

War of the Burning Sky

D&D 4e Campaign Saga

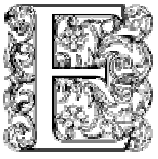


DM's: Marlon & Wouter, Scribe: Gerard

Inhoudsopgave

Introductie	3
Hoofdstuk 1 De Zuivering van Gate Pass.....	19
Hoofdstuk 2 Door het Fire Forest	37
Hoofdstuk 3 De Moeras Landen	55
Hoofdstuk 4 Het Feestmaal van de Koning.....	98
Hoofdstuk 5 De Monastery of Two Winds	133
Hoofdstuk 6 Castle Korstull	151
Hoofdstuk 7 De verloren Stad Phorros Irrendra.....	166
Hoofdstuk 8 De Vernietiging van de Koren Obelisk.....	196
Hoofdstuk 9 Het Dromenfestival.....	211
Hoofdstuk 10 De Droomwereld.....	230
Hoofdstuk 11 Het Luchtschip.....	245
Hoofdstuk 12 Het Aquiline Heart.....	263
Hoofdstuk 13 Epiloog.....	282
In Memoriam	286
Bijlagen.....	289
Mysterieuze Zaken	289
De Groep.....	290
Oud Groepsleden	294
NPC's	310
Index.....	341

Introductie



euwig escalerende conflicten, aangedreven door machtige magie en vurig geloof, bedreigen de vrijheid en het leven, en zelfs de wereld zelf. Als de oorlog een climax bereikt, zal krachtige magie landen dreigen te verschroeien, of hen uiteen rukken in niets anders dan nachtmerries. Het is aan de helden om de oorlog tot een eind te brengen voordat er alleen as en ruïnes blijven...

De oorlog begint

Terwijl het nieuws de vrije City-State Gate Pass altijd bereikte via een wekelijks teleporterende koerier, is dat kanaal stil gevallen. Nu moet het weinige nieuws dat er is reizen via de oude routes van geruchten: reizigers uit de buitenwereld.

Men heeft de geruchten gehoord. Keizer Drakus Coaltongue, heerser van het machtige Ragesian Empire dat ten westen van Gate Pass ligt, is gedood in een ver land, of zo de geruchten zeggen. Natuurlijk, de geruchten vertelden ooit dat Coaltongue onsterfelijk was. Echter, niemand twijfelt aan de verhalen van legers opgeroepen in Ragesia, met orders om de grenzen van het rijk, die op dit moment zwak en onzeker zijn, veilig te stellen. En van Shahalesti, de Eladrin natie ten oosten van Gate Pass, zeggen de geruchten dat zijn heerser aanspraak maakt op het kwetsbare Ragesia voor zijn volk.

En nu zit Gate Pass, alleen in zijn bergpas, een van de paar veilige routes tussen deze twee oorlogvoerende en vijandelijke landen in. Weken lang vertelt de bevolking van Gate Pass dat de oorlog onvermijdelijk naar de stad zou komen, en nu komen de geruchten uit...

De vrije City-State Gate Pass

Een middelgrote stad gebouwd in een rotsachtige bergpas, Gate Pass is het bruggehoofd van handel en reizen tussen the Ragesian Empire en Shahalesti, het koninkrijk van de Eladrin.

Bevolking: 17.000, ongeveer 2.000 leven op het platteland en de hogere berghellingen binnen een paar kilometer van de belangrijkste poorten. De burgers van Gate Pass zijn meestal Human. Een grote groep Orcs en Half-Orcs vertegenwoordigt ongeveer 20% van de bevolking van stad. Een kleine groep Elf-vluchtelingen is de enige andere belangrijke groep, met Half-Elfen, Dwergeren en Gnomes die de rest vormen.

Bestuur: Een Half-Orc individue genaamd Merrick Hurt is de gouverneur van de stad. Hij is voorzitter van een gemeenteraad vertegenwoordigd door personen uit elke wijk en district van de stad. De raad is verantwoordelijk voor het beheer van het leger, handel en openbare projecten. Volgens het merendeel van de bevolking, is de raad grotendeels nutteloos en is gemakkelijk te beïnvloeden door groepen burgers, rijke kooplieden, religieuze ondernemingen en militaire groepen.

Defensie: Er zijn honderden bewakers die tevens diens doen als agenten. De meeste bewakers zijn verantwoordelijk voor het bewaken van de poorten en de dode zones rond de stad. Een kleine eenheid van twintig Griffon riders patrouilleert rond de boerderijen in het buitengebied en is de enige cavalerie.

Herbergen: De meeste herbergen zijn te vinden in de buitenste districten van de stad, met uitzondering van een paar rondom het grote plein. De kwaliteit van accommodaties vermindert naar gelang hij verder weg is van de Emelk Way. Beroemde locaties: Dassen Arms Inn (5 sterren, de beste), Griffon Suites Inn (4 sterren), Harrigan's Inn (1 ster, de slechtste).

Taveernes: Enkele bekende taveernes zijn Flaming Forest Alehouse (5 sterren), Seaquen's Spirits (3 sterren), One-to-Go taverne (1 ster).

Warenhuizen: Two-Winds Trading, Menash proviand; Avonturiers benodigdheden.

Tempels: De Saraswatin (kennis), Aquiline Cross (genezing), Stronghold (kracht), De Bacchanal (feestvreugde), Dassen Stone (Dwergeren), Fertile Fields (huis en haard).

Gate Pass ligt in een rotsachtige bergpas die loopt van oost naar west tussen Ragesia en Shahalesti. Steile kliffen markeren de noordelijke en zuidelijke grenzen, en de vestingwerken gebouwd door de eeuwen heen maken de stad zeer verdedigbaar, waardoor het moeilijk is om te worden ingenomen door een van beide landen die haar omringt. Dezelfde vestingwerken, maken het ook moeilijk voor iedereen om weg te gaan zonder door een van de vele poorten te gaan die de stad haar naam geven. Hoewel de grenzen van de stad in het noorden en het zuiden dicht bij elkaar liggen - minder dan een kilometer breed op het breedste punt - is de bergpas bijna twintig kilometer lang, waardoor de stad veel ruimte heeft om oostwaarts en westwaarts te groeien. De oudere wijken van de stad liggen in het centrum van de pas, met verschillende tijdperken van ontwikkeling, geleidelijk uitgestrekt in beide richtingen. Ook liggen er diverse kleine boerderijen en veehouderijen bezaaid op de bergen rond de stad zelf, deze mensen zijn over het algemeen vijandig tegenover buitenlanders en relatief goed bewapend. Gate Pass is slechts een keer veroverd, en haar burgers zijn er in geslaagd om de indringers te verdrijven en hun vrijheid te herwinnen, dus zien veel van de boeren en veehouders zichzelf als de eerste lijn van verdediging van hun stad.

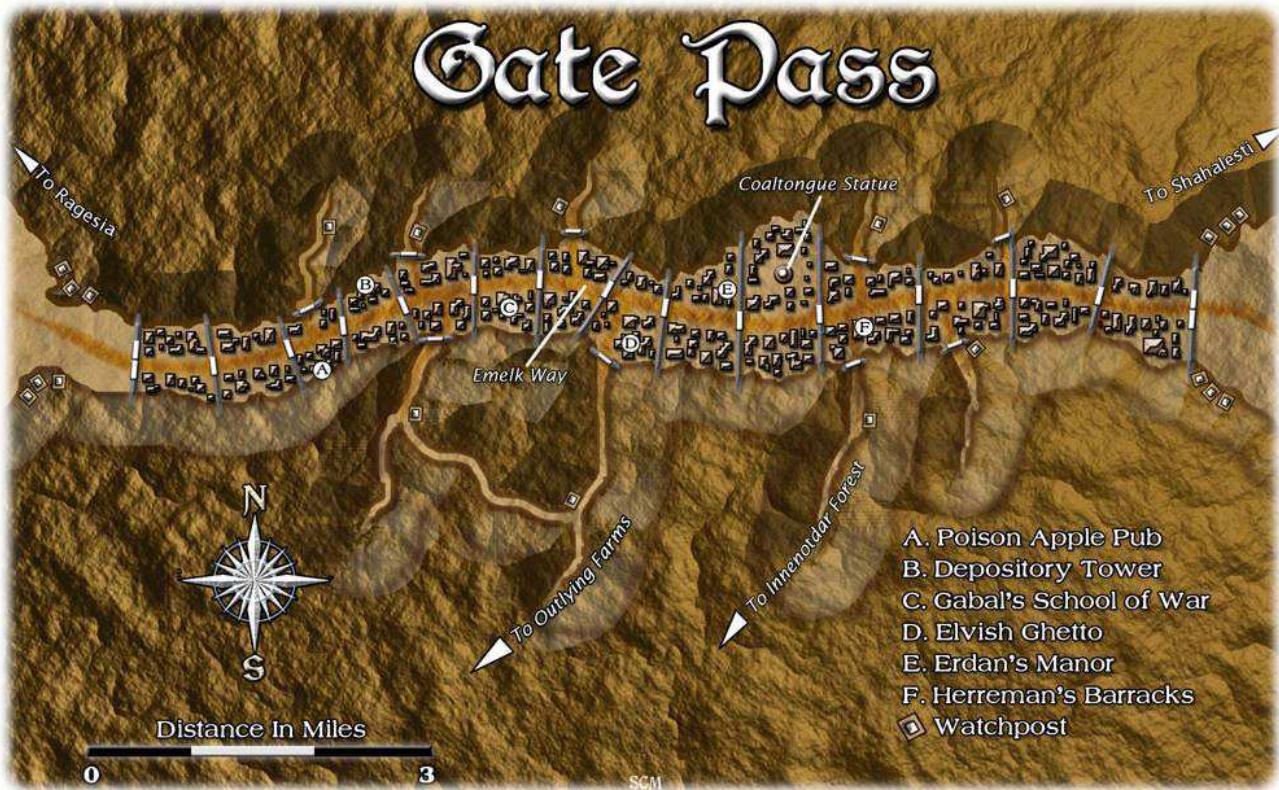
Traditie en cultuur

De architectuur van de stad wijst op gebouwen met meerdere verdiepingen met bruggen tussen daken, duizenden 'poorten' creërend langs wegen en steegjes. Zelfs in armere districten zijn de gebouwen meestal minstens twee verdiepingen hoog. Vele handelaren, rijk geworden door het verkeer dat de stad passeert, bezitten grote delen van aangrenzende gebouwen, allen met elkaar verbonden met hoge bruggen. Een uitdrukking van de stad - 'een munt voor iedere poort' - verwijst zowel naar de rijkdom van de stad, en dient als een waarschuwing aan bezoekers om de armere gebieden te mijden waar gebouwen niet verbonden zijn. Een ruime, twintig meter brede doorgang genaamd de Emelk Way loopt over de hele lengte van de stad, slechts onderbroken door de districtsmuren om de halve kilometer. Het natuurlijke landschap van de stad stijgt in het midden naar een brede heuvel genaamd Summer's Bluff. Behalve dat hier tientallen omheinde landgoederen voor politici en rijke kooplieden van de stad liggen, is Summer's Bluff ook de plaats van het grote plein van de stad, waar verschillende jaarlijkse feesten worden gevierd. Het grote plein kan gemakkelijk enkele duizenden mensen bevatten, en het is bezaaid met tientallen kleine parkjes, standbeelden en sierlijk gebogen hekken, trappen waarin men kan klimmen om een beter zicht te krijgen. In het centrum van het grote plein is een hoog stenen podium, het oppervlak uitgesneden in een indrukwekkend reliëf dat verschillende lokale legendes uitbeeld. De rest van de stad bestaat uit verschillende districten van ambachten, gewone huizen, magazijnen en bedrijven, en sloppenwijken. Elk district is vertegenwoordigd in het stadsbestuur. Vanwege een verordening van de stad moet elke vierde district een park hebben van ten minste een kwart kilometer naar een kant, de toegang tot dit park vereist doorgaans een paar stuivers betaling. De stad groeide naar buiten vanuit de centrale districten, ongeveer om de tien jaar verrees er een nieuw district en een nieuwe buitenmuur. Hierdoor is het mogelijk om de veranderende stijlen van bouw en defensie van het bestaan van de stad door de eeuwen te zien, zoals het lezen van de ringen van een boom. In oudere wijken, gebouwd voor de ontwikkeling van het ondergrondse riool van de stad, stijgen talloze reservoirs en aquaducten boven de daken, ontworpen om regenwater op te vangen en direct af te voeren naar stortplaatsen buiten de stad. De huidige riolering stroomt in een ondergrondse rivier alvorens te worden afgevoerd in eindeloze, niet in kaart gebrachte grotten. In de afgelopen decennia hebben geestelijken de poorten van nieuwe districten gezegend met dure rituelen, en er is een traditie ontstaan dat gerespecteerde burgers worden begraven in de gewijde grond in de buurt van de poort van hun district. De meeste begraafplaatsen liggen echter buiten de stad, hetzij omheind bovenop heuvels, of in gesloten crypten.

Orcs, Half-Orcs en Humans in Gate Pass

Gate Pass accepteert zonder probleem Orcs als burgers, in schril contrast tot de meeste andere Human nederzettingen, en vele Orcs hebben zich goed aangepast aan het beschaafde leven dat zo anders is dan hun stammencultuur. Gate Pass is ook alom bekend als een

toevluchtsoord voor Half-Orcs, en velen komen naar de stad om hun identiteit te vinden. In de beginjaren van de stad, werd de oorsprong van de Half-Orcs fel bediscussieerd en zowel Orcs en Humans twijfelden over hun oorsprong. De Humans zagen de Half-Orcs als een mindere ras, en er werd ongunstig over gesproken. De Orcs echter, zagen een toename van hun invloed en macht en verhief het zonderlinge ras. De verdeeldheid tussen alle drie de rassen was breed, maar in de eerdere gevechten voor Gate Pass, vochten en bloedden de Half-Orcs net zo als de rest en de muur van vooroordelen viel snel. Vandaag de dag zijn er weinig vooroordelen meer en de Half-Orc bevolking geniet een gelijke stand tussen Human en Orcs.



Muren, poorten en districten

Met al het gezwam over Gate Pass, dacht ik dat het iets groots was. Maar het is overall het zelfde liedje, allemaal onschuldige mensen en leuke dames en kreupelen. Iedereen is onschuldig, net als elders, en nu vecht ik hier in een oorlog ... maar ik moet zeggen dat de districten indruk op me maken, elk een halve kilometer breed en rondom ommuurd - meer dan een dozijn. Ik kon gemakkelijk over de muren klimmen, ze zijn slechts ongeveer tien meter hoog en gemaakt van gehouwen steen, maar de roosters steken er aan de bovenkant uit - ik zou een veel betere acrobaat moeten zijn. Ik wou dat er meer daken in de buurt van de muren waren, maar er is niets binnen drie meter.

Dit is waarschijnlijk door het ontwerp. Misschien zou een enorme ladder werken, zoals Rory suggereert, maar het vinden van het hout zal moeilijk zijn en de Ragesians zouden achterdochtig worden. Dus, ik denk dat ik mij moet richten op de poorten. Steeleye heeft gelijk, ze zijn allemaal gelijk in ontwerp. Een paar versterkte houten deuren ruim zes meter hoog en ruim twee meter breed blijven overdag open en zijn 's nachts gesloten. Er is een kleine stalen toegangsdeur die toegang biedt voor personen na zonsondergang, maar ik heb nog nooit gezien dat voertuigen of dieren 's nachts toegang kregen. Er zijn de standaard schietgaten en bij de poort zijn schietgaten, maar ze zijn gemakkelijk te omzeilen. De bewakers zijn zo typisch: ze bewaken het poortgebouw nooit zo zwaar als de poort. Zelfs met acht bewakers binnen, moet het gemakkelijk zijn om rond te sluipen door het raam en via de van de andere kant weer eruit ... de Rags zijn zo dom. We hebben ze zo uit de weg geruimd.

Kerain, Koning van de dieven - dagboek, geschreven tijdens de bezetting door de Ragesians

Districten

Gate Pass is verdeeld in districten. Elk district is ongeveer een kleine vierkante kilometer met natuurstenen muren in het noorden en zuiden en binnen muren in het oosten en westen.

Noord- en zuidmuren

De noordelijke en zuidelijke grenzen van de stad hebben muren gebouwd van natuurlijke rotsen, gemiddeld 13 meter hoog. Een district heeft meestal een kleine poort naar het noorden of het zuiden, en een brede strook van leeg land (ongeveer 10 meter) aan de buitenkant van de muur aan de kant waardoor een benadering door een persoon makkelijk te zien is.

De muren zijn slechts een symbolische verdediging, aangezien een hechte militaire macht hen gemakkelijk kan overweldigen, maar Gate Pass berust op het feit dat het bereik door de bergen traag en verraderlijk is. Slechts een handvol districten hebben poorten die leiden tot begaanbare wegen, en de meeste van deze worden gebruikt voor leveringen aan boeren en mijnwerkers. Elke dag patrouilleren groepen soldaten van Gate Pass langs de noordelijke en zuidelijke grenzen, op zoek naar tekenen van illegale doortocht en af en toe arresteren ze criminelen die zich proberen te verbergen in de rotsachtige heuvels.

Oost- en westmuren

De muren tussen de districten zijn 10 meter hoog, 2 meter dik, en gemaakt van gehouwen steen. De muren zijn symmetrisch. Geen van de gebouwen in de buurt van de muren zijn meer dan twee verdiepingen.

Doorsnee-poorten

Een klein poortgebouw, dat naar buiten uitsteekt boven de poort groot genoeg is om aan acht soldaten ruimte te bieden. De vloer heeft schietgaten en er zijn schietgaten langs de buitenmuren. Trappen aan de binnenmuur (het meest centrale zijde) leiden naar de bovenste barakken en een raam dat open gedrukt kan worden laat een wachter het gebied rond de poort zien. Meerdere bewakers houden meestal overdag de grond in de gaten. Het passeren van de districten is relatief eenvoudig als men de belangrijkste verkeersader neemt overdag, maar de bewakers staan er bekend om, om willekeurige controles uit te voeren. Het High District, in het centrum van de stad, is veel zwaarder bewaakt: meestal twee keer het gebruikelijke aantal bewakers is bij de hand, en die bewakers hebben orders om om de paar minuten willekeurig iemand te inspecteren (met name degenen die er uitzien als buitenstaanders).

De buitenste poorten

Het meeste verkeer gaat door de meest oostelijke en westelijke districten, die belangrijke poorten hebben om de stad uit te komen naar respectievelijk Shahalesti en Ragesia. Deze poorten zijn zwaar bewaakt: de uitgangen zijn voorzien van twee sets van deuren met een brede dode zone er tussen in, de gemeentelijke belastingen worden gebruikt voor een verscheidenheid aan magische verdediging op de poorten.

Getto's

In een paar districten zijn kleinere ommuurde gebieden te vinden voornamelijk bevolkt door een enkele ras. De meest voorkomende van deze getto's zijn die van de Elfen, die de neiging hebben om buitenstaanders te mijden. Elfse getto's staan bekend om het feit dat er geen zichtbare ingangen door hun muren zijn - alle deuren zijn geheim, maar Elfen kunnen deze intuïtief opmerken.

Geschiedenis en mytes van de stad

We staan op een kruispunt van het lot. Onze toekomst wordt bepaald door de lessen uit het verleden en koers van ons heden. Twee naties staan klaar om onze hoop af te pakken en zijn op dit moment met ons in gevecht - ook al zijn we niet in oorlog. Bespot het als je wil, maar we zijn in een gevecht. Het wordt niet uitgevochten met zwaard en boog, maar met ideeën, het idee dat we alleen gelukkig als we zijn gelijk, het idee dat we moeten hulp bieden aan mensen in nood op kosten van onze zelf, het idee dat de behoeften van velen opwegen tegen die van een. Wat heb je aan een gemeenschappelijke bestemming als de jouwe wordt vernietigd? Welke voordelen heeft het geven van een cent aan de armen? Welke vrede kunnen we beschermen als we handelen en ruilen met de Shahalesti en de Ragesians ... Geen! Vergeet het niet! Denk aan de lessen van veertig jaar geleden. Kracht is heilig! Verzet en groei!

Helda Claeacall predikant van de gelovigen in Stronghold, tempel van de god van kracht.

Geschiedenis

Gate Pass heeft zich onderscheiden om de enige stad te zijn die met succes de bezetting door het Ragesian Empire heeft verdreven. Veertig jaar geleden versloeg Keizer Coaltongue het leger van de stad, zette een militaire regering op, en richtte een 30-meter hoog standbeeld van zichzelf op op het grote plein Summer's Bluff's voordat hij naar zijn volgende verovering trok. Twee jaar lang hebben de burgers een opstand gevoerd tegen het bezettingsleger, totdat uiteindelijk Coaltongue besloot dat de stad niet de moeite waard was voor het verlies van soldaten. Shahalesti en Ragesia, eenmaal bondgenoten, stonden op punt van oorlog, Coaltongue verklaarde dat hij zou terugtrekken uit Gate Pass als de koning van Shahalesti overeen zou komen dat de stad een neutrale buffer tussen hun twee landen zou zijn. De Eladrin stemden toe, de stad vierde haar overwinning, en profiteerden van de handel tussen de twee landen die begon te stromen. De stad schertst met nog steeds talrijke tekenen van de bezetting, en vele burgers kopen bustes of schilderijen van de oude keizer, om zowel de Ragesians voor hun falen te bespotten en de wijsheid van Coaltongue te respecteren bij de beslissing om hun stad met rust te laten. Zelfs het standbeeld van de keizer blijft, het is versierd en opzichtig beschilderd op diverse feestdagen. Door zijn naam, wordt Drakus Coaltongue vaak geassocieerd met een mythe die inheems is in Gate Pass en Ragesia, die van de Dragon en de Eagle. Een reeks van mythes vertellen van een oude tijd waarin de landen die nu Ragesia en haar burens waren het domein was van de vier elementaire geesten: de Tidereaver Kraken, de Worldshaper Worm, de Flamebringer Dragon en de Stormchaser Eagle, en deze vier wezens komen vaak voor op motieven in de kunst en architectuur van Gate Pass (evenals in Ragesia).

Enige regionale mytes

The Wavering Maiden

Deze mythe vertelt hoe de Tidereaver Kraken het land wilde verkennen door zichzelf te veranderen in een Human lichaam uit het water van de zeeën. De Kraken onderzocht de wereld in de vorm van een mooie jonge vrouw met zwart krullend haar. Echter, daar het tij is niet altijd constant is, en dan haar neptvorm weg zou trekken, was de Kraken gedwongen om een avond in een meer of rivier terug te trekken in haar ware gedaante. De mythe is een reeks van komische gebeurtenissen gebaseerd rond talrijke huwelijkskandidaten die verliefd werden op de Kraken in zijn vrouwelijke vorm, maar die hem vaak trachten te vernietigen in zijn Kraken vorm.

The Trilling Stone

"De Trilling Stone" vertelt over hoe de Worldshaper Worm zijn superioriteit wilde bewijzen aan de Stormchaser Eagle door een lied te maken dat krachtiger was dan de Eagle's donder. De mythe verklaart de verschillende monsters die in de diepten van de wereld leven, ze zeggen dat ze werden gelokt door het akelig, fluitend lied van de Worm. Ze zitten hier gevangen omdat de arrogante Worm besloot om nog harder te gaan zingen, dit veroorzaakte een aardbeving. Dit is de reden waarom de lichamen van de doden zijn gevuld met wormen wanneer ze worden aangetroffen in de grond.

The Aquiline Heart

Deze mythe is een moreel verhaal over de gevaren van zowel trots en macht. De Flamebringer Dragon was er nog nooit, na vele jaren van jacht, in geslaagd om de Stormchaser Eagle te vangen, zodat hij in plaats daarvan aasde op de trots van de Eagle, door te bluffen dat de adelaar te zwak en te laf was om ooit op de Dragon te jagen. De boze Eagle achtervolgde de Dragon, en wist pas toen het te laat was dat de Dragon hem had bedrogen door een tunnel in te vliegen in de diepten van de wereld, waar de Eagle niet genoeg ruimte had om te manoeuvreren. De Dragon beet de Eagle zijn keel door en begon te drinken van zijn bloed voor zijn macht, toen de Worldshaper Worm aankwam op de plaats van onheil. De Worm was blind, maar de Dragon wist dat de Worm de kloppende harten van zowel de Dragon als de Eagle kon voelen. Om te voorkomen dat zijn schat zou worden ontdekt, scheurde de Dragon het nog steeds kloppende hart uit de Eagle en verstopte het op een plaats van waar het nooit zou worden teruggevonden. De mythe van het Aquiline hart legt uit hoe Draken de sterkste wezens in de wereld werden en onderwijst dat degenen met te veel macht riskeren te worden aangevallen door degenen om hen heen.

De belangrijke Tempels

De religieuze gemeenschap van Gate Pass is divers, als gevolg van de wisselwerking van culturen door de stad. Acht grote tempels vormen de religieuze kern van de gemeenschap, en hoewel elke religie zijn eigen belangen heeft, hebben zij een gemeenschappelijke belang voor het jaarlijkse Festival van Dromen, waarin de tempels samen werken om voor het grotere goed. Vele tempels van kleinere religies liggen verspreid over de stad, en hoewel ze niet over dezelfde macht beschikken als de grote acht, hebben ze nog steeds veel energie gestoken in Nieuwjaars festiviteiten.

The Saraswatin. Bibliotheek van de God van kennis

Gelegen in Summer's Bluff, is dit vier verdiepingen tellende gebouw de centrale bewaarplaats van kennis voor de stad, de Saraswatin. Samen met boekstellingen en vakken vol boekdelen en rollen, heeft het gebouw ook een kunstgalerie en een theater met vijfhonderd zitplaatsen. Onderzoekers die gebruik willen maken van de bibliotheek moeten één gp bieden aan de god van kennis, maar ook gulle fooi geven aan de vele bibliothecarissen die de boeken georganiseerd en gemakkelijk te vinden houden.

Mercineum. Tempel van de genezende God

Deze tempel is een klein, twintig meter rond gebouw van oud ontwerp. Ooit waren er meerdere tempels in de stad, velen vrij groot die dienden als ziekenhuizen en klinieken voor de burgers, maar dit eenvoudige gebouw werd beschouwd als de heiligste van allen. De verering is gerelateerd aan het wonder van Tench Marber, een gebeurtenis die veertig jaar geleden plaats vond tijdens de Ragesische bezetting. Coaltongue verklaarde de overheersende Mercinea kerk een ketterse sekte en probeerde de sekte te vervangen door de Ragesian Hospitalers. Binnen een maand na de invasie werden alle tempels omgezet in de Hospitalers, met uitzondering van het kleine Mercineum. De hoge priester van het Mercineum, Tench Marber, was niet bereid om de controle te geven aan de Ragesische geestelijken en hij zat midden op het altaar toen de Hospitalers eisten dat hij vertrok. Tench verklaarde dat hij niet zou vertrekken, in plaats daarvan, zou hij aanblijven als een herinnering dat de Hospitalers niet echt gezegend waren door de goden. De Ragesian genezers waren woedend op zijn onbeschaamdheid, en probeerden zich te haasten met de aanval op het gebouw, maar de deur werd op mysterieuze wijze geblokkeerd.

Geen magie of andere kracht kon de blokkade opheffen. Een heel jaar lang zat Tench daar, niet etend, niet slapend, maar hij leefde. En op de laatste dag, toen de verwoede Hospitalers wachtten tot de zon onderging, zou dit het einde markeren van de overeengekomen periode. Toen de laatste zonnestralen achter de horizon verdwenen, stond Tench op en liep naar de uitgang, en won de onderhandelingen. Vanaf die dag, erkenden de Ragesians met tegenzin kerk, en ontvingen de zegen van de god. Er wordt gesuggereerd door historici dat de ondergang van Coaltongue's controle over de stad begon met dit wonder.

Een paar nog levende verzetsstrijders merkten eens op dat de Mercineum een veilige haven voor het verzet was om te vergaderen en te plannen, vrij van de spiedende ogen van de Ragesische priesters. Vandaag de dag zijn er geen priesters van de Mercinea Kerk meer in Gate Pass. Een nieuwe orde, de Aquiline Cross, is er al tien jaar en maakt gebruik van alle faciliteiten van de oude religie. Er zijn verschillen tussen de oude kerk en de nieuwe orde, maar de meeste mensen hebben dat niet in de gaten.

Stronghold Tempel van de Godin van de kracht

Deze middelgrote tempel ligt in een district in bij de westelijke poort. Helda Claearcall, de priesteres, is tevens lid van de gemeenteraad. Ze predikt dat 'Kracht heilig is' en dat de mensen hun eigen weg moeten kiezen in het leven. Eens was dit de strijdkreet voor de bezette stad, maar de zinsnede wordt nu bespot, daar de culturele houding van Gate Pass nu neigt naar de overheid richting van individuele levens.

The Bacchanal Inn van de God van de feestvreugde

Dit is een van de snelst groeiende cultus binnen Gate Pass. De tempel is vormgegeven als een grote bierhal en aanbidding is een luidruchtige affaire met dansen, drinken en zang. Een keer per week, opent het gebouw en voor een paar tiende stuivers, kunnen aanhangers genieten van onbeperkt eten en drinken. Veel café houders hebben hun winsten zien dalen als gevolg en hebben hun mening geuit aan de gemeenteraad. Shakur Biggs, de opperpriester, is momenteel de ceremoniemeester van het festival van dit jaar. Hij was blijkbaar van plan om een grote muzikale voorstelling te houden, maar zijn plannen zijn getemperd door de dreiging van een vijandig Ragesia.

Dassen Stone. Tempel van de Dwerge God of Ancestors and Tempel van de God van oorlog

Tweede slechts in grootte na de Saraswatin, dient deze tempel als twee tempels nadat de Dwergbevolking bijna volledig is verdwenen uit de stad. Het grote gebouw huisvest ook de kantoren van openbare werken. Regelmatig worden er lessen in gevechten en leiderschap aangeboden en het wordt vaak gezien dat de stadswacht daar oefent. Er gaan geruchten dat de Dwerge schatten gewonnen hebben uit de diepe tijdens de bouw van Gate Pass.

Shrine van de God van tovenarij

Gelegen aan de overkant van de straat bij Gabal's School ligt dit heiligdom, een overblijfsel uit de Ragesische bezetting. Het bestaan ervan is een teer punt bij de magiër Gabal, die een hekel heeft aan de tovenaars en zijn filosofie, dus het is vaak het doelwit van 'verdwaalde' spreuken. Het is onzeker hoeveel tovenaars er wonen in Gate Pass, maar ze hebben grote invloed op de gemeenteraad, grotendeels door toedoen van de voorzitter van het heiligdom (niemand weet zeker wat die term betekent in de raad), Gratanus Helicomb.

Fertile Fields. Tempel van de Godin van huis en haard

Eenvoudig geconstrueerd, is dit gebouw een favoriete ontmoetingsplaats van de boeren en veehouders van het buitengebied. De gemeenteraad buigt bijna altijd voor de wijsheid van de tempeloudsten, vooral na de voedselrellen van twintig jaar geleden toen een poortbelasting werd opgelegd aan alle mensen en dieren (zelfs dode) die de stad in wilden. De boeren kwamen in opstand en stopten met het leveren van goederen en voorraden. Een week later, werd de situatie binnen Gate Pass was zo wanhopig dat de stedelingen de raad bestormde en afzette. De belasting werd onmiddellijk ingetrokken. Sindsdien is een tempeloudeste altijd toegewezen aan de raad om de bevolking te vertegenwoordigen buiten de muren.

Het Dromenfestival

Hoewel Gate Pass zijn feestdagen heeft, is het meest prominente het Dromenfestival, een heilige dag gevierd door alle grote tempels van de stad, dat plaatsvindt op nieuwjaarsdag.

Optochten marcheren van ieder einde van de stad en stoppen op het grote plein op Summer's Bluff net voor zonsopgang voor een ceremonie waar de hoge priesters van elk van de acht verschillende tempels 'bidden voor de dromen van het volk'. Elke burger wordt aangemoedigd om een gebed van hoop te schrijven op een stukje papier en dit in een kleine stenen urn te plaatsen, die de stad elk jaar met duizenden produceert. De burgers brengen de urnen naar Summer's Bluff in de dagen in aanloop naar het festival, en op de feestdag zelf, kiest elke hogepriester een urn uit de duizenden. Ieder breekt dan zijn of haar urn open en leest het gebed op welk erin zit, en belooft dan die droom indien mogelijk het komende jaar te vervullen. Egoïstische gebeden worden afgekeurd, en meestal beleeft de stad grote vreugde met het verdraaien van de woorden van egoïstische gebeden, om het spreekwoord ten uitvoer te brengen: *"Wees voorzichtig met wat u wenst."*

De overgebleven urnen zijn achtergelaten in het midden van het plein, en de burgers worden aangemoedigd om er een te pakken en een wens van een ander te laten uitkomen. De ochtend na het festival, worden de overgebleven urnen als een grote massa per kar vervoerd en naar de talloze kleine grotten gebracht die om de kliffen rondom de stad liggen, waar ze begraven worden. Veel volksverhalen betreffen verhalen over begraven dromen die tot leven komen en die geluk brengen, hoewel de meeste volwassenen van de stad deze alleen maar als bijgeloof zien.



Het Leger

Terwijl het leger van Gate Pass legt verantwoording af aan de gemeenteraad, draagt hun mening veel gewicht bij aan hoeveel aandacht de stad heeft voor haar verdediging. Het leger van Gate Pass is getraind in stedelijke oorlogvoering en maakt gebruik van gesloten terrein. Commandant Harmand Fletcher, een veteraan van de opstand tegen Ragesia, is onlangs afgetreden als leider van de strijdkrachten, zijn vervanger, Brant Sawman, is zo mogelijk nog norser en tobberiger dan zijn voorganger. Een kleine eenheid van twintig Griffon ruiters patrouilleert in de verre uithoeken van het domein van Gate Pass, maar voor de rest heeft de stad weinig weg van een cavalerie.

Gabal's School

Gabal, een beroemde magiër die geholpen heeft met het verslaan van de Ragesians veertig jaar geleden, leidt een School of War. Dit gebouw, een grote groep van vestingstorens verbonden door overdekte bruggen en omgeven door een gracht met hek, wordt gekescherend The Castle genoemd. Gabal's studenten - te herkennen aan hun rode gewaden - worden over het algemeen gezien als arrogant en opvliegend, maar hun mentor dwingt hen om hun diensten te verkopen voor lage prijzen, met name op het gebied van defensie en de bouw, en een handvol magiërs dient in het leger van de stad. Van Gabal wordt gezegd dat hij magie-gebruikers die niet uit spreukenboeken studeren voor hun bevoegdheden veracht, en hij heeft een bijzondere afkeer voor magiërs en oorlogstovenaars, men zegt dat hij geen mensen met dat charisma vertrouwt. Charme is een persoonlijkheidstrekkje dat Gabal trots ontbreekt.

Het Dieven gilde

Iedereen weet dat dieven actief zijn in de stad, vaak met de hulp van omgekochte raadsleden die doen alsof ze blind zijn. De dieven hebben de neiging om rijke kooplieden, vooral buitenlanders, als prooi te kiezen en zo bij het volk sympathie te kweken. Een bijzonder bekende schurk, een knappe man genaamd Rantle, werd bekend als gevolg van een uitgebreid vertrouwelijk spel. Op een nacht, toen zijn zwendel in de bloei stond, was hij samen met zijn prooi, een koopvrouw, toen ze werd aangevallen door een trio gewone misdadigers die van plan waren om plezier met haar te hebben. Rantle schudde ze af, en bleef toen bij haar om haar te beschermen, totdat de stadswacht kwam, hoewel hij wist dat hij zou worden herkend en gearresteerd. Door publiekelijke steun voor zijn heldenmoed kreeg hij gratie, en veel burgers riepen dat hij in de gemeenteraad zitting moest krijgen. Er wordt gezegd de klanten van One-to-Go, een tavernen in een van de sloppenwijken Gate Pass, geheel is samengesteld uit voormalige dieven die een hand hebben verloren als straf voor het stelen.

Het Verzet

Toegewijd om Gate Pass vrij te houden van de heerschappij van zowel Ragesia en Shahalesti, wordt het verzet samengesteld uit een grote verscheidenheid aan mensen uit vele landen, aangezien veel landen een belang hebben bij het behouden van de huidige machtsverhoudingen. Meestal proberen ze om het gevoel te versterken bij de burgers van Gate Pass, hoewel er af en toe een spion wordt overgedragen aan de autoriteiten door onbekende personen, en het verzet wordt beloond met gevangenneming. Veel boeren en veehouders die leven in de bergen rond de stad wonen beweren te hebben gesproken met leden van het verzet, die moedigden hen aan om zich voor te bereiden om te vechten om hun land te verdedigen.

Teleportie problemen

Sinds de geruchten over de moord op Coaltongue, is er iets misgegaan met teleportatie: teleporterende koeriers verschijnen in vuur en vlam en sterven een vurige dood. Tvenaars op de Lyceum Academie in Seaquen en op Gabal's School of War doen een onderzoek naar de mysterieuze oorzaak van dit probleem, die zij hebben met de 'Burning Sky'. De effecten van de Burning Sky is een gezamenlijke studie geworden voor alle personen die kunnen teleporteren. De onderzoekers geloven dat de Burning Sky is gerelateerd aan de ongewone weersomstandigheden, die een plotselinge en zorgwekkende koude golf heeft ondergaan. Voorspellingen met betrekking tot het weer lijken erop te wijzen dat er geen lente in zicht is voor de landen van de Burning Sky. Zelfs zonder voorspellers, druïden en anderen verbonden met de natuurlijke wereld voelen sommigen dat er iets mis is met de komende winter, en de lucht is vol met verwarde vogels die proberen om een koude golf die ernstiger is dan normaal te ontvluchten.

De geschiedenis van keizer Drakus Coaltongue en the Torch of the Burning Sky

Sommigen noemden hem The Old Dragon, want hij leek onsterfelijk en hij groeide alleen maar met de leeftijd in meer sluwheid en kracht. Decennia geleden ontstond er onder de Orcstammen van wat nu Ragesia is een krijgsheer. Drakus Coaltongue, Half-Orc zoon van een Human edelvrouw, had een niveau van geduld en politieke sluwheid die zelden gezien werd onder de wilde Orcs. Hij verenigde vele stammen, doodde een gouden Draak en nam haar kind als een prijs, en hij bereidde zijn volk voor op de overwinning. En dan, tot ieders verbazing, viel hij niet binnen in de Human landen voor een bloedige maar uiteindelijk een korte oorlog. In plaats daarvan, werkte Coaltongue samen met verschillende arme Human landen, om hen te helpen de roofzucht van het sterkste land in de regio, Morrur, terug te drijven. Coaltongue kreeg zelfs hulp van de bekrompen Eladrin van Shahalesti, totdat hij eindelijk klaar was om een coalitie tegen het leger van Morrur te leiden.

Voor deze grote aanval, bleek Coaltongue een artifact met vernietigend kracht te hebben die hem zou leiden naar de overwinning, de Torch of the Burning Sky. De kracht van de Torch is om vuur uit de lucht op te roepen, en om Coaltongue's leger honderden mijlen verderop te teleporteren in een ogenblik, ze oppakken met een van een zuil van vuur, en afzetten met een ander. Coaltongue en zijn bondgenoten versloegen Morrur gemakkelijk, en op de overblijfselen



van het brandende land, creëerde Coaltongue een nieuw koninkrijk voor zichzelf en zijn Orcische volgelingen: Ragesia. Voor enige tijd, leefde Keizer Coaltongue en zijn bondgenoten naast elkaar in relatieve vrede. Coaltongue was tevreden met zijn nieuwe vaderland, en hij wilde niet het niet in gevaar brengen door te ver te reiken en te vallen voor de macht van andere landen, zoals Morrur door hem ingenomen werd. Maar langzaam, bijna ongemerkt, breidde Ragesia zijn grenzen uit. Het duurde jaren om voorvallen uit te spelen, en altijd op een manier die Ragesia's macht leek te rechtvaardigen: ofwel als een reactie op vijandelijke aanvallen, of in de naam van het verstrekken van hulp aan een ander volk dat werd bedreigd. Achteraf gezien is het waarschijnlijk dat op de een of andere manier Coaltongue deze conflicten uitlokte. Ten slotte, toen Coaltongue veel ouder was dan welke Half-Orc ooit geweest was, was al het land dat ooit had toebehoord aan zijn bondgenoten van hem. Onlangs, na bijna een decennium van relatieve rust, bood Coaltongue om het Exarchate of Sindaire te helpen om een opstand binnen haar grenzen neer te slaan, wat het land nerveus aanvaardde, bang te worden opgeslokt door een of andere truc. Wat Coaltongue van plan was is nooit bekend geworden, want een paar weken na zijn militaire campagne, ging er iets mis. Ragesia heeft in meer dan twee maanden niets meer van zijn keizer gehoord, en als ze het hebben, houden ze hebben nieuws geheim. Sommigen vrezen het, en sommigen hopen het voorzichtig, maar het lijkt erop dat de oude Draak gedood is.

Rassen en achtergronden

Dragonborn: Een paar kleine clans van Dragonborn bewonen de bergen tussen de grens van Ostalin en Ragesia. Losjes in de communicatie met elkaar, is het overheersende doel voor de oprichting van een nieuwe republiek van Dragonborn in de bergen. Degenen die op avontuur gaan doen dat vaak om de basis te leggen voor toekomstige diplomatie, leren en verbeteren over de nieuwste technologieën van oorlog en gevechten, of op zoek naar rijkdom en glorie om de Dragonborn erfenis te bevorderen en de toekomstige leiders van het nieuwe rijk te worden.

Dwergen: Eens overvloedig en goed vertegenwoordigd in de Landen, is het machtige Dwerg volk afgezonderd en geïsoleerd geraakt van de rest van de wereld. Degenen die er op uit trekken buiten de tunnels en grotten van hun berg rijk (in de buurt van Gate Pass), doen dat dan in een poging om te vechten tegen het opgeven dat lijkt de oudere generaties te overvallen. Ervan overtuigd dat het isolement net zo is als gevangen zijn of als hun oude dienstbaarheid aan de reuzen, trekken de avontuurlijke Dwergen er op uit om een inspirerende erfenis op te bouwen, de trots van de Dwergennatie weer op te bouwen, of het vertrouwen in de oude goden te herstellen die vergeten lijken te worden in deze moderne tijd.

Eladrin: Eladrin zijn te vinden in Shahalesti-landen. In de Landen van de Burning Sky is 'Shahalesti' synoniem met 'Eladrin'. Altijd waakzaam, herinneren de Shahalesti de veroveringen van Keizer Coaltongue maar al te goed. Toverij, spionage en militaire uitdagingen zijn allemaal redenen voor een Shahalesti om op avontuur in de Landen te gaan.

Elfen: De laatste tijd vrezen de Elfenstammen de aantasting van Ragesia op hun bossen. Terwijl de Shahalesti min of meer verenigd zijn dat zij angstvallig hun betoverende land bewaken, zijn de Elfen verdeeld: Sommigen zoeken isolatie, anderen willen nieuwe allianties aangaan, en nog anderen zien eenvoudig een veranderende wereld en verlangen om daar een deel van te zijn. Al deze redenen brengen veel Elfen naar de steden en dorpen waar avonturen vaak beginnen.

Gnomes: Als de geschiedenis een indicator is voor de toekomst, zullen de Gnomes hun best blijven doen om niet als bedreiging gezien te worden. Na het zien van het succes van Coaltongue in het gebruik van magie om zijn troon veilig te stellen, spannen de Gnomes van de Landen zich in door allerlei geschiedenis en magie te verzamelen om te voorkomen dat ze slaven worden van de macht en kracht van Ragesia of Shahalesti. De Gnomes zien het als volgt: degene die de kennis heeft om iemand gevangen te nemen en tot slaaf te maken, kan voorkomen dat het hem zelf gebeurt. Hun schranderheid en schijnbare bespottung van de Ragesians en de Shahalesti is irritant voor Orcs en Eladrin tegelijk. De meeste Gnomes komen uit Shahalesti, maar sommige kleine groepen zijn te vinden in bijna elke land. Als een Gnome andere Gnomes ontmoet, zal hij ernaar streven om op zijn minst een paar uur door te brengen met zijn broeders voordat hij verder gaat op avontuur.

Half-Elfen: Meer volledig geïntegreerd met hun Human kant, komen de meeste Half-Elfen uit de grote steden van de Landen: van Gate Pass en Seaquen en de vele steden van Ostalin, Dassen, en Sindaire. De motivatie voor avontuur is zo gevarieerd in een Half-Elf als in een Human. Sommigen zien de laatste oorlogszuchtige houding van de Ragesians als verontrustend en proberen om hen te helpen het op handen zijnde conflict af te wenden.

Half-Orcs: Het maakt niet uit wat hun raciale afkomst ook mag zijn, de Half-Orcs van de Landen genieten een unieke positie, volledig gerealiseerde burgers in Ragesia, Gate Pass en Dassen. De andere koninkrijken zijn minder hartelijk, en dus worden de meeste Half-Orc avonturiers gevonden in het middelste deel van de Landen. Ze worstelen altijd met hun afkomst, hun avontuurlijk leven is vaak een manier om subtiele, slepende vooroordelen af te werpen of een plaats te vinden in een groep van bondgenoten en gelijken.

Halflings: Ze worden vooral gevonden langs de rivieren en stille wegen van Ostalin en Sindaire, maar soms verlaten de Halflings van de Landen het westen op zoek naar avontuur en schatten. Hoewel de Halflings in het verleden vrij veel reisden heeft de onrust in Ostalin er voor gezorgd dat de populatie zich in die regio geconcentreerd heeft, omdat het oprichten van een eigen natie op die manier de meeste kans van slagen heeft. Daar het land nog steeds in strijd is, werken de Halflings samen met een aantal groepen in Sindaire om het koninkrijk nog verder te destabiliseren.

Humans: Als de grootste bevolkingsgroep in de Landen, komen Humans van overal en hun motivaties voor avontuur zijn eindeloos. Zij die afkomstig zijn uit het gebied rond Gate Pass hebben toegang tot een aantal kant-en-klare regionale voordelen, en de stad is divers genoeg voor bijna elk type Human.

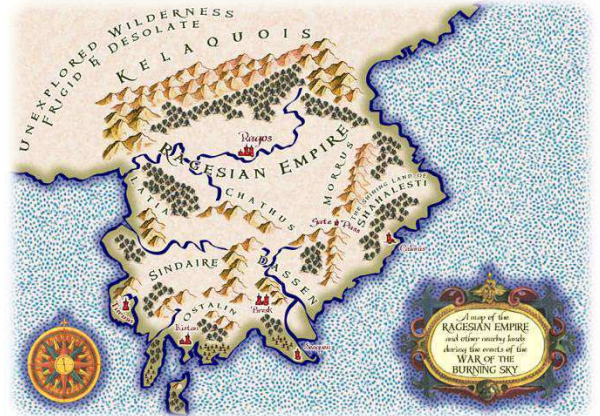
Tieflings: Ostalin is een veilige haven voor Tieflings. De plannen van Ostalin's ambitieuze heerser, Khagan Onamdamin, hebben een soort worsteling gecreëerd met hun donkere kant, terwijl de onstabiele vraag naar de vaardigheden van degenen die regeren het moeilijk maakt voor iedereen om op te treden tegen de Tieflings in hun streven om te overleven in een wereld die hen niet vertrouwt. In de afgelopen decennia zijn de Tieflings onder de indruk geraakt van het levendige karakter van de reizende handelaren uit Gate Pass, als gevolg hebben er een paar klein koopmanshuis opgezet in het vijfde district van de hoofdstad, de bergstad Kistan. De kleine maar kosmopolitische stad biedt charmes en bekoring die het verleidelijk maken voor degenen die strijden tussen goed en kwaad en, hoewel klein, het koopmanshuis groeit, zowel in de legitieme handel en in hun minder nobele onderwereld transacties.

Landen van the Burning Sky

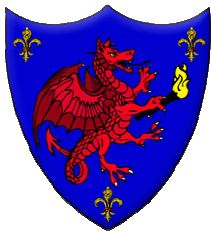
Ragesia is het grootste land in de regio, en vier andere landen communiceren vaak er mee. De politiek en geschiedenis van de regio zijn relatief eenvoudig, maar het recente machtsvacuüm in Ragesia is een bedreiging die de dingen meer ingewikkelder maakt.

Overzicht

Het Ragesian Empire ligt in het noordwesten van de regio, verspreid over verscheidene honderden kilometers van noord naar zuid en van oost naar west. Ten oosten van Ragesia ligt the Shining Land of Shahalesti, een vage bondgenoot waarmee de relatie de laatste tijd gespannen is. Naar het zuiden liggen the Exarchate of Sindaire, the Kingdom of Dassen, en the Khaganhold of Ostalin, drie landen die er tot nu toe in geslaagd zijn om te voorkomen dat ze worden veroverd door Ragesia.



Ragesia



Het Ragesische rijk ligt aan de centrale laaglanden gedomineerd door vele meren. Hoewel de kern van het rijk overwegend door Orcs en Half-Orcs bevolkt is, hebben de buitenste regio's een verscheidenheid van culturen en populaties, het resultaat van wat eens vele afzonderlijke landen zijn geweest, veroverd door het zwaard en de Torch. Elke regio heeft een grote populatie van Orcs in de bevolking, samen met heftige militaire aanwezigheid om de loyaliteit en vrede te waarborgen.

Hoewel de Humans van Ragesia zijn overwonnen, zijn ze tevreden dat ze vandaag de dag in relatieve veiligheid leven. Gezien de macht van het rijk, lijkt opstand niet de moeite waard. De meerderheid van de bevolking is echter nog steeds Human of Half-Orc, en de verschillende etnische groepen blijven meestal geconcentreerd in hun oude vaderland, die vaak worden gescheiden door lage, lange bergketens.

Ragesia is ouderwets in zijn politieke organisatie: burgemeesters en gemeenteraden worden aangetroffen in bijna elke gemeenschap. De focus van hun bestuur is echter de macht en onderwerping. Kwade geesten worden aangemoedigd om de letter van de wet uit te voeren met weinig aandacht voor mededogen of genade, hoewel het af en toe wordt gegeven, dat dit gebeurt om de macht van het rijk te onderstrepen.

Zoals de stambeginselen van de Orcs die nu heersen, kracht en houding wordt nu uitgevoerd door middel van verdorvenheid en bedrog. De bevolking is opgegroeid met gebeurtenissen zoals verdacht overlijden of mysterieuze brand of diefstal.

De noordelijke regionen zijn bevolkt met Humans bekend als de Kelaquois, die in gebieden leven die voor het grootste deel van het jaar bevroren zijn. Hier leven ze samen met de Frost Giants, mastodons en enorme bisonkuddes. De westelijke vlakten waren eens de natie van Latia, van haar gerenommeerde scheepsbouw profiteren nu Ragesia en zijn marine.

De zuidelijke landen zijn steil, gedomineerd door koude rotsachtige woestijnen. Wat eens Chathus was, een land van nomaden en handelaren die toch hun land met grote kracht verdedigden, met behulp van cavalerie en mobiliteit een langdurige oorlog afdwongen, waardoor hun vaderland als laatste werd veroverd door Ragesia. De centrale Heartlands behoorde ooit toe aan de krachtige natie van Morrur, en talrijke oude kastelen, forten en muren markeren het landschap, maar verdediging was gemakkelijk omzeild met Keizer Coaltongue's Torch. Aan het westen grenst Ragesia aan een oceaan, rotsachtig gebergtes markeren de grens van Ragesia met de landen in het zuiden - Sindaire en Dassen. De noordelijke grens is een hoge, koude bergketen, om Ragesia te scheiden van het grootste gedeelte van de rest van de wereld. Dezelfde bergketen draait naar onder door en vormt de oostgrens, hoog genoeg stijgend dat Ragesia de waarde er nooit van inzag om er overheen te trekken om te veroveren.

De hoofdstad stad Ragos strekt zich uit langs een groot meer, en het keizerlijk paleis ligt op een fantastisch te verdedigen eiland veilig uit de kust. 's Nachts branden op de muren duizenden fakkels, waardoor het lijkt of het meer in brand staat. Ragos bruist met intriges en onbeteugeld kwaad. Intriges en tegenintriges zijn de norm en verdorvenheid kan gekocht worden voor een paar koperstukken. De stad is intimiderend en niemand, zelfs de bewakers niet, kunnen worden vertrouwd om iemand veilig te houden.

De Inquisitors

Gekleed in berenhuiden. hun gezichten bedekt met berenschedel maskers, Inquisitors zijn het gevreesde lemmet van Ragesia, bedreven in het uitroeien van hen die zich verzetten tegen de regels. Zij dienen vurig Ragesia's opper Inquisitor, een oude heks genaamd Leska, ze was tot voor kort een loyale dienaar van de keizer.

Nu is Leska bezeten om te heersen en haar Inquisitors zijn haar grootste wapen. Verhalen vertellen over Inquisitors die er op uit gestuurd zijn om ontrouwe magiërs op te pakken, die compleet krachtige spreuken negeren, of zelfs spreuken tegen hun maker opzetten. De weinige die gevangen zijn genomen door de Inquisitors en het overleefd hebben vertellen over herhaaldelijk gemarteld te zijn, hun polsen geslagen door een geklauwde handschoen van een Inquisitor, dan achtergelaten voor een langzame, koude dood of ze moesten hun bondgenoten verraden. Andere geruchten waarschuwen dat Inquisitors zielen kunnen verslinden, een magiër zijn kracht stelen voordat de verslagen magiër opgewekt is als een ondode volger. Volgens de geruchten zijn Inquisitors meester in ongedaan maken en pareren van spreuken.



Shahalesti



Op het einde van de bergen die de grens met Ragesia markeren spreidt de Shining Land of Shahalesti zich uit, geregeerd door Lord Shaaladel, een Eladrin van middelbare leeftijd die opklom van een militaire commandant naar de leider van het land tijdens de opkomst van het Ragesian rijk.

Shahalesti was in gevaar toen Ragesia de andere buurlanden veroverde, Shaaladel's agressieve uitingen van geweld - met inbegrip van de verovering en vernietiging van twee nabijgelegen Elfen gebieden die vijandig tegenover hem

stonden - waren de belangrijkste redenen waarom Ragesia tot nu toe niet overging tot verovering van het oosten. Tijdens de annexatie van zijn burenen door Ragesia leende Lord Shaaladel zelfs zijn steun, hij en zijn vertrouwde medewerkers namen persoonlijk deel aan gevechten aan de zijde van Coaltongue. Een slimme en charismatische commandant, hij werd zelfs gerespecteerd door het Ragesische leger, en velen hadden verwacht dat hij na Coaltongue's dood hem zou opvolgen. Geruchten zeggen dat de Eladrin heer zeer ontstemd was dat de oude Half-Orc weigerde te sterven van ouderdom. Shahalesti is niet een volledig Eladrin natie. De meerderheid van de bevolking is Human, maar ze leven als gewone Humans met weinig echte macht.

De aristocratie is bijna uitsluitend Eladrin, evenals de hogere rangen onder de militairen. Ondanks een schoorvoetende alliantie met Ragesia, zijn Orcs en Half-Orcs echter veracht en vervolgd, niet in staat om openbare functies te hebben, vaak afschuwelijk behandeld als zowat slavenarbeid. Een paar buitenposten van rijke Orcs met banden met Ragesia hebben geprobeerd om hun eigen gemeenschappen te beginnen, en dit is een constante bron van conflicten.

De hoofdstad van Shahalesti, Calanis, is gebouwd over een kloof in de vorm van een halve maan doorsneden door een waterval. De stad is verboden voor niet-Eladrin behalve op uitnodiging van één van de leden van de koninklijke familie die vanaf nu, alleen uit Shaaladel en zijn dochter Lady Shalosha bestaat.

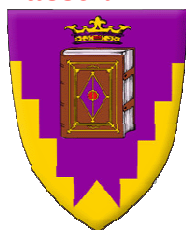
De bevolking van Calanis is gemengd (45% Eladrin, 35% Human, 10% Elf of Half-Elf, 5% Halfling, 2% Orc, 2% Half-Orc, 1% andere).

Shahalesti wordt gezien door meest politiek georiënteerde wijzen als een opportunistisch land. Het zal bondgenoot vormen en oorlog voeren door voordeel van het doorzien van de zwakke punten en de sterke punten van zijn burens. In het algemeen is Shahalesti een goed en vredelievend land dat zijn grenzen respecteert, maar als de wind in de richting oorlog waait, is het gebleken dat het Shahalesti-volk de mogelijkheden zal pakken voor zijn eigen voordeel, zelfs ten koste van zijn bondgenoten.

The Solei Palancis

Het Shalalesti leger, met inbegrip van de marine, richt zich meer op kwaliteit als op hoeveelheid. De meeste soldaten zijn uitgerust met ten minste kleine magische wapens, en geheimzinnige magie is in hoge mate de sleutel tot haar tactiek. Haar meest beroemde soldaten zijn de Solei Palancis, het schitterende legioen, wiens zwaarden schitteren als de heldere zon.

Dassen



Het Koninkrijk Dassen ligt ten zuiden van Ragesia, en het zuidwesten van Shahalesti, zijn grenzen afgebakend door ruige bergen verdedigd door honderden kleine Dweren bolwerken. Dassen's bevolking, een donker assortiment van Humans en Dweren, koesteren hun land, tot het moment dat bijgelovige ruiters zelfs vuil in hun laarzen stopten en dus nooit moesten stoppen om de grond van hun vaderland aan te raken. Koning Steppengard regeert een lappendeken van acht rivalerende provincies, velen van hen

bestuurd door verre verwanten met aanspraken op de troon van gevoelloze complexiteit. Om te verzekeren dat hij nooit te maken krijgt met het ontwarren van deze claims, heeft Steppengard een grote familie gemaakt met achttien kinderen, allen legitiem op het woord van zijn eed. Er zijn geen machtige steden in Dassen, slechts enkele duizenden boerderijen en dorpen groeien uit rondom de negen kastelen van de koning en zijn hertogen. De grootste stad, Bresk, ligt aan een grote rivier naast het kasteel van Steppengard. Er is een heuvelachtig gemeenschap gebouwd zowel boven als onder de grond. De bevolking is een mix van Humans en Dweren met een klein aantal van Orcs (65% Human 28% Dwerg, 5% Orc, 1% Half-Orc, 1% andere).

Lyceum Academy

Aan het einde van een moerassige landtong aan de zuidelijke punt van Dassen, ligt de stad Seaquen. Het is de thuisbasis van een school genaamd Lyceum, toegewijd aan het onderwijs in magie van alle soorten. De studenten van het Lyceum worden aangemoedigd om een verscheidenheid aan magische stijlen te leren en worden onderwezen in spreukduel technieken die vergelijkbaar zijn met Gabal's in Gate Pass. Ze was relatief onbekend in de regio tot voor kort, toen Simeon Gohanach, directeur van de school, een oproep deed aan al de Humans in en rondom Ragesia, hen vragend om op te staan tegen de bedreiging geuit door de Ragesians en hun nieuwe leider Leska.

The Wayfarers

Elke haven in de regio is op een gegeven moment gastheer geweest voor het Wayfarer Theater, een prachtig versierd schip dat zowel thuis als uitvalsbasis voor de Wayfarers is. De Wayfarers zijn zowel meester-acrobaten en bekwame magiërs, geneigd om zicht te kleden in fijn afgewerkte en opzienbarende kostuums met elementen uit tientallen landen samengevoegd. De Wayfarers kunnen een tovenaars beperkte teleportatie spreuk leren op het tweede niveau. De Wayfarers zullen deze spreuk alleen aan hun vrienden leren.

Sindaire



De nationale regering van het Exarchate of Sindaire wordt officieel gerund door een vertegenwoordiger van Ragesia, maar in de praktijk heeft de Exarch beperkte macht. De bevolking van Sindaire - meestal Humans met ook een aantal caravans met zwervende Gnomes - betaalt enige belastingen aan Ragesia, maar behouden hun eigen legers en wetten. Ze hebben een kleine troost in de wetenschap dat, mocht Ostalin, hun buurland uit het zuiden ooit proberen om meer land te claimen, zal Ragesia komen om hun te verdedigen.

Onlangs is een mondige groep van burgemeesters in het centrum van het land begonnen met protesteren tegen de belastingen aan Ragesia, en weigerde die te betalen. In tegenstelling tot de kuststeden, hebben ze weinig geprofiteerd van de handel met Ragesische schepen, en ze riepen op tot het afzetten van de Exarch, een Half-Orc vrouw genaamd Horstea. Ondanks protesten van de ministers van de regering, stuurde de Exarch een pleidooi naar Ragesia en Coaltongue's leger reageerde, reizend met de Torch naar de centrale prairies om de opstand neer te slaan.

Sindaire heeft een lang gevestigde druïdische traditie, afkomstig uit een tijd toen een groep vluchtelingen een catastrofe ontvluchtten in wat nu Shahalesti is en vestigde zich in Sindaire's warme bossen, de lokale bevolking bekerend door middel van hun vrijgevigheid en hun gedisciplineerde toewijding aan nobele idealen. De vluchtelingen vereerden leeuwen en leeuwen vervullen nu de rol van huisdieren te van de aristocratie en waakhonden voor het gewone volk. De grote hoofdstad Turinn ligt aan twee zijden van een uitloper van een lange rots. De westelijke kant heeft havens aan de zee, terwijl het grootste deel van de stad veilig ligt in het oosten.

Knights of the Aquiline Cross

De Order of the Aquiline Cross is oorspronkelijk ontstaan in Sindaire een decennium geleden. Sindsdien zijn er kleine kapelletjes, die onderwijzen in de Order's leer van de genade, opoffering, en een felle verdediging van het leven te leren, ontstaan in Ragesia en haar buurlanden. Ridders van deze orde zijn gekleed in wit en rode tabbaarden gemarkeerd met een kruis omgeven door een aureool van veren.

Ostalin



Gedurende vele jaren, vocht de bevolking van het kleine eiland Ostalin onder elkaar, totdat uiteindelijk een krijgshoofd de vijanden overwon en riep zichzelf uit tot Khagan. Hij leidde zijn volk naar het vasteland, veroverde land van Sindaire met behulp van op Hippogryph gezetene boogschutters totdat hij een bergketen bereikte en verzet kreeg van een clan van Dragonborn. Onder de indruk van de eer van de Dragonborn lieten zien op het slagveld, besloot de Khagan om van dit vreemde ras te leren en onderhandelde voor vrede. De

Dragonborn aanvaarde dit en de Khagan werd een discipel van de Dragonborn cultuur, hij veranderde zelfs zijn naam in Barazar.

Gedurende deze tijd, had Barazar had veel vrouwen met vele kinderen, maar uiteindelijk liet hij zijn land na aan zijn Half-Elf zoon Onamdamin, in wie hij hetzelfde vuur van de obsessie zag die hem ertoe bracht om te veroveren. De Khagan hoopte dat zijn zoon Coaltongue ten val zou brengen en Ragesia zou besturen, maar hij zag niet dat de jonge heerser geen eer had onder zijn laag respect. Met diepe spijt, veroordeelde hij Onamdamin en vluchtte samen met zijn familie naar de bergen, zwerend om zijn fout te corrigeren. Hij stierf aan een pijl van een moordenaar voordat hij zijn staatsgreep kon uitvoeren. Zijn overgebleven zonen zijn nu op zoek naar hulp van andere landen om hun halfbroer af te zetten.

De Khaganhold van Ostalin is een gewelddadige staat, geregeerd door slechts Khagan Onamdamin, wiens hartstochten en begeerten voorbij gestreefd zijn door zijn talenten. Hij heeft de relaties met de Dragonborn gebroken, omdat ze weigeren om zijn broers en zussen over te geven. In reactie hierop, betuigde hij solidariteit tot de vele Tiefsings die uit andere landen verjaagd werden. De Khagan heeft als doelstelling het vinden van zijn overige drie halfbroers, hij is geobsedeerd met het veiligstellen van zijn troon door middel van een

programma van eliminatie. De hoofdstad Kistan is relatief klein, omdat de stad tijdens de bezetting van het land een paar decennia geleden werd platgebrand door de oorspronkelijke Khagan. Het gevarieerde landschap van het landstaat staat bekend om zijn schoonheid, en Sindaire streeft er nog steeds naar om het terug te vorderen.

The Monastery of Two Winds

Het Monastery of Two Winds ligt in de bergen die de hoofdgrens vormen tussen Ostalin en Dassen, bij de grote stad Eresh. Het klooster onderwijst in twee verschillende benaderingen om de kracht van lucht magie in het gareel te houden, de zachte westenwind stijl en de onstuimige oostenwind stijl. Sommige monniken van de Two Winds voelen de drang om de wereld rond te reizen, en de wind hun reis te laten leiden.

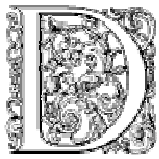
Hier en nu...

De machthebbers bereiden zich voor op de komende strijd, vurige legers klaarmakend en krachtige wapens en listige, bedrieglijke complotten. Maar er branden twee vragen in hun gedachten: wie doodde de onsterfelijke Keizer Coaltongue, en wat is er gebeurd met het artefact dat een man de wereld liet heersen? Wie heeft de Torch of de Burning Sky?

De bevolking van de landen weten niet hoe de tiran werd verslagen, maar als het waar is, weet iedereen dat er een oorlog komt. De generaals van Keizer Coaltongue zullen toeslaan om de controle te houden, onderdrukte volken zullen in opstand komen, en gevaren die ooit in toom werden gehouden door angst voor de onsterfelijke Keizer zullen de wereld naar de ondergang brengen.



Hoofdstuk 1 De Zuivering van Gate Pass



e ijskoude wind giert langs de huizen. De sneeuw smelt niet meer en vormt een laagje op de daken en straten van Gate Pass. Het is een paar uur voor middernacht. Geen gewone winternacht, maar oudejaarsnacht. Het zou een feest moeten zijn, maar er zijn weinig activiteiten waar te nemen en de meeste mensen blijven binnen.

Het is iedereen inmiddels wel bekend dat vijandige troepen de stad genaderd zijn. De vraag is of Gate Pass zijn neutraliteit kan behouden nu bepaalde personen de macht in Ragesia willen grijpen nadat bekend is geworden dat Drakus Coaltongue zou zijn vermoord. Hoe rustig was het tot op heden....

De vijf staan bij elkaar op een beschutte plek, althans zo beschut als de wind toestaat. Het is tijd iets te ondernemen. Iemand moet het toch doen...



Dude Lee en Mallory zijn al een tijdje in Gate Pass en deden wat klusjes voor het verzet. Het verzet hield zich voornamelijk bezig met het vergaren van informatie uit omringende landen om zo de neutraliteit van Gate Pass te behouden. Ze hebben Detritus, Rhoxanne en Maim in een kroeg ontmoet en na wat gesprekken over en weer besloten ze om samen verder te gaan en het verzet te helpen daar waar mogelijk. In het aanvankelijk rustige Gate Pass is de situatie plots omgeslagen na de dood van Drakus Coaltongue.

Gate Pass Gossip

Drakus Coaltongue vermoord!

Het gerucht gaat dat Coaltongue vermoord is. Wie zit er achter en is het wel waar? Wat gaat er gebeuren nu de man die de Ragesia oppermachtig hield en een pact had gesloten met Shahalesti, is gevallen? Wie gaat zich opmaken om de macht over te nemen? Er wordt gesproken over Leska, de supreme Inquisitor onder Drakus Coaltongue die nu magiërs in hechtenis laat nemen of Lord Shaaladel van Shahalesti. Worden deze nu vijanden van elkaar? Is het over met de vrede? Wat er in de toekomst ook moge gebeuren, men zegt dat de belegering van Gate Pass inmiddels nabij is...

Gelukkig Nieuwjaar!?

Hoewel de poorten van Gate Pass gesloten zijn en de bewaking tot het maximum is opgevoerd wensen wij iedereen een gelukkig Nieuwjaar! Moge Gate Pass haar neutraliteit en vrede behouden!

Advertenties

De Griffon Suite Inn wenst iedereen ondanks alles een gelukkig en welvend Nieuwjaar! Wij hopen u weer te mogen verwelkomen.

Ons goede voornemen: Meer is altijd beter. Zo ook onze overheerlijke maaltijden. Nu een pul bier gratis bij elke hoofdschotel. Waar? Harrigan's natuurlijk!

Supreme Inquisitor Leska heeft de controle over het leger van Coaltongue overgenomen en rukt op naar (onder andere) Gate Pass zo zou blijken uit de krant.

We zijn door het verzet gevraagd om ene Torrent te ontmoeten in de Poison Apple Pub en we gaan die kant op. Daar aangekomen blijkt de tent dicht te zijn. Er hangt een briefje op de deur.



Dude Lee ziet dat er licht brandt achter een van de luiken en meldt dit aan de rest. Mallory klopt op de voordeur. Er roept iemand en Mallory stelt zich voor en zegt op zoek te zijn naar Torrent. De deur gaat open en een dame, gekleed in een maliënkolder, stelt zich voor als Torrent en zegt: "Kom snel naar binnen anders trekken we de aandacht." Ze vertelt dat iedereen wordt opgepakt die maar iets met arcane magie te maken heeft, waaronder Trehan Finner de eigenaar van de kroeg. Mallory vraagt: "Wat kunnen we doen?" Ondertussen onderzoekt Maim de ruimte en lijkt hij niet op zijn gemak te zijn. Torrent geeft ons een compliment voor onze paranoia maar zegt dat we net zo goed wat kunnen drinken omdat het oudejaarsavond is. In de verte horen we een klok luiden. Het is nu nieuwjaar. Torrent zucht en zegt: "Weer een jaar voorbij." Terwijl we aan de tafel plaatsnemen vertelt ze ons van alles.

Coaltongue zou vermoord zijn tijdens zijn veroveringen in de buurt van Castle Korstull in Sindaire. Zijn tweede in rang en tevens leider van de Inquisitors genaamd Leska zou weleens van plan kunnen zijn de macht over te nemen

en leidt een deel van de legers van Coaltongue naar onder andere Gate Pass. Ze kunnen elk moment aankomen. Leska zou opdracht hebben gegeven om alle arcane magiërs te ondervragen naar hun bedoelingen. De Inquisitors zijn bij uitstek het type lieden die dat kunnen. Ze zijn gekleed in berenvellen en hebben maskers op van schedels die hun moeten beschermen tegen magie die hun geest beroerd. Leska's gezicht zou in 40 jaar al niet meer gezien zijn. Tevens hebben ze handschoenen aan met klauwen erop om de 'ondervragingen' te bevorderen. Ook is het de vraag wat Lord Shaaladel van Shahalesti gaat doen, nu zijn niet-aanvalsverdrag met Coaltongue feitelijk is komen te vervallen. Dit kan uitlopen op totale oorlog! Een aantal dwaze lieden uit het bestuur van Gate Pass, met uitzondering van Erdan Menash die wel bij zinnen is, is nu voornemens de Inquisitors tot de stad toe te laten om zo Leska en haar leger gunstig te stemmen. Vooruitlopend daarop doet de stadswacht alvast haar best om bepaalde magiërs in hechtenis te nemen, waaronder Finner. Torrent zegt dat de stad een aanval makkelijk enkele maanden kan weerstaan omdat het gunstig gelegen is en de toegangspoorten hoog en sterk zijn. Die tijd zou goed gebruikt kunnen worden om hulp van buitenaf in te roepen. Torrent zegt dat zij vroeger gestudeerd heeft aan het Lyceum in het stadje Seaquen in het zuiden van Dassen. Zij zouden wellicht de enige hoop op rust en vrede kunnen zijn, want het hoofd genaamd Simeon Gohanach is een machtig man met connecties binnen de meeste hoofdsteden. Het verzet heeft goede banden met het Lyceum.

Recent heeft een spion van het Lyceum tijdens zijn werk in het paleis van Ragesia vitale informatie in handen gekregen. Deze informatie moet nu naar het Lyceum worden gebracht. Normaal is teleporter de gangbare manier voor dit soort spoedzaken, echter er zijn problemen. De laatste koerier die geteleporteerd is, kwam verkoold aan. Er is iets mis met het universum en teleporter leidt nu tot een vreemde vuurschade. Ook dit is iets dat het

Lyceum bezig houdt. Er zit niets anders op dan de informatie over land naar het Lyceum in het verre Dassen te brengen. Het is daarbij niet verstandig de hoofdwegen te gebruiken omdat die door de legers van de diverse landen extra bewaakt zullen worden en er overal angst en wantrouwen heerst. Er is echter nog een andere mogelijkheid: door het Fire Forest. De route vanuit Gate Pass naar het bos is alleen bekend bij het verzet, zo vermoedt Torrent. Normaal is dit bos ontoegankelijk, maar met een paar speciale brouwsels is het misschien te doen. Torrent zegt dat ze daar wel aan kan komen, maar eerst moeten we onze spion ontmoeten. Het is een oude Gnome genaamd Rivereye Badgerface en hij wacht in de Depository dat als bank dienst doet. Rivereye zou daar een ontmoeting hebben met een goede vriend van hem genaamd Peppin Tallman, eveneens van het Lyceum. Het verzet heeft Peppin echter onlangs vermoord aangetroffen. Torrent en enkele anderen hebben nog met hem kunnen communiceren via een speak with dead ritueel, maar dit leverde niet veel op. Torrent zegt dat haast geboden is en we beter meteen kunnen gaan. De Depository is voor klanten dag en nacht geopend. Torrent zal ons langs de bewaking leiden. Mallory vraagt of er nog een beloning aan vast zit. Torrent glimlacht en zegt: *"Ik dacht dat je wel snapte hoe groot het probleem is. Het alternatief zijn de klauwtjes van de Inquisitors. Kom op Mallory."*

Dan horen we plots wat gekraak vanaf de eerste verdieping komen. Torrent zegt dat het boven verlaten moet zijn. Maim en Dude lopen de trap op. Detritus wil naar buiten lopen, maar ziet een aantal mannen voor de deur staan, waarvan één met een stormram en hij hoort roepen: *"Voordeur nu!"* Hij vraagt de mannen of dit wel nodig is. Hij ziet even verderop een man op een paard die zegt: *"Laat je wapens vallen en meekomen."* Torrent roept: *"Ik dacht het niet. Het zijn bounty hunters."* Detritus gooit de deur dicht. We horen doffe ploffen op het dak en het gekraak van hout. Er klinkt geschreeuw op de eerste verdieping. Ook wordt er op de deur gebeukt, maar deze houdt het nog. Dude Lee loopt verder naar boven en er valt een man de trap af die in de brand staat. Dude Lee en Maim weten hem te ontwijken en hij valt dood neer op de grond. Dude Lee ziet licht flikkeren in de gang. Op het moment dat hij de gang inloopt ziet hij een gat in het dak en ziet olie op de vloer die in brand staat. Hij roept: *"Brand!"* Mallory trekt de deur van de keuken open. Ze ziet nog een deur en opent deze ook. Het blijkt een voorraadkamer. Dan beeft de buitendeur het. Er klinkt nog een plof op het dak en buiten horen we mensen in paniek raken. De vlamme olie lekt nu door het plafond naar beneden. Dude Lee laat spikes verschijnen op straat en daardoor vallen er drie doden onder de aanvallers. Vanaf de zijkant komen er drie honden aanrennen met een man die de honden aanvoert. Het wordt ons duidelijk waar de aanzwellende paniek onder de inwoners vandaan komt. In de lucht vliegen gevleugelde beesten met personen erop die brandende bollen laten vallen. Dit pand is niet het enige dat in brand staat. We weten de mannen en de honden vrij gemakkelijk te verslaan. De leider is inmiddels van zijn paard afgestapt en wordt door Detritus aangevallen. Deze slaat terug en hij weet Detritus op ongelooflijk precieze wijze te raken. De man kijkt om zich heen naar de steeds drukker wordende straat en op een gegeven moment lijkt hij eieren voor zijn geld te kiezen en vlucht weg met de opmerking: *"... niet waard..."* Zijn paard blijft achter. Torrent zegt: *"Ellendige bounty hunters, we worden kennelijk gezocht."*

Ze stelt voor om snel richting de Depository te gaan omdat ze bang is dat Rivereye misschien vlucht voor de brandende bommen. We lopen door de steeds drukker wordende straten. Er is wat tumult bij de west muur. We worden bijna omver gelopen door een man die een vrouw uit een brandend gebouw haalt. Hij vraagt om hulp voor zijn vrouw. We stoppen en Rhoxxanne geneest haar. Torrent begrijpt het, maar maakt zich zorgen over de vertraging. Verderop staat een vrouw op een balkon van een brandend gebouw en roept om hulp. We proberen haar in een deken te laten springen. Maar dat mislukt en ze valt op de straat en overlijdt aan haar verwondingen van de val. Het omringende publiek begint te morren en dus lopen we vlug verder



om het niet te laten escaleren. We zijn nog één blok van het bankgebouw af. We zien mensen onze kant op vluchten. Er is veel paniek. We zien een soldaat van de west muur af springen, zo het publiek in. De vraag is of hij de val overleeft. Dan blijkt er een enorm gevleugeld beest over te vliegen. Ook wij weten, op Dude Lee na, onze angst niet in bedwang te houden en beginnen alle kanten op te vluchten. Daarbij botsen we tegen iedereen en alles aan en lopen wat schade op. Nadat we weer bijgekomen zijn van de schrik weten we elkaar weer te vinden en haasten we ons naar de Depository.



De Depository ligt in een betere wijk van Gate Pass. Torrent maant ons nu echt tot haast. Plotseling horen we een kreet uit een pand in een zijstraatje klinken: "*Kiki kom nou, het is niet zo eng.*" Het is een mannenstem. Wat nu te doen, na overleg met Torrent gaan we toch even kijken. Er zit een man die zegt dat hij zijn kindje kwijt is, grijs met zwarte vlekjes. Hij klinkt nogal radeloos. Hij geeft een richting aan waar ze heen is gerend. We rennen er achteraan en gaan op zoek naar Kiki. Mallory ziet wat afdrukken in de sneeuw die door een klein gat onderaan naast een deur een gebouw in gaan. Daar kan toch geen kind doorheen? We lopen terug naar de man. Na nog een paar vragen aan de man blijkt zijn 'kind' een wezel te zijn. We hadden misschien beter moeten doorvragen. Detritus besluit nu om terug te gaan en niet verder te zoeken. De man is hevig ontstemd. Torrent legt uit dat sommige mensen erg gehecht zijn aan hun huisdieren en ze als hun kinderen te zien.

We zien inmiddels de toren van de Depository. We komen bij een zwaar hek uit. We zien drie Orc-achtige types en een Dwerg. Deze lijken wacht te lopen. We proberen naar binnen te komen maar worden door de Orcs geweigerd. Torrent praat even met de wachters en we mogen door. Er heerst een serene rust in de tuin van het gebouw en bloemen staan in bloei, zelfs in deze tijd van het jaar. We zien weer een bewaker bij een deur en ook nu wisselt Torrent weer enige woorden en we kunnen naar binnen. Binnen zien we metalen kasten in de ruimte voorzien van beste sloten. Aan de muren hangen metalen bollen. We zien een oude Gnome staan. Hij is nogal verkouden en hoest flink. Hij zegt dat het een stuk warmer en veiliger is dan buiten. Hij zegt: "*Kom Peppin, we hebben een hoop te bespreken.*" En wijst naar Dude Lee. We zeggen dat we geen Peppin hebben in onze groep en na een paar seconden stilte neemt hij de benen richting een trap naar boven. Volgens Torrent zou dit Badgerface moeten zijn. Als we langs de metalen bollen lopen hoort Dude Lee hieruit een zachte trilling komen. We gaan achter Badgerface aan. Op de eerste verdieping aangekomen ziet Dude Lee nog net iemand de volgende trap aan de overkant oplopen. We zien wat bloedvlekjes en sleepsporen op de grond en er ligt ook een bijl (zonder bloed). Maim kijkt hier nog even naar en de rest gaat omhoog. Maar Maim ziet niets bijzonders. Maim neemt de bijl mee en komt ook omhoog. Op de tweede verdieping zien we een deur naar een balkon openstaan. We roepen dat we met Badgerface willen spreken maar er komt geen reactie. Ook hier liggen weer enkele bloedspetters. Detritus loopt naar het balkon. Hij ziet nog net een man vanaf het balkon van de toren naar een ander dak springen. Hij overbrugt daarbij een afstand van een meter of vijf! Detritus roept nog iets, maar de man verdwijnt uit het oog. Maar dit is een lange man en geen Gnome. Dude Lee wil kijken waar de sporen van de worsteling heen leiden, maar zonder succes. We gaan de volgende trap op naar de derde verdieping. Dude Lee ziet een paar benen achter een kast uitsteken. We roepen: "*Badgerface?*" Er roept iemand, hoestend, wat we hier doen. We zien even verderop drie Orcs, die er uitzien als bewakers, en een Gnome vastgebonden liggen.

We maken de bewakers en de Gnome los. Ze hebben een tik op hun kop gekregen en zijn daarna naar boven gesleept. Een van de bewakers vraagt of de kasten beneden zijn opengebroken. We zeggen niets te hebben gezien. Hij vraagt ook nog of we iemand gezien hebben. Er schijnen drie man geweest te zijn. De bollen, een soort alarm, zijn niet afgegaan, hetgeen het geval zou zijn geweest als een kast onbevoegd wordt opengemaakt. We vermoeden dat de lange man zich waarschijnlijk als Gnome vermomd heeft. Torrent praat met de Gnome

en ze laat hem een zegelring zien. Deze was van Peppin. De Gnome herkent deze en na wat vragen heen en weer stelt hij zich voor als Rivereye Badgerface.

We vertellen hem wat we weten. Rivereye is kapot van het verlies van Peppin. Hij vraagt zich af waar de rechtvaardigheid gebleven is. Toen hij in het paleis zat zag hij dingen die de integriteit van mensen stevig op de proef stelden. Hij heeft een case, een soort kist, bemachtigd die belangrijke gegevens bevat en die snel naar het Lyceum gebracht moet worden, vandaar de komst van Peppin. Maar de belagers hebben zijn case meegenomen. Er zijn dus welingelichte krachten aan het werk.

Badgerface klinkt zeer verkouden. Torrent zegt dat we hem naar de tempel moeten brengen zodat hij kan genezen. Maar eerst vertelt hij verder. Hij heeft delen van een gesprek tussen de drie bandieten opgevangen terwijl hij op de grond lag en gehoord dat ze onder andere over een Solon spraken. Dit is een wezen van een andere plane die zich als een lichtbolletje voortbeweegt. Mallory heeft er weleens van gehoord en het zijn in principe eerlijke wezens, meestal gelieerd aan een goedaardige wizard. De man die we voor Badgerface hebben aangezien zou Larion heten. De mannen waren Eladrin. Ze hadden het over hun contact op de Gabal's School of War, vrouwe Shaelis Amlauril. Zij is volgens Mallory en Dude Lee een vrij bekende Eladrin wizard, die daar lesgeeft. Daarna hoorde hij een zweverige hoge stem, waarschijnlijk van de Solon. Die had het er over dat de tunnel naar de Singing Chasm over ongeveer een week klaar zou zijn. Torrent schrikt hiervan want dat betekent dat er een vluchtroute de stad uit is naar Shahalesti. Als zij de case hebben, verdwijnt deze daar vast ook heen en valt hij in handen van Lord Shaaladel. Haast is dus geboden. Rivereye wijst ons op een paar kledingstukken van Larion, die hier nog op de vloer liggen. We nemen een cloak en een belt mee. Badgerface rekent op onze steun om de Shahalesti hier buiten te houden. We hebben overigens de indruk dat hij de waarheid spreekt. Samen met Torrent ondersteunen we hem en brengen hem naar beneden. De bewakers buiten verontschuldigen zich voor wat er gebeurd is en hopen dat we er geen ruchtbaarheid aan geven. Ze moeten voorzichtig zijn, want het zijn barre tijden. Torrent zegt dat we nu zo snel mogelijk naar de Tempel van Aquiline Cross naar Buron Watcher moeten gaan.



Op straat is het rustiger geworden. De brandjes zijn hier en daar gedoofd, maar er vliegen nog wel beesten hoog in de lucht. De Wyverns van Ragesia en de Griffons van Gate Pass, beiden met hun berijders en in strijd met elkaar. We horen ineens twee beesten tegen elkaar aanvliegen. Ze tuimelen naar beneden. De Griffon van Gate Pass en zijn berijder herstellen zich maar de Wyvern stort neer en zijn berijder valt eraf op een gebouw vlakbij. Even is het stil, maar dan horen we een geschreeuw vanuit het gebouw. Een vrouwenstem roept: *"Help, help."* Kort daarna horen we een kind schreeuwen. Torrent helpt Rivereye naar de tempel en wij stormen er op af.

Detritus knalt de deur open. Hij ziet een bruoit uitzierende vent die een jochie vasthoudt met een greatsword tegen de keel van het kind. Er staat ook een vrouw hevig in paniek. Mallory schreeuwt: *"Geef je over en we sparen je."* Hij roept: *"Ga weg daar, maak de weg vrij anders vallen er doden."* De vrouw schreeuwt: *"Als je blijft, laat hem gaan."* We twijfelen even en de man drukt het zwaard verder tegen de keel van het bange kind. Er lopen een paar druppels bloed langs het zwaard en de jongen huilt hevig. We maken ruim baan. De man loopt naar buiten en enkele meters verderop duwt hij het joch weg en snijdt met zijn zwaard tegelijk de keel van de jongen door. We vallen hem aan. Mallory bekijkt de jongen, maar ziet dat er geen redden meer aan is. Na een korte strijd maakt Maim de man af. De vrouw is helemaal in paniek. We proberen de vrouw te troosten en brengen haar terug naar binnen. De vrouw is ontroostbaar, maar aangekomen buren zeggen dat haar man, die dienst doet als stadswacht, gewaarschuwd wordt en zo komt. De berijder van de Wyvern wordt onderzocht. Hij heeft een

mooie fullplate aan en heeft voor 90 gp aan gems bij zich. Dit nemen we mee en slepen zijn lichaam naar een steegje.

We vervolgen onze weg naar de tempel van Aquiline Cross. Als we naar binnengaan is Badgerface hier inmiddels aanwezig. Hij moet rust hebben. We spreken met Buron. Hij vertelt aan diegenen van ons die dat nog niet weten, dat hij nu ook bij het verzet zit. Hij heeft gehoord dat we inmiddels goede dingen voor het verzet hebben gedaan. Hij heeft een kamer voor ons beschikbaar waar wij de nacht kunnen doorbrengen. Hij heeft begrepen dat we de volgende dag naar Gabal's School dienen te gaan, maar hij weet niet hoe Shaelis zal reageren. We moeten voorzichtig zijn. We besluiten om te gaan slapen, maar eerst gaan we nog even naar de items kijken. De plate armor is een magisch plate armor. De cloak is een cloak of resistance en de belt is een viper belt. We hebben niets aan plate armor, maar Buron kan deze wel voor ons verkopen voor circa 70 gp. Dude Lee neemt de cloak. De viper belt gaat naar Maim.

De volgende dag komen Torrent en Buron langs en Torrent zegt dat Badgerface nog niet beter is. Verder vertelt ze dat er zojuist informatie is binnengekomen over bandieten die met de vijand heulen. Ze zitten op dit moment in een pakhuis en moeten meteen worden uitgeschakeld. We krijgen een omschrijving van het pakhuis. Er zou ook nog een gevleugeld beest zitten. Buron zegt dat er wel veel van ons verlangd wordt en geeft ons een healing potion en 360 gp als blijk van waardering. Als we de straat op gaan valt het pas op hoeveel schade er is gedaan aan de stad. Er zijn veel panden met verbrande daken, ingestorte verdiepingen en nog veel meer schade. We komen na een stukje gelopen te hebben bij het pakhuis aan.

We zien een grote en een kleine deur. Het is een groot pand. De rechter zijmuur heeft geen ramen. In de linker zijmuur zit wel een raam maar dat is van binnen dichtgeplakt. De kleine deur zit op slot maar is niet beveiligd. Maim weet het slot te openen. We zien een kantoortje. Er zitten twee deuren in. Er staat een bureautje in het kantoor maar er zit niet veel bijzonders in. Er staat ook een kast maar ook hier zit niets in. Maim opent nu de eerste deur. Hij ziet een klein kamertje met een kast. In de kast achter wat mappen vindt hij een klein compartiment. Er zit een slotachtig mechaniekje in. Maim probeert het slot te openen maar zijn lockpick breekt af waardoor het slot blokkeert. Hij stopt zijn poging om het compartiment te openen en gaat terug naar het kantoor. Nu probeert hij de tweede deur te openen. Maar deze zit op slot. Na twee pogingen weet hij het slot te openen. Voorzichtig opent hij de deur. Hij ziet een grote verlichte ruimte met heel veel stapels kratten en kisten. Hij luistert en hoort wat stappen en vermoedelijk wat geroezemoes. Hij kijkt om het hoekje van de deur en hij wordt gezien door een vent met een speer in zijn handen. Die roept: "*Wat moet dat daar!*" Detritus vertaalt dit naar 'aanvallen' en stormt naar binnen. Hij ziet nog een kerel met een speer staan. Verderop komen er nog drie aanrennen. De eerste twee zien er wat steviger uit als de andere drie, die maces hebben. Dude Lee stormt op een van de drie af, maar er klappt een luik onder zijn voeten open. Hij weet nog net op tijd opzij te springen. Het wordt een stevig gevecht en de mannen met de speren doen flinke schade. Als we denken dat we de overhand hebben, komt er vanuit een ander gangpad een Pseudodraakje aanvliegen. Detritus weet een bewaker te elimineren en gaat naar het Draakje. Hij slaat de Draak raak en deze verdwijnt plots in het niets. Even later voegt er zich een sorcerer bij het gevecht. Maim sloopt de eerste bandiet. Rhoxanne maakt de laatste bewaker af en de inmiddels zwaar gewonde Detritus slaat het Draakje uit de lucht. De Draak barst echter uit elkaar in een wolk van gif en Detritus valt neer. Maar Rhoxanne helpt hem weer op de been door hem te genezen. De sorcerer weet een zware spreuk te casten en Detritus gaat weer neer. De laatste bandiet wordt door Rhoxanne afgemaakt. Nu worden ook Dude Lee en Mallory door de sorcerer neergehaald en zou het weleens verkeerd kunnen aflopen. Rhoxanne brengt Dude Lee weer bij en uiteindelijk zakt de sorcerer ineen. Mallory en Detritus worden ook weer bijgebracht. We onderzoeken de bandieten. Ze hebben 70 gp bij zich. De magiër heeft 180 gp maar heeft geen magische items. We onderzoeken de ruimte. We vinden nog 8 gp aan speelgeld op een tafel. Midden in de ruimte, verscholen achter de kratten is het nest van de Pseudodraak. Tussen de kratten vinden we een pouch met 3 gemmetjes ter waarde van 180 gp totaal. We gaan nog even terug

naar de ruimte met het geheime compartiment en proberen deze met veel geweld te openen. We vinden 90 gp en een bundel papier. In deze papieren zitten wat interessante briefjes over een aanval op of kidnap van ene 'M'.

We gaan terug naar de tempel om verslag uit te brengen. Buron bedankt ons. Torrent is ook weer aangekomen en zegt dat het nu tijd is om naar de Gabal's School te gaan.



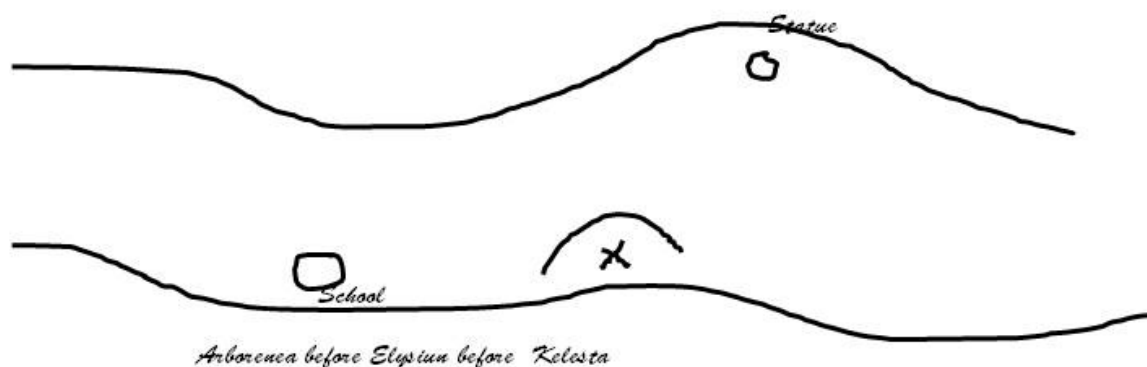
We kijken door de ramen over de straten uit en zien de rook nog over de daken trekken. Buron komt naar ons toe. Hij is zeer tevreden over ons en geeft ons als dank een amulet of protection. Deze gaat naar Maim. Torrent is weer naar Badgerface gegaan om informatie uit te wisselen. We besluiten om nu, na de zware strijd in het pashuis, te gaan slapen. Maar als we in bed willen stappen voelen we een hevige trilling. Buron komt onze kamer binnen rennen en vertelt ons dat de tempel op een oude crypte is gebouwd en hij denkt dat door de bombardementen de geesten verstoord zijn. We besluiten om met hem mee naar het souterrain te gaan om te kijken wat er aan de hand is. Buron zegt dat hij de mensen, die nog in de tempel zijn, in veiligheid gaat brengen. We dalen de trap af en komen in de tombe. We zien zeer oude ruimte, de vloer is met flagstones betegeld. Maim sluipt voorzichtig naar voren en kijkt om het hoekje en ziet een Dwerg Skeleton staan. Op verzoek van Mallory probeert Rhoxanne de Skeleton te kalmeren, maar dit lukt niet dus stormt Detritus er op af en hij ziet nog twee Dweren Skeletons, vier gammele Skeletons (minions) en een Wight. Detritus weet twee minions te verslaan. Ook Rhoxanne verslaat een minion. En wederom maakt Detritus weer een (de laatste) minion af. Rhoxanne raakt een van de Dweren Skeletons stevig en er komt een golf van zwarte necrotische energie uit vandaan die enkele groepsleden flink schade doet. Rhoxanne geneest de zwaar gewonde Dude Lee en Mallory weet Detritus wat op te pimpen. Dude Lee maakt een van de Dwerg Skeletons af, maar er komt weer een wolk zwarte necrotic energie van af. Rhoxanne healed Mallory. En uit een van de twee overgebleven Dwerg Skeletons komt weer een wolk zwarte rotzooi. Rhoxanne verslaat de Wight. Detritus doodt nu de ene Dwerg Skeleton en ook nu komt er weer een zwarte wolk los. De laatste Dwerg Skeleton laat nu ook een wolk zwarte rotzooi los. Maim maakt de laatste Skeleton af. En wederom is er een zwarte wolk. Rhoxanne geneest nu iedereen. We onderzoeken de Skeletons en ook de ruimte. De Skeletons hebben niets van waarde bij zich. In de kisten, waar de Skeletons uit vandaan komen liggen offers. Er is nog een kist dicht. Mallory wil deze kist openmaken. Rhoxanne is tegen en ook Dude Lee vindt het niet goed. Maar Detritus en Maim willen ook dat de kist geopend wordt. De kist is stevig dichtgetimmerd. Dude Lee luistert aan de deksel en het is stil in deze kist. Nu besluiten Mallory en Detritus toch om de kist dicht te laten en dit aan Buron te melden, die inmiddels komt aangerend. Hij is blij dat het goed is afgelopen en er lijkt geen reden te zijn om de verzamelde mensen het pand uit te leiden. Mallory vraagt waarom de tempel op een crypte is gebouwd. Buron verklaart dat dit geen kwaad kan als alles gewoon rustig is, maar het blijken thans barre tijden. We nemen Buron mee de crypte in en laten hem de dichte kist zien. Hij is van mening dat deze kist toch maar beter gesloten kan blijven. Hij vraagt ook of we wat uit de kisten hebben gehaald. We zeggen dat we dat niet gedaan hebben. Hij zegt dat we dat ook beter niet kunnen doen om de boel niet verder te verstoren. We gaan weer naar boven terwijl Buron de deur afsluit en verzegelt. Torrent is inmiddels weer gearriveerd. We besluiten om nu eindelijk te gaan slapen.

De volgende morgen zijn we weer helemaal fit. Torrent zegt dat Rivereye nog in de stad is. Ze hebben ontdekt dat de Eladrin wizard Shaelis Amlauril recent haar status naar paragon gevierd heeft en dat ze het teleportatie probleem bestudeert. Ze is niet populair, vooral niet bij Diogenes een andere wizard aldaar. Alleen het hoofd van Gabal's School is haar gunstig gezind. Rivereye denkt dat zij de case heeft en deze naar Shahalesti gaat brengen via de in aanbouw zijnde tunnel. Dus er wordt aangeraden om snel achter haar aan te gaan. Diogenes wordt omschreven. Hij is geen lid van het verzet. We besluiten om naar Diogenes op zoek te gaan. Torrent gaat weer naar Rivereye.

We lopen naar een betere wijk toe. Nu zien we waarom de school de bijnaam 'the Castle' heeft. Er staat een groot hek omheen. Er staan mensen bij het hek die boos lopen te gebaren. Het hek zit op slot. We horen de mensen klagen. De mensen zeggen dat de magiërs zich moeten overgeven om de razzia's te voorkomen als de Inquisitors komen. Er komen wat soldaten van de stadwacht die de mensen sommeren om door te lopen. We zien verderop magiërs in en uit lopen en even later zien we er een langzaam onze kant op lopen. Hij rookt een staafe tabak. We roepen hem en vragen naar Diogenes. Hij vraagt ons waarom we hem zoeken en we leggen uit dat we zijn hulp nodig hebben. Hij stelt zich voor en toevallig is dit Diogenes. We zeggen dat we willen praten over een delicate kwestie, maar wel binnen. We zeggen dat het gaat over een collega. Hij zegt in principe niet over collega's te praten. Maar als we zeggen dat het over Shaelis gaat, dan wil hij toch wel wat kwijt. We vertellen over de case die ontvreemd is. Hij heeft altijd al gedacht dat zij een donkere kant had. We vermoeden dat ze wil ontsnappen naar Shahalesti. Mallory besluit het hele verhaal te vertellen. Diogenes zegt dat hij haar niet mag, maar of ze tot zoiets in staat is weet hij niet. Maar hij wil ons wel helpen want hij ziet de risico's ook wel in als Shahalesti teveel macht krijgt. In de school is een apparaat om een sphere te maken. Hij zou deze om haar kamer kunnen zetten en dan kan ze niet ontsnappen, maar wij ook niet. We lopen met hem mee het gebouw in. We moeten bij een kamer op hem wachten en even later komt hij met een soort doosje weer naar buiten. Rhoxanne denkt dat hij de waarheid spreekt. We komen bij Shaelis appartement aan en wij houden ons stil. Als het apparaat in werking is hebben we ongeveer vijf minuten waarna Diogenes uitgeput zal zijn. We moeten goed tegen de muur gaan staan en dan zal hij de sphere aanzetten. We kloppen op de deur. We mogen binnenkomen. We zien een net ingericht appartement met veel boeken en scrolls in kasten en op tafels. Net voordat Mallory over de case wil beginnen, heet Shaelis ons op zelfverzekerde wijze welkom en vraagt of we voor de case komen. We bevestigen dit. Ze heeft een mooi paars gewaad aan, maar daaronder zien we een chainmail. Ze zegt dat de case veilig is en dat deze niet in de handen van de Ragesian veroveraars mag vallen. Mallory zegt dat de case naar het verzet moet. Maar Shaelis vindt Buron maar een raar type. Mallory eist het kistje op maar Shaelis zegt dat zij het niet heeft. Het is op een veilige locatie. Achter een gordijn verderop in haar kamer zien we een witachtig licht schijnen. Dude Lee loopt erheen maar wordt door Shaelis, die dit kennelijk niet op prijs stelt, terug geroepen. We proberen al pratend Shaelis te overtuigen het kistje aan ons te geven. Enkelen van ons, waaronder Maim, zien tussen de papieren op tafel iets liggen wat een kaartje lijkt te zijn. De diplomatieke manier om de case terug te krijgen loopt redelijk, maar op een vage aanwijzing van Mallory probeert Maim het kaartje van tafel te plukken en stopt het ergens in zijn kleding. Shaelis heeft dit misschien niet gezien, maar vermoedt dat hij bij de tafel aan het rommelen is met haar papieren en de stemming wordt minder prettig. Ze vindt dat we haar appartement moeten verlaten. Dude ziet de bui al hangen en loopt de gang in onder het mom dat hij een toilet zoekt. Hij beseft, net als de rest, dat hij niet echt weg kan zolang de sphere nog actief is. Mallory intimideert Shaelis vervolgens en zegt dat we niet weggaan zonder de case. Dit is de bekende druppel en Shaelis valt aan. Ze blijkt een machtig tegenstander en niet makkelijk te raken. Ze laat een muur van vuur verschijnen die enkelen van ons schade weet te doen. De muur verdwijnt gelukkig na verloop van tijd weer. Shaelis is zeer sterk en weet ons met haar magie hard te raken en al snel wankelen enkelen van ons. Even later zweeft er een lichtbolletje achter het gordijn vandaan. De Solon helpt Shaelis en valt ook aan. Rhoxanne gaat als eerste neer. Even later gaat ook Detritus neer en daarna is Maim het slachtoffer. Detritus wordt nog door Mallory gehealed en probeert weg te komen richting het kamertje waar het witachtige licht uit vandaan kwam. Dit blijkt een slaapkamer te zijn en het licht moet de Solon zijn geweest. Hij komt weer terug en gaat bij de volgende aanval van Shaelis neer. Dude komt ook terug en duikt onder een tafel om zich van daaruit te verweren. Maim wordt gehealed door Mallory maar bij de volgende aanval van Shaelis gaat nu iedereen neer met als hekkensluiter Dude, die eigenlijk al lag. Voordat het Dude geheel zwart wordt voor de ogen, ziet hij Shaelis bukken bij enkelen van de partyleden. Wil ze er soms zeker van zijn dat we dood gaan?

We weten niet hoe lang we er gelegen hebben, maar we komen tot onze verrassing bij en zien Diogenes en Buron staan. Buron zegt dat hij ons in bewusteloze maar stabiele toestand heeft aangetroffen en dat we van geluk mogen spreken, behalve Rhoxanne. Kennelijk heeft zij teveel schade opgelopen. We verlaten het appartement snel en gaan naar de tempel en nemen het lichaam van Rhoxanne mee. Buron vertelt dat er nog één scroll of resurrection in de tempel moet zijn en dat hij daarmee Rhoxanne weer tot leven kan brengen. In de tempel aangekomen gaat hij met haar aan de slag en trekken wij ons terug. Uren later meldt hij ons dat het gelukt is en doen we verslag. We vertellen dat Shaelis van de case weet en de verblijfplaats lijkt te kennen. Maim voelt in zijn zakken en laat het kaartje zien die hij van de tafel heeft gepikt. Er staat een tekst in een vreemde taal onder en Rhoxanne vertaalt deze:

'Arborenea before Elysiun before Kelesta'.



De kaart geeft het Eladrin ghetto aan en de namen moeten van andere planes zijn. Buron acht Shaelis geen bondgenoot, maar ze is niet van nature slecht. Hij raadt ons aan dat we de volgende keer tactvoller moeten zijn. Mallory zegt dat Shaelis wel van de case afwist. Maar Buron vindt dat we zo niet verder komen en beter voorzichtiger kunnen zijn. Wat de toekomstige relatie met Shahalesti wordt moet blijken.

Torrent komt binnen en heeft een kleine Halfling bij zich. Ze vraagt wat er gebeurd is. De Halfling gaat weer weg als hij gehoord heeft dat alles goed met ons is. We vertellen Torrent wat er gebeurd is. Torrent vertelt niet wie de Halfling is. Ze zegt dat hij anoniem wil blijven, maar het goed met ons voor heeft. Maim denkt wel dat hij wel weet waar de plek is die op het kaartje gemarkeerd is met een kruis. Rhoxanne denkt eens goed na maar weet niet meer over het zinnetje met de planes te vertellen.

We besluiten naar het Eladrin kwartier te gaan. We vinden de muur die de ghetto afbakent. Dude Lee ziet een spoor in de sneeuw wat naar de muur loopt. Maim onderzoekt het en vindt een min of meer geheime deur. Hij opent deze zonder problemen en we gaan naar binnen. We komen in een op elkaar gepakt gebied van donkere steegjes. We lopen op een gegeven moment een steeg in die dood loopt maar overeenkomt met het kruisje op de kaart. Dude Lee zoekt weer in de sneeuw en vindt nog wat sporen. Dus we moeten goed zitten. Maim en Dude Lee zoeken de muur af en vinden uiteindelijk de contouren van een goed verborgen deur en ze zien ook een afbeelding. Een gravure van een gevleugelde vrouw met een trompet, een gespierde man met een leeuwenkop en een vrouwelijke krijger in armor met een greatsword. Ze lijken in strijd met elkaar. Shahalesti kunst zagezegd. De drie personages zijn iets verhoogd, een soort van knoppen. Ook zien we een klein gaatje. Typisch iets van een valstrik. We zullen ze wel in een bepaalde volgorde moeten indrukken. Terwijl we staan te kijken horen we: "Pssst!" uit een

steegje klinken. Iemand, die we niet kunnen zien, vertelt ons dat de deur beveiligd is. Hij wil ons wel helpen met de deur, maar wil dan het kistje hebben. Hoe we ook het donker in turen, we zien hem niet maar horen hem alleen. We vragen wie hij is maar hij zegt dat dat niets uitmaakt. Detritus vindt het maar niets. Mallory fluistert tegen Detritus dat we hem het kistje kunnen geven maar de inhoud zelf houden! Kennelijk hoorde de persoon dit ook en zegt: *"Een briljant plan! Dan kom ik mijn afspraak letterlijk na en jullie zijn ook blij!"* Over zijn afspraak wil hij niets kwijt. Hij zegt er aan gebonden te zijn. We zetten alles op een rijtje. Lastige beveiliging op de deur, mysterieuze stem uit het niets, gevaarlijke omgeving, enorme tijdsdruk... Niet voltallig, maar we gaan akkoord met 'zijn' voorstel. Hij zegt: *"Wacht vijf minuten en dan kom ik terug. Doe niets."* We horen wat fladderen en Maim ziet een raaf wegvliegen. Na enkele minuten horen we een meisjesstem en er komt een meisje met een Faery op haar schouder de steeg ingelopen al kletsend met de Faery. Kennelijk vindt ze hem erg aardig. De Faery zegt wat tegen haar en ze drukt op een knop op de deur. De beveiliging gaat af en een naald schiet in haar hand. De deur gaat open, maar het meisje kermt van de pijn en valt neer. Rhoxanne brengt het kind weer bij en geneest haar van het gif dat aan het pijltje zat. We vragen wie de Faery is, dat overigens nergens meer te zien is. Ze zegt dat het een lieve bescherm Faery is die heel leuk is en met haar wil spelen. Mallory zegt dat ze niet alles moet aannemen wat Faeries zeggen en zegt dat ze haar naar haar moeder moet gaan. Maim geeft haar nog een zilverstuk als beloning. Het meisje, helemaal van slag af, durft het niet aan te nemen, maar Mallory zegt dat dit wel mag...

Afijn, we gaan nu de deur door en weer een steeg in. Aan het eind zien we een dubbele deur in een soort loods. Deze zit op slot, maar Maim weet het slot te openen. Het is een werkplaats voor houtbewerking met stapels hout, een stoof en een zaagmachine erin. Verderop is een open trap naar boven. We zien in de ruimte een badger rondlopen. We weten dat deze soms gebruikt worden als bewaking (scherpe tandjes). Een verdere blik naar binnen wijst uit dat er nog een badger is. Detritus stormt naar binnen en hij slaat zonder nadenken stevig op de eerste badger in. Maim probeert weliswaar het beestje niet-dodelijk te raken, maar het bloed spat in het rond. Dude Lee loopt richting de trap. Als hij de eerste trede oploopt ziet hij een paar mannen van boven komen. De laatste badger is ondertussen ook even aangetikt en bloedt langzaam dood in een hoekje. Detritus heeft eindelijk een tegenstander gevonden die hij aankan. De drie mannen bieden wel enige tegenstand, maar zijn geen partij voor ons. We onderzoeken de personen. Ze hebben 180 gp bij zich en het baasje heeft een paar mooie laarzen, zogenaamde acrobat boots en een paar burglar gloves. De handschoenen zijn voor Maim en de laarzen gaan naar Dude Lee. Detritus en Maim kijken boven rond. Deze verdieping moet veilig zijn. We zien een ruimte waarin een kist staat. Maim vindt een beveiliging op de kist. Hij probeert de kist te ontmantelen maar er schiet een steekvlam uit die hem wat schade toedient. Uiteindelijk opent hij de kist. Er zit een opgerolde mat, een vierkant metalen blauw kistje en een pouch in. In de pouch zitten edelstenen ter waarde van 400 gp en er zitten nog 150 losse goudstukken in. De mat blijkt een restful bedroll. Deze gaat naar Rhoxanne. Op het moment dat we naar het kistje kijken komt er een ratje vanachter een houtstapel aanlopen en zegt: *"Jullie hebben hem hè."* Mallory zegt dat het een rotstreek is wat hij met het meisje deed. Hij zegt dat hij zich netjes aan de afspraak hield en de deur heeft opengemaakt. Maim



kijkt of hij het kistje kan openen. Op het kistje staan allerlei vreemde tekeningen, zogenaamde sigils. En er staat één kleine tekst op die Rhoxanne weet te ontcijferen: 'Dianoem mark IV. We vragen hoe het ratje heet. Hij zegt: "Kurychek." We zeggen dat we het kistje meenemen naar de Tempel en later aan hem geven als we hem open hebben. Maar daar is Kurychek het niet mee eens. In deze werkplaats ligt immers genoeg gereedschap om het open te maken. We komen tot een compromis dat we binnen één uur het kistje aan hem geven. Het ratje gaat hier schoorvoetend mee akkoord.

Terug in de tempel gekomen zijn zowel Buron als Torrent er niet. Wat nu? We hadden gehoopt dat een van hen ons advies kon geven. Detritus vindt het lastig, Mallory wordt nerveus van Kurychek en Rhoxanne stelt: "Afspraak is afspraak, en dus moet het kistje open." Dude Lee vindt het wel cool allemaal. Eerst maken we met doeken en wat inkt zo goed als mogelijk afdrukken van de sigils en daarna openen we het kistje met wat gereedschap en veel geweld. Als dat maar goed gaat. Er ontploft niets, er zit een boek in. Meteen landt er een klein vogeltje naast ons en deze vraagt om het kistje. Het is Kurychek die weer eens van gedaante is gewisseld. We geven het kistje aan het vogeltje dat zich direct transformeert tot een mens, althans daar redelijk op lijkt en wat vreemd loopt. Hij gaat er met het kistje vandoor en wij hebben nu een boek in handen. Rhoxanne probeert de tekst op het boek te vertalen. Het is in het Infernal geschreven, maar kennelijk in code. Mallory raadpleegt haar arcanische kennis, maar kan de code niet ontcijferen. Er staan allerlei kaarten in en vage plattegronden en architecturen van waarschijnlijk ondergrondse complexen.



We krabben ons toch even op ons hoofd, hadden we nu wel of niet de box af moeten geven aan Kurychek? Is de afdruk van de Sigils wel voldoende? We vragen ons af hoe we met het gevonden boek de stad uit komen. De poorten zijn gesloten en de bewaking is verscherpt. Torrent en Rivereye zijn allebei afwezig. En Buron is in gesprek met andere mensen. Hoe komen we in het Fire Forest? Over de muur klimmen is toch wel een zeer riskante bezigheid. Misschien door de riolen. Maar deze zijn door de vervallen staat ook geen optie daar er veel gangen verzakt zijn en naar beneden lopen. Ons in een kar verstoppen is ook geen optie daar deze zeer zorgvuldig doorzocht worden c.q. doorstoken worden met hooivorken.

Hoewel de tijd dringt, gaan we een half uur bij de poort kijken om te zien hoe mensen de stad in of uit komen. We zien niet veel maar wel dat er patrouilles in uniform of bekenden van de stadswacht naar buiten gaan. We vragen dan toch maar aan een priester van de tempel of Buron even tijd voor ons heeft. Na een half uurtje komt hij eraan en vertelt ons dat invloedrijke personen misschien wat kunnen doen. Hij kent wel iemand wiens leven in gevaar is. Ene Erdan Menash kunnen we misschien benaderen. Hij heeft ten minste goede opvattingen over hoe we met de dreigingen van Gate Pass om zouden moeten gaan. Hij is een curieus handelaar in wapens en dergelijke. Buron vertelt dat hij in een kleurig geverfd huis woont op het plein in het centrum. Helaas bedenken we niet dat we een briefje in ons bezit hebben waarop dreigingen geuit worden tegen ene 'M'.

We gaan bij Menash langs. Hij woont in het Nobels district, schuin tegenover het grote standbeeld van Coaltongue. We bellen aan en een bediende doet open. We vragen Menash te spreken in verband met een dringende aangelegenheid. Hij blijkt in vergadering met het gemeentebestuur, maar we mogen wachten in de salon. Het is een vrij druk ingerichte ruimte met allerlei exotische wapens. Deze wapens hebben allemaal iets bijzonders als versiering. Zo



hangt er een bijl met een blad als een konijnenkop en een zwaard met een kikker als pommel. Op een gegeven moment komt er een statige man mopperend binnen. Hij stelt zich voor als Erdan Menash. Mallory complimenteert hem direct met zijn wonderbaarlijke collectie wapens. Hij glimlacht en kennelijk heeft ze hem met deze opmerking gecharmeerd. Hij vertelt dat het stadsbestuur er definitief voor heeft gekozen om de Inquisitors toe te laten. Mallory vertelt meteen dat we misschien kunnen helpen om erger te voorkomen. En als we vertellen dat wij de Wyvernruider gedood hebben is hij behoorlijk onder de indruk. We vertellen onze missie en vragen of hij ons de stad uit kan helpen. Hij twijfelt een beetje over de mogelijkheden die hij heeft om ons te kunnen helpen en mompelt dat hij graag had gewild dat Captain Herreman nog bij hem in dienst was. Deze persoon heeft zich enige tijd geleden bij de stadswacht aangesloten. We weten onze diplomatieke en andere vaardigheden succesvol aan te wenden en na verloop van tijd denkt hij dat hij ons via Herreman kan helpen om door de poort kunnen gaan. Een gevaarlijk plan, maar er is niet veel anders. Hij schrijft een briefje aan Herreman waarin hij stelt dat hij ons als extra patrouille moet meenemen op de ronde buiten de poort. Later buigen wij af als Herreman met zijn groep door de andere poort weer binnen gaat. We proberen toch nog even om door te gaan om Erdan er van te overtuigen dat het dringend nodig is om ons te helpen. Uiteindelijk weet Rhoxanne de definitieve doorbraak te maken en hij besluit dat wij ieder uit zijn collectie een wapen of harnas mogen uitzoeken. Mallory kiest voor een leather armor met acid resistance, Rhoxanne kiest voor een holy symbol of life, Detritus voor een bloodclaw greatsword, Dude Lee voor een heavy floating shield en Maim neemt acrobat boots. Alles in bijzonder kleuren en vormen, maar wel functioneel! We krijgen het briefje voor Captain Herreman mee. Vlak voordat we vertrekken geeft hij ons ook nog een pakje mee met de vraag of we dit naar het Lyceum willen brengen en af willen geven aan ene Dougan Rambaussen, een Dwerg instructeur aldaar. Het pakje is netjes verzegeld en dus is het vast niet de bedoeling dat we het openen. We nemen het mee en hij wenst ons veel succes.

Het is weer flink gaan sneeuwen en de dikke bewolking maakt het donker. Het is laat in de middag en we gaan op onderzoek uit waar captain Herreman zich bevindt. We vragen het aan de eerste de beste patrouille die we tegenkomen. Er wordt ons verteld dat Captain Herreman over een uur avonddienst heeft. Ze vragen waarom we hem nodig hebben en Mallory vertelt dat we een bericht van Menash voor hem hebben. Dit leidt tot een snerende reactie van een van de wachters en het loopt met een sisser af. Kennelijk zijn zij het niet eens met de opvattingen van Menash. We lopen snel verder en het valt ons op dat er steeds een groepje van drie à vier leden van de wacht achter ons aan lopen. Nadere inspectie wijst uit dat zij zich slecht gekleed hebben. Even later komt er voor ons ook een groepje wachters aan. We zien twee verschillende soorten wachters staan en hun leider. We worden netjes verzocht om mee te gaan naar de barakken omdat we er van verdacht worden magie gebruikers te zijn. We vertellen dat we op weg zijn naar Captain Herreman. Hierop reageren ze nogal vreemd, alsof ze hem niet kennen. Nadat we nog even wat doorvragen geeft de leider plots een commando tot de aanval. Na een heftige strijd in de glibberige sneeuw weten we deze twijfelachtige wachters af te maken. We doorzoeken deze leden en vinden onder andere een briefje, een cannith goggles welke door Dude Lee zal worden gebruikt, en een belt of vigor die Detritus nuttig vindt. We vinden ook nog 210 gp. We bespreken het briefje, maar we kunnen niet achterhalen wie Renard is. De kleding van de wachters is duidelijk imitatie. We nemen hier ook wat van mee om aan Captain Herreman te laten zien.



Mannen

Stop de groep zoals besproken. Ze mogen de stad niet uit, maar ga ze niet achterna als dit toch het geval is. Ik vertrouw er overigens op dat dit niet zal gebeuren.

Renard

Bij de barakken aangekomen vragen wij aan de wachter naar Captain Herreman. Hij is er wel maar nog niet officieel in dienst. We zeggen dat we een bericht van de stadsraad voor hem hebben en de wachter gaat hem halen. Captain Herreman stelt zich voor. We vertellen dat we

van Erdan Menash komen. We raken in gesprek met hem en vertellen dat we een delicate zaak met hem privé willen bespreken. We geven hem het briefje. Hij leest het briefje en zegt dat hij het gekkenwerk vindt om dit te doen, maar zo is Menash nu eenmaal. Kennelijk beseft hij de ernst van de situatie en besluit hij om ons te helpen. Hij stuurt twee man met ons mee om kleding op te halen in het depot, een paar straten verderop. Over drie uur gaan we met hem op avondpatrouille. Dude Lee laat hem de valse uniformen zien en het briefje, welke we op de valse wachters hebben gevonden. Hij kent Renard als de leider van een groep bounty hunters, die alles doen voor geld. Hij raadt ons aan voorzichtig te zijn. We nemen afscheid en gaan met de wachters mee voor de kleding. Na de kleding te hebben opgehaald horen we geschreeuw uit een van de winkels verderop in de straat. Er rennen wat lui uit de winkel die verschrikt naar ons en de wachters kijken. De deur wordt door een ander dichtgedaan. De wachters gaan achter de paar wegrennende mannen aan en zeggen dat wij de winkel binnen moeten gaan. Dude Lee gooit de deur open en ziet twee bewaker-achtige figuren en twee arcane-achtige figuren alsmede een klein ventje die lijkt op de man waar Torrent kort geleden mee de tempel binnenkwam. We zien ook de vermoedelijke winkelier die schreeuwt: *“Een overval, een overval, grijp ze.”* Het ventje schreeuwt dat we niet moeten aanvallen. Mallory komt binnen en schreeuwt: *“Staakt het vuren!”* En na enige minuten stopt het gevecht alsnog. We halen de eigenaar en het ventje zover mogelijk uit elkaar (buiten gehoorafstand). Mallory vraagt of er sprake is van een overval en het ventje zegt dat ze dit goed begrepen heeft. Het ventje legt doodleuk uit dat hij op deze wijze fondsen creëert voor zijn eigen school voor magie om de neutraliteit van Gate Pass te behouden en als tegenhanger voor de Gabal Academy. Hij zegt te sympathiseren met het verzet. Het mannetje stelt zich voor als Feris. Mallory beseft dat ze snel moet handelen, voordat de wachters terugkomen en stelt voor om net te doen alsof we hen arresteren en hen dan buiten weer vrij te laten. Detritus probeert de winkelier gerust te stellen, maar dat wil niet erg lukken. Mallory biedt 200 gp aan voor de schade en zegt dat het recht voor deze overvallers zal zegevieren. De winkelier protesteert nog enigszins maar gaat uiteindelijk akkoord. We lopen een steegje in en laten Feris met zijn groepje bandieten gaan.

Als we het steegje uitlopen komen we een vent tegen die vanuit de schaduwen naar ons toe komt. Hij is in het zwart gehuld en hij heeft twee knappe zwaarden omhangen en een aantal werpmessen. Hij zegt op vriendelijke toon tegen Mallory dat het een knap stukje werk was tegen de nep stadswachten. Mallory met haar bardische kennis denkt te weten dat het Rantle is, de leider van het dievengilde. Maim, onze oud-dief, staart naar de man, maar zegt niets. Hij zegt glimlachend tegen Rhoxanne dat hij assistentie wilde verlenen, maar dat wij het op voortreffelijke en kundige wijze hebben opgelost. Mallory en in mindere mate Rhoxanne, zijn wel onder de indruk van deze charmante en goedogende man. Hij weet dat we op weg zijn naar het Lyceum en vraagt om een gunst. Zijn zus Katrina is een wonderschone magiër met rood haar en zij heeft hem een bericht gestuurd dat zij is op weg is naar het Lyceum in verband met het dreigende gevaar van de Inquisitors in Gate Pass. Hij verzoekt ons om het bericht terug te geven omdat hij de boodschap niet helemaal begrijpt. Hij heeft er een briefje bij geschreven en alles zit in een verzegelde koker. Als beloning geeft hij ons een vrijwaring dat het dievengilde ons zal ontzien. Hij kijkt plots met vlamme ogen richting Maim, die zonder blikken of blozen terug staart. Mallory neemt de koker met het bericht aan en zegt toe het af te leveren. Hij maakt nog wat amoureuze opmerkingen richting de dames en verdwijnt weer in de schaduwen.



We gaan terug naar de tempel. Torrent is inmiddels weer aanwezig en we vertellen over Feris. Ze zegt dat het een goede vent is en dat hij het niet slecht bedoeld, maar wel wat kort door de bocht is. Ze vraagt nog of we de winkelier schadeloos hebben gesteld. Ze zal Buron vragen wat extra goud aan de winkelier te geven omdat ons aanbod wel erg mager was. Ze heeft een aantal potions tegen het vuur weten te bemachtigen en ze wil met ons mee naar het Lyceum. We zeggen dat we geen uniform voor haar hebben, maar ze zegt dat Captain Herreman vast nog wel een uniform ergens heeft liggen. We hebben het nog over de zogenaamde Renard van

het briefje, maar deze persoon kent ze niet. Rantle vindt ze een charlatan en ze vertrouwt hem niet, maar afspraak is afspraak. We vertellen dat we de kist niet meer hebben maar wel het boek dat er in zit en dat we de Sigils hebben gekopieerd. Ze schudt haar hoofd bij het verhaal dat we het kistje hebben afgestaan en dat we het open hebben gemaakt. Als Mallory vertelt over het pakje welke we voor Menash moeten bezorgen in het Lyceum vraagt ze zich af of dat we een boodschappendienst zijn geworden. Gelukkig zijn het niet zulke grote pakjes dat ze de reis kunnen hinderen. Ze neemt afscheid van Buron en haar naasten en na een kwartiertje kunnen we op weg naar captain Herreman voor de patrouille.

We lopen met zijn zessen richting de barakken en melden ons bij Captain Herreman. Hij ziet dat er nog een persoon bij ons is aangesloten en regelt snel een uniform van een collega. De paarden staan gereed en ook de groep wachters staan klaar. We stijgen op en rijden in rustig tempo richting de poort. We gaan er zonder problemen doorheen en rijden over een pad langs de muur. Na een half uur horen we een bel luiden. Captain Herreman kijkt mistroostig en hij vertelt dat dit het teken is dat de Inquisitors de stad zijn binnengetroten. Enige tijd later bereiken we de splitsing waar we de patrouilles verdelen. Hij neemt ons apart en vertelt dat het pad 's nachts niet bepaald veilig is. Op een uur rijden is er een verlaten wachttoren waar we de nacht zouden kunnen doorbrengen. Hij geeft ons nog een pakketje dat Menash heeft gegeven en hij neemt afscheid met het commando: "*Mannen, jullie pakken die route, wij nemen deze,*" en rijdt weg in de nacht. Het wordt plotseling stil. Daar staan we. Buiten de 'veilige' muren van Gate Pass met een verre reis voor ons door gebieden die in oorlog zijn met elkaar en wie weet wat nog meer...

We maken het pakketje open en we vinden een buidel met 650 gp aan edelstenen en een amulet of resolution. Deze gaat ook weer naar Detritus omdat hij hem het hardst nodig lijkt te hebben. We rijden naar de verlaten toren. We dachten er met een uurtje te zijn, maar dit duurt toch een half uurtje langer. De toren ziet er vrij degelijk doch verlaten uit. De paarden binden we buiten aan de muur vast en we gaan naar binnen. We lopen de trap op naar boven. Boven aangekomen kunnen we rondom de omgeving bekijken, maar het is donker en dus we zien niet veel. We zien in de verte een vage gloed van wat Gate Pass zal zijn. We gaan hier rusten voor de nacht.

De volgende ochtend bespreken we wat te doen. Torrent zegt dat het een paar dagen rijden is naar het Fire Forest en dat we het beste door een lange vallei kunnen gaan. Op de plateaus bovenlangs zal het gevaarlijker zijn, schat zij in. Aldus gaan we onderlangs de vallei in. De vallei wordt omgeven door steile rotswanden, dan weer smaller en dan weer breder. Torrent maant ons tot haast. Na enkele uren rijden denkt Rhoxanne dat in het smalle gedeelte gemakkelijk een hinderlaag kan worden gelegd. Dude Lee vertelt dat hij gehoord heeft dat hier al eerder gevechten zijn geweest. Torrent vindt dat als we hier worden aangevallen, dat we dan het beste in vol galop moeten doorrijden. Daarover zijn we het eens.

Na nog twee uur rijden zitten we weer in een smaller stuk met veel rotsen en begroeiing. Dude Lee zegt dat hij twee personen boven op de rotsen ziet. We horen een hoorn blazen en er wordt iets naar beneden gegooid, deze 'stenen' veroorzaken knallen waardoor enkele van de paarden in paniek raken en alle kanten op rennen en zich daarbij verwonden. We moeten de paarden in leven houden en snel de kloof uitkomen. Met veel moeite houden we de paarden in bedwang en langzaam komen we weer verder. Ook komen er diverse creaturen uit de struiken gestoven, die ons aanvallen. Op een gegeven moment is het paard van Detritus op sterven na dood en weten we een aanvaller van zijn paard te schieten. Met enige geluk weet Detritus dit paard te bemachtigen en kan hij weer verder. We raken wat ver van elkaar af en dit baart ons zorgen. Na een aantal kilometers in de kloof gereden te hebben en achtervolgd en beschoten te worden, ziet Rhoxanne iemand van de andere kant aan komen rijden en ze herkent hem als de leider van de bounty hunters die ons bij de Poison Apple Club aanvielen. Aanvallers van voren, achteren en van boven! We verzetten ons stevig en enkele belagers gaan plat. Op een gegeven moment horen Detritus en Mallory deze man, Kathor, tegen een ander zeggen: "*Renard, ga jij*

maar naar de anderen, ik pak deze twee wel.” Mallory krijgt teveel klappen van de aanvaller van de Poison Apple Pub, die over fenomenale aanvalskracht beschikt en zij riskeert dood te bloeden. Detritus velt even later de man, maar kan niet meer voorkomen dat Mallory het leven laat. Detritus ziet in een oogwenk dat er iets opstijgt uit het lichaam van de man, maar haast zich naar de rest van de groep. Verderop in de vallei gaat ook Rhoxanne neer door pijlen die van bovenaf worden geschoten. Maim springt vanuit de schaduwen en doodt diegene die Renard genoemd werd. Rhoxanne kan gelukkig nog geholpen worden en blijft in leven...



We hebben het nog even over wat er nu gebeurd is, waar kwamen deze lieden vandaan? Zaten ze specifiek achter ons aan? We weten het niet. We onderzoeken nog even de bandieten om te zien of ze nog wat bruikbaar bij ze hebben. De man die ons eerder opwachtte bij de Poison Apple Pub heeft een mooi longsword, een bloodclaw weapon. Renard de leider bezit een paar daggers en een magische kruisboog, een vicious crossbow. De crossbow wordt dankbaar door Dude Lee aangenomen. We vinden daarnaast nog in totaal 480 gp. Het is nu zaak om Mallory te begraven. We graven een gat in de grond en leggen haar er in. Torrent spreekt nog een woord over het graf uit. We gaan naar de paarden, maar Rhoxanne ontsnapt nog even aan de groep en loopt nog even naar het graf. Ze zegt: *“Mallory, we kennen elkaar nog maar zeer kort, maar ik heb het gevoel dat we toch goede vriendinnen zijn geworden. Je zou nog zoveel heldendichten over mensen maken. Maar nu ga ik op zoek naar iemand die dat over jou maakt. Rust zacht lieve vriendin.”* Daarna gaat ze achter de anderen aan.

Nu is de vraag: wat gaan we nu verder doen? Gaan we op zoek naar het kamp van de bandieten? Liggen daar nog bijzondere items? We kijken in het rond en Maim ziet sporen een kant op lopen. We besluiten om even te gaan kijken, maar als we binnen een half uur niets gevonden hebben moeten we weer op weg gaan. Na vijftien minuten komen we bij een bergrand uit en hebben we het idee dat deze locatie een goede mogelijkheid is voor het kamp. Maim sluipt vooruit en na enige tijd ziet hij een verlaten kamp. Opeens hoort hij een takje knappen en wat geschuifel. Hij sluipt in de richting van een rotswand en ontdekt een opening in de wand. Even verderop staan wat paarden aangeliend en de restanten van een kampvuur dat kort geleden is uitgemaakt. Als Maim aan komt lopen schrikken de paarden niet. Ze zijn niet gezadeld en in goede conditie. Het vuur is ruim drie kwartier geleden uitgemaakt. De rest van de groep komt nu ook dichterbij. Maim sluipt nu door de opening de grot binnen. Hij ziet een hek dat open staat. Het is doodstil in de grot. We lopen nu rustig achter Maim aan. De grot splitst zich in tweeën. Maim gaat door het hek de linker grot in en hij ziet iemand in een soort slaapzak liggen. Als hij dichterbij komt blijkt het geen slaapzak te zijn maar doek of deken die om de persoon heen is geslagen. Het is een menselijk persoon, waarvan een arm buiten de dekens steekt. Deze arm is spierwit. Nader onderzoekt wijst uit dat deze persoon dood is. Maim gaat terug en gaat nu de rechter ruimte in. De ruimte ziet eruit als een soort slaappleats. We gaan nu met zijn allen naar binnen. We zien op de grond een bundel touw leggen alsmede wat andere gereedschappen. Verderop staat een kist staan en er is ook een kooi in de ruimte. Er ligt iemand in de kooi te slapen. Het is een vrouw en na wat porren draait ze zich om en kijkt naar ons. Ze herkent ons kennelijk niet als de bandieten en vraagt wie we zijn. We beginnen een gesprek met haar en leggen uit wat we hier doen. Detritus probeert met veel machtsvertoon de kooi te openen maar dat lukt hem niet. De vrouw stelt zich voor als Thirza. Ze is onlangs uit Gate Pass vertrokken omdat het niet meer veilig leek voor magiërs. Rhoxanne peilt de dame en concludeert dat ze de waarheid spreekt. Ze moet een of twee dagen voor het sluiten van de poorten vetrokken zijn. Maim probeert het slot van de kooi te openen maar dit lukt ook niet. We maken niet bepaald een vaardige indruk. Na verloop van tijd weten we de kooi zover open te breken dat Thirza er door kan. Nu moet de boei, die om haar heen zit, nog verwijderd worden. Dit lukt Maim wel en hij peutert het slot open. Thirza heeft wel wat commentaar maar ze is ons wel dankbaar. Ze schaamt zich er een beetje voor dat ze zich gevangen heeft laten nemen. Ze is immers een machtige warlock! Ze vertelt dat ze niet op Gabal's School heeft gezeten en is gevluht uit Gate Pass omdat er verhalen over

aankomende Inquisitors de ronde deden. Ze komt oorspronkelijk uit Shahalesti, maar heeft veel gereisd en is onderweg naar het Lyceum als veilige haven. Ze wil graag weten waarom wij naar het Lyceum gaan, maar daar geven wij nog geen antwoord op. Torrent maant ons nog weer eens dat we haast hebben. Maim probeert nu om de kist te openen maar dat lukt ook al niet. Hij is nu echt kwaad en breekt hem met veel geweld alsnog open. In de kist zit een metaalachtig ding met een lamp eraan, een delver's light dat lijkt te passen op de eveneens mechanische arm van Detritus. Vol trots bekijkt hij zijn nieuwe aanwinst en speelt met het lampje. Aan-uit-aan-uit... Ook vinden we nog twee pouches. Eentje met 750 gp en de andere heeft een aantal edelstenen ter waarde van 300 gp alsmede twee potions of healing. Onderin de kist ligt nog een chainmail armor of durability. Tevens vinden we nog twee stukken papier die recht geven op 100 gp elk in verband met een eerder aan de Ragesians aangeleverde magiër. In te wisselen bij elke Ragesian legerleider. Thirza kijkt bedenkelijk naar de waardebrieven. De potions worden verdeelt onder Dude Lee en Thirza en het armor gaat naar Rhoxanne. We besluiten om nog even het lijk even verderop te onderzoeken. Hij heeft een briefje in zijn hand. Er staat op: *"Laat mijn dood niet voor niets zijn geweest."* Nadat Maim dit uitsprekt zien we enkele weefdraden in de deken even oplichten. Bij nader onderzoek blijkt het een cloak te zijn en wel een cloak of distortion. De cloak wordt aan Rhoxanne toebedeeld. Nadat we denken dat we alles gehad hebben, besluiten we om weer naar buiten te gaan. Torrent begint er weer op aan te dringen dat we haast hebben. Detritus stelt toch voor om hier nog even te rusten omdat het al laat in de avond is. De nacht verloopt gelukkig rustig en zonder problemen.

Vroeg in de ochtend schudt Torrent ons wakker. We moeten verder. Thirza neemt een paard van de bandieten en ook wij vervangen die van ons voor de verse paarden. We vertrekken en na een paar uur komen we bij een ravijn. Het ravijn is te diep om over te steken, dus volgen we het pad langs het ravijn. Na enige tijd zien we een stenen brug over het ravijn. De brug is prima onderhouden en er kan gemakkelijk een kar overheen, maar op de brug is een stevig hek aangebracht dat op slot zit. Even later horen we een schreeuw en zien we van onderen vanuit een smal pad twee Dwergen aankomen. De ene Dwerg zegt dat ieder die het koninkrijk van de Dwergen wil betreden zich vrijwillig moet melden bij Koning Marben Diamondheart. Er zou volgens de verhalen hier vroeger een Dwergen clan geleefd hebben. Zouden deze Dwergen van die clan zijn? We besluiten om ons rustig te houden en met ze mee te gaan, daar er zich ook al een groep extra Dwergen aandient. We worden via smalle paadjes langs de bergwand een grottenstelsel ingevoerd en komen uiteindelijk in een grote ruimte uit. In deze ruimte is een balkon dat over de vallei uitkijkt. Er komt een man aangelopen, nogal opzichtig gekleed. Het moet de koning zijn. Hij vraagt waarom we zijn koninkrijk betreden. We leggen uit waar we heengaan. Hij is nogal achterdochtig en denkt dat we zijn voorraden willen stelen. We vertellen wat we bij de bandieten hebben zien liggen, maar hij herkent dit niet als zijn gestolen goederen. Hij wil zijn probleem met de gestolen voorraden opgelost zien en ook heeft hij nog een ander probleem. Hij toont ons een soort van liften constructie waarmee goederen omhoog en omlaag getransporteerd kunnen worden en waarmee water beneden uit de rivier opgehaald kan worden. Hij vertelt dat dit alles nog niet goed werkt. Als wij blijk geven van goede wil, dan zal hij ons doorlaten. Een alternatief hebben we niet direct voorhanden, dus doen we alsof we experts zijn.

Maim en Detritus proberen het probleem met de liften op te lossen. De katrol van de lift wordt gerepareerd en ook een plankje wordt goed bevestigd. Constructies worden aangescherpt. Detritus valt een paar keer omlaag, hetgeen leidt tot hilariteit. Maar uiteindelijk weten ze de lift te repareren. Thirza, Dude Lee en Rhoxanne proberen de diefstal van de voorraden op te helderen. Ze gaan naar de voorraadruimte en beginnen hier het onderzoek. Rhoxanne hoort dat de bewakers niet altijd op zitten te letten. Thirza onderzoekt de ruimte en vindt geen magische braaksporen. Het zouden kleine wezentjes moeten zijn die de diefstal plegen, althans volgens de afdrukken die Dude Lee vindt. Er zit een steen in de ruimte die verschoven kan worden en er kan een klein iemand doorheen. Dude Lee



weet zeker dat deze tunnels door Kobolds gebruikt worden. Dude Lee kruipt het gat in en ziet een uitgebreid gangenstelsel en verderop ziet hij een ruimte waar enige van de verdwenen voorraden liggen. Ook ziet hij touwen en katrollen en er staat een kistje. Hij opent het kistje en hij vindt een potion of spirit, een fireheart tattoo en een soort bracers, te weten couters of second chances. De potion gaat naar Rhoxanne, de tattoo is voor Dude Lee en de couters zijn bij Detritus welkom.

We vertellen onze bevindingen aan Koning Marben. Hij is zeer tevreden dat zijn problemen zijn opgelost en hij biedt ons een feest aan. Hij begrijpt waarom we naar het Lyceum moeten maar hij zegt dat een goed feest toch gevierd moet worden. We besluiten om te blijven. We vertellen over de gebeurtenissen in Gate Pass. Hij zegt dat de Inquisitors er bij hem niet inkomen. We zeggen dat we informatie hebben die de Ragesians en Shahalesti niet mogen zien. Maim laat Marben het boek zien maar hij kan hier niet wijs uit worden. Ook zijn geleerde kan dit niet lezen. Ook laten we hem de tekening van het kistje zien en hij zegt dat het door Dwergen gemaakt is en buitengewoon interessant lijkt. Hij vraagt waar het kistje is, maar als we vertellen dat we het niet meer hebben is hij teleurgesteld. Als we dan ook nog vertellen dat we het kistje hebben opengebroken grijpt hij naar zijn hoofd. Hij zegt dat er de volgende ochtend voorraden voor ons klaar staan en dat we naar de brug gebracht worden. Hij vertelt nog wat over de geschiedenis van de clan. Het is dus wel degelijk de clan uit de oude verhalen. De clan is erg uitgedund, maar er wordt hard gewerkt aan wederopbouw. Hij hoort ook graag van ons als we nog meer Dwergen van zijn clan ergens vinden.

De volgende ochtend worden we naar de brug gebracht, het hek gaat open en we kunnen de brug over. We gaan weer verder op reis naar het Lyceum. Na een aantal uren merken we dat het warmer geworden is. We trekken door een bos heen en de sneeuw is hier verdwenen. Er staat verderop in het bos een ruïne. Bij de ruïne staat een Gnoll met een aantal hyena's. De Gnoll heeft ons nog niet in de gaten. We sluipen dichterbij. En dan... na een korte strijd weten we de bende af te maken. De Gnoll heeft 45 gp bij zich. We kijken nog even bij de ruïne. Er is een trap naar beneden. Maim gaat op onderzoek uit en daalt de trap af. Beneden aangekomen ziet hij dat alles is ingestort. Hij kijkt goed in de rondte en ziet een stuk leer onder een steen leggen. Dit blijkt een bag of holding te zijn. Hij is zo goed als leeg maar er zit nog wel een kokertje in. Maim gaat weer naar boven en laat de zak en het kokertje zien. Thirza opent het kokertje en er zitten twee scrolls in. De een is een scroll of eye of alarm en de ander is een scroll of spirit fetch. Deze scrolls worden aan Thirza gegeven. De bag of holding wordt bij Rhoxanne in bewaring gegeven.

We gaan weer verder en het wordt steeds warmer. De lucht in de verte begint oranje te kleuren. Het ruikt hier ook branderig. Waarschijnlijk zijn we met een uurtje in het Fire Forest. We vragen aan Torrent hoe lang het duurt om door het Fire Forest te gaan, maar daar heeft ze geen antwoord op. We gaan weer verder en de temperatuur loopt op tot boven de 20 graden. Thirza ontdekt dat het vuur van magie afkomstig is. We zien verderop een boerderijtje staan. Voor de deur van het boerderijtje staat een jonge vrouw met een staf in haar handen. Ze staart voor zich uit en zegt: *"De geseling komt en de schedel van de Draak volgt je. Ik zie het in mijn dromen."* Dan ziet ze ons en ze verontschuldigd zich en zegt dat ze aan het dagdromen was. Ze zegt dat wij het einde aankondigen en vraagt of we door het bos gaan. Ze wil graag met ons mee, samen met haar vader, weg van de Inquisitors. Ze stelt zich voor als Crystin Ja-Nafeel. Haar vader Haddin Ja-Laffa is een nors en cynisch man. Dat was hij vroeger niet, zegt ze er achteraan. Ze nodigt ons uit binnen te komen. Het is een bescheiden woning en in de hoek van de kamer zit haar vader. Hij vraagt of we ook gevluht zijn uit de stad. Hij wil niet meer vluchten en het hier uitvechten. Crystin zegt dat we bij hen kunnen eten en overnachten en vraagt dan of we willen proberen haar vader te overtuigen om mee te gaan. Als we vragen hoe ze over de brug over het ravijn zijn gekomen, vertelt ze dat er nog geen poort was toen ze er overheen trokken. Ze vertelt dat haar vader een artiest was een gerespecteerd inwoner van Gate Pass. Zijn broer was een outcast. Die kreeg echter spijt en ging werken. Maar de mensen vertrouwden hem niet en dachten dat haar vader zijn broer op magische wijze beïnvloedde en

ze waren bang dat hij iedereen zou gaan domineren. Het eerste is waar, maar verder zou haar vader de rest met rust laten. Daarom zijn ze uit Gate Pass gevlucht. Ze vraagt nog eens of we haar vader willen overtuigen om mee te gaan. We vragen of zij weet hoe we het beste door het bos kunnen gaan maar dat weet ze niet. We proberen die avond de oude man te overtuigen om mee te gaan. Na veel praten lukt het ons en besluit hij om mee te gaan. Hij staat op en begint wat spulletjes in te pakken waaronder een schilderijtje. Crystin is tevreden. We trekken ons terug om ons te wassen. Thirza vertelt ondertussen dat ze ontdekt heeft dat Haddin Crystin met een spreuk aan het domineren is. Maar wat de bedoeling kan zijn wordt ons niet duidelijk. We gaan naar de woonkamer en gaan eten. Daarna gaan we vroeg naar bed.

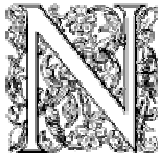
De volgende ochtend zitten we aan het ontbijt en we horen buiten hoefgetrappel. Thirza vraagt aan Crystin of ze bezoek verwacht, maar Crystin kijkt ons vragend aan. Maim stelt zich verdekt op bij de deur. We zien twee soldaten aankomen en een vent met een dierenschedel op zijn hoofd. Dit moet een Inquisitor zijn! Hij beweegt wat met zijn klauwvormige handen en spreekt iets uit. Ineens zien we ook een aantal Skeletons staan. De Inquisitor roept: "*Haddin, kom naar buiten en geef je over.*" Haddin roept hierop: "*Nooit.*" Maim sluipt nu door de achterdeur naar buiten om de vijand in de rug te kunnen aanvallen. De Inquisitor schreeuwt even later: "*Haddin, dit is je laatste kans, kom naar buiten.*" Er verschijnen ook nog wat Goblins die zich bij de voordeur ophouden. Een Skeleton verdwijnt uit beeld. De Inquisitor roept nu: "*Haddin, je hebt je laatste kans gehad. Mannen, aanvallen.*" Maim klungelt buiten



kennelijk wat en wordt door een Goblin ontdekt en beschoten. Even later horen we aan de andere zijde een harde knal en er stort een stuk muur in. We zien door het ontstane gat een Skeleton dood op de grond liggen. Een andere Skeleton komt door het gat heen en wordt meteen door Rhoxanne afgemaakt. Kort daarop komt er een soldaat door het gat, maar deze wordt op magische wijze gedomineerd door Haddin en vlucht. De tweede soldaat komt door het gat naar binnen en wordt door Thirza aangevallen, maar dat loopt op niets uit. De zogeheten Smiley, secondant van de Inquisitor, stormt nu door de deur naar binnen ondertussen uithalend naar iedereen waar hij langs komt. Maim wordt flink geraakt en gaat neer. Rhoxanne weet hem snel weer bij te brengen. Nadat de gevaarlijke Smiley een flinke aanval heeft gedaan wordt hij door Haddin gedomineerd. 'Onze Smiley' richt zich nu op een van zijn soldaten en deelt rake klappen uit. Dit blijft zo enige tijd doorgaan en op deze wijze is een van de gevaarlijkste vijanden veranderd in een 'bondgenoot'. De Inquisitor ziet

dat mede hierdoor de strijd in zijn nadeel begint te raken en vlucht naar zijn paard en klimt erop. Detritus stormt op hem af en raakt hem flink. De Goblins richten nu hun pijlen op Detritus en hij zakt even later ineen. Haddin verliest de controle over Smiley, maar het lijkt niet meer uit te maken. De Inquisitor, Boreus, vlucht weg op zijn paard. Rhoxanne brengt Detritus weer op de been en als de laatste tegenstanders vallen, is de strijd ten einde. We doorzoeken de aanvallers en vinden in totaal 600 gp en een paar boots of rapid motion en een augmenting wetstone en een klein beeldje van een paardje, vermoedelijk een obsidian steed.

Hoofdstuk 2 Door het Fire Forest



Nadat de Inquisitor een eind weggevlucht is beginnen we weer tot rust te komen en het moment is daar dat we verder moeten. Het is hier niet veilig meer. Crystin, bang voor de terugkomst van de Inquisitor, zegt dat we moeten vertrekken en ook Torrent maant weer tot haast. In de verte zien we de donkere gloed van het Fire Forest. Haddin staat klaar met een rugzak waar onder andere zijn schilderijtje in zit. We gaan naar het bos en lopen inmiddels tussen de rooksierten door. Deze rooksierten benemen ons af en toe het zicht. De blazende hitte is duidelijk voelbaar. Verderop zien we iets dat lijkt op een ingang naar het Fire Forest, er is een opening zichtbaar naar een pad. Er staan bomen die schijnbaar in brand staan, maar de takken lijken nog intact. Ook zit er hier en daar nog een blad aan. Maar toch, dit is wel een (magische) vuurmassa. Torrent zegt nu dat we de potions in moeten nemen. Ze vertelt dat ze gehoord heeft dat het twee dagen lopen is om door het Fire Forest te trekken maar ze had voor drie dagen potions meegenomen. Dit voor het geval dat we oponthoud hebben. Nu er twee personen extra bij zijn moeten we het wel in twee dagen doen anders komen we tekort. We nemen de potions in en we voelen de hitte nog maar hebben wel een bepaalde mate van bescherming. De potions bieden circa 24 uur bescherming volgens Torrent.

De grond in het bos is bedekt met een laagje donkergrijze as, zo ook het nauwelijks zichtbare pad. De struiken langs het pad staan ook in brand en de hitte neemt flink toe aan de randen van het pad. Het pad volgen is goed te doen, maar het is af te raden om buiten het pad te gaan daar we dan door de vlammen moeten. Op verzoek van Dude Lee worden de potions verdeeld en iedereen krijgt nog een laatste potion voor de volgende dag. We lopen verder en het lijkt wel of voor ons het pad ontstaat en achter ons weer sluit. Het zicht is ook miniem door de dikke rookwolken die van de brandende bomen en struiken afkomen. Het is nu niet meer te zien of het nu dag of nacht is.



Voorzichtig gaan we verder het pad op. We laten in de as wel een spoor achter, maar we hebben geen tijd om dit weg te werken. Na enige tijd zien we dat Crystin een misstap maakt en ze zakt door haar knieën. Ze lijkt wel een beetje dizzy. Ze vertelt Thirza dat ze door de rook heen een paar ogen zag. Een paar Drakenogen wel te verstaan, die alleen naar haar keken. Verder is er niets gebeurd. We kijken naar Haddin, die haar op magische wijze zou domineren, maar we horen hem alleen mopperen zoals gebruikelijk. Crystin geeft aan dat ze weer in orde is en door kan lopen. Even

verderop ziet Dude Lee een paar mensen naast het pad liggen. Als we dichterbij komen zien we dat het drie personen zijn, de één meer verbrand dan de ander. We zien nog een verbrand overblijfsel van een boek liggen en een vergane dolk. Detritus haalt met de punt van zijn zwaard de boekbinding naar zich toe, maar hier valt niet veel aan te zien. Thirza, die een natuurlijke weerstand tegen vuur heeft, loopt naar de mensen toe en probeert ze het pad op te slepen. Eén heeft ze al op het pad en ook de tweede persoon weet ze op het pad te krijgen. En op het moment dat ze de laatste persoon richting het pad sleept beweegt deze en rochelt iets als: "Verlos mij." Rhoxanne geneest hem waarna de man weer bij zinnen komt. Hij zegt: "Hè, ik leef weer. Mijn broers..." Als hij zijn broers dood ziet liggen lijkt hij kapot van verdriet. Hij zegt dat ze wilden vluchten uit Gate Pass, maar ze het nooit hadden moeten doen. Dit is erger dan wat ze mogelijk zouden kunnen overkomen in Gate Pass. Dan maar de Inquisitors, nu zijn ze dood. We luisteren het verhaal aan en het lijkt alsof hij zichzelf van alles de schuld geeft. Hij stelt zich voor als Durval, een handelaar uit Gate Pass. Zijn ene broer is magiër en daarom op de vlucht. De ander was een soldaat. Hij zegt dat hij dringend naar Gate Pass terug moet en voor de rest van zijn familie boete moet doen voor dit slecht afgelopen plan. We observeren

hem en hij heeft schijnbaar geen last (meer) van het vuur. Zijn ogen liggen diep in de kassen en hij ziet er beroerd uit. Maar ja, hij leeft tenminste nog. Hij is door iets duisters van het pad geblazen de struiken in. Daarna ging het licht uit. Ze hadden hun spaargeld mee en hij biedt ons daarvan 500 gp aan omdat we hem gered hebben. Hij zegt nog dat zijn broer een bijzondere riem heeft waar hij altijd trots op was en dat we die mogen hebben. We bieden aan hem mee te nemen, maar hij besluit terug naar Gate Pass te gaan. Hij moet zijn familie informeren. Crystin vertelt hem nog dat hij kan rusten in haar huisje waarop hij vertrekt. We doorzoeken de broers nog even en vinden inderdaad een bijzondere riem, een stalwart belt. Dude Lee vindt deze wel erg cool en krijgt hem dan ook.

We lopen weer verder en tussen het geknetter en gekraak door hoort Dude Lee wat heftiger gekraak en meteen klettert er een Goblin naar beneden die Dude Lee net weet te ontwijken. De Goblin smakt op de grond, maar leeft nog. Hij ziet er paarsachtig uit en hij heeft vleugeltjes. Zonder vragen te stellen, valt Detritus de Goblin aan. Terwijl zijn zwaard naar beneden zwaait richting het hoofd van de Goblin schreeuwt deze: *“Nee!”* en verwisselt op magische wijze van plaats met Dude Lee, die vervolgens wordt getroffen door de massale slag van Detritus. De Goblin roept: *“Doe niet, kijk daar!”* en hij wijst naar boven in de brandende boom. Maim kijkt omhoog en ziet een soort van brandende Dire Bat in de bomen. Hij valt de Bat aan met zijn werpmessen. Inmiddels komt er nog een Bat aanvliegen. Rhoxanne geneest Dude Lee ondertussen van de stevige schade van Detritus. Na een korte strijd worden de Bats verslagen, maar voordat we wat aan de Goblin kunnen vragen fladdert deze onder dankzegging weg. We vervolgen onze reis.

We zijn weer een paar uur onder weg en komen uit bij een diepe kloof. Deze is, voor zover we kunnen zien, ruim 15 meter breed. Het pad loopt verder langs de kloof. Verderop aangekomen zien we een grote stenen brug over de kloof. In de brug zitten wat scheuren. Er is een stuk reling weg en in de diepte zien we delen van een kar liggen. En overal zien we weer brandend struikgewas. Rhoxanne besluit met haar kennis van dungeoneering om voorop te gaan en verkent brug. Ze krijgt een touw om haar middel gebonden en Detritus en Maim houden dit stevig vast. Halverwege ontdekt ze enkele gevaarlijke stukken in de brug. Langzaam gaat ze verder maar op een gegeven moment brokkelt het steen onder haar weg en zakt ze door de brug. Detritus weet het touw, dat strak schiet, niet goed tegen te houden en wordt een stukje meegesleurd en zakt nu ook door een zwakke plek in de brug. Twee man bungelen aan het touw half in en onder de brug met zicht op een diepe afgrond. Dude Lee heeft zich wel staande kunnen houden en trekt uit alle macht aan het touw. De vlammen aan de onderkant van de brug kruipen inmiddels omhoog door de ontstane gaten en kietelen de beide groepsleden. Detritus weet zonder veel problemen uit het gat te klimmen en uiteindelijk lukt het Rhoxanne ook. De vlammen hebben het touw inmiddels ook bereikt, maar het is nog niet stuk. Tegelijkertijd komen er vanuit de kloof twee swarmen brandende Bats aangevlogen en deze vallen aan. We ontdekken dat als we vlak naast zo'n swarm staan we brandwonden oplopen. Later valt Rhoxanne opnieuw in een gat, maar Detritus weet haar er weer uit te trekken, echter daarbij verliest hij zijn evenwicht en valt zelf weer in een gat. In de ontstane chaos trekken Maim en Dude Lee Detritus weer uit het gat maar daarmee slepen ze Rhoxanne weer in een ander gat omdat deze ook nog aan het touw vast zit, die ondertussen flink wat schade oploopt van het vallen en de vlammen. Maar Rhoxanne weet er even later gelukkig uit te klimmen. Hoewel de ene swarm afgemaakt wordt door Thirza, weet de andere swarm Maim neer te halen. Rhoxanne schiet Maim te hulp maar voordat ze Maim bereikt wordt ze zelf vol geraakt en gaat ze ook neer. Het lukt Dude Lee om Maim weer bij te brengen, die meteen richting Rhoxanne loopt en haar bij kennis brengt. Het gaat bijna goed, Rhoxanne wordt weer



geraakt door de Bats en ze zakt weer in elkaar. Dude Lee weet Rhoxanne uit de buurt van de swarm te slepen om haar niet nog meer brandschade op te laten lopen. Direct daarna valt ook Detritus om en het zou weleens slecht kunnen aflopen. Net op tijd weet Dude Lee de laatste swarm Bats af te maken. Iedereen wordt weer een beetje opgelapt en geschrokken steken we voorzichtig de brug over. Thirza neemt geen risico en teleporteert zichzelf naar overkant. De teleportation schade weet ze te onderdrukken. Maim springt met gemak over de gevaarlijke valkuilen evenals Detritus. Dude Lee en Rhoxanne weten uiteindelijk het voorbeeld te volgen.

We lopen weer een paar uur verder en Rhoxanne en Thirza zien in een flits tussen de brandende bosjes iets dat lijkt op een ingang naar een grot. Thirza, die weinig last heeft van het vuur, gaat de grot verkennen en komt even later terug. Ze vertelt dat het koel in de grot is, maar wel erg donker. We besluiten met z'n allen de grot in te gaan maar moeten wel even door de brandende struiken en incasseren wat brandwonden, maar gelukkig beperken de potions de schade. We komen in de grot en lopen door een gang omlaag naar een ruimte die lang niet betreden lijkt te zijn. We zien daar nog wat oud hout van wat waarschijnlijk een bed is geweest. Maim ziet enkele muurschilderingen. Rhoxanne, Thirza en Dude Lee weten er van af te leiden dat dit vrij oude Goblin beschilderingen zijn en dat dit bos destijds niet in brand heeft gestaan. Na wat overleg zijn we het er over eens dat dit weleens van de zogenaamde Razortooth Tribe Goblins zou kunnen zijn. Thirza denkt dat aan de hand van wat ze nu ziet aan de muurschilderingen de Goblin die uit de boom viel een Elemental Goblin is. Dat kun je worden als je als Shaman Goblin weer tot leven wordt gewekt. Maim zoekt nog wat in de ruimte en vindt een smalle nis. Dude Lee kijkt wat beter in de nis en ziet een pouch en een boek. Maim graait in het gat en haalt er een in leer gebonden boek uit, een pouch, een paar handschoenen en een ovaal kokertje. De handschoenen blijken luckbender gloves te zijn en deze worden aan Detritus gegeven. In de pouch zitten 600 gp en voor 600 gp aan gems. In de koker zitten twee potions of healing. Het boek is een lederen boek in het Goblin geschreven. Rhoxanne voert een ritueel uit waarmee ze het boek kan lezen. Het gaat over leveringen van crossbows en daggers en er werd betaald met 'Shahalesti gold'. Dit is een aparte muntsoort die gebruikt wordt door de edelen van Shahalesti. Deze muntsoort is niet gemakkelijk te verkrijgen. Het boek is waarschijnlijk een soort kasboek. Er ontstaat nu een discussie of we moeten rusten of doorgaan. Maar het verstandigste is toch wel om te rusten gezien de uitputting tijdens de laatste strijd.

De volgende ochtend staan we weer vroeg op en we zijn lekker uitgerust. We nemen onze laatste potions in en gaan op pad. Na een paar uurtjes lopen heeft Dude Lee het idee dat hij wat ziet bewegen achter een brandende struik. Hij wijst in die richting en ziet kort daarna een kleine explosie, een soort van vuurbal die uit elkaar spat. Hij vermoedt dat het object weet dat wij het hebben gezien en weg is geteleporteerd. We lopen weer verder en zien weer een soortgelijke brug als gisteren, maar deze ziet er onbeschadigd uit. We zien geen sporen als dat er iemand over de brug is getrokken en de brug ziet er stabiel en stevig uit. We lopen voorzichtig de brug over. Aan het andere eind gekomen ziet Detritus een Hellhound met in zijn bek een soort bot. Aangetrokken door het idee dat kwaadaardige wezens altijd en direct moeten worden afgeslacht, zetten we de aanval in. Het beestje blijkt niet alleen te zijn en er verschijnen ook nog twee Dire Wolves. Ook komt er vanuit het bos een donkere wolk aangedreven waarin we vonken zien dansen. Even later komen er nog vier kleine Dire Wolves aangestormd. De laaghangende wolk drijft steeds dichterbij en komt over Dude Lee heen die tussen de Hellhound en een Dire Wolf in staat. De wolk ontnemt elk zicht van hetgeen er binnen staat. Ondertussen gaat het gevecht met de beesten verder en lijken we aan de winnende hand. De wolk drijft verder over Thirza heen die erdoor verzwakt wordt. Dude Lee is inmiddels weer buiten de wolk en ziet alles weer prima en maakt de laatste Dire Wolf af. De wolk is inmiddels over het ravijn weggedreven. We bekijken het bot dat de Hellhound in zijn bek had. Er staat een boodschap op gekrast: *“Laat de inhoud van de case hier achter. Werk mee en jullie blijven leven. Neem dit bot mee om hierover te onderhandelen.”*



We besluiten om het bot mee te nemen en laten het boek uit de case niet achter. We lopen weer verder over het pad, de hitte van het bos is weer goed te voelen. Na enige tijd horen we een knal en er verschijnt uit een ploffend stukje vuur een Devil. Hij zegt: *"Slimme onderhandelaars houden zich aan de afspraak, maar jullie dus niet. Ik wel!"* Hij tikt op de grond en er verschijnen nog eens vijf Lemures. En wederom moeten we er weer tegen aan. Maar Detritus weet al gauw drie Lemures uit te schakelen. We krijgen het idee dat als de Devil raak slaat, dat hij kan teleporteren. Nadat de Lemures dood zijn zegt de Devil: *"Ik waardeer jullie kracht,"* en verdwijnt met een kleine explosie van vuur. We besluiten om weer verder te lopen.

Dude Lee ziet aan de zijkant van het pad een persoon zitten. Hij staat niet in brand. Als we dichterbij komen zien we dat het een mannelijke Dragonborn is. In zijn ene hand heeft hij een leeg flesje en in zijn andere hand een verbrand struikje. Als hij ons ziet stopt hij het flesje weg en zegt: *"Goedendag gezelschap. Ik ben Khadral van de clan Petros. Intrigerend bos nietwaar?"* Een brede glimlach maakt de kenmerkende tanden van een Dragonborn zichtbaar. Hij probeert te doorgronden waarom het bos brandt om het probleem zo te kunnen oplossen. Hij is van huis uit een sorcerer, alchemist en tevens avonturier. Hij nodigt ons uit om in een schuurtje, welke iets verderop staat, een lunch te gebruiken. We vertellen dat we haast hebben omdat we geen reserve drankjes tegen de hitte meer hebben. Hij zegt daarop dat hij ook drankjes gebruikt en wel wat voor ons heeft of kan maken. We besluiten om dan toch even met hem mee te gaan. We lopen over een aanvankelijk niet zichtbaar slingerpaadje en komen bij een oud huisje aan. Hij nodigt ons uit om naar binnen te gaan en hij gaat wat eten bereiden. Even later serveert hij een kruidige paddenstoelsoep, die best aardig smaakt. Hij heeft voor de potions ook paddenstoelen nodig, maar dit is een zeldzame soort die hij niet op voorraad heeft. Deze zijn misschien te vinden in een grot verderop. Hij heeft daar echter monsterachtige kreten gehoord en hij is geen vechter en durft dus niet zo goed naar binnen toe.

We vragen hem iets meer over zijn doel en middels een heldendicht vertelt hij wat over zijn achtergrond en dat hij wat heeft bedacht om de brand in het bos onder controle te krijgen. Ook moet hij de Dryad Begnira met haar kinderen bevrijden van de geseling van het vuur. Ze is gevangen in een boom en kan niet van het vuur loskomen.

Daarna zegt hij dat het tijd is voor een tweede ronde. Hij laat nog even aan Thirza en Dude Lee zien hoe hij de paddenstoelen voor de soep bereidt, waarna de volgende gang volgt. Daarna richt hij tot ons en vraagt ons met klem hem te helpen om de Dryad en haar kinderen te bevrijden. Torrent zegt daarop, dat ze kan helpen met de voorbereidingen voor de potions.

We besluiten om hem te helpen en gaan eerst op weg om de paddenstoelen voor de potions te verzamelen. Khadral wijst ons de weg naar de ingang van de grot. Als we bij de verborgen ingang komen horen we het gekrijs waar Khadral over gesproken heeft. We zien een pad dat naar beneden loopt. Maim en Dude Lee krijgen de indruk dat we in een grote ruimte staan. Maar na goed oriënteren zien we dat we op een smalle richel staan met onder ons een grote ruimte. Het pad loopt naar links en naar rechts. Het gekrijs klinkt nu luider. Het pad loopt stijl naar beneden en het lijkt alsof er een trap is uitgehakt. Even verderop liggen er een in armor gehuld persoon en drie Kobold-achtige types op de grond. Het lijkt alsof ze op elkaar hebben ingehakt. De gravures op de armor van de persoon is van een Solei Palancis, de elite Knights van de Shahalesti. Maim vindt op de Knight een paar gloves of grace. Deze worden aan Roxanne gegeven. En hij vindt ook een pouch met 400 gp. Het gekrijs klinkt weer, het lijkt wel in een bepaald patroon te klinken. Thirza vermoedt dat het een soort magisch alarm is, dat misschien al jaren aan staat. Dude Lee ziet verderop een trap die verder omlaag loopt. Als we lager komen zien we duizenden paddenstoelen staan, maar deze lijken voornamelijk op de paddenstoelen die in de soep zaten. We zien verderop in de ruimte nog een tiental velden met paddenstoelen en ook een paar poelen met water. We moeten goed in de paddenstoelenvelden zoeken om de juiste soort te vinden. Het gekrijs is nu zo luid dat we moeite met concentratie hebben. Bovendien lijkt het wel van onder onze voeten te komen. Thirza vertelt dat we naar een magisch component moeten zoeken. Dude Lee vindt iets dat

volgens Thirza gebruikt wordt voor een Eye of Alarm spell. We weten niet hoe we het uit moeten zetten, maar Detritus en Thirza brengen het onderdeel weg en als ze boven in de gang komen stopt het geluid. Ze gooien het naar buiten toe. Dude Lee vindt ondertussen de eerste benodigde paddenstoel. Bij de tweede zoekpoging verstoort hij kennelijk wat en uit het veld komt ineens een Fungal Sporecrown en een ander soort bewegende paddenstoel opgedoken en ze vallen aan. Maar na een korte strijd kunnen we weer verder zoeken. Wederom vinden we weer een goede paddenstoel. En na enige tijd hebben we er nog vijf gevonden. Maar in een volgend veldje verschijnen er weer twee agressieve paddenstoelen, maar ook deze strijd is slechts van korte duur en daarna vinden we nog twee paddenstoelen. Totaal hebben we negen zeldzame paddenstoelen gevonden. Dude Lee vindt naast het laatste veld paddenstoelen op de grond een badge met hetzelfde teken als van de armor van de Solei Palancis Knight. We zien nog een gammeltje omhoog waarvan aan de bovenkant vele treden ontbreken. Maim probeert omhoog te komen en dat lukt hem. Hij komt op een richel die waarschijnlijk weer bij de ingang uitkomt. Mogelijk is de Knight hier naar beneden gevallen en reeds gewond door de val en mogelijk door paddenstoelen aan zijn gevecht met de Kobolds begonnen. Normaal moet zo'n Knight wel drie Kobolds aan kunnen zou je denken. Dude Lee wil nog een poel met donker water onderzoeken. Wat doen de Kobolds en de Knight immers hier? Uiteindelijk is het Detritus die het water in gaat. Hij wordt aan een touw gebonden en duikt in de grootste poel. Maar hij vindt niets interessants. Ook wordt er nog een tweede poel onderzocht, maar dit is ook vergeefse moeite. Er zal wel niets te vinden zijn.

Om niet meer tijd te verliezen gaan we terug naar Khadral en vertellen dat we negen paddenstoelen hebben gevonden. Khadral en Torrent hebben de voorbereidingen getroffen. We laten de badge zien en Khadral bevestigt dat dit van een Solei Palancis is. Het moet magisch zijn en is een waardig bezit. Hij wenst ons er succes mee en vraagt hem op de hoogte te houden als we weer informatie over Solei Palancis krijgen. We onderzoeken de badge, het is tevens een power jewel. Khadral gaat ondertussen aan de gang met de potions, maar moet tussendoor steeds wachten en wil een spelletje Dragon Clan Blood doen. Het is een spel dat populair in herbergen is. Er wordt weer flink wat gewonnen en verloren en als het spel beëindigd is zegt Khadral dat de potions nog even tijd nodig hebben om te trekken. Hij vraagt ons te helpen om de Dryad Begnira te bevrijden omdat zijn arcane kracht misschien niet genoeg is. Ze moet, met haar kinderen, op magische wijze bevrijdt worden uit de boom. We stemmen in en gaan met Khadral mee door het bos en na circa 20 minuten komen we op een open plek uit die we herkennen als een Dryad's grove. Het zicht is hier iets beter dan in de rest van het bos. Er staan vier boomstronken rondom een altaarachtige steen. We zien even verderop een poeltje water waar we Begnira en haar kinderen naartoe moeten brengen. Khadral probeert contact te maken met Begnira. Rhoxanne neemt op de steen het gezicht



waar van een vrouw en het lijkt of ze praat met Khadral. Khadral zegt nu dat hij hulp nodig heeft van personen met arcane krachten. Thirza en Rhoxanne komen naar hem toe en helpen met de ceremonie. Tijdens een uitputtende ceremonie verschijnt er een boomachtige dame, Begnira. Detritus wil haar naar de poel brengen, maar ze houdt afstand en ze lijkt verward. Rhoxanne weet het een en ander te ordenen zodat Begnira tussen ons door naar de poel kan gaan. Khadral zegt nu dat de kinderen gehaald moeten worden. We beginnen opnieuw. Kort na aanvang zien we ineens een flits en het lijkt alsof de aarde

staat te schudden. Er ontstaat een grote scheur in de grond en Khadral stort erin. Thirza wankelt ook maar ze weet zich weer op het pad te teleporteren. Er klinkt gekraak uit de boomstronken om ons heen. De kinderen van Begnira verschijnen gelukkig nog wel, maar aan

de andere kant van de scheur. Met veel inspanningen en na enige pogingen weten we de kinderen veilig naar de poel te krijgen.

Op dat moment bereikt het gekraak het hoogtepunt. Er ontstaat een ring van vuur om ons heen. Uit de vier boomstronken ontspruiten allemaal lange tentakels en deze vallen ons aan. We lopen wat klappen op maar nadat er twee stronken van hun tentakels zijn ontdaan verdwijnt de ring van vuur. Rhoxanne roept omlaag naar Khadral en hoort wat gekreun. Hij leeft gelukkig nog! Detritus en Maim hijsen Dude Lee omlaag. Hij ziet nu een grot waarin ook weer paddenstoelen staan. We besluiten om op het minst moeilijke punt met zijn allen omlaag te gaan. Om de hoek zien we een agressieve paddenstoel en een Fungal Sporecrown. Ineens verschijnen er ook nog vier minion Mushrooms.

Terwijl de groep bezig is met de Fungi, stormt Rhoxanne op Khadral af, maar botst midden in een veld vol met diverse paddenstoelen tegen een Fungal Crown aan die ze in de haast over het hoofd heeft gezien. Tot overmaat van ramp staat er achter ook nog een Protector en vier minion Mushrooms. Er volgt een heftige strijd op twee fronten. Nadat de meeste paddenstoelen door de groep afgemaakt zijn rent Rhoxanne alsnog naar Khadral en geneest hem. Als de strijd ten einde is vertelt Khadral dat het altaar beveiligd moet zijn geweest. We nemen hem mee naar boven, terug naar het hutje.



Khadral moet nu eerst even rusten maar hij probeert later in de nacht de potions nog af te maken. Wij gaan ook maar slapen. Khadral is inderdaad in het midden van de nacht bezig om de potions af te maken en de volgende ochtend vertelt hij dat hij nog voor twee dagen voor de hele groep potions heeft. Hij vraagt nog hoe het met Begnira is en we vertellen dat we haar en haar kinderen de poel in hebben gekregen en daarna is ze verdwenen. Hij zegt dat het een goed gevoel geeft en hoopt haar binnenkort weer te zien. Khadral heeft nog een aantal dagen nodig om weer de oude te worden en raadt ons aan verder te gaan. We nemen afscheid en gaan weer op pad over de hoofdweg.

Na enkele uren zien we verderop een stenen brug over een breed water met een zijtak in het midden waarop een wachttoren staat. Even later horen we een hoop gekraak en we zien een enorme ondoordringbare vuurzee die ons omringt en enkele bomen vallen voor ons over de weg. We staan als het ware in een brandende tunnel. We zien voor ons twee springbokken en een groot hert die allen in brand staan. De bomen die over de weg liggen vatten ook vlam. We zijn ingesloten. We zien Crystin plots wankelen en ze roept: *“Maim, Maim, naar achteren.”* Maim stapt opzij en er valt een brandende tak omlaag die uiteenspat in een vonkenregen precies op de plek waar hij daarnet nog stond. Ze zegt nog: *“Kijk uit, die beesten zijn gevaarlijk,”* en de beesten vallen ons aan. Tot overmaat van ramp sluit het vuur ons van achteren langzaam in. We hebben steeds minder ruimte! De bokken stormen op ons af. Nadat het hert door Detritus is neergehaald gaat Rhoxanne neer vlak naast de optrekkende muur van vuur achter ons. Voordat de muur haar kan opslokken weet Thirza haar weg te slepen en weer bij te brengen terwijl de rest zich bezig houdt met de brandende springbokken. Op het moment dat Detritus de laatste afmaakt dooft het vuur om ons heen en voelen we de hitte abrupt verdwijnen en we horen een bulderende stem om ons heen: *“Kom, volg de rivier en bevrijd mij.”* We zien tussen de bomen een Drakenkop van vuur met hoge stekelige en vertakte horens. Het beeld vervaagt vrijwel meteen en er blijft alleen een paar ogen over die ons volgen. Onze geesten worden beroerd door een gefrustreerde, zware en trillende stem:

“Weet dat ik het vuur en de gevangene ben. Bevrijd mij van dit gecreëerde vlees en vervolg je weg naar je bestemming. Weiger en je zult dit bos nimmer verlaten en een gevangene zijn zolang als ik. Je zult niet dood gaan en voor eeuwig branden...”



Detritus vraagt aan de Draak wat we moeten doen om hem te redden.

*“Beëindig het lied van de diepte, het lied van ergernis en eeuwige waakzaamheid.
Stil de veertig tongen die mij hier houden en zichzelf verdoemen met mijn eeuwige
vuur.”*

Zo luidt het antwoord. Detritus vraagt waar wij heen moeten om hem te vinden. Hij zegt:

*“Rust jullie lichaam in de ruïnes achter de brug en volg de rivier tot aan
het zilveren meer. Daar wordt ik gevangen gehouden, bevrijdt mij.”*

De ogen worden wat zwakker, misschien kunnen we nog een vraag stellen. Thirza vraagt wie hem gevangen houden. *“De veertig tongen,”* is het antwoord. We kunnen geen vragen meer bedenken en de ogen verdwijnen samen met het vuur om ons heen. We zien de brug en het torentje weer en lopen in die richting. We zien een stevige stenen brug met een zijvertakking. Op deze vertakking staat een torentje van circa drie verdiepingen. Ongeveer 1,5 a 2 meter onder de brug stroomt het water. Thirza loopt naar de oever en voelt eens of het water warm is, maar dat valt mee. Het torentje ziet er oud uit, maar is niet in slechte staat. Het ziet er wel verweerd uit door de roet van het vuur uit het bos. Maim bestudeert de deur van het torentje, geflankeerd door Dude Lee. Het lijkt wel of de deur beveiligd is. Op dat moment hoort hij van onder zich een klik. Een losse steen? Een stukje terug op de brug verschijnen er een tweetal Elementals van vuur. We worden kennelijk als indringers gezien en ze vallen ons aan. We vechten terug en het gaat redelijk. Detritus wordt echter op een gegeven moment door een flinke uithaal van een Elemental over de rand van de brug geworpen en verdwijnt in de diepte. De rest van de groep weet dat hij gewoon kan ademen onder water, dus misschien heeft hij een kans... Ondertussen verslaan wij een van de monsters. Detritus komt na enige tijd verderop weer de kant op gekropen en het water stroomt uit zijn scharnieren naar buiten. Nadat Dude Lee de tweede Elemental heeft afgemaakt is het gevecht ten einde en kunnen we ons weer op het torentje concentreren.

Maim weet de deur van het torentje van de beveiliging te ontdoen en te openen. We kijken naar binnen. Het lijkt wel een barak. We zien een tafel en een stoof staan, enige wapens liggen op de vloer en een paar matrassen liggen op de grond. Overal zit roet op dat door de uitkijkopeningen is binnengedrongen. Er liggen twee uitgemergelde lijken van soldaten op de matrassen. Rhoxanne onderzoekt de lijken. Ze lijken door uithongering om het leven gekomen te zijn en dus niet door de hitte of een gevecht. Rhoxanne vindt nog een klein sleuteltje op een van de lijken. Detritus onderzoekt de stoof, deze is leeg. Verderop in de ruimte is een trap naar boven. De trap ziet er nogal gammel uit. Maim probeert boven te komen, maar dit lukt hem toch niet en de trap stort in. Maar met een tweede poging komt hij dan uiteindelijk boven. Hij ziet hier een soort woonruimte. Er zitten schiet- en uitkijkgaten in de muren. Er staan boekenkasten en in het midden staat een tafel waarop een houten maquette van een dorp staat. De overige groepsleden komen nu ook naar boven, waarbij Rhoxanne er wat moeite mee heeft en zich gemeen stoot. Dude Lee vindt in een van de kasten iets dat lijkt op een dagboek, doch in een taal die hij niet kent. Thirza herkent dit als Elfenschrift. Niet alles is goed leesbaar maar de laatste bladzijden wel. Het dagboek is een triest relaas over een groep Elfen, dorpsgenoten, die onder de wilg in een kelder zaten en bevrijd werden, maar uiteindelijk heeft niemand het overleefd. De laatste overlevenden stierven hier in het torentje.

Zesdag, Zons seizoen

Ik ben moe van het dagenlang proberen te herstellen van de brandende lichamen van de overlevenden. De laatste was er zelfs van overtuigd dat je dit levende brandende bos niet eens kunt verlaten. Ze vroeg mijn hulp om haar man te vinden. We vonden hem uiteindelijk in de verborgen kelder onder de Wilg met nog een aantal dorpsgenoten, allemaal Anyariel's naam aan het vervloeken. Het vuur is op de een of andere manier naar binnen gekomen en heeft ze in brand gezet. De vrouw zag dat haar man het zelfde lot had ondergaan en rende als een gek het bos in, door het dolle heen. Ik hoop dat iets haar zal opeten.. om erger te voorkomen.

Ik neem de overlevenden, behalve de gevangene, mee stroomopwaarts naar de Oudste. Hoewel niet dood, jammeren en klagen ze en blijven hun vervloekingen door mijn hoofdspelen.

Zondag, Zons seizoen

De slachtoffers zijn veilig bij de Oudste, behalve de arme vrouw met de witgrijze haren. Ze werd gek en sprong in de rivier. Zodra ze kopje onder ging, doofden de vervloekte vlammen en ging ze op in het inktzwarte water.

"Het is altijd hetzelfde", zei de bard eens tegen mij "Het water doodde ze allemaal". Ik geloofde hem niet toen hij er nog was, maar nu wel. Het vuur maakt me gek. Morgen zal ik de antwoorden vinden.

Tiendag, Zons seizoen

Ik zou willen dat ik nooit naar de Wilg was gegaan. Ik kan dit niet langer doen! Met wat ik geleerd heb, wordt het moeilijk nog in het goede te geloven. Alstublieft, vergeef mij mijn twijfels en geef mij de kracht te doen wat er moet gebeuren om dit alles te herstellen en hen te verantwoorden te brengen die dit op hun geweten hebben. Onze voortaden raken op en hoewel ik er tegenop zie, moet ik de heilige plaats bezoeken.

We overleggen met elkaar wat we weten van Anyariel. Zij was een held van het Innenotdar Forest. Een heilige krijger die gestorven was enige jaren voordat het bos veranderde in het Fire Forest. Zij was een vriendin van de bosfeeën en gezegend door het bos. Ze had vele malen tegen het kwaad gevochten om het bos te beschermen door gebruik te maken van haar magisch zwaard. Een magisch houten zwaard, gemaakt om vele monsters te verslaan waaronder een kwade krijger van Ragesia en een destructieve Golem van witte klei.

We gaan weer verder op onderzoek uit en zien verderop nog weer een trap omhoog, ook deze trap is gammel. Bovenaan de trap zit een deur. Maim weet deze trap in één keer te bestijgen. Hij bekijkt de deur en er zit een slot in. Roxanne gooit het sleuteltje omhoog dat ze gevonden heeft op een van de lijken. Maim opent hiermee het slot en ziet een soort wapenkamer annex schietkamer. Iedereen komt nu naar boven. Er liggen bogen, kruisbogen en stapels pijlen en kruisboogschichten op de vloer. Halverwege de ruimte zit een muur met een deur in het midden. Maim weet het slot van de deur open te peuteren en Dude Lee opent hem. Hij ziet wat kratten en tonnen staan en een afgesloten kist. Maim probeert de kist te openen, maar dan gaat er een beveiliging af. Een wolk gas spuit uit de kist en Maim kreunt van de pijn. Er ligt een pouch in de kist en allerlei losse paddenstoelen en kruiden, maar deze zijn verschrompeld en vermoedelijk waardeloos. In de pouch zit voor 1.800 gp aan gems. In de kist zit tevens nog een kleine case met een gezicht erop getekend, dat slaapt. Er staat een tekst op:

“Wan to sleep-see big Firemaker. No take too or make sleep with fathers.”

Rhoxanne spreekt een ritueel uit probeert daarmee de tekst beter te begrijpen.

*“Neem je er één dan krijg je een droom waarmee de Firemaker verschijnt,
neem je er twee dan kun je sterven.”*

We openen het kistje en zien een zijden zakje met daarin zeven grote zwarte zaden in de vorm van een boon, iets van droomzaden. Zonder verder plan besluiten we er een te proberen en Thirza slikt een boon in. Ze zakt door haar knieën op de grond, kennelijk in slaap...

Je vliegt boven de materie. Je ziet familie en oude vrienden. Prettige gevoelens plots gevolgd door gruwelijke flitsen van bloed en zwaarden in Gate Pass. In de verte hoort je vaag het gezang van bezorgde Elfen. Je voelt continue iets dat zich in de schaduwen van je bewustzijn bevindt. Je droomt verder... Er verschijnt een zilverblauwe Slang met kenmerken van een Draak. Hij vliegt op je af en haalt uit met zijn staart...

Wij zien Thirza af en toe te stuiptrekken, maar niet ernstig. We besluiten om het hooguit een uur aan te zien en haar anders wakker te schudden. Na ongeveer tien minuten geeft ze een schreeuw en lijkt weer verder te slapen. Wij zien nu een Draakachtig wezen in de ruimte verschijnen. Glimmend blauw met gek genoeg een hertengewei op zijn kop. Rhoxanne vraagt aan het wezen of hij de Firemaker is, maar ze krijgt geen antwoord. Het wezen valt aan. Het is moeilijk te verslaan temeer daar Thirza ons nu niet kan helpen. Het wezen heeft kennelijk ook een slaap oproepende spreuk want Maim valt plots bewusteloos neer. Detritus schopt Maim en hij komt weer bij. Maar nu valt Rhoxanne bewusteloos neer. Maim schopt tegen Rhoxanne aan en zij komt ook weer bij. Rhoxanne besluit nu om Thirza wakker te schoppen daar ze denkt dat de slaap van Thirza te maken heeft met de verschijning van het wezen. En op het moment dat Thirza ontwaakt verdwijnt het wezen. Thirza vertelt over haar droom. We besluiten de zaden te laten voor wat ze zijn tot we een plan hebben en gaan naar buiten.

We gaan de brug verder over en we volgen het pad wat enigszins kronkelt. We zien de restanten van wat ooit een dorp is geweest. Uitgebrande zwarte restanten van huizen geven aan dat hier geen normaal leven meer is. We besluiten om het dorp toch even te verkennen. Er komt een zwerm vleermuizen onze kant op vliegen. Nadat we door deze vleermuizen worden aangevallen komen er ook twee groepen ratten van achter aan gelopen tezamen met een aantal dire rats zodat we ingesloten raken. Thirza teleporteert haarzelf weg maar nu staat Rhoxanne alleen tussen de groepen ratten en de dire rats die in haar een goede prooi zien. Rhoxanne wordt neer geknabbeld terwijl de vechtersbazen van de groep druk bezig zijn in de voorhoede. Detritus probeert Rhoxanne weg te trekken maar dat lukt niet zo snel. Dan doet Dude Lee eenzelfde poging en weet hij Rhoxanne weg te trekken van de ratten. Thirza brengt Rhoxanne weer bij en nadat de laatste ratten zijn afgemaakt is de strijd weer gestreden.



We gaan op zoek naar de wilg en na enige tijd zien we hem staan. Deze boom lijkt niet aangetast door het vuur. We zien een kleine opgedroogde poel in de buurt waar stenen boven het wateroppervlak uitsteken als looppad richting de wilg met aan het eind een altaar. Dude Lee kijkt naar de wilg en hij onderzoekt de boom. De grote wilg is al eeuwen oud en er staan wat oude boomstronken in een cirkel omheen. Het lijkt wel alsof de wilg te maken heeft met het altaar, een soort van heilige plaats. Dude Lee besluit om naar het altaar te lopen. Hij hoort wat geritsel vanuit de boom te komen, maar hij ziet niets. Dan hoort hij een geluid alsof er een ritueel uitgesproken wordt. We zien vanuit de boomstronken wat ondode Elfen komen, waarschijnlijk opgeroepen door iets tussen de takken van de wilg. Vanachter de boom komt er ineens een Fey panter aangestormd in de richting van Dude Lee, maar gelukkig mist deze en

springt langs hem heen. Direct daarop springt er vanuit de boom een ondoed gedrocht, een Ghast die een afschuwelijke stank verspreidt. Maar na een fel gevecht weet Detritus de laatste ondode Elf warrior af te maken. Dude Lee bekijkt de boom nog een keer van dichtbij en ziet de contouren van wat een soort deur zou kunnen zijn. Rhoxanne kijkt eens naar de deur en denkt dat deze moeilijk te openen is, maar Maim weet de deur toch open te peuteren. Hij kijkt naar binnen en ziet een trap omlaag.

Dude daalt af en hoort iemand zeggen: "*Hè, hè, dat is een tijd geleden.*" Er komt een grote krijger de trap op gelopen, gehuld in plaatstaal met een gevaarlijk uitziend greatsword op zijn rug. Hij zegt: "*Lang geleden dat ik geroepen ben. Laten we naar buiten gaan in het zonlicht.*" Daar aangekomen rekt hij zich uit en kijkt plots verschrikt om zich heen en zegt: "*Wat is hier gebeurd, hoe kan dit?*" Daarnaast gevraagd stelt hij zich voor als Eteranth. Hij is een Eladrin Knight en door de goden aan deze plaats gebonden als beschermheer van de Wilg. Hij vraagt zich nogmaals af wat hier gebeurd is en we leggen hem uit wat we weten. Hij heeft dus blijkbaar 40 jaar in de boom gezeten! Op zijn armor zien een badge die lijkt op de badge die we eerder hebben gevonden van de Solei Palancis. We vertellen dat we een andere Knight hebben gevonden van de Solei Palancis. Hij vraagt of hij de badge eens mag bekijken en na enige nadenken zegt hij dat deze van zijn broeder Torfendar moet geweest zijn. Hij is zelf ook een Solei Palancis Knight. Hij vraagt naar onze missie. Thirza laat het briefje zien over de mensen onder de wilg, maar hij zegt dat hij alleen personen mag binnen laten waarvan hij overtuigd is dat zij goede bedoelingen hebben. Hij schat in dat wij wel van goede aard zijn, maar zeker weet hij dat nog niet. Hij blijkt bijna niets te weten over deze mensen en wat er de afgelopen jaren gebeurd is. Hij vraagt weer naar Torfendar en vraagt of wij hem hebben begraven. We vertellen dat hij rust in een grot. Hij acht het noodzakelijk dat Torfendar waardig begraven wordt en dat zijn schedel naar hem gebracht wordt zodat zijn geest op de juiste wijze rust kan krijgen. Hij vraagt ons of wij willen helpen omdat hij gebonden is aan deze locatie. Uiteraard zal hij ons daarna tot de boom toelaten. Wij vertellen dat wij op een missie zijn om het bos te redden en proberen uit te leggen dat we weinig tijd hebben. Hij probeert ons te overtuigen van het belang van een goede begrafenis voor zijn broeder en dat het vast goed komt met onze missie. We vragen hem nog iets meer te vertellen over Torfendar. Hij zegt dat deze in het kasteel van Lord Shaaladel opdracht kreeg tot een diplomatieke missie in het bos, maar dat Aurana hem daarna heeft ingefluisterd dat hij ook zijn andere missie niet moest vergeten. "*Ik zag dat Torfendar teleurgesteld keek, maar heb er verder niet naar gevraagd. Helaas is dit zijn lot geworden.*" We wegen het een en ander af en besluiten hem niet te helpen, waarop hij zich teleurgesteld terugtrekt in de boom en wij hier gaan rusten.

De volgende ochtend worden we weer fris maar warm wakker. We nemen de laatste potions in en willen op weg naar het zilveren meer, maar Crystin slaapt nog. We schudden haar wakker en dan vertelt ze dat ze gedroomd had over de Knight en ze vertelt dat het een machtig man is. Ze was in haar droom bezig om de Knight te helpen. Daar onze overtuiging toch groter is om eerst het bos te redden, besluiten we om een vlot te bouwen om de rivier af te zakken. Bij de brug aangekomen vragen we ons af welke kant we eigenlijk op moeten? Noord of zuid? De instructies van de Draak zijn niet compleet en we hebben er ook niet naar gevraagd. We besluiten met de stroom mee te gaan en gaan dus naar het noorden. Thirza kijkt in het water en ziet allemaal Draconische energie lijnen lopen die uit het zuiden lijken te komen. Rhoxanne ziet onderweg aan de oever allerlei takken en bladeren liggen die met de stroming zijn meegedreven maar ook wat bladeren en aanslag die tegen de stroom in lijken te zijn ontstaan, vreemd.

Na enkele uren peddelen komen we bij een sereen poeltje en we zien een prachtige waterval. Ook zien we een klein strandje waarachter enige grotten lijken te zijn. Maim kijkt eens goed en het lijkt wel of hij daar een wit hert ziet staan. We gaan er heen en op het strandje aangekomen zien we dat het een Eenhoorn is.

Thirza loopt voorzichtig naar de Eenhoorn en groet het beest. De Eenhoorn houdt wat afstand en vraagt wat ons hier brengt. De Eenhoorn is vermoedelijk al oud want hij ziet er toch wel

grijzig uit en ook zijn hoorn ziet er verweerd uit. Thirza vraagt over de Draak. De Eenhoorn vraagt: “Welke Draak?” We realiseren ons dat we hem nooit naar zijn naam hebben gevraagd en met enige schaamte omschrijven wat we weten over de Draak. De Eenhoorn zegt dat dit Indomitability moet zijn geweest. Hij vertelt ons wat hij weet uit zijn dromen over de Draak. De Draak zou zich het kind van Trilla hebben genoemd. Ook kwam het steeds op een Trillith, wat het ook moge zijn. Thirza weet zich te herinneren dat Trilla de naam is van een zeer jonge gouden Draak die was gevangen door Drakus Coaltongue lang voordat hij keizer was en die door hem gebruikt werd om de moeder van de Draak opdrachten voor hem te laten doen. Thirza vraagt hoe de Eenhoorn heet. Hij stelt zich voor als Nelle. Hij vertelt dat deze plaats de monding van de rivier wordt genoemd en dat het zilveren meer de andere kant op is. Op de vraag wat de zilveren tongen zijn, vertelt Nelle dat het de Seela zijn die het lied zingen. Het klonk vroeger vrolijk, maar nu klinkt het droevig. Deze Seela houden de Draak gevangen in het meer. De sleutel van het probleem moet bij het meer liggen. In de grotten achter Nelle liggen slachtoffers die ook bevrijdt moeten worden van de problemen door het Fire Forest. We leggen hem ons probleem uit en hij kan ons geen potions tegen het vuur geven maar hij kan wel een magische bescherming over ons uitspreken. Tevens vertelt hij dat de makkelijkste weg om naar het meer te gaan is door te wachten tot de stroming de andere kant op gaat. Het ondergrondse stromingsstelsel maakt dat dit soms per dag wisselt. We vragen hem over de Solei Palancis Knight, maar die kent hij niet. We laten hem het briefje lezen over de wilg. Dit moet van de hand van Bhurisrava zijn, de priester die de slachtoffers van het bos hier heeft gebracht en gevraagd heeft hierover te willen waken, maar het uitzicht is niet goed en hun geesten willen rust, vandaar dat iemand het probleem bij het meer moet oplossen. We besluiten om op de volgende dag te wachten daar dan de stroming wellicht naar het zuiden gaat. We gaan rusten in de grot alwaar we achttien Elfen zien liggen, ze smeulen door het vuur en dit blijkt al jaren door te gaan.

De volgende ochtend vertelt Crystin dat ze een hele vage droom heeft gehad:

*De bebloede muren zitten vol leven en de harten van mens
en dier zijn erdoor vervuld met vuur.
Het masker is blootgelegd en met de bevrijding van de
geest keert de energie van de wereld terug.
Het voorjaar ontwaakt bij de laatste vlucht van de Feniks
en het land zal feest vieren.*

Dude Lee herkent hier wat in. Het is een stuk uit een lied van de leden van het Aquiline Heart. Torrent zegt dat dit tegen Simeon in het Lyceum vertelt moet worden. We gaan richting het zilveren meer en springen op het vlot. Na enkele minuten merken we dat het omringende vuur erg heet wordt en we zuchten dat we vergeten zijn om Nelle te vragen ons te beschermen tegen het vuur. We weten nog terug te komen en Nelle helpt ons zodat we een dag beschermd zijn. We varen verder en komen na enkele uren weer bij de brug aan. We horen in de verte een lied zingen. Even later zien we een Elfachtig wezen aan komen vliegen. Ze heeft in de ene hand een speer en in de andere een fluit en het gezang komt bij haar vandaan. Ze landt op de brug en kort daarna komt er een groep Elfen aangevlogen met alleen een speer in hun hand en ze omsingelen de eerste Elf en heffen hun speren op in haar richting. Het ziet er vijandig uit.



We besluiten om het vlot naar de kant te sturen en te kijken wat we kunnen doen om de Elf te helpen. Thirza hoort iemand zeggen: “Dat is niet zo’n verstandige actie geweest, Tiljann. Kom maar mee terug.” Thirza loopt iets dichterbij en zegt: “Ho even, kunnen we helpen?”. Het antwoord hierop is: “Bemoei jullie er niet mee. Eén stap verder en we schieten.” Tiljann roept nu: “Laten we elkaar niet afslachten. Stop nu.” Dude Lee stormt naar voren en wil bemiddelen maar er wordt geantwoord met pijlen. Ook Torrent mengt zich in de strijd. Thirza hoort de Elfen iets zeggen van: “Zijn dat nu die helden die zouden komen? Is het einde dan nu nabij?”

Torrent begint met een misser en schakelt zichzelf enige tijd uit. In het heetst van de strijd verdwijnt ineens de leider. Tiljann roept iedereen op te stoppen met bloedvergieten, maar zonder effect. En dan komt de leider plotseling weer tevoorschijn in de buurt van Tiljann en hij grijpt haar, maar Maim maakt hem af en Tiljann is weer vrij. Nu de leider verslagen is en het aantal Elfen uitgedund wordt, duikt de rest het water in en vlucht. Dude Lee springt achter een van de Elfen aan, maar raakt deze kwijt. Tiljann vertelt: *“Oh, oh, dit is niet goed gegaan. Het zijn mijn broeders, de Seela. Ze zijn gewoon in de war.”* Ze stelt zich voor als Tiljann, maar dat wisten we ondertussen al. Wat ze nog vertelt is dat haar broeders tot de groep behoren die willen stoppen met het zingen van het lied, maar dan komt het monster vrij en dat is toch niet goed? Meer wil ze ons nog niet vertellen daar ze ons niet geheel vertrouwt. We proberen nu haar vertrouwen te winnen door onze oprechte bedoelingen uit te leggen. Gelukkig lukt dit na enige tijd en ze vertelt dat ze tot de Seela behoort, een stam ten zuiden van de rivier. Ook het verhaal van Anyariel wordt ons verteld. Ze was op zoek naar een bijzondere plaats die zij kent van haar dromen. Ze weet niet waar die is, maar daar zou mogelijk de oplossing kunnen liggen. Ze heeft echter nog niets gevonden. Verder zegt ze dat de leider van haar stam Papuvin heet en zijn tweede man heet Vuhl. Er heerst verdeeldheid binnen de stam. De ene groep wil blijven zingen en doet dat al 40 jaar terwijl de andere groep het niet meer ziet zitten en wil stoppen. De groep die ons aanviel was kennelijk een groep rebellerende Seela die ver gaat om anderen te laten stoppen. Er zijn nog maar 15 zangers over die het lied zingen. Als ook deze stoppen met zingen zijn het bos en de Seela verloren en komt de Draak vrij. Ze is op zoek naar hulp om een grotere groep zangers te verkrijgen. De Solei Palancis Knight in de wilg kent ze niet. Mogelijk is dit haar gezochte locatie, maar we vertellen nog niet waar deze is. Ze vraagt ons mee te gaan naar haar stam bij het zilveren meer en nadat we instemmen vliegt ze alvast die kant op.



We gaan weer richting het vlot en er komt een Devil-achtig figuur aan. Hij vraagt of we over zijn voorstel hebben nagedacht. Inmiddels hebben we begrepen dat hij Kazyk heet en gevraagd is om de inhoud van de case te bemachtigen, maar dat hij eerst wil zorgen dat hij uit het bos kan komen en dus vraagt hij of we het lied kunnen laten ophouden. Hij wil er wel bij helpen en daarna kunnen we het over het boek hebben. Hij weet zeker dat ook wij het bos weer willen verlaten en dus kunnen we daar het beste eerst samen aan werken. We vertellen duidelijk dat we zijn hulp niet nodig hebben, waarop hij zucht en verdwijnt met een plof van vuur. We gaan het vlot op en zakken de rivier af richting het zilveren meer.

Na enkele uren zien we een breed zandstrand. Er staan wat houten hutjes en we zien een kampvuur. Aan de rand zit een rotswand met enkele grotten erin. Het is hier iets minder warm

en het zicht is redelijk. We horen het lied hier duidelijker en zien even later Elfen op een toren zitten zingen. We zien ook wat Elfen heen en weer lopen. Er wordt plots op een drum geslagen en we zien uit twee grotten twee Elfen aankomen waarvan er een wat ouder is. Tiljann komt ook aanvliegen. De oudere Elf stelt zich voor als Papuvin en de andere als Vuhl. We worden mee gevraagd een hut in. We vertellen wat we de afgelopen tijd beleefd hebben en vertellen over de wezens in het bos die door de vlammen gevangen zijn. Vuhl zegt dat hij ook denkt dat het zingen moet stoppen. Misschien is alles dan verloren, maar de meeste Elfen zijn na 40 jaar op zoek naar rust. Na een kort gesprek meldt Papuvin dat hij en Tiljann nu moeten gaan zingen. Hij zegt dat we rustig in het dorp kunnen rondlopen en met de anderen kunnen praten, waarna hij vertrekt richting de toren. Ook Vuhl gaat terug naar zijn grot. We lopen wat rond in het dorp om informatie in te winnen. Na een paar uur hebben we het een en ander opgevangen:

- Tiljann is moedeloos van het zingen, maar het is haar taak dus ze gaat door. Ze zou liever een andere manier vinden.
- Vuhl is er inmiddels van overtuigd dat zingen geen zin meer heeft daar het 'leven' zo geen waarde meer heeft. Hij pleit ervoor het hert te bevrijden en de geesten rust te geven door te overlijden.
- Papuvin predikt het lied elke dag voor de maaltijd en dat de tijd zal komen waarbij alles opgelost wordt.
- De monsters in het meer zijn de mismaakte kinderen van de nimf van het meer Gwenvere. Na de dood van Anyariel heeft haar verdriet haar tot een Hag gemaakt en heeft ze zich aan het eind van het meer teruggetrokken. Heel soms is ze daar te zien en zwaait ze met een haarlok en kakelt ze: *"Anyariel is van mij! Ze zal nooit verloren zijn."*
- Tiljann's favoriete verhaal is dat van de Longwalker. Een verhaal uit één van de voorspellingen van Timbre. *"Je hart zal gevonden worden en aan stukken worden gescheurd. In de achtergelaten leegte zal het lied de kwelling van de wereld zijn."* Tiljann vraagt zich af wat de betekenis is en zou graag naar Seaquen gaan om er achter te komen.
- Vuhl wordt niet goed bij het horen van het lied van het zwaard: *"Zo wij geboren zijn uit de eerste boom, zo uit de borst is gecreëerd het levende zwaard. En als zodanig is er aan gebonden ons huid en haar."* Hij is teleurgesteld dat het zwaard de Seela tot eeuwige slaven heeft gemaakt.
- De monsters in het meer doen even niets als aan Gwenvere offers zijn gegeven van vlees of vis. Als ze eet doet ze niets anders dan mijmeren over haar liefde voor Anyariel en haar haat jegens Timbre.
- Papuvin denkt dat de sleutel voor overleven in het lied ligt. Traditie is dat het lied altijd veranderd. Het lied vertelt niet alleen over het verleden, maar scheidt ook de toekomst. Timbre zou hier meer van weten, maar het is niet makkelijk haar te bereiken.
- Vuhl is de laatste tijd veel weggeweest uit het dorp. Hij ging voor uren weg en kwam pas 's ochtends thuis.
- Men hoort Timbre soms in het bos. Huilend om het verlies van Anyariel. De Seela die haar horen, dromen een week lang dezelfde droom. Zij zien Timbre een lok haar voor de Shrine van Anyariel leggen. Ze horen haar ook praten als ze het zwaard van het standbeeld aanraakt: *"De gift uit mijn hart bindt allen door het offer van leven en noodzaak."*
- Niet lang geleden op een vroege morgen zag een jonge Seela Vuhl over de muur springen, het dorp in. Even dacht ze in plaats van voeten tentakels te zien, maar toen ze even met haar ogen knipperde, zag het er toch normaal uit.
- De eerste geest van het bos, een boom in de grove van Timbre (die aan de boom gebonden is) zou geplant zijn door een oude Draak genaamd Syana. Als haar naam wordt gesproken, weerklinkt dit in het bos met droefenis, maar aan het eind altijd met harmonie. Als het volle maan is en haar naam wordt uitgesproken in een holle boom, dan zouden alle bomen in het bos buigen voor haar die het land gegeven heeft.

We vragen waar Gwenvere zich ophoudt. Zij zit in een grove ergens ten zuiden van het meer. We informeren nog even of de Seela potions tegen het vuur hebben, maar helaas. Ze hebben zelf een goede weerstand opgebouwd. Ze kunnen echter niet tussen de brandende bomen lopen, daar dit teveel van het goede is. Op het strand zijn we wel veilig tegen de hitte van het vuur. We besluiten om eerst bij Gwenvere langs te gaan. We mogen een kano gebruiken en daarmee kunnen we er snel zijn. Thirza stelt voor om een offer voor Gwenvere mee te nemen en we krijgen wat vis mee.

We gaan het meer op en een kwartiertje later zien we een eilandje (de grove). Het ziet er hier beter uit dan aan de andere kant van het meer. Het straalt een soort rust uit. De bomen op het eilandje staan net als elders ook in brand en ook het riet erlangs smeult. We vinden een plekje waar we veilig aan land kunnen gaan. We zien geen ingang of iets dergelijks. Thirza roept: *"Gwenvere we komen met een offergave."* Even later zien we een griezelig uitzierend hoofd boven water uitkomen. Maim roept: *"Wilt u een visje?"* Ze komt voorzichtig aan land en ze kijkt omhoog en zegt: *"Och lieve, zijn er jaloerse figuren gekomen om onze schoonheid te zien?"* en ze steekt haar handen uit. Thirza geeft de vis waarop de Hag weer naar boven kijkt en met een sissende stem zegt: *"Zijn ze hier om ons te verleiden met dit offer om ons daarna te beroven? Spreek de waarheid of sterf."* We krijgen de indruk dat ze vroeger een bepaalde schoonheid moet hebben gehad. We weten haar uiteindelijk te overtuigen dat we goede bedoelingen hebben en leggen uit wat we weten. We zien dat er tranen over haar wangen rollen en in het water vallen. Het water wordt op die plekken kraakhelder. Met een trillende stem zegt ze: *"Ben ik dan zo blind. Mijn verdriet om Anyariel is puur, maar mijn handelen niet. Wat heb ik gedaan? Heb ik mij dan helemaal de verkeerde kant op laten gaan? Zeg tegen Timbre dat ik stom ben geweest en mijn plicht heb verzaakt. Het probleem moet nu opgelost worden. Ik vertel jullie nu van mijn shrine. Neem daar de spullen mee die jullie nodig hebben en praat met Timbre om het probleem op te lossen. Ik ben zwak en moet eerst iets anders doen, maar daarna zal ik doen wat ik kan."* We vertellen ons probleem met het vuur en omdat ze vroeger de shaman van de stam was, blijkt ze in staat ons nog een bescherming tegen het vuur te geven, waarna ze uitgeput lijkt. Ze zegt dat er haast is om het probleem op te lossen. Zij wijst ons op een rotswand aan de overzijde en waarschuwt op te passen voor de spiegel, waarop ze vertrekt naar Nelle de Eenhoorn. Als ze het water in zwemt laat ze een spoor van kristalhelder water achter. We steken het water over naar de rotswand en zien een grot. We kunnen maar net rechtop staan en komen in een grote ruimte uit. Er staat een stenen beeld, kennelijk van Anyariel, en een spiegel met een lijst van botten. Het beeld weerkaatst in de spiegel. Om het beeld zit een lange lok haar gedrapeerd. Dude Lee hangt een doek over de spiegel. De spiegel zou namelijk beveiligd kunnen zijn. Maim onderzoekt het een en ander en denkt dat er inderdaad een beveiliging op zit. Hij probeert de beveiliging te ontmantelen, terwijl de overige leden de grot uitgaan. Detritus blijft er bij en roept de anderen weer als Maim klaar is. Hij vindt een compartimentje waarin een zak met gems, een tattoo, een scroll en handschoenen zitten. Thirza heeft wel belangstelling voor de handschoenen en ze krijgt ze natuurlijk. We discussiëren over wat we moeten doen met de lok haar. We durven er niet aan te komen en laten hem zitten. Ook de doek blijft over de spiegel.

We varen terug naar het dorp. Als we aan Papuvin vragen waar we Timbre kunnen vinden vertelt hij ons dat Timbre door niemand gestoord wil worden. Ze heeft zich teruggetrokken en leeft afgesloten. Ze verblijft in een grove circa twee uurtjes in noordelijke richting langs het kleine stroompje. We moeten haar toch zien te spreken en gaan op pad. We volgen de aanwijzingen en komen bij een open plek waar een indrukwekkende wilg staat. De wilg is omgeven door een aura en straalt een cirkel van licht uit. Twee brandende herten en twee Boars lopen binnen de cirkel rond de wilg. Ze vallen aan op het moment dat Torrent de cirkel binnen loopt en Timbre roept. We weten ons te ontdoen van de beesten en roepen nogmaals om Timbre. We zien wat bladeren ritselen in de boom, maar verder niets. We roepen nog een paar keer maar krijgen geen reactie. Ook het noemen van Gwenvere's spijt en inzicht heeft geen effect. We lopen dichterbij de boom en voelen hier het aura van de boom. Het lijkt wel of het hout lijkt te leven, maar we komen niet verder. We bedenken dat we toch de haarlok

nodig hebben. We halen de lok op en als we na enkele uren terugkomen zien we weer vier beesten staan. We besluiten om buiten de cirkel te blijven en met de lok te wuiven en te roepen. Dit heeft effect en we zien de boom veranderen en een gedaante uit de boom komen. Ze gebaart naar de beesten en deze gaan opzij. Thirza wil naderen, maar ze houdt haar hand op ten teken dat we de cirkel rondom de boom niet in mogen. We vertellen over de ontmoeting met Gwenvere en we vertellen dat zij naar Nelle is gegaan. Timbre vertelt dat ze al eeuwen bij de eerste boom leeft, maar dat deze aan kracht verliest. Zelfs het levende hout van de boom alleen is niet genoeg om de vloek op te heffen. Wij willen wel helpen. We overtuigen haar van onze bedoelingen en ze gelooft dit. En wederom is haast geboden. Timbre vertelt ons het volgende:

De eerste boom van Innenotdar is geplant door een gouden Draak genaamd Syana en gezegend door de Deity van het bosleven. In deze pas zijn de wereld van de Feywild en de Material Plane bijeengekomen en zijn de Seela ontstaan. Het zijn deze Fey kinderen die de bewaarders van het bos zijn met invloeden van de Draak die hun moeder heeft geplant.

De oudste verhalen vertellen hoe de Seela het lied hebben geleerd van de rommelende aarde in grotten diep onder het bos en hoe de Draak het lied magische kracht gaf om het bos te beschermen. Timbre zelf is een product van het lied, een lang geleden ontwaakte geest uit het onderbewustzijn van het bos.

De schoonheid van het lied trok ook de aandacht van andere Elfen die zich hier vestigden en leefden in harmonie. Ze waren de schakel tussen de Seela en andere rassen die door het bos trokken en dreven handel met ze.

Een Elfen krijger genaamd Anyariel streek neer in de vallei ten tijde van de dreiging van de Shahalesti. Timbre gaf om de Elf en begon van haar te houden. Ze gaf hem een geschenk, een levend zwaard gemaakt van het hout van de eerste boom. Daarmee leidde Anyariel de kruistocht tegen de Shahalesti en dreef hen terug. De dreiging was voorlopig geweken. Daarmee werd hij een beschermeling van het bos.

Enkele jaren later belandde door onbekende oorzaak een wezen in het bos waarmee de dood werd uitgesloten. Aanvankelijk alleen voor de Seela, maar later voor alles en iedereen in het bos. De verstoring van de balans en ernst van deze vloek werd al snel duidelijk. Anyariel trok ten strijde tegen het monster en pinde het vast, maar raakte dodelijk gewond en verloor haar leven omdat zij geen Seela was. Zij was er niet meer om ten strijde te trekken tegen de aanstichters van de brand kort daarna.

De Seela zijn verbonden met de eerste boom. Deze zal wellicht verloren gaan door de jarenlange brand als de vloek wordt opgeheven, maar het levende zwaard bestaat nog steeds en is onder water grotendeels buiten de invloedssfeer gebleven. Het zwaard kan alleen leven als zij gebonden is aan een levend wezen. Nu is dat nog Timbre, maar zij verwacht te sterven als de vloek wordt opgeheven, zo is haar bijzondere lot. Zij wacht op het moment dat zij met Anyariel in het hiernamaals herenigd zal worden.

Timbre wil haar band met het zwaard opheffen als diegene die de haarlok heeft het uit het monster trekt, maar daarmee zal deze tevens bevrijd worden. Timbre verwacht dat het monster nog verzwakt zal zijn door zijn jarenlange gevangenschap.

Het bos zal afbranden, maar zolang de drager van het zwaard leeft, leven ook de Seela. Het zwaard moet gebruikt worden om vanuit de aarde nieuw leven te doen opkomen en dan willen de Seela zich binden aan de nieuwe eerste boom.

We moeten snel handelen, maar hoe precies. Timbre gaat met ons mee om te helpen. We gaan terug naar het dorp en onderweg denken we na over hoe we dit probleem moeten oplossen. We hebben een paar opties:

- Stoppen met het lied en verder niets doen. Dit is wat een deel van de Seela wil. Ook de Draak wil dit. Het bos brandt af en de Seela kunnen eeuwig rusten. Het monster zal zichzelf dan wel bevrijden.
- Het zwaard uit het beest laten trekken en blijven zingen totdat het beest is verslagen. Diegene die de haarlok heeft en het levende zwaard trekt bindt het aan zich en zal beschikken over het lot van de Seela.

Het laatste lijkt ons de beste optie. Maar wie gaat dit doen? Timbre was ooit gebonden aan het zwaard en kan dit niet opnieuw. Bovendien is haar einde nabij zegt ze. Papuvin lijkt ons te oud en te zwak. Niemand van ons voelt zich geroepen zo'n zware last te dragen. Vuhl lijkt de beste kandidaat.

In het dorp aangekomen vragen we aan Vuhl eerst nog even over zijn uitstapjes buiten het bos. Hij vertelt dat hij een droom heeft gehad over een bijzondere plek in het bos en dat hij uren, zo niet dagen heeft gezocht naar die plek, maar hem niet heeft kunnen vinden. Misschien bedoelt hij de Shrine van Anyariel in de wilg? Hoe dan ook, we vertellen Vuhl over de lok van Anyariel en het levende zwaard en we vragen of hij de verbintenis met het zwaard wil aangaan door deze uit het monster te trekken. We gaan wel met hem mee en zeggen dat Timbre op ons wacht. Vuhl denkt even na en gaat akkoord. Hij zegt dat hij ons nog een beetje extra bescherming kan geven en voert een bezwering over ons uit. Hij bindt de haarlok om zijn arm en we gaan met een kano het meer op in de richting waar het monster moet liggen. Ook Timbre heeft zich bij ons gevoegd. Even verderop zien we een groot smeulend hert vastgepind op de bodem liggen. Vermoedelijk steekt het zwaard dwars door zijn hart. Het is er enkele meters diep en we duiken omlaag. Vuhl zwemt iets verder, zet kracht en trekt met een machtige beweging in één keer het zwaard uit het smeulende hert. Indomitability schokt en komt tot leven en we vallen aan. Meteen daarna zien we Vuhl met het levende houten zwaard naar Timbre zwemmen en we zien een grimmige grijns op zijn gezicht verschijnen. Hoewel er onder water niet echt gepraat kan worden, dringen de geluidloze woorden maar al te goed tot ons door: *"Jouw dood komt nu Timbre!"* en Vuhl steekt het aan hem gebonden zwaard dwars door Timbre's hart, die op slag dood is. Haar levenloze lichaam zweeft nu in het water en we zien Vuhl lachen. We beseffen dat we een foute keuze hebben gemaakt, maar kunnen nu niet opgeven. We zien dat Vuhl en Indomitability wat met elkaar communiceren. Indomitability valt ons niet aan maar zwemt rechtstreeks naar het strand. Ondertussen proberen wij hem zoveel mogelijk te raken. Vuhl bekijkt het van nabij, en valt ons ook niet aan. Indomitability heeft inmiddels het strand bereikt en valt alle Seela aan die zingen. We zien de bui al hangen en focussen ons zoveel mogelijk op het verslaan van Indomitability voor het te laat is.

Ondertussen verandert Vuhl in een groot donker beest met veel tentakels en lijkt zich ermee te gaan bemoeien. We horen hem zeggen: *"Doe je werk broeder."* Indomitability weet inmiddels, zij het gewond, op de toren te komen en slacht daar de zingende Seela af. Thirza weet hem er weer af te teleporteren. Vuhl grijpt Dude Lee en raakt verstrengeld met hem waarna hij verandert in een kopie van Dude Lee hetgeen alles alleen nog maar complexer maakt. Enkele van ons weten ze toch te onderscheiden en vallen Vuhl aan, maar deze blijkt bijna onmogelijk te raken. Indomitability weet de laatste Seela's op de toren af te maken en het geluid van het zingen sterft weg. Het branden van het bos houdt plots op. De bomen kraken, maar vallen niet om. Het voelt alsof het leven hier op het strand weg ebt. Indomitability verandert van een brandend hert in eenzelfde beest als Vuhl, zij het iets kleiner. Thirza weet de zwaar gewonde Indomitability alsnog af te maken. Rhoxanne zwemt terug naar het lichaam van Timbre en weet het zwaard te bemachtigen. Ondertussen probeert de rest Vuhl te verslaan, maar dit schiet niet op. Rhoxanne zwemt terug en geeft het zwaard aan Detritus, die hiermee probeert Vuhl af te maken. Hij raakt hem wel, maar het haalt niets uit, waarschijnlijk als gevolg van de binding die Vuhl heeft met het zwaard. Vuhl grijnst en met een ruk trekt hij het zwaard uit

Detritus handen en verdwijnt in het meer. We weten dat hij geen partij voor ons is en dus volgen we hem niet.

Papuvin en Tiljann komen naar ons toe en we schrikken van hun toestand. Hun ogen liggen diep in hun kassen en hun bewegingen zijn verre van vloeiend. We zien de kracht uit hun lichamen wegtrekken. Papuvin zegt: *"Ons einde is nabij. Jullie hebben je best gedaan maar er zijn verkeerde keuzes gemaakt. Hoe anders had het kunnen gaan. Wij trekken ons terug in de grotten en hoewel we denken dat het bos zal herleven, geldt dit niet voor ons. Het beest dat bezit heeft genomen van onze Vuhl beschikt over ons lot en dat zal niet goed zijn. We verwachten de ochtend niet te halen. Herinner je de Seela als een goed volk en laat onze naam voortbestaan."*

Tiljann vertelt met een gebroken stem dat ze graag mee naar Seaquen was gegaan om meer van de wereld te ontdekken. Bedroefd neemt ze afscheid en loopt weg richting de grotten. Met een verslagen gevoel trekken we ons terug uit het dorp. Dude Lee wil graag Torfendar de Solei Palancis Knight een waardige begrafenis geven en zijn schedel naar Eteranth brengen. We zijn uitgeput en gaan eerst slapen nu dat in het bos kan en daarna gaan we naar het huisje van Khadral waar de grotten vlakbij zijn om te zien hoe het met hem gaat.

We staan uitgerust op en het lijkt er op alsof het bos zich gaat herstellen. Minieme grassprietjes lijken op te komen en de bomen lijken iets aan veerkracht te winnen. Toch zijn we niet in een hoera stemming. Een heel volk is verloren gegaan en we staan er nog even bij stil. Later komen we bij het huisje van Khadral aan, maar hij is er niet. Hij lijkt al een poosje hier niet meer geweest te zijn en we gaan dan maar naar de grot. In de lange gang zien we zien een aantal dode Goblins liggen die aan hun verwondingen zijn overleden. We vinden even verderop de restanten van het lichaam van Torfendar, maar zijn schedel ligt er niet meer. We gaan de grot verder in en zien nog een paar Goblins liggen en verderop vinden we een dubbele wand met daarachter een ruimte die we eerder niet hebben gezien. We gaan deze in en zien een altaar en iets dat lijkt op een portal. Mogelijk nog actief want het straalt een zachte gloed uit. Het altaar zit onder het bloed, maar er ligt niemand op. We zien nog meer dode Goblins liggen en ditmaal lijken het shamans te zijn. Ook zien we een rugzak op de grond liggen en even verderop zien we het bebloede lichaam van Khadral liggen. Hij blijkt aan zijn verwondingen te zijn gestorven. Zijn we nu ook al te laat? Hebben we ook hier een verkeerde keuze gemaakt? De moed zinkt ons in de schoenen. We onderzoeken de portal en deze lijkt maar één richting op te gaan (van elders naar hier). De rugzak is van Khadral, er zitten voorraden in en wat gebroken flesjes met potions die we herkennen als bescherming tegen vuur. De Goblins zijn vermoedelijk van de stam waar we het journaal van hebben gevonden. De schedel van Torfendar treffen we om de nek van een van de Shamans aan. We nemen de schedel mee en begraven Khadral en de restanten van Torfendar op eerbiedige manier buiten de grot en brengen de schedel naar Eteranth. Hij bedankt ons en we worden nu binnengelaten met de mededeling nergens aan te komen. In de ruimte onder de boom staat een beeldje van Anyariel, dat lijkt op die bij Gwenvere. We zien een dode man op de grond liggen en hij wijst naar het beeldje. De man lijkt door een gevecht om het leven te zijn gekomen. Verder zien we niets bijzonders en weten we niet precies wat we ermee aan moeten. We verlaten de Shrine en denken er over om verder te gaan naar Seaquen.

Dude Lee geeft te kennen dat hij nog iets wil bijdragen aan het bos en de Seela, hoewel hij op dit moment geen idee heeft van hoe of wat, maar als hij nog een tijdje in het bos zou blijven, dan kan hij misschien toch nog iets betekenen. Hij droomt ervan dat het water in het bos weer kristalhelder wordt en dat hij zich mee kan laten voeren op de stromende rivier en wat voor goeds nog meer. Onverwacht blijkt Maim geroerd door dit verhaal en hij wil zich aansluiten bij Dude Lee. Of zou hij heimwee naar Gate Pass hebben? Hoe dan ook, beiden besluiten hier te blijven en nemen hun intrek in het huisje van Khadral. We nemen afscheid van elkaar en de rest gaat verder richting het land Dassen om uiteindelijk in Seaquen aan te komen.

Hoofdstuk 3 De Moeras Landen



W e reizen nu naar het zuid-oostelijk gedeelte van het bos. We zien achter het ruïnedorp nog een pad lopen en dit gaat het bos uit. We zwaaien nog een keer ter afscheid naar Maim en Dude Lee en gaan verder. Nadat we een aantal kilometer gelopen hebben, in stijgende lijn, zien we in de verte besneeuwde bergruggen opdoemen. We hebben eindelijk het einde van bos bereikt.

Thirza ziet in de verte, tussen de bomen, een persoon staan. Het is een krijger en hij heeft een zwaard op zijn rug. Deze persoon kijkt om zich heen alsof hij iets zoekt. Thirza groet de persoon. Hij vraagt aan Thirza of dit bos oorspronkelijk in brand heeft gestaan en hij stelt zich voor als Xavius, een swordmage. Thirza vertelt dat het probleem van het Fire Forest is opgelost. En ineens zien we hem een paar meter verderop staan, brandend. Hij heeft zichzelf een stukje verder geteleporteerd want hij hoopte dat nu dan ook het probleem met de teleportatie zou zijn opgelost, maar nee. Hij wil toch echt weten wat er aan de hand is met het teleporteren en daarom was hij naar het Fire Forest gekomen, met de gedachte dat dit ermee te maken had. Thirza vertelt dat we op weg zijn naar het Lyceum en hij wil ook wel mee gaan. Hij zegt dat het nog wel naar schatting 400 kilometer naar Seaquen is met een flink moeras aan het einde.

Hij vraagt waar wij vandaan komen en we vertellen dat we uit Gate Pass zijn gekomen. Hij heeft gehoord van de problemen van Gate Pass en zegt dat er veel vluchtelingen uit die richting komen en op weg zijn naar Seaquen. Hij is zelf uit Bresk in Dassen gekomen. Hij vraagt wat we in het Lyceum gaan doen en we vertellen voorzichtig dat we wat boodschappen daar moeten doen in verband met de Inquisitors in Gate Pass. Hij is ook geen grote fan van de Inquisitors gezien zijn professie. Hij vertelt dat hij een paar dagen terug heeft geslapen aan de voet van een besneeuwde heuvelrug in een verborgen grot, maar is daar aangevallen door zogenaamde Hoard Scarab swarms. Daar moeten dus ook goud en edelstenen te vinden zijn. Misschien kunnen we daar langs gaan en nog wat nuttige zaken verzamelen. We kunnen best wat goud gebruiken en stemmen in.

Crystin voelt de priemende blik van Thirza en vraagt of ze ons tot last is. Zo ja dan gaat ze met haar vader bij de volgende nederzetting haar eigen weg. Maar we besluiten dat ze nog wel mee kunnen naar Seaquen. We volgen een slecht zichtbaar pad de bergen in en het gaat hier en daar steil omhoog en we komen al gauw in de sneeuw terecht. Het is hier en daar moeilijk begaanbaar, de paden worden soms erg smal. Hier en daar zien we wat losse stukken ijs waardoor een lawine zou kunnen ontstaan maar die kunnen we met gebruik van al onze vaardigheden redelijk ontwijken. Soms struikelt er iemand en loopt wat letsel op, maar geen ernstige zaken. We beginnen nu goed te vorderen en trekken een paar dagen verder. En dan ineens glijdt Thirza uit op een glad stuk, maar komt er met wat schrammen en bulten van af. Deze avond komen we weinig aan nachtrust toe en we gaan de volgende dag weer zeer vroeg verder. Rhoxanne geeft Thirza nog wat tips voor een veilige tocht, maar Thirza richt haar – inmiddels bekende- priemende blik op Rhoxanne en loopt stug door. Na verloop van tijd zien we een soort van patrouille onze kant opkomen en het blijken Hobgoblins te zijn. We verslaan er een aantal en op een gegeven moment slaan de twee overgebleven Hobgoblins op de vlucht. We vinden 12 goudstukken op de Hobgoblins en verder niets.

We gaan weer verder de bergpas in en Detritus gaat hier onderuit. Thirza is weer iets te rap met haar tong en wordt door Xavius op haar nummer gezet. Xavius herkent nu het smalle pad waar we heen moeten naar de grot met de verborgen ingang. We komen iets verderop in een uitgehakte gang terecht. Dit moet door Dwergen gemaakt zijn. Detritus zet zijn schouderlamp aan. Verderop in de gang zien we een deur die op een kier staat. We kijken voorzichtig naar binnen en zien daar wat kistjes en vaten staan. We gaan de ruimte binnen. Xavius vertelt dat hij in deze ruimte heeft geprobeerd te overnachten. We horen nu wat geluid en we worden verrast door een Hoard Scarab swarm, die we niet hebben gezien. We horen nog wat geritsel en er komt nog een zwerm aan. En na enkele minuten komt er nog een derde zwerm aan. Na

een korte strijd zijn deze wezens verleden tijd. We doorzoeken de kistjes, maar we vinden niets bijzonders, daar dit een voorraadruimte blijkt te zijn. We gaan verder de ruimte in en zien een dikke, stevige met metaal beslagen deur. Detritus, geholpen door Rhoxanne, weet de deur te forceren. We zien nu een grote ruimte waar een tafel staat met gereedschap erop. Er liggen wat glasachtige scherven op de grond die glinsteren. Deze ruimte is recentelijk nog gebruikt, althans er ligt geen dikke laag stof van jaren oud. We zien wat rekken staan waar gereedschappen op liggen. Er staan wat stenen standbeelden van Dwerger warriors en we zien twee deuren, waarvan er een half open staat. Detritus kijkt achter de openstaande deur. Hij ziet verderop steengruis op de grond liggen. Voordat we deze gang gaan verkennen kijken we toch nog even verder in de ruimte. Er hangt een zwart zijden wandkleed aan de muur waar een tafereel op staat, een strijdtoneel met obscure monsters, krijgers en magiërs. Zo te zien Duergar uit de Underdark. Verderop zien we nog een deur. Maar we gaan nu eerst de openstaande gang in.

De grond wordt hier rotsachtig en we komen uit in een grot. Het ruikt hier ook muffig. We zien een Duergar lijk liggen. Hij ligt vlak bij een put. We onderzoeken de persoon, het lijkt een mijnwerker te zijn. Er zijn sporen van een gevecht op zijn lichaam te zien, striemen en sporen van magie. Verderop ligt een ruwe groene smaragd op de grond. Deze zal zo ongeveer 30 gp waard zijn en die nemen we mee. Rhoxanne en Thirza horen opeens wat gehis en gesis uit de buurt van een stapel houten planken, die even verderop staat, komen. Onze lamp geeft niet genoeg licht om daar iets te zien. Er komt een groot groen monster met tentakels



aangekropen. We denken dat het een Carrion Crawler is en het beest valt ons aan. Na een heroïsch gevecht weet Xavius de giftige Crawler uit te schakelen. Detritus kijkt nog even in de put en vermoedt, gezien de sporen, dat het beest hieruit gekomen is. Er zijn toch ook nog wat casting sporen in de grot zichtbaar. We kijken nog even verder in de ruimte en vinden nog een ruwe smaragd. Er loopt ook nog een rails richting een ingestorte mijngang. We besluiten om terug te gaan naar de vorige ruimte en daar vinden we op de grond nog drie ruwe smaragden. Hier in deze werkplaats zullen de ruwe stenen omgevormd zijn tot edelstenen. We gaan nu naar de achterste deur. Rhoxanne controleert de deur en denkt dat deze deur niet voorzien is van een beveiliging. Xavius opent de deur. We komen in een slaapruijnte uit, er staan enkele bedden en een kast. De kast lijkt leeg en in de bedden heeft ook al enige tijd niemand geslapen. Thirza kijkt nog eens goed in het rond en ziet een compartimentje in een muur. Detritus probeert het te openen,

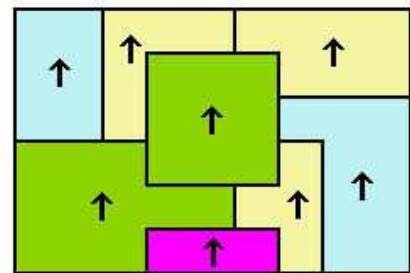
er draait een steen om en er staan wat flesjes in. Twee potions of spirit, twee elixers of speed en een elixer of Dragonbreath. We gaan terug de grote ruimte in en gaan naar de laatst overgebleven deur toe.

Rhoxanne onderzoekt deze deur ook en vindt wederom geen beveiliging. Detritus mag de deur weer openen. Ook nu gaan we weer een smalle gang in. Verderop zien we oranje lichtschijnsel. Detritus luistert eerst aandachtig voor we verdergaan, maar hij hoort geen geluid vanuit de richting van het licht. We gaan verder en komen weer in een grote ruimte uit. We zien twee grote bronzen standbeelden van Minotaurs. In het midden van de ruimte staat een stenen altaar. Detritus vertrouwt de standbeelden niet en geeft een enorme knal tegen een beeld aan. Het doet het beeld geen schade maar hem wel en hij krijgt een lichtflits over zich heen. We onderzoeken het altaar. Het zal waarschijnlijk voor een ritueel gebruikt worden. Er hangen ook wat zwarte kleden met weer een Duergar afbeeldingen. Detritus loopt nu de ruimte verder in en ziet een berg gems en goudstukken en een kist achterin de ruimte liggen. Maar als hij daarheen loopt knalt hij tegen een onzichtbare muur en krijgt een statische schok over zich heen, het lijkt wel een soort van krachtveld. Thirza probeert er doorheen te teleporten maar komt ook in aanraking met het krachtveld en valt op de grond. We kunnen dus niet bij de schat komen. Het altaar wordt nog eens grondig onderzocht en de deksel van het altaar blijkt

omhoog te kunnen. Detritus en Xavius weten de deksel van het altaar te lichten en weg te draaien. Ze zien een platte bodem met een klein rechthoekig vak erin, Hierin staat een inscriptie vermoedelijk in de taal van de Duergar. Rhoxanne voert haar comprehend language uit op de inscriptie. Er staat: "Vul het vak" met een pijl die naar boven wijst. We besluiten om de gems in het vak te leggen. Er gebeurt niets. Daarna besluiten we om de deksel dicht te doen. Maar ook dit heeft geen resultaat en als we de deksel weer openen liggen de gems er nog. Deze pakken we dus maar weer mee. Rhoxanne onderzoekt het vak nog eens, maar dat levert geen nieuw inzicht op.

We gaan weer terug naar de grote ruimte en we zien daar in het gedeelte waar de ruimte in een punt loopt, wat sporen op de grond. Rhoxanne onderzoekt de muur hier en ontdekt een geheime deur. Ze controleert hem op beveiligingen en Detritus opent de deur. Een brede gang is zichtbaar en erachter zit weer een ruimte met oranje licht. Hier zijn sporen van een ontploffing aanwezig en de grond is bezaaid met roet. Op de grond liggen twee Duergar mijnwerkers. Rhoxanne onderzoekt deze figuren en ze ontdekt dat ze magische blast-achtige sporen hebben maar er is geen roet zichtbaar op de Duergar. Het roet wat op de grond ligt moet er al gelegen hebben nadat de Duergar hier zijn overleden. De Duergar liggen hier nog niet zo lang. In het midden van de ruimte staat een portaal, maar deze lijkt het niet meer te doen. Op de grond staan Duergar runes. Rhoxanne ontcijfert wat er staat, het is de omschrijving van hoe in de portal te stappen en het wachtwoord om hem te gebruiken. Thirza loopt langs de muur door de ruimte en botst dan tegen iets op en er verschijnt een personage die haar probeert te grijpen met zijn tentakels. Het is een Mindflayer, maar hij ziet er gewond uit! Thirza weet gelukkig uit zijn tentakels weg te teleporteren. Er ontstaat een risicovol gevecht waarbij de Mindflayer tracht zijn tentakels in het mechanische brein van Detritus te boren. Dit blijkt gezien de omvang van zijn brein lastiger te vinden dan gedacht en zo komt de reeds gewonde Mindflayer aan zijn eind na een forse klap van Detritus. We onderzoeken de Mindflayer en vinden een potion of regeneration en een paar

laarzen. Het zijn boots of quickness. Alle twee gaan ze naar Detritus. Thirza onderzoekt de muren nog eens en vindt weer een compartimentje op de plek waar ze tegen de Mindflayer botste. Detritus opent het compartimentje en vindt wat figuurtjes die uit steen gemaakt zijn. Het lijkt wel een soort puzzel. Rhoxanne laat de puzzelstukjes in de rechthoek in het altaar vallen en alsof de goden haar hand geleiden, weet ze in no-time deze puzzel op te lossen. Thirza vraagt of het (onzichtbare) krachtveld nu is verdwenen en de rest kijkt haar schaapachtig aan. Na deze uitglijder zet ze grommend haar priemende blik weer op en loopt in de richting van het



krachtveld en ja hoor, het is verdwenen. Detritus is nog maar net bezig een lading edelstenen in de bag of holding te schuiven en ineens komt een van de bronzen Minotaur standbeelden tot leven en valt ons aan. Uiteindelijk weet Thirza de Minotaur af te maken, maar dan komt de andere tot leven. Na wat klappen heen en weer wordt deze door Detritus afgemaakt en kunnen we verder met inladen. We kijken nu wat er aan gems en goudstukken liggen. De kist wordt door Detritus stukgeslagen, maar deze is leeg. Wel loopt er een vloeistof uit de restanten van de kist vandaan en zien we enkele scherven van potjes er tussen. We schatten dat we voor circa 6.000 gp aan gems kunnen meenemen. We besluiten nu eerst om de groepspot onder elkaar te verdelen zodat we wat nieuwe uitrustingsstukken kunnen kopen als de gelegenheid daar is. Torrent vindt het allemaal mooi, maar maant ons verder te gaan, daar we nog een lange reis door Dassen voor de boeg hebben en haast geboden is.



We verlaten nu de grot en Thirza ziet bij de ingang een vrouwspersoon verdekt opgesteld staan. Thirza begint haar meteen te ondervragen over wat ze hier doet. Ze zegt dat ze deze grot wilde onderzoeken. Ze vertelt dat ook zij, net als we van Xavius hebben vernomen, op zoek is naar het probleem achter het teleporteren en de vuurschade. Xavius vertelt dan ook waar wij heen gaan. Ze stelt zich voor als Valaneah, een Eladrin ranger. Thirza stelt voor om ook mee te gaan naar Seaquen. Torrent vraagt nog of dit verstandig is maar volgens Thirza is ze wel te vertrouwen. We beginnen nu aan de afdaling richting Dassen. De vlakke is nog besneeuwd, maar er zijn beneden al groene vlakken zichtbaar. Valaneah ziet in de verte een berggeit liggen. De geit ziet er zeer bebloed uit, niet erg gezond. Als we dichterbij komen zien we dat het beest is afgeslacht want Rhoxanne ziet allerlei sporen van grote beten. Het moet wel een groot beest geweest zijn die deze wonden heeft veroorzaakt. We zien ook grote sporen. We hoeven ook niet lang te wachten op de daders, we horen wat gegrom en dan zien we een paar Dire Wolves op ons af lopen. Er komt ook nog een Worg aangelopen. En even later komt er nog een derde Dire Wolf aan. Nadat de laatste Dire Wolf is gedood besluiten we nog even af te dalen richting de groene velden beneden in het dal. En na twee uur hebben we deze bereikt. We besluiten om hier ons kamp op te slaan.

De nacht is koud maar rustig en we gaan de volgende dag weer fris op pad en na twee uur lopen zien we in de verte een vallei met een riviertje er doorheen lopend. We zien ook wat rookpluimpjes. Dit zou wel eens een klein dorpje kunnen zijn. We lopen richting de vallei en dus ook richting het dorpje. Een klein dorpje waar naar schatting circa 200 mensen wonen. We zien in de verte wat vissersmannen staan en er staan wat soldaten bij. De soldaten zien ons en klimmen op hun paarden. Ze komen met getrokken zwaarden op ons af. We besluiten om op ze te wachten, niet begrijpend waarom ze zo op ons af moeten komen. Ineens komen er drie Hobgoblins en een grotere Hobgoblin uit de bosjes gestoven en deze vallen ons aan. Er komen nog drie Hobgoblins en een grote Hobgoblin aan. En dan zien we ook nog een Hobgoblin warcaster staan. En uit de bosjes komt nog een warcaster type gekropen. We verdedigen ons en slaan er op los. Inmiddels zijn de soldaten ook binnen bereik gekomen. Als de strijd in ons voordeel begint uit te vallen vlucht de laatste warcaster. De soldaten helpen ons in de strijd tegen de Hobgoblins. En als Xavius de laatste Hobgoblin afmaakt hebben we weer een gevecht achter de rug. We vinden op de bandieten nog 80 gp.

De soldaten vinden dat we goed werk hebben gedaan. Een verkenner had de Hobgoblins al eerder zien aankomen en daarom besloten ze naar ons toe te komen. Ze vragen wat wij in het land van Lord Rego komen doen. Thirza vertelt dat we op doorreis zijn naar Seaquen. Ze kunnen ons een escorte geven naar het dorp, naar de beste plaatselijke herberg, de Palacial. Het dorp was de ooit de belangrijkste handelspost tussen Gate Pass en Dassen voordat het Fire Forest ontstond. Er is een enorme leegloop wat betreft het bewonersaantal in de afgelopen tientallen jaren. Maar misschien verandert dat nu weer nu het bos niet meer brandt. We vertellen dat wij dit hebben opgelost. Het dorp heet Cornerwood. We zien wel wat leegstand in het dorp en komen even later aan bij het Palacial, de herberg. We zien ook hier het verval, maar gaan naar binnen en bestellen wat te drinken, en daarna een lunch. Het is allemaal wat karig. De gesprekken die we opvangen gaan allemaal over hoe goed het vroeger was, allemaal pessimistisch. We bestellen een aantal kamers voor één nacht. De waard vraagt hier 10 gp voor. Er is een handelaar op het ogenblik in het dorp aanwezig die ons aan wat extra wapens kan helpen en de waard wijst hem aan als hij binnen komt. Na een tijdje gaan we in gesprek met de handelaar. Hij kan ons aan de gevraagde items helpen, maar dat duurt wel twee dagen omdat hij items moet maken en hij een nacht moet doorwerken als het zo snel klaar moet zijn. Hier moeten we wel 200 gp extra voor betalen. We bieden hem de boots of rapid motion hiervoor aan, die hij accepteert. Tevens verlengen we de kamerhuur met één nacht. Als we onze items hebben, kopen we vier paarden bij de lokale paardenhandelaar.

We gaan weer verder richting Seaquen. Uit wat we horen, blijken er twee routes naar het zuidoosten te zijn: door het bos, de Westway, of door de bergen, de Eastway. De een vertelt dat dit veiliger is, de ander weer dat. We komen er niet uit en besluiten de weg door het bos te

nemen, de Westway. Na twee dagen reizen door het Thornwood komen we hier en daar reizigers of boeren tegen en weten we wat informatie los te peuten. Ook zien we een groep magiërs langs de oevers van de rivier die door het Thornwood loopt. Ze patrouilleren hier op bevel van Lady Timor om zo de handelskaravanen en reizigers te beschermen. We horen dat Lady Timor zich zorgen maakt om de Ragasian dreigingen, ze spreekt haar voorkeur uit om het verzet in Seaquen te steunen.

De volgende dagen vangen we weer wat informatie op, Quincy Felthuf is een ridder van Lord Rego en hij patrouilleert over 's Lords wegen. We raken met hem in gesprek en hij biedt ons aan om met hem een maaltijd te nuttigen. Hij luistert vol aandacht naar onze verhalen, maar hij is er helemaal niet blij mee dat we naar Seaquen gaan. Hij heeft jaren geleden hulp gevraagd aan het Lyceum om te voorkomen dat een magiër zichzelf zou verrijken met de kracht van een Air Elemental. Het Lyceum weigerde dit en de magiër, genaamd Lsi Pu, heeft het ritueel voltooid en kreeg de macht over een storm die losbrak over de landen van Lord Rego. Na twee weken van terreur heeft de magiër het monster laten verdwijnen en hij is zelf ook verdwenen.

Ook de volgende dagen levert weer wat informatie op. We reizen het land binnen van Lady Namin en worden lauwwarm onthaald. De vluchtelingenstroom naar Seaquen leidt tot problemen. Lady Namin heeft goede banden met Shahalesti en heeft liever geen vluchtelingen uit Ragesia in haar land. We worden dan ook op gepaste afstand gevolgd door twee ridders. Als we hen aanspreken vertellen ze dat ze er op toezien dat we hier niet te lang blijven. Gedurende de reis pikken we zo nu en dan wat fragmenten van gesprekken op tussen de twee ridders. Zo zou Lady Namin diepe gevoelens voor Koning Steppengard (de koning van Dassen) hebben, zelfs terwijl hij getrouwd is en achttien kinderen heeft. Ze wil graag koningin worden, maar daar is weinig kans op.

Helaas weten we daarna enkele dagen geen informatie te verzamelen, omdat we misschien wat narrig zijn. We gaan weer beter ons best doen.

Weer twee dagen verder leren we dat Lord Megadon openlijk vijandig is tegenover Seaquen. Lord Megadon heeft alle zeeverbindingen gesloten en de handel verboden en valt niet-inwoners lastig. Hij heft 10 gp tol om over de wegen te mogen reizen. Het valt ons op dat in de herbergen onderweg de mensen vol lof over hem spreken en dat hij zijn enorme rijkdom soms deelt met de mensen. De mensen weten dat Koning Steppengard troepen uitrust om Dassen te beschermen, maar ze vertrouwen op Lord Megadon's oordeel dat de Ragesians niet echt een bedreiging vormen. De meeste lieden klagen over de laatste belastingverhoging van de koning en zouden graag willen dat Lord Megadon, die de eerste in lijn is voor de opvolging, al koning was.

De laatste dagen vlak voor we het moeras naderen ontdekken we nog wat. Het reizen door Dene is goed te doen totdat we rust en eten zoeken. Voedsel en onderdak zijn dubbel zo duur als elders. Lady Dene, die een goede relatie met Seaquen heeft, laat de schatkist met deze prijzen goed vullen. Haar leger is het zwakste in heel Dassen en het goud van de uitgeperste vluchtelingen helpt om huurlingen voor haar zaak te winnen als de verdediging tegen de Ragesians nodig is. Naarmate we dichterbij het moeras komen, vallen ons de schrale en troosteloze graven langs de weg op van de vluchtelingen die het niet gehaald hebben.

We komen nu bij het dorpje Vidor en besluiten er eens te gaan kijken. Het ziet er hier nog troostelozer uit dan in Cornerwood. Er zijn hier nog ongeveer 100 inwoners en nog circa 40 vluchtelingen in tenten aan de rand van het dorp. We proberen om een boot overzee te krijgen richting Seaquen. Er is geen haven aan de kust in verband met de gevaarlijke rotsen en dit gaat dus niet lukken. We horen verhalen over mensen die het moeras zijn ingegaan en er nooit meer levend uitgekomen zijn. Ook horen we een verhaal over een roodharige vrouw, die een aantal mensen heeft ingehuurd om door het moeras te trekken en ook van hen is nooit meer wat vernomen. Er zou ook een groep magiërs het Lyceum zijn uitgegoid. Zij zijn het moeras ingetrokken en de weg kwijt geraakt en daarna zijn ze gek geworden. Zij zouden anderen opeten. We moeten dus nooit de lichtjes 's avonds in het moeras vertrouwen. We spreken de lokale houtbewerker aan genaamd Drerrik en van hem kunnen we kano's kopen om door het moeras te kunnen gaan. Over zee is geen optie vertelt hij ons, dat overleeft niemand. We

kopen twee kano's en Valaneah en Detritus kopen ieder nog een krokodillen-tand-ketting die bescherming geeft. Het valt ons op dat het inmiddels flink harder is gaan waaien. De kano's liggen de volgende ochtend voor ons klaar bij het moeras en Drerrik heeft een paar kruiers voor ons geregeld. We verkopen de paarden en we kunnen in een schuur overnachten. De volgende ochtend krijgen we van Drerrik een grove schets van het moeras. De kano's worden naar het moeras gebracht en te water gelaten. We gaan aan boord en nemen afscheid van de mannen. We trekken een stuk door het moeras. Soms horen we wat gekletter in het water maar we zien niets. Af en toe zien we wat eilandjes of rotsblokken, die boven water uitsteken waarop we kunnen overnachten. Het water is donker en er is veel begroeiing en waterplanten. Grote lielden, levende en dode bomen staan her en der. We varen een poosje en besluiten op een eilandje te overnachten.



De volgende ochtend ziet Valaneah een boot aan komen, waarin twee heksachtige types staan. In de boot staan staken overeind waaraan schedels hangen. Detritus roept tegen de heksen: *“Maak je bekend of we schieten.”* De heksen vragen wat we in hun gebied doen, de boot drijft ondertussen dichterbij. Thirza zegt vervolgens dat wij niet wisten dat dit hun gebied is. De heksen willen hierover praten en zeggen dat ze een bruggetje toveren vanaf de boot naar het eiland. De ene heks cast wat en er spat een fire burst tussen ons in. De strijd barst los tussen ons en de heksen, een cleric heks en een mage heks. Als Detritus de cleric heks heeft afgemaakt verschijnt er achter ons nog een andere heks en die cast een dikke zwarte mistwolk, het blijkt een druïde heks te zijn. Even later komt er ook een grote krokodil aangezwommen. Als even later de krokodil en ook de mage heks gedood zijn, geeft de laatste heks zich over en biedt ons al hun bezittingen aan. Ze zegt dat ze ons moesten aanvallen in opdracht van Nelebekus, een Half-Orc uit Seaquen. We besluiten om eerst de twee dode heksen te doorzoeken op bruikbare items. We vinden op de mage 30 gp en een leather armor en wel een addergrease armor. Deze gaat naar Xavius, die op zijn beurt zijn armor afstaat aan Detritus. De cleric heeft 80 gp aan gems bij zich en een mace. Dit blijkt een holy healer's mace te zijn en daar is Rhoxanne heel blij mee.

We gaan nu met de heks mee. Het weer is druilerig, het regent en er waait een nare wind. Detritus stapt bij de heks in de boot en de rest volgt haar in de kano's. En na tien minuutjes zegt ze dat we haar hier op een eilandje moeten af zetten, verderop op het eilandje staan de hutjes van de heksen. Maar dat vinden we geen goed idee en ze moet mee naar de hutjes, wat ze onder protest doet. En na enkele minuten komen we bij de hutjes aan. We zien een eilandje met een steiger waaraan wat kapotte kano's liggen. Bij de hutten staan enkele kookpotten en er liggen her en der botten verspreid. Er zijn vier hutten, drie hutten waarin gewoond zou kunnen worden en een soort opslaghut. We stappen uit bij de steiger. In de kano's zien we enkele skeletten liggen. De heks vertelt dat Nelebekus de heksen opdracht heeft gegeven om glazen bollen met kruiden te vervaardigen. In deze bollen zit onder andere het bloed van Humanoids, vandaar hun aanval op ons. De bollen geven bescherming tegen iets. Waarschijnlijk heeft het iets met wind te maken. Een gezant van Nelebekus haalt ze zo nu en dan op en betaalt ervoor. De heks wil er nu toch vandoor en geeft ons de sleutel van de hutten. Maar we eisen dat ze blijft totdat we de hutten doorzocht hebben. Detritus en Rhoxanne blijven bij de heks en de anderen doorzoeken de hutten. In de eerste hut stinkt het behoorlijk naar dood en verderf. De deur wordt geopend, we vinden wat gevulde glazen bollen, kruiden en kommetjes met bloed. Er zijn acht bollen die geheel intact zijn en een paar kapotte. De intacte bollen worden in een kistje gestopt en we nemen ze mee. De geur van de gebroken bollen dringt tot diep in onze neusgaten door. De tweede hut wordt geopend. Ook hier stinkt het weer naar dood en verderf. Dit lijkt het slaapvertrek. Er liggen matrassen gevuld met gedroogd wier en wat kleding waar de maden vrolijk in rondkruipen. Valaneah vindt een pouch tussen de rommel. Er staat ook een half beschimmeld kastje met laden in de hut. In een van de laden ligt een opgerold stuk papier. Voordat Valaneah dit papier kan bekijken klinkt er van buiten een geschreeuw. Twee grote Skeletons komen tot leven uit de liggende

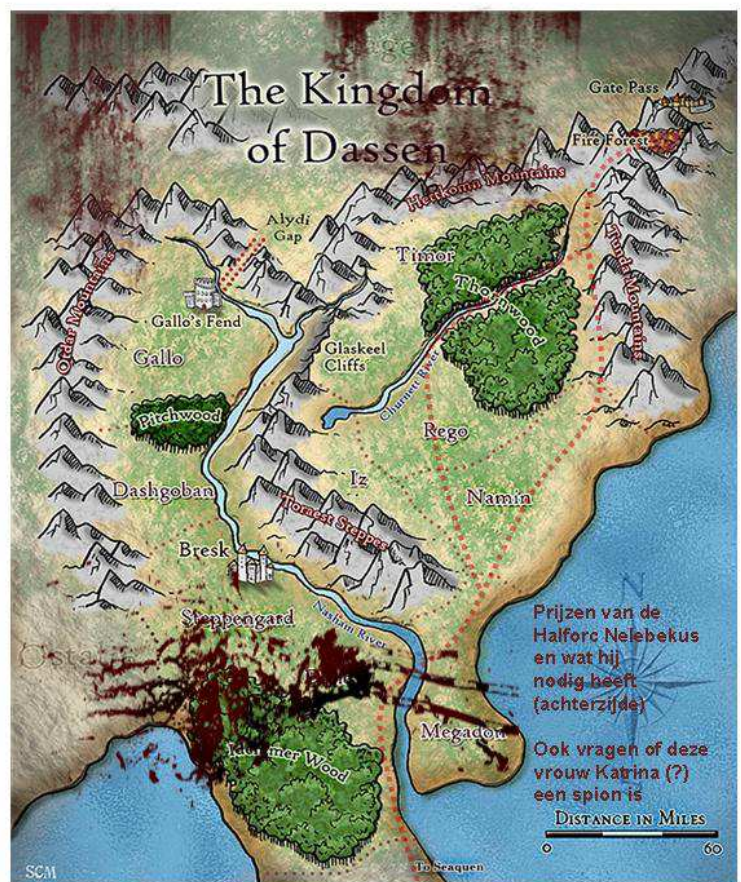
resten botten. Detritus is van mening dat dit door de heks is gedaan en snijdt haar de keel door. De ene Skeleton geeft een krijs en er verschijnen wat minion Skeletons en een steviger Skeleton en ook de ander krijst en er volgen nog wat minions.



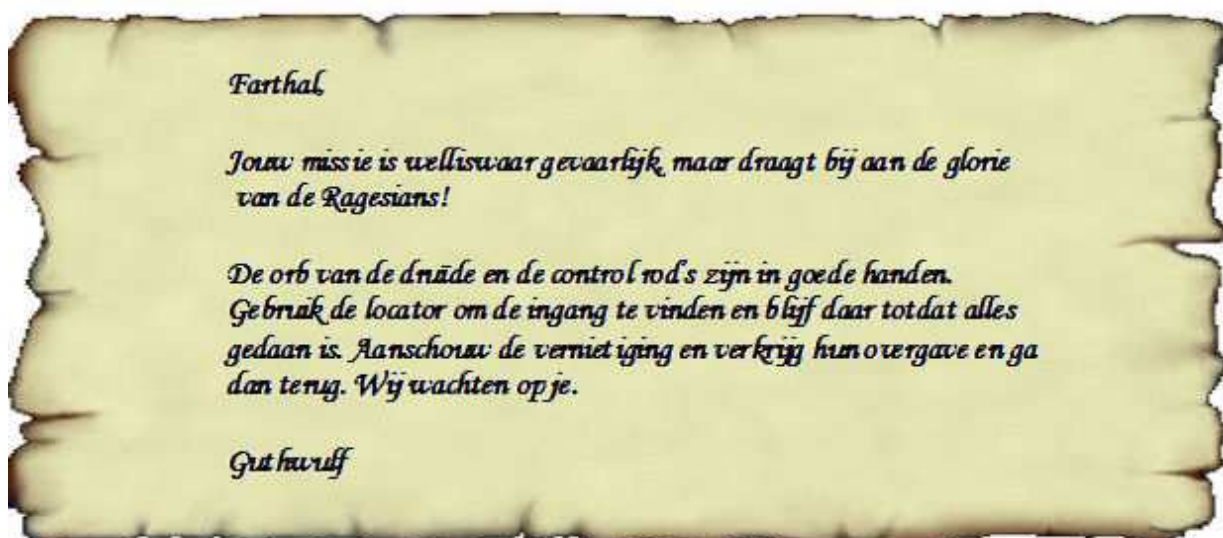
Na verloop van tijd horen we hulp geroep uit een van de laatste twee hutjes. Als de laatste Skeleton verslagen is stormt Detritus op het hutje af en beukt de deur open. Hij ziet een dame met een rood gewaad aan en een rood lang haar. Ze zegt dat ze op ons heeft gewacht, ze schuiert haar jurk af en wil haar spullen zoeken. Thirza roept haar tot de orde en vraagt wie ze is. Ze stelt zich voor als Katrina. Rhoxanne denkt even na en vraagt of ze de zus van Rantle is. Ze bevestigt dit en vraagt hoe het met hem gaat. We vertellen haar wat we over Rantle weten. En dan ze wil toch graag weer haar spullen zoeken. Maar ze moet toch eerst wachten totdat wij alles hebben doorzocht. Het kastje wordt verder onderzocht en Valaneah vindt nog een pouch. Zij kijkt nu

wat er in de beide pouches zit. In de eerste pouch zit 2.000 gp aan Shahalesti goud en in de andere pouch zit 600 gp. Tevens kijkt ze nu op het stuk papier en het is een met bloed besmeurde kaart van Dassen met wat teksten waaronder de naam van Nelebekus. Op de achterzijde staat een boodschap. Deze is echter onleesbaar geworden. Katrina mag nu het hutje doorzoeken en vindt wat van haar eigendommen terug. Het laatste hutje wordt doorzocht. Er liggen wat etensvoorraden en wat kleding en een deep-pocket cloak. Rhoxanne geeft Katrina de boodschap die we van Rantle hebben gekregen. Ze leest de boodschap met interesse en ze lijkt wel een beetje teleurgesteld. Ze had verwacht dat hij ook naar Seaquen zou komen.

Rhoxanne vraagt of ze Nelebekus kent, maar helaas ze kent hem niet. Katrina vraagt of we nu kunnen vertrekken naar Seaquen. Torrent roept weer dat haast geboden is en Katrina is het hier roerend mee eens. Thirza vertelt dan aan Katrina wie hier de leiding heeft. Katrina beseft dat ze dit toch moet erkennen, maar ze wil graag weg van dit vreselijke eiland. Ze prijst de groep nog even en vraagt dan weer of we kunnen gaan. Maar eerst steken we de hutten in de brand. We gaan weer verder in de kano's. Het loopt al tegen de middag als we wat gekrijs in de lucht horen. Het is een Wyvern die over het moeras heen vliegt. We herkennen het beest van de vluchten over Gate Pass met Ragesians als berijders. We varen verder en volgen het kaartje van Drerrik. Verderop zien we op een eilandje een Wyvern zitten en vijf Ragesian soldaten die daar een kamp hebben. We willen terug gaan om een andere route te volgen, maar dan worden we gezien door een van de



soldaten. We horen schreeuwen: *“Halt, wie zijn jullie?”* We zeggen dat we handelaren zijn, onderweg naar Seaquen. Ze zeggen dat we ons bij hun moeten melden. We gaan naar de kant en leggen aan. Er liggen hier wat glasschalen op de grond alsof er kapotgeslagen bollen liggen (net zoals die we hebben meegenomen). We vertellen dat we op doortocht zijn naar Seaquen vanuit Shahalesti. Ze willen graag weten wat we gaan doen want het is hier gevaarlijk in de omgeving. We worden aan land gesommeerd. We vertellen dat we wat mensen naar Seaquen begeleiden en wijzen naar Torrent, Haddin en Crystin. Maar we worden niet geloofd door de soldaten. Detritus besluit om er op af te stuiven. De strijd ontbrandt. Xavius wordt geraakt door de lightning battle-axe van de leider en wordt dan omgeven door een blauwe gloed. We strijden heftig en het lot is ons gunstig gestemd en we verslaan de soldaten. We zijn ondertussen wel zo’n beetje door al onze krachten heen. Thirza valt tegen Katrina uit dat ze niet meehielp en Katrina verontschuldigt zich hiervoor met de mededeling dat ze nog niet helemaal bekomen is van haar gevangenneming. Xavius merkt nu dat hij de regen wel voelt maar de wind niet. We strippen de soldaten en vinden 180 gp en wat kapotte bollen. We nemen de lightning battle axe van de leider mee en vinden bij hem tevens een briefje:



We gaan weer verder en komen op een gegeven moment op vaste grond terecht. We weten niet of het nog moerassig wordt, dus besluiten we om de kano's mee te nemen. We zien nu een Knight aankomen met enkele soldaten en in de bomen zien we ook enkele soldaten met kruisbogen op ons gericht. De Knight en zijn soldaten komen op ons af en we wachten tot ze bij ons zijn. Ze hebben Shahalesti armor aan. De Knight zegt: *“Bij de rechten van Lord Shaaladel, wat voert jullie door deze landen.”* Thirza antwoordt dat we op doorreis zijn en hoopt niet dat ze ons net zo dwars zitten als dat Ragesian tuig heeft gedaan, die we net hebben afgeslacht. Hij is verrast dat er Ragesians in de buurt waren en ondervraagt ons. Thirza laat hem het briefje zien wat we gevonden hebben. Hij zegt dat die Guthwulf dus weer bezig is om onrust te zaaien. Thirza vraagt hem nu of hij een Solei Palancis Knight is en ze vertelt dat we er meerdere hebben ontmoet. We vertellen over onze ontmoeting met de dode Torfendar en Eteranth in de Wilg in het brandende bos. Hij vertrouwt ons nog niet helemaal dus moeten we hem overtuigen. We weten uiteindelijk goede argumenten aan te dragen en krijgen ook informatie van de Knight.

Hij vertelt dat hij Thalan heet en tot het detachement van het oorlogsschip Osprey behoort. Het schip is onderweg naar Seaquen om een alliantie aan te bieden tegen de Ragesians. Hij legt ook uit dat het zijn taak is om te voorkomen dat spionnen en geen kwaadwillenden Seaquen binnen komen. Dit is een gebaar van goede wil om Seaquen te beveiligen tegen Ragesian spionnen en dergelijke. Tevens vertelt hij dat hij uiteindelijk de opdracht heeft om een land- en zeeblokkade rondom Seaquen te vormen totdat er een overeenkomst is. Verder vertelt hij nog dat er een vloot van 17 schepen, waaronder de Osprey, onderweg is en dat Admiraal Telshanth directe orders van Lord Shaaladel heeft. De vloot blokkade belemmert

weliswaar alle verkeer, maar een aanval op de vloot zal leiden tot een overweldigend antwoord. Ten slotte blijkt dat de leider van de delegatie niemand minder is dan Lady Shalosh, de dochter van Lord Shaaladel.

Inmiddels is Thalan overtuigd van onze goede wil en we kunnen verder. Hij vertelt nog dat het twee uur lopen is naar Seaquen. En we kunnen de boten achterlaten, want we hoeven niet meer te varen. Hij wijst ons de weg en zegt dat we de vluchtelingenkampen maar moeten laten voor wat het is. We vragen nog over de bollen en over Nelebekus. Hij vindt de bollen interessant en vraagt of hij er een paar kan krijgen om te onderzoeken. We geven hem er twee en houden er zes. Verderop komen we een handelaar tegen die vraagt of hij de kano's kan kopen. Hij biedt 5 gp per kano, maar dat vinden we te weinig. We komen uiteindelijk uit op 20 gp per kano.

We zien de contouren van Seaquen. We lopen eerst door een vluchtelingenkamp heen met allerlei houten krotten en tenten en uiteindelijk komen we in Seaquen zelf aan. Het ligt in een baai en ten oosten van de baai ligt het ommuurde Lyceum terrein. Crystin bedankt ons voor de tocht en wil ons niet verder tot last zijn en besluit hier met haar vader samen verder te gaan. Ze zegt dat we wellicht hebben gezien dat haar vader haar domineerde, maar dat was niet kwaadaardig bedoeld en hij is daar onlangs mee gestopt. Hoewel Haddin knorrig blijft, nemen we afscheid van vader en dochter.

Het begint inmiddels tegen de avond te lopen en we zoeken een herberg op niveau en vragen wat rond. We worden verwezen naar de Harbour Docks. Niet de absolute top maar vlak daaronder. Katrina zegt onder de indruk van onze daden te zijn. Ze zegt dat ze de stad zal gaan verkennen en ons erover vertellen en ons beroemd maken door anderen te vertellen over ons. Ze vraagt nog of we haar pouch hebben gevonden met 600 gp en omschrijft de pouch tot in detail. We hebben begrepen dat Valaneah een soortgelijke pouch in een hut heeft gevonden, maar Valaneah ontkent dit. De rest van ons staart een beetje naar de grond in twijfel. Omdat Katrina geen geld heeft besluiten we om voor haar een kamer te betalen en geven haar 50 gp mee. Voor 100 gp totaal huren we kamers voor ons en voor haar voor een week vooruit. We raken in gesprek met de waard en vernemen het een en ander over Seaquen. We vertellen dat we in het Lyceum moeten zijn bij Simeon. De waard kent de magiërs niet zo goed en er is weinig contact met hen. We gaan naar onze kamers voor de nacht en gaan slapen.

De volgende dag vraagt de waard nog waar we heen gaan. Hij kan ons niet helpen hoe we in het Lyceum binnen moeten komen, laat staan het hoofd te spreken te krijgen. We vertrekken toch naar het Lyceum en komen bij de poort aan en vragen maar naar Dougan Rambaussen in verband met een pakje dat we nog voor hem hebben. De bewakers vertellen dat professor Rambaussen nu college geeft en niet gestoord kan worden. We worden verwezen naar zijn woning waar hij tussen de middag te vinden is voor de lunch en ze zullen hem vertellen dat wij hem zoeken. We gaan weer weg en gaan rond het middaguur naar het huis van Rambaussen. We bellen aan en een oudere vrouw doet open en zegt dat hij er niet is. We vertellen dat we een boodschap voor hem hebben van Erdan Menash uit Gate Pass. Ze zegt dat we deze wel aan haar af kunnen geven. Maar we dringen aan dat het persoonlijk is en uiteindelijk mogen we in een soort wachtkamer op hem blijven wachten. We horen even later iemand aankomen. Met een hoop kabaal knalt de deur open en met luide stem wordt er iets geroepen over wie en wat hem komt storen. De vrouw zegt wat tegen de persoon en deze komt de ruimte binnen, waarbij ook deze deur open slaat tegen de muur aan. Hij stelt zich voor als Dougan Rambaussen, Dwergmagiër! Het kan maar beter een goede reden hebben om hem te storen, zo zegt hij. We geven hem het pakje van Menash en plots verandert zijn houding. Hij is blij met een pakje van zijn vriend Erdan en gaat zitten om het te openen en glimlacht als hij de inhoud bekijkt. Hij vraagt of we nog voorwerpen van Dwergeren makelei hebben gezien. We vertellen hem eerst dat we Simeon moeten spreken. Hij zegt dat dit niet eenvoudig is, gezien de druk en dreiging op Seaquen. We vertellen vervolgens over het kistje en hij wil het graag zien. We laten hem het doek met de afdrukken zien die we van het kistje hebben gemaakt. Hij is nogal onder de

indruk en vraagt waar het kistje is. We vertellen dat we het niet meer hebben, maar dat we de inhoud nog wel hebben. Hij zucht, maar is tevens van mening dat Simeon het boek moet zien. Hij probeert iets voor ons te regelen.

Hij vraagt dan of we ondertussen wat voor hem willen doen. Er zouden wat spullen voor hem per schip vervoerd worden naar Seaquen, maar het schip, de Milesoven, is twee dagen terug op de kust gestrand ter hoogte van het moeras, althans zo luidt het verhaal. We moeten een houten kistje voor hem halen samen met een aantal staafjes van het metaal Talinum. Dit Talinum wordt alleen gedolven in de bergen nabij Yen-ching en zie je niet vaak in Dassen. Hij heeft niet alleen een bestelling gedaan, ook professor Banahman Vett heeft een bestelling gedaan voor een lading exotische dieren. Misschien kunnen we deze opdracht tegelijk uitvoeren als we op zoek naar het schip gaan. Maar omdat Banahman nogal gierig is schrijft Rambausen een briefje voor ons waarin staat dat het allemaal belangrijk is en dat hij niet te zuinig moet zijn. Opvallend is dat Dougan het ondertekent met 'Simeon'. We kijken hem vreemd aan het zegt dat dit indruk maakt bij Vett. Voor zijn eigen opdracht biedt Rambausen ons 300 gp. Thirza onderhandelt nog even en weet er 500 gp van te maken.

We gaan nog even terug naar Torrent in de herberg en vragen haar mening. Ze vindt het belangrijk dat we met Simeon in contact komen en als dat op deze manier kan, dan moet het maar. Anders kan zij misschien nog wat bereiken via haar oude professor Lee Sidoneth, die ze vast te spreken kan krijgen. We bereiden ons voor op onze zoektocht naar het gestrande schip en verlaten de herberg.



We gaan naar het huis van Banahman Vett en bellen aan. Er doet een Half-Elf open. Hij vraagt wat we komen doen en we vertellen dat we door Dougan Rambausen zijn gestuurd. We leggen uit dat we voor Dougan een kistje van het gestrande schip moeten halen. Vett vertelt daarop dat hij ook een zending verwachtte van het schip. Een aantal exotische dieren, waaronder Ettercaps, een spinachtige diersoort. We laten hem het briefje zien dat Dougan aan ons gegeven had. Hij kijkt verbaasd naar de ondertekening door Simeon en vraagt hoe we hier aan komen. We verklaren dat Simeon het briefje aan Dougan gegeven had. We onderhandelen nu over de prijs die we per dier zullen ontvangen, en we komen uit op 200 gp per levend beest en 50 gp per dood beest. Hij heeft er zoveel mogelijk nodig voor zijn onderzoeken. We moeten ze naar het Lyceum brengen en hij zal het bij de portier kenbaar maken dat wij de dieren bij hem komen brengen, Thirza is bij deze als woordvoerster aangewezen. We verlaten Banahman Vett en we gaan op weg om een kar te kopen om de dieren te kunnen vervoeren. We vinden bij een koopman een kar met twee paarden en we kopen deze, na enige onderhandelingen, voor 550 gp. We lopen nog even verder tot de kar klaar staat en worden aangesproken door ene Darren. Hij vertelt dat een dame in gezelschap van een paar mannen naar ons op zoek is en dat ze hem gevraagd heeft ons in de stad te zoeken. Ze heet Jess, een kleine blonde dame en ze heeft nieuws van ene Buron voor ons. Hij vertelt ons de locatie waar we haar kunnen vinden. Ze zal vanaf morgen weer aanwezig zijn op die locatie. En hij verdwijnt weer in de mensenmassa.

We gaan terug naar de herberg en we bestellen wat proviand voor een dag of vier, vijf. De waard vraagt of we meteen vertrekken, daar we dan het optreden van een nieuwe bard hedenavond missen. Maar voor ons is dat toch niet zo van belang. Thirza raakt in gesprek met de bard die Gilver heet en vertelt wat we zoal beleefd hebben. Hij vertelt dat hij met een Seela heeft opgetrokken genaamd Etinifi. Hij wil graag weten hoe het met de Seela in het algemeen gaat. We vertellen het verhaal van wat er met de Seela is gebeurd in het Fire Forest en hij is zeer bedroefd.

Etinifi was op weg naar een tempel in de oude gezonken stad, aan de oostzijde van het eiland op zoek naar oplossingen voor het probleem van de Seela, maar dat lijkt nu niet meer nodig. Hij zou graag willen dat we eens polshoogte gingen nemen in de tempel, want hij is langer weg

dan verwacht. Maar voorlopig hebben we nog geen tijd, maar daar heeft hij geen problemen mee. Hij zegt verder nog dat hij nog veel lof over ons gehoord heeft van vrouwe Katrina. De herbergier wuift ondertussen dat onze voedselpakketten klaar zijn.

Vlak voordat we de herberg verlaten vangt we nog een gesprek op tussen twee personen, waarvan er een van de stadswacht is. Ze hebben het over het onderhandelen met een groene Draak. Volgens de herbergier is er een groene Draak, Naizelasa, in het bos bij het moeras die een nest met eieren heeft. Er zou een ei gestolen zijn en daar is de Draak zeer kwaad over. De Draak heeft een wonderlijk object, een Lyre of Building dat misschien van nut kan zijn voor Seaquen.

Het is een magisch muziekinstrument waarmee een tijdelijk verblijf kan worden gecreëerd. Hiermee zouden we de stad kunnen helpen met het opvangen van de vluchtelingen. Wellicht komen we de Draak tegen en we besluiten om op pad te gaan naar de gestrande boot. We halen de kar op en gaan op weg.



De weg is smal en de ondergrond is drassig, dus we schieten nu niet bepaald op. We denken nog even na over het verhaal van de Draak en kijken dan onwillekeurig het pad af of we ook sporen zien van een Draak. Thirza weet uit haar herinneringen dat groene Draken voornamelijk leven in bosrijke gebieden en ze voelen zich aangetrokken tot locaties van de Feywild. Na enige tijd komen we in de buurt van waar het schip moet liggen en we zien een oude nederzetting. We zien tussen de bomen wat gesponnen draden lopen. We vermoeden dat hier wat spinachtige beesten rondhangen en ons vermoeden wordt dan ook bevestigd. We zien twee spinachtige in de boom zitten, maar zijn dit de Ettercaps? Het moeten ze haast wel zijn. We besluiten om er omheen te trekken daar we geen kooitjes hebben gekocht om ze in te stoppen. Maar dan schrikt de ene spin van Valaneah die te dichtbij komt en valt haar aan. En ook de tweede komt aangestoven. Even later komen er nog een derde en vierde aan, gevolgd door een plantachtig beest. Nadat we ze verslagen hebben laden we de vier overleden Ettercaps op de kar en we gaan weer verder richting het wrak om te zien of we nog levende wezens kunnen vinden. We komen langs een ingang van een grot en zien nog een aantal Ettercaps. We besluiten om er omheen te trekken om eerst de kooien van het schip te halen. We zien in de verte de boot schuin op het strandje liggen. We zien een kooi die open staat en kapot is. We kunnen nu de naam van het schip zien: de Milesoven. We zien wat kratten en een aantal kapotte kooien alsook wat kooien die nog onbeschadigd zijn en waar nog wat in beweegt. Tevens zien we vier cocoonen aan dek liggen. We vinden twee kooien met in totaal vijf spinnen, een kooi met acht Stirges waarvan er twee of drie slecht uitzien en een kooi met twee vreemde beesten. We zetten de kooien op de kar. We geven de Stirges wat water maar daar reageren ze niet op. We lopen nu langs de cocoonen. Deze tonen geen teken van leven. We snijden een cocon open en daar zit een bemanningslid in maar na onderzoek blijkt dat deze man dood is. De tweede cocon wordt geopend, en dit bemanningslid is ook dood. Maar uit cocon drie en vier kunnen we de bemanningsleden nog levend vandaan halen. We genezen ze wat en ze vertellen wat er onderweg gebeurd is aan boord en vragen of ze mee kunnen naar Seaquen. Ze zijn blij dat we ze gered hebben. Natuurlijk nemen we ze mee en ze nemen plaats op de kar, daar ze nog verzwakt zijn. We besluiten om de lijken van de andere twee te verbranden en gaan dan het



schip doorzoeken. We zien wat kisten met kapot glaswerk en een kleine kist die dwars door een andere kist is geslagen. En verderop staan nog wat kisten met gereedschap. Het kleine kistje is inderdaad het kistje wat Dougan Rambaussen zocht en zit vol met metalen staven. We nemen dit kistje mee. We tellen nog even het aantal kapotte kooien en trekken de conclusie dat er nog tussen de vijf en tien spinnen rondlopen. We verlaten het schip en gaan terug naar de grot en gaan op spinnenjacht.

Bij de grot zien we vier Ettercaps en twee Hexencreepers en na enige minuten strijd komt er ook nog een grote plant, een Bog Brute aan. En als Detritus uiteindelijk de Bog Brute neerlegt is deze strijd ook weer voorbij. We laden de vier geslachte Ettercaps op de kar en we onderzoeken de grot. De bodem wordt rotsachtig en we vinden een uitgehouwen trap. We gaan de trap af naar beneden, het is rustig in de grot. Als we beneden aan de trap komen zien we een grotere ruimte waarin we weer twee Ettercaps zien. Als Detritus de ruimte binnentreedt ziet hij nog een Ettercap en hij ziet in de ruimte een tombe. Naast de tombe ziet hij een lichaam op de grond. Als Valaneah de ruimte betreedt komt er een Ghoul achtig type aan vanuit de duisternis gevolgd door twee Rune Flame Skeletons. Dit lijkt een heftigere strijd te worden, maar ook deze verloopt gelukkig zonder veel noemenswaardige problemen. We hebben weer vier Ettercaps. Eerst de ruimte maar eens doorzoeken...



We onderzoeken de monsters en we vinden 400 gp aan gems. We bekijken het lijk wat op de grond ligt maar deze heeft alleen een gewone dolk en verder niets interessants bij zich. We zien wat klauwachtige wonden op het lijk, vermoedelijk van de Ghoul. Dit lijk moet hier al enige tijd liggen.

We besluiten om de vier gangetjes op de hoeken van de ruimte, waarin ook standbeelden staan, te onderzoeken. In het eerste gangetje wat we ingaan, zien we wat stof op de grond liggen wat tegen de muur aanloopt. Het standbeeld in deze ruimte staat net even anders als in de andere ruimten. De muur moet met magie betoverd zijn. Xavius vindt wat energielijnen. Maar het lukt toch niet om verder wat te ontdekken. Xavius en Valaneah proberen het standbeeld te draaien. Ze denken dat ze het beeld een centimeter verdraaid hebben en ze horen een klik. Detritus probeert het ook eens en draait hem weer terug en we horen weer een klik. Dit moet haast wel een geheime deur zijn. Daarna probeert Detritus hem toch weer terug te draaien. En dit lukt, er klinkt weer een klik. Nu probeert Detritus de deur te openen en dit lukt. We komen in een gang die lang niet betreden is.

Er ligt veel stof op de grond. Recht voor ons is een zwaar beslagen deur en zowel links als rechts kunnen we een gang in. Detritus luistert eens aan de deur, doodse stilte. Detritus morrelt aan de deur, maar deze is op slot. Valaneah probeert het slot te openen maar faalt. Detritus beukt nu de deur open. Er achter zit een kamertje. Er ligt wat stof op de grond en onder het stof staat een soort inscriptie in de vloer. In de kamer staat een kist en een coffin, er ligt ook een bot op de grond. Thirza scant de kamer en ziet wat magie rond de kist zitten. Thirza veegt het stof van de grond weg en leest de inscriptie, er staat: *“Raak niets aan.”* Detritus gooit het bot naar Rhoxanne. Rhoxanne onderzoekt het bot en ziet wat necrotic schade. Het bot moet menselijk zijn. Valaneah onderzoekt de kist en vindt geen beveiliging. Er zit ook geen zichtbaar slot op. Valaneah stuurt iedereen de kamer uit en probeert de kist te openen. Ze opent de kist en er springt een spinachtig wezen uit, een Osteopeet. Het lenige beest schiet de hele kamer door en deelt hier en daar klappen uit. Na een korte strijd is het Valaneah die het monster afslacht. Nu onderzoeken we de kist. Er zit een pouch in en een langwerpige kistje, deze is magisch. Het kistje zit op slot. Valaneah faalt weer om het kistje te openen. We besluiten om het kistje mee te nemen. In de pouch zit voor 300 gp aan gemmetjes. Verder zit er niets in de kist. We gaan nu de rechter gang in en zien op het eind weer een deur. Het is een dubbele deur met gravures er op. Detritus opent de deur en ziet een trap die naar beneden gaat. We besluiten om dan maar eerst de linker gang te onderzoeken. We sluiten de deur weer. In de linkergang zit nog een deur. Detritus opent de deur en we komen weer in een

ruimte. In deze ruimte staan twee kisten, vier coffins en er liggen enkele botten op de grond. Thirza detecteert de ruimte maar vindt geen magie. Valaneah onderzoekt de kamer en de kisten maar vindt er geen beveiliging op. Valaneah probeert de eerste kist te openen en eindelijk, het lukt. Maar er zit niet veel in, wat doeken en drie pouches met 400 gp aan gems. De doeken zijn volgens Thirza toch nog 40 gp waard, dus we nemen ze mee. De tweede kist wordt geopend en ook hier zitten wat baaltjes stof in en een flesje en een pouch. In de pouch zit 320 gp. In het flesje zit alchemist spark en ook de stof is weer 40 gp waard. We verlaten de ruimte en we besluiten om nu door de deur naar beneden te gaan.

Als Detritus beneden aankomt ziet hij een ruimte waarin een statige coffin staat met een deels opgeschoven deksel. Daarop ligt een berg muntgeld. Ineens horen we de deur bovenaan de trap dichtslaan. Detritus, die inmiddels de ruimte is ingegaan, staat oog in oog met een grote Boneclaw Skeleton die meteen rake klappen uitdeelt. Uit de coffin komt even later een Wraith te voorschijn. We stormen er allemaal op af. Na verloop van tijd laat de Wraith vier Skeletons verschijnen die Detritus weer even snel doet verdwijnen. Nadat Thirza de Wraith heeft afgemaakt is de battle beslist. We vinden in de ruimte voor 700 gp aan munten. In de coffin ligt een kroon. Het blijkt een crown of doors te zijn. Deze gaat naar Valaneah die haar circlet of second changes aan Xavius geeft. We lopen de trap op naar de deur maar deze zit potdicht. Er zit een soort inscriptie aan de binnenkant van de deur. Rhoxanne gebruikt haar comprehend language en leest de inscriptie. Er staat: *“Een ? trekt zijn schoen en ? en lust geen vlees met ?”* Detritus, ongeduldig als hij is, beukt ondertussen tegen de deur aan, maar krijgt daardoor zelf schade. Thirza weet na lang puzzelen het antwoord te bedenken: *“Veteraan.”* De deur gaat open en we gaan weer de gang in. Valaneah probeert nog even haar kroon uit, maar ze vindt verder geen geheime gangen. We besluiten om de grot te verlaten en gaan naar buiten. We komen bij de kar en de twee zeelui zitten nog bij de kar. We vertellen wat we in de grot beleefd hebben. Het wordt nu echt tijd om terug naar Seaquen te gaan.



In Seaquen aangekomen bedanken de zeelui ons en gaan hun eigen weg. Wij gaan naar het Lyceum om de beesten af te leveren. De bewakers vragen wat we komen doen en we zeggen dat we voor Banahman Vett komen. Even later komt Banahman er aan. We vertellen wat we gevonden hebben: 12 dode Ettercaps, 5 levende Ettercaps, 8 Stirges en 2 vreemde beesten. We ontvangen hiervoor 3.600 gp. Banahman wil graag de kar gebruiken om de beesten verder te vervoeren en hij betaalt ons hier 550 gp voor. Echter hij heeft het geld niet bij de hand en zal het morgen naar de herberg brengen. We nemen het kistje voor Dougan Rambausen mee en gaan naar het huis van Dougan. We kloppen aan en hij opent de deur. Hij vraagt of we het kistje hebben gevonden, tevens vraagt hij of we voor Banahman de dieren hebben gevonden. We geven hem het kistje. Hij vindt dat er wat ontbreekt maar geeft ons toch de beloofde 500 gp. Hij vraagt nog hoe het met de cube zat. We vertellen hem nog wel dat we het boek hebben en de schets van het cube. Hij zal Simeon hierover inlichten en een ontmoeting proberen te regelen met het drukbezette en door oorlog geplaagde hoofd van het Lyceum. We vertrekken daarna naar de herberg.

Katrina en Torrent zitten in de gelagkamer. Detritus vraagt met een stalen gezicht of Katrina haar verloren buidel met goud al heeft gevonden. Wrang kijkt ze hem aan en zegt dat ze niet weet waar ze zoeken moet. We gaan eten. De bard vraagt of we al iets van Etinifi hebben gehoord. We zeggen dat we snel op zoek gaan. De bard besluit een lied voor ons te zingen. Daarna gaan we naar onze kamers. Midden in de nacht hoort Rhoxanne wat bij haar bed staan en schreeuwt: *“Wat is dat?”* Ze ziet een persoon bij haar bed staan die de bag of holding grijpt en vlucht. Rhoxanne geeft een schreeuw naar de anderen en stormt er achteraan. De persoon struikelt bijna en laat de bag of holding bijna vallen waarbij de halve inhoud op de grond komt te vallen. Iedereen komt nu uit hun kamers gerent. Torrent, Katrina en de herbergier komen naar buiten. De persoon vlucht. Detritus gaat er nog achteraan maar de

persoon verdwijnt. Iedereen, ook Katrina, komt helpen om alles weer in de bag te stoppen. Als we even later alles nalopen, blijkt de tweekleurige beurs met de kralenkoordjes er niet bij te zitten. Detritus stelt dat we moeten bedenken dat Katrina nu wel weet hoe het zit. De waard vraagt wat er gebeurd is. We vertellen over de dief en hij kijkt bij de deur. Hij ziet dat deze geforceerd is. Hij zal dit melden bij de stadswacht. Hij biedt ons excuses en wat te drinken aan.

De volgende dag komen we naar beneden en we horen het laatste nieuws dat zich over het land verspreidt. Gabal de hoofdmagiër van Gate Pass zou zijn ondergedoken een poosje nadat het stadsbestuur de Inquisitors de stad heeft binnengelaten. Terwijl enkele soldaten van Gate Pass de Inquisitors bezighielden, heeft Gabal met een groep studenten een Ragesian kamp buiten de muren van de stad aangevallen. Er wordt melding gemaakt van bijna tweeduizend dode Ragesians. Een van de Inquisitors is het echter gelukt om Gabal te lokaliseren en heeft een vuurspuwende Draak op Gabal afgestuurd en deze heeft Gabal omgebracht.

We besluiten om eerst naar een slotenmaker te gaan om het kistje te openen. Hij biedt aan om het delicate slot voor 75 gp te openen. Thirza probeert er nog wat van af te krijgen maar dat lukt niet. Hij heeft hem op het einde van de dag open dus komen we dan terug. We besluiten om eerst naar Jess te gaan om te horen wat zij over Buron te vertellen heeft.

We gaan op pad en komen aan bij de molen waar we haar kunnen vinden. Het rad van de molen draait. We kloppen aan en er wordt geroepen: "*Wie is daar en wat komen jullie doen?*" We roepen wie we zijn en er wordt gezegd dat de deur wordt geopend. We horen wat gestommel en worden binnen geroepen. We vragen waar Jess is en er wordt verwezen naar een dame die wat kisten vult. Er zitten vijf personen in de molen, de molenaar, twee fishermen achtige types, een sorcerer en de vrouw die Jess moet zijn. Thirza loopt op Jess af en vraagt over Buron. Jess glimlacht en dan worden we aangevallen. Jess verandert in een Devilachtig type. Nadat de Devilachtige gesneuveld is vlucht een van de fishermen door een geheime draaideur in de muur. Nadat de molenaar ook verslagen is vlucht de tweede fisherman ook door de geheime deur. Nadat Xavius de aanwezige sorcerer heeft afgemaakt is ook deze strijd beslecht. Detritus rent achter de fisherman aan en komt op een trap naar beneden. Hij springt omlaag maar ziet niets. Nu wacht hij op de groep. In het trapgat hangt een briefje waarop staat: "*Niet meer gebruiken.*"

We strippen nog even de monsters en vinden 200 gp en de Devil heeft een fluit, een flute of the dancing satyr.



Na enig overleg gaat de flute naar Detritus. Valaneah doorzoekt het trappenhuis naar beneden met haar crown maar concludeert alleen dat deze ook werkelijk naar beneden loopt. Het trappenhuis lijkt wel veel belopen te zijn. En beneden ontdekt ze de contouren van een geheime deur. De deur wordt geopend en we lopen een gang in die eindigt bij een grote stevige deur. De deur is niet op slot en Detritus opent de deur. Hij kijkt een vijfhoekige ruimte in en ziet een gloeiende cirkel, die meteen na de deur op de grond is gekerfd, en wat muren. Aan een van de muren ziet hij een switch. Aan de muren hangen brandende toortsen. Hij hoort een soort van jammerende stem. Xavius kijkt naar de cirkel en ziet dat hij wat doffig is, het zal wel magisch zijn. Maar hij weet echt niet wat het is. Ook Thirza kan er niets van maken.

Rhoxanne kan er niets religieus in ontdekken. Thirza roept of er iemand is maar krijgt geen serieus antwoord. Detritus springt over de cirkel heen de ruimte in en ontdekt dat het gejammer bij de switch vandaan komt. Xavius springt nu ook de ruimte in gevolgd door Valaneah. Ze ontdekt dat op alle binnenmuren in totaal vijf switches zitten. Detritus haalt nu een switch om en hoort een klik. Xavius, die naar de cirkel kijkt, ziet een van de vijf punten opgloeien. De switch valt weer terug naar de beginstand. Thirza springt nu recht vooruit de ruimte in en botst tegen iets op, een van de fishermen zit hier, onzichtbaar. Hij is bang en geeft zich over aan Thirza.

Thirza vraagt of hij weet wat het symbool is maar dat weet hij niet. Hij weet alleen dat Jezska, de echte naam van Jess, hier uit vandaan kwam en hij weet niet wat zij van plan was. Hij hoort bij een groepering, de White Wyrms, een groep die sympathiseert met de Ragesians. Er was nog een andere groep die kisten hebben opgehaald maar die behoren niet tot de White Wyrms. Maar ook die sympathiseren met de Ragesians. Nelebekus behoort ook tot de White Wyrms. Jezska heeft de fishermen ingehuurd om kratten te vervoeren. En nu kregen ze de opdracht om onze groep aan te vallen. Maar Jezska was in geen tijden meer beneden geweest. Maar wat voor ras Jezska was weet hij niet. We binden de fisherman vast en leggen hem in de gang.

We besluiten nu om gezamenlijk de switches over te halen en Thirza ziet in haar ooghoeken alle cirkelpunten oplichten. We horen nog iets en bevinden ons ineens in een soort void of een deel van een andere wereld. De grond lijkt uit stof of aarde te bestaan. Het lijkt alsof het gloeit en is roodbruin van kleur. Toch voelt het glad en plat aan. De lucht is donkerrood en het lijkt alsof er stormen hoog in de lucht woeden. Iedereen lijkt alleen in de ruimte te zijn. We zien in de void drie cirkels, een grote en twee kleinere. De grote, in het midden van de ruimte is dof en de twee in de hoeken gloeien licht.

Thirza ziet een Troglodyte achtig figuur verschijnen. Ze raakt in gevecht met het monster. Detritus zit in een andere void en deze ziet er exact hetzelfde uit. Hij ziet een Zombie Hulk op zich afkomen. Hij vraagt wie het is, maar krijgt geen antwoord. De Hulk stormt op Detritus af en dus gaat hij ook vechten. Xavius ziet een Devil verschijnen. Hij vraagt wat hij hier doet. Hij weet dat het een Pain Devil is. En ook dit wordt matten. Valaneah zit ook in eenzelfde ruimte en ziet een Bugbear. Ook deze twee gunnen elkaar het licht in hun ogen niet. Voor Rhoxanne geldt hetzelfde en zij ziet een Planeswalker achtig type. Deze heeft een shortbow en een speer. En ook dit wordt vechten.

Detritus verslaat even later de Hulk en ziet de middelste cirkel opglloeien. Hij stapt er in en hij verdwijnt uit zijn void. Even later verschijnt Detritus in de void van Thirza en ook de Zombie Hulk verschijnt, weliswaar gewond. Valaneah verslaat de Bugbear en ziet ook de cirkel opglloeien en stapt er in. Door toedoen van Thirza gaat de Zombie Hulk weer neer. Valaneah en haar Bugbear verschijnen in de void van Xavius. Valaneah verslaat de Pain Devil. En even later verslaat hij ook de Bugbear. De cirkel gloeit weer op in deze void. Valaneah, Xavius, de Bugbear en de Pain Devil komen nu in de void bij Detritus en Thirza. Detritus verslaat de Troglodyte. Valaneah schakelt weer haar Bugbear uit. Detritus weet de Pain Devil weer uit te schakelen en de cirkel gloeit weer op. Nu verschijnt iedereen inclusief de monsters in de void van Rhoxanne. Detritus weet weer de Bugbear en de Zombie Hulk te verslaan. Xavius verslaat de Planeswalker. Valaneah verslaat de Troglodyte. En Detritus verslaat de Pain Devil. Nu begint de cirkel weer op te gloeien. Rhoxanne wil met de hele groep in de cirkel springen, maar Thirza is daar op tegen. Thirza springt in de portal in de hoek en komt in de andere hoek terecht. En daarna besluiten we alsnog, wat Rhoxanne al voorstelde, in de middelste portal te springen.

We komen nu in een ruimte, wat lijkt op de binnenruimte van de vijfhoekige ruimte. In het midden zit nog een soort portal en er zit een deur met daarop een inscriptie. Rhoxanne weet dit te ontcijferen: *"Pas op geïnfecteerd met undead."* Detritus beukt de deur open en gaat naar buiten. Hij komt in een donkere gang terecht die twee kanten oploopt. Valaneah loopt de linker gang in. Aan het eind van de gang die zij in loopt ziet zij op het eind een kamertje waarin een tafel staat. Op de grond ligt een dode Half-Orc. Als zij de ruimte inkijkt ziet ze een Wraith. Ze wordt nog niet opgemerkt en loopt terug. Maar we besluiten toch maar om aan te vallen. Even later verschijnt er nog drie Wraiths. Maar als Thirza de laatste Wraith heeft afgemaakt is ook deze battle weer ten einde.

In de kamer zien we nog twee kastjes staan en een soort fornuis. We doorzoeken de kamer en vinden niets maar op het lijk vinden we een buideltje met 48 gp. Aan de muur zien we een soort wandtapijt hangen. Verderop in de ruimte zien we een halletje met een deur die op een kier staat. Detritus trapt de deur open. Erachter zit een grote kamer. In deze kamer zien we twee lijken op de grond liggen. Er staan een paar banken en er staat een altaar met een

plaquette er omheen. Op de plaquette staat: *“Ode aan de god van de 507^e laag van de Abyss.”* Valaneah doorzoekt het altaar en vind een laatje, maar deze is leeg. De lijken hebben gezamenlijk 95 gp bij zich en een van de twee heeft ook nog een sleutel. Er hangen ook nog twee wandtapijten maar er zit niets achter.

We gaan nu de rechter gang in. We zien een tweetal nissen waarin kratten en vaten staan. Maar het stinkt alleen maar vanuit de vaten en de kratten hebben niets bijzonders in zich. We zien aan de zijkant van de gang een kleine deur en aan het eind een stevige deur. Detritus opent de kleine deur en we komen weer in een kleine ruimte. We zien weer een lijk liggen, deze ligt op een bed. Verder staan er nog een kist en een tafel in de ruimte. Op het lijk vinden we een pouch met 30 gp en in de zoom van zijn kleding vinden we nog wat edelsteentjes ter waarde van 400 gp. Het lijk is in zijn slaap door de ondoden omgebracht weet Rhoxanne te achterhalen.

Valaneah onderzoekt de kist, opent hem en vindt er wat wapens in en een kistje met 150 gp aan edelstenen. Maar de wapens hebben niet veel waarde.

We gaan terug de gang in en gaan naar de stevige deur. Valaneah luistert aan de deur en hoort niets. Detritus probeert de deur te openen maar deze is op slot. Valaneah probeert het slot te openen maar dat lukt niet. Thirza opent de deur met de gevonden sleutel. We komen weer in een gang terecht. Er zitten twee deuren in de gang. Ze zien er wat chiquer uit. Er hangen ook twee wandkleden, maar er zit niets achter. Valaneah probeert de linker deur en opent deze. Er zit weer een kamer achter. Op de vloer staat een symbool. De kamer lijkt een soort van alchemie lab. Er staan wat tafels in het lab met allerlei attributen op. Tevens zien we een bed en een kist. Er ligt een slijpsteentje, wat flesjes en wat magische dingetjes. Valaneah onderzoekt de kist. Op de kist zitten twee sloten. Valaneah probeert de kist te ontsluiten, maar dat lukt niet. In de kamer zit ook een luik op de grond. Op het luik staat een tekst. Rhoxanne leest de tekst, er staat: *“Pas op! Alleen voor de hoofdmeester.”* Het ziet er niet naar uit dat het luik op slot zit. Detritus scheurt het luik open en ziet een grotachtige ruimte, er hangt een laddertje naar beneden. We sluiten het luik weer en zetten de kist erop, zodat er niemand van beneden doorheen kan. We gaan de gang weer in naar de andere deur. We openen de deur en vinden weer een kamer. Dit lijkt een bibliotheek te zijn. Er staan kasten met boeken, een bed, een tafel en er ligt wederom een lijk op de grond. In de ruimte stuiten we op een Battlewight. Hoewel gevaarlijk, zit het ons mee en wordt deze uiteindelijk door Xavius afgemaakt. De Wight heeft een magisch plate armor, een battleforged armor. In de ruimte vinden we nog een aantal boeken die misschien nuttig kunnen zijn. Rhoxanne herkent een van de boeken als een ritual boek. Er zitten twee spreuken in. De ene is een wyvern watch en de andere is een sending. Op het lijk vinden we nog 30 gp. En verder hebben we nog de eerder gevonden spullen geïdentificeerd als een caustic whetstone, twee flesjes jolt flask, en drie flesjes alchemist's spark. Op naar de ladder onder het luik dan maar.



We verdelen de gevonden buit, de flesjes alchemist spark gaan naar Xavius, de caustic whetstone gaat naar Detritus, de beide rituals en de jolt flask gaan naar Rhoxanne. We besluiten nu om weer terug te gaan naar de kamer met het luik. We halen de kist van het luik en openen het luik. We dalen de ladder af naar beneden. De grot waar we nu in zitten ruikt muffig en er ligt overal mos en schimmel op de grond. Valaneah speurt de omgeving af. De grot loopt verder in een soort knik. De grond ziet er sompig uit en er zijn geen recente voetafdrukken te zien. Na de knik gaat de grot over in een grotere ruimte. Er staan paddenstoelen in de ruimte en overal liggen schimmels op de grond. Na enig speurwerk ziet Valaneah een lichaam onder de schimmels liggen. We lopen in de richting van het lichaam en Rhoxanne onderzoekt het lichaam. Het ligt er al een aantal weken, de persoon lijkt door necrotische schade te zijn gestorven. Er zitten sporen van slijm op het lichaam. Valaneah ziet in een van de hoeken een glibberig, slijmerig beest. Het beest komt op Detritus af en weet op een of andere magische wijze de lamp op Detritus zijn schouder te doven. Detritus slaat meteen terug. Rhoxanne steekt haar torch aan. Ze weet het beest met een jolt flask te raken.

Het monster weet nu ook de torch van Rhoxanne te doven en is ineens verdwenen. Xavius steekt nu zijn torch aan en we zien het monster weer in een van de hoeken. Maar ook deze toorts dooft weer. Maar nu gaat het lampje van Detritus weer aan. Het monster staat weer ergens anders. Uiteindelijk maakt Valaneah een eind aan deze donkere strijd. Het monster ziet eruit als een gemuteerde Shadow Slime. Op het lichaam van de man vinden we een sleutelring met drie sleutels en een klein scroll kokertje. Er zit een klein papiertje in. Er staat een vreemde tekst op:



'*Sutipicco*', Rhoxanne probeert het te ontcijferen en komt tot de ontdekking dat dit Abyssal moet zijn. Detritus denkt dat het '*Occipitus*' moet zijn. We roepen dit in de ruimte maar er gebeurt niets. Valaneah doorzoekt de ruimte maar vindt geen geheime doorgangen. We gaan terug naar boven en proberen met de sleutels de kist te openen. Twee sleutels passen op de kist en de kist gaat open. We vinden een paar pouches een klein houten kistje en een scroll kokertje. In de pouches zitten 1.200 gp en voor 2.700 gp aan gems. In het kistje zitten twee potions, dit zijn potions of regeneration. In het kokertje zit een scroll met een teken, een tattoo of the Wolverine. Hier hebben we er al een van. De tattoo gaat naar Xavius en de andere tattoo gaat naar Valaneah. De potions gaan naar Xavius en Detritus.

We gaan nu terug naar de vijfhoekige kamer en na enige discussie met Thirza gaan we in de cirkel staan. We zeggen: "*Occipitus*." We zien even de dieprode wolken van Occipitus voorbij schieten en uiteindelijk komen we terug in de ruimte vanwaar we vertrokken waren naar de Void. We gaan nu weer de gang in en nemen de fisherman, die nog steeds gebonden in de gang ligt, mee en gaan naar boven. We komen nu weer in de molen.

We verlaten de molen en gaan naar Seaquen en brengen de fisherman naar de stadswacht. De dienstdoende klerk vraagt nog even hoe hij binnen moet komen in de molen en we proberen hem uit te leggen hoe hij dat moet doen. Uiteindelijk komt hij tot de conclusie dat dichtmetselen van de doorgang de beste optie is. Maar de geheimzinnige cirkels moeten toch door de magiërs uit het Lyceum onderzocht worden. Hij zal dit melden bij het Lyceum. Hij praat ons nog even bij over de laatste ontwikkelingen:

Het Tweede Ragesian Leger, aangevoerd door generaal Ashok Danava, geholpen door het Derde Leger, heeft een bres in de poort van het eerste district van Gate Pass geslagen. De geruchten gaan dat de Shahalesti voorraden naar Gate Pass sturen om de belegering om te zetten in een tegenaanval.

Ook vernemen we dat het probleem met de vluchtelingen in Seaquen steeds nijpender wordt. Er zit onrust en dreiging in de lucht. De stadswacht heeft veel goede dingen over ons gehoord en hoopt dat we wat kunnen betekenen voor het vluchtelingenprobleem. We verlaten het bureau.

Rhoxanne gaat eerst nu richting de tempel en vraagt daar of ze in afzondering even het woord tot Pelor kan richten. De anderen gaan het kistje ophalen bij de smid. De beste man heeft het kistje open kunnen maken en krijgt zijn 75 gp. Thirza opent het kistje en vindt er een rod in. De man is ook nieuwsgierig en wil weten hoe we aan het kistje gekomen zijn. Maar dat gaat hem niets aan. We verlaten de shop en gaan terug naar de herberg. Gilver de bard is zich aan het voorbereiden voor zijn avondoptreden. Als hij ons ziet vraagt hij of we al wat van Etnifi hebben gehoord. Als we dit negatief beantwoorden gaat hij verder met zijn voorbereidingen.

Rhoxanne heeft 50 gp gedoneerd in de tempel en gaat terug naar de herberg. Thirza is bezig met de rod en ontdekt dat het een mercurial rod is. Rhoxanne komt de herberg binnen en

vraagt of Katrina er is, maar die is nog in de stad. Ze zal met een uurtje terug zijn. Verder vraagt Rhoxanne of Banahman Vett nog langs is geweest. Deze heeft een verzegeld pakje voor ons afgegeven, welk de waard aan ons overhandigd. We besluiten te gaan eten. Katrina komt ondertussen binnen en ze komt naar ons toe. Ze wordt bijgepraat over de molen. Rhoxanne wil Katrina schadeloos stellen voor het verlies van haar pouch maar daar wil ze niets van weten. Ze vraagt of we nog nieuws uit Gate Pass hebben, en we praten haar bij. Rhoxanne vraagt nu of we ons even kunnen terug trekken. Als we even in onze kamer zitten zegt Rhoxanne dat iemand anders de bag of holding moet overnemen, daar zij het niet eens is over wat er de laatste tijd gebeurd is en wat erin vervoerd wordt. Xavius besluit om de bag over te nemen. Thirza vraagt wat er dan gebeurd is en Rhoxanne vertelt dat ze het niet eens is met hoe het de laatste tijd gaat, onder andere met de pouch van Katrina. Als zij de pouch duidelijk kan omschrijven dan moet ze hem toch terug krijgen, ook al was Rhoxanne op dat moment enigszins verdeeld, maar het bezoek aan de tempel heeft haar weer doen inzien wat recht is en wat krom. Rhoxanne geeft dan aan dat ze in Gate Pass bij de groep is aangesloten omdat het besef er was dat er onrecht was en dat de mensen geholpen moesten worden. De eerlijke opzet van de groep lijkt in gevaar te komen nu er andere personen bij de groep zijn gekomen en we dreigen af te glijden als we niet eerlijker in de leer worden. Als dit zo doorgaat wil Rhoxanne ermee stoppen. Thirza en Rhoxanne hebben hierover een goed gesprek en ook de anderen lijken het er hier mee eens te zijn. We besluiten nu om het pakje van Banahman te openen, het beloofde goud zit er in met een bedankbriefje. We gaan weer naar de gelagkamer en de waard vertelt nog wat hem de laatste tijd ter ore is gekomen:

Het Eerste Ragesian Leger, aangevoerd door generaal Magdus, de opvolger van Coaltongue, heeft een staakt het vuren afgekondigd vanwege het slechte weer. Het leger stroopt nu de oostelijke vlakten van Sindaire af en plundert steden om de troepen te voeden.

We vragen aan Katrina of ze wat spullen voor ons wil verkopen. We gooien de items die we niet kwijt willen in de deep-pocket cloak die Detritus nu om heeft en de verkoopbare spullen blijven in de bag die Katrina mee krijgt. Ze krijgt 5 procent van de winst. Ze gaat hiermee akkoord. We overleggen nog even en besluiten om het ei van de Draak te gaan opsporen om het vluchtelingenprobleem op te lossen. De waard vertelt dat ene Crystin naar ons gevraagd heeft en ze komt elke morgen even langs tijdens het ontbijt in de hoop ons tegen te komen. Ze is druk bezig met vluchtelingenwerk en wil ons graag spreken. We zullen even op haar wachten voordat we de volgende dag vertrekken. Maar nu eerst gaan we van een welverdiende nachtrust genieten.

De volgende dag zien we Crystin al in de gelagkamer zitten. Ze vertelt dat zij druk bezig is met de vluchtelingen en ze ziet haar vader nog maar zelden, die is in de stad gehuisvest. Ze wil ons voorstellen aan een vrouw, Laurabec Adelsberg. Zij heeft wat ideeën om het vluchtelingenprobleem aan te pakken. Ze kijkt Rhoxanne aan en deze vindt het een goed idee. Ook Thirza is van mening dat we mee moeten gaan. We besluiten om meteen na het ontbijt met Crystin mee te gaan.



We gaan de stad uit en we zien de troosteloze omgeving van het vluchtelingenkamp. We lopen door wat modder naar een tent die alleen staat. We zien aan de zijkant een grote Adelaar zitten. Crystin vertelt dat dit Laurabec haar adelaar is, daar vliegt ze op. We gaan richting de tent en de adelaar zegt: "Stop, wat zijn jullie bedoelingen zijn om de heilige vrouw Laurabec te spreken?" Maar dan wordt met behulp van een trident het

gordijn voor de ingang van de tent opzij geschoven en Laurabec komt naar buiten. We stellen ons voor. Crystin vertelt de bedoeling van ons bezoek. Laurabec vertelt dat ze wil dat de mensen van de verschillende godheden bij elkaar gebracht moeten worden om dan een eenheid te worden om zo polarisatie door verschillen in religie te voorkomen. Iedereen zal dan beter met elkaar omgaan. De verschillende stromingen moeten elkaar willen begrijpen en daarvoor is overredingskracht nodig om de circa acht groeperingen over de streep te trekken. Ze kijkt nu vooral Rhoxanne aan. Ze wil wel met ons mee om de groeperingen te benaderen, hoewel niet elke groepering gecharmeerd is van Laurabec. Rhoxanne zegt dat ze dit begrijpt en dat ze hier wel aan mee wil werken. Laurabec legt uit dat bijvoorbeeld de groep van Arick een fervent aanhanger van Kord is en dus wellicht door Detritus benadert kan worden. Het verenigde geloof moet leiden tot een soort Tempel van de Aquiline Heart. Thirza vertelt over de missie met de Draak om voor extra tenten te kunnen zorgen en ook dit wordt op prijs gesteld. Crystin vertelt dat het overhalen van de groepen weliswaar nodig is, maar dat het niet op een paar dagen aankomt. Ze zal regelmatig naar de herberg gaan om te kijken of we terug zijn en bekijken hoe we dan verder gaan om een en ander aan te pakken.

We besluiten dus om eerst richting de Draak te gaan en gaan wat paarden kopen. We gaan naar een koopman en kopen vier rijpaarden. De betere warhorses vinden we te duur. De verkoper belooft dat ze met een half uurtje klaar staan. We gaan na een half uurtje te paard op zoek naar de Draak. We rijden door het bos richting het schip en hopen zo een spoor van de Draak te vinden. Even verderop zien we een lege wagen op het pad staan met twee paarden ervoor. De wagen staat er verlaten bij. Valaneah gaat op onderzoek uit en ze ziet aan de zijkant van de weg iemand gehurkt in de bosjes zitten. Hij houdt de wagen in de gaten. Dit lijkt verdacht veel op een hinderlaag. We besluiten om onze paarden een stukje terug in het bos vast te binden en dan op de man af te stormen met getrokken wapens. Zo gezegd, zo gedaan en Detritus roept: *“Kom te voorschijn.”* De persoon roept: *“Nee, nee, doe me niets.”* Detritus zegt: *“Laat je wapen vallen, dan doen we je niets.”* Er komt een Half-Orc te voorschijn en hij laat zijn wapen vallen. Hij zegt dat er groot onheil dreigt. Hij vertelt dat hij een Draak in de lucht heeft gezien, een groene en dat hij doodsbang is. Thirza vraagt waarom de paarden niet op de vlucht zijn geslagen voor de Draak. Thirza, Rhoxanne en Xavius zien vrij veel voetstappen rond de paarden. Thirza roept: *“Het is een valstrik.”* Plots zien we nog vier Orcs uit de bosjes komen.

Detritus mept meteen de eerste Orc neer. Twee Orcs zien er wat steviger uit en lijken Ragesian soldaten. Even later verschijnt er nog een bruut uitzierende vent. Deze roept: *“Geef jullie over aan de Inquisitor!”* Hij heeft een schedel van een dier op zijn hoofd en klauwen aan zijn handen. Inmiddels zijn de Orc hulptrouwen gedood maar er komt nog een Orc veteraan aan, gevolgd door nog enkele soldaten. Het wordt een hevige strijd en de baas, de Inquisitor, is gevaarlijk. Even later gaat Rhoxanne neer. Thirza gooit een healing potion bij Rhoxanne naar binnen en ze komt weer bij. Maar dan sneuvelt de Inquisitor en uiteindelijk slaat Detritus de laatste veteraan bewusteloos. We binden hem vast en proberen hem uit te horen. Hij vertelt dat hij van een cel van de White Wyrms is en onder leiding van Inquisitor Damius ons moest afmaken. Hij vertelt dat zijn schuilplaats de molen is en dat er nog een andere locatie in de buurt moet zijn, maar die is hem niet bekend. Hij heeft de Draak wel eens zien vliegen maar meer weet hij ook niet. Hij weet wel dat er een ei gestolen is en ergens te koop zou zijn. Nelebekus kent hij niet. In de kratten bij de molen zaten allerlei ingrediënten en ook vloeistoffen die voorzichtig vervoerd moesten worden. De precieze inhoud is hem onbekend. Aangezien we ons zouden beteren, laten we hem na deze informatie leven en sturen hem weg. Hij vraagt om zijn wapen in verband met de risico's in dit gebied, maar Thirza geeft hem alleen een oude dolk mee. We onderzoeken wat de Inquisitor bij zich heeft: een mooie belt of vim. Deze gaat naar Thirza. Ook vinden we nog een pouch met 34 gp en een pouch met 700 gp aan gemmetjes. We gaan terug naar waar de paarden hadden moeten staan maar we zien vijf doorgesneden touwen aan de boom bungelen en wat hoefafdrukken. Grommend proberen we een schuldige aan te wijzen en de eerste blikken gaan richting Thirza. Zij is echter al zielig genoeg want ze had haar obsidian steed ook vastgebonden omdat deze maar één keer per dag geroepen kan worden.

We gaan te voet verder richting de Draak. We vinden sporen die wel eens van een Draak zouden kunnen zijn. We volgen deze en komen bij een ruïne aan. We zien hier een volwassen



vrouwelijke groene Draak. Ze kijkt ons doordringend aan. Thirza vertelt dat we van haar gestolen ei gehoord hebben. Maar ze denkt dat wij het ei gestolen hebben en het nu aan haar willen verkopen om er zelf beter van te worden. Ze vertelt dat ze een schip heeft aangevallen maar daar was het ei ook niet. Thirza vertelt waarom ze de lire of building nodig heeft, maar de Draak zegt dat ze zelf de lire gebruikt om huisjes te maken en daar haar frustraties op te botvieren. Ze zegt dat als we haar kunnen overtuigen door het ei terug te brengen, wij de lire een maand kunnen lenen. Bovendien zal ze ons een extra beloning geven. We weten de Draak te overtuigen van onze goede bedoelingen. Ze wil wel dat we haar de dief brengen en die laat ze weer los als we de lire na die maand terugbrengen. Ze belooft om zich een week gedeinsd te houden en geen aanvallen te doen zodat we het ei kunnen

vinden. Maar ze heeft geen enkele aanwijzing van wie of hoe het ei gestolen is. En verder wil ze geen enkele medewerking geven.

We besluiten om terug te lopen naar Seaquen en na anderhalve dag lopen komen we aan. We gaan eerst naar de stadswacht en kijken of de klerk iets weet over het Drakenei. Maar deze weet het echt niet. Hij verwijst ons naar het dieven circuit en dat we misschien in de haven moeten zoeken. We besluiten om bij Banahman Vett te gaan informeren. Banahman heeft wel het verhaal over het ei gehoord maar deed het af als gerucht. We vertellen hem dat we de Draak hebben gesproken en wat we hebben afgesproken. Hij vertelt hoe groot dat ei ongeveer zou moeten zijn. Hij zegt dat we bij het dievengilde zouden moeten informeren. Hij vertelt nog even hoe we het ei moeten herkennen. Als het ei echt is draait hij maar een halve slag in de rondte.

We gaan de haven in en leggen ons oor te luister in een kroeg. We komen bij een tafeltje uit waar we misschien iets te weten komen. Er zitten twee mannen aan het tafeltje. Thirza probeert in een vrolijke bui wat los te krijgen. Maar als ze naar het ei vraagt, krijgt ze een negatief antwoord. Dan gooit ze 100 gp op tafel. En dan vertelt een van de mannen dat hij wel iemand kent die zo'n ei heeft. Volkomen legaal uiteraard, zeggen ze erbij. Voor 500 gp krijgt ze een naam en locatie. Thirza geeft de 500 gp en ze krijgt een adres van een soort goktentje en ze moet vragen naar ene Trevor. Die zou dan wel weten wie het ei zou hebben. We gaan naar het tentje en we kijken of er ook andere uitgangen zijn. We bewaken de uitgangen en Thirza klopt aan en wil met Detritus naar binnen. Er gaat een luikje open er wordt gevraagd wie ze zijn. Ze stelt zich voor als Candy en Peter. Ze vraagt naar Trevor. Het luikje wordt dichtgegooit. Ze klopt weer aan en stelt zich nogmaals voor en zegt dat ze interesse heeft in de handelswaar van Trevor. Het luikje gaat weer dicht. Ze moet wachten en even later komt er iemand naar de deur en deze gaat open. Dan moet ze alleen binnenkomen. Ze denkt nu met Trevor te maken te hebben en vraagt naar het Drakenei. Ze krijgt te horen dat er eventueel sprake is van een ei en hij vraagt wat ze er voor wil geven. Trevor vertelt dat het een waardevol en veelgezocht item is. Een bedrag van 4.000 gp is helemaal niet raar zegt hij. Thirza zegt maar 3.500 gp te hebben. Dit zou wel eens te weinig kunnen zijn, maar hij wil het toch doorgeven. Even later komt hij terug en zegt dat het morgen te leveren is. Thirza dringt aan dat ze haast heeft en geeft de naam op van de kroeg waar ze net geweest is en dat ze daar zal wachten. Verder vraagt ze nog hoe ze aan het ei zijn gekomen. Misschien wil de man die het ei gestolen heeft

hier iets over vertellen. Ze vraagt of die man mee kan komen. Hij zegt dat het voor een paar honderd gp misschien te regelen is. Ze wordt weer buitengezet. Detritus springt zowat uit zijn harnas als hij over de 3.500 gp hoort, maar afspraak is afspraak.

We gaan nog even kijken of Katrina al geslaagd is om de spullen te verkopen. Dit blijkt het geval te zijn, ze heeft er 2.332 gp voor gevangen. Ze krijgt haar beloofde vijf procent. Thirza wacht in de kroeg aan de haven en de man komt later die avond naar haar toe. Ze krijgt een papiertje toegespeeld met de plaats waar ze zich moet melden en dat ze alleen moet komen met het geld. Ze ziet op de afgesproken locatie een waterput, een man leunt tegen de put aan. Ze spreken elkaar even aan en dan wenkt hij en gaat er verderop een deur open. Er komt een man aan met een pakje. Thirza vraagt of ze het mag controleren. Dat wil hij zelf doen en er wordt tegenaan getikt en het ei draait half rond. De man vraagt nu of hij het geld mag controleren. Dit moet het ei zijn, nu wil Thirza gelijk oversteken. Na enig gemor stemt de man hiermee in.

We hebben nu dus het ei, zijn een kleine 4.000 gp armer, maar nu moeten we de dief nog mee zien te krijgen naar de Draak! We overleggen of en hoe we de man eventueel kunnen overvallen. Maar het gebouw waar hij in zit is als illegaal gokhol goed beschermd en dus lastig binnen te vallen. We denken dat we misschien naar binnen kunnen stormen als Thirza weer naar buiten komt, maar of dit gaat werken?



We gaan weer naar het pand waar Thirza voor het eerst Trevor ontmoet heeft. Detritus gaat met haar mee als beschermheer. Ze klopt aan en er doet een man open. Ze stelt zich weer voor als Candy. Zij mag naar binnen maar Detritus moet buiten blijven. Hij besluit om buiten wat rondjes te gaan lopen, en de rest van de groep lost hem zo nu en dan af. Candy mag in een kamertje gaan zitten en even later komt de man die haar heeft binnengelaten haar weer halen en mag ze mee naar een ander kamertje. Ze ontmoet nu een andere man en ze vraagt of hij de persoon is die het ei gestolen heeft. Hij draait er een beetje omheen maar Thirza peilt zijn gedachten en ze bespeurt wat nervositeit. Ze vraagt nu hoe hij het gedaan heeft maar hij wil zijn geheimen nog niet kwijt. Thirza gooit nu al haar 'charmes' in de strijd en probeert nu het een en ander uit om hem te overtuigen om zijn geheim prijs te geven. Ze vraagt of hij mee wil om wat te drinken in de nabij gelegen kroeg maar hij weigert, hier heeft hij al alles. Op een gegeven moment vraagt hij wat ze er voor over heeft om wat te vertellen over het ei, voor deze informatie vraagt hij 5.000 gp. Maar dat is teveel voor Thirza, ze biedt hem 50 gp en dat weigert hij dan weer. Hij vraagt nog wat Thirza voor de informatie over heeft, maar ze komt niet met een tegenbod over de brug. Hij wil dan het gesprek beëindigen. Thirza probeert nog wat om hem uit te horen maar hij maakt zich er met een simpel verhaal vanaf. Thirza stopt nu met de onderhandelingen. Ze wordt naar buiten gebracht door een ander figuur en wordt de deur uitgezet. Ze gaat naar de anderen en vertelt dat het gebouw net een fort is, dus moeilijk aan te vallen, verder vertelt ze dat de persoon in principe 5.000 gp vraagt.

We besluiten om het gebouw in de gaten te houden. Valaneah kruipt op een dak en de anderen staan her en der verdekt opgesteld. Na verloop komt er iemand naar buiten maar deze voldoet niet aan het signalement. Af en toe lijkt er iemand naar binnen en naar buiten te gaan, maar dat is het in verband met nachtelijk uur moeilijk te zien. Ondertussen duiken Thirza en Xavius de bar weer in en Thirza gaat vragen of iemand de persoon kent die aan het signalement voldoet. Ze vindt uiteindelijk iemand die hem vaag kent, eerst krijgt ze de naam Trevor door, maar dat kan natuurlijk niet. Maar dan wordt ene Rick genoemd, een duister type met veel schulden die druk gezocht wordt door andere duistere types. Ze heeft ondertussen 10 gp uitgegeven. Ze gaat weer naar de anderen en vertelt wat ze gehoord heeft. We overleggen nu wat we gaan doen. We besluiten om een briefje bij hem te laten bezorgen met het verzoek dat Candy hem toch wil ontmoeten op een afgelegen plek in het bos, en dan krijgt hij 1.500 gp als hij op de afgesproken plek komt om 12.00 uur 's middags en nog eens 1.500 gp als hij de plek van het ei heeft laten zien. Het is niet de bedoeling dat hij het geld

krijgt, maar het is een list om hem uit het illegale 'fort' te krijgen. Detritus bezorgt de brief en komt weer terug. We gaan nu eerst naar de herberg en gaan slapen.

We zitten de volgende dag aan het ontbijt en Crystin komt binnen. Ze vertelt dat Laurabec verderop in een café zit met een van de factie leiders uit het kamp. Zij heet Jrestaki, een Half-Orc, de leidster van de Ragesian vluchtelingen. We besluiten om met haar mee te gaan naar de kroeg en zien Laurabec met een woest uitzierende vrouwelijke Half-Orc in gesprek.

Laurabec stelt ons voor en haalt wat te drinken. Jrestaki vertelt dat ze uit Ragesia komt en zegt dat ze het helemaal niet eens is met de Inquisitors. Ze vertelt over de praktijken die de Inquisitors uithalen in Ragesia. Verder vertelt ze over de gewoontes van haar volk in het vluchtelingenkamp. Ze offeren elke dag een beest aan de god van de kracht, een berengod. We beginnen nu met de onderhandelingen. En na enige tijd weten we haar te overtuigen om mee te doen met een gezamenlijke tempel. Laurabec bedankt Jrestaki en vooral ons voor de moeite. We vertellen haar waar we mee bezig zijn en ze zegt dat ze graag op een Draak zou willen vliegen, maar dat haar Adelaar ook prima is. Maar we vertellen dat we verder moeten en gaan uiteen.

We vertrekken naar de in het briefje omschreven plek even buiten de stadspoort. Xavius, Valaneah en Rhoxanne stellen zich verdekt op. Detritus en Thirza staan openlijk op Rick te wachten. Om twee voor twaalf komen twee mannen met één paard aangelopen, een van de twee is Rick, de ander lijkt op hem. Het blijkt zijn broer te zijn. Ze zien er nerveus uit. Hij heeft begrepen dat 'Candy' op het aanbod wil ingaan. Thirza geeft hem de belofde 1.500 gp. Hij controleert het geld en hij besluit om mee te gaan om de plek aan te wijzen. Dan geeft Thirza het commando om hem te grijpen. Rick is verbaasd en wil op de vlucht slaan, zijn broer gooit de buidel met goudstukken op de grond en wil ook vluchten. Dit staan wij natuurlijk niet toe en vallen aan. Aanvankelijk vallen de broers niet aan, maar op een gegeven moment zien ze geen uitweg meer. Uiteindelijk slaat Valaneah Rick bewusteloos. Nu zijn broer nog. De broer is bang en vraagt of hij weg mag. Xavius schreeuwt: *"Geef je over."* Kennelijk in paniek weigert hij dat. Hij probeert weer te vluchten maar dat lukt hem niet en Detritus slaat hem bewusteloos. We binden ze vast. Thirza pakt de buidel met goud weer op. Rhoxanne brengt de broers weer bij kennis. We vertellen aan de broer wat we nu gaan doen met Rick. Hij wil niet mee, dus we nemen hem nog een stuk mee en we zullen hem verderop loslaten. En halve dag later laten we hem los en hij gaat er vandoor. Rick nemen we vastgebonden mee. Wij lopen door en gaan richting de ruïne waar de Draak huist. De nacht begint te vallen, we slaan een kamp op en gaan om toerbeurt op wacht staan. De nacht verloopt echter zonder problemen. We lopen nog een halve dag verder en komen dan bij de oude ruïne uit. Valaneah gaat naar voren en vindt de Draak op haar plek. Ook wij komen nu naar deze plek toe.

De Draak vraagt of we de dief hebben en we laten hem zien. We overhandigen haar de dief en het ei en zeggen dat we de dief wel weer levend terug willen, en dat zegt de Draak toe. Tevens zegt ze dat we de lyre slechts één maand mogen lenen en geen dag langer. Als beloning voor het terugbrengen van het ei krijgen we een longsword en een mail armor. De Draak vertelt hoe de lyre werkt en dan verlaten we de ruïne. Ondertussen kijken we wat we gekregen hebben, de armor is een finemail astral fire armor, deze gaat naar Rhoxanne. Het zwaard is longsword of shared wrath en deze gaat naar Xavius en zijn longsword gaat naar Valaneah. Valaneah besluit tevens de tattoo of the Wolverine terug in de bag of holding te stoppen. Als we daarna nog even omkijken zien we de Draak wegvliegen met Rick tussen haar klauwen. We besluiten om terug te gaan naar de stad en het vluchtelingenkamp.

We gaan naar Laurabec toe met de lyre. Crystin is bij haar aanwezig. We laten Laurabec de lyre zien, en geven een demonstratie. Er verschijnen nu een aantal eenvoudige huisjes in het kamp die wel een poosje zullen blijven staan. Alles beter dan de tenten en gebrekkige houten beschuttingen. Laurabec vertelt ondertussen nog wat recente geruchten.

Een vloot van Ragesia vaart naar de hoofdstad van Sindaire, en de leiders van Seaquen vermoeden dat het Eerste Ragesian Leger zich wil samenvoegen met de vloot in de komende weken.

Het Derde Ragesian Leger, aangevoerd door generaal Revulus, bereidt zich voor om naar het zuiden van Dassen op te trekken, nadat ze assistentie bij Gate Pass hebben verleend. Maar het slechte weer heeft deze opmars opgehouden.

We vertellen aan Laurabec dat we de lyre maar één maand in bruikleen hebben. Dan moet hij weer terug zijn bij de Draak. We willen nu eerst de groep van leider Arick overtuigen om toe te treden tot de gezamenlijke tempel.

Arick heeft wel even tijd om ons te woord te staan. Hij verwelkomt ons en vertelt dat hij over ons goede verhalen heeft gehoord. Detritus gaat met hem in discussie om uit te leggen waarom hij zich ook moet aansluiten bij de gezamenlijke tempel. Arick zegt nu dat hij nog nooit van een Warforged gehoord heeft en wil wel een potje met Detritus vechten. Als voorwaarde stelt Detritus dat bij verlies van Arick hij met Laurabec gaat praten. Hiermee gaat Arick akkoord. Dan komt er een wild uitzierende man aangelopen en stelt zich voor als Xavious Foebane. Hij wil wel als scheidsrechter fungeren bij het duel. Dat past wel bij hem als leider van een nieuwe ordedienst, als onderdeel van de stadswacht, om de rust en vrede te bewaren in het kamp. Tevens vertelt hij dat hij wat nog mensen zoekt voor deze ordedienst. Laurabec kent hem wel en zegt dat het een goede man is. Crystin vertelt aan de anderen dat zij dit vergeten was ons te vertellen en kijkt beteuterd. Het duel vangt nu aan. Voor deze test der giganten gebruikt Detritus zijn whetstone. Na een spannend duel met enkele zeer rake klappen, erkent Arick uiteindelijk zijn meerdere in Detritus. Xavious is ook onder de indruk van Detritus. Arick zal met Laurabec gaan praten om te vragen wat ze van plan is en zich aansluiten bij haar gedachte over een gezamenlijke tempel.

Na deze goede afloop gaan we terug naar de herberg. De waard heeft een bericht voor ons van Dougan Rambausen. Hij overhandigt het ons.

Hierin staat dat het boek en de tekening van de cube bestudeerd zijn door enkele magiërs en hun beste studenten. Een van de studenten heeft de tekening van de cube herkent en wist zich te herinneren dat een dergelijk voorwerp in het bezit van haar opa was. Haar opa heeft besloten het ter beschikking te stellen als dit de dreigingen kan verminderen. Simeon en Dougan Rambausen zijn druk bezig deze cube te onderzoeken. De vertaling van het boek is ook lastig daar deze gecodeerd is. Dougan laat weten dat hij zo spoedig mogelijk weer contact met ons opneemt. Hij is ons niet vergeten.

Gilver komt naar ons toe en vraagt of we al wat gehoord hebben van Etinifi. We beloven om deze opdracht de volgende ochtend uit te voeren. Rhoxanne besluit om haar morningstar en haar chainmail of durability in de bag of holding te stoppen. We verdelen 7.500 gp uit de pot onder elkaar.

Detritus vraagt nog even aan de waard of er iets voor Warforged te krijgen is in Seaquen. De waard vertelt dat er een gerucht gaat dat er ergens in Seaquen iemand is die extra ledematen bij personen kan aanmaken of andere vreemde aanpassingen aan levende objecten kan verrichten, maar doet deze meteen af als fantastische verhalen.

De volgende ochtend, na het ontbijt, gaan we op weg naar de gezonken stad. Na een half uurtje lopen komen we bij de oostkant van het schiereiland op het strand aan en zien we in de zee nog enige gebouwen half boven water uitsteken. We moeten nu zoeken naar de tempel die Etinifi op het oog had. En na enig speurwerk en gebruik van onze vaardigheden weten we de tempel te ontdekken. We zwemmen richting de ingang en komen bij een deur die geheel onder water ligt aan. Het pand ziet er nog intact uit. Detritus neemt een duik en beukt flink op de deur, maar alsof het door de waterdruk komt, de deur geeft niet mee. We kijken eens door de ramen maar kunnen niet goed zien of er water in de tempel staat. De deur wordt nogmaals onderzocht en ziet er stevig uit. Maar verderop bij de bodem ziet de muur er wat beschadigd uit, wellicht is er hier een doorgang te creëren door wat stenen weg te halen. Valaneah duikt en gaat slepen met de stenen en ziet achter de stenen een gat. Het water staat in de tempel

ieder geval hoger dan dat zij door het gat kan zien en Valaneah zwemt naar binnen. Zij merkt nu dat ze wel kan staan. Er lijkt zich bovenin de tempel een luchtbel te vormen die verdere stijging van het water tegenhoudt. Het water komt tot haar middel. Detritus zwemt nu ook naar het gat. Valaneah gaat eerst de anderen ophalen en Detritus zwemt als eerste naar binnen als iedereen beneden is. Hij ziet een soort inktvisachtig beest naar hem toe zwemmen. Verderop ziet hij nog een inktvisachtige en een grote krabachtige. Wat meteen opvalt zijn de vreemde vormen en hier en daar gifgroene vlekken op de beesten, alsof het mutaties zijn. Als Detritus in de aanval gaat komt er nog een scumachtig beest aan. Later sluit er nog een krab aan bij de groep monsters. De beesten vormen geen grote dreiging en als Xavius de laatste inktvis verslaat is ook deze strijd ten einde.



Valaneah onderzoekt de dode monsters en komt tot de conclusie dat dit vreemde wezens zijn, met lichaamsdelen die niet helemaal bij de beesten passen, dit zijn duidelijk gemuteerde beesten. Het lijkt door magie gemaakt te zijn. Rhoxanne moet meteen denken aan de opmerkingen van de waard die het had over iemand die zich met dit soort zaken bezig zou houden. We onderzoeken de ruimte, Rhoxanne ziet allerlei battle achtige taferelen als versiering op de muren staan, verhalen van het Aquiline Heart. Het verhaal vertelt over de locatie van het Heart, waar de zielen van de doden bijeenkomen en de storm zwarte regen over het land uitstort. Valaneah kijkt naar het altaar. Het altaar ziet er niet bebloed uit en het staat stevig op zijn plaats. Valaneah ziet op een van de muren een teken, dat later aangebracht moet zijn, maar ze kan het niet thuis brengen. Het heeft niets met arcane te maken maar moet meer in verband gebracht worden met de Seela. Rhoxanne probeert het te vertalen, maar dat lukt niet zo goed. Echter, het lijkt op een symbool dat door Etinifi is aangebracht, om te laten zien dat het goed met hem gaat en dat hij verder is gegaan. Valaneah probeert aan de armen van de beelden te trekken, maar dat heeft geen resultaat. We besluiten om weer terug te gaan en komen door het vluchtelingenkamp.

We zien de eerste resultaten van Laurabec en Crystin met de lyre of building. Her en der staan wat nieuwe gebouwtjes. We gaan nu naar de herberg en vragen naar Gilver de bard. Maar die is er nog niet, hij komt pas later in de middag terug. We gaan naar onze kamer en gaan even in bad. We praten nog wat met de waard en het personeel en horen het laatste nieuws over de vorderingen van de Ragesians.

Het Vierde Ragesian Leger valt ondertussen Shahalesti binnen, aan de noordkant van de Otdar Mountains.

Het lijkt dat Leska haar strijdkrachten aan het splitsen is, een vreemde beslissing. Alhoewel de Ragesische legers aan de winnende hand zijn, kunnen ze op deze wijze toch niet hopen om het land te kunnen bezetten? Het ziet er naar uit dat ze eenheden inzetten om ellende en vernietiging over het land te zaaien.

We besluiten om eens een bezoekje te brengen aan Lee Sidoneth, Torrent wil wel met ons mee om haar oude leermeester te bezoeken. Hij woont ergens bij de haven en we gaan naar zijn woning die gelegen is een smal straatje nabij de drukke kade. Op de deur zit een briefje: *“Welkom, kom binnen. Ik ben meestal achter bezig om Lula te verzorgen.”* We openen de deur en gaan naar binnen. We horen van achter in de woning wat stemmen. Iemand zegt: *“Haar wil is nog sterk. Zorg ervoor dat de elixers uitgegeven worden. Ik heb er nog zeker een dozijn meer nodig om het af te maken. Er is nog genoeg tijd om naar het moeras te gaan om te ruilen.”* We zien iemand aan komen lopen, het is een grote man. Torrent herkent hem als Lee Sidoneth en hij herkent Torrent ook. Hij glimlacht als hij Torrent ziet en begroet ons, maar hij wil eerst zijn

andere gasten even uitlaten. Twee Half-Orcs en een klein Human-achtig type, die er een beetje verkleurd uitziet en hij heeft in zijn nek ook iets wat op een extra oor lijkt. Valaneah en Detritus lijken de ene Half-Orc te herkennen als Nelebekus aan de hand van het briefje van de heksen in het moeras. Lee Sidoneth nodigt Torrent, en ons ook, uit voor een kopje thee. Valaneah en Detritus besluiten om toch nog even buiten te gaan kijken of ze de Half-Orc zien, maar helaas ze zien hem niet tussen de op de kade lopende mensen. Ze vragen nog her en der of iemand wat gezien heeft maar dat loopt op niets uit. Ondertussen zit de rest gezellig bij Lee aan de thee. Als ook Valaneah en Detritus weer binnenkomen vraagt Valaneah naar de kleine man en zijn vreemde huidskleur. Lee vertelt dat hij Paradim Dogwood heet, een magiër die mutaties kan uitvoeren. We vertellen nu waarom we hier zijn. Hij vertelt dan weer zijn idee over de oorlog met de Ragesians maar hij heeft niet echt een mening over de oplossing. Hij wil ons Lula graag laten zien en we gaan naar achteren waar een groot basin staat. Hierin zit een flinke geel met roze inktvis. Lee vertelt dat Paradim dit gedaan heeft. We vragen naar Nelebekus, de Half-Orc die we net weg zagen gaan. Maar die kent hij niet als zodanig, volgens hem heten de Half-Orcs Brutus en Setalis. Ze wonen bij de haven en zijn met handel in kruiden bezig net als Paradim.

We vertellen nog even dat we vanmorgen wat gemuteerde vissen hebben afgemaakt. Hij zegt dat dit vast creaturen van Paradim waren. Misschien hebben de eigenaren genoeg van ze en zijn ze in zee losgelaten. We krijgen van hem het adres van de winkel van Paradim, even verderop in de haven. We vragen of hij weet hoe we met Simeon in contact kunnen komen. Maar ook hij zegt dat Simeon een druk man is en moeilijk te spreken is. Lee moet nu weer naar het Lyceum om les te geven en verontschuldigd zich.

We gaan vervolgens naar de winkel van Paradim om te kijken of we wat informatie kunnen inwinnen. De deur van de winkel is open en we gaan naar binnen. Er staat een vrij stevig uitzijnde man achter de toonbank. Hij lijkt ook wel iets magisch uit te stralen. Er staan allerlei kooien, bakken en kisten met beesten, veren, huiden en andere onderdelen in de winkel. Ook staat er een vat met groen gekleurde vloeistoffen. We vragen naar Paradim, maar die is er niet. Die komt morgen pas weer. De bediende vraagt of hij wat voor ons kan doen. We zeggen dan dat we morgen weer terug komen. We willen Paradim wat vragen over mutaties van zeedieren. Dan vertelt de bediende dat er mensen zijn die hun dieren willen laten muteren. Een exclusieve trend waar je lekker mee opvalt. Detritus vraagt of de mutaties zich kunnen voortplanten, maar daar is nog niets over bekend. We verlaten de winkel en gaan nog even naar het vluchtelingenkamp.

We komen in het gebied van de Ragesische druiden. Deze hangen de godin van de pelgrimage aan. Lequeris is de leider van deze groepering. We gaan met hem in discussie over de eenwording van de tempels. Na een heftige discussie, waarbij het even mis leek te gaan, weten we hem toch te overtuigen. We willen nu naar Laurabec om haar het resultaat te vertellen en gaan haar tent binnen en begroeten haar. We zeggen dat we ook Lequeris overtuigt hebben om mee te doen, waar ze heel blij mee is. Detritus vraagt nog of zij ook nog een groepering heeft kunnen overhalen, maar nee. Ze is meer bezig met de rust tussen de diverse groeperingen te bewaren. Ze heeft wel hulp van Xavious met zijn ordehandhavers om de rust te herstellen. Daarna verlaten we het kamp.

In de herberg is Gilver inmiddels aanwezig en bezig om zijn spullen klaar te zetten voor de avondvoorstelling. We vertellen hem dat we Etinifi nog niet gevonden hebben, maar we hebben wel een teken gezien waar hij mee aangaf dat het goed ging. Gilver kent het teken echter niet. We vertellen over de gemuteerde vissen in de tempel en ook de inktvis bij Lee Sidoneth. Ook hebben we het over de winkel van Paradim Dogwood. Hij denkt nu toch wel dat het roddelverhaal over mutaties, dat de ronde gaat, klopt. Hij bedankt ons voor de informatie en besluit om dit alles mee te nemen in zijn liederen. Daarna gaan we eten. Torrent en Katrina zitten ook aan tafel en ze horen onze verhalen aan. Katrina vraagt zich af of we de bollen, die we bij de heksen hebben gevonden, eens bij het Lyceum af kunnen geven om te laten onderzoeken. De waard, die ons eten brengt, vertelt dat het circus van de Wayfarers in de stad

is. Thirza hoort dit en wil er graag heen. Katrina wordt gevraagd om kaartjes te regelen. Tevens geven we Katrina twee bollen mee om bij het Lyceum af te geven aan Dougan om te laten onderzoeken. Ze vertrekt meteen. Gilver begint met zijn voorstelling en heeft inderdaad een verhaal over de mutaties. Katrina komt enige tijd later terug en heeft groot nieuws: *"Er is morgen een bijeenkomst in het Lyceum en wij zijn uitgenodigd."* Ze heeft bij het afgeven van de bollen een brief meegekregen waarop het een en ander staat. Er komen afvaardigingen uit de omringende landen. Simeon leidt de bijeenkomst. Deze is om twaalf uur en we worden op tijd verwacht. We praten nog wat na en besluiten te gaan slapen.

De volgende dag gaan we op tijd naar het Lyceum. Aan de poort horen we dat we verwacht worden. We worden door een persoon opgehaald en naar de hoofdtoren gebracht. We zitten in een ruimte en horen een zoemend geluid. Het lijkt dat de ruimte omhoog gaat. Laurabec is ook in deze ruimte aanwezig en een flamboyant geklede man en enkele Dwergen, waarschijnlijk bewakers. We lijken te stoppen en de deur wordt geopend. We worden verwelkomd door Simeon en uitgenodigd om naar binnen te gaan. Hij bedankt ons dat we zijn gekomen. We komen een koepelvormige ruimte binnen. Een Dwerg genaamd Kiernan Stekart is het hoofd van het War Department. Hij sluit de deur en vraagt iedereen aan tafel te gaan zitten. Onder de aanwezigen zijn de magistraat Lorb Vortberd, Lee Sidoneth, Xavious Foebane en Laurabec Adelsberg. De flamboyant geklede man is de vertegenwoordiger van de Wayfarers, Giorgio. Ook de ambassadeur van Dassen, Keifer Numhout is aanwezig evenals de ambassadeur van Sindaire genaamd Cranston Snord alsook de ambassadeur uit Ostalin Kazha Lonam.

Simeon heet ons welkom en vertelt: *"Ik hou het kort. Er zijn vele vijanden, maar één van de grotere dreigingen is Leska. Ze noemt zichzelf vol trots de Supreme Inquisitor. Ze wil alle landen bezetten en dus verkeren we allemaal in gevaar. We moeten allen vechten tegen de Scourge uit Ragesia. Al onze skills zijn belangrijk en iedereen moet zijn steun verlenen willen we overleven. We moeten haar legers terugdringen en Leska van haar troon stoten. Ik mag dan verstand hebben van magie en mijzelf aan deze taak verbinden, maar ik heb geen verstand van oorlogsvoering en tactieken. Ik wil daarom graag jullie mening horen."*

Lorb Vortberd: *"Ik ben van mening om zo veel mogelijk mensen te mobiliseren voor de beveiliging van Seaquen. Allianties zie ik niet direct zitten omdat we dan straks onderdrukt worden door wie dan ook."*

Lee Sidoneth: *"Mijn taak is de veiligheid in de haven. Ik zie een groter risico met de vluchtelingen die allemaal in boten deze kant opkomen en de haven onbereikbaar maken. Laten we geen overhaaste andere dingen doen."*

Xavious Foebane: *"Ik ben voor een alliantie tegen Ragesia om zo voldoende kracht op de been te brengen. Ik denk dat de mace van Coaltongue een belangrijke rol speelt en ik zou daar naar op zoek gaan. Het lijkt mij dat Leska er ook op zoek naar is omdat ze haar legers opsplijt. Ik voel het meeste voor een kleine groep specialisten die bepaalde operaties kunnen uitvoeren en dat we de grote legers behouden voor de verdediging. Ik ken zo'n groep, maar deze dient Koning Steppengard uit Dassen. We moeten de koning eerst overtuigen van het belang dat deze groep ons allen kan helpen."*

Laurabec: *"Ik hou me minder bezig met militaire zaken, maar wel met de problemen in het vluchtelingenkamp. Ik weet ook wel dat veel ellende door de Ragesians komt, maar we hebben hier ook een brandhaard en vele tekorten zoals eten, onderdak, een gemeenschappelijk geloof en..."*

Ze wordt onderbroken door Lorb Vortberd: *"Ik zeg steeds dat we de problemen in het kamp moeten onderdrukken met de ordetroepen van Foebane. Zo keert de rust terug. Met alleen praten komen we er niet."*

Giorgio probeert de gemoederen te bedaren: *"De Wayfarers zijn druk bezig met het teleport probleem. Wij hebben er misschien wel het meeste last van want zo kunnen we ons schip niet snel verplaatsen. Er is misschien een kans dat we kunnen samenwerken met Seaquen. Ik zal dit met onze leider Sheena Larkins bespreken. Ondertussen moeten we ook wat afleiding hebben en ik nodig iedereen hierbij uit voor de premièrevoorstelling van ons circus. De grootse voorstelling: 'The spectaculair Trail of the Xulmec' vangt aan over drie dagen. Jullie zijn van harte welkom op het schip!"*

Keiver Numhout van Dassen: *"Koning Steppengard is teleurgesteld dat de oproep van Seaquen veel vluchtelingen door Dassen doet trekken. De koning denkt erover om een neutraliteitspact met Leska af te sluiten."*

Simeon onderbreekt hem: *"Van een pact met Leska kan geen sprake zijn! Bovendien zal Ragesia nimmer neutraliteit laten bestaan, getuige de aanval op Gate Pass."*

Cranston Snord: *"Sindaire is bereid om Ragesia te weren en ze wil Seaquen zeker behulpzaam zijn, maar zonder dat er te veel aandacht op hun zelf komt. De politici zijn wellicht te overtuigen als Seaquen ergens een goede slag maakt hetgeen vertrouwen biedt. Voor wat betreft de Torch of the Burning Sky is het wel duidelijk waar deze is, het probleem is echter hoe je erbij komt. Het verhaal gaat dat in de nacht dat Coaltongue vermoord is, er zich een vuurstorm boven Castle Korstull ontwikkelde die in een paar maanden alles heeft gedood wat er leefde en groeide. Men zegt dat alleen de doden er nog lopen... Ik kan mij niet voorstellen dat iemand naar het kasteel kan gaan, laat staan dat iemand daar zin in zou hebben."*

Kazha Lonam, ambassadeur van Ostalin: *"Onze monarch Khagan Onamdammín is bezorgd over het lot van onze burenen. Uiteraard wil hij steun bieden en zijn elite legers op pad sturen. Het zou vreselijk zijn als Seaquen al zijn land kwijt raakt aan de Ragesians. Wellicht is het een idee om slechts een derde van Seaquen af te staan aan Ostalin als deze de verovering van de Ragesians kan helpen te voorkomen..."*

Ineens wordt de deur opengegooid en er komt iemand binnen rennen. Het hoofd van het War Department, dat naast de deur staat, cast meteen een spreuk en de man knalt weer terug. Simeon staat op en zegt: *"Rustig, dit is Johund, onze boodschapper."*

Johund komt aangeslagen weer naar binnen, maar voor hij zijn verhaal kan doen komt er een beeldschone vrouw naar binnen in een volledige wapenuitrusting en geflankeerd door zes man, allen gekleed in blauwgrijze mantels. Er ontstaat bijna paniek, maar Simeon zegt tegen iedereen rustig te blijven zitten. Ze stelt zich voor als Lady Shalosha, dochter van de Koning van Shahalesti. Met tussenpozen zegt ze:

"Het was niet mijn bedoeling jullie vrees aan te jagen. Ik kom met een aanbod van de koning tot redding en veiligheid van de stad Seaquen en haar vluchtelingen: een alliantie. Zoals jullie weten is Shahalesti het juweel van de beschaving, maar we worden aangevallen door de Ragesians. Voor elk verlies dat wij lijden, lijdt iedereen in de bedreigde landen. Wij zijn de enige natie met de kracht om hen terug te drijven, maar de overwinning is niet zeker. Mijn vader, de stralende Lord Shaaladel weet dat sommige naties, zoals hier vertegenwoordigd, ons graag zien vallen, maar zij weten niet dat dit lot ook hen zal wachten. Het is moeilijk te vertrouwen op leiders van andere naties, zeker als er onder de huidige dreiging alleen maar een afgezant naar deze bijeenkomst wordt gezonden. Wij sturen een hele vloot! Zeventien van onze schepen naderen de



haven van Seaquen en vormen een ring van bescherming. Hiermee tonen wij onze toewijding tot de strijd, die – zo is mijn vader van mening – moet worden geleid door Shahalesti. We nodigen jullie uit om deel te nemen aan de strijd tegen het Ragesische leger. Veel potentiële bondgenoten hebben hun weg naar Seaquen gevonden en we zijn hier gekomen om hen te ontmoeten. Echter, we willen geen enkel risico lopen op verraad van welke omvang dan ook en derhalve vragen we de controle over Seaquen over te dragen aan onze vloot totdat we echt weten wie bondgenoot zij en wie niet. Admiraal Telshanth zal dienen als tijdelijke gouverneur van Seaquen.”

Er ontstaat nu allerlei commotie onder de ambassadeurs. Simeon probeert de zaal weer rustig te krijgen. Lady Shalosha ziet het aan en lijkt wel begrip voor de situatie te hebben. Ze zegt dat admiraal Telshant de opdracht rechtstreeks gekregen heeft van haar vader en dat zij daar buiten staat. Ze kan wel proberen met haar vader te praten over de mogelijkheden.

De ambassadeurs raken wat verhit en willen dat ze meteen de zaal verlaat, hetgeen ze dan ook doet. De ambassadeurs willen met hun achterban praten en iedereen verlaat de zaal en wij worden door Simeon gevraagd om nog even te blijven. Simeon gaat even weg en komt na een kwartier weer terug.

Hij zegt: *“Wat een ontwikkelingen allemaal.”* Hij verwijst ondermeer naar de situatie in Gate Pass. *“Maar de ontwikkelingen met de Shahalesti overrompelen ons.”*

Hij wil ons nog bijpraten over de case en over de bollen. *“Dougan moet onderweg zijn hierheen en dan spreken we hierover verder.”* Simeon gaat weer even weg en hij komt terug en zegt dat hij Dougan niet kan vinden. Dus kan hij nog niets over de case zelf vertellen. Hij begint nu over het boek.

“Het boek is geschreven door Kreven, de hoogste Inquisitor na Leska. Het lijkt alsof Leska zelf haar goedkeuring aan het boek heeft gegeven. Het verwijst naar de Scourge en honderden, zo niet duizenden, ‘ontrouwe’ magiërs die zich daar hebben verzameld. De tekst is hier en daar nog een beetje onduidelijk en ik heb meer tijd nodig om het goed te bestuderen. Ik denk namelijk dat er meer is rondom die ‘Scourge’ dan alleen de naam. Het tweede deel lijkt mythen te bevatten over iets dat een Trillith heet. Ik kan mij niet herinneren dat woord eerder gehoord te hebben. Mogen we het boek nog even houden om het beter te bestuderen?”

Rhoxanne vertelt wat wij gehoord hebben over de Trillith: *“Trilla is de naam is van een zeer jonge gouden Draak die was gevangen door Drakus Coaltongue. Indomitability, de Draak uit het Fire Forest, zou het kind van Trilla worden genoemd.”*

En ook vertelt ze van de droom van Crystin bij het de bron van de zilveren rivier: *“De bebloede muren zitten vol leven en de harten van mens en dier zijn erdoor vervuld met vuur. Dit moet een stuk zijn uit een lied van de leden van het Aquiline Heart.”*

Simeon weet hier geen antwoord op te geven. Hij vertelt dat Dougan ons nog verder zal inlichten over de case. Hij zou graag willen dat Koning Steppengard overtuigd kan worden om met Seaquen samen te werken. Het lijkt hem op te vallen dat Lady Shalosha soms aarzelde tijdens haar toespraak. Zou ze het er zelf wel mee eens zijn? We discussiëren wat over deze zaken en iedereen heeft zo zijn eigen mening maar hoe gaan we verder? Moeten we in zee gaan met Lady Shalosha, moeten we haar ‘blokkade’ verdrijven, moeten we naar Koning Steppengard gaan? Hoe pakken we dit aan? Het zijn geen vragen die per se vandaag of overhaast moeten worden beantwoord, maar we kunnen niet wekenlang niets doen...

We besluiten de komende dagen goed na te denken en verblijven in de stad. We gaan naar de informatietent van de Wayfarers op de kade en kijken of we daar nog wat aan de weet kunnen komen. We zien een rood met wit tentje bij de haven staan en gaan erin. We zien de guild mistress Sheela Larkins. Ze stelt zich voor en we raken in gesprek. Ze legt uit dat de voorstelling gaat over een eeuwenoude en verre beschaving met vreemde gebouwen en wezens. De voorstelling zelf wordt aan boord van het schip gegeven. Ze legt ook uit dat ze niet meer

gemakkelijk kunnen reizen. Dit komt door het teleport probleem. Het schip wordt normaal gesproken van land naar land geteleporteerd en vaart dan de haven binnen. Ze hoopt dit binnenkort te kunnen oplossen. Na een aangenaam gesprek gaan we weer verder. Rhoxanne koopt bij de tempel van Pelor nog even drie healing potions, een voor Thirza en twee voor de groepspot. Daarna gaan we terug naar de herberg. Dan hebben we twee rustige dagen om na te denken.

Het is zover, we gaan naar het circus voor de voorstelling. Er lopen meer mensen over de pier naar de boot en we worden door Giorgio naar binnen gelaten. We gaan het dek op en lopen de trap af zo'n twee verdiepingen naar beneden. We komen in een ruimte die bijna rond is. Deze ruimte is groter dan de breedte van het schip en dus moet er wel haast sprake van magie zijn. Katrina heeft plaatsen voor ons gereserveerd bijna achterin, maar Thirza had weer liever vooraan gezeten bij de leiders van Seaquen. Als de zaal vol is, sluit het luik boven de trap zich en dimmen de lichten en begint de muziek te spelen. Giorgio komt in fleurige kledij het podium op en heet iedereen welkom. We zien een enorm spektakel met papieren Draken, piramides en dergelijke. In de eerste korte pauze begint Katrina uit te leggen dat de Draak Ragesia moet voorstellen en ze vertelt de bedoelingen van dit verhaal. In de tweede pauze vertelt ze dat de keuze van de kostuums te maken heeft met de verschillende landen die de coalitie aangaan. En in de derde pauze begint ze al over hoe dit volgens haar afloopt. Dan beginnen er mensen geïrriteerd te raken door haar getetter. Ze wordt op haar schouder getikt door iemand die zegt dat ze zich rustig moet houden. Ineens zien we iemand naar boven lopen. Het is Giorgio en hij loopt in een reizigers outfit de trap op. Twee van ons denken dat er bloed op zijn handen zit. Valaneah gaat voorzichtig achter hem aan roept hem nog even zachtjes als hij door het luik gaat naar het eerste dek gaat, hij kijkt even om maar loopt door en sluit het luik weer. Detritus ziet iemand dood op de grond liggen in een soort nis, hetgeen kennelijk de andere aanwezigen is ontgaan. Detritus gaat ook de trap op achter Giorgio aan en ook Thirza volgt even later. Valaneah gaat terug om het lichaam te bekijken. Zijn keel is doorgesneden, het lijkt de stuurman van het schip te zijn. Valaneah gaat naar Xavius en Rhoxanne en vertelt wat er gebeurd is, zonder de voorstelling te verstoren. We besluiten dat Xavius rustig naar Simeon loopt om te vertellen wat er aan de hand is terwijl Rhoxanne en Valaneah omhoog gaan. Detritus ziet op de eerste verdieping een bemanningslid en vraagt waar Giorgio is. Die vertelt dat Giorgio zojuist een klein kistje uit de hut van de stuurman heeft gepakt en naar het dek is gegaan. Detritus stormt nu naar het dek en Thirza is vlak achter hem. Hij ziet twee Half-Orcs staan, waaronder de zogenaamde Nelebekus die hij bij Sidoneth had gezien. Er staan ook twee bemanningsleden en Giorgio loopt met een kistje onder zijn arm richting het stuurwiel op het achterdek. Detritus stormt op Giorgio af en krijgt een kleun van de Half-Orc Selatis. Even later komt ook Thirza op het dek enige tijd later gevolgd door Valaneah. Detritus ziet naast het schip een als soldaat gekleed persoon in het water drijven. Plots wordt er een net van boven in de richting van Detritus gegooid door een vrouwelijke bondgenoot van Giorgio. Rhoxanne komt nu ook aan dek. Giorgio rent naar het stuurwiel en plaatst het kastje en begint iets te rommelen naast het stuurwiel. Thirza valt hem aan en plots verdwijnt hij. We beginnen te vermoeden wat ons boven het hoofd hangt en moeten opschieten om een catastrofe te voorkomen. Er verschijnen nog drie bemanningsleden die de trap opkomen en meevechten met de bende. Een van hen roept naar



Nelebekus dat hij het luik moet afsluiten. We weten de bemanningsleden redelijk makkelijk uit te schakelen. Giorgio wordt weer zichtbaar ter hoogte van het kastje en gaat verder waar hij mee bezig was. Naar een stressvolle strijd weet Detritus Giorgio neer te maaien. Kennelijk op tijd want we liggen nog steeds met schip en al in de haven. Brutus aka Nelebekus en het vrouwspersoon zien dat het verkeerd gaat aflopen en springen overboord. Dan wordt het luik kennelijk open gebeukt en komt iedereen van beneden aangedenderd, waaronder ook Xavius. Er is paniek en iedereen rent over het dek de steiger op, waarbij enkelen in het water vallen. Simeon en Sheena komen nu naar het stuurwiel gerend. Sheena roept bij het stuur vandaan te gaan en niets aan te raken! Xavius, Thirza en Valaneah gaan via de loopplank van boord. Sheena staat bij het stuurwiel en rommelt aan het kastje. Alle overgebleven gasten worden van boord gestuurd. Rhoxanne en Detritus zijn ondertussen in het water gesprongen, maar zien geen spoor meer van Nelebekus of de anderen. Detritus neemt een van de lijken die in het water drijven mee naar de kant. Deze heeft een blauwzilveren mantel aan.

Als we ons weer bij Sheena en Simeon gevoegd hebben zegt Sheena dat ze niet begrijpt waarom Giorgio dit gedaan heeft. Ook Simeon begrijpt het niet. Beiden beseffen dat het kantje boord is geweest en dat als Giorgio het schip geteleporteerd zou hebben, we allemaal een nare dood zouden zijn gestorven. Sheena zegt dat we beter kunnen uitdragen dat er niets veel aan de hand was om de angst niet zo groot te maken. Het lijkt dat Detritus mee heeft gesleept wordt bekeken. Dit is aan de mantel te zien een Shahalesti soldaat. Hij heeft vreemde sporen op zijn lichaam en hier en daar een groene zweem. Hij heeft aan de ene kant een puntoor en aan de andere kant een rond oor. We overleggen hierover met Simeon. Dit lijkt wel het werk van Paradim Dogwood. Zijn dit nu Shahalesti soldaten of niet? Is hier sprake van een complot?



Het valt ons op dat de wind enorm is toegenomen en dat wij de enigen zijn die er geen last van hebben. Zou dit komen door de gaslucht in de gebroken bollen? Simeon wil het lijk van Giorgio meenemen om te kijken of hij nog wat informatie kan inwinnen. Hij zegt dat hij met een dag contact met ons opneemt. De notabelen staan nog geschrokken en zinnend op wraak op de kade, maar we hebben geen zin om hen tekst en uitleg te geven. We besluiten om nog eens een bezoekje aan Paradim Dogwood te brengen, gezien de oren van de in het water drijvende lijken moet hij er toch meer van af weten.

De bediende staat weer in de winkel. Hij vraagt of hij ons kan helpen en we vragen naar Paradim. Hij gaat hem halen. Paradim komt vanuit de achterzijde de winkel binnen en stelt zichzelf voor. Hij vraagt wat we komen doen. Thirza zegt dat we gehoord hebben dat hij ledematen kan laten aangroeien en we beginnen een gesprek hierover. Detritus zegt dan ineens dat die puntoren goed gelukt waren. Hij beaamt dat hij dat gedaan heeft bij twee mannen, maar hij weet niet wie het zijn. Hij vraagt nooit naar de namen van zijn klanten. Dan vertelt Thirza van de aanslag op het schip van de Wayfarers. Paradim kijkt verrast en beweert van niets te weten. Hij kent niemand die er bij betrokken is. Hij verricht tegen betalingen aanpassingen en stelt verder geen vragen. Hij weet dat Setalis en Brutus kennissen van Lee zijn en dat ze soms kruiden voor hem hebben. Hij weet verder niets van het gesprek wat we bij Lee Sidoneth hebben opgevangen. Thirza denkt dat hij de waarheid spreekt. We begrijpen dat we op dit moment niet verder komen en we verlaten de winkel. We gaan de stad in. Hier horen we nog wat roddels.

Shahalesti heeft diplomatieke gezanten naar ieder land in de regio gestuurd om hulp te zoeken tegen de dreigende oorlog op twee fronten, die ontstaat als Gate Pass valt. Koning Steppengard van Dassen, die er van overtuigd is dat Ragesia geen vijand is, heeft de Shahalesti delegatie geweigerd.

We denken dat er rondom de lijken met de puntoren (Shahalesti soldaten) wat is uitgelekt want er zijn wat groeperingen die proberen wraak te nemen op de Shahalesti vloot. Maar admiraal Telshanth slaat hard terug en brengt de bootjes die te dichtbij komen tot zinken.

Kennelijk is de ring om de haven geen loze dreiging. Als er niet snel een oplossing komt loopt alles uit op chaos. De storm wakkert ook nog eens verder aan en als dit zo doorgaat wordt Seaquen getroffen door een orkaan van formaat.

We gaan naar de herberg. Hier wordt ook nog gesproken over de aanslag. Aan ons wordt gevraagd of we er ook bij waren, maar we laten niet veel los om de speculaties niet verder aan te wakkeren. We nemen nog wat te drinken. Katrina zegt dat we goed werk hebben verricht en de stad voor een ramp hebben behoed. Rhoxanne vraagt nog aan Gilver of Etinifi zich wilde laten veranderen door Paradim, maar Gilver weet hier geen antwoord op. We besluiten om ons bed op te zoeken.

De volgende dag gaan we naar het vluchtelingenkamp om te proberen nog wat groeperingen te overtuigen. Laurabec zegt dat er nog vijf groeperingen over zijn. Ze zegt dat als we nog twee of drie groeperingen weten over te halen, dat dan de rest wel zal volgen. We besluiten om eerst de groep van de Ragesian healers te benaderen. We gaan naar hun kampement en lopen naar hun leider. Dit is een Half-Orc paladin die de god van genezing aanhangt. Ze heet Seperius. Thirza is erachter gekomen dat ze de vrouw wel eens eerder heeft gezien. Deze vrouw houdt van daadkracht. We vangen het gesprek aan en even later na wat goede argumenten, is ook deze groep overtuigd. Terwijl we naar Laurabec lopen om het resultaat te vertellen komt er een man in een pij aanlopen. Hij bedankt ons voor wat we hier in het kamp gedaan hebben en stelt zich voor als Three Weeping Ravens. Hij is lid van de Order of Echoed Souls. Hun aanvoester heet Led by Dreams no Sorrow. Ze zijn in het verleden na een verschrikkelijke tragedie vanuit het noorden van Shahalesti gevlucht naar Sindair en daar hebben ze tientallen jaren gewoond. Toen het Ragesische leger na de dood van Coaltongue hen aanviel en er nog maar een man of veertig van hen over waren, zijn ze hierheen gevlucht. De orde staat voor vrede en rust. Ook hij is er van overtuigd om tot één tempel te komen. Nadat hij ons nogmaals bedankt, vervolgt hij zijn weg. Thirza zegt nu dat we eerst nog even langs de Sindairese magiërs moeten gaan. We ontmoeten Eshale, een vrouwelijke Elf sorcerer. Na een goed gesprek over vooral veel magie waarbij Xavius de expert lijkt te zijn, is ook deze groep overtuigd. We gaan nu naar Laurabec om het goede nieuws te vertellen. Ze is heel blij en ze zegt dat ze nu zelf de rest wel kan overtuigen. Crystin komt ook nog even langs en vertelt dat ze af en toe weer dromen heeft maar ze kan ze niet goed onthouden door de gebeurtenissen van de afgelopen tijd en de indrukken die het vluchtelingenkamp op haar heeft gehad. Maar nu het wat rustiger wordt in het kamp denkt ze dat het wel weer terug zal komen. Valaneah maakt nog een opmerking over het gebruik van de droomzaden maar Rhoxanne wijst haar terecht. Crystin vertelt nog dat ze haar vader een tijd niet meer gezien heeft en wij zeggen dat we hem ook al een tijdje niet meer hebben gezien. Ze laat merken dat ze hem ondertussen heeft vergeven dat hij haar domineerde. Hij is een complexe man, maar hij blijft haar vader. Xavius Foebane komt naar ons toe en zegt dat hij ons nog steeds graag in het team wil hebben. *"Helden als jullie maken indruk en helpen de orde te bewaren,"* zo zegt hij. Rhoxanne vertelt dan dat de nu ontstane eenheid tussen de diverse groeperingen de rust wel tot stand zal brengen.

We gaan terug naar de herberg. De herbergier vertelt dat er bericht is gekomen van het Lyceum. Simeon wil ons zien en we gaan meteen naar het Lyceum. We worden door de wacht toegelaten en naar Simeon gebracht. Simeon vertelt dat ze Giorgio via een ritueel toch nog hebben kunnen uithoren, zij het met flarden. Het blijkt dat het allemaal is georganiseerd door Lee Sidoneth, Simeon lijkt aangeslagen te zijn. Lee zou soms in een tombe komen waarvan de vloer erg warm was. Hij zou sympathiseren met de Ragesians. We vragen of Dougan misschien meer weet, maar Dougan is nog druk bezig met de bollen, die gemaakt zijn in opdracht van Nelebekus en daarmee dus Lee Sidoneth, want beide Half-Orcs waren pionnen in zijn netwerk. En ook de cube houdt Dougan nog druk bezig. Hij is bezig ermee experimenten uit te voeren. Simeon zegt dat hij Lee de afgelopen twee dagen niet meer heeft gezien. We besluiten om hem eens een bezoekje te brengen.

Als we buiten komen merken we dat het nog harder is gaat waaien. Wij hebben er nog steeds geen last van en gaan richting de woning van Lee Sidoneth. De woning ligt er verlaten bij. Ondertussen is de storm aan het razen en slaat de regen neer en wordt het rustiger op straat. Het hout van diverse woningen begint hier en daar te kraken en er ontstaat een griezelig sfeertje. Als we hier en daar informeren hebben zijn burens hem al twee dagen niet gezien. We besluiten om het huis binnen te gaan en we onderzoeken de woning. Het lijkt alsof hij gewoon weggegaan is. Lula, zijn tweekleurige octopus, is ook weg. We moeten meer informatie zien te vergaren. Thirza komt erachter dat de storm magisch is en Xavius weet te achterhalen dat de tombe een misschien een zogenaamde pyromancers tombe is, waarover oude verhalen de ronde doen. Valaneah denkt dat er lava in het spel moet zijn, hetgeen verband houdt met de warme vloer. Rhoxanne is druk bezig de puzzel samen te voegen. Thirza bedenkt dat we in het oog van de storm moeten zoeken. Na wat overleg maken enkele laatste stukjes informatie de puzzel compleet en denken we dat het oog van de storm zich moet bevinden op de locatie waar vroeger een oude gevangenis was in de gezonken stad, waar we al eerder zijn geweest voor onze zoektocht naar Etinifi.

We gaan door de storm en de slagregens op weg naar de gezonken gevangenis. Onderweg zien we wat dakpannen en houten delen van huizen rondvliegen. Het wordt grimmig en we moeten haast maken. Als Lee achter deze magische storm zit, moeten we hem tegen houden, en snel. We lopen aan de buitenkant van het gebied over een verlaagd pad. We zien het dak van de gevangenis deels onder de grond zitten. Aan de andere zijde beukt de zee tegen de gevel, die deels onder water staat. We zien een standbeeld van een Gargoyle op het dak staan. De railing van het dak is hier en daar afgebrokkeld. Verderop op het dak staan nog meer standbeelden van Gargoyles, maar we kunnen er niet veel meer van maken dan dat het standbeelden zijn. We vinden aan het eind van het dak een trap die naar beneden het water in loopt. De zee lijkt vrij diep en niet helder. Aan de lange zijde zijn twee deuren die deels onder water staan, maar waar we waarschijnlijk wel door naar binnen kunnen. De deuren zijn uit het lood geslagen door het bonken van de zee en het water stroomt naar binnen. De deuren moeten in bedwang gehouden worden om naar binnen te gaan, Detritus en Valaneah nemen deze taak op zich, terwijl de rest naar binnen glipt, wadend door het water dat in de hal en de gangen staat.



Binnen zien we een Squid staan en ook een Sea Turtle en verderop staat nog een Squid. Ze zien er gemanipuleerd uit en zien ons kennelijk als indringers en vallen aan. Even later komt er nog een Squid aan. Xavius wordt onder water getrokken door een Squid en vecht tegen verdrinking. Ook Rhoxanne wordt onder water getrokken. Rhoxanne weet weer boven water te komen en ook Xavius komt weer boven water, maar wordt meteen weer onder water getrokken. We richten ons op de Squids en na enige momenten verschijnt Xavius weer boven water, hoestend van het water dat hij heeft binnengekregen. Als de Turtle het loodje legt kunnen we weer verder. Detritus bekijkt een zijruimte. In deze ruimte drijven een aantal kisten. Valaneah gaat de kisten doorzoeken terwijl Thirza en Rhoxanne aandringen op haast. Ze vindt alleen vergane rotzooi. Terug in de eerste ruimte zien we een trap omhoog naar een gang die hoger ligt dan het waterpeil. Ernaast zit een hokje waar een hendel uit de muur komt. Detritus opent eerst een andere deur en daarachter zitten twee zwermen ratten. En nadat de twee zwermen zijn af gemaakt komt er nog een derde zwerm aan. Als deze zwerm ook weg is zien we dat in deze ruimte niets te vinden is. Thirza en Rhoxanne maken weer duidelijk dat we haast hebben, maar dat zijn loze woorden. De volgende deur wordt geopend en in deze ruimte staat een tafel met stoelen en er staat een metalen kist in. Valaneah wil deze kist openen maar dan blijkt dat dit is een animated object is en valt 'de kist' aan. Valaneah wordt gestraft voor haar hebzucht en onder water getrokken en krijgt een golf



water binnen, maar ze weet weer boven te komen. Dan wordt Xavius kritiek geraakt door de kist en gaat hij onder water. Hij is er slecht aan toe. Rhoxanne geneest hem hij komt weer boven en de kist is niet meer. Een aardige valstrik, waar we lering uit trekken. We gaan nu even bij de hendel kijken. Valaneah ziet draden door de muur heen lopen, dat duidt op een mechanische werking. Valaneah gooit de hendel om en hoort een klik maar ziet niets. We gaan naar boven. Detritus loopt voorop en als hij midden op de trap loopt schieten er speren uit de vloer omhoog en raakt gewond. De speren schieten weer terug. Valaneah ontdekt een drukplaat en legt er wat op. De speren schieten weer omhoog en we kunnen nu zien waar we tussendoor kunnen.

Bovenin zien we een lange gang met allemaal cellen. Voor ons op de grond zien we een tekst: '1-1'. De betekenis is ons niet duidelijk. Sommige deuren van de cellen staan open en er zijn er die dicht zijn. In een van de cellen die we goed kunnen zien, ligt een Skeleton met een amulet om zijn nek. Recht vooruit is een gang die doorloopt. Rechts is de gang ingestort. Detritus wurmt zich er tussen door maar deze ruimte loopt dood. Detritus en Valaneah willen graag de ketting hebben. Rhoxanne wijst nog eens op het lot van Seaquen. We kibbelen wat en als Valaneah en Detritus met zijn tweeën de gang richting de cel inlopen, komt de Skeleton tot leven. We horen verderop uit de gang wat hekken opengaan en er komen nog meer skeletten aangesneld. Sommige Skeletons, die geen ketting hebben, blijken meteen neer te gaan. De Skeletons met ketting zijn iets sterker en veroorzaken lastige bijeffecten, maar na wat rake klappen over en weer hebben we de zaak onder controle. Valaneah pakt de kettingen die de dode Skeletons om hebben. Verderop is het hetzelfde verhaal en ook aan dit gevecht komt snel een einde. Valaneah neemt nog twee kettingen mee. Het cellencomplex hebben we verkend en zien verderop een trap die weer omlaag loopt het water in. Deze trap is wat langer en het water lijkt dieper te zijn.



Aangezien we 'alle tijd' hebben worden eerst de halskettingen nader onderzocht, ze blijken magisch te zijn en staan met elkaar in verbinding om de Skeletons te activeren. Uiteindelijk wordt er ook nog over het lot van Seaquen gedacht en gaan we dan toch de trap af omlaag. Detritus en Valaneah gaan weer voorop. Op een gegeven moment staat het water tot aan hun schouders. Ze komen in een bijna onder water staande ruimte. Als ze in de ruimte staan volgen ook Rhoxanne, Thirza en Xavius. Er is hier nog een trap die verder naar beneden gaat. Er bevinden zich ook nog twee deuren in deze ruimte. Detritus gaat naar de eerste deur. Ondertussen voelt Xavius iets tegen zijn benen aanslaan. Er verschijnen drie creaturen. Het zijn ook weer beesten waarop hevig geëxperimenteerd is. Maar na een kort gevecht is deze strijd gestreden. Detritus breekt nu de eerste deur open en kijkt naar binnen. Hij ziet een kleine ruimte die ooit als slaapkamer diende. Er zit een scheur in een van de muren waardoor het water naar binnen stroomt. Detritus schopt nu de volgende verrotte deur open en ziet nog een klein kamertje. Beide kamers hebben niets interessants.

We besluiten nu om de trap naar beneden af te gaan. Hier staat alles onder water en dus zullen we onze adem in moeten houden en moeten zwemmen. Detritus gaat in zijn eentje omlaag. Hij komt in een grote ruimte uit en hij ziet aan de rechterkant van de ruimte een rode gloed van beneden schijnen. En aan de linkerzijde van de ruimte ziet hij niets bijzonders. We zwemmen richting de rode gloed. We zien wazig een put waaruit de gloed komt en we zien een ketting de put in gaan. Detritus probeert de ketting omhoog te halen maar deze is vastgeroest. We besluiten om eerst terug te gaan naar de trap om lucht te happen en daarna gaat Detritus aan een touw de put in. Hij merkt dat het warmer wordt in de put, maar uiteindelijk is het touw te kort om tot de bodem te komen en hij moet terug. Xavius doet een poging om uit te vinden of deze gloed magisch is en komt erachter dat dit niet het geval is. Na nog een keer adem gehaald te hebben besluiten we één voor één de put in te zwemmen. Detritus gaat weer voorop, gevolgd door Valaneah en als hij bijna beneden is hoort hij een luide gong. Hij gaat weer omhoog en we overleggen wat nu te doen. Deze gongslag moet van beneden uit de put



komen. We denken er goed aan te doen om met zijn allen achter elkaar omlaag te gaan. Detritus gaat weer voorop en op het einde van de put valt hij ineens omlaag, er is geen water meer. Hij komt in een grotachtige ruimte. Deze wordt gescheiden door een rivier van lava die een rode gloed en hitte verspreidt. Over deze lavarivier loopt een brug. Het is benauwd warm in de grot. Detritus ziet op de brug een figuur in harnas staan. Verderop in de lavastroom ziet hij een soort magisch schild dat een dikke en kolkende stroom lava tegenhoudt, welke anders door de rivier zou bulderen. Hij

ziet dat het water uit de put door een soort magisch vlies wordt tegengehouden. De soldaat op de brug zegt dan: *“De stad wordt vernietigd en jullie komen naar ons toe? We hebben Lee niet meer nodig om jullie af te maken. Geef je over en ik beloof je een snelle dood.”* Eén voor één komen ondertussen de overige groepsleden uit de put gevallen. Detritus stormt op de man op de brug af en ziet dan aan de overkant nog een achttal Ragesian soldaten staan. Ze lijken hem staan op te wachten met hun kruisbogen. De soldaat op de brug blijkt een soort Devil te zijn. De strijd die nu gevoerd wordt, verloopt heftig. De Devil is een geduchte tegenstander. Detritus stormt op een gegeven moment de brug over en valt heroïsch de soldaten aan omdat het wellicht minions zijn en dus snel zijn te verslaan voordat ze teveel schade aanrichten met hun bogen, maar het blijken stevige soldaten. Detritus wordt omringd door deze lieden. De overmacht is te groot en na verloop van tijd gaat Detritus neer. Rhoxanne kan de afstand om hem te genezen niet overbruggen door de drukte midden op de brug. De Devil geeft opdracht aan de soldaten om hem de genadeklap toe te brengen. De Devil zelf is na een bloederige strijd inmiddels ook zwaar gewond en roept: *“Damius, het spijt me!”* en hij zwaait zijn grote zwaard met een felle beweging rond en slaat zijn eigen kop eraf. Na een zeer gevaarlijke strijd weet uiteindelijk Xavius de laatste soldaat af te maken. We rennen naar Detritus, maar zien dat we te laat zijn. Hij is overleden aan zijn verwondingen. We besluiten om een onderdeel van Detritus en al zijn items mee te nemen om hem eventueel in Seaquen te laten resurrecten.

We zien een openstaande deur achter in de grot. Valaneah sluipt door de deur naar binnen in een ruimte met in het midden een enorme Drakenkop die uit de muur steekt. Ze luistert in de ruimte en hoort geen enkel geluid. Dit is een verblijfsruimte met een tafel, wat slaapzakken en achter in de ruimte zijn nog twee deuren. Ze sluipt nu verder naar binnen en kijkt nu door de rechter deur. Ze ziet een gang waar in een van de zijmuren nog weer een deur zit. Ze bekijkt nog eens de Drakenkop. De bek staat open en is zo groot dat ze erdoor naar binnen zou kunnen, maar het is pikkedonker hetgeen lijkt op een magische duisternis. We volgen Valaneah en gaan eerst de rechter gang in. Verderop wordt deze gang een grotere ruimte. Achter in de ruimte staan wat tanks met een chemische groene vloeistof. In een van de tanks zit een skum-achtig wezen met wat uitstulpingen in wording. Er staan in de ruimte ook nog twee pilaren waar langzaam lava naar beneden vloeit. Er staat ook een bureautje waarop wat alchemisten spullen om wezens te muteren liggen. Er ligt ook een scroll. Dit is een scroll of water breathing, die we meenemen. We kijken nog even bij de pilaren en zien dat er geen omhulsel omheen zit, de lava stroomt op magische wijze omlaag. We zien verderop nog een deur in de ruimte nabij de pilaren. Als we rond lopen zien we nog weer een gang die terugloopt naar de ruimte met de Drakenkop. In deze gang staan nog wat vloeistoftanks en er liggen wat slaapzakken. We bekijken nu eerst de deur bij de pilaren. We openen hem nadat blijkt dat hij niet beveiligd is en zien weer een grot. Het is hier weer erg warm en ook hier stroomt een lava rivier.

We besluiten om eerst terug te gaan en de soldaten grondig te onderzoeken. We vinden in totaal 120 gp op de soldaten. Op de Devil vinden we 600 gp en een speciale helm. Dit blijkt een helm of battle te zijn. Tevens vinden we een sleutel die past op de deur in de zijgang. We openen de deur en zien een bureau, een bed, een kist en een kast. Op het bureau staat een donkere bol. Xavius kijkt in de bol en ziet in de bol een wervelwind draaien. Dit moet wat met de storm te maken hebben en dus lijkt het ons raadzaam om dit in het Lyceum te laten onderzoeken. De kist zit op slot. Valaneah probeert deze te openen, hetgeen lukt, maar ze krijgt wel een acid wolk over haar heen. In de kist zitten twee pouches, een strikeback tattoo en een potion of vigor. In de ene pouch zit 2.600 gp en in de andere pouch zit voor 1.800 gp aan gemmetjes. Rhoxanne kijkt nog even of de donkere bol op de bollen van de heksen lijkt maar die zijn wit van kleur en kleiner.

We gaan nu naar de grotachtige ruimte achter de deur bij de pilaren. Door de grot waarin we nu komen stroomt een rivier van lava en over deze rivier is een brug gebouwd. We zien links in de ruimte nog een deur. Er ligt bloed op de grond voor de deur en er zit een slot op deze deur. Rhoxanne onderzoekt het bloed, het is een combinatie van oud en vers bloed. Er lopen sleepsporen doorheen en voetafdrukken. Het is stil achter de deur. Valaneah opent de deur en het blijkt een martelkamer te zijn. Op een tafel ligt een vrouw. We kijken even naar de vrouw en zien dat het een Elfen vrouw is, die op haar buik ligt. Valaneah draait het hoofd om. Het is niet iemand die we kennen. Rhoxanne onderzoekt haar en het lijkt alsof ze nog leeft. Rhoxanne weet haar te genezen en ze komt bij. Ze kijkt ons verschrikt aan. We proberen haar te kalmeren en ze vraagt wat we van haar willen, waarom we haar dood willen maken. We vertellen wat we hier doen en dat we niet bij de bende horen. Ze stelt zich voor als Faquaniel. Ze vertelt dat ze met een maat samen vanuit Seaquen wilde teleporteren, maar plots in een ruimte bij een obelisk terecht is gekomen. Haar maat is gemarteld en in de lava gegooid. Ze begrijpt het niet want ze dacht dat ze had geholpen. Ze zegt dat er later nog iemand de ruimte ingekomen was om een bepaalde rod te halen. Ze zegt dat er nog meerdere personen gevangen zitten. Ze wijst over de brug in de richting waar enkele cellen moeten zitten.

We nemen haar mee en gaan de brug over en zien een soort traliewerk. Ze vertelt dat daar de gevangenen zitten. Als we in de ruimte zijn zien we diverse cellen. In een van de cellen zien we een man liggen. Valaneah weet zijn traliedeuren te openen. De man ademt nog en hij vraagt of hij vrij is. Hij stelt zich voor als Mareri, een magiër. Hij was wat aan het experimenteren met teleporteren en ineens kwam hij hier terecht. In de ruimte hiernaast bij de obelisk. In de cel naast hem staat een machine. Mareri zegt dat de Ragesians deze machine gebruiken om snel te kunnen genezen en herstellen. In de volgende cel ligt ook een bebloede man. We horen hem kreunen maar hij reageert niet. Rhoxanne brengt deze man bij en hij bedankt ons. Hij vraagt wie we zijn. We stellen ons voor en vertellen wat onze bedoelingen zijn. Hij vraagt of de Wayfarers nog in Seaquen zijn. We vertellen wat er gebeurt is op het schip van de Wayfarers. Hij begrijpt het niet want Giorgio was toch zijn baas... Hij stelt zich voor als Teymour van de Wayfarers. Ook hij was, in overleg met Sheena de guild leider, bezig met het teleport probleem en hij had enige vooruitgang geboekt. Maar bij een volgende poging kwam hij samen met een maat van hem bij de obelisk hiernaast terecht. Zijn maat is gemarteld en later in de lavastroom gegooid. Hij geeft een beschrijving van de figuren die dit hebben gedaan. Eén ervan is de Devil en de andere komt overeen met Inquisitor Damius. Ook kwam er weleens een man die het had over de storm en hoe deze verder aan te wakkeren was. Hij beschrijft iemand die lijkt op Lee Sidoneth. Ze hadden het ook over het lot van de Ragesian spion, een vrouw en wat ze daarmee aanmoesten. Faquaniel kijkt wat heen en weer en weet dat we naar haar kijken. Ze vertelt nu dat ze er spijt van heeft. Ze heeft voor de Ragesians rondgekeken in Seaquen en heeft wat ze zag over de vluchtelingenkampen doorgespeeld, verder niets. Kennelijk weet men genoeg en is ze nu een bedreiging, want ze wilden haar vermoorden. Ze wil ermee stoppen. We schatten in dat ze de waarheid spreekt.

Teymour wil graag naar het circus terug. We zeggen dat we hier voor zullen zorgen zo gauw we weer boven zijn en dat we Faquaniel naar de stadswacht brengen en Mareri naar het Lyceum. Faquaniel ziet er tegenop om mee terug te gaan omdat ze denkt dat ze door de stadswacht van

Seaquen wordt opgehangen en weigert om mee te gaan. We kunnen haar er niet van overtuigen dat dit niet gebeurd. Ze smeekt ons om haar te laten gaan en als ze dan zegt dat ze hier wil achterblijven en desnoods in de lavarivier zal springen. Daarom besluiten we om haar gedwongen mee te nemen. Xavius kijkt Faquaniel aan en slaat haar bewusteloos en ze wordt vastgebonden. We onderzoeken de overige cellen. De laatste cel bevat een obelisk. Er staan inscripties op de grond die opgloeien, een soort runen-trap. De mannen vertellen dat ze hier terecht zijn gekomen. De runen veroorzaken hevige pijnen en verwondingen. Het hek lijkt beveiligd te zijn. Xavius wil een poging doen om deze plek met magische krachten te verwoesten maar dat lukt hem niet, ook niet met de hulp van Thirza. Het lijkt dan wijs om dit door de mensen van het Lyceum te laten onderzoeken. We gaan nu naar de zogenaamde healing machine. We discussiëren over wat raadzaam is, maar uiteindelijk gaat iedereen de ruimte in en dan lijkt het alsof we ons ergens ander bevinden.

Het lijkt alsof we op een bootje op een groot meer zitten. We glijden naar een eiland waar een groots paleis de nacht verlicht. Als in een droom meren we aan en lopen we over een honderden meters lange lichtbrug die glinstert in de nacht. Overal staan gouden en ivoren beelden van Draken die liggend vooruit kijken. Het paleis lijkt verfrissend als we door de gangen lopen, maar de grandeur lijkt een laagje vernis over de decadentie eronder die we lijken te voelen.

We komen aan in een indrukwekkende ontvangstkamer. We staan voor een vrouw die gezag uitstraalt. Ze draagt allerlei amuletten en voorwerpen als die van een shaman. Haar gezicht, met uitzondering van haar bloedrode lippen, is verborgen onder een dierenschedel. Haar gewaad golft zachtjes om haar lichaam heen. Lange zwarte handschoenen bedekken haar handen en onderarmen. We beseffen dat het Leska is en haar lippen beginnen te bewegen: "Ontvang mijn zegen!" Haar aanraking voelt als een ijsstraal die door onze lichamen trekt tot midden in onze zielen. "Voel de kracht van de Scourge. De opoffering van anderen zal je herstellen en ...". Ze lijkt even te aarzelen. "Wat...?!" De kou ontnemt ons van ons bewustzijn. We zijn weer in de grot, zij het natrillend, maar wel genezen en weer op krachten.



We beseffen niet helemaal wat er werkelijk gebeurd is maar we zijn wel weer op krachten. We gaan nog even naar de ruimte met de Draak en bestuderen de bek van de Draak. Teymour en Mareri weten niet wat hier achter zit. Rhoxanne pakt een zwaard van een van de dode soldaten en gooit dat naar binnen. We horen het vallen. Valaneah stapt dan de bek in en loopt voorzichtig stap voor stap de duisternis in haar zwaard voor zich uit stekend. Na een paar meter komt ze in een gedeelte waar wel zicht is. Ze ziet een metalen deur. Op de deur ziet ze lichtgloeiende runen staan. Ze loopt terug en vertelt wat ze gezien heeft. Nu gaan Thirza en Xavius naar binnen, maar die kunnen hier niet wijs uit worden en lopen weer terug. Rhoxanne gaat nu kijken en gebruikt haar comprehend language ritueel. Er staat in het Barazhad: "Hier rust de geest van de pyromancer Damatarion. Verstoor hem niet." Rhoxanne gaat weer terug en Xavius onderzoekt de deur met behulp van Thirza, maar kan niets aan deze deur ontdekken. Terwijl hij aan de deur rommelt, horen ze een klik en krijgen ze een lava regen over zich heen. Xavius gaat terug en likt zijn wonden. Thirza heeft enige bescherming tegen vuurschade en doet nog een poging maar dat lukt weer niet. En ze krijgt weer een regen van lava over zich heen. Ze doet nog een laatste poging maar ook die faalt en ook nu weer volgt er een stroom lava regen die ze te verduren krijgt. Ze besluit om terug te gaan.

We gaan terug naar de put en gaan omhoog. We maken Faquaniel los en brengen haar bij kennis zodat ze zelf omhoog kan zwemmen in de put, maar wel tussen ons in zodat ze niet kan

ontsnappen. We komen uiteindelijk buiten en merken dat de storm nog harder is gaan waaien. Bomen liggen hier en daar om en de toestand ziet er slecht uit.

Xavius en Thirza gaan snel met de bol naar het Lyceum en Mareri gaat met hen mee. Teymour laten we naar de Wayfarers gaan. Rhoxanne en Valaneah gaan met Faquaniel naar de stadswacht alwaar zij in een cel wordt gezet. Daarna gaan ze meteen naar de tempel van Pelor met de overblijfselen van Detritus. De priesters van de tempel hebben het druk met gewonden van de storm. Ze willen uiteraard wel helpen, maar dan wel morgenochtend. Rhoxanne stelt er wat extra vergoedingen tegenover, waarvoor ze alvast wordt bedankt.

Xavius en Thirza komen bij het Lyceum en worden meteen bij Simeon toegelaten. Ze tonen hem de bol. Hij bestudeert de bol en hij denkt dat er toch een soort tweede device moet zijn, zoals een rod waarover is gesproken, om het proces te beïnvloeden. Hij zegt dat we misschien Lee Sidoneth zijn huis nog eens goed moeten doorzoeken naar aanwijzingen. Xavius vertelt nog over de pyromancers tombe en dat de magiërs dit nog eens kritisch moeten onderzoeken, vooral de teleport-obelisk. Simeon is verrast dat deze tombe ook werkelijk bestaat en hij zal er wat deskundigen op af sturen om verder gevaar af te wenden. Hij lijkt erg tevreden over onze vorderingen en belooft dat het Lyceum voor ieder van ons een item zal maken als beloning. Als we hem vertellen wat we willen hebben, zal hij het trachten te maken.



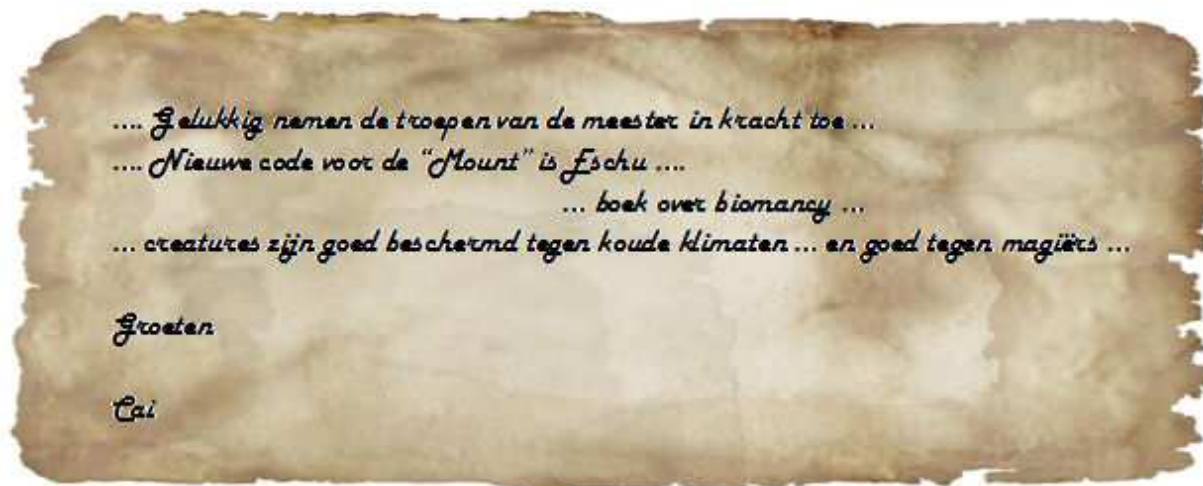
We zitten nog even te overleggen in de herberg. Xavius stopt zijn couters of second chances terug in de groepspot. De deur gaat open en er komt een acoliet van de tempel van Pelor binnen. Zij komt op Rhoxanne aangelopen en ze zegt dat ze haar excuus wil aanbieden omdat men in de tempel de groep niet herkent heeft. Om dit goed te maken hebben ze Detritus al geresurrect, daar ze beseffen dat het in het belang van Seaquen is dat wij weer op pad kunnen. Helaas duurt het een paar dagen voordat zijn krachten weer volledig hersteld zijn. De acoliet is de deur nog niet uit of er komt een bode van het Lyceum aan die vertelt dat onze items gereed zijn.

We gaan eerst naar de tempel om Detritus op te halen. We worden hartelijk ontvangen en naar de ruimte gebracht waar Detritus zich bevindt. We betalen de 500 gp aan de geneesheer en Rhoxanne geeft voor de genomen moeite nog eens 200 gp uit haar eigen buidel. De man vraagt nog of er zicht is op het einde van de storm en we vertellen dat we op zoek zijn naar Lee Sidoneth die de sleutel is tot het beëindigen van de storm. Hij reageert geschrokken op de rol van Lee Sidoneth. Maar het is tijd om naar het Lyceum te gaan. Simeon ontvangt ons hartelijk, geeft ons de benodigde items en hij maant ons tot spoed, daar de storm inmiddels flinke schade aanricht aan de stad.

We gaan meteen naar de woning van Lee Sidoneth. We doorzoeken de woning en we vinden in een paar boeken die over de fire tombe gaan een paar aantekeningen over een bijgebouw van de gezonken gevangenis daar in de buurt. We besluiten om dit bijgebouw te gaan opzoeken en na een paar uur lopen komen we bij het gebouwtje aan, nadat we de aanwijzingen die in de aantekeningen stonden hebben opgevolgd. We lopen over een rotsachtig pad en zien verderop een soortgelijk stenen dak met Gargoyles erop, zoals we ook op het dak van de gevangenis zagen. We naderen het gebouwtje met de gepaste voorzichtigheid. We zien Lee Sidoneth op het dak staan, die kennelijk de windgoden aan het oproepen is. Hij ziet ons komen en roept naar ons. Hij zegt dat we niet dichterbij moeten komen. Thirza probeert hem nog tot overgave te dwingen, maar daar wil hij niets van weten. Dus stormen we op hem af. Lee roept om Lula en de roze inktvis verschijnt aan de oppervlakte van de zee die net onder de rand van het dak staat. Lula weet met haar lange tentakels sommige van ons te raken en in haar greep te houden. De vier Gargoyles komen ook tot leven en vallen aan. Uiteindelijk doodt Valaneah Lee en als deze ineenzakt



roept hij nog: "Meester neem mijn lichaam en ook het hunne." Plots verschijnt er een kleine heftige cycloon die het tot stof vergane lichaam van Lee opneemt en meezuigt de grote storm in. Zijn kleren en attributen blijven verspreid achter op het dak van het gebouw. Nadat Detritus de laatste Gargoyle heeft verslagen, duikt Lula onder en slaat op de vlucht. We kijken wat Lee heeft achtergelaten. We vinden de waarschijnlijke control rod, en er ligt een fay-blessed circlet. Ook vinden we een briefje waarop delen leesbaar zijn:



We hebben geen idee wie deze Cai is en gaan meteen terug naar het Lyceum. We merken dat de storm verder is aangewakkerd, maar het bos waar we doorheen trekken biedt iets van beschutting. In het bos aangekomen zien we een man tegenover een grote agressieve wolf staan en hij gebaart de wolf weg te gaan. Detritus wil de man helpen en rent er op af. Als wij volgen komt er een andere man met getrokken wapens uit de bosjes gesprongen die tegen Thirza zegt: "Hé meisje, ken je mij niet meer?" Thirza herkent hem meteen als de broer van Rick, de dief van het drakenei. Kennelijk willen ze wraak voor wat er eerder buiten de stadspoort is voorgevallen. Hij valt Thirza aan en ook de man bij de wolf stormt op Thirza af. Er komt ook nog een figuur uit de bosjes geslopen en valt ook aan. Thirza is duidelijk het mikpunt en ze probeert weg te rennen, maar wordt steeds ingehaald. Nadat een van de bandieten gedood is vlucht de broer van Rick als duidelijk wordt dat de groep niet verslagen kan worden. De laatste bandiet vlucht ook en we hergroeperen ons weer. We gaan nog even bij de wolf kijken want Thirza ziet wel wat in een warme wolvenvacht. Als we bij de plek komen waar de wolf moet liggen blijkt deze verdwenen te zijn. Kennelijk een magisch opgeroepen beest. Op de gedode bandiet vinden we een pouch met 300 gp. We gaan verder naar het Lyceum. Het valt ons op dat het nu licht sneeuwt, wat vreemd is voor het einde van de winter.

In Seaquen aangekomen merken we dat het nu echt extreem stormt. Veel gebouwen hebben schade opgelopen en we vrezen dat er ook gewonden zijn. Bij het Lyceum worden we meteen bij Simeon toegelaten en hij vraagt wat we wijzer zijn geworden. We geven hem de vermeende control rod. Hij pakt de orb en probeert meteen wat eenvoudige commando's uit en na enige pogingen weet hij de storm wat te laten afnemen. Simeon zal met de kennis van anderen proberen de storm helemaal tot bedaren te brengen. Hij vertelt dat Dougan al wat verder is met de cube en dat hij ons binnenkort uitnodigt. Hij vertelt ook dat een ranger genaamd Eril, in dienst van Lorb Vortberd, Torrent helpt met het herstellen van de schade die de in aanbouw zijnde tempel in het vluchtelingenkamp heeft opgelopen door de storm. Eril is ook in de fire tombe geweest op zoek naar aanwijzingen. Hij heeft hier wat ontdekt over de locatie van de White Wyrms. Misschien dat wij met hen kunnen afrekenen.

We besluiten om Eril een bezoekje te brengen en gaan dus naar de tempel in aanbouw en zien dat de storm in het kamp ook flink heeft huisgehouden. We zien wat mensen bezig met de tempel en ook Torrent is aanwezig. We vertellen haar onze laatste avonturen en ze is onder de indruk. Ze stelt ons aan Eril voor. Deze vertelt dat hij wat geschriften heeft gevonden in de tombe die verwijzen naar een locatie van een oude tempel, die de White Wyrms als basis

gebruiken. Dat is ongeveer een dag reizen van Seaquen af, richting de moerassen. Torrent vertelt ons de laatste berichten over de oorlog:

Ostalin is tot op heden nog niet echt betrokken bij de oorlog.

Er is nog niets bekend van wat er met de magiërs is gebeurd die gevangengenomen zijn bij de 'zuivering'.

We bedenken ons dat we ondertussen ook de lyre of building moeten terugbrengen naar de Draak. We bedanken Eril voor de informatie en zeggen dat we de White Wyrms een bezoekje zullen brengen. We gaan bij Laurabec langs voor de lyre. De Adelaar zit niet voor de tent, vreemd. Maar als we de tent naderen roept Crystin ons naar binnen. Ze ziet er zeer droevig uit en vertelt dat Laurabec dood is. Er waren schepen in nood en Laurabec ging er op af met haar Adelaar. Ze heeft heel wat mensen gered maar door een plotselinge opleving van de storm is ze verongelukt en tegen de rotsen geslagen en verdwenen in de diepte van de zee. De Adelaar heeft haar niet meer kunnen vinden. Even later komt de Adelaar aanvliegen. Hij bevestigt nog eens wat er gebeurd is met Laurabec. Hij ziet er vermoeid uit. Hij bedankt ons voor wat we gedaan hebben voor het kamp en ook voor onze strijd tegen de storm. Hij zegt dat het nu zijn tijd is om te gaan naar een locatie waar hij kan sterven, daar zijn meesteres dood is. Hij neemt afscheid van Crystin en ons en vliegt weg om nimmer meer gezien te worden. Crystin barst weer in huilen uit. Als ze weer een beetje is bijgekomen vertelt ze dat de groeperingen nu dichter tot elkaar genaderd zijn door de gebeurtenissen van de afgelopen tijd. Crystin zal het werk van Laurabec voortzetten. Er wordt geen gedenkdienst gehouden daar Laurabec dat niet wilde, maar misschien kunnen we de hoofdzaal van de nieuwe tempel naar haar vernoemen. We vragen naar de lyre daar we hem weer moeten terugbrengen. Crystin belooft ons dat ze hem morgen klaar zal leggen.

We besluiten om naar de herberg te gaan. Katrina begroet ons en heeft iedereen al vertelt dat het afnemen van de storm ons werk is. Ook Gilver de bard lichten we in over de gebeurtenissen en hij wil er een heldendicht over maken. We verdelen ondertussen de attributen die we bij ons hebben. De tattoo of the Wolverine gaat naar Detritus, de Potion of Vigor gaat naar Valaneah. De overige attributen, die we niet nodig denken te hebben kan Katrina weer verkopen. Detritus vraagt Katrina een en ander te verkopen en zegt enigszins smalend: *"...en koop ook iets leuks voor jezelf..."* Katrina kijkt bedenkelijk, maar hersteld en zegt: *"Oké!"* We gebruiken een goede maaltijd en nemen nog wat te drinken en gaan dan naar de kamers. We slapen heerlijk.

De volgende dag gaan we eerst de lyre ophalen. Daarna gaan we op zoek naar de tempel. Het is ondertussen weer gaan sneeuwen. Na wat zoekwerk weten we de oude verborgen tempel te vinden. We zien een rotswand waarin een houten deur zit die moeilijk te onderscheiden is. Valaneah sluipt naar de deur en heeft niet de indruk dat het pad richting de deur is beveiligd. Ze luistert aan de deur, het is erachter doodstil. Ze controleert de deur en vindt geen beveiligingen op de deur. Valaneah probeert de deur te openen. Dit lukt niet, maar de domme kracht van Detritus is voldoende. We kijken naar binnen, er staat een vuurpot op de grond die licht geeft. Verderop staat een standbeeld met een kapotte arm. We zien een gangenstelsel waarvan de noordoostelijke gang is ingestort, in de gang die vrijwel rechtdoor loopt staat het standbeeld en ook deze is ingestort. Er loopt ook een gang naar links. We zien een kleine verbreding in deze gang. Daar zien we een wachter opgesteld staan. Hij roept wat we hier moeten. We reageren niet en dan geeft hij een gil: *"Indringers!"* Detritus stormt er op af en ziet nog een drietal Orc soldaten en een tweetal Orc infiltrators. Twee Orcs gaan een deur door (op de vlucht?). Valaneah ziet verderop in de gang nog iemand lopen die weer verdwijnt, maar wel een magic missile heeft afgeschoten. Rhoxanne hoort achter haar een klik en er komt een Orc infiltrator uit die haar aanvalt. Even later komen er nog een Orc soldaat en een Orc mage uit dit gangetje. De eerste magiër laat zich ook weer zien verderop in de gang. Een van de infiltrators slaat weer op de vlucht. Als Valaneah de ene magiër afmaakt blijkt dat de andere

magiër gevlucht is. De Orcs die niet gevlucht zijn liggen inmiddels ook plat. Op deze Orcs vinden we 500 gp.



We besluiten om nu eerst de geheime gang te onderzoeken waar de magiër uit vandaan is gekomen. Valaneah kijkt naar binnen en ziet een gang die in de richting van de dwarsgang loopt. We lopen door de geheime gang naar deze dwarsgang toe. In deze dwarsgang zitten twee deuren, het einde is ingestort en er loopt nog weer een gang naar rechts. We onderzoeken de eerste deur. Detritus opent deze deur. Het is een soort slaapkamer waarin drie matrassen liggen. Detritus steekt voor de zekerheid zijn zwaard er doorheen, maar de matrassen zijn leeg. In deze ruimte staat ook een kist. Valaneah onderzoekt de kist en opent hem. Er zitten alleen wat kleren en dergelijke in. We gaan nu naar de volgende deur. Dit is ook een slaapkamer en ook hier is niets van waarde te vinden. We gaan dan nu maar de gang naar rechts in. Deze draait twee keer naar links toe en loopt dan dood op alweer een instorting. Maar als we de grond nog eens goed bekijken vinden we wat sporen die op een geheime deur duiden.

Valaneah onderzoekt de wand bij de sporen en vindt inderdaad een deur. Ze opent de deur en ziet in de ruimte die achter de deur zit twee creaturen staan. Dit zijn ook weer Orcs. Dan komt er ook nog een derde Orc aangestormd. Nadat een van de Orcs flink geraakt is vlucht hij weg. Maar uit het niets verschijnt er een Shadow Warrior achter Rhoxanne. En of dat niet genoeg is, staan er ineens nog twee Orcs naast Thirza. De weggelopen Orc komt nu ook weer terug. Er komt verderop vanuit de gang een magic missile op Rhoxanne af. Thirza teleporteert zichzelf uit de drukke gang weg en de Shadow Warrior raakt Rhoxanne een paar keer flink. Rhoxanne gaat neer en bezwijkt aan haar verwondingen. In de nauwe gangen is het lastig manoeuvreren en tot overmaat van ramp verschijnt er ook nog een Orc mage uit een geheime gang die in de ruimte uitkomt. Ook Detritus kan geen kant op en gaat neer, maar is nog niet overleden. De situatie voor Detritus begint steeds slechter te worden. Telkens als hij bij kennis komt, wordt hij weer neergesabeld door de White Wyrms die naast hem staan. Hij is op sterven na dood. De situatie begint hopeloos te worden en er moet nu toch om het lot van Seaquen gedacht worden, daar de lyre of building terug moet naar de Draak. Ook de normaal lastig te raken Xavius krijgt inmiddels rake klappen en zijn gezondheid gaat snel achteruit. Thirza gilt: *“Rennen!!!”* en Valaneah snijdt de deep pocket cloak met de lyre los van de nek van de inmiddels overleden Detritus en pakt hem. Thirza vlucht weg de geheime gang in. Ook Valaneah en Xavius proberen weg te komen, maar Valaneah heeft last van haar verbrijzelde knie, waardoor het kruipen wordt. Thirza is inmiddels ver weg de gang in. Voor Valaneah en Xavius wordt de geheime gang in de kamer door de Shadow Warrior geblokkeerd, die zich voor de ingang heeft geteleporteerd. Xavius vlucht nu terug de gang in van waar we gekomen zijn. Valaneah kruipt zo goed en zo kwaad als dat gaat erachteraan, maar er lopen nog Whyte Wyrms in de rondte. Xavius is al dicht bij de uitgang als hij wordt aangevallen door de Shadow Warrior die hem achterna is gerend. Als er ook nog een Orc bijkomt gaat ook hij neer en is het voor hem afgelopen. De magiër, die achter Valaneah is aangegaan maar haar niet meer ziet, roept: *“Naramus, waar ben je?”* De Shadow Warrior roept terug waar hij is. Valaneah is een van de geheime gangen in weten te kruipen en houdt zich stil omdat zij geen kant op kan. Zij beseft dat enige vraag is hoe lang het duurt voordat ze haar gevonden hebben. Enige tijd later wordt ze ontdekt door de magiër. Met een vuurbal maakt hij een einde aan haar leven.

Thirza is inmiddels buiten gekomen en zit buiten in de struiken verborgen. Ze ziet een paar Orcs naar buiten kijken en is er inmiddels van overtuigd dat niemand van de groep het overleefd heeft. Ze wacht nog een uur en gaat dan terug naar Seaquen. Thirza moet de droevige tijding gaan vertellen in Seaquen en moet op zoek naar nieuwe medestrijders daar de lyre terug veroverd moet worden en naar de Draak gebracht, want de toern van de Draak over Seaquen afroepen is geen optie voor een goede afloop.



Thirza gaat zo gauw ze in Seaquen aangekomen is naar het Lyceum en vraagt een gesprek aan met Simeon. Ze wordt door een bediende naar de kamer van Simeon gebracht. Simeon vraagt wat er aan de hand is en waarom ze alleen is? Ze vertelt de afloop van het gevecht in de tempel van de White Wyrms. Simeon schrikt hier enorm van en vraagt hoe het gebeurd is. Geheel in verwarring doet Thirza verslag van deze gebeurtenissen en zegt dat de lyre of building ook achter is gebleven. Ze vraagt of er in het Lyceum nog eventueel mensen zijn die mee op pad kunnen gaan. Simeon zegt dat hij geen gekwalificeerde mensen ter beschikking heeft om de groep weer op te bouwen omdat er kort geleden al een andere groep op pad is gestuurd. Hij verwijst haar naar de Wayfarers en eventueel het vluchtelingenkamp om te kijken of daar nog mensen te rekruteren zijn.

Thirza gaat eerst langs de Wayfarers. Sheena Larkins ontvangt haar en ze vertelt dat ze de gebeurtenissen in de tempel al heeft gehoord. Waarschijnlijk weet ze wel iemand die Thirza kan gebruiken om een nieuwe groep op te bouwen. Deze persoon zit in het handelsdistrict in een herberg. Hij ziet er echter wel een beetje vreemd uit. Thirza besluit om eerst naar het vluchtelingenkamp te gaan om met Crystin te spreken. In het kamp aangekomen wordt ze aangeklampt door een Monk. Hij vertelt wat hij hier in het kamp doet en wil zich graag aansluiten bij de groep die zoveel goeds doet. Thirza vertelt dat ze dringend nieuwe en betrokken mensen nodig heeft. De Monk stelt zich voor als Ben. Thirza, kennelijk nog licht in paniek, gaat meteen akkoord en gaat daarna snel naar Crystin, die haar hartelijk begroet. Ze doet haar verhaal en vertelt dat de lyre nog in de tempel is. Ze vraagt aan Crystin of die nog waardige groepsleden ter beschikking heeft. Crystin vertelt dat ze een Dwerg richting de herberg heeft verwezen, die door Buron uit Gate Pass gestuurd zou zijn. Thirza vertrekt naar de herberg en Crystin gaat nog even in het kamp kijken of er daar nog andere mensen beschikbaar zijn.

In de herberg aangekomen komt er een Dwerg op Thirza af die zich voorstelt als Ardek de Invoker. Hij zegt dat hij door Buron Watcher gestuurd is vanuit Gate Pass om zich bij de groep te voegen indien dat mogelijk is. Thirza is hier zeer blij mee en ze vertelt wat er staat te gebeuren en zo is er weer een groepslid bij. Thirza wil nu snel naar de herberg in het handelsdistrict waar de persoon schijnt te zitten die door Sheena is aangeraden. Daar aangekomen ziet ze een vreemd figuur zitten die aan de beschrijving voldoet. Ze stelt zich voor en hij zegt dat hij Thanatos Hellwhisper heet, een Tiefeling. Thirza legt nog even uit dat haar missie niet zonder gevaar is, maar dat is voor Thanatos geen probleem. Zonder verdere kritische vragen gaat Thirza, onder tijdsdruk, verder met het zoeken naar haar laatste aanwinst en besluit om terug te gaan naar Crystin. Die heeft inmiddels nog iemand gevonden en ze brengt Thirza naar haar toe. Deze vrouw stelt zich voor als Elenora Fyndhorn, een Elf Shaman. Ook Elenora is bereid om de gevaren gezamenlijk tegemoet te treden. Thirza verzamelt de groep en neemt ze mee naar de herberg en praat de groep bij over de queeste in de tempel van de White Wyrms. Later zal zij ook over de eerdere avonturen vertellen. De herbergier vraagt of Thirza de kamers wil aanhouden. Ze bevestigt dit en betaalt hem 100 gp. En zo begint deze nieuwe groep aan haar avontuur.

De volgende dag moeten we snel op weg naar de tempel van de White Wyrms. Ardek wil graag per paard gaan en vraagt aan de herbergier of hij iemand weet die paarden verkoopt. Deze vertelt dat paarden schaars zijn geworden in Seaquen. Thirza wil eerst proberen of Banahman Vett paarden ter beschikking heeft en dus gaan we eerst bij hem langs. Helaas heeft hij geen paarden. Dan gaan we maar langs de paardenhandelaar. De simpele paarden kosten 75 gp per stuk, door de schaarste. De man zadelt de paarden voor ons en we gaan op weg. We komen in de buurt van de tempel en verstoppen de paarden in het struikgewas. We lopen verder en Thirza wijst de verborgen ingangdeur aan. Ben onderzoekt de deur. Hij ontdekt dat het slot in de haast is aangebracht en met gemak opent hij dit slot en zwaait de deur open. Ben gaat voorzichtig voorop en we gaan achter hem aan naar binnen. Hij gaat een nis in de gang in en ontdekt een geheime gang. Het is muisstil in deze gang. Hij loopt weer verder de grote gang in en komt in een kleine ruimte uit met wat bankjes en een altaar. Er staan twee standbeelden en er hangt een wandkleed. De standbeelden stellen een Gargoyle en een mens

voor. Hij kijkt nog eens naar het wandkleed en ziet een kiertje achter dit kleed. Hij kijkt achter het kleed en ziet een grotachtige ruimte met weer een aantal bankjes en een standbeeld. Deze ruimte is half ingestort en het ziet er naar uit dat deze ruimte lang niet betreden is. We gaan terug naar de zojuist ontdekte geheime gang. We gaan er in en Ben onderzoekt de wand aan het einde van de gang. Hij opent een compartiment en we zien een gang. Ben loopt de gang door en opent een deur aan het einde van de gang en kijkt in een slaapkamer. Er staat een Orc veteran in de kamer. Ben smijdt hem de kamer uit en de Orc gaat op de vlucht en roept: *"Indringers."* Uit een andere geheime deur komt nu de Shadow Warrior aangestormd en daarna gevolgd door een magiër. Even later komen er nog twee Orc veterans aan. Na een paar keer flink geraakt te zijn verdwijnt de Shadow Warrior. En even later verschijnt hij weer. En dat herhaalt hij nog een keer. Daarna verdwijnt hij weer en komt naast Ardek terecht en valt hem aan. Er verschijnt nog een tweede magiër. Het gevecht wordt feller. Thirza gaat neer. Dan laat Elenora zien dat ze niet voor de verhalen over Rhoxanne onderdoet en in no time staat Thirza weer overeind. Kort daarna weet Ben de Shadow Warrior voorgoed naar de schaduwen te sturen. Als de laatste Orc veteran neergaat slaat de overgebleven magiër op de vlucht. We kijken wat de White Wyrms bij zich hebben. De Shadow Warrior heeft een paar bracers of defence om zijn armen zitten. Deze gaan naar Ardek. Verder vinden we nog 400 gp en 800 gp aan gems. We gaan nu de tempel helemaal doorzoeken. Op een tafel in de ruimte waar de vorige grote strijd is gestreden, vindt Ben nog 14 gp. Hij gaat verder en gaat een gang achter deze ruimte in en ontdekt nog een keukentje maar daar zit niets van waarde. In deze gang zitten nog wat deuren en een opslag halletje. De eerste deur zit op slot. Achter de volgende deur zit een slaapkamertje en hij vindt hij in een matras nog 38 gp. Achter een volgende deur zit nog een kamertje. Ook hier vindt hij wat in een matras, een klein doosje. Na twee pogingen opent hij het doosje. Er zit een sleutel in. Hij vindt ook nog een briefje achter een bureau waar op staat: *"... en kunnen niet meer bij de lichtende hand komen."* In deze ruimte staat ook nog een kist. Ben probeert hij de kist te openen. Dat gaat geweldig. In de kist vindt hij een bag of holding. Uit deze bag haalt hij een glazen bol. Dit is een bol die we gevonden hebben bij de heksen. De lyre komt eruit en nog twee bollen, de dream seeds, een in leer gebonden boek en een Solei Palances Badge. Het is de bag of holding van de groep. Ben doorzoekt de kist nog verder en ontdekt een dubbele bodem. Hij vindt nog 3.000 gp en 2.000 gp aan gems. We gaan nu naar de deur die op slot zat. De sleutel past en we openen de deur. We gaan door een gang die een paar bochten omgaat. Op het einde zit weer een deur. Op deze deur staat: *"Weg blijven!"* Op de grond zien we sporen van bloed. Elenora ontdekt dat het enige weken oud moet zijn. Ben kijkt nog eens goed en ziet nog wat staan: *"..acht hand"*. Ben opent voorzichtig de deur en hij springt meteen weer opzij en kijkt om het hoekje. Hij ziet een gigantische Far Realm Abomination, een Aberant Humanoid. Kennelijk heeft hij ons niet in de gaten. We overleggen even en besluiten om dan maar eerst de lyre weg te brengen. Daar als dit gevecht fout gaat komt Seaquen weer in gevaar. We doen de deur weer dicht en de deur aan het begin van de gang op slot. Ben doet de buitendeur ook op slot met een van zijn powers.

We komen bij het hol van de Draak aan. Zij is er niet dus we gaan even rusten. Na een paar uur komt de Draak aangevlogen. Ze komt op ons af en groet Thirza. Ze vraagt wat we komen doen en Thirza vertelt dat we de lyre komen terugbrengen. Ze ziet dat Thirza met andere mensen is. Thirza vertelt wat er gebeurd is en vraagt of we de lyre nog langer kunnen lenen, maar dat is niet mogelijk. Thirza vraagt of Rick de dief nog in leven is en de Draak bevestigt dat. Ze haalt hem op en hoewel hij nog in leven is, is hij niet in top conditie. We geven de lyre aan de Draak en wij krijgen Rick mee. We lappen Rick wat op en laten hem vrij en zeggen dat hij zich voortaan moet gedragen.

We gaan weer terug naar de tempel. De deur zit nog steeds op slot en de tempel lijkt nog steeds verlaten. We gaan naar binnen en komen niemand tegen. We bespreken een tactiek om het grote monster aan te vallen. Eigenlijk hebben we niet echt een tactiek, we moeten ook nog wennen aan elkaar. We gaan naar de deur en Ben opent deze. Op de grond is een teleport cirkel getekend en er is ook wat roet aanslag omheen zichtbaar. Misschien een backfire? Er liggen ook wat lijken op de grond, zo te zien waren het magiërs. Ben gaat als eerste naar

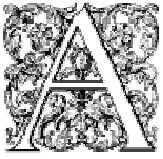
binnen en hij ziet een altaar waarop een standbeeld van een man staat die via zijn hand licht afgeeft. Er staan ook wat teksten op. Dan valt hij aan op het monster dat brullend in beweging komt. Thirza gaat naar binnen en onderzoekt snel het altaar. Ze leest uit de tekst dat het altaar kracht geeft aan diegenen die het altaar aanbidden en dat er demonen opgeroepen kunnen worden. Dus dit moet wel kwaadaardig zijn. Na een heftige strijd blijkt dat we best aardig samenwerken en weet Thanatos de Aberant Humanoid de laatste slag toe te brengen. Thirza vindt dat het altaar vernietigd moet worden en richt haar krachten hierop. En na enige tijd stort de hand in en het altaar brokkelt af. Het licht van de hand dooft en ook de portal wordt doffer. We doorzoeken de lijken nog even en vinden op elk van de drie lijken een zak met drie identieke edelstenen met een waarde van 300 gp per stuk.



Ben doorzoekt de ruimte en ontdekt de contouren van een deur. Hij weet voorzichtig de deur open te schuiven en komt in een gang terecht die eindigt bij een muur. Deze kan ook weer verschuiven en we komen in de ingestorte ruimte terecht achter het kleed. Dus is het nu weer tijd om de tempel te verlaten en terug te gaan naar Seaquen.

In Seaquen horen we dat er wat opschudding is geweest. De Ragesische spionne Faquaniel, die we hadden bevrijd uit de onderwater gelopen gevangenis, is berecht vanwege haar daden, spionage in oorlogstijd. Ze is schuldig bevonden en daarna meteen opgehangen.

Hoofdstuk 4 Het Feestmaal van de Koning



Is we terug komen in de herberg komt de waard op ons af en hij vertelt dat er een bericht is gekomen van het Lyceum en geeft ons een kokertje. Thirza opent het kokertje. Er zit een briefje in. Thirza haalt het briefje uit het kokertje en ze leest dat Dougan Rambaussen er in geslaagd is om het raadsel van de cube op te lossen.



We besluiten om maar meteen een bezoek aan Dougan Rambaussen te brengen. We komen aan bij het Lyceum en we vragen aan een bediende naar Dougan, hij vertelt dat Dougan in het lab is en hij brengt ons er heen. Bij het lab aangekomen ontmoet Dougan ons. Hij leeft mee met Thirza met het verlies van haar collega's. Daarna vertelt hij over de cube.

"Ik heb heel wat opgedoken en niet alleen kennis! Maar laat ik daarmee beginnen. De eerste Dianoem (cube) werd gebruikt als een mentale vergroter. Je kon er meerdere tomes in stoppen en die via de Dianoem lezen/gebruiken. Later bleek dat er versies waren die nare bijwerkingen hadden. Als je ze gebruikte werd je langzaam gek. Het vierde model, zoals jullie ooit hebben gehad (hij slaakt een zucht), was zodanig verbeterd dat dit effect niet meer op lijkt te treden. Wel treedt er een ander effect op. Intensief gebruik leidt er toe dat mensen in de nabijheid door het apparaat gecharmed worden en wel voor meerdere dagen! Een slechte Dwerg zou hiervan ooit gebruik gemaakt hebben, zo luidt het verhaal. Hij had een groep Kobolds gecharmed en de Diamondheart Dwergen clan aangevallen in de grotten nabij Gate Pass. Het verhaal gaat dat de clan een ingenieuze actie heeft uitgevoerd door de grotten vol met een ontvlambaar gas te laten lopen en dit te laten ontploffen waarbij de Kobolds zijn omgekomen, net als een groot deel van de clan overigens. De grot zou daardoor verworden zijn tot een massale diamant waaruit bloeddruppels sijpelen. Hoe dan ook, het feit dat er een Dianoem in de nabijheid van Gate Pass gevonden is, heeft twee kanten. Het griezelige is dat er nog meer zijn, twaalf naar verluidt, die door kwaadwillende gebruikt kunnen worden, maar het goede is ook dat er nog meer zijn. Het toeval wil dat een van de studenten die bij het bestuderen van jullie doek betrokken is geweest, zich herinnerde dat haar grootvader ook zo'n soort kistje had. En inderdaad bleek dat 'het ding' er nog was. Omdat ze nooit hebben geweten wat het was, stond het te vergaan in de kelder, maar nu is het voor de wetenschap (en hopelijk ons aller veiligheid) aan ons ter beschikking gesteld. Om de werking beter te kunnen doorgronden moeten we er testen mee uitvoeren. Ik wil hiervoor wat proberen met apen en vraag jullie om mee te doen."

We besluiten om met Dougan mee te gaan om de test te doen. Hij heeft de Dianoem, een blauw kistje met een soort van hiërogliefen erop in zijn handen. Er zitten allerlei lampjes, schakelaartjes en drukknopjes op.

"Als zo'n kistje in verkeerde handen valt kan het fout aflopen," zegt Dougan. *"Maar het kan een geluk bij een ongeluk zijn dat het kistje, dat jullie gevonden hebben, geforceerd is opengemaakt."* Dougan opent nu een deur met een sleutel. We lopen nu een grote ruimte in met een kooi met allerlei soorten apen. Dougan probeert wat uit op de apen. De lampjes beginnen blauw op te gloeien en Dougan kijkt indringend naar de apen. Ineens staan ze stil en kijken ze naar Dougan. Dougan zegt tegen een van de apen: *"Sophie, handstand!"* en een van de apen maakt een handstand. Dan zegt hij tegen de andere apen: *"Dansen!"* En de apen gaan dansen. Hij grijnst en zegt tegen ons: *"Zien jullie dat het werkt!"* en zegt dan tegen de apen: *"Doe mij na,"* waarop hij begint te springen en te hossen. De apen doen dat ook en Dougan is dolenthousiast, maar net iets teveel want in zijn enthousiasme stoot hij tegen de kooi. Een van de apen schrikt en geeft Dougan een knal. Hij valt bewusteloos neer en het kistje valt op de grond waarna een van de apen het kistje pakt en op de knoppen begint te drukken. We proberen Dougan weg te trekken van de kooi maar we voelen een tinteling in ons hoofd die waarschijnlijk van het kistje komt. Wat nu? Thirza ziet dat Dougan de sleutel van de kooi om zijn nek heeft. Ben wil de kooi in om het kistje af te pakken en Thirza moet achter hem de kooi

weer sluiten. Ben opent de kooi en gaat er in, grijpt de aap met het kistje en teleporteert zich met aap en al naar buiten. Elenora stormt naar de kooi en sluit de deur en haalt de sleutel uit het slot en roept haar panter op. Dan stormt er een kleine aap naar het hek en die weet de sleutel weer van Elenora af te pakken. Na een paar rake klappen laat de aap buiten de kooi het kistje op de grond vallen. Dan stormen ook de andere apen naar het hek. De invloed van het kistje begint steeds meer te werken. Elenora weet de sleutel weer te pakken en gooit hem weg. Een van de grote apen is inmiddels bij het hek aangekomen en pakt het kistje en scheurt het de kooi weer in. Maar Thanatos weet toch het kistje weer te grijpen en legt het achter hem neer. Op zijn beurt pakt Ben het kistje op en loopt in de richting van de uitgang. Na een aantal pogingen weten we de Dianoem uit te schakelen. Dougan wordt weer bijgebracht en we vertellen hem wat er gebeurd is. Ben zegt dat er geen experimenten meer met dit kistje moeten gebeuren. Dougan vraagt of we niets tegen Simeon willen vertellen, want die zal hier niet blij mee zijn. We beloven dat en hij vertelt dat zo het hele Lyceum gedomineerd had kunnen worden. Dougan belooft ons een pul bier en hij gaat nu de ruimte opruimen.

We gaan terug naar de herberg. Gilver komt naar ons toe en vraagt of we nog wat spannends hebben beleefd, maar Thirza zegt dat het een rustig dagje was. Hij biedt ons een drankje aan. Katrina komt ook naar ons toe en vraagt of we nog de stad ingaan. Maar we blijven in de herberg.

De volgende ochtend zitten we aan het ontbijt, Katrina zit ook bij ons. Er komt een man binnen en die wordt door de herbergier naar ons verwezen. Hij zegt dat Simeon ons verwacht. Katrina wil ook met ons mee. Thirza mokt aanvankelijk wat maar stemt er uiteindelijk mee in. Ze vraagt zich af wat het nut ervan is. Katrina kijkt enigszins beteuterd naar de grond, maar heft haar hoofd al snel weer op.

Na het ontbijt vertrekken we naar het Lyceum. We worden naar het hoofdgebouw verwezen. Er komt een page ons ophalen die zich stotterend voorstelt als Jineer Bremman en ons de weg wijst. We volgen hem naar het kantoor van Simeon in de toren. In de kamer zitten Simeon, Kiernan Stekart en een man die we niet kennen. Simeon begroet ons hartelijk. *"Er is iemand die ik jullie graag wil voorstellen."* De man, een Half-Elf, stelt zich voor als Balan Bastom, een verre afstammeling van het huis Bastom in Ostalin en thans diplomaat van Seaquen. *"Simeon en ik vroegen ons af hoelang het geleden was dat we zo'n heftige storm hebben meegemaakt, of iets dat daarop leek. Dat moet ruim 20 jaar geleden geweest zijn, maar hoe dan ook, een goede actie van jullie! Hebben jullie de zorgelijke berichten uit Ragesia al gehoord? We hoorden gisteren dat als de sneeuw in de bergpassen nog meer gesmolten is, er tienduizenden soldaten via Dassen zullen optrekken naar Seaquen. Ze hebben klaarblijkelijk een verbond met Koning Steppengard gesloten. Leska heeft toegezegd Dassen met rust te laten als de legers een vrije en ongeschonden doorgang door Dassen krijgen om Seaquen te kunnen aanvallen. Ik schat in dat we nog twee maanden hebben voordat ze hier zijn. Simeon heeft mij gevraagd met jullie mee te gaan naar Bresk om jullie met mijn nederige diplomatieke vaardigheden te helpen bij het overhalen van de koning om dit niet te doen. Misschien kunnen we zijn ego strelen en hem duidelijk maken dat Leska hem misleidt en hem de steun van Seaquen aanbieden en ..."* Simeon neemt nu het woord: *"We moeten Seaquen niet weggeven aan Koning Steppengard. We bieden hulp aan, maar we worden niet onderdanig aan Dassen."* Balan vervolgt weer: *"Het zal niet makkelijk zijn. Als Koning Steppengard niet luistert dan zijn er misschien wel anderen die dat wel doen. Misschien hebben jullie ooit iets opgepikt tijdens jullie reis door Dassen. Hoe dan ook, ik ben geen krijger of avonturier, dus het zal een zware reis voor mij worden. Hoewel de winter ten einde loopt, is de Nasham rivier die door Dassen loopt nog steeds bevroren en de Kings Road is thans nog besneeuwd. Het sneeuwt hier in Seaquen weliswaar licht, maar het zal na de moerassen dus wel erger worden. Ik zal wat geld meenemen om sledes te kopen. We mogen er van uitgaan dat de Ragesians al wat mannetjes in Dassen hebben, dus ik verwacht dat we nog narigheid onderweg zullen krijgen."* Simeon neemt het woord weer over: *"Ik geef jullie een scroll of sending mee, voor als jullie in nood zitten. Je kunt Kiernan ermee waarschuwen. Goed nieuws kan wachten, maar een noodoproep is prettig om te hebben."*

Simeon vindt het belangrijk dat we nu naar Dassen vertrekken om Koning Steppengard te benaderen en om te praten. Hij raadt ons aan om ons warm te kleden. Balan wil zo snel mogelijk op reis te gaan. We spreken af om rond twee uur te vertrekken. We verlaten het kantoor en de page staat ons op te wachten. Hij stamelt wat en vraagt ons een brief aan zijn vader in Bresk te geven. Zijn vader heet Jinis Bremman en hij is een afgezant van Lord Gallo aan het hof in Bresk. Jineer is ongerust over zijn vader. Hij wil ons wat goud geven maar dat willen we niet. Ben vangt nog een gesprek op vanachter de deur dat Xavious Foebane wat mensen naar castle Korstull in Sindaire heeft gestuurd om Drakus Coaltongue's vermiste Torch te zoeken. We gaan met Jineer naar beneden en hij zegt dat zijn vader ons misschien zou kunnen helpen bij het overleg met Koning Steppengard.

We verlaten het Lyceum en gaan nog wat inkopen doen. We kopen wat warme kleren en speciale hoefijzers voor de paarden. Ardek wil nog wat rituals meenemen. We besluiten om wat nuttige rituals te kopen en ook nog twee tenten.

Om twee uur komt Balan in de herberg en hij vertelt dat hij geen sledes heeft kunnen verkrijgen, maar bij het moeras zit het stadje Vidor en misschien kunnen we daar wel sledes krijgen.

We nemen afscheid van de herbergier, Katrina en Gilver en gaan op weg. Na twee dagen reizen komen we in Vidor aan. De temperatuur is flink aan het dalen. We zien wat gasten rondlopen met kruisbogen. We komen dichterbij en een van de gasten staat midden op het pad. Hij vraagt wat we in Vidor komen doen. We vertellen dat we op doortocht zijn. Hij vertelt dat er nogal wat verdwijningen zijn. Maar we mogen doorgaan. In de stad zien we een winkel en we gaan kijken op we sledes kunnen begaan. We zien voor de winkel wat mensen heftige gebaren maken. Als we langs de groep lopen horen we zeggen dat er alweer doden zijn. We gaan naar binnen en Thirza vraagt aan winkelier Drerrik of hij sledes heeft. Maar hij verwijst ons naar Aregal. We gaan dan maar naar Aregal, een Half-Elf. En inderdaad heeft hij nog sledes. We willen twee sledes kopen, maar de prijs van 650 gp is wel erg hoog. We proberen wat af te dingen door hem gunstig te stemmen met een goed gesprek. We komen erachter dat hij een gouden Draak aanhangt genaamd Syana. Hij vertelt: *"Ik heb de laatste tijd vreemde dromen over Syana, mijn Draak-god. Haar kind, ook een gouden Draak, is op zoek naar een fragment van haar ziel, maar zij zit vast in een sluimertoestand waar ze niet uit kan komen. Echter, een machtige Dragonborn krijger vecht tegen de wezens die haar vasthouden. Hij is omringd door een intens vuur van eeuwigheid en hij vraagt mij te helpen met de strijd. Ik heb besloten dat ik gehoor zal geven aan zijn oproep. Zijn naam? Ik dacht dat hij zich Khadral noemde. Hij zegt dat hij geleerd heeft dat opoffering voor het hogere en het goede een weg is naar onsterfelijkheid."* Khadral? Heeft Thirza die niet ontmoet in het Fire Forest?

Het lukt ons om flink af te dingen en we krijgen de sledes voor 400 gp. We verlaten de winkel en we horen buiten iemand zeggen: *"Pas maar op."* Er schijnen in de omgeving diverse mensen verscheurd te zijn in de buurt van het moeras. Balan zegt dat hij dit niet kan hebben en wil graag verder.

We gaan weer op reis en het wordt aanmerkelijk kouder naarmate we naar het noorden gaan. Hoewel laat in het seizoen, zijn de rivieren nog steeds allemaal bevroren. Af en toe komen we nog wat mensen tegen. Een poosje later horen we gedempte schreeuwen aan de andere kant van de heuvel. Het klinkt als paniek. Ben gaat polshoogte nemen en ziet wat gasten die paniekerig naar hem toe komen rennen. Ze zien er niet uit als strijders. Ze roepen dat er gevaarlijke ijsbeesten aankomen. Hij roept de rest van de groep. We zien dat er een groot beest aankomt, een Remorhaz. Het enorme beest valt Ben aan en slikt hem compleet in! Na enige tijd zakt het beest ook nog door het ijs, met Ben in zijn maag. De

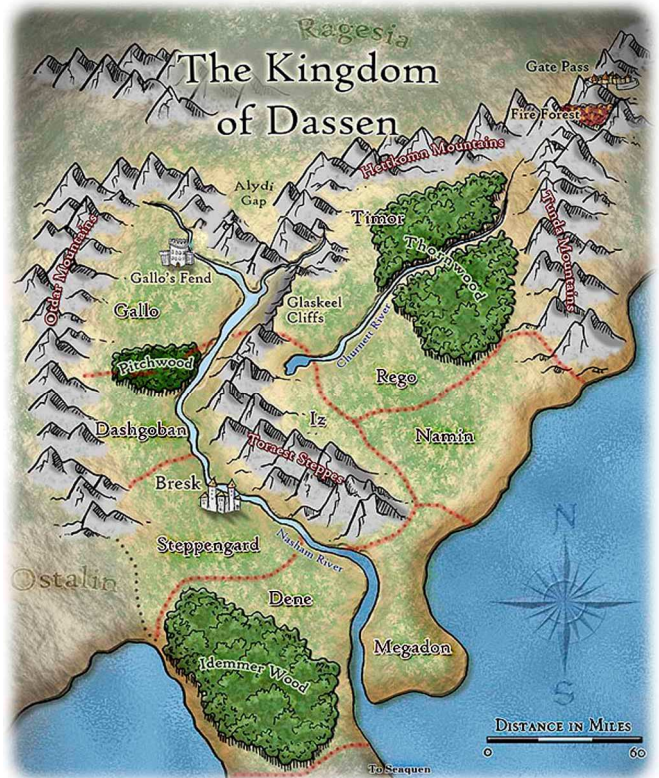


panter van Elenora en Thanatos vallen door het brekende ijs in het water. Elenora en Thirza zien de sneeuw een stuk achter het monster bewegen. En even later komt er nog een boven de grond. Als Thanatos de eerste Remorhaz afmaakt kan Ben zwaar gehavend eruit kruipen. En uiteindelijk weet Thanatos ook de tweede Remorhaz de laatste slag toe te dienen. De gevluchte mensen komen weer dichterbij en vinden het geweldig wat we hebben gedaan en ze bedanken ons. Ze maken een maaltijd voor ons klaar. Het is een groep vluchtelingen uit Ragesia. Ze zijn door het land van Lord Rego getrokken en zijn er vrij slecht behandeld en vergeten zijn gebrek aan gastvrijheid niet snel. Ze zijn op weg naar Seaquen op de vlucht voor de wreedheden van hun landgenoten. Na de maaltijd blijven we voor de nacht bij de vluchtelingen.



De volgende ochtend moeten we verder richting Bresk. Balan vertelt tegen ons dat hij een kaart op de kop heeft weten te tikken waarop de huidige negen regio's (inclusief het nieuwe Bresk) staan. Verder vertelt hij nog dat Simeon nog wat heeft meegegeven en geeft ons ieder een gem ter waarde van 5.000 gp. Deze geeft hij nu pas omdat hij niet wilde dat het vertrek vanuit Seaquen vertraging zou oplopen, daar we misschien nog de winkels hadden willen bezoeken. In Bresk kunnen we ook de nodige uitrusting kopen. We zadelen de paarden op en nemen afscheid van de vluchtelingen en gaan op reis naar Bresk.

Na paar uur rijden ziet Ben wat bruins op een bevroren meertje liggen. Dit lijkt niet ondergesneeuwd te zijn. Ben en Thanatos gaan het van dichtbij bekijken. Het ijs ziet er daar vrij hobbelig uit. Als Ben dichterbij gekomen is ziet hij drie personen half in het ijs zitten. Het lijkt net alsof het ijs hier en daar gesmolten is geweest. Ben roept de anderen dichterbij. Zo te zien lopen er ook nog paardensporen en Thanatos stelt vast dat ze hooguit een aantal uren oud zijn. Deze sporen lopen naar het noordoosten, richting Bresk. Het moet een groep van een man of zes, zeven zijn. Zo te zien is het smelten van het ijs veroorzaakt door vuur. Ben haalt een van de mensen uit het ijs en het blijkt dat ze door geweld om het leven gekomen zijn. De persoon heeft een symbool om van een luipaard en een slang dansend onder de felle zon. Dit zou het embleem van Lady Dene kunnen zijn. En als we de andere personen uit het ijs halen zien we ook dat zij het zelfde symbool op hun tuniek hebben. We besluiten om te kijken of we de groep met paarden kunnen achterhalen en gaan op pad. Even later horen we een van onze paarden gillen en als we omkijken ligt Balan op de grond. Hij is bewusteloos. Elenora geneest hem, maar hij is nog niet bepaald helder. Hij stamelt maar wat en kijkt glazig voor zich uit. Elenora controleert hem en ziet dat zijn tong blauw verkleurd is. Hij is waarschijnlijk vergiftigd. Omdat hij fysiek niet helemaal verzwakt is, zetten we hem weer op zijn paard, binden hem er op vast en gaan we weer verder. We komen bij een soort bocht in de weg en zien verderop een groep paarden staan. Er staat een groep Humanoid soldaten die een paar Halflings met karren controleren. De soldaten doorzoeken de karren en de Halflings staan druk te gebaren. De banier die de soldaten bij zich hebben is van Koning Steppengard. Als we wat dichterbij komen zien we een van de soldaten een vrouwelijke Halfling onder een doek uit een van de karren vandaan trekken. Hij zegt: *“Zo te zien hebben jullie wel moordenaars bij jullie. Daar houden wij niet van. Jullie leugens hebben consequenties.”* Thirza groet de groep soldaten, die ons nog niet in de gaten hadden. Het zijn vijf soldaten met hun commandant. De commandant



De commandant

vraagt wat we komen doen. Thirza vertelt over de lijken welke wij gezien hebben. Hij zegt dat hem dat onbekend is en vertelt dat hij van de Talon Force is. Hij vraagt waar we heen gaan. Als Thirza zegt dat we naar Koning Steppengard gaan, wil hij onze papieren zien en hij wil ons fouilleren. Daar we geen papieren bij ons hebben laten we ons maar fouilleren. Als een van de soldaten de brief van Jineer vindt en deze aan de commandant laat zien, zegt deze: *“Aha, arresteren, die groep. En doodt de Halfling spion!”* We laten dit niet over onze kant gaan en verzetten ons. De commandant schreeuwt: *“Afmaken!”* Een van de soldaten snijdt de keel van de vrouwelijke Halfling door. Thirza ziet uit de struiken wat pijlen op haar af komen, kennelijk zitten daar nog twee soldaten verborgen. We gaan de strijd aan en proberen een tweede Halfling van de dood te redden die door enkele soldaten gegrepen wordt. Ben weet dat te voorkomen, maar raakt zelf zodanig gewond dat hij bewusteloos neervalt. Op magische wijze wordt hij daarna automatisch richting Elenora geteleporteerd. Kennelijk heeft Ben iets nieuws geleerd.

Nadat de laatste soldaat af is gemaakt gaat Ben naar de Halfling toe, die snikkend bij de afgeslachte vrouw zit en vraagt hoe het gaat. Hij zegt dat het moeilijk is na de zoveelste aanval. Hij vertelt: *“De soldaten zijn van de nieuw opgerichte elite groep genaamd Talon Force. De koning heeft deze in het leven geroepen nadat zijn hele familie onlangs is vermoord. Zijn vijf oudste kinderen waren ergens op een feestje en zijn daar afgeslacht. Meteen daarop zijn de koning en zijn vrouw alsmede zijn andere dertien kinderen vergiftigd tijdens een diner. Alleen de koning wist er aan te ontkomen doordat hij even werd weggeroepen in verband met een onhandelbare diplomaat, die iets te enthousiast werd met het personeel, zo luidt het verhaal. Hij schijnt door het dolle te zijn en heeft zijn hoogste adviseur opdracht gegeven alles wat verdacht is te onderzoeken op samenzweringen en hij heeft voor dat doel meteen die nieuwe politiemacht opgezet. Veel mensen, zoals wij, vluchten weg uit Dassen omdat de Talon Force zonder mededogen opereert. Wij zijn gewoon handelaren, maar worden ook als spionnen gezien, net zoals vele anderen.”*

Na dit verhaal aangehoord te hebben, vragen we ons af of we nu wel naar Koning Steppengard moeten gaan. De Halfling zegt dat er nog steeds audiënties gehouden worden. Hij raadt ons aan dat als we in het hof komen, we ons wel formeel dienen te gedragen. De Halflingen willen nu zo snel mogelijk verder. Ze bieden aan om wat aan onze sleden te doen om ze beter te laten glijden. We laten ze wat verbeteringen aanbrengen en even later nemen we afscheid. Ardek heeft inmiddels de brief van Jineer teruggepakt van de soldaat die hem had afgepakt en Thirza besluit de brief te lezen. Er staat in dat Jineer zijn vader mist en zich zorgen maakt over het gevaar waarin hij mogelijk verkeert en hoopt dat Lord Gallo hem en iedereen zal beschermen. We vermoeden dat de soldaten dit aangezien hebben aangezien voor een bericht in code. We controleren de lijken en vinden op de commandant een soort zonnewijzer. Dit blijkt een shining sundial te zijn die nuttig is voor gevechten als de zon schijnt. Na overleg besluit Ardek om deze bij zich te steken. Verder vinden we een totemic belt en nog wat goud en edelstenen ter waarde van 500 gp.

We gaan weer verder op weg naar Bresk. Uiteindelijk zien we in de verte de contouren van Bresk opduiken. We zien wat gebouwtjes buiten de stadspoort en voor de hoofdboort staat een grote rij mensen en die worden allemaal ondervraagd en gefouilleerd door de Talon Force. Af en toe zien we wat mensen die niet toegelaten worden weggeduwd worden. Hoe komen we binnen? Elenora stelt voor om eerst bij de gebouwtjes buiten de stad te kijken of we iemand kunnen vinden die Balan van de vergiftiging kan af helpen. Maar helaas vinden we alleen een paar shrines en moeten we voor een tempel toch echt de stad in. We besluiten om dan maar in de rij te gaan staan en te vertellen dat we hulp zoeken voor de gewonde Balan. We zien dat er een soort paranoïde controle aan de poort is en dat er weinig mensen worden doorgelaten. Aan de beurt gekomen neemt Thirza het woord en vertelt dat we met heer Balan meekomen en dat hij dringend genezing nodig heeft. De wachter bij de poort bekijkt ons allemaal eens goed en knijpt Balan in zijn wangen en ziet de verschijnselen van gif op zijn tong. Als door een wesp gestoken reageert hij. Het lijkt wel alsof hij ons als gifmengers beschouwd. Er is extra waakzaamheid op gif omdat er een poging is gedaan om Koning Steppengard te vergiftigen,

waarbij zijn hele familie is omgekomen. Hij blaast dat we eigenlijk in de gevangenis horen te belanden en toont geen enkel medelijden met Balan, een naam waar hij overigens nog niet van gehoord heeft. Thirza probeert de man te overbluffen, maar dat lukt niet en lijkt de zaak alleen maar erger te maken. We druipen af en gaan ons beraden. Een paar minuten later komt er een Dwerg voorbij wandelen en duwt Thirza een briefje in haar handen en verdwijnt weer in de massa.



We gaan naar de bewuste kroeg de Toreast Aerie. Hij staat verderop buiten de poort en is van het niveau havenkroeg. Thirza zegt tegen Ardek dat hij vijf pullen bier voor ons moet bestellen en ook nog een extra pul en we gaan aan een driepotige tafel zitten. Na twee rondjes komt er een onverzorgd uitzierende Dwerg bij ons aan tafel zitten. Hij vertelt dat hij ons wel kan helpen om de stad in te komen. Hij zegt dat er een heel gangenstelsel van riolen onder de stad loopt waardoor je naar binnen kunt komen, als je de weg ten minste kent. En laat hij nou iemand kennen die de weg in de riolen weet! Hij heeft een kaart van een deel van het stelsel die de meest veilige route biedt. Voor maar 1.000 gp is hij van ons en zijn we binnen! Op een enkel punt kan het wellicht gevaarlijk worden, maar voor de rest heb je goede overlevingskansen, zeker. Hij kijkt even goed naar ons, op ons niveau. We vragen hem als gids, maar hij kan niet mee. We vragen zijn naam, maar hij glimlacht en zegt: "Noem mij maar Dwerg." Hij verkoopt niet veel van deze kaarten en raadt ons aan als we in de stad zijn de kaart meteen te vernietigen daar we niet met zo'n kaart gevonden willen worden. Thirza weet nog 200 gp op de kaart af te dingen en we kopen hem. De Dwerg wil ons wel naar de ingang van de riolen brengen. We gaan eerst op weg om onze paarden ergens te stallen. Dit weten we voor 10 gp per paard per week te stallen nabij de poort. "Jullie moeten wel op tijd terug zijn anders zijn ze verkocht," zegt de stalmeester.

We worden naar de ingang van het riool gebracht en het stinkt hier nogal, dus zitten we goed. We bedanken de Dwerg en gaan naar binnen. We lopen tot onze knieën in het water en moeten dan naar de overkant van de pijp springen om verder te gaan. We komen het eerste gedeelte weinig gevaren tegen. Op een gegeven moment komen we op een grote kruising aan. Boven onze hoofden zien we een roestig looprek zitten. Het is hier lastig oversteken, uit de zijmuren komen overal pijpen te voorschijn. Aan de rechterzijde is een pijp waar flink wat water uit stroomt en het is niet raadzaam om daar langs te gaan. Ben weet met zijn behendigheid aan de overkant te komen en heeft een touw vast. Op het moment dat hij aan de overkant is, stopt de ene buis met spuien en een buis er recht tegenover (aan de linkerkant) begint nu te spuien. Voorzichtig begint Ardek te volgen en Elenora gebruikt haar boots of spider climb om boven de buizen te blijven. Even later spuit er weer smerig water uit een andere pijp. Inmiddels is Elenora over en beginnen er weer andere pijpen te spuien. Ardek is inmiddels ook over en Thanatos nadert ook en weer spuit er een andere pijp. Ardek houdt nu het touw aan het ene eind vast en Ben gaat weer terug om Thirza te halen. Halverwege wordt hij aangevallen door beesten in het smerige water. Het blijken Sewerprawns te zijn, klauwachtige beesten die wel vaker voorkomen in riolen. Ben wordt het water in getrokken. Maar hij weet zich uit de greep van het beest te teleporteren en kruipt bij Thirza weer op de rand. Thirza grijpt nu het touw en gaat via het looprek omhoog. Thanatos is inmiddels aan de overkant gekomen maar hij glijdt van de gammele trap af en belandt in het water. Hij wordt meteen aangevallen door andere Sewerprawns. Maar ook hij weet met zijn teleport weer los te komen en is ook aan de overkant. Nu wordt Elenora in het water getrokken, die aan de rand staat te wachten. Maar Ben weet het monster te doden en Elenora klimt weer aan de kant. We weten de overgebleven beesten uit de weg te gaan en komen uiteindelijk bij de uitgang aan. We verstoppen de kaart in een van de spleten tussen de stenen van het riool en gaan het riool uit de stad in.

We vragen wat in het rond naar een tempel van Pelor en we worden de weg gewezen. We gaan de tempel binnen en vragen de priester om genezing voor Balan. Hij vraagt wat er met Balan gebeurd is. Ardek vertelt het en hij geeft 100 gp voor de tempel nadat de priester wat aan het frunniken was aan de donatiepot. De priester zegt: *"Je kunt altijd een waardig lid van Pelor herkennen,"* en gaat even informeren wat de mogelijkheden zijn. Kort daarop komt hij terug met de mededeling dat de prior voor 300 gp Balan weer kan genezen en dat hij daar nu wel tijd voor wil vrijmaken. We moeten ongeveer een uurtje wachten en dan komt Balan weer herstelt terug. Hij geeft een heupflesje af zegt tegen de prior dat dit mogelijk vergiftigd is. Eenmaal buiten vertellen we Balan wat er gebeurd is en hoe we binnen zijn gekomen. Hij zegt dat we naar de herberg de Golden Griffin moeten gaan want daar heeft hij twee kamers gereserveerd.

De herberg is keurig netjes. Balan vertelt dat de koning dagelijks audiëntie houdt en dat we het beste morgen meteen kunnen gaan. Thirza wil eerst de brief afgeven aan Jinis, maar Balan vraagt zich af hoe we alleen voor hem in het paleis komen gezien de aanslag. Bovendien zullen we Jinis wel zien bij de audiëntie en hij legt uit hoe de verschillende vertegenwoordigers van de Lords en Ladies aanwezig zijn bij de audiëntie.

We hebben in de herberg twee kamers met elk drie bedden en Balan verblijft bij Thirza en Elenora op voorwaarde dat hij niet snurkt. We gaan naar de kamers en wassen het vuil van het riool van ons af. De volgende dag zitten we fris en monter aan het ontbijt. Balan benadrukt dat er één woordvoerder is en dat etiquette van belang is. Laat er geen gerommel ontstaan.

We gaan op weg naar het paleis, dat deels in een berg is gebouwd. We horen nog het een en ander over de gang van zaken in het paleis terwijl we staan te wachten in de wachtruimte. Balan zegt dat dit wel even kan duren. Na uren wachten en mopperen worden we opgehaald door een page. Hij leidt ons door een duizelingwekkend stelsel van gangen en hallen dieper de berg in. De op Dwergen geïnspireerde architectuur lijkt op ons af te komen en geeft ons een beetje een claustrofobisch gevoel totdat we een grote zaal betreden, de troonzaal. De hoge kamer heeft enkele kleine raampjes en een groter raam dat licht uitstraalt over de verhoogde troon die daarmee in een bleek licht baadt. Een publiek van tientallen mensen, bestaande uit onder andere vertegenwoordigers van edelen, ambassadeurs en assistenten staat te wachten op iets dat een rechtszitting lijkt te zijn. We worden naar de rechterzijde van de zaal geleid op een plek naast Lady Namin en haar gevolg. Gekleed in het zwart is zij de enige edele die aanwezig is in eigen persoon. De anderen hebben allemaal vertegenwoordigers afgevaardigd. De troon bestaat uit twee zetels. Een is leeg met erover heen een zwart kleed. In de andere zit Koning Steppengard. Op leeftijd en naar zeggen nog in redelijke conditie, ziet hij er onverzorgd uit. Zijn baard lijkt ongekamd, zijn kleding gekreukeld en zijn kroon ietwat scheef. Alsof hij vermoeid is en dagen niet heeft geslapen. Voor hem staat een gehandboeide tengere man die luid wordt toegesproken door een vrouwelijke Gnome met haar dat verkleurt van zwart naar paars naarmate zij zich verplaatst. In haar hand heeft ze een boek waarmee ze rondjes rond hem loopt. De vrouw leunt plots voorover en zegt me schrille stem: *"Je realiseert je dat de koning je de kans geeft om te bekennen aan list en verraad? Beken je rol in deze tragedie en vraag om vergeving! Het is geen geheim dat Lord Gallo.."* De geboeide man onderbreekt haar en wendt zich tot de koning: *"Mijn heer, Lord Gallo heeft onze natie vanaf zijn geboorte verdedigd. Hij verdient meer respect dan hij tot op heden verkregen heeft en.."* "Gallo," zegt de vrouw: *"Hij wist dat hij de meeste voordelen had als de koning zou vallen. Een listig plot van hem om de Ragesians hiervoor op te laten draaien!"* Ze wijst de zaal door in een richting tegenover waar wij staan. We zien daar een man gekleed in rode rijk versierde kledij met een symbool van een toorts. Hij wordt begeleid door een Inquisitor gehuld in een donkere cape met een witte dierenschedel met donkere runen. *"De Ragesians..."* zo gaat de vrouwelijke Gnome verder: *"Hebben aangeboden ons te beschermen in deze onrustige tijden. Maar nee, Gallo is te arrogant om te beseffen in welke situatie we zitten. Hij moet zijn oorlog voeren. Is het niet tegen de Ragesians, dan maar tegen zijn eigen koning! Kun je dat nu niet toegeven?"* De geboeide man probeert te antwoorden, maar hakkelt, kennelijk in verwarring. De vrouw lacht maar toont dan mededogen. *"De leugens brengen jezelf in verwarring. Arme man alsjeblijft, doe wat je moet"*

doen. Vertel ons hoe Lord Gallo in ontrouw is geraakt. Leg ons uit hoe hij denkt Dassen in stukken te breken ..."

Het verhoor gaat nog enkele minuten door en wij vernemen van omstanders dat de Gnome vrouw Nina Glibglammer is. De hoogste adviseur van de koning en het hoofd van de nieuwe Talon Force. We vangen ook op dat de geboeide man de assistent is van de vertegenwoordiger van Lord Gallo. De vertegenwoordiger, genaamd Jinis, zit momenteel vast op verdenking van verraad. Lord Gallo is in zijn eigen regio omdat hij gezocht wordt. We zien dat de ondervraagde assistent verward of vertwijfeld is en soms aarzelt om te spreken. Omstanders mompelen dat de assistent iets lijkt te verbergen, maar dat er tegelijkertijd ook weer een bepaalde overtuiging en eerlijkheid in zit ten aanzien van Lord Gallo's onschuld.

De vrouw gaat verder: *"Ik ben er van overtuigd dat deze man geheimen met zich meedraagt die onthullen over een nog groter complot. Zijn ontwijkende antwoorden maken dit duidelijk. De waarheid zal aan het licht komen na een wat meer ... indringend verhoor, dat later zal plaatsvinden."* Eindelijk beweegt Koning Steppengard: *"Nina, bedankt voor je werk. Het verontrust mij dat iemand met zulke plannen diep in mijn parlement kan doordringen. Hoewel ik niets liever zou willen dan hem hier te executeren voor zijn aandeel in het uitmoorden van mijn familie ..."*, hij zucht diep om adem te halen: *"Moet ik recht doen aan de wet en niet aan mijn hart. Breng hem naar de gevangenis totdat we meer weten. Ik ben het zat om dit alles aan te moeten horen. Laat de audiënties beginnen!"* De vrouw wuift naar enkele bewakers, die de man afvoeren en gaat zelf naast de troon staan.

We fluisteren even met elkaar over wat we gehoord hebben. Het tumult in de zaal houdt aan en je ziet alle groepen van afgevaardigden druk met elkaar in gesprek staan. Lady Namin is zelf met haar gevolg aanwezig en de vertegenwoordigers van Lord Gallo ontbreken door hun gevangenhouding. De klerk van de koning pakt een scroll en roept de eerste audiëntie op: *"De delegatie en vertegenwoordiger van de vrije stad Seaquen vragen audiëntie aan het hof van Dassen! Bij het genoegen van Koning Steppengard en met instemming van het parlement wordt deze kleine stad, die zichzelf vrij durft te noemen, permissie gegeven te spreken. Kom naar voren!"* Terwijl we met Balan naar het midden lopen, voelen we de blikken van de Inquisitor knagen aan onze ziel. We houden halt en Balan loopt een paar passen naar voren, richting de troon. Hij staat even stil, maar draait zich vervolgens weer om. We zien een straaltje bloed uit zijn neus lopen en zijn ogen worden glazig en draaien weg. Hij zakt op de grond in elkaar en we hoort een schrik door de zaal gaan.

We zien Nina minzaam kijken en met een glimlach zegt ze: *"Stilte iedereen! Ik kan de vertegenwoordiger niet horen ..."* Na een stilte die een eeuwigheid lijkt te duren gaat ze verder: *"Hmm, het lijkt er op dat Seaquen zijn stem verloren heeft. Is er iemand die voor deze arme stad kan spreken... ? Is er dan echt niemand in dat stadje die heeft leren praten?"*

Thirza kijkt verschrikt om haar heen en aarzelt, maar loopt dan toch naar voren om het woord te nemen.

"Wel, wel, we zullen luisteren naar de nieuwe spreker!" zegt Nina met een glimlach. *"Plaats de gevallen spreker in een stoel in de wachtkamer hiernaast."* zegt ze tegen een paar bewakers, die Balan vervolgens optillen en meenemen.

Thirza weet haar trillende stem onder controle te krijgen en krijgt samen met de groep de gelegenheid om tot de afvaardigingen van de regio's te spreken. We richten ons als eerste tot de afvaardiging van Lord Dashgoban en Lady Timor die ons het meest gunstig gestemd lijken te zijn. We weten dat Lord Dashgoban Koning Steppengard zwak vindt, maar dat hijzelf geen aspiraties heeft voor die rol en dat Lady Timor zich zorgen maakt over de Ragesische invasie die op handen is. We overtuigen hen van de vrijheid van Seaquen en de noodzaak om niet samen te werken met Ragesia. Na een overtuigend slot van Thanatos lijkt het positief te zijn. Nu richten we ons op de vertegenwoordigers van Lord Iz en Lady Dene. Iz, een ruig land, is trouw aan de koning, maar misschien zijn ze vatbaar voor goede kriegsargumenten en is Dene vatbaar voor de schoonheid en het behoud van de natuur. Nu weet Thirza uiteindelijk de

vertegenwoordigers over de streep te trekken, in zoverre dat ze er serieus over na lijken te denken. Als laatste moeten we de afvaardiging van Lord Megadon, Lord Rego en Lady Namin overtuigen. Daar zij allen niet veel op hebben met of zelfs soms vijandig zijn van Seaquen, blijkt dit een te zware opgave en kunnen we ze helaas niet overtuigen.

De menigte in de troonzaal fluistert druk tegen elkaar en Koning Steppengard leunt opzij naar zijn adviseur om haar aan te horen. Even later gaat hij rechtop zitten. "Jij," zegt Koning Steppengard, waarbij hij langs Thirza in de richting van Ardek wijst. *"Jij hebt niet de honingzoete stem van je bondgenoot. Vertel me rechttoe rechtaan hoeveel vrienden en familie jij hebt verloren in deze strijd? Ik heb er 19 verloren! Mijn vrouw, mijn kinderen! Ik zou mijzelf er ook toe willen rekenen. Ik heb genoeg geleden, genoeg voor het hele land. Niemand zal meer zijn hele familie verliezen in een gevecht anders dan het onze! Als jullie mijn onderdanen waren, had ik jullie meteen laten executeren voor zo'n dwaas verzoek."* Hij staat op en kijkt de zaal rond. *"Niemand zal hulp bieden aan dit addergebreed, deze trukendoos van de magiërs van Seaquen!"* Hij kijkt naar ons en daarna kort naar de delegatie van de Ragesians. *"Ik tolereer jullie maximaal twee dagen in de stad, geen minuut meer! Misschien kun je de Ragesians overhalen jullie kinderachtige stadje genade te tonen. Misschien zullen jullie nooit de pijn van zo'n groot verlies als dat van mij ervaren, maar jullie deelname aan de oorlog is feitelijk een verzoek tot pijn en dood voor jullie inwoners, dierbaren en jullie zelf!"* Hij gaat weer zitten en zegt: *"De volgende audiëntie!"*

Wij worden vriendelijk doch dwingend de zaal uitgeleid naar de wachtruimte. Balan zit in een van de stoelen en lijkt zojuist bij kennis gekomen te zijn en vraagt wat er gebeurd is. Even later komen de vertegenwoordigers van Lord Dashgoban en Lady Timor naar buiten. Ze raden ons aan om de schaarse tijd te gebruiken om de anderen alsnog over te halen of, als dat veiliger is, zo snel mogelijk te vertrekken naar het noorden om met Lord Gallo in persoon te praten. Als er een meerderheid in de raad van negen kan worden verkregen, acht stemmen en de koning telt voor drie, dan zou het kunnen werken. Ze geven aan dat ze hun lord en lady positief zullen adviseren. Op dat moment komt de Ragesian ambassadeur naar buiten gevolgd door de zwijgende Inquisitor, waarop de vertegenwoordigers van Lord Dashgoban en Lady Timor snel weer naar binnen gaan. De ambassadeur stelt zich voor als Serrimus en zijn Inquisitor als Torrax. Hij doet ons een voorstel voor een nette en respectvolle overgave. Balan springt op en bedankt de man diplomatiek voor zijn voorstel, maar zegt bedenktijd nodig te hebben. Hij fluistert tegen ons dat we beter weg kunnen gaan en een nieuw plan moeten bedenken.

We staan met gemende gevoelens weer op straat. Wat nu? Balan stelt voor om eerst naar de herberg te gaan en daar te overleggen. De muren hebben hier overal oren. Balan vertelt nog dat hij onwel werd op het moment dat hij richting Nina keek, maar hij weet niet zeker dat het door haar komt. In de Golden Griffin aangekomen overleggen we. We kunnen de stad in gaan en informatie proberen te verzamelen. Balan zegt dat hij zelf wel even wat kennissen zal raadplegen, of we het een en ander te weten kunnen komen. We kunnen ook wat extra uitrusting kopen. We vragen ons af wanneer precies de 'twee dagen' verstrijken. We besluiten dat één nacht slapen moet kunnen, maar een tweede moeten we vermijden en ver weg zijn.



We zitten in de eetzaal voor het diner. Het valt ons op dat er een man rondloopt die schichtig om zich heen kijkt en even later naar ons kijkt en zigzaggend op ons af komt. We wachten even rustig af wat hij gaat doen. Hij loopt langs ons en zegt: "Psst," tegen Thirza. Ze vraagt wat hij moet. Hij zegt: *"Jullie zijn in groot gevaar zijn en jullie moeten dringend weg."* Hij doet net alsof hij helemaal niet naar ons kijkt. Thirza zegt dat we dat weten. Maar hij zegt dan: *"Hij is gek, jullie moeten echt snel weg."* We schatten hem in en vinden dat hij verward overkomt. Ben en Thirza komen er achter dat hij onder een of andere mind affecting spell zit. Hij slentert weer weg. Aan zijn kleding te zien komt hij uit het paleis.

Ben vindt dat we nu snel weg moeten gaan. Thanatos denkt dat we misschien in de val gelokt worden. Thirza vraagt wat rond want ze denkt dat ze de man in het paleis gezien heeft. Hij zou een troubadour van de koning zijn. We besluiten om onze spullen te pakken en dan maar met gezwinde spoed te vertrekken. We vragen Balan om zijn mening. Hij vindt het vreemd, het lijkt iemand van het hof en ook nog eens betoverd? Hij weet het niet en laat de beslissing aan ons over. Dus we gaan naar onze kamers en pakken onze spullen in. In de kamer van Thirza, Balan en Elenora verschijnt er ineens uit de schaduwen een in het zwart geklede vrouw met twee vlijmscherpe zwaarden in haar handen. Het is een assassin en ze steekt Balan neer die kreunend op de grond in elkaar zakt. Ze stormt daarna op Thirza af. Elenora probeert meteen Balan te genezen, maar deze blijft bewusteloos. We roepen hard om hulp naar de andere kamer. Thanatos, Ben en Ardek komen direct de kamer binnengestormd. Verderop op de gang horen we andere gasten verschrikt gillen. De assassin weet Thanatos bewusteloos te slaan. En dan horen we weer tumult op de gang: *“Moordenaars daar, iets met die nieuwkomers.”* Na, wat een eeuwigheid lijkt te zijn, komt Thanatos weer bij kennis. We hebben de assassin die het op Thirza heeft voorzien dan al flink verwond. Even later slaat de assassin op de vlucht. Ben zet de achtervolging in. Hij snelt zijn kamer in en vermoedt dat de ze door het geopende raam is gevlucht. Hij klimt er ook doorheen en springt omlaag tussen de bosjes, maar hij ziet haar zo gauw niet meer. Thanatos vraagt zich af wat er gebeurd is, hij is nog een beetje verward. Thirza gaat het balkon op en kijkt of zij wat ziet. Ben gebruikt een magische power en kijkt daarmee nog eens goed in het rond en ziet de assassin in de verte rennen. Thirza schreeuwt: *“We gaan er achter aan.”* Elenora controleert ondertussen de toestand van Balan. Hij is nog wel bewusteloos, maar verder weer in redelijke conditie. Inmiddels is de assassin buiten het bereik van haar achtervolgers gevlucht en de achtervolging wordt gestaakt. Als iedereen weer in de kamer is komt de herbergier binnen met twee stadswachten. Een van de wachten vraagt wat er aan de hand is. We vertellen wat er in de kamer is voorgevallen. De stadswacht gelooft er niet veel van. We leggen uit dat we onder bescherming van de koning staan en dat we morgen de stad uit moeten zijn. Hij fronst zijn wenkbrauwen bij het uitspreken van: *“Bescherming,”* en zegt dat we in de herberg moeten blijven. Hij moet eerst overleggen met zijn superieuren en zal dan terug komen. De herbergier vraagt wie de schade aan de kamer betaalt. Ardek en Thanatos geven hem ieder 100 goudstukken. Hij vertelt dat hij ook tegen de stadswachten heeft gezegd dat er iemand de herberg was binnengedrongen. We wimpelen hem de deur uit en overleggen even, maar het is wel duidelijk. Als we wachten op de terugkeer van de stadswacht, dan loopt het vast verkeerd af. We moeten nu meteen weg. We verlaten de herberg en gaan op weg naar het riool om de stad te verlaten. De stadspoorten lijken ons nu geen goede optie. We zijn nog geen vijf minuten onderweg of er komt een flinke patrouille van de stadswacht op ons af gerend. De commandant schreeuwt: *“Halt, blijf staan.”* Thirza en Elenora zijn van mening dat we ze niet moeten aanvallen omdat dit de zaak misschien alleen maar erger maakt voor als we nog een keer terug naar Bresk moeten. We besluiten dus om te stoppen. De commandant zegt dan dat we mee moeten voor verhoor. Thirza legt uit dat wij zijn aangevallen en weg willen omdat we ons niet veilig voelen. De stadswacht is onverbidlijk, we moeten mee naar het kasteel. In onze ooghoeken zien we nog meer stadswachten lopen. We worden dus blijkbaar goed in de gaten gehouden. Ben mompelt iets over rennen en/of aanvallen, maar Thirza zegt uiteindelijk dat we meegaan.

Op weg naar het kasteel zien we een paar Griffons overvliegen die even later een paar rondjes boven ons cirkelen. We worden door een zij ingang het kasteel in geleid. Binnen staat een grote groep stadswachten en Talon Force. We moeten onze wapens inleveren. We aarzelen, maar zien geen andere uitweg. De casters krijgen een metalen bit in en handschoenen aan. We worden in een donkere stinkende cel gesmeten. Even later wordt er tijdens een patrouille een lamp aangedaan, die blijft branden. We zien in een van de hoeken een gat in de grond met een rooster er overheen. Aan het metaal te zien en zo te ruiken is duidelijk waar dit voor dient. Even later horen we vanuit een andere cel iemand zeggen: *“Wie zijn jullie.”* Ben vraagt wie hij is, maar krijgt geen antwoord. We laten iets over onszelf los en raken in gesprek. De man blijkt de vertegenwoordiger van Lord Gallo te zijn, genaamd Jinis. Hij vraagt hoe het met zijn assistent is die terecht moest staan. Wij vertellen wat er met hem gebeurd is tijdens de

'rechtszaak' in de troonzaal. Hij is teleurgesteld. Hij vertelt dat hij een poosje terug een vork van een maaltijd heeft kunnen achterhouden, misschien kunnen wij er wat mee. Ben, die gelukkig geen bit heeft, teleporteert zich naar de cel van de man om de vork te halen en daarna weer terug. Daarbij zag hij in een cel verderop de man zitten die ons gewaarschuwd heeft in de herberg. Jinis vraagt wat we gaan doen en zegt dat we maar beter een plan kunnen bedenken om hier uit te komen. Ben wil meteen met de vork het bit van Thirza verwijderen, maar Thirza spartelt heftig tegen. Jinis vraagt naar de ontwikkelingen in Seaquen en Ben vertelt over zijn zoon en vertelt de inhoud van de brief die we van zijn zoon Jineer hebben meegekregen. We merken dat Jinis er emotioneel van wordt, en hij bedankt ons voor de boodschap. Ben hoort vanuit de verte iets dat lijkt op pijnkreten. Jinis zegt dat er waarschijnlijk iemand ondervraagt wordt. Even later horen we gestommel verderop. Af en toe komt er een bewaker de gang in en controleert de cellen en loopt weer weg. We nemen de tijd om na te denken. Na een paar uur gaat de deur aan het eind van de gang weer open en er komen drie stevig uitziende wachters aan. Ze kijken naar Elenora en nemen haar mee. Ze wordt naar een kamertje gebracht en op een stenen tafel gelegd dat onder het bloed zit. In de kamer is een Inquisitor aanwezig. Zo te zien diegene die we bij de audiëntie al hebben gezien. Elenora wordt vastgebonden op de smerige tafel. Hij vraagt aan haar wat onze plannen zijn en hoe het in Seaquen is. Als ze geen antwoord geeft wordt ze gemarteld. Dit gaat even door waarbij ze het uitschreeuwt van pijn, maar ze blijft zwijgen.

Ben probeert ondertussen aan het rooster te poeren maar krijgt er geen beweging in. Dan wordt Elenora weer teruggebracht en ze loopt nogal mank en ziet er slecht uit. Ze heeft geen bit meer in maar de handschoen zit nog wel om haar handen. Ze vertelt wat er gebeurd is en dat de Inquisitor haar knie op magische wijze beschadigd heeft zodat ze slecht loopt. Ze moest vertellen wie ze is, waar ze heengaat en wat er in Seaquen gebeurd is. Ze zegt dat ze niets heeft losgelaten. Elenora heeft verder gezien dat er een wachtruimte was waar twee man zaten te dobbelen. In de gang naar de martelkamer was ook een ruimte waarin kisten stonden. Misschien dat onze spullen daarin zitten. We moeten haast maken voordat de ondervragingen erger worden. Ben probeert de handschoenen bij Ardek te verwijderen. Na enig getrek krijgt hij het voor elkaar. Ben zegt tegen Ardek dat hij de anderen moet losmaken terwijl Ben de deur probeert te openen. Het lukt Ardek om Thanatos los te maken en Ben heeft intussen de deur van het slot gekregen. We weten met wat kleine verwondingen alle metalen handschoenen en bidden te verwijderen. Elenora vertelt dat als we naar het kamertje met de wapens gaan, we langs de open wachtruimte moeten. Elenora vindt dat we eerst Jinis moeten bevrijden. Thirza is het ermee eens, maar Ben denkt dat we dat beter achteraf kunnen doen. We nemen geen risico en willen hem eerst bevrijden. Na vijf minuten is het Ben gelukt om zijn cel te openen en Jinis is ons dankbaar. De andere gevangene lijkt volkomen gestoord te zijn. Omdat we daar last van kunnen hebben bij onze vluchtpoging, laten we hem voor wat het is. We sluipen richting de deur die aan het eind van het cellenblok zit. Ben opent de deur en kijkt voorzichtig de gang verder in. We sluipen verder de gang in. We komen nu bij een dwarsgang, met aan de ene kant de kamer van de wachters. Ben kijkt even voorzichtig die kant op, en ziet slechts een bewaker aan de tafel zitten en sluipt naar de deur van het kamertje met de kisten. Hij opent de deur die enigszins kraakt. Hij ziet wat kisten staan en loopt er naar toe om ze te openen. Er zijn wat kisten met voorraden, maar hij ziet ook een stevige kist staan. Hij doet een poging om deze kist te openen, maar dat lukt niet. Dan komt de wachter de gang in en ziet ons. Hij roept: "Wat?" en schreeuwt: "Gevangenen, gevangenen!!!" We vallen aan. Ondertussen is het Ben gelukt om de kist te openen en de meeste van onze wapens te vinden waarmee hij komt aanrennen. Ondertussen heeft Thanatos de bewaker afgemaakt. Ardek kijkt nog even in de kamer waar de bewaker zat en ziet een trap omhoog en bovenaan de trap zit een stevige deur. We gaan snel naar de kamer waar onze overige spullen liggen. In de kist vinden we nog een zakje met vijf grote edelstenen, dit zien we dan maar als schadevergoeding voor de geleden ellende in deze gevangenis. We zijn allemaal in de kamer bezig met onze uitrusting aan te trekken als Elenora bewakers hoort aankomen. Thanatos stormt naar buiten en ziet een bewaker staan, gevolgd door een nog een bewaker en een commandant. We verdedigen ons heftig en weten de twee bewakers neer te slaan, waarvan een voor rekening van Elenora. De commandant slaat vervolgens op de vlucht en roept bovenaan de trap: "Barricadeer de deur en

roep de wizards!” en hij rent er doorheen. Ben probeert de deur nog te openen, maar dit mislukt. Ardek gaat terug en trapt de deur van de martelkamer in, maar daar is het donker. Elenora onderzoekt snel een van de bewakers en vindt sleutels. Ze gooit ze naar Ben, maar Ben heeft inmiddels gehoord dat er een balk voor de deur is geschoven. We moeten dus snel een andere uitweg vinden.

Ardek pakt een sunrod en kijkt de martelkamer rond. Hij ziet een groot luik in de hoek, besmeurd met bloed en geeft dit door. Iedereen rent richting de martelkamer. Ben opent het luik en het lijkt wel of hij wat steengeschraap hoort ergens in een hoek. Vanuit zijn ooghoeken ziet hij nu een kabeltje lopen vanaf het luik naar de muur. Er schuift een geheime deur open en komt er een undead Ghoul met een lange gekartelde tong uit de donkere nis tevoorschijn. Hij heeft nog edele versierselen om uit een ver verleden met een embleem van een slang die om een speer krult. Het schiet Ardek te binnen dat hij eerder in de herberg een sterk verhaal heeft opgevangen over ene Jutras, een edelman uit Dassen die een massamoordenaar zou zijn. Daarom en vanwege zijn obsessie voor het occulte is hij geëxecuteerd. Jutras geloofde dat een als vleermuis gevleugelde Demon genaamd Ineluki hem zou belonen voor zijn bijdrage aan het kwaad. Jutras zou overigens bang zijn voor kippen als gevolg van een profetie die door een magiër over hem is uitgesproken. Ardek zal het verhaal na dit gevecht aan de rest vertellen.

We weten de Ghoul op afstand te houden en uiteindelijk weet Thirza de Ghoul de genadeslag toe te brengen. We haasten ons voordat de bewakers met wizards terug komen. Ben kijkt door het luik en ziet een soort storkoker. We binden wat touwen aan elkaar en maken het vast aan het altaar en Ben klimt omlaag. Hij komt in een grot uit en ziet Balan daar liggen te midden van botten van anderen. Balan lijkt in zeer slechte staat te verkeren. Er lopen ook nog een drietal zombies in de grot, die langzaam op Ben afkomen. Eén voor één komen we naar beneden en beginnen het offensief tegen de zombies. En als we er inmiddels twee hebben omgelegd komen er nog twee aan, maar bebloed als we zijn, weten we te overleven. We kijken naar de toestand van Balan, maar die blijkt eerder al te zijn overleden. We besluiten om de scroll of sending te gebruiken om ze in Seaquen op de hoogte te brengen van wat er allemaal in Bresk gebeurd is.

We proberen weg te komen uit de grot en zien aan het eind een smalle doorgang. We kruipen er doorheen en komen ergens buiten de muren van Bresk naar boven. We rusten eerst wat uit en dan gaan Thirza en Ben met hun kappen iets verder over hun hoofd dan normaal naar de man waar we de paarden hebben gestald. De man houdt zich netjes aan de afspraak en met vijf minuten worden de paarden gebracht en ze gaan terug naar de rest van de groep om met Jinis op weg naar Lord Gallo te gaan.



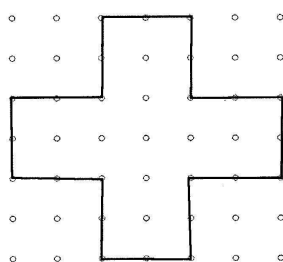
We gaan op weg en we besluiten de hoofdwegen te vermijden. Jinis vindt dit een goed idee, daar de hoofdwegen wellicht heel goed bewaakt worden door de Talon Force en er enkele kampementen van Koning Steppengard onderweg zijn. Verder zegt hij nog dat het beter is om in de dorpjes geen inkopen te doen daar er bij Lord Gallo veel betere items te verkrijgen zijn. Jinis vertelt over oude legendes die spreken over een mysterieuze route door de bergen. Volgens de verhalen moeten er ondergrondse verbindingen zijn die in geen jaren meer gebruikt zijn. Thanatos denkt na en zegt dat hij daar wel eens verhalen over gehoord heeft. Deze gaan over priesters van geheime en soms kwaadaardige ordes die avonturiers naar binnen lokten en waar vervolgens nooit meer wat van gehoord is. Ze schein en besloten dat we hoe dan ook niet over de hoofdweg gaan en dus trekken we het land in.

Na een dag zonder al te veel problemen rijden we door de bossen en heuvels naar het noorden alwaar het bergachtiger begint te worden. We komen een paar uur later bij een grote steile bergkam aan. Na een poosje zoeken meent Ben te zien dat de rotswand ergens wat verspringt. Er zou daar weleens een ingang van een grot kunnen zijn. Er staan wat bosschages omheen.

Ben onderzoekt de wand en vindt een natuurlijke grot de bergen in. Het is er wel donker, maar de grot is groot genoeg om de paarden mee te nemen. We rijden naar binnen en zien aan het eind drie grote deuren met zwaar metaal beslagen. Er staan tekens op de deuren. Thirza denkt dat het een oude taal is die door een oude priesterorde gebruikt zou kunnen zijn. Het zou van de priesters van Bel geweest kunnen zijn. Deze orde had een speciale wijze om woorden te schrijven. Met wat gepuzzel weet Thirza de teksten op de deuren te vertalen: 'ervaring', 'moed' en 'oprechtheid'. Op aanraden van Thirza besluiten we door de deur 'ervaring' te gaan. Ben probeert de deur te openen, maar er is geen beweging in te krijgen, veel te sterk en goed beveiligd. Thirza kijkt eens aandachtig naar de deur en zegt: *"Ervaring."* We horen wat balken achter de alle drie de deuren heen en weer schuiven. Ze probeert de deur te openen en met enige moeite krijgt ze hem open. Achter de deur zit een smalle en benauwde wenteltrap die naar beneden het duister in gaat. Thirza vindt dit toch maar niets en wil alsnog een andere deur proberen. Helaas blijken deze potdicht te zitten en het lijkt alsof de keuze gemaakt is. We kunnen de paarden niet meenemen en moeten wat. Wel of niet vastbinden? Komen we nog terug? Thanatos wil zijn paard eigenlijk de vrijheid geven, maar de anderen overtuigen hem om ze toch aan een boom te binden. Ben brengt de paarden naar buiten en bindt ze aldus vast.

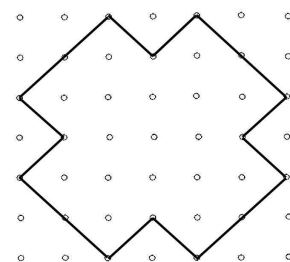
En als Ben terug is gaan we de trap af. Als we drie wentelingen van de trap gehad hebben zijn we nog niet beneden. Het is er muisstil. Na nog een aantal wentelingen komt Ben beneden aan in een door magische toortsen zwak verlichte ruimte. Er zijn aan drie kanten van de ruimte gangen. Ben ziet heel even een tekst op een muur oplichten, die meteen weer verdwijnt. Als we allemaal beneden in de ruimte staan vertelt Ben over de tekst die hij heeft gezien: *"Niet alles is wat het lijkt."* Ben kijkt rond en ziet in een van de gangen een rode kop van een Draak op een muur. Hij kijkt eerst nog eens naar de muur waar hij de tekst heeft zien staan, maar hij neemt alleen nog wat magische residuen van een aura waar. Hij gaat dan naar de kop van de Draak en ziet dan om de hoek van de gang een soort Demon staan. Eenmaal dichterbij gekomen, herkent Thanatos dit als een Draegloth, een elemental Demon. Het beest heeft lange armen met scherpe klauwen. Na een gevecht dat best heftig wordt omdat we nog wat onwennig zijn en het monster niet goed weten te raken, weet Thirza de Demon terug naar de Abyss te sturen. Ben onderzoekt de Drakenkop. Het is een metaalachtige sculptuur zonder verdere bijzonderheden. Hij loopt naar de deur verderop in de gang. Deze zit op slot. Hij probeert het slot te openen maar dat blijkt van uitzonderlijke kwaliteit en het lukt hem niet.

We besluiten even te rusten. Daarbij voelen we een soort warmte langs ons heen stromen dat ons beroert met een onplezierig gevoel. We gaan terug en gaan de gang tegenover de wenteltrap in. We komen in een kleine ruimte en zien een grote roetvlek op de grond en tegen de muur aan. Ben onderzoekt voorzichtig de kamer. De kamer lijkt veilig en hij ziet dat in de rechtermuur wat voegen tussen de stenen ontbreken. Hij onderzoekt dit en vindt een geheim luik waarachter een metalen kistje is ingemetseld. Hij onderzoekt de kist en probeert hem te openen, hetgeen hem lukt. Hij vindt 800 gp en voor 1.800 gp aan gems. Hij onderzoekt nog eens de omgeving van de roetplek. Dit moet door een fysische reactie gebeurd zijn, waarschijnlijk een gevecht of iets dergelijks. We gaan nu weer terug en gaan de laatste gang in



"+" 9 in 16 out => 17 in 16 out

zuidelijke richting in. Ben loopt door tot het einde en daar is ook weer een deur. Hij onderzoekt de deur en opent hem. In de kamer achter de deur ligt op de grond een skelet. Er is een hendel op de grond geplaatst. In het midden van de kamer zit een put. In de diepte van de put lijkt wel een soort plateau te zitten. Aan de muur zit een raster van stenen punten met een touwtje er omheen. Er staat een tekst onder: *'+ 9 in 16 out => 17 in 16 out'*. We



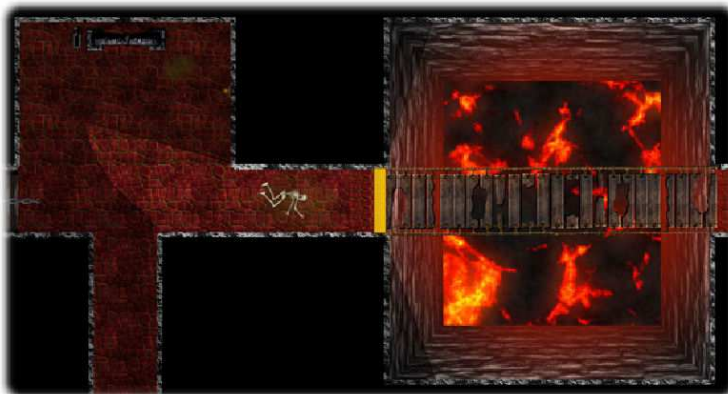
"+" 9 in 16 out => 17 in 16 out

tellen de stenen punten en denken de boodschap te begrijpen. We proberen allemaal wat met

de draad en uiteindelijk weet Thanatos het touw op de juiste wijze om de punten te krijgen. Hij hoort vervolgens een gedempte klik achter de muur. Elenora onderzoekt het skelet maar door de ouderdom van het skelet kan ze niet meer achterhalen waaraan hij aan gestorven is. Onder het skelet vindt ze een groene pouch. Ze opent het zakje en er zitten elf kleine rode glazen bolletjes in. Ben besluit aan de hendel te gaan trekken, maar stuurt eerst iedereen de kamer uit. Hij hoort een piepend en knarsend geluid uit de put en het plateau komt omhoog en komt gelijkvloers met de kamer te liggen. Thanatos legt een sunrod op het plateau en Ben laat hem omlaag gaan. In de diepte zien we de sunrod, maar het is te ver weg om verder iets te kunnen zien. Dan haalt Ben het plateau weer omhoog en hij gaat met Thanatos omlaag. Beneden komen ze in een iets kleinere ruimte waar ook een hendel op de grond zit. Ze schreeuwen omhoog en dan komen Ardek, Elenora en Thirza ook omlaag.

Ben loopt een gang in en ziet weer een Drakenkop. Deze is gelijk aan de kop die we eerder gezien hebben. In de gang zit ook een deur. Ben onderzoekt de deur en weet deze te openen. Er is een lange houten trap naar beneden zichtbaar en er hangt een ketting tien centimeter onder het plafond over de hele lengte van de trap. Als hij naar beneden loopt dringt het doel van de ketting tot hem door want hij hoort de trap piepen en kraken onder zijn voeten. In de ruimte beneden aan de trap ziet hij een metalen standbeeld staan. Dit beeld draait zich langzaam om in de richting van Ben. Ben besluit even te wachten. Het standbeeld komt in de richting van Ben, die daarop weer omhoog gaat. Het standbeeld verdwijnt in de schaduwen. Ben probeert nu via de ketting omlaag te komen. Maar bijna onderaan de trap valt hij van de ketting en ligt dan op de vloer van de ruimte. Hij ziet nu dat er twee standbeelden in de ruimte staan, gereed om aan te vallen. Er staat ook een stenen boog in de ruimte met een hendel er naast. Iedereen probeert nu via de ketting omlaag te komen en Elenora gebruikt haar boots of spider climb. Beneden aangekomen wordt ze echter meteen aangevallen door een van de twee standbeelden. Intussen komt nu iedereen beneden aan en wordt het vechten met deze metalen monsters. Na een kort gevecht slaat Ardek een standbeeld tegen de vlakte en dan gaat meteen de tweede ook omver. Ben vindt een zwarte sleutel ergens in een hoek op de grond. Verderop in een gang zien we een skelet liggen. We gaan nu eerst het skelet onderzoeken en Ben vindt een pouch met daarin weer negen rode glazen bolletjes. Hij vindt ook nog een grote blauwe sleutel op het skelet. We zien twee gangen met elk op het einde een deur. Alvorens we de deur in de oost gang nabij het skelet onderzoeken en openen, besluiten we om eerst even kort te rusten. Het onplezierige gevoel komt weer terug. Achter de deur zit een grote vierkante ruimte. De ruimte is diep met onderin een lavapoel waarvan de hitte voelbaar is. Over de poel hangt een gammele touwbrug waarvan enkele loopplanken ontbreken. We besluiten dan maar om eerst de deur in de zuid gang te proberen. Ben doet een poging om deze deur te openen, maar dat mislukt. Ook een tweede poging mislukt. Thanatos probeert de deur in te beuken omdat deze er niet al te sterk uit ziet. Door het brute geweld breekt de deur in tweeën en valt achterover naar beneden. De ruimte erachter is groot en we kijken in een diep zwart gat. Aan de overkant zien we een deur aan weerszijden verlicht door toortsen, maar deze lijkt onbereikbaar. We proberen uit te vinden of er een onzichtbaar pad is, maar helaas.

We besluiten om met de plateaulift terug te gaan en de deur bij de eerste Drakenkop te openen met een van de gevonden sleutels. De zwarte sleutel is de bron tot het succes. De deur gaat open en erachter zit een kleine ruimte waarin nog een soortgelijke deur zit. In de ruimte ligt een pouch en hierin zitten weer 15 rode glazen bolletjes. Ben probeert de volgende deur te openen, maar dat lukt niet. De zwarte sleutel past er wel in, maar kan niet omgedraaid worden. Terug naar beneden dan maar



en de stenen boog bekijken. We komen tot de conclusie dat dit een portal moet zijn, zij het niet actief. Ben haalt de hendel ernaast om, maar er gebeurt niets. Dus gaan we weer naar de ruimte met de lavapoel. Ben controleert de ringen in de muur waaraan de touwbrug vast zit. Deze zitten vrij stevig vast. Ben gebruikt zijn behoorlijk acrobatische vaardigheden en doet een poging om met een touw aan de overkant te komen, hetgeen hem goed afgaat. Hij bindt het touw stevig vast aan een van de ringen. Met een extra touw gespannen moet de rest naar de overkant. We zijn tot over de helft van de brug gekomen als het ineens misgaat. Thirza weet zich nog naar de overkant te teleporteren, waarbij zij Ardek mee kan grijpen, maar Elenora tuimelt naar beneden. In plaats van dat ze verdwijnt in de lava, lijkt ze er op te blijven liggen, alsof er een harde ondergrond vlak onder is. Het jammere daarvan is echter dat haar val daarmee toch zeer pijnlijk is. Ook het laagje lava doet schade, zij het minder dan als zij erin zou worden verzwolgen. Thanatos, die enige weerstand tegen vuurschade heeft, bedenkt zich geen ogenblik en springt als een acrobaat omlaag waarmee hij de schade weet te beperken. Hij tilt Elenora op uit de lava. Zelf biedt zijn weerstand hem bescherming. Ben en de rest van de groep laten het touw zakken en Elenora en Thanatos worden omhoog getrokken.

Ben loopt naar het einde van de gang en komt weer bij een deur aan. Hij probeert de deur te ontgrendelen hetgeen na twee pogingen lukt. Dan valt hem ook nog wat aan de rechtermuur op. Er zit weer een kist in de muur en hij weet hem open te krijgen. Er zit een pouch in met voor 600 gp aan gems. Ook zit er een leather armor of cleansing in. We geven deze aan Thanatos die zijn oude armor aan de groepspot afstaat. Ben opent de deur en hij ziet een ruimte waarin de eerste rijen bestaan uit gewone tegels en de overige rijen bestaan uit allerlei gekleurde tegels van puzzelstukken. Er zitten drie deuren in deze ruimte. Er groeien in het



begin van de ruimte een aantal gekleurde bloemen door de vloer heen. Ben kijkt naar de muur en hij ziet wat geschreven op de muur: *'Do flowers grow upside down?'* De tekst verdwijnt meteen weer. Elenora kijkt eens naar de bloemen, maar het is haar een raadsel hoe de bloemen hier kunnen groeien. Ben plukt een roze bloem en deze verschrompelt meteen. Misschien dat de kleuren van de bloemen de tegels zijn waarover we moeten lopen. We weten het niet. Ben wil op een roze vlak gaan staan om iets te proberen. Maar hij wordt door Thirza teruggetrokken. Thirza stapt op de bovenste witte tegel. Als ze op de

tweede witte tegel ernaast stapt gaat er een pijnscheut door haar heen en loopt ze een flinke dosis poison schade op. Dan stapt ze op een roze tegel en krijgt nog eens een pijnscheut. Daarna gaat ze op de zwarte tegel bij de deur onderaan staan en krijgt weer een pijnscheut. En als ze de deur probeert te openen lukt dat helaas niet. De tekst op de muur verschijnt weer even: *'Do flowers grow upside down?'* Ben dacht heel even dat het woord *'grow'* iets groter was dan de rest, maar zet deze verbeelding weer van zich af. Thirza teleporteert zichzelf weer terug omdat terug lopen haar dodelijk zal verwonden. Thanatos controleert de tegels eens op magie en wat blijkt, ze zijn allemaal magisch! Ben gaat nu toch op de eerste roze staan en krijgt ook een pijnscheut. Ben stap terug gaat nu op de zwarte staan waar Thirza eerder mee startte. Ardek gaat vervolgens op de volgende zwarte staan en ook hij krijgt een pijnscheut. Ben probeert als tweede een blauwe, maar helaas. De tekst gloeit weer even op: *'Do flowers **grow** upside down?'* Dan probeert Thanatos een oranje als tweede. Als derde de blauwe is ook niet goed. Ondertussen raken we zwaar gehavend en moeten we de nodige healing surges spenderen om overeind te blijven. En dan gloeit de tekst weer op: *'Do flowers **GROW** upside down?'* Het is wel duidelijk dat er iets is met het woord *'GROW'*, maar we zitten met de eerste

letter van zwart in onze maag. De roze wordt als derde geprobeerd, maar levert ook een pijnscheut op. De rode heeft wel resultaat en de groene als vierde ook. Uiteindelijk weet Thirza bij de achterste deur te komen door de combinatie wit, oranje, rood en groen herhaaldelijk te gebruiken. Dan zien we het opeens. We gingen uit van zwart, maar dit moest wit zijn en dan de reeks kleuren in omgekeerde volgorde. We hebben het in het begin wel over wit gehad, maar gebruikten later steeds de kleur zwart bij ons overleg, waardoor we op het verkeerde spoor zaten. Enigszins tevreden gaan we verder. Thanatos incasseert nog wat schade om bij de pouch te komen en neemt deze mee. Er zitten twaalf rode glazen bolletjes in. We laten de andere deuren voor wat het is en vertrekken door de oostelijke deur.

We lopen een trap af en beneden aangekomen ziet we een kleine ruimte met eenzelfde soort lift. We besluiten omlaag te gaan. Ben komt als eerste beneden en hij ziet een grotere ruimte gevuld met lava. Er steken wat platte stenen boven de lava uit. Thanatos probeert over de stenen heen te gaan, maar deze wankelen nogal en bij de tweede steen valt hij al in de lava. Hij loopt flinke schade op, maar weet snel weer op de steen te komen. Ben ziet verderop een pouch liggen en weet gebruik makend van een van zijn powers over de lava te lopen en pakt de pouch. In de pouch zitten zestien rode glazen bolletjes. Thanatos weet zich het laatste stuk naar de overkant te teleporteren. Ardek is de volgende en met vallen, schade en opstaan komt hij ook aan de overkant. Dan volgt Thirza samen met Elenora. Thirza komt veilig over maar Elenora valt toch een keer en brandt zich aan de dikke lava. Ben weet, behendig als hij is, veilig als een circusartiest aan de overkant te komen. Ben loopt verder de gang in en ziet een tekening op de muur staan. Er staan twee sleutels op een blauwe en een gele. De blauwe herkennen we. Verderop in de gang ligt een skelet. Bij het skelet liggen vier rode glazen bolletjes en een zwarte sleutel. Ben kijkt nog even verder en hij ziet een dwarsgang met drie identieke ruimtes waar in het midden een lavaput zit. Aan de ene kant van de gang ziet hij weer een Drakenkop. Hij onderzoekt deze maar de kop ziet er niets anders uit dan de andere koppen. Ben loopt voorzichtig langs de muren bij de lavaputten maar hij vindt niets bijzonders.



Helaas zit er niets anders op dan terug over de stenen te gaan. Gelukkig lukt dit zonder noemenswaardige verwondingen. En we gaan weer naar de kamer met de gekleurde tegelvloer. Ben weet met wat springwerk bij de zuidelijke deur te komen, maar deze deur blijkt een illusie. Dan gaat hij met wat vallen en opstaan naar de andere deur. Het lukt hem niet om deze te openen en hij komt weer terug. Om terug naar de overkant van de ruimte is eigenlijk geen optie daar de kleuren van de tegels wel erg slecht liggen om er met de juiste combinatie te komen. We kunnen dus niet makkelijk naar de deuren gaan waar de zwarte sleutel waarschijnlijk op past. Dus besluiten we maar om weer naar beneden te gaan en daar nog eens goed verder te zoeken.

Ben en Thanatos steken de stenen nog een keer over en komen zonder veel kleerscheuren aan de overkant. Ben onderzoekt de muur tegenover de Drakenkop, maar ziet niets bijzonders. Thanatos gebruikt een van zijn powers om te veranderen in een Fire Elemental om zo de lava putten te onderzoeken. Hij is dan immuun voor vuurschade. Hij voelt niets van de lava en weet moeizaam door de stroperige massa heen te zwemmen. Hij vindt in een van de putten op de bodem een doorgang! Hij gaat er doorheen en komt bij een soort kruispunt. Hij besluit eerst om terug te gaan en vertelt wat hij ontdekt heeft. Hoe komen we verder? Wij komen nooit levend door de lava heen... We besluiten om eerst maar eens goed uit te rusten en onze verbruikte krachten te laten terugkomen. We slapen een tijdje en voelen eerst weer het onplezierige gevoel. Alsof iets aan ons zit. In het tweede deel van onze droom zien we priemende ogen om ons heen en we voelen ons niet veilig. Gelukkig worden we wel uitgerust wakker.

We besluiten dat Ardek zijn Hand of Fate ritueel gaat gebruiken. Nu kunnen we een paar vragen stellen in de hoop een goed antwoord te krijgen. Ardek vraagt: *“Waar vinden we de gouden sleutel?”* De hand wijst in de richting van de gang naar de drie putten. De volgende vraag is: *“Moeten we bij een van de putten zijn?”* De hand schudt bevestigend. We gaan weer over de stenen de grote poel over en we gaan naar de drie putten. We proberen in elke put een glazen bolletje te gooien, maar dat heeft geen bevredigend resultaat. Ben gooit het skelet in de laatste put waar Thanatos doorheen is gegaan, maar het zakt langzaam weg in de lava. Ook dat helpt ons niet. Opeens zegt Elenora dat in een van de putten de lava een illusie is. Dat is de put waar Thanatos de gang zag. Thirza besluit dat ze zich er in laat zakken en voorzichtig voelt ze aan de lava. Het is niet warmer dan badwater. Daar heeft Thanatos niet bij stilgestaan omdat hij als Fire Elemental immuun is voor hitte en warmte. Thirza komt weer terug en Thanatos gaat samen met Ben op onderzoek uit. Het zwemmen verloopt traag door de dikke massa en het zicht is beperkt. Als ze bij de kruising aankomen gaan ze naar rechts. Ze zien een skelet. Ben vindt een zakje met veertien rode glazen bolletjes op het skelet. Verderop loopt deze gang dood. Ze gaan nu de linkergang in en deze loopt ook dood. Dan gaan ze de gang rechtdoor in en zien een hek. Ben probeert met een van de sleutels het hek te openen, maar dat lukt niet. Dan gebruikt hij zijn lockpicks en hij krijgt het slot open. Als hij het hek opzij schuift gaat er een val af. Golven van elektrische schokken sidderen door de stroperige massa. Beiden lopen meermalen schade op terwijl ze terug naar de ingang gaan. Als de 'lava' weer tot rust is gekomen gaan ze er weer in. In een zijgang vinden ze weer een skelet met een pouch met twaalf rode glazen bolletjes en als ze weer rechtdoor gaan vinden ze een schacht omhoog. Thanatos haalt de rest van de groep op. Omhoog gekomen belanden we in een ruimte met een rood betegelde vloer. In deze ruimte zit ook weer een Drakenkop. In de wand tegenover de Drakenkop zit een deur. En er zit in de zijmuur een hek dat half open staat. Daarachter zit een gang met aan de ene kant ook nog een hek dat ook weer half openstaat. Er zit ook een deur in de gang. Op de grond ligt een skelet en deze heeft acht rode glazen bolletjes bij zich. Achter het half openstaande hek hoort Ben wat gebrabbel.



Ben probeert of hij er achter kan komen wat er gebrabbeld wordt achter het hek, maar dat is in een vreemde taal. Hij sluipt de gang in en onderzoekt het skelet. Hij vindt nog een pouch met acht rode glazen bolletjes. Hij sluipt nu richting het openstaande hek en onderzoekt meteen de muur waar hij langs loopt. Maar daar is niets op te zien. Bij het hek aangekomen ziet hij een gang met een T-splitsing. Hij hoort van links en rechts gebrabbel, een van de stemmen klinkt nogal hoog. Hij sluipt het gangetje in en ontdekt dat de T-splitsing min of meer een scheidingsmuur is met erachter een grote ruimte. Hij hoort nu wat gezang. Hij kijkt voorzichtig in de ruimte. In de hoek staat een Humanoid schedel waar licht uit komt. Ook ziet hij twee Duivelachtige types staan. Ben besluit om de ruimte in te stormen en een beuk uit te delen aan een van de Devils en dan te vertrouwen op de rest van de groep. Hij ziet vervolgens in de ruimte vijf Devils om een altaar staan waarop een vrouw ligt. In de andere hoek ziet hij ook nog een verlichte schedel staan. Als hij terug wil lopen voelt hij dat hij wat van zijn snelheid verliest door een aura van de Devils. Het wordt een grote vechtpartij die zich eerst in de gang voor de ruimte afspeelt en later verplaatst naar de grote ruimte. In het heetst van de strijd ziet Ben ineens dat de vrouw op het altaar nog beweegt en roept dit naar de rest.

Als Ardek de laatste Devil heeft afgemaakt gaat Elenora direct naar het altaar en geneest de vrouw. Ze krimpt ineen bij de genezing en doet haar ogen open en zegt: *“Mijn broe...”* Ze kijkt verschrikt om haar heen en brabbelt dan wat in een vreemde taal. We vragen wie ze is en wat er gaande is. Dan schieten er stralen uit haar handen vandaan omhoog de duisternis in. Ze verandert plots in een soort Devil. Er komen ook nog twee Hellish Scorpions, een Chain Devil en een Whitering Devil uit de duisternis vandaan. Het wordt een pittige strijd want we hebben nog niet gerust. De Devil-vrouw geeft Ben, die naast haar staat, een kus! Ben, kennelijk op een of andere wijze gecharmeerd van haar, besluit haar verder niet aan te vallen. Tijdens de strijd verandert ze een aantal keren van uiterlijk. De Schorpions verwonden ons lelijk met hun

scharen. De vrouw weet de schade die wij haar aandoen op de een of andere wijze om te leiden naar Ben die het vervolgens incasseert. Ondertussen is Ardek neergegaan door de voortdurende schade van een van de Schorpions omdat hij niet van het beest afkomt. De vrouw weet Thanatos een aantal keer te domineren waardoor hij zicht tegen ons keert. Iedereen is druk en niemand heeft tijd voor Ardek. Als er een paar vijanden zijn afgemaakt rent Thirza naar Ardek en giet een potion bij hem naar binnen, maar het blijkt te laat. Hij is inmiddels overleden. Als we iedereen hebben verslagen onderzoekt Ben het altaar en vindt hij een geheime lade. Hij opent de lade en vindt een gele sleutel en ook nog tien rode glazen bolletjes. We besluiten om Ardek te verbranden met een ode aan Pelor omdat hij dat zo gewild zou hebben. Thanatos neemt de bag of holding van Ardek over.

We gaan terug de gang in en Ben onderzoekt de wand verder. Hij vindt in de nabijheid van de dichte deur een geheim compartiment. Er zit een kistje in. Hij opent het kistje en vindt er voor 1.900 gp aan gems in. Ben loopt de gang verder in die schuin omhoog loopt en ziet op het einde van de gang een grote trommel met hele scherpe punten eraan. Die verplettert ons als hij naar beneden komt rollen. We trekken ons terug in de zijgang en Ben probeert de deur te openen. Dit gaat hem gemakkelijk af. Hij ziet een ruimte waarin verspreid tegels liggen met een donkere ondergrond van pulserende wit-oranje aderen. De eerste tegels liggen niet lekker stevig en wiebelen wat heen en weer. Ben gaat voorzichtig de ruimte in en ziet dan om de hoek in de ruimte twee deuren aan weerszijden in de muur en een deur in de zijmuur, maar de weg naar de deuren loopt niet via aaneengesloten tegels. Dat wordt dus springen. Ben probeert bij de achterste deur te komen, maar helaas hij glijdt weg en hij valt tussen de tegels. Als hij de pulserende vloer raakt knalt hij op pijnlijke wijze de lucht in en landt even verderop gelukkig op een tegel bij de deur aan de overzijde. Hij onderzoekt de deur. Deze zit op slot en de sleutels zijn bij Thanatos. Thanatos gebruikt zijn teleport functies om bij Ben te komen. Helaas passen de sleutels geen van allen. Ben probeert zijn lockpicks maar deze breken af in het slot. Ben probeert nu bij de andere deur te komen. Ook nu gaat hij weer onderuit. Hij wordt heen en weer gestuiterd tussen de tegels en loopt flink wat thunder schade op. Maar dan komt hij uiteindelijk bij een deur uit. Hij weet de deur met zijn lockpicks open te krijgen en ziet daarachter een gang. Ben probeert nu eerst bij de deur in de zijwand te komen en dat lukt hem ook. Hij ziet een oranjeachtig slot. Maar de sleutels die hij bij zich heeft passen niet en hij gaat weer terug naar de deur die hij eerder geopend heeft. De anderen weten, zij het dat Thanatos zich ook nog weet te verwonden, allemaal veilig naar de geopende deur te komen. We lopen de gang in. Ben gaat voorop en hij stapt daarbij op een losse tegel en hoort een klik. We horen nu allemaal knallen uit de ruimte achter ons. We gaan even terug om te kijken en zien dat het tegelpatroon iets is gewijzigd. Ben ziet in de hoek nog een pouch liggen. Hij haalt deze nog even op met zijn atletische vaardigheden, die dit keer wel tot zijn recht komen. Dit resulteert in twee rode glazen bolletjes.

We gaan terug de gang in en nadat we de hoek zijn omgegaan zien we twee zijgangen. Ben besluit om eerst naar rechts te gaan. Hij ziet weer een ruimte met twee verlichte schedels erin. Hij ziet een put in de vloer en tegen een wand ziet hij een kist omgeven door een zwarte negatieve gloed. Als hij verder de ruimte inloopt ziet hij in totaal vier putten. Er ligt ook een lijk op de vloer. Deze heeft weer een pouch bij zich. Er zitten elf rode glazen bolletjes in. Bij de kist ligt nog een lijk. Thanatos onderzoekt de schedel met licht, dit is een soort betoverde lamp. Hij gaat nu naar de kist en onderzoekt de zwarte aura. Dit moet van een vorige gebeurtenis zijn geweest. Maar dan stapt hij op een bewegende tegel en er verschijnen een tweetal grote Magma Brutes, een Manticore en twee stevige Firebelchers. Elenora vraagt zich af of we dit wel gaan overleven. Hoewel het gevecht stevig is, zien de monsters er indrukwekkender uit dan ze zijn. Het lijkt wel alsof ze minder krachtig zijn dan ze zouden moeten zijn. Thirza weet uiteindelijk de laatste tegenstander om te leggen. Thanatos vindt nog een pouch bij het lijk bij de kist en vindt daarin zes rode glazen bolletjes. Ben weet de beveiliging op de kist met gemak te verwijderen en opent de kist. Op dat moment blijkt er nog een tweede beveiliging op de kist te zitten, die hij gemist heeft. Hij realiseert zich dat de eerste beveiliging wel erg eenvoudig te verwijderen was. Er ontploft wolk van Yellow Mold in zijn

gezicht die hij vrolijk inademt. Hij ziet een berg copper, silver en gold coins, wat edelstenen en een staf. Thirza schat de totale waarde op 1.600 gp. We concentreren ons op de staf. We weten niet meer te achterhalen dan de naam. Het is de bright staff. Ook ligt er nog een oranje sleutel tussen de munten. Ben voelt een raspnd gevoel op zijn longen en denkt dat hij een ziekte heeft opgelopen. Hij moet er een beetje om lachen. Elenora onderzoekt hem eens goed en het blijkt dat hij Cackle Fever heeft opgelopen. Als hij uitgebreid gaat rusten zal blijken of hij daar weerstand tegen kan bieden of niet. We moeten hem in een grote stad maar zien te genezen.

We gaan terug naar de ruimte met de pulserende vloer. Ben weet bij de deur met het oranje sleutelgat te komen en opent deze met de sleutel. We komen weer bij een ruimte met een lift. We laten ons in twee groepjes zakken. We komen in een gang en als we door lopen komen we in een kleine ruimte waar de vloer er anders uitziet. Het lijkt wel een beetje boomschorsachtig of leerachtig en het is donker rood. De vloer lijkt een beetje te bewegen als we er overheen lopen. Zou het organisch wezen? Ben weet over de ruimte heen te komen en dan volgt Thanatos. Daarna volgen Thirza en Elenora. We komen nu in een grot uit waarin een kar staat waarop allerlei spullen liggen. Wapens, armor, een spiegel, een tafeltje, het lijkt wel een rommelmarkt. Bij de kar staat een klein ventje. Hij zegt: *“Hé hallo!”* We vragen wat hij hier doet. Hij zegt dat hij hier al een tijdje staat. Hij heeft echter geen idee hoe lang. Tijd zegt hem niets. We zien plots een roze konijn op de kar springen. Het ventje zegt dat dit zijn huisdier Fluffie is. In zijn kar heeft hij alles wat hij hier en daar gevonden heeft van onfortuinlijke avonturiers. Allemaal rommel volgens het ventje. Hij zegt dat hij zelf echter ook wat kwijt is en wel zijn knikkers. Ben vraagt of dat soms de rode glazen bolletjes zijn. Hij knikt en wordt opgetogen. Dan vraagt Ben wat hij er mee doet. Het ventje zegt: *“Spelen natuurlijk! Dat is toch wat kinderen doen? Ik ben er alleen niet goed in en verlies ze steeds.”* En hij zegt dat hij nog een kind is. Thirza kijkt eens in de kar om te kijken wat er zoal in ligt en Ben wil het konijn aaien, maar deze springt weg. Ben en Thirza zien nog net de reflectie van het konijn in de spiegel en besluiten het beestje maar met rust te laten. We vragen naar een uitgang. Hij wijst naar een gang en zegt dat dat de weg is voor echte helden. Hij heeft er alleen nog nooit iemand van terug zien komen. Op de kar liggen diverse items waarvan flink wat magische. Ook zien we een zwarte sleutel, een pouch, een ritual book, een potion case en een scroll. We vragen wat er in de pouch zit. Hij zegt: *“Daar zitten waardeloze knikkers in! Ze glimmen wel prachtig, maar zij zijn niet mooi rond. Allemaal hoekig en ze rollen niet lekker, bah.”* We vragen hoeveel knikkers zijn spulletjes kosten en hij geeft een opsomming. Hoewel we het niet goed kunnen identificeren, zien we om enkele armor stukken een krachtig magisch aura alsof ze van paragon niveau zijn. We besluiten de bracers, de gloves, de slippers en de periapt te kopen. We nemen de zwarte sleutel, de pouch, en het wondrous item in de vorm van een klein tafeltje. We zijn in totaal 127 knikkers kwijt en hebben er nog een paar over. Te weinig om nog iets te ruilen. De jongen kijkt om zich heen en zegt: *“Fluffie, niet doen!”* Het konijn wordt plots naast ons zichtbaar en huppelt over de vloer. We identificeren de gekochte spullen: de bracers zijn bracers of mighty striking, de slippers zijn assassin slippers, de gloves zijn gloves of the healer, de periapt is een periapt of recovery, het wondrous item is een feast table en in de pouch zitten naar schatting voor 5.500 gp aan gems. De gloves worden door Elenora aangenomen. De periapt gaat naar Thirza. Elenora geeft haar gloves of grace voor de groepspot en dat doet Thirza met haar amulet of resolution. We besluiten om het goud van de groepspot te verdelen en krijgen allemaal 3.000 gp en laten nog wat voor noodgevallen in de groepspot zitten. Arme Ardek, hij kan niet eens genieten van de opbrengst.



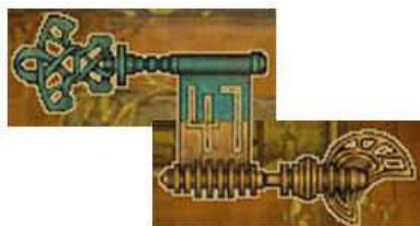
Het ventje zegt plots dat hij nog wat vergeten is. Hij heeft nog wat voor ons in de aanbieding! Vanonder de kar haalt hij een metaalachtig item vandaan dat daar zat vastgebonden. Het is een soort metalen kerel. *"Voor de laatste knikkers die jullie in je bezit hebben mogen jullie hem hebben,"* zegt hij. Het zijn er nog maar acht en we besluiten te ruilen. *"Een Warforged of zoiets,"* zegt het ventje: *"En hij heet Stom. Ik wilde hem eerst graag zelf houden om mee te knikkeren, maar dat kan hij helemaal niet! Een waardeloos apparaat dus!"* We besluiten om de Warforged mee te nemen. Hij hobbelt achter ons aan, maar er lijkt nog niet veel actie uit te komen. *"Hij is nog een beetje suf van de keren dat hij zijn kop gestoten heeft aan stenen en zo,"* zegt het ventje. *"Dat komt wel goed als hij wat frisse lucht krijgt."* Het konijn huppelt richting de ruimte met de leerachtige bodem. We vragen aan het ventje of hij weet wat die leerachtige bodem is, maar hij weet het ook niet. Het lijkt iets levends. Verder vertelt hij nog dat de gang andere kant op, waar we nog niet geweest zijn, voor echte helden is. Thirza vermoedt dat het een soort arena is. En één gang is volledig geblokkeerd door een instorting. We besluiten die richting op te gaan. We zien een driesprong en roepen nog naar het ventje welke kant we op moeten maar hij blijkt te zijn verdwenen.

We gaan eerst naar rechts, er liggen wat rotsen op het pad maar kruipend moeten we erlangs kunnen komen. Ben gaat eerst op verkenning uit en hij ziet achter de rotsen een grotere ruimte en roept dan dat de rest ook kan volgen. Hij sluipt nu verder. Hij ziet op de grond een grote zwarte roetvlek, maar hij vindt geen resten van een kampvuur of iets dergelijks. Thirza en Thanatos bestuderen de plek. Thanatos denkt dat er een vuurbal afgeschoten is. Ben doorzoekt de grot links en ziet hier een ingestorte gang. Verderop in de ruimte staat een kist en Ben wil deze onderzoeken. Als hij bij de kist aankomt voelt hij, te laat, dat hij een gespannen draad breekt. Plots verschijnt er vanuit een kleine vuurexplosie een Fire Elemental, een Volcanic Dragon en tien stuks Sparkjes, kleine Fire Elementals en beginnen ze ons aan te vallen. De Dragon blijkt over een steeds groter wordend aura te beschikken en doet ons flink wat schade, maar na een stevig gevecht beëindigt Ben het door de laatste Fire Elemental af te maken. We discussiëren wat over of we gaan rusten of niet, maar eerst besluit Ben om de kist te openen. Er liggen drie goudstukjes in en verder is hij leeg. Ben onderzoekt de kist nogmaals maar of hij nu afgeleid werd of niet, hij ziet niets bijzonders. We discussiëren nog wat verder en Thirza, Ben en Thanatos willen verder gaan zonder te rusten. Dit is niet zonder risico's maar de vorige nacht was al griezelig en Ben is bang dat zijn ziekte erger wordt. In een van de hoeken van de ruimte is de ondergrond ook rood leerachtig en Ben besluit dit te onderzoeken. Het lijkt wel of de bodem geschud is, maar voor de rest ziet hij er niets aan. We gaan terug naar de driesprong en besluiten om nu rechtdoor te gaan. Deze gang is ingestort en daar komen we niet verder. We gaan de laatste gang in. In een tegel op de vloer staat wat gegraveerd: *'Alleen voor echte helden'*. We gaan door een soort tunnel en we zien aan het einde weer een Drakenkop.

We zien recht voor ons een deur. Op de deur zit een cijferslot van drie cijfers. Dit hebben we al eens eerder gezien op een tekening in de gang bij de lavaputten. In een zijgang zien we twee hendels, een gele en een grijze, en een stenen boog, vermoedelijk een inactieve portal. Ben draait het getal 193 met het cijferslot dat hij op de tekening gezien heeft, maar dit heeft geen effect. Hij probeert nog eens wat met de sleutels maar de deur blijft dicht. Dan gaat hij naar de boog en haalt de grijze hendel over, hij hoort een klik, maar verder niets. Dan haalt hij de gele hendel over en er verschijnt een portal in de boog. Vaag is de ruimte waar de andere portal in staat waar te nemen. Ben neemt Thirza, ongevraagd, bij de hand en gaat door de portal. Ze verschijnen in de ruimte waar de andere boog staat, in de gang na de trap met de ketting. Dan besluiten Thanatos en Elenora om ook door de portal te gaan. We gaan weer terug naar de deur aan het begin van dit stelsel die we nog niet open konden krijgen. Ben probeert de zwarte sleutel op deze deur. De sleutel past en we kunnen verder. We lopen weer door een gang en daar staat weer een Demon, een Draegloth. Die hebben we al eens eerder gezien iets verder terug in de gang. Ben valt meteen aan, maar kan al gauw niet meer meedoen daar de Demon hem meteen goed raakt. De Demon cast darkness hetgeen de boel bemoeilijkt, maar na enige minuten weet Thanatos de Draegloth uiteindelijk de laatste slag toe te dienen.

We gebruiken onze nieuwe Feasttable om even te eten en prompt verschijnt er een uitbundig gedekte tafel met exotische vruchten en spijzen. Uiteindelijk besluit Ben toch maar dat het verstandig is om te gaan slapen. We krijgen weer enge dromen en we schrikken halverwege de rust wakker. We beven nog na en kunnen de rust niet meer hervatten. We hebben niet alle krachten weten te herstellen, maar wel enkele. We proberen de volgende deur die aan het eind van de gang zit te openen maar deze zit op slot. We missen kennelijk nog een zwarte sleutel. Ben onderzoekt de wanden echter dat zijn dan ook echte wanden. We gaan naar de ruimte met het diepe zwarte gat, met de deur aan de overkant. Ben laat zich aan een touw binden en onderzoekt zo ver hij komt de zijmuren, maar vindt niets bijzonders. Thanatos laat een sunrod naar beneden vallen maar hoort niet eens de klap op de bodem. Na enige tijd ziet hij het licht van de rod ook niet meer. We besluiten om dan maar naar de portal te gaan waar we uitkwamen en dan door naar de arena, maar deze portal doet het niet. Ben haalt de hendel over, maar deze lijkt stuk te zijn. We moeten dan maar weer de lange weg met hindernissen nemen. De weg langs de gekleurde tegels weten we gemakkelijk te nemen. De plateau's door de lava is wat lastiger maar ook daar komen we met lichte schade naar de overkant. Dan zwemmen we weer door de lava. De ruimte met de pulserende vloer is het volgende struikelblok. Thanatos en Ben komen moeiteloos aan de overkant. Thirza heeft minder geluk en stuitert diverse keren in het rond maar wordt uiteindelijk door Thanatos geholpen. Elenora weet, ondanks haar handicap, veilig aan de overkant te komen. En uiteindelijk komen we dan weer bij de portal aan waar we doorheen gestapt waren. Ben morrelt nog wat aan de hendels, maar we worden er niet wijzer van.

We gaan weer naar de toegangsdeur van de arena. Elenora kijkt eens naar de sleutels en ziet wat aan de blauwe sleutel. Ze draait het getal 117 met het cijferslot, maar dat heeft ook geen effect. We richten onze aandacht even intensief op onze goden en vragen om inspiratie.



Iedereen bestudeert de sleutels nu nog een keer. Elenora kijkt nog eens goed naar de sleutels en ze houdt ze tegen elkaar aan, ze ziet wat en ze draait nu 047 en het slot ontgrendelt. Ben opent de deur en we komen in de arena. We zien op de grond wat skeletten liggen, in de zijwanden zitten zes stuks kooien en aan de overkant is nog een deur. Langs de randen staan stenen banken en her der zit nog een toeschouwer, zij

het dat er inmiddels alleen nog skeletten van over zijn. Zo gauw we binnenkomen horen we de deur weer in het slot vallen. We kunnen dus niet meer terug. We horen een stem: "*Warlords, prepare yourself!*" In de kooien aan de zijkanten zien we een aantal monsters verschijnen: drie Bullywug Muckers. De celdeuren zitten nog dicht, maar we denken dat ze elk moment open kunnen gaan. En inderdaad, de hekken gaan open en de Muckers schieten naar buiten. Het is een vrij simpel gevecht en Thirza velst al snel de laatste Mucker.

Na een minuut horen we weer: "*Warlords, prepare yourself!*" Ben loopt ondertussen naar de deur aan de overkant van de ruimte. Er komt nu een Naga naar buiten. We raken weer in gevecht terwijl Ben de deur probeert te openen, maar helaas deze zit op slot. We hadden dit al verwacht, maar wilden de mogelijkheid van een open deur niet uitsluiten. Dit gevecht wordt al steviger, maar even later verslaat Thanatos de Naga.

We 'krijgen' een langere pauze en dan horen we weer: "*Warlords, prepare yourself!*" Er verschijnen nu twee Undead Boneclaws en een Ghoul. De Boneclaws zijn heftige tegenstanders maar die weten we uiteindelijk te verslaan. Ben is inmiddels al weer een paar keer zwaar gewond geraakt en staat onophoudelijk te lachen en is verwaasd als gevolg van zijn ziekte. De Ghoul is echter nog veel taaier en nadat Elenora Ben voor de tweede keer genezen heeft stormt hij op Elenora af en slaat haar neer. Thirza weet Elenora kort daarna weer op de been te krijgen en dan verslaat Thanatos de Ghoul.

We horen een klik bij de deur. Ben probeert meteen de deur en deze gaat open. We gaan een gangetje in. We nemen even een korte pauze en beseffen dat het kantje boord is geweest. We zien weer een tweesplitsing en gaan eerst naar rechts. We lopen een dwarsgang in maar die is

ingestort. We gaan dan maar de andere dwarsgang in en daar zien we weer een lift. We maken met deze lift een lange reis omhoog en we komen buiten uit. We verkennen de omgeving een poosje en zo te zien zijn we nog in het land van Lord Dashgoban. Helaas hebben we geen paarden en we vermoeden dat het normaliter drie a vier dagen lopen is naar Lord Gallo. En met de handicap van Elenora is het zomaar zes dagen. We besluiten dan maar om te rusten daar we toch wel wat schade hebben opgelopen. En zes dagen zonder slaap is sowieso geen optie. Midden in de nacht raakt Ben helaas in coma van zijn Cackle Fever ziekte. We maken van takken en dekens een brancard en slepen hem achter ons aan.



Thirza probeert wat aan het metalen apparaat te morrelen, en er rolt een briefje uit. Er staat wat op het briefje en aan de hand daarvan probeert ze op wat knopjes te drukken. Er komt ineens wat leven in de machine en ze vraagt aan het apparaat waar het vandaan komt. Hij geeft weinig antwoord maar er rolt een papiertje uit wat door Thirza aandachtig gelezen wordt. Thirza vraagt nog het een en het ander aan hem. Ze krijgt wat antwoorden uit hem, hij zegt dat hij een sloper is, door middel van bliksem flitsen en vlammen. Hij is dus voorzien van magie. Thirza vertelt hem waar wij mee bezig zijn en hij vindt het prima en wil wel mee. Thirza deelt hem dan mede dat hij Ben moet meeslepen op de brancard. Hij vindt het prima. Hij zegt Storm te heten. We besluiten om op pad te gaan richting Lord Gallo. Jinis zegt dat we niet over de hoofdweg moeten gaan. Via parallelle wegen moeten we verder trekken om uit de armen van de verkenners en patrouilles van Koning Steppengard te blijven. Hier en daar zullen we door wat dorpjes komen en wellicht kunnen we hier paarden kopen.

Na enige tijd komen we in een klein dorpje. Jinis vertelt wie hij is en wie we zijn. We worden hier goed behandeld. De dorpelingen staan aan de kant van Seaquen. Helaas hebben ze hier geen genezers die ons kunnen helpen met Elenora of Ben. We besluiten om in de locale herberg te overnachten. We worden door de waard gewaarschuwd om hier niet te lang blijven hangen want de troepen van Koning Steppengard trekken ook door dit dorp heen. We gaan op tijd naar bed.



komen bij de poort.

De volgende ochtend staan we vroeg op. De waard zorgt voor een ontbijt. We zitten net en de deur zwaait open. Er komt een gepantserde Dwerg binnen, gevolgd door een patrouille. De Dwerg roept: "He Jinis, ik ben het, Hertiage." Jinis kijkt blij op. Hij vertelt dat hij er op uit is gestuurd om ons te vinden. Hij heeft paarden mee en hij moet ons meenemen naar Lord Gallo. Op magische wijze heeft hij ons weten op te sporen, we waren wel enige tijd uit beeld. Hij vertelt de herbergier en de burgemeester dat er oorlog op komst is. We vertrekken richting Gallo's Fend. We komen dan eindelijk in het land van Lord Gallo aan. Hier en daar komen we door dorpjes maar we blijven de hoofdwegen mijden. Hertiage vertelt ons over schermutselingen met de Ragesians. Gelukkig houdt de winter nog even aan zodat de Alydi Gap nog onbegaanbaar is, maar lang zal het niet meer duren. Na enige tijd komen we aan in Gallo's Fend en we

komen bij de poort. Voor de zware poort oefent een bataljon soldaten. We worden begroet en op een teken van commander Hertiage wordt de poort geopend. We gaan direct richting het kasteel. Na een poosje rijden zien we bij de ingang een groep edelen staan en in het midden staat een man met blond haar dat grijs wordt. Hij knikt naar ons en stapt naar voren met uitgestoken hand. "Ik ben Lord Gallo en als de geruchten waar zijn, verwelkom ik jullie in mijn kasteel. Het is goed te

weten dat er mensen zijn die niet zomaar in de listen van de Ragesians trappen. Volg mij s.v.p. naar binnen. Het kasteel zit vol maar we willen kamers er vlak buiten voor jullie klaarmaken. Ook voor de paarden zal worden gezorgd. Wat we gehoord hebben is dat Koning Steppengard zijn leger gereed maakt om hierheen te marcheren en mij af te zetten. Uiteraard blijft hij mijn koning, maar hij maakt wel een strategische fout die ons allemaal de kop kan kosten. Ik heb hier en daar wat gelezen over de Ragesians. Coaltongue was weliswaar op veroveringspad desnoods met geweld, maar als je afspraken met hem maakte kwam hij ze ook na. Leska daarentegen, de Supreme Inquisitor, ik vertrouw het niet. Ik voel gewoon dat het niet alleen om Seaquen gaat, maar om heel Dassen! Ik hoop dat jullie voorbereid zijn op een oorlog! Maar voor het zover is ben ik benieuwd naar jullie ervaringen en indrukken. Ik moet nog even goed nadenken over een strategie. Het eten bestaat uit veel vlees en kaas en is zojuist opgediend. Laten we aanschrijven en vertel me dan alles!"

We vertellen Lord Gallo wat ons is overkomen sinds het vertrek uit Bresk. Hij besluit een genezer langs te sturen en Elenora en Ben worden nog voor het eten van hun verwondingen en ziektes afgeholpen.

Tijdens het eten vertelt Lord Gallo ons dat hij het op prijs gesteld heeft wat wij gedaan hebben. En voor de ontberingen die we geleden hebben schenkt hij ons drie uitrustingsstukken op niveau en 5.000 gp. Jinis besluit om ons voor zijn redding 2.500 gp te geven.

We gaan er om dobbelen wie wat krijgt. Storm, Elenora en Thirza krijgen de stukken en Ben en Thanatos krijgen elk 10.000 gp uit de groepspot nadat we alle items die er nog inzitten verkocht hebben. Ben geeft zijn stag helm aan Elenora. Na het diner besluiten we om de stad in te gaan en een scroll of sending te kopen en de overbodige buit te verkopen. We slapen in de nabijheid van het kasteel.

Het is vroeg, nog voor zonsopgang als we worden gewekt en we worden gevraagd snel onze uitrusting aan te doen. We worden naar de warroom in het kasteel gebracht. Op een grote tafel in het midden ligt een gedetailleerde kaart van de omgeving en in de kasten langs de muren staan allerlei miniaturen. Lord Gallo staat aan de kant van de tafel waar de replica van het kasteel staat en overlegt met zijn adviseurs. Als hij ons ziet verwelkomt hij ons en zegt dat het tijd wordt dat we worden voorgesteld aan de anderen en hij maakt een rondje. Daarna gaat hij verder: *"De situatie is als volgt: De laatste berichten melden dat Koning Steppengard met een leger van enkele duizenden soldaten onderweg is. Op zich is dat niet zo'n probleem want we hebben zelf meer manschappen en onze verdediging is prima. Hij moet weten dat hij zo niet binnenkomt. Een ander probleem zijn de Ragesians. De Alydi Gap is nu nog bevroren, maar dat duurt niet lang meer en dan komen er, naar zeggen, drie tot vier keer zoveel man op ons af. Het risico bestaat dat Koning Steppengard ons hier, met hulp van krachten uit Iz, Namin en Megadon, belegert en verzwakt en dat dan de Ragesians er meteen achteraan komen. In dat geval vrees ik voor het ergste. We moeten dus snel handelen! Er wordt voorgesteld Koning Steppengard tegemoet te gaan en hem in open veld tot overgave te dwingen, maar daarvoor hebben we de hulp nodig vanuit Dashgoban en Timor. Als ik de koning tot overgave weet te dwingen en hem daarna vergezel naar Bresk zal hij niet anders kunnen dan de andere edelen te vragen om mij te steunen tegen de Ragesians. Ik verwacht dat we nog twee a drie weken hebben voordat de Ragesians door de Alydi Gap heentrekken. Ik moet dan terug kunnen zijn, maar zelfs als we een kwart van onze mensen verliezen, kan de rest de Ragesians hier nog wel een poosje tegenhouden. Ik stel voor dat jullie zo snel mogelijk naar Lord Dashgoban en Lady Timor gaan om te vragen om troepen. Zij staan achter de goede zaak, maar hebben wel meer bewijs nodig. Jullie moeten eerst naar onze verste post in Alydi Gap gaan, dat is ongeveer acht uur reizen, en twee van onze scouts meenemen die Lady Timor en Lord Dashgoban kunnen overtuigen. Mochten ze dood zijn, neem dan twee Ragesians mee zodat ze verhoord kunnen worden. Ga nu snel. Ik heb paarden klaar staan. Ik laat het aan jullie over of je daarna de normale weg neemt naar Dashgoban, dat duurt twee dagen, en jullie waarschijnlijk patrouilles tegenkomen of de kortere route door Pitchwood, dit duurt ruim een dag, die ook niet zonder gevaren is. Vanuit hier naar Timor is het ruim twee dagen tenzij jullie via de Glaskeel Cliffs gaan, dan is het ongeveer anderhalve dag, maar dan moeten jullie goed kunnen klimmen. Als*

jullie haast maken, moet het lukken hun extra troepen hier op tijd te krijgen, zou je zeggen. Ik denk dat we nog één a anderhalve week hebben. Ik vertrouw op jullie!"

We besluiten om tegen 8 uur 's morgens richting de Alydi Gap te vertrekken om twee getuigen op te halen. We trekken de besneeuwde Gap in en we komen bij de eerste outpost. We worden verwelkomd door de bewakers, maar ze willen toch wel weten wat we komen doen. Thirza vertelt onze missie. De wachter vertelt dat hij hier nog geen Ragasian heeft gezien. We trekken verder en laten ook de volgende outpost achter ons na een korte uitleg. Dan passeren we de voorlaatste outpost en trekken verder naar de laatste. We zien een stenen gebouw staan. We gaan richting het gebouw. Als we wat dichterbijkomen ziet Ben een soldaat op het dak patrouilleren.

We komen dichterbij, we zien dat de soldaat een Orcish type is. En iets verderop zien we nog een Orcish type staan. We lopen nog dichterbij en dan schieten er pijlen onze kant op. We zien nu dat ze een Ragasian uniform aanhebben. Ze schreeuwen naar achteren, dus waarschijnlijk om hulp. We zien in de zijkant van het gebouw een versterkte houten poort. We stappen van onze paarden af en proberen dichterbij te komen. Ben weet op het dak te komen en ziet in het midden een Wyvern liggen met een zadel op zijn rug. Op het dak staat ook een balista, geladen met een speer. Er gaan twee trappen naar beneden en er is een luik waar stenen naast liggen. Thirza, Thanatos en Storm zijn inmiddels ook op het dak gekomen. Vanaf de ene trap komt er ineens een Orcish commander naar boven gestormd die op de Wyvern klimt. En er komen nog twee Orcish soldaten naar boven. Elenora is inmiddels ook op het dak verschenen. Ben weet de commander van de Wyvern te gooien. Na enkele minuten komen er nog vier soldaten naar boven. Thirza weet de infiltrator van het dak te gooien en hij overlijdt. Thanatos slaat de commander bewusteloos. Als inmiddels de meeste Orcs dood zijn vlucht er een soldaat de trap af naar beneden, al schreeuwend in het Orcish. De tweede wil ook vluchten, maar wordt door Ben bewusteloos geslagen. We vinden op de commander een magisch amulet. Dit is een amulet of false life. We besluiten om met de twee gevangenen terug te gaan naar de voorlaatste outpost om daar verslag uit te brengen.



Terwijl we bezig zijn om de gevangenen vast te binden komen er van beneden zes Orcish soldiers aangestormd. En vlak erachteraan komt er een Inquisitor omhoog, gevolgd door een Orcish infiltrator en een Orcish commander. Ben weet met een van zijn kunstjes de infiltrator van het dak te gooien. Na een paar keer flink geraakt te zijn door de spirit companion van Elenora slaat de Inquisitor op de vlucht. Maar hij verschijnt weer boven bij de andere trap. En ook de infiltrator komt even later weer naar boven. En dan gaat Ben na een paar rake klappen neer, maar Elenora brengt hem meteen weer bij. Thanatos doodt de Inquisitor en ook de laatste soldier en dan is dit gevecht ten einde. We onderzoeken de lijken en vinden voor 1.600 gp aan gems. De Inquisitor heeft ook nog een circlet of mental onslaught onder zijn dierenschedel op zijn hoofd zitten. Deze gaat naar Thanatos, die zijn skull mask aan Storm geeft.

We besluiten om via een van de trappen naar beneden te gaan en nemen de gevangenen mee. Ben loopt weer voorop en hij ziet in de gang een paar arrowslits in de muur zitten. Hij ziet ook twee deuren in de gang. Ben kijkt door een slit en ziet een grote ruimte. Hij controleert de eerste deur die hij ziet en deze lijkt veilig. Hij opent de deur en hij ziet een kamer hierachter. In deze kamer bevinden zich drie deuren. Hij loopt naar de eerste deur en opent deze. In dit hokje staat een bureau. In de achterste muur zit nog een deur. Hij kijkt eerst op het bureau en hij vindt hier notities over de bewegingen van het leger van Lord Gallo. Nu opent hij de volgende deur en ziet een kist. Hij probeert de kist te openen, maar dat mislukt en zijn lockpicks breken af in het slot. Thanatos probeert de kist open te beuken en Ben loopt terug naar de eerste ruimte en opent de tweede deur, wat een slaapruiimte lijkt te zijn. Er staan een aantal bedden in en ook een paar kisten. Ben weet deze kisten open te krijgen. Er ligt wat kleding in en hij vindt 400 gp. Dan gaat hij naar de laatste ruimte, dit is een soort keukentje.

Daar ligt niets van waarde. Ondertussen heeft Thanatos zich ook weer bij de groep gevoegd. Hij heeft de kist in de achterste ruimte toch niet open kunnen krijgen.

We gaan terug de gang in en Ben opent de deur aan de andere kant van de gang. Hij komt in een grote ruimte, die hij al eerder door de arrowslit gezien heeft. Er zit een hek aan de andere kant van de ruimte. Het hek ziet er nogal zwaar uit, en we proberen met zijn allen het hek te openen en dat lukt ons. Dan zien we de buitendeur, we schuiven de balk weg die voor de deur zit en zoeken de paarden op.

We gaan naar de eerste outpost die we tegenkomen en vertellen wat we ontdekt hebben. We vertellen dat de laatste outpost veroverd was door de Ragesians, maar dat hij nu leeg staat. De commandant besluit om er een ploeg er heen te sturen om deze weer te bemannen. Hij vraagt dan aan ons wat we van plan zijn met de twee Ragesians die we bij ons hebben. We leggen hem uit dat we de gevangenen meenemen naar Lord Dashgoban en Lady Timor voor onze missie.

We gaan op weg naar Lord Dashgoban, maar we besluiten om eerst nog even langs Gallo's Fend te gaan. Bij de poort aangekomen brengen we rapport uit aan de commandant over de outpost. Hij belooft ons om dit aan Lord Gallo te rapporteren. We vragen wat verse paarden en krijgen die meteen aangeboden. Hij adviseert nogmaals om niet over de hoofdweg te gaan, want daar wordt heftig gepatrouilleerd door het leger van Koning Steppengard. En hij waarschuwt nog om uit te kijken voor Pitchlings in het bos.

De reis gaat vrij goed en we komen na een dag reizen bij Lord Dashgoban aan. We melden ons bij de poort. De poortwachter is opgelucht, hij verwachtte al een delegatie uit Gallo's Fend. We worden door een page naar het kasteel gebracht en even later voorgeleidt bij een forse Dwerg. Dit is Lord Dashgoban en hij heet ons op zelfverzekerde wijze welkom. Hij vertelt hoe hij over de situatie in Dassen denkt en overweegt steun aan Lord Gallo. We vertellen dat we na dit overleg naar Lady Timor gaan. We proberen hem te overtuigen om zijn leger in te zetten voor de strijd en op te trekken met Lord Gallo. Maar dit lukt niet erg. Kennelijk pakken we het niet handig aan en hij is niet erg onder de indruk van onze motivatie. Maar hij wil wel dat we één van de gevangenen bij hem achterlaten zodat hij deze kan verhoren. We besluiten maar om dat te doen. En als we Lady Timor kunnen overtuigen om haar leger in te zetten wil hij er nog eens stevig over nadenken om alsnog zijn leger op pad te sturen. Maar hij wil wel van Lady Timor zelf het antwoord horen.

We gaan terug door het bos op weg naar Lady Timor. We zien op een gegeven moment een drietal Pixie-achtige figuren staan. We zien de situatie even aan, alhoewel Ben alweer in de gevechtshouding staat. Thirza probeert ze te overtuigen dat we zonder problemen verder willen. Een van de Pixies staart haar indringend aan en Thriza kijkt ineens wat vreemd op zegt dan dat we bedreigd worden. Dit is voor Ben het signaal en hij stormt naar voren op een van de Pixies af. Vanuit zijn ooghoeken ziet hij nog een vierde Pixie in de struiken zitten. Nadat de eerste klappen wederzijds zijn uitgedeeld verschijnen er nog vier Pixies. Even denken we dat dit slecht kan aflopen, maar na verloop van tijd als de Pixies toch het gevecht beginnen te verliezen, vluchten de laatste twee weg. Thirza vertelt aan ons wat ze gehoord heeft: *"Geef al je goud en gems, anders: vuur."* Maar nu is het weer tijd om verder te gaan.



We gaan op weg naar Lady Timor en de reis gaat voorspoedig. Na een dag reizen zien we aan de voet van de Glaskeel Cliffs een kasteel staan met allemaal torentjes, die met bruggen aan elkaar verbonden zijn. Er zit een slotgracht om het kasteel heen. We zien bij de brug wat bewakers staan. We melden ons bij de poort en we vertellen dat we een onderhoud willen hebben met Lady Timor. We moeten even wachten en dan komt er een bediende, die vertelt dat we verwacht worden en we moeten hem volgen. We worden naar een toren gebracht en gaan naar de zevende verdieping. Lady Timor opent de deur, ze verwelkomt ons en leidt ons naar het balkon. Het interieur heeft een uitstraling van een voorliefde voor magie. Vanaf het balkon hebben we een prachtig uitzicht over de Glaskeel Cliffs. Lady Timor zegt dat ze allerlei

verhalen over ons gehoord heeft. Ze vraagt naar het Fire Forest en of wij er een rol in hebben gespeeld om het vuur te stoppen. Thirza vertelt dat zij daarbij was. Lady Timor maakt zich echter zorgen daar er nu een extra doorgang is gecreëerd voor de Ragesians. Thirza legt uit dat ze het wel moest doen anders kwam ze met haar groep het bos niet meer uit en dat ze onder die omstandigheden nog niet kon voorspellen wat de gevolgen ervan zouden kunnen zijn. Dan vraagt Lady Timor wat het doel van ons bezoek is en we leggen uit dat Lord Gallo



hulp nodig heeft in de naderende strijd tegen de troepen van Koning Steppengard. We proberen haar te overtuigen om hulp te bieden. En na een paar minuten weet Thanatos de doorslag te geven en Lady Timor is er nu van overtuigd dat ze troepen moet sturen. We geven haar de laatste gevangene zodat ze deze kan verhoren. We vertellen dat we Lord Dashgoban ook hebben verzocht om hulp te bieden, maar dat hij alleen meedoet als zij ook haar steun verleent. Lady Timor zegt dat ze hem zo snel mogelijk een bericht zal sturen.

We gaan terug naar Lord Gallo en we komen onderweg een militaire patrouille van Koning Steppengard tegen. De commandant gebiedt ons te stoppen. Thirza probeert met paard en al de struiken in te duiken maar ze valt bijna van haar paard en hangt ernaast. Ook Ben en Thanatos hebben moeite de paarden door de dichte struiken te sturen en bungelen aan de zijkant van hun paarden. Kort daarna valt Thirza van haar paard en weet ze zich in een boom te teleporteren alwaar ze zich wonderwel staande houdt op een dikke tak. Thanatos valt ook van zijn paard en Storm weet ook niet meer recht in het zadel te blijven. We zien zeven soldaten en een commandant die ons inmiddels genaderd zijn. Nadat de groep weer redelijk op de been is gekomen vallen we aan omdat we denken dat dit toch verkeerd gaat aflopen. Ben stormt naar voren, maar komt in een nare positie terecht. Hij wordt omsingeld door soldaten, die hem behoorlijk weten te raken. Toch weten we het tij te keren. Maar dan roept de commandant ineens: "*Rip ...!*" Direct daarna wordt hij door Thirza afgemaakt, maar dan komt 'Rip' uit de struiken aangerend, een grote Trol. Rip deelt nog enkele rake klappen uit, maar uiteindelijk weet Storm de Trol de genadeklap toe te delen. Als Ben de Trol wil onderzoeken, komt deze weer tot leven. Maar dan velt Thirza hem voor de tweede keer. Als we proberen hem helemaal uit elkaar te halen staat hij toch weer op. En dan slaat Thanatos hem neer met zijn vuurzwaard. Nu staat hij gelukkig niet meer op. Achteraf beseffen we dat hij met vuurschade gedood had moeten worden. Ben onderzoekt de Trol maar vindt niets bijzonders. Dan onderzoekt hij de soldaten en de commandant en vindt hij ca. 400 gp en nog een magisch longsword.

We gaan verder naar Gallo's Fend. Er heerst hier in de omgeving een stilte. De kleine dorpjes zijn verlaten en we voelen dat de troepen van Koning Steppengard er aankomen. We gaan naar Lord Gallo en brengen verslag uit dat Lady Timor troepen stuurt en dat Lord Dashgoban nog twijfelt, maar Lady Timor doet hem nog een verzoek om als nog mee te doen. Lord Gallo hoopt dat Lord Dashgoban snel komt. Thirza vertelt nog over de Trol, maar dat is het probleem niet vindt Lord Gallo. Het leger onder leiding van Maarschalk Malkan is onderweg onder bevel van Nina Glibglammer. Ze hebben balista's en katapulten bij zich. En ook de war-wizard Kelkin



Thravanvost, van de school van Gabal, is ook een groot probleem. Lord Gallo stelt voor dat we onze uitrusting verder verbeteren door in de stad op zijn kosten te zoeken naar wapens of armor. En hij zal ons roepen als we nodig zijn. We doen dit en daarna gaan we nog langs een locale kroeg. Thirza en Ben raken aan het dobbelen, Thirza verliest wat en Ben wint enkele honderden goudstukken. Dan gaan we naar onze kamers.

De volgende ochtend vroeg worden we gehaald en naar de war room van Lord Gallo gebracht. Hij vertelt dat het leger van Koning Steppengard het kasteel genaderd is en een kamp maakt. Lord Gallo wil met zijn mensen de aanval inzetten, bij voorkeur een overmacht, zodat hij een onderhoudt met Koning Steppengard kan afdwingen. Wij kunnen belangrijke steun bieden door het uitvoeren van enkele speciale missies, die het beste door een kleine getrainde groep uitgevoerd kunnen worden. Een van de missies is om zoveel mogelijk van de katapulten en balista's uit te schakelen die inmiddels op zo'n 600 meter afstand staan. De tweede missie is de war wizard uit te schakelen, die zich in een tent aan de zijkant bij het bos bevindt en zich zou bedienen van een grote voorraad gevaarlijke scrolls. Er zijn in totaal 10 katapulten en 8 balista's, elk met bewaking en er zou ook sprake zijn van een rode Draak die rond vliegt. We gaan via sluipwegen naar de eerste groep van balista's en katapulten. Ben gaat in stealth mode en weet de bewakers te omzeilen en een apparaat onklaar te maken. Thirza heeft een idee! Ze wil de soldaten van Koning Steppengard als hoer afleiden en doet zich als zodanig voor, maar (on)bewust gaat haar dit beter af dan verwacht en de soldaten laten er, met de dreigende oorlog in het achterhoofd, geen gras over groeien. Ben kan het niet aanzien en wendt zijn hoofd af, maar Thanatos staart vol verbazing naar het tafereel. Hij kan het niet waarderen. Hoe dan ook, uiteindelijk lukt het ons om 3 katapulten en 4 balista's uit te schakelen. Lord Gallo had op iets meer gerekend, maar ja. We moeten ons nu richten op Kelkin Thravanvost. Vooral als hij veel scrolls bij zich heeft, moet hij vernietigd worden. Zijn locatie wordt aan ons doorgegeven. We gaan naar een besneeuwde heuvel waar Kelkin zijn kamp heeft. We zien een soldaat rondlopen en ook staat er een commandant. Bij de tent zien we nog een Sphinx op de grond liggen. Het lijkt wel alsof de soldaat en de commandant robot achtig reageren, alsof ze onder invloed van de wizard staan. Ben weet naar de tent te sluipen en loert de tent in. Hij ziet een man in een gekleurd gewaad. De man is bezig met een vierkant kistje waarop allemaal symbolen staan. Uit de verhalen die Ben gehoord zou dit weleens een dianoem kunnen zijn, zoals die ook in het Lyceum aanwezig is bij Dougan Rambausen. Ben verwacht steun van de rest en begint op de wizard in te hakken. Het wordt een stevig gevecht en er komen nog twee soldaten aan rennen. Als uiteindelijk de wizard gedood wordt door Storm vliegt de Sphinx weg en stort ook de commandant neer. We vinden op Kelkin voor 800 gp aan gems. Tevens heeft hij een robe of fire resistance en een headband of intellect. We doorzoeken de tent maar vinden geen scrolls. We nemen de dianoem mee.



We zijn terug in Gallo's Fend en we hebben eerst onze nieuwe uitrusting opgehaald. We maken ons op voor de volgende opdracht. Er komt een boodschapper aan die vertelt dat Lord Gallo ons wenst te spreken en gaan meteen naar hem toe. Hij vertelt dat het nu alles of niets is, er zijn wat sabotage acties uitgevoerd door ons die het leger van Koning Steppengard hebben vertraagd en verzwakt. Lord Gallo vindt het niet raadzaam dat we er met z'n allen tegelijk optrekken tegen het leger van Koning Steppengard en hij stelt voor dat wij een vallei bewaken die als sluiproute naar Gallo's Fend kan worden gebruikt. Onze taak is om er voor te zorgen dat niemand door komt. Hij biedt ons 100.000 gp aan als ons dit lukt en het kasteel onbeschadigd blijft. Raakt het kasteel beschadigd, dan wordt de beloning lager omdat er kosten zijn voor reparatie. Hij stelt voor dat wij snel op weg gaan en hij biedt ons vijf soldaten aan ter ondersteuning. Tevens heeft hij nog een goede cleric ter beschikking die ons tijdelijk wat sterker maakt. Hij legt nog uit welke hoornsignalen er worden gegeven voor eventueel de overwinning, de aftocht of een staakt het vuren zodat we kunnen terugtrekken of vluchten.

We gaan op weg naar de vallei met steile rotswanden en nadat we de boel verkend hebben stellen we ons tactisch op. Kort daarna horen we de hoorns van Lord Gallo die de aanval inluiden. We staan in min of meer twee groepen in het smalste deel van de vallei dat gescheiden wordt door een poel water. Her en der staan struiken en drie oude, deels vervallen, torens. Na enige tijd zien we wat soldaten aankomen. De strijd barst los en Ben loopt wat naar voren en ziet dat er nog een groep aankomt. Tussen de soldaten bevinden zich ook mannetjes die snel rennen en brandbommen bij zich hebben. Die moeten we dus zeker zien uit te schakelen. In de eerste aanvalsgolf weten er toch twee van die Destroyers door te breken en naar het kasteel te gaan. Maar de rest wordt gedood en kort daarna ook de laatste Commander en daarmee is deze aanvalsgolf ten einde. We nemen snel weer positie in. Dan ziet Ben een groenachtige creatuur aankomen, die hij herkent als een Trol. Hij wordt gevolgd door een Warmage. Ook komen er nog wat soldaten aan. Kort daarop verschijnt een tweede Trol ten tonele, ook gevolgd door een Warmage. Langs de flanken komen ook nog een aantal Destroyers aangerend die proberen door te breken, maar dat is een tevergeefse poging. Na een langere strijd weet Thanatos de laatste Trol met vuurschade definitief af te maken en hebben we de tweede aanvalsgolf ook overleefd.

We proberen snel te rusten voor de volgende aanval, maar Elenora is gestrest en daardoor komen we niet aan een goede rustpauze toe en zien we alweer een groep soldaten aankomen. Er nadert ook weer een Trol samen met een Commander. Even later komt er ook een Warwizard met een Minotaur aan. De strijd barst weer los en daarbij weet de Trol door te breken. Als de ghost panter van Elenora de Minotaur even later afmaakt is deze golf ook weer voorbij. De Warmage weet nog een lichtkogel de lucht in te schieten wat waarschijnlijk een signaal is. Nu weten we wel tot rust te komen, zij het net genoeg om onszelf te genezen en een paar van onze krachten terug te krijgen.

We horen trommels, zware ritmische slagen. Ben ziet wat door de bomen naderen, en als het dichterbij komt lijkt dit de grotere broer van Rip te zijn, een gigantische Trol! Ook komen er vier Destroyers langszij gerend en een Warmage die de Trol aanwijzingen geeft. Een paar van ons duiken op de reusactige Troll en de rest richt zich op de Destroyers waarvan er een paar weten door te breken. Als de meesten van hen verslagen zijn gaat de Warmage op de vlucht. De rest valt de Trol ook aan en dan weet Thanatos de Trol nog net op tijd af te maken, voordat deze ook doorbreekt. Omdat we enkele van onze sterkere krachten hebben gebruikt, hopen we nog even te kunnen rusten, maar ook in dit geval is Elenora niet rustig te krijgen waardoor we als groep niet genoeg tijd overhouden tot de volgende aanval.



In de verte zien we wat rookpluimen en we horen het strijdgewoel van de beide legermachten. Vanuit de ingang van de pas komen weer soldaten aan en we gaan weer in gevecht. Er komt een Commander aan, gevolgd door een tweetal Destroyers. We proberen zoveel mogelijk van hen uit te schakelen, maar we kunnen niet alles tegenhouden. Even later komen er nog meer soldaten aan met de tweede Commander en nog enkele Destroyers. We zien een rood beest in de lucht cirkelen. Ben, Thanatos en Storm zien dat het een rode Draak is die komt aanvliegen. We proberen weer zoveel mogelijk Destroyers tegen te houden maar dan daalt de rode Draak met zijn berijder en landt vlakbij Thirza en Elenora. De Draak ziet er gewond uit, er zitten vele pijlen in zijn lichaam. Op de Draak zit een man in zwarte armor, een soort Knight. Ben weet zichzelf op de Draak te tumbelen en hij teleporteert de Knight de lucht in en deze stort weer ter aarde waarbij hij flinke schade oploopt. Elenora en Ben zien en horen dat de Knight met de Draak communiceert en Elenora denkt dat de Knight de Draak door middel van een magische band onder controle heeft en ze roept dit naar de anderen. Ondertussen is er weer een Destroyer doorgebroken gevolgd door een soldaat. Terwijl we ons concentreren op de Knight breken er nog een Destroyer en een soldaat door. Hoewel de Knight gevaarlijk is, heeft hij flink wat schade door de val opgelopen en uiteindelijk weet een van onze toegewezen archers de Knight het genadeschot te geven. De Draak brult en zwaait met zijn kop als de Knight ter aarde stort. De Draak kijkt om zich heen en valt zoveel mogelijk omstanders tegelijk aan met zijn Dragon breath en even later gaat Elenora neer. Ben pakt haar op en sleept haar

snel weg, buiten bereik van de Draak en geeft haar een potion of healing. Thirza probeert de Draak te raken, maar ze is een beetje duizelig alsof ze in een schommel zit of in een karretje dat slingerend een smal bergpaadje afrijdt en de spreuk raakt haarzelf. Later weet ze gelukkig wel de laatste Commander af te maken. De Draak vliegt weg van het slagveld en grijpt Thanatos nog even met zijn klauwen en neemt het mee de lucht in. Thanatos weet echter snel uit de klauwen te teleporteren en valt nog maar een klein stukje omlaag. De rust keert terug en we besluiten te wachten op de geluiden van de hoorns van het slagveld.

Na twintig minuten horen we hoorngeschal dat duidt op een staakt het vuren. Zoals afgesproken gaan we terug naar het kasteel en ontmoeten Lord Gallo en de anderen in de war room. Lord Gallo vraagt hoe het in de vallei gegaan is en we doen verslag. Hij vertelt dat er wel wat schade aan het kasteel is aangebracht maar het staat gelukkig nog overeind. Hij doet in het kort verslag over wat er op het slagveld gebeurd is. Hij had kunnen gaan voor de overwinning maar hij heeft gekozen voor een staakt het vuren omdat alle manschappen, zowel bij Lord Gallo als Koning Steppengard hard nodig zijn voor de verdediging tegen de Ragesians. Hij verwacht een verzoek om met beide legers op te trekken naar Bresk en wacht hooguit twee dagen op een reactie en voorstel van het leger van Koning Steppengard. Komt dit niet dan gaat hij zelf. Hij geeft aan dat het nu vooral een diplomatiek spel wordt.

We nemen de volgende dag rust en we worden ontboden bij Lord Gallo. Hij heeft goed nieuws, na grondige inventarisatie blijkt het kasteel is nog in vrij goede staat en hij geeft ons 60.000 gp in gems als beloning. Dan komt er een bediende naar hem toe die vertelt dat er een boodschapper is gearriveerd. Wij gaan met Lord Gallo mee naar de boodschapper. Deze overhandigt Lord Gallo een bericht van het leger van Koning Steppengard.



Nadat hij dit bericht gelezen heeft, zegt hij dat we op onze hoede moeten zijn. Ben knikt instemmend. "Koning Steppengard is echter mijn heer," zegt Lord Gallo: "En dus zullen we morgenochtend meteen gaan." Hij stelt voor dat wij meegaan maar waakzaamheid is dus geboden. Hij vindt dat het een goede strijd was. "Het is 1 - 0 voor ons," zegt hij met een glimlach. Ben en Storm gaan de kroeg in en raken weer aan het dobbelen. Maar daarna gaat iedereen op een oor.

De volgende dag staan we weer vroeg op en staan er paarden voor ons klaar. We gaan in een grote colonne naar Bresk, ruim 100 soldaten gaan mee. De reis verloopt voorspoedig. Lord Gallo vertelt dat de troepen onder leiding van Maarschalk Malkan met ons optrekken. Hij raadt ons aan dat we ons netjes gedragen in Bresk. We moeten ten alle tijden een gevecht vermijden, het is nu een zaak van diplomatie. Hij kijkt Thirza nog eens indringend aan alsof

hij haar wil vragen goed op de groep te letten. Met name Elenora mompelt dreigende taal aan het adres van Koning Steppengard. Met het leger van Maarschalk Malkan voorop rijden we Bresk binnen en we zien de mensen die ons opwachten kijken. De mensen juichen nogal aarzelend alsof ze niet weten of ze moeten juichen voor de troepen van Koning Steppengard of voor ons? Als we bij het kasteel van Koning Steppengard komen zien we ook weer mensen juichen en wordt er muziek gemaakt. De andere zeven edelen staan ook bij het kasteel. Ze schudden Lord Gallo de hand. Koning Steppengard komt er nu ook aan. Hij ziet er iets frisser uit dan de laatste keer dat we hem hebben gezien. Misschien is hij extra berouwvol over wat er gebeurd is. Hij reikt Lord Gallo de hand en kijkt rond in de menigte. De muziek stopt en het wordt stil. Hij spreekt een ieder toe.

"Mijn mensen, het zijn donkere tijden voor ons allemaal. De geruchten over opruiing en de gevolgen ervan zijn merkbaar en we zullen niet zeggen dat we goede tijden hebben beleefd, maar die liggen gelukkig wel voor ons! Lord Gallo, bewaker van de poort van Dassen, ik roem je om je standvastigheid en je dappere hart. Onze zwaarden hebben elkaar gekruist, maar ik weet dat het voor onder beiden liefde voor Dassen was. Ik heb alle leiders van ons land hier in Bresk uitgenodigd om een eind te maken aan het gekibbel en ons te verenigen. We hebben namelijk informatie die we met elkaar moeten delen. Maar eerst is het tijd voor plezier en sportiviteit! Morgen starten er spelen en ik nodig je uit er aan deel te nemen! 's Avonds zullen we een banket hebben waar we alles met elkaar bespreken. Er zullen dieven en ander addergebroed aan de grenzen van Dassen op de loer liggen en op hun kans wachten en dus moeten we niet als de oude acht landen acteren, maar als één, zoals het Boek van de Acht Landen beschrijft. Zo zullen we ze verslaan!"

Het publiek begint te juichen nadat Koning Steppengard en Lord Gallo hun handen loslaten. We gaan een herberg opzoeken en Lord Gallo vertelt dat hij in het kasteel verblijft. Hij verwacht dat er morgen een jousting toernooi is en hij vraagt of er een van ons mee wil doen. Morgenochtend is het vroeg genoeg om hierover te beslissen. We besluiten om wat kleding te kopen voor het feest. We gaan naar de hottest kleermaker in town. Ben weet bij meester Overs een lichtblauw glimmend gewaad met allerlei nadrukkelijk aanwezige versieringen te regelen voor 600 gp. De trend van dit moment. Flink duurder dan normaal, maar dan is het wel morgenochtend klaar! Elenora koopt een rode jurk voor 250 gp uit het rek. Thanatos laat zich net als Ben een zwart zijden pak aanmeten met oranje accenten en sigils voor 500 gp. Ook morgenochtend op te halen. Thirza wil een rood gelakt leren pakje met stevige rijgveters en een bijpassend zweepje van zwart leer met een pommeltje in de vorm van een doodskop. Geen probleem en voor 450 gp is deze morgen klaar. Dat wordt dus de nacht doorwerken kreunt meester Overs, die een glimlach lijkt te onderdrukken. Storm overlegt met een kunstenaar elders in de stad om zijn metalen omhulsel wat op te leuken. Kunstenaar Adriaan legt uit dat een beschildering van allerlei vlakken in de kleuren geel, rood, blauw, wit en zwart super is! Als ware het een levend schilderij! Voor 500 gp schildert hij desnoods de hele nacht door en nog wel met watervaste verf ook! Storm gaat akkoord en wordt met touwen aan zijn armen opgehangen zodat deze niet omlaag zakken. In zijn mond wordt een soort bit geplaatst dat met een touw eveneens aan het plafond wordt bevestigd zodat zijn kin niet op zijn borst zakt als hij in slaap valt. Adriaan pakt een bos penselen en wat potten verf en gaat aan de slag. Ben betaalt even later zijn lening aan Thirza af en gaat met Thanatos de kroeg in. We hebben een goede nachtrust gehad en we gaan vol spanning naar Adriaan de kunstenaar om Storm op te halen. Het is verblindend! Storm is tevreden over zijn kunstwerk en ook Adriaan jubelt. Daarna gaan we snel naar de kledingzaak om onze kleren op te halen. Thirza wurmt zich in haar pakje en met behulp van de rest worden de veters goed aangetrokken. Het ziet er sidderend uit! Ook het pakje van Thanatos ziet er smakelijk uit en het accentueert zijn strakke lijnen goed. Ook Ben is tevreden over zijn licht blauwe glimmende outfit en dito bling gehalte. We trekken onze normale kleding weer aan voor de spelen en laten onze gala kleding inpakken. Storm laat zijn armor verschijnen waarmee zijn zuurstokken beschildering wordt verhuisd. We verlaten de winkel en gaan via de hoofdstraat naar het grote plein. We zien Lord Gallo staan en hij vraagt wie zicht inschrijft voor het jousting toernooi. Het lot is op Thanatos

gevallen. Bij zonsondergang is het banket, maar dat is alleen voor edelen. Hij stelt voor elkaar nog te zien voor de avond, bijvoorbeeld direct na de jousting. We horen een trompetter en omroepers die roepen: *"Laat de spelen beginnen!"*

Het is overal feest in de stad, alles is versierd en overal is wat te doen. We komen eerst bij een ring tossing event. Er moeten hoefijzers om een paal gegooid worden. Bij drie goede pogingen is de prijs een glas bier of wijn. Storm wil het wel eens proberen en betaalt 2 gp. Maar hij heeft geen succes. Dan probeert Ben het. Hij heeft tot twee keer toe bijna succes en de laatste keer krijgt hij zijn bier. Thanatos doet een nutteloze poging. Ben gooit nog twee keer en wint nog een keer een glas bier. Hij wil het aan een dame geven, maar deze haalt haar neus op voor bier. Dan koopt hij een glas wijn voor de dame. Ze accepteert het en met een glimlach bedankt ze hem en loopt door. Dan lopen we verder en de geur van gebraden vlees komt aangenaam op ons af. Iets verderop komen we bij een kookstalletje. De kok moppert wat in zichzelf en we vragen hem hoe het gaat. Hij vertelt dat hij de hoofdkok is van Koning Steppengard, maar dat er voor het banket andere koks zijn aangetrokken. Hij is het er niet mee eens. We willen hier verder over praten, maar dan komen er twee soldaten aan die nogal nors aan de kok vragen wat er loos is. We bestellen wat te eten en negeren min of meer de soldaten. Wij willen tenslotte wat eten en we zeggen gewoon tegen de soldaten dat we eten hebben besteld. We lopen weer verder terwijl de soldaten bij de kok blijven staan. We zien een soort kop van jut staan. Dit is een strijd tegen elkaar, wie het hardst kan slaan. Dat wil Storm wel. De eerste klap is net aan raak maar zijn tegenstander slaat ook raak maar Storm weet de metalen pen hoger de lucht in te krijgen en wint. Hij doet nog twee keer mee tegen anderen maar verliest beide keren. We lopen verder en we horen geknal en kijken op. We zien vuurwerk in de lucht uiteenspatten. Er staan volwassenen en kinderen te juichen bij het stalletje van een man met duidelijk een nep baard. Hij ziet eruit als een soort nepwizard met sjofele kleding. Hij roept dat hij vanavond nog een voorstelling geeft. Hij zucht en pakt zijn spullen in. We vragen wat er aan de hand is. Hij vraagt ons of wij nog materialen hebben die hij kan gebruiken voor zijn voorstelling zoals tindertwigs of vuurpoeder. Hij vertelt dat alle alchemist shops in de stad gisteren de hele dag dicht waren! Er was niets meer te krijgen. Helaas hebben wij niets voor hem en vragen ons af wat dat betekent. Hij loopt verder en wij ook. Ben ziet nu iemand het shell game spelen. Ben wil het ook proberen. De man bij het spel legt uit dat hij een gem onder een van de drie schelpen legt en dan de schelpen van plaats verwisselt. Als je raadt waar de gem ligt krijg je de dubbele inzet. Ben doet mee en wint meteen. Hij doet nog een keer mee en hij wint weer! Dan weet de man hem nog een keer te verleiden voor een extra hoge inzet en Ben besluit zijn geluk dus nog een keer te beproeven, maar verliest helaas. Nog steeds vrolijk gaan we verder en zien we verderop een ring staan en we zien mensen vechten. Een spell dueling event. Storm wil wel meedoen en moet tegen Rashana Gerwin van Dashgoban. Maar hij krijgt danig op zijn huid, en hij verliest de wedstrijd. Tigo Brandywyn van Koning Steppengard stapt nu in de ring tegen Thanatos. En ook Thanatos verliest, zij het net aan. We lopen verder als er een Dwerg naast ons komt lopen en zegt tegen Thirza: *"Loop even door, ik moet jullie wat zeggen. Kijk niet naar mij. Jullie moeten oppassen want er is iets raars aan de hand. Ik moest de uitgang van de sewers van de gevangenis van het kasteel bewaken. Er werden tonnen afgeleverd en de mensen die dat deden waren bang dat ze zouden vallen of breken of iets dergelijks. Ik ben trots op Lord Gallo en vond dat ik jullie dit moest vertellen."* Vervolgens verdwijnt hij in de mensenmassa. We gaan maar even op zoek naar Lord Gallo en zien Jinis en we vertellen hem wat we gehoord hebben. We vermoeden een aanslag. Hij probeert zo snel mogelijk Lord Gallo in te lichten. Hij zegt dat we Lord Gallo anders na het jousting toernooi nader moeten informeren.



We lopen verder en gaan richting het jousting veld. We zien nog een ander stalletje en daar is een soort kennisquiz bezig. De quizmaster roept dat de vragen door iedereen zijn te beantwoorden. De deelname kost 2 gp. Thirza wil wel meedoen en ook Ben en Thanatos hebben er wel oren naar. Dan komt er een man langs die vertelt dat hij van het jousting

toernooi is en vraagt of er nog deelnemers zijn. Thanatos bevestigt dat hij meedoet namens Lord Gallo. Hij krijgt de regels uitgelegd. Ondertussen vangt de quiz aan. Om de beurt worden er goede antwoorden gegeven, alleen is de een soms sneller dan de ander. Het hoornsignaal voor het jousting toernooi klinkt even later boven alles uit. De quiz wordt beëindigd, Ben is de winnaar en ontvangt 10 gp.

We gaan op weg naar het jousting veld. We horen van Thanatos dat de lansen magisch zijn behandeld en alleen subdual schade doen. Op het toernooiveld aangekomen zien we alle wapenschilden van alle lords en ladies. Thanatos wordt na een paar voorrondes opgeroepen en moet aan de slag. Thanatos komt zijn eerste twee rondes met moeite door. Hij wordt iets later opgeroepen voor de derde ronde. Deze wint hij makkelijk. En ook de volgende ronde wint hij. Uiteindelijk bereikt hij de finale, maar deze tegenstander, uitgerekend van Koning Steppengard, is te sterk en Thanatos wordt van zijn paard gestoten en verliest. Lord Gallo, die heeft staan kijken komt naar ons toe en hij zegt: *“Goed gedaan hoor!”* Thirza probeert hem te spreken maar hij is nogal gehaast. Toch weet Thirza haar verhaal over de levering van vaten explosief materiaal te doen. Lord Gallo vermoed dat Koning Steppengard het Boek van de Acht Landen op de een of andere manier gebruikt om de claims op de troon te voorkomen. Hij verzoekt ons om eens op de achtergrond onderzoek te doen terwijl hij voorzorgsmaatregelen treft. Er moet een achteringang zijn naar het kasteel. Maar voorzichtigheid is geboden want het is nog altijd een gevoelige kwestie.

We gaan de stad uit in de richting van de grot waar we een aantal weken geleden uit het kasteel hebben weten te ontsnappen. We zien daar een soort verblijf waar wachters in zouden kunnen zitten. Ben sluipt er heen en hij ziet dat het verlaten is. De rest voegt zich nu bij Ben en we gaan naar binnen. We lopen een klein stukje de grot in en zien dan een ondode ridder staan, mogelijk een voormalig bewaker. Even later komt er een tweede ondode ridder aan. Na een kort gevecht en een welgemikte slag van Storm is dit gevecht ten einde. We gaan weer verder de grot in. We zijn nu bij het luik dat toegang geeft tot de martelkamer. Storm weet bij het luik te komen, maar dat zit dicht. Nu doet Ben een poging en die weet het luik te ontgrendelen waarna het omlaag klapt. Ben gluurde voorzichtig naar boven. De martelkamer is verlaten en we komen een voor een naar boven. Ben ziet wat vaten liggen en op de tafel ziet hij een donkergroene drab naast flessen wijn en voedsel. Ben kan niet vaststellen wat de groene vloeistof is, maar Elenora ziet meteen dat het een zwaar en uiteindelijk dodelijk gif is. De bedoeling hiervan is ons wel duidelijk. We discussiëren over de beste tactiek. Ben wil buitenom en door de hoofdingang naar binnen om Lord Gallo te waarschuwen, maar de rest wil binnendoor. Dit is het snelst en als we binnendoor niet bij de banketzaal komen is de kans ook klein dat we wel door de hoofdingang toegelaten worden. Na een snelle afweging besluiten we binnendoor te gaan. We horen voetstappen in de gang. We gaan om de hoek van de deur staan en wachten op wat er aan komt. We horen wat onverstaanbare geluiden en de voetstappen verdwijnen weer. Ben stormt nu de gang in en hij ziet een bewaker staan. En verderop staat nog een bewaker die in gesprek lijkt met iemand in een aangrenzende ruimte. Ben verrast de eerste bewaker en raakt hem, die zich vervolgens omdraait waarna Ben wat ziet glimmen in zijn mond. Ben weet langs de bewaker te komen en loopt verder. In de kamer waar de bewakers zaten ziet hij Inquisitor Torrax en Lord Serrimus, de ambassadeur van Ragesia. Beiden zijn we eerder tegengekomen bij de audiëntie. Als Thanatos de twee bewakers afmaakt stapt de Inquisitor naar voren en maakt een gebaar. Hij laat de bewakers weer opstaan als ondoden. Lord Serrimus, die we ondertussen zwaar verwond hebben, probeert naar boven te vluchten maar Ben maakt hem af. Er volgt een flinke strijd en als de Inquisitor de gang in vlammen zet is Elenora van de rest afgesneden. Maar de Inquisitor ziet op een gegeven moment dat hij alleen over is en probeert te vluchten. Dit lukt niet en dan pleegt hij zelfmoord. De vlammen in de gang doven en Elenora voegt zich bij de anderen. Ben onderzoekt Lord Serrimus en vindt een sleutelbos.

We gaan de trap op. Ben opent de deur met behulp van de sleutelbos van Serrimus. We komen in een halletje, we openen de deur en komen in een gang. We horen wat mensen praten

en we gaan richting de banketzaal waar bedienden aan en af lopen met schalen voedsel. Thirza stapt naar binnen en roept: *"Stop met eten en drinken, het is vergiftigd!"* En ze roept naar Lord Gallo dat ze hem moet spreken. Koning Steppengard vat deze uitspraak op als een beschuldiging en brult: *"Gif...? Ik...?Diepe woede vloeit door mijn aderen en verkilt mijn bloed, dag en nacht! Nee ik... Mijn bloed is dat van Dassen... Neeee (verkrampst van pijn)... Jullie hebben mijn vrouw afgeslacht, mijn kinderen, mijn bloedlijn, mijn alles... ..Wil niet.... En daarom moet alles en iedereen hetzelfde lot ondergaan... Het land dat ik maakte, het land dat ik eindig! ... Nee, nee...."*

Met een grimas pakt hij een mace onder de tafel vandaan en heft deze op. Zijn bodyguards staan klaar hem te helpen. Nina, die naast hem zit glimlacht en applaudisseert. Plots verandert ze in een Slang-Draakachtig wezen. Koning Steppengard lacht als een waanzinnige als Nina langzaam onze kant op beweegt.

Sommige edelen kijken verward en anderen beginnen hysterisch te schreeuwen en rennen door elkaar. De bewakers weten even niet wat ze moeten doen en kijken om beurten naar Koning Steppengard en elkaar. Wij vallen Nina aan. Er heerst chaos. Kennelijk doet het gif zijn werking. Edelen vallen elkaar aan of rennen als dwazen al schreeuwend door de zaal. Nina springt over enkelen van ons heen en gaat in de deuropening staan. Ze weet op een gegeven moment Thirza te domineren die zich nu tegen ons keert, maar dat duurt niet lang. Koning Steppengard slaat in op de edelen en lacht als een bezetene en schreeuwt naar de bewakers om iedereen aan te vallen. Lord Dashgoban en Lady Timor doen verwoede pogingen om Nina samen met ons aan te vallen. Ook Lord Gallo richt zijn kruisboog op het Slang-Draakachtige wezen wat Nina moet zijn. Er vallen doden, bewakers, edelen. Het geschreeuw gaat door. Dan wordt Thanatos onder de geestelijke controle van Nina gebracht waarna hij een paar keer vrolijk op Thirza inhakt. Het lukt ons om Nina zwaar te verwonden en uiteindelijk weet Lady Timor de meerkoppige Nina-Draak te doden met een icebolt. We horen al haar koppen schreeuwen terwijl ze ineenzakt. Dan zien we een pluim rook opstijgen uit haar lichaam. Even later keert de relatieve rust terug. Thanatos komt weer tot zichzelf en Lord Gallo, Lord Dashgoban en Lady Timor snellