kaorti.

Dan gaan we de trap op naar boven. We komen in de top van de toren. We kunnen hier naar buiten kijken een deel van de muren is ingestort. Een deel van de ruimte staat onder water en een groot deel is niet begaanbaar. We zien een groot tapijt op de vloer liggen waarop een troon staat. We zien in de ruimte twee Destrachans. En op de troon zit iets van wat ooit een Elf is

geweest. Hij kijkt met vuile ogen naar ons. Hij ziet er misvormd en wreed uit. Hij begint maniakaal te lachen en stuurt de Destrachans op ons af.



De Elf zegt: *“Jullie komen de Traan terugbrengen. Geef hem maar snel hier. En anders hebben wij pret.”* De Elf komt op ons af gestormd. Een Destrachan weet Samantha naar beneden te duwen. Maar Samantha weet even later, zij het gehavend, weer naar boven te komen. Op een gegeven moment lijkt het wel alsof de Destrachans uitgeput raken. De Elf lacht maniakaal en hij kijkt naar het vloerkleed. Even later gaat Elvira neer. Ilrué gooit een healing potion bij Elvira naar binnen. De Elf duwt Ilrué richting de waterval. Ze is helemaal doorweekt. Ze teleporteert zich weg van het water. Dan duwt Willow de Elf naar beneden. Hij stort twee verdiepingen omlaag. Samantha kijkt over de rand en gooit haar speer achter de Elf aan. Ze mist en ze ziet hem vreemd genoeg op vier benen weg lopen. Willow loopt het Festing Doom virus op doordat hij op het tapijt heeft gestaan.

Willow vliegt omlaag en de anderen gaan via de trap naar beneden. Als Ilrué op de eerste verdieping aankomt ziet hij dat de Destrachan die hij eerder gezien had, verdwenen is. Willow gaat de gang in en hoort een vrouw zingen, maar het klinkt als wartaal. Hij gaat een kamer in en hij ziet een straal licht uit de hoek op hem af komen. Hij ziet een wezen op hem afkomen en vlucht in angst weg. Hij heeft het wezen als een Beholder herkent. Samantha gaat de ruimte in en ziet de Beholder. Willow komt ook weer naar binnen en stormt nu op de Beholder af. Als Samantha en Willow bij de Beholder staan zien ze door een deur in de ruimte verderop een vrouwelijke Eladrin met grote ogen in een kooi staan. Ze heeft een lange oranje jurk aan en ze heeft een staf in haar handen. Ze ziet er erg verbrand uit. Willow en Samantha horen dat er wat aan de kooi gerommeld wordt. Willow besluit om naar te kooi te gaan om te voorkomen dat de Eladrin vrouw bevrijdt wordt. Hij ziet in de ruimte de



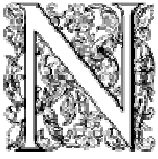
Elf staan die een sleutel in het slot van de kooi heeft gestoken. Willow weet de sleutel kapot te tikken. Samantha komt nu ook de ruimte binnen en als ze de Elf raakt begint de Eladrin vrouw te krijzen. Uiteindelijk weet Willow de Elf, Elomir genaamd, af te maken. De Eladrin vrouw begint nu weer te krijzen. Het krijzen gaat over in schreeuwen en ze probeert Elomir de kooi in te trekken. We gaan nu weer in gevecht met de Beholder. En na een enerverend gevecht weet Ilrué de Beholder af te maken.

We kijken nog even of we wat buit vinden. We vinden 5.000 gp en Floorfighter Straps. Deze gaan naar Samantha. Willow vraagt wat we met de Eladrin vrouw gaan doen. Elvira wil met haar praten. Elvira probeert de vrouw te benaderen maar ze reageert niet. Elvira probeert een liedje te zingen. Ze zingt nog even door en ze weet de vrouw te kalmeren. Elvira vraagt wie ze is. *“Ik ben Shantaira, ik heb mijn liefste teleurgesteld en nu moet ik hier branden tot hij mij vergeeft. We zijn hier gekomen door een Angel in een menselijke vorm. Hij droeg de naam Cylus.”* Elvira vraagt waar ze vandaan zijn gekomen. Ze zegt: *“Uit de stad, vreemdelingen hebben de Traan meegenomen. Wezens van schaduwen en rook.”* Dan vraagt Willow: *“Waarom heb je je geliefde teleurgesteld?”* Ze begint te brabbelen. Ze zegt: *“We waren met ons vijven waren, wij zijn de Stormcrows. De Traan weg is. We zijn verraden, bestolen en in de steek gelaten.”* Elvira vraagt waar we Cylus kunnen vinden. Ze begint weer te brabbelen. Willow wil Elomir wegtrekken maar dan trekt zij weer hard aan het lichaam van Elomir. Elvira vraagt of we haar vervloeking kunnen weghalen. Maar wederom brabbelt ze weer. Elvira vraagt of ze uit haar lijden verlost wil worden. Ook hier volgt gebrabbel op. Elvira vraagt nu of ze te vertrouwen is als we haar vrij laten. Maar het antwoord is wederom gebrabbel. Willow weet het slot te openen. Ze blijft nog steeds in de cel zitten met de hand van Elomir in haar handen.

Aangezien iedereen er aan het einde van het gevecht flink gewond is ontstaat er een discussie over een plek om te overnachten. Willow is van mening dat dat prima in de toren kan om daarna de overige delen te zuiveren, Samantha en Elvira vinden dat niet zo'n goed idee, omdat er nog monsters rondlopen op de plaatsen die we niet verkend hebben. Ilrué staat er tijdens deze discussie bij als een rillend verzopen katje en sluit zich aan bij Samantha en Elvira, de toren is geen veilige plek om te overnachten. Uiteindelijk is het opgelopen virus van het tapijt bij Willow de doorslag om terug te gaan naar de stad. We hebben geen idee wat het doet maar het kan niet goed zijn. Als we door het bos richting de stad lopen horen we opeens een hoop kabaal vanuit de richting van de toren. We draaien ons om en zien dat de toren compleet instort. Wat overblijft is een stapel puin waarover de waterval heen stroomt. Een triest aangezicht van wat ooit een mooi gebouw was.



Hoofdstuk 2



U de adrenaline van het gevecht voorbij is en ze stil staan bij de ondergang van de toren, heeft Ilrué het wel heel koud gekregen, ze is immers nog steeds helemaal doorweekt van de onvrijwillige douche bij die ijskoude waterval. Elvira, Samantha en Willow starten een heftige discussie over dat het de juiste beslissing was om de toren te verlaten. Ilrué trekt zonder dat de rest daar erg in heeft zo snel mogelijk al haar kleding uit. Als ze daar bijna klaar mee is vraagt ze: *“Heeft er iemand iets droogs waarmee ik mij kan afdrogen?”* De discussie stopt abrupt en met enige verbazing staart de rest naar Ilrué. Ilrué laat sensueel heupwiegend als laatste haar string zakken om deze vervolgens met haar tenen op te pakken en op haar stapeltje natte kleding te deponeren. Daarna draait ze zich compleet naakt om naar de groep en herhaalt ze licht geïrriteerd de vraag nog een keer. Elvira geeft Ilrué een handdoek. Samantha kijkt eens naar Ilrué en zegt tegen Elvira: *“Zie je dat. Wat een lichaam. Dat had een zware concurrente van mij kunnen wezen.”* Maar Elvira snapt het niet helemaal. Ilrué droogt zich af en kleedt zich met een verborgen glimlach weer aan.

We gaan terug naar Wellspring. We melden ons eerst bij Lord Criswell en krijgen 2.400 gp als beloning voor wat we in de toren gedaan hebben. We gaan naar de herberg. Elvira probeert of ze het virus bij Willow weg kan halen. Maar het lukt haar niet, ze is er niet bekend mee. Dus moet Willow toch naar de tempel. Samantha vertelt dat ze eerst nog naar Croetus wil om meer te weten te komen over haar nachtmerrie. Ze vindt dat ze toch niet lekker in haar vel zit, het vechten ging tenslotte ook niet naar wens. Elvira wil nog wel naar de bibliotheek. Maar dat kan eventueel morgen. Ze gaat eerst met Willow mee naar de tempel. Deirdre is aanwezig en zij kan Willow genezen. Elvira vraagt om een boek over virussen. Deirdre gaat even kijken en komt terug met een boek en dat kost 360 gp. Maar Elvira krijgt het voor 300 gp en de genezing van Willow komt op 150 gp. Willow herstelt snel en hij wordt weer geheel genezen. Vervolgens gaan ze samen terug naar de Inn op het plein om van een avondmaal gebruik te maken. Ilrué gaat op weg naar een badhuis om zich helemaal schoon te borstelen.

Samantha gaat op weg naar Croetus. Bij het gebouw aangekomen klopt ze aan. Croetus kijkt weer uit het raam en ziet Samantha, hij roept: *“Oh, hallo dame, ik kom er aan.”* Hij komt in normale kledij de deur openmaken. Hij zegt *“Cassandra was de naam toch? Kom erin.”* Ze gaat naar binnen. Hij vraagt wat ze wil. Ze vertelt dat ze toch nog wat wil weten over de nachtmerrie, ze is daardoor haarzelf niet meer. Hij vertelt, nog al vals lachend dat hij er wel wat aan kan doen. Hij neemt Samantha mee naar hetzelfde vertrek waar ze eerder is geweest. Ze vertelt dat de nachtmerrie invloed heeft op haar handelen, alles gaat fout. Hij zegt: *“Ik heb er wel een oplossing voor.”* Samantha moet op een relax stoel gaan zitten en hij pakt wat paperassen. Hij vertelt: *“Ik heb twee mogelijke rituelen. Maar ze zijn nogal duur, prijzig en ik ben geen rijk man. Misschien weet ik er wat op om het betaalbaar te maken.”* Samantha zegt: *“Vooruit dan maar, zo kan ik niet verder.”* Hij vertelt verder: *“Ik heb een ritueel waarmee ik je geest kan doorgronden, maar dat kost 7.000 gp. Ik wil daar wel compensatie voor. Ik meen me te herinneren dat jij ook wel andere kwaliteiten hebt, en die apprecieer ik wel.”* Samantha begrijpt waar hij heen wil maar toch geeft ze toe en zegt: *“Ga je gang maar. Ik vervul je wensen.”*

Croetus neemt Samantha mee naar boven en gaat een kamer in. Een kamer waar Croetus zijn ander hobby uitoefent. In de kamer staat een groot bed. Hij leidt Samantha naar het bed. Samantha ontdoet zich van haar kleren en gaat op bed liggen. Ook Croetus trekt zijn kleren uit en hij vermaakt zich goed met Samantha. Na een paar uur gaan ze weer naar beneden en Samantha moet weer in de stoel gaan zitten. Hij vertelt: *“Je moet je nu ontspannen, Het ritueel duurt wel een paar uur.”*

Ilrué heeft een groot badhuis gevonden en loopt naar binnen. Het is een markant gebouw, opvallend vanwege de grote afmetingen. Hoge deuren en gangen. *“Gemaakt door Goliaths,”*

wordt haar verteld. Ilrué wordt door een jong knap Half Elf meisje meegenomen naar een kamertje. Daar kleedt ze zich uit om vervolgens door het meisje genaamd Aluvé staand helemaal ingesmeerd te worden met een geurende warme soort olie. Daarna schraapt Aluvé met een krom metaal zachtjes het vuil van het lichaam van Ilrué af. Als ze klaar is begeleidt ze Ilrué naar een redelijk ruime kamer met een groot bad in het midden van de stenen vloer om te relaxen terwijl haar warme bad gereed gemaakt wordt. Het is uitgestorven rond deze tijd en ze dobert lekker in het midden van het ruime bad. Even later is het meisje weer terug en is haar warme bad gereed. In een aparte kamer staat een groot warm bad, gemaakt van een soort grote halve ton. Duidelijk gemaakt voor een Goliath en Ilrué past er zo twee keer in, lekker decadent. Ilrué wordt met een klein trapje het warme bad in geholpen en ze vraagt vervolgens om alleen gelaten te worden. Aluvé komt na een uurtje met een zachte grote handdoek terug en helpt Ilrué weer uit bad, droogt Ilrué af en ze vraagt of Ilrué nog verdere wensen heeft. Ilrué heeft wel behoefte aan een massage, de gevechten in de toren laten haar



spieren protesteren, maar ze begint ook wel honger te krijgen. Na een korte goeie massage vraagt ze om haar kleding, kleedt zich aan en geeft ze Aluvé een omhelzing. Vervolgens eindigt ze deze met een kus voor de goede zorgen en ze duwt een muntstuk fooi in haar hand. Aluvé ziet vol verbazing dat het een goudstuk is en een beetje van slag, stamelt ze een bedankje. Ilrué loopt vervolgens naar buiten en vlak voordat ze bij de straat is kijkt ze naar de ingang, recht in de ogen van Aluvé. Ze geeft haar een knipoog en terwijl Aluvé een beetje rood aanloopt verdwijnt Ilrué in de mensenmassa op straat. Na het badhuis koopt Ilrué snel nog wat potions en gaat ze op zoek naar een bag of holding. Bij de bag of holding weet ze nog bijna de helft van de prijs eraf te praten. Als ze weer over straat loopt ziet ze een stadswachter uit een post komen en hij hangt een stuk papier op. Ze bekijkt het papier eens en ziet een bekend gezicht op de poster met 'dead of alive' er onder. Het lijkt wel heel erg op Samantha, ze wordt gezocht en er staat een beloning van 10.000 gp op haar hoofd. Ilrué haalt de poster weg en achtervolgd

de stadswachter. Ze haalt alle overige posters die deze stadswachter ophangt ook weg.

Willow en Elvira gaan na het eten nog even naar meester Vyen. Elvira wil nog wat informatie over Cylus te weten komen, de Angel die de Stormcrows naar de toren heeft gestuurd. Meester Vyen wil ze nog wel te woord staan. Elvira vertelt dat ze bij de toren geweest zijn en vraagt naar Cylus. Meester Vyen zegt: *“Die naam zegt me wel wat, ik heb die naam wel eens gehoord maar waar?”* Willow zegt dat het een Angel is. Elvira zegt dan dat de Stormcrows door Cylus naar de toren zijn gestuurd. Meester Vyen kent wel iemand die meer van dit soort duistere dingen weet. *“Iemand die wat meer van huurlingen weet. Gerald Roy, die weet waarschijnlijk hier meer van. Daar moeten jullie langs gaan.”* Willow kent hem wel. Meester Vyen kan nog wel wat meer over de stad vertellen en hij vraagt of Elvira weer wat aan de kinderen wil vertellen. Dat wil ze wel. Dan gaan Elvira en Willow terug naar de herberg. Ze horen op straat dat het aantal verdwijningen oploopt. Er zijn meerdere mensen vermist en het lijken er wel meer te worden de laatste dagen.

Ilrué gaat naar de stadswacht en vraagt naar Captain Grant. Ze wil wat meer over de posters weten. Ze vraagt of ze hem kan spreken. Ze wordt bij captain Grant gebracht. Hij vraagt: *“Waarmee kan ik je helpen?”* Ilrué vraagt naar de posters. Hij vertelt: *“Er is een vrouw gekomen, Lady Reeva Featherfly. Haar vader is vermoord. Er is iemand opgepakt, een hoertje, en die zou worden opgehangen, maar ze is gevlucht. Ze zou nu hier in Wellspring zitten.”* Ilrué

vraagt hoe het gaat om de beloning te innen. Hij zegt: *“Als ze dood is kan ze hier gebracht worden. Maar als ze nog leeft moet ze bij mij gebracht worden. Vrouwe Reeva is nog in de stad en wil haar graag zien bungelen.”* Hij vraagt dan aan Ilrué waarom ze dit wil weten. Ilrué zegt: *“Het recht moet zegevieren.”* Captain Grant laat zich ontvallen: *“Ik wil graag weer iemand ophangen. Dat hebben we een tijd niet gehad. Doe wel voorzichtig als je haar ziet, ze is gevaarlijk.”* Ilrué belooft om voorzichtig te zijn als ze de gezochte vrouw tegenkomt. Dan vertelt ze nog even over wat er in de toren gebeurd is. Ze vertelt dat ze de Stormcrows in de toren is tegen gekomen, die waren helemaal misvormd. En dan heeft ze het over het instorten van de toren. Ze vertelt ook dat de Grells in de toren waren. Dus die wezens hebben niets met de verdwijningen te maken. Captain Grant vertelt dat de verdwijningen de laatste dagen weer toenemen. Hij stelt het op prijs als Ilrué met haar groep een oogje in het zijl willen houden. Dat wil Ilrué wel. En ze vertrekt.

Willow en Elvira gaan naar de herberg en gaan meteen naar bed. Later gaat Ilrué ook naar de herberg. Ze regelt een privékamer en daarna gaat ze het café in om wat drinken. Als het café aan het eind van de avond langzamerhand leeg begint te lopen gaat Ilrué ook naar bed.

De volgende ochtend wordt Elvira als eerste wakker gevolgd door Willow. Elvira ziet dat de andere bedden er onbeslapen uitzien. Ze vraagt: *“Waar zijn ze nu, is er wat gebeurd?”* Ze gaat naar de herbergier en hij is met het ontbijt bezig. Ze vraagt of hij Samantha en Ilrué gezien heeft. Chef Flatfoot zegt: *“Ik heb die donkere wel gezien in de kroeg maar die rooie niet. Die donkere heeft een eigen kamer genomen.”* Ze krijgt het nummer van de kamer en gaat naar Ilrué. Ze vraagt of Ilrué Samantha heeft gezien, maar Ilrué heeft haar ook niet gezien. We besluiten om eerst te gaan eten. Het is wat drukker in de herberg. Elvira komt eerst in de eetzaal en even later komt Ilrué ook.

Daarna willen we op weg naar Croetus om daar te informeren waar Samantha is heen gegaan. We zien dat het druk is op het plein. We zien dat op een hoek van het plein een Dwerg een verhaal houdt. Hij zegt dat zijn leerlingen ook verdwenen zijn. De stadswacht doet er niets aan. In een andere hoek staat een blonde vrouw in een schandblok. De kinderen gooien allemaal rotte appels naar de vrouw en ze wordt flink geraakt. Ze ziet er half bewusteloos uit. Maar de grootste groep staat om een galg heen verderop op het plein. We lopen wat naar voren. Captain Grant staat daar en naast hem staat een kerel bij een handel. En staat een persoon met een zak over het hoofd. Captain Grant spreekt de menigte toe: *“Dit kan niet en dit mag niet in deze stad. Maar het recht zal zegevieren.”* Dan trekt hij de kap van het hoofd van de persoon. En we herkennen Samantha. *“Dit is de hoer die onze stad verontreinigd.”* Elvira stormt er op af en dringt door de menigte heen. Captain Grant gaat verder: *“Dit soort lieden willen we niet in deze stad. Een hoer die klanten doodsteekt. Maar gelukkig zijn er nog goede mensen in de stad die dit melden. En nu kan deze jongedame met een gerust hart rouwen om haar vader.”* Hij wijst naar een vrouw die vooraan staat, dit moet Lady Reeva Featherfly zijn. Elvira is inmiddels naar voren gedrongen. Ze ziet Samantha staan in een stuk vod en met haar handen op haar rug gebonden. Ze heeft nog geen touw om haar nek. Elvira probeert dichterbij te komen, maar wordt tegengehouden door de stadswachters. Ze roept: *“In naam van Mielikki stop deze onzin. Captain Grant, ze is onschuldig. Waar is het bewijs? Ze verdient een rechtszaak.”* Captain Grant zegt: *“Deze hoer is al veroordeeld. Ze is ontsnapt en nu weer opgepakt, dus moet ze hangen.”* De menigte gaat door het lint. Elvira wil de kans krijgen om te bewijzen dat ze onschuldig is. Samantha kijkt moedeloos en zwijgend toe. Captain Grant zegt: *“Het is nu tijd voor actie.”* En hij geeft de beul opdracht tot uitvoering van de executie. De beul doet de zak weer over het hoofd van Samantha en ze krijgt het touw om haar nek. Hij rukt het vod van Samantha's lichaam en trekt aan de hendel. Samantha stort omlaag. Als het touw strak staat breekt Samantha haar nek en sterft ze. Ze hangt geheel naakt aan de galg. Elvira is in tranen. Ilrué is nu bij Elvira aangekomen en probeert haar te troosten. En de menigte is aan het feesten. Captain Grant en de beul vertrekken, samen met Lady Reeva Featherfly. De menigte blijft nog even nagenieten. Dan gaan ze naar de andere hoeken om daar eens te kijken.

Ilrué zegt nu: *“Misschien is Samantha wel schuldig.”* Maar Elvira is er van overtuigd dat Samantha onschuldig is.

De menigte gaat nu ook weg bij de vrouw in het schandblok en gaat nog even naar de Dwerg. Maar ook daar raakt men uitgekeken. Elvira zit er nog steeds verslagen bij. Willow staat er een beetje beduusd bij. Ilrué neemt Elvira mee naar de herberg. Ze lopen langs de vrouw in het schandblok. De vrouw tilt haar hoofd op en spreekt ons aan: *“Jullie zijn toch die groep die de Grells hebben neergeslagen.”* Elvira begint weer te huilen. En ze brengt er snikkend uit: *“Ja.”* Elvira zegt dat net haar vriendin is opgehangen. *“Was het je zus?”* *“Nee,”* zegt Elvira: *“Mijn vriendin. Ze werd er van verdacht iemand vermoord te hebben. Ze hebben haar er in geluisd.”* De vrouw vertelt: *“Ik ben er ook ingeluisd, ik drink af en toe een beetje te veel. Ik had al eerder toenadering bij jullie willen zoeken, maar jullie waren al weg. Ik weet wel wat meer over de verdwijningen en kan helpen.”* Elvira vraagt wat ze heeft gedaan om in het schandblok terecht te zijn gekomen. Ze vertelt: *“Ik heb wat te veel herrie gemaakt. Ik klom op het dak van de kroeg Nu ja de winkel er naast. Zijn jullie religieus?”* Elvira vertelt over Mielikki. Ze vertelt: *“Ik wil wel eens wat dichterbij mijn godin, Selûne, staan. Maar de eigenares van de winkel vond het niet fijn en nu sta ik hier tot vanavond. Maar als jullie een goed woordje bij haar doen kan ik met jullie mee.”*

Elvira wil eerst captain Grant spreken over het begraven van Samantha. Hij zegt dat hij het vreemd vindt dat nu de bevolking eindelijk een verzetje heeft, en dat daar dan iemand doorheen moet krijsen. Maar Elvira mag haar begraven. Hij vraagt nog aan Ilrué of ze Samantha kende omdat ze bij hem kwam over die posters. Ilrué vertelt dat ze samen met Samantha in de toren is geweest, maar dat ze niet het idee had dat Samantha gezocht werd. Als ze buiten staan vraagt Elvira aan Ilrué waarom zij gisteren bij captain Grant was. Ilrué legt uit dat ze gisteren een stadswachter posters zag ophangen en dat ze die weer verwijderd heeft, hopende dat het niet Samantha was.

Elvira gaat naar de winkel. De eigenaresse is een klein vrouwtje die kruiden verkoopt. Elvira stelt zich voor als cleric van Mielikki. De vrouw is verheugd. Elvira vertelt dat ze komt voor de vrouw in het schandblok: *“Ze heeft er spijt van en ze zegt dat ze het niet meer zal doen.”* Na een kort gesprek besluit het dametje naar captain Grant te gaan. En het vrouwtje vraagt of de vrouw in het schandblok vrijgelaten kan worden. Elvira gaat weer naar het schandblok. De vrouw stelt zich voor als Faith Merryweather. Ze wil wel helpen met de klus. Ilrué snijdt ondertussen Samantha los. En ze nemen het lichaam mee naar een begraafplaats. Ze gaan even naar een kapelletje van Avandra om wat te weten te komen over de begrafenisrituelen. De priester wijst een klein plekje aan en daar wordt Samantha begraven. Faith blijft op afstand. Na een klein tijdje zijn ze klaar.

Faith zegt dat ze aan ons wil laten zien wat ze gezien heeft. Ze haalt eerst haar items op, waaronder een zwaard en een harnas. Ze vertelt dat sinds het groepje hier is er toch wel vreemde dingen gebeuren. Ze vindt het stoer dat we dit opgelost hebben. Maar het is niet allemaal gelukt. Ze vertelt dat ze wat gezien heeft in een steeg verderop in de stad en neemt de groep mee. Elvira komt erachter dat Faith enthousiast en eerlijk is.

Ze komen in een lager gelegen deel van de stad. Faith zegt: *“De steeg is hier om de hoek. Er ging iets heel vreemds de put in. Iets met tentakels. Ik heb er een krat op gezet en ik zou het de volgende dag uitzoeken. Maar ja toen kwam er wat tussen.”* Elvira vertelt dan dat ze nog aan het vrouwtje heeft beloofd dat Faith dat nooit meer zal doen. Faith belooft het aarzelend.

We gaan nu de hoek om de steeg in. Faith schrikt en zegt: *“Dit was er de vorige keer niet.”* En er begint achter in de steeg wat te bewegen. Her en der liggen er ledematen van mensen in de steeg. Het is een bloederig geheel. Er komt een monster met meerdere tentakels op ons af. Het wordt een korte hevige strijd en dan weet Elvira de Wellspring Horror, gemaakt uit ledematen van verdwenen bewoners van Wellspring, af te maken. Op het monster vinden we een scale male. Het is een whiteflame armor. Deze gaat naar Elvira.

Faith vertelt dat de ledematen er eerder nog niet lagen. Ilrué onderzoekt het eens. Het moeten een paar mensen zijn geweest. Faith duwt de krat opzij die ze op de put heeft gezet. Ilrué wil in de put kijken maar de deksel is dicht. Faith probeert de deksel op te tillen, maar hij zit muurvast. Elvira probeert te helpen maar ook dan lukt het niet. Elvira vraagt aan Faith of zij

weet of er andere in- of uitgangen zijn, maar Faith heeft alleen deze put gezien. Ilrué haalt de stadswacht erbij. Captain Grant komt eraan. Hij kijkt met grote ogen om zich heen. Hij zegt: *“Dit is wel heel erg heftig. Jullie hebben hem er in zien gaan. En daarna?”* *“Dat zegt zij,”* zegt Elvira en wijst naar Faith. Captain Grant is erg ontdaan maar hij herkent geen stadsgenoten in de ledematen. Hij heeft wel wat mensen gehoord. Hij vraagt of wij die mensen willen nagaan. Dat willen we wel. Elvira vraagt om een onkosten vergoeding. Ilrué kijkt heel verbaasd naar Elvira. Captain Grant vertelt dat Lord Criswell hier onkostenpotten voor heeft. Hij geeft her en der wat hints over de mensen die wel wat zouden kunnen weten. Ilrué vraagt wie de beloning heeft gehad van Samantha. Maar dat mag captain Grant niet vertellen.

We besluiten om de stad in te gaan om informatie te achterhalen. Faith mag mee met de groep. Ilrué stapt een duistere kroeg in en hoort dat er mensen vermist worden uit alle rangen en standen, en onderweg spreekt ze een bakker die vertelt dat een van zijn hulpjes niet is komen opdagen. Ze weet wat gevoelige informatie op te duiken om Gerald Roy een beetje te overbluffen. Elvira probeert wat uit te zoeken en ziet twee stadswachten staan, ze vertellen dat er een ontvoering is geweest bij een shrine van Pelor. Ze vertellen: *“We zagen het gebeuren en het was weg, het ging heel snel.”* We zien een stukje zwarte stof liggen. Het is zo wie zo vreemd dat het hier legt, dit past niet bij Pelor. Tevens is de stof magisch. Elvira denkt dat het niet van deze plane komt. Er is iets mis mee. Willow gaat naar Gerald Roy en intimideert hem. Hij merkt dat Gerald Roy onder druk staat en de gevoelige informatie helpt om hem te laten meewerken. Hij vertelt: *“Die laatste paar ontvoeringen waren steeds bij de riolen. Die zijn heel groot en vies. Het is willekeurig, waar ze te voorschijn komen maar de riolen zijn ook heel groot.”* Faith komt op Gerald af, hij wordt grimmig maar hij is wel aangeslagen, de volgende keer zal het gesprek niet meer zo vriendelijk zijn. Maar hij vertelt nog wat: *“Al die ontvoeringen zijn wel raar. Soms lijkt het wel alsof mensen uit hun bed gelicht worden. Het lijkt wel alsof ze onder het bed vandaan komen. Het bakkersknechtje komt niet in de buurt van het riool, hij is zo in de bakkerij. Dat is raar.”* Gerald begrijpt dat we hem een beetje hard aanpakken, maar het gaat om het algemeen belang: Hij vervolgt: *“Maar er zijn maten van mij die in een huis waren, en daar was het niet pluis, er is daar een vrouw ontvoerd. Er lagen vreemde messen, het leken wel botten. Het was daar echt niet pluis.”* Elvira denkt er eens over na. Het zouden rituele messen kunnen zijn maar die laat je niet zomaar achter. Dus dat is het niet. Willow denkt dat het bot van een beest is. Elvira vermoedt dat ze niet magisch zijn. *“Het moeten Faulspawn beesten zijn geweest die dit gebruiken,”* denkt Faith uit een van haar dromen. Elvira kijkt eens om haar heen maar ziet niets bijzonders. Faith ontdekt ook niet veel bijzonders, maar ze merkt dat er twee soorten verdwijningen zijn. Of de gehele persoon is verdwenen of hij is uit elkaar getrokken. Ilrué probeert nog wat bij de stadswacht los te krijgen. Gerald vertelt nog even: *“Ik moet er even tussenuit maar ik kom vanavond nog terug. Dan zal ik wat vertellen over Cylus.”* Dan weet een van de stadswachten nog te vertellen dat in een appartementencomplex in het Guild District ook wat aan de hand was. We vragen waar het complex is en gaan erheen.

We kloppen aan en vertellen wat we komen doen. De eigenaar zegt: *“Ga maar kijken. Er zijn drie kamers leeg en bij de overige kamers klop je maar op de deur.”* In een van de kamers zien we een heel vreemd apparaat staan. We zien een orb boven een tafel zweven. Uit de orb komen allemaal schaduwen die er overheen zweven. Dan horen we een vreemd gemompel. Ilrué en Willow horen iets van 'woesh', een soort teleport. Elvira hoort een stem op de gang: *“We zijn het donkere oog hier kwijtgeraakt, snel zoeken eikels.”* We zien een sinister figuur op de hoek van de deur kijken. Een Goblin-achtig figuur met een donkere cape om, gevolgd door een tweede. Een van de Gobblins roept: *“Neem er een paar levend gevangen, Shathrax heeft er een paar nodig voor de steen.”* En hij verdwijnt. Willow voelt dan een paar steken tegen zijn harnas. Even later voelt hij weer een paar steken. En dan komt de Goblinoid weer te voorschijn. Het gevecht wordt



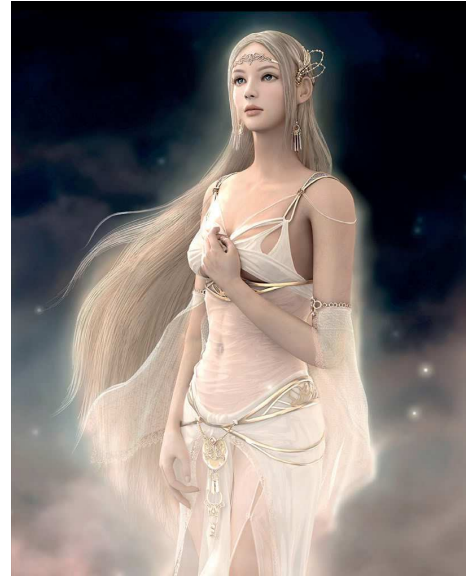
heftiger. Willow raakt bewusteloos door het gif op de messen en even later gaat Faith naar de grond. Elvira weet Faith weer op de been te brengen. Als de tweede Goblin, een Dark Abductor, wordt afgemaakt door Ilrué roept de leider in de gang: “*Vlucht.*” En hij gaat er vandoor. En de laatste Dark Abductor gaat verder de kamer in en valt de weerloze Willow nog een keer aan. We horen weer een 'woesh' vanuit een kamer hiernaast. Ilrué weet dan de overgebleven Dark Abductor af te maken. Willow komt langzaam weer bij kennis. Ilrué en Elvira proberen te ontdekken wat de orb inhoud maar ze weten het niet. Ilrué wikkelt de orb in een deken. We vinden nog bracers of iron arcana en 5.000 aan gp op de Abductors. Voor de bracers is er geen gegadigde.

Bijlagen

De Groep

Elvira Cleric of Mielikki

Ras: Human - female
Leeftijd: 23 jaar
Profession: Cleric (Templar)
Alignment: Good
Deity: Mielikki



Elvira is opgegroeid in een weeshuis gerund door nonnen in de orde van Pelor. Wie haar ouders zijn is niet bekend, zoals het verhaal gaat is ze als baby van één dag oud bij de stadswacht van een kleine stadje te vondeling gelegd. Ze werd overgedragen aan de nonnen van het naburige klooster en weeshuis waar ze haar jeugd doorbracht.

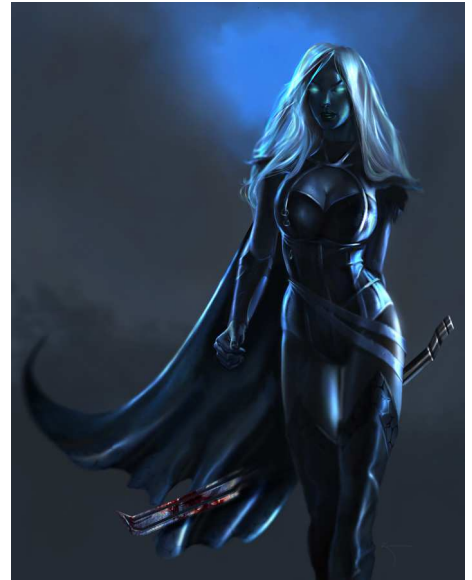
Elvira vond het heerlijk in het klooster, er was genoeg avontuur te beleven in de prachtige bosrijke omgeving en Elvira trok er graag op uit met één of meerdere weesjes. Maar ook in de kruidentuin van het klooster was veel te doen en te leren en Elvira bleek al vroeg geïnteresseerd te zijn in de geneeskrachtige eigenschappen van de kruiden. Ze probeerde menig in het bos gevonden zielig diertje met kruidenmiddeltjes te genezen.

Elvira is een happy go lucky type, zachtaardig en erg begaan met mensen en dieren. Ze kan niet tegen onrecht en leed en wil altijd helpen. Dit valt ook op bij de nonnen die haar in de orde van Pelor willen inwijden. Maar hoewel Elvira steeds meer begint in te zien dat ze als cleric mensen en dieren nog veel beter kan genezen, in haar hart voelt ze zich niet verbonden met Pelor. Op 12 jarige leeftijd komt ze in contact met een cleric van Mielikki die eens in de 2 jaar naar het klooster komt om kennis uit te wisselen. Alessandra is haar naam en de twee hebben direct een band. Alessandra vertelt Elvira alles over Mielikki en Elvira is in de zevende hemel. Dit is precies wat bij haar past en Alessandra leidt Elvira op tot cleric.

Na 8 jaar training en onderwijs mag Elvira de wijde wereld in trekken om mens en dier te helpen met haar niet geringe gave tot genezing. Op haar reizen ziet Elvira veel onrecht en ellende, en waar ze kan probeert ze te helpen. Op een dag komt ze de roodharige Samantha Frell tegen bij een kampvuurtje in het bos. Ze vraagt of ze er bij mag komen zitten en ze raken aan de praat. Mensen lijken als van nature hun hart bij Elvira uit te storten en Samantha heeft een vreselijk verhaal te vertellen. Elvira besluit een tijdje met Samantha op te trekken om haar te helpen en onderweg... wie weet wie ze allemaal nog meer bij kan staan en wat voor spannende avonturen ze zal beleven!

Ilrué

Ras: Dark Elf - female
Leeftijd: 73 jaar
Profession: Warlock (Hexblade)
Alignment: Unaligned
Deity: Sehanine



Geboren in de bossen nabij Waterdeep waarbij een groep Dark Elfen de godin Sehanine aanbidden onder leiding van een aantal priesteressen. Ilrué, dochter van een van die priesteressen had echter niet de aanleg die haar moeder bezat, naast het geduld die nodig is daarvoor. Wel toonde ze beperkte kracht over de natuurlijke elementen, kon ze goed sluipen en ze kon ook al snel iemand beïnvloeden. Eenmaal volwassen besloot ze uiteindelijk de wijde wereld te gaan ontdekken. Verhalen van grote steden, andere wezens naast Dark Elfen, ze kon haar rusteloosheid en nieuwsgierigheid niet meer bedwingen.

In Waterdeep duurde het even maar daarna had ze haar draai gevonden. Als Dark Elf in een stad vol met Humans, Dwerfen, Elfen en diverse andere rassen kon ze daar redelijk onopvallend haar gang gaan. Met genoeg kroegen, herbergen en een constante stroom nieuwe gezichten was er altijd wel wat te beleven. Vals spelen met spelletjes, een paar goudstukken pakken op een onbewaakt moment, genoeg om een redelijk divers bestaan te hebben. Vooral avonturiers boden een mooi inkomen, een avondje spelen, drinken en als afsluiter een intieme kamer voor twee is als mysterieuze Dark Elf dame nooit echt een uitdaging. Dat er achteraf nog wat goudstukken verdwenen van de voldane avonturier is eigenlijk nooit iets dat ze missen.

Na een paar jaar leek haar geluk en ongrijpbaarheid bijna op te houden. Een gouden ketting bevrijd van Aelar Moonshadow bleek toch iets meer voeten in de aarde te hebben. De ketting was bestemd als offer van de ouders van Aelar, kwijtraken was geen optie. Aelar vernam dan ook snel dat zijn nacht in de armen van Ilrué hier iets mee te maken zou kunnen hebben. Aelar stelde een ruil voor, hij wilde immers de ketting snel terug als gift. Ilrué zou dan als partner van Aelar mee mogen naar het grote feest diep in de Feywild, zolang ze maar van de Moonshadow bezittingen afbleef. Aelar's ouders zouden boos zijn maar zijn besluit en een volgeling van Sehanine zouden ze niet kunnen weigeren, hoe Dark Elfs ze ook mocht wezen. Het feest bleek een Fey offer feest te zijn aan de Fey goden op midwinter avond, perfecte reden om een week lang ongebonden feest te vieren. Koning Winter, Koningin Zomer, ze waren allemaal van de partij. Aelar raakte ze dan ook al na de eerste dag kwijt, de vonk van de eerste nacht verdween en genoeg andere Elfen en Fey als vermaak. Daarna werd het een beetje vaag, er was een grote orgie met veel Elfen, Fey en vooral veel Fey wine om de boel op gang te brengen. Achteraf bleek dat ze een Fey pact had gesloten met Koning Winter. Het zou uiteindelijk jaren kosten om de volledige macht van het pact te beheersen, maar het houdt wel de dievengildes van Waterdeep van haar lijf.

Vele jaren later ontmoette Ilrué de Pixie Willow tijdens het begin van een ochtend. Ilrué had een nacht doorgebracht met voor de verandering een aantrekkelijke dame en Willow dacht bij het ochtendgloren deze dame te ontdoen van wat rijkdommen. Zonder hierbij rekening te houden met een Dark Elf die eigenlijk gewoon klaarwakker was met perfect zicht in het donker. Willow, enigszins verrast, werd met een grote handdoek gevangen en Ilrué vluchtte snel met wat buit en Willow de herberg uit, voordat iedereen wakker werd. Op een stil plekje in het park liet ze Willow weer vrij. Uiteindelijk besloten de twee samen te werken. Ilrué trekt redelijk makkelijk de aandacht van hun target, Willow kan dan vaak ongezien en in alle rust de buit veilig stellen. Daarna verdelen ze ieder de helft. Mocht Ilrué ooit door soldaten naar

een magiër of priester gebracht worden dan heeft ze de buit niet bij haar, en een waarheidsspreuk heeft een grote kans om niets te onthullen, stelen heeft ze immers niet gedaan, alleen maar ver- of afleiden.

Als het dievengilde weer eens een klopjacht naar niet-guild dieven opzet, besluiten Ilrué en Willow Waterdiep te verlaten. Waterdiep heeft ze lang genoeg voorzien van een goed leventje, maar beide zijn toe aan een nieuw avontuur. In Highcrest, de grootste stad in de buurt van Wellspring, kwamen ze in een herberg Samantha en Elvira tegen. Beide vielen enigszins uit de toon, daar de Unicorn's Point herberg (lokaal woord voor een kortzwaard met de lengte van een Eenhoorn hoorn) duidelijk niet de beste van de stad is en de meeste avonturiers dan ook van het lederen pantser type zijn. Samantha lijkt iets te verbergen en Elvira is misschien nog wat onervaren, maar verder lijken het prima kameraden voor een avontuur in Wellspring.

Samantha 'the Loving Red One' Frell

Ras: Human - female
Leeftijd: 27 jaar
Profession: Paladin
Alignment: Good
Deity: Avandra

Samantha is geboren in een klein stadje, Hampstead. Haar ouders hadden het niet te breed. En de jeugd van Samantha was dan ook niet florissant te noemen. Maar ze werd altijd voorgehouden om het goede in de mensen te zien en dus ook zo te handelen. Vaak zwierf ze over straat, bedelend om brood. Tijd om met vriendinnetjes te spelen had ze niet. En op jonge leeftijd kwam ze al snel in aanraking met enkele dames van lichte zeden. Ze kwam er achter dat met dit 'beroep' toch wel geld te verdienen was. Het was wel niet een beroep om trots op te zijn, maar ze moest toch leven. Ze verliet het ouderlijk huis, ze schaamde zich toch wel een beetje, en trok weg naar de grote stad, Fallcrest, om daar haar 'beroep' uit te oefenen. Vanwege haar zachte karakter was ze zeer geliefd bij de diverse mannen. Waardoor ze al gauw de bijnaam 'the Loving Red One' kreeg. Ze had altijd tijd voor haar klanten. En ze stond hen altijd bij met goede raad, zoals haar ouders haar opgevoed hadden. Vaak stuurde ze ook geld naar haar ouders toe als ze goed verdiend had.



Op zekere dag was ze bezig met Lord Featherfly, een gegoede oudere nobele uit de stad. En een zeer trouwe klant van Samantha. Ze hoorde wat lawaai en ze zag een onguur type haar kamer binnen komen met een mes in zijn handen, Hij kwam op het bed aflopen. Hij sloeg Samantha vol op haar hoofd en alles werd zwart. Toen ze weer bij kwam zag ze dat de stadswachters om haar heen stonden. Lord Featherfly lag onder het bloed op haar bed, hij was dood. En tot haar grote schrik had zij het bebloede mes in haar ene hand en de dure zegelring van Lord Featherfly in haar andere hand. Ze hoorde een van de stadswachten zeggen: *“Ze is zeker tijdens haar vlucht gestruikeld.”* Ze werd gearresteerd en in de gevangenis gegooid. De rechtszaak was kort. Ze werd schuldig bevonden. Haar verhaal over de man in haar kamer werd niet geloofd. En ze werd ter dood veroordeeld. De dag er op zou ze opgehangen worden.



's Nachts hoorde ze wat geluid en zag ze iemand via een raampje de gevangenis binnen komen. Hij opende haar cel. Ze herkende hem als een van haar vaste klanten, Borron Wildheart. Hij zei: *“Ik ga eerst naar buiten, volg me over een kwartier, dan is het veilig.”* Ze schreef vluchtig een briefje: *“Captain.*

Ik ben onschuldig, maar dat geloven jullie toch niet. Ik zal de dader vinden en met hem afrekenen. Daarna kom ik terug en mogen jullie me ophangen.”

En even later ging ze door het raam achter Borron aan. Borron was blij dat ze vrij was. Hij had veel plezier aan haar beleefd en hij wilde wat terugdoen. Hij geloofde ook helemaal niet dat Samantha een moord kon begaan. Samantha vertelde aan Borron dat ze wraak wilde nemen op de dader. Borron wilde haar wel opleiden tot een fighter. Uiteindelijk besloot ze vanwege haar religie om een paladin te worden. Borron gaf haar een wapen, armor en wat geld. Daarna ging ze op weg, op haar queeste om de moordenaar van Lord Featherfly te vinden. En met de wetenschap dat ze als een voortvluchtige moordenaar gezien werd.

Samantha gaat op weg om haar queeste te volbrengen. Hier en daar weet ze wat informatie los te peuteren en ze hoort dat de door haar gezochte figuur naar het noorden is gegaan. Ze hoort iets over een plaatsje Wellspring. Ze besluit om dan ook maar die kant op te gaan. Op zekere dag, als ze een kampvuurtje heeft gemaakt komt er een jonge dame naast haar zitten. Ze stelt zich voor als Elvira, cleric of Mielikki. Het klikt gelijk tussen de dames. En door het open gesprek wat Elvira aangaat, flapt Samantha haar geschiedenis eruit. Elvira is ontdaan en belooft dit niet verder te vertellen. Ze spreken af om gezamenlijk verder te reizen. 's Nachts denkt Samantha nog eens goed na, ze moet toch wat voorzichtiger zijn om alles maar tegen iedereen op te biechten. Ze besluit om voortaan maar haar mond over die nare geschiedenis te houden. Gelukkig kan ze nog wel haar eigen naam gebruiken, daar ze als hoer bekend stond onder de naam 'the Loving Red One'. Als later in Highcrest Ilrué Lueltar en Willow Goldtree zich bij Samantha en Elvira voegen ontstaat er een avonturiersgroep. Op een gegeven moment ziet Samantha Ilrué sensueel langs haar lopen. Samantha's hart begint sneller te kloppen. En voor het eerst sinds lange tijd komt er een glimlach op haar mond.

Willow Goldtree

Ras: Pixie - male
Leeftijd: 128 jaar
Profession: Rogue (Scoundrel)
Alignment: Unaligned
Deity: --



Hij is geboren in de kleine Fey gemeenschap Aldruil gelegen tegen the Lost Peaks aan, in het High Forest. De gemeenschap bestond uit een groep Pixies, Dryads en een aantal Nymphs.

Verstoten door hun omgeving, dorpen en steden rond de High Forest, hadden hun voorouders zich hier in het verleden verzameld om samen een bestaan op te bouwen. De gemeenschap was de laatste decennia tot bloei gekomen en redelijk zelfvoorzienend, maar voor luxe goederen en andere diensten was er handel met de grotere steden in de omgeving, Secomber, Loudwater en soms zelfs Waterdeep. Als tegenprestatie leverden de Fey unieke diensten: van de Pixies vond de Pixie dust bijvoorbeeld gretig aftrek tijdens verjaardagen en andere festiviteiten.

Hoewel de houding richting Fey in de directe omgeving de laatste decennia behoorlijk verbeterd was, hing er binnen Aldruil nog altijd een zweem van verbittering over wat er in het verleden allemaal was voorgevallen. Hierdoor werden jonge Fey vaak opgevoed met het denkbeeld dat het helemaal niet nodig was om je richting de stadsbewoners schuldig te voelen als je af en toe iets extra's nam, naast wat er tijdens een zakelijke transactie was afgesproken. Een paar extra goudstukken uit die buidel die wel erg opvallend aan de riem hing. Een zilveren hanger die toch al praktisch los hing en waarschijnlijk vanzelf ook wel af was gevallen... Ook Willow groeide op deze manier op en droeg zijn steentje bij aan de groei van Aldruil.

Op een goede dag werd Willow meegenomen door zijn ouders naar de grote stad Waterdeep om daar tijdens een grote markt verschillende waren uit hun dorpsgemeenschap aan de man te brengen. Al op de eerste dag van de markt ging het mis: een belediging van een koopman onttaarde in een scheldpartij toen de man zijn vrienden erbij riep en al vrij snel escaleerde dit tot een vechtpartij waarbij bijna de vader van Willow werd vertrappt. Ternauwernood bracht de hele familie het er zonder al teveel schade van af. Willow's ouders hadden genoeg gezien en vertrokken zo snel mogelijk weer terug richting Aldruil, maar Willow besloot om de beste marktkoopman tijdens een wat stiller moment later die avond nog even met een bezoekje te vereren om een kleine schadevergoeding te 'bespreken', dit natuurlijk met directe goedkeuring van zijn ouders.

Zo gezegd zo gedaan. Willow volgde de beste man de rest van de dag zonder gezien te worden en vloog laat die avond het slaapvertrek van de man binnen. De man had het Willow heel makkelijk gemaakt en de dagopbrengst van de markt in een klein kistje al klaargezet op tafel. Een shrink spreuk later en Willow vloog met kistje en al zonder gezien te worden de stad weer uit. De dagen daarop nam hij het er goed van op kosten van de marktkoopman.

Dit eerste grote succes vroeg om meer en al snel kreeg Willow de smaak te pakken. Overdag hield hij zich schuil op de markten en in het winkeldistrict, op zoek naar mensen die iets negatiefs deden tegenover de Fey gemeenschap. 's Nachts inde hij de 'boete' voor deze overtredingen en hij kon hier goed van leven. Dit ging zo door tot Willow op een dag een nieuw doelwit had. Een jongedame die een Pixie aan de kant trapte op een markt kwalificeerde zichzelf voor een klein bezoekje die avond. Willow volgde de dame die een paar uur later besloot om in een herberg een drankje te drinken. Daar probeerde een Dark Elf met haar aan

te pappen, waar de dame duidelijk niet van was gediend. Vreemd was dat de dame na een paar handbewegingen van de Dark Elf opeens een heel stuk inschikkelijker leek te zijn. Ze besloot uiteindelijk om de avond met Dark Elf door te brengen, dat kwam extra mooi uit, want dan zou ze vast heel onoplettend zijn.

Tijdens het bezoek ging het echter mis, het wegnemen van een beurs eindigde in een grote handdoek en een vlucht de herberg uit. Na een wilde rit ging de handdoek open en maakte Willow kennis met de Dark Elf die zich voorstelde als Ilrué.

Dit is het begin van een zeer vruchtbare samenwerking. Verschillende doelwitten die het verdienen om op slinkse wijze van hun rijkdommen te worden ontdaan. De band tussen Ilrué en Willow groeit. Helaas komt er na maanden een plotseling einde aan het avontuur in Waterdeep als Willow en Ilrué door het dievengilde worden ontdekt. Ze ontvluchten de stad en komen na een aantal omzwervingen aan in Highcrest, waar ze Samantha en Elvira ontmoeten. Het begin van een nog vruchtbaarder samenwerking...

Faith Merryweather

Ras: Human - female
Leeftijd: 30 jaar
Profession: Fighter (Weapon Master)
Alignment: Good
Deity: Selûne

Faith komt uit het stadje Loudwater. Ze is een vrolijke meid, maar soms wel wat grof. Ze heeft haar school nooit afgemaakt daar ze vaak bij vechtpartijen betrokken was. Ook is ze het stereotype voor een dom blondje. Maar ja, niet iedereen kan intelligent zijn. Ze heeft wel een hart van goud en is bereid iedereen in nood te helpen. Ook al kiest ze daar soms wel eens de verkeerde partij mee.

Na dat ze min of meer over straat begon te zwerven leerde ze pas echt vechten. Ze liet zich het kaas niet van het brood eten. Menig grove vent moest het onderspit delven. In kroegen werd ze ook vaak gezien en ze lustte ook graag een biertje en soms ook te veel. Ook was ze gek op gokken. Maar als ze dan weer eens te diep in het glaasje had gekeken eindigde de avond in de gevangenis.

Ze besloot de wijde wereld in te trekken op zoek naar roem en rijkdom. Maar helaas, dat zat er toch niet zo snel in. Hier en daar kreeg ze kleine opdrachten, soms om een Orc te verslaan en weer later om het gestolen goed bij een bandiet weg te halen. In Elturel aangekomen kreeg ze een opdracht van Lady Fyren om een paar Dire Boars af te maken, daar die de kudde van de local boeren bedreigden. Maar toen ze terugkwam en als bewijs de kop van een dode Dire Boar bij Lady Fyren aan haar voeten legde, zag deze dat als een belediging en in plaats van een beloning stond Faith de gehele dag in het schandblok. Maar ze ging evengoed weer opgewekt verder op reis. Ze begon af en toe deel te nemen aan georganiseerde vechtpartijen, wat ook wel wat geld opleverde. En ook moest ze wel eens met een welgestelde heer de lakens delen omdat ze een opdracht verkeerd uitvoerde. En hoewel ze niet veel verdiende kreeg ze toch langzamerhand een leuke uitrusting bij elkaar. In Lowcrest aangekomen hoorde ze van wat pelgrims van Ioun dat er in Wellspring de laatste tijd wat rare dingen gebeurden. Ze besloot om er heen te gaan. Misschien valt er wat aan te verdienen.

Het was eigenlijk meteen raak. Ze zat in een kroeg op Estered's Square en ze was getuige van een aanval van vreemde monsters. Ze zag een groepje avonturiers vrolijk op de monsters inbeuken. Ze besloot om ook er op af te stappen. Buiten gekomen greep ze meteen in door een paar burgers uit het strijdgewoel weg te halen, daar hun leven gevaar liep. Daarna was eigenlijk het gevecht al afgelopen, jammer. Maar de burgers waren haar dankbaar en ze werd goed getraakteerd in de kroeg. Een paar dagen later zat ze weer in de kroeg, er werd gevierd dat de Forlorn toren was ingestort. Faith deed weer vrolijk mee, helaas weer een keer te vrolijk. Ze werd weer heel vrolijk en klom het dak van een winkel op turend naar de maan om haar godin Selûne te vereren. De stadswacht pikte dit echter niet en zo stond Faith weer eens in een schandblok.



In Memoriam

Samantha Frell



Nadat Samantha op bezoek is gegaan bij de magiër Croetus is ze niet meer in de herberg verschenen. De volgende dag vindt de groep haar op Estered's Square:

Maar de grootste groep staat om een galg heen verderop op het plein. We lopen wat naar voren. Captain Grant staat daar en naast hem staat een kerel bij een handel. En staat een persoon met een zak over het hoofd. Captain Grant spreekt de menigte toe: *"Dit kan niet en dit mag niet in deze stad. Maar het recht zal zegevieren."* Dan trekt hij de kap van het hoofd van de persoon. En we herkennen Samantha. *"Dit is de hoer die onze stad verontreinigd."* Elvira stormt er op af en dringt door de menigte

heen. Captain Grant gaat verder: *"Dit soort lieden willen we niet in deze stad. Een hoer die klanten doodsteekt. Maar gelukkig zijn er nog goede mensen in de stad die dit melden. En nu kan deze jongedame met een gerust hart rouwen om haar vader."* Hij wijst naar een vrouw die vooraan staat, dit moet Lady Reeva Featherfly zijn. Elvira is inmiddels naar voren gedrongen. Ze ziet Samantha staan in een stuk vod en met haar handen op haar rug gebonden. Ze heeft nog geen touw om haar nek. Elvira probeert dichterbij te komen, maar wordt tegengehouden door de stadswachters. Ze roept: *"In naam van Mielikki stop deze onzin. Captain Grant, ze is onschuldig. Waar is het bewijs? Ze verdient een rechtszaak."* Captain Grant zegt: *"Deze hoer is al veroordeelt. Ze is ontsnapt en nu weer opgepakt, dus moet ze hangen."* De menigte gaat door het lint. Elvira wil de kans krijgen om te bewijzen dat ze onschuldig is. Samantha kijkt moedeloos en zwijgend toe. Captain Grant zegt: *"Het is nu tijd voor actie."* En hij geeft de beul opdracht tot uitvoering van de executie. De beul doet de zak weer over het hoofd van Samantha en ze krijgt het touw om haar nek. Hij rukt het vod van Samantha's lichaam en trekt aan de hendel. Samantha stort omlaag. Als het touw strak staat breekt Samantha haar nek en sterft ze. Ze hangt geheel naakt aan de galg.

NPC's



Aluvé

Vrouw, Elfin. Medewerkster in het badhuis in Wellspring. Ze heeft Ilrué ingesmeerd en gemasseerd in het badhuis.



Avandra

Avandra, de godin van verandering, behaagt zich in vrijheid, handel, reizen, avontuur en de grens. Ze heeft maar weinig tempels in de beschaafde landen, maar aan haar gewijde heiligdommen langs de kant van de weg verschijnen over de hele wereld. Halflingen, handelaren, en allerlei soorten avonturiers voelen zich tot haar aangetrokken, en veel mensen heffen een glas ter ere van haar, als zijnde de godin van geluk.



Corellon

Corellon, de god van de lente, schoonheid, en de kunsten, is de patroonheilige van geheimzinnige magie en de Fey. Hij verspreidde arcane magie over de wereld en plantte de meest oude bossen. Artiesten en muzikanten aanbidden hem, net als degenen die spellcasting als een kunst zien, en zijn heiligdommen kunnen overal in de Feywild bekeken worden. Hij veracht Lolth en haar priestersessen omdat zij de Drow hebben laten dwalen.



Criswell, Lord

Man. Lord Criswell is de bestuurder van Wellspring. Hij woont in een klein kasteeltje aan de rivier de Chill. Hij is een joviale man maar wel wat laconiek.



Croetus

Man, magier. Croetus is vijf jaar geleden in Wellspring gekomen. Hij is uit een andere stad gevlucht omdat hij een avontuurtje had met de vrouw van een Lord aldaar. Hij woont in een torentje in het Low District.

Cylus

Man, Angel. Hij heeft in menselijke vorm de Stormcrows benaderd en heeft ze naar de toren gestuurd.

Wellspring

**Deirdre**

Vrouw. Ze is een aanhangster van Ioun en ze is een genezeres. We komen haar tegen na de aanval van de Grells op het plein in Wellspring. Ze vertelt ons het een en ander over Ioun.

**Denva**

Vrouw, Human. Zij zat in de toren in een kamer met een Grimlock. Ze zag er nogal vreemd uit en ze scheidt vieze drek af. Wij hebben haar gedood.

**Elomir**

Man, Elf. Hij zit op de bovenste verdieping van de toren. Hij heeft twee Destrachans bij zich. Aan zijn maniakale manier van lachen blijkt wel dat hij niet helemaal meer bij zinnen is. Waarschijnlijk is hij de geliefde van Shantaira en de leider van de Stormcrows. Hij wordt gedood door Willow.

**Eskade**

Vrouw, Tiefling. Eskade is leidster van een groep Humans die ons aanvallen in het Harrow Wood. De groep behoort tot 'the Eyes of Malachie'.

Estered

Man. Hooggeplaatst geestelijke van de tempel van Ioun. Zijn standbeeld staat op het plein in Wellspring, Estered's Square.

Wellspring

**Flatfoot, chef**

Man. Chef Flatfoot is eigenaar van de herberg the Inn on the Square.



Garen

Man, Dwerg. Hij kwam uit de toren vandaan. Zijn ogen zaten op steeltjes. We hebben hem gedood.



Gerald Roy

Man. Een wat louche type uit het Riverfront District. Hij biedt Irué en Willow aan om eventueel wat informatie te verstrekken.



Grant, captain

Man. Captain Grant is bevelhebber van de stadwacht. Hij is een vrij stevige kerel. Maar hij komt nogal luchtig over.



Ioun

Ioun is de godin van kennis, vaardigheid en profetie. Wijzen, zieners en tactici vereren haar, net als allen die leven voor hun kennis en geestelijke macht. Corellon is de patroonheilige van geheimzinnige magie, maar Ioun is de beschermheilige van de studie. Bibliotheken en wizard academies zijn gebouwd in haar naam.

Jurival

Man. Monnik uit Wellspring. Hij is op mysterieuze wijze verdwenen.

Wellspring



Mielikki

Mielikki is een opgewekte godin die snel lacht en vol vertrouwen is in haar acties. Ze is onstuimig loyaal en beschermend voor haar vrienden maar is zeer zorgvuldig in haar keuze hiervoor. Terwijl ze weet dat dood een onderdeel is van de cyclus van het leven, is ze niet zo hardvochtig als Silvanus en komt ze vaak tussenbeide om de verwondingen van een persoon te genezen omdat ze hen niet kan laten lijden.



Pelor

Pelor is de god van de zon en van de zomer, en hij is de bewaarder van de tijd. Hij steunt diegenen in nood en verzet zich tegen al het kwaad. Als de meester van de landbouw en de rijke oogst, is hij de godheid die door meestal gewone mensen aanbeden wordt, en zijn priesters worden overal goed ontvangen waar ze ook naar toe gaan. Onder zijn aanbidders zijn Paladins en Rangers te vinden.

Reese

Man. Bakker in Wellspring. Hij is op mysterieuze wijze verdwenen.

Wellspring



Reeva Featherfly, lady

Vrouw, Human. Ze is de dochter van Lord Featherfly. Ze is naar Wellspring gekomen omdat ze gehoord heeft dat Samantha daar verbleef. Ze wil er op toezien dat Samantha nu eindelijk haar gerechte staf krijgt en wordt opgehangen.



Sehanine

Sehanine, de godin van de maan en de herfst, is de beschermheilige van bedrog en illusies. Ze heeft nauwe banden met Corellon en Melora en is een favoriete godheid onder Elfen en Halflings. Ze is ook de godin van de liefde, die schaduwen laat verschijnen om afspraakjes van geliefden te camoufleren. Verkenneren en dieven vragen om haar zegen voor hun werk.



Selûne

Selûne heeft, samen met haar zuster Shar, Abeir-Toril gemaakt van de kosmische ether en ze heeft Chauntea bijgestaan toen als ze de twin werelden van leven voorzag. Ze heeft haar geest aan de maan verbonden en kijkt voor eeuwig neer op de wereld aan welke zij heeft bijgedragen bij het ontstaan.



Shantaira

Vrouw, Eladrin. Ze zit opgesloten in een kooi op de eerste verdieping van de toren. Ze ziet er erg verbrand uit. Ze zegt dat ze door een Angel in menselijke vorm naar de toren is gestuurd. Ze is in de kooi opgesloten omdat ze haar geliefde teleurgesteld heeft. Waarschijnlijk is Elomir haar geliefde. Ze is lid van de Stormcrows. We besluiten om de kooi te openen. Maar ze zit nog in de toren als deze instort.

Simon

Man. Zoon van een van de handelaren uit Wellspring. Hij is op mysterieuze wijze verdwenen.

Wellspring

**Vaymeer**

Man, Orc. Is leider van een groep Orcs, het Harrowfolk, in het Harrow Wood. Nadat we hem wapens hebben gegeven verleent hij ons doorgang door de bossen naar de Kaorti tempel.

**Vecna**

Vecna is de kwaadaardige god van ondoden, necromantie, en geheimen. Hij heerst over de kennis die niet bekend mag worden bekend en die mensen geheim wensen te houden. Kwade spellcasters en samenzweerdere vereren hem.

**Vyen, meester**

Man. Bibliothecaris in Wellspring. Hij geeft les aan de kinderen van Wellspring. Hij heeft veel kennis over de geschiedenis van de stad. Hij heeft als bijnaam de boekenwurm.

Index

A

Aluvé..... 18, 90
Avandra 9, 90

B

Beholder 15
Blue Plate, the 5
Boekenwurm 9

C

Cast Die, the 7
Chill..... 3, 6
Corellon 3, 90
Corroded Helmed Horror 14
Criswell, Lord 3, 6, 90
Croetus 7, 90
Cylus 16, 90

D

Dark Abductor 22
Deirdre 6, 91
Denva 13, 91
Destrachan 14

E

Elomir 15, 91
Elvira..... 4, 5, 81
Eskade 11, 91
Estered 3, 5, 91
Estered's Square..... 3, 5
Eyes of Malachie..... 11

F

Faith Merryweather 20, 88
Far Realm..... 10
Festering Doom virus 15

Flatfoot, chef 9, 91
Flesh Golem..... 12

G

Garen..... 12, 92
Gerald Roy 7, 92
Grant, captain 9, 92
Grell Philosopher 14
Grimlock 13
Guild District..... 21

H

Harrow Wood 9
Harrowfolk 11
Highcrest 3
Horrid Grells 5

I

Ilrué 4, 5, 82
Inn on the Square, the..... 5
Ioun 3, 5, 92

J

Jurival 6, 92

K

Kaorti tempel..... 6
Kord's Tankard 3

L

Low District 7
Lowcrest 3

M

Mielikki 4, 92
Mindspire, the..... 7

P

Pelor 21, 93

R

Ravening Cyst 14
Reese 6, 93
Reeva Featherfly, lady..... 18, 93
Riverfront District..... 7

S

Samantha Frell 3, 5, 84
Sehanine 13, 93
Selûne 20, 93
Shantaira 15, 93
Simon 6, 94
Stirges 12
Stormcrows 6

T

Traan van Ioun 6

U

Unicorn's Point..... 4

V

Vaymeer 11, 94
Vecna 3, 94
Vyên, *meester* 9, 94

W

Warped Grick 14
Warped Grick Alpha 14
Wellspring 3
Wellspring Horror 20
Willow Goldtree 4, 5, 86

Itemlijst

Groepsitems "WotBS"	Aant item	Waarde p/s	Verkoop waarde	Bijzonderheden / Speciale effecten / Opmerkingen
Gevonden				
Bag of Holding	1	1.000	500	
Whiteflame Armor +3		17.000		naar Elvira
Bracers of Iron Arcana	1	21.000	10.500	
Dwarven Drakescale Armor +2	1	2.600	1.300	van Elvira
Verkocht				
Subtotaal Items 12.300				
Edelstenen				
Goudstukken			9.550	
Gevonden deze sessie				
Goudstukken			7.400	
Gems				
Inkomsten				
Uitgaven				
Genezing Willow	1	-150	-150	
Boek voor Elvira	1	-300	-300	
Bag of Holding	1	-600	-600	
Subtotaal goud / edelstenen 15.900				
Totale Waarde / Bezit 28.200				

Partywealth

EQUIPPED SLOT	Willow	Faith	Elvira	Ilrué	PARTY
Weapon Main Hand	9000	4200	4200	0	17400
Weapon Off Hand	0	0	0	0	0
Armor / Body	5000	9000	17000	9000	40000
Head	0	680	21000	0	21680
Neck	0	5000	9000	4200	18200
Arms	17000	0	0	520	17520
Hand	0	0	680	840	1520
Ring 1	0	0	0	0	0
Ring 2	0	0	0	0	0
Waist	0	520	0	0	520
Feet	4200	520	520	13000	18240
Symbol	0	0	0	0	0
Tattoo / Ki Focus	0	0	0	5000	5000
Wondrous	0	0	0	0	0
Boons	0	0	0	0	0
Potions	100	0	50	320	470
Scrolls	0	0	0	0	0
Rituals	0	0	785	0	785
Consumable	0	0	0	0	0
Alchemy Items	0	0	0	0	0
Martial Practices	0	0	0	0	0
Overige items	53	25	15	96	189
Persoonlijke Gold / Gems	2282	255	400	564	3501
Som excl. groepsitems	37635	20200	53650	33540	145025
Specifieke groepsitems	0	0	0	0	0
Gratis items bij professie	0	0	150	0	150
Groepspot items					12300
Groepspot gold / gems					15900
Som incl. groepsitems	37635	20200	53800	33540	173375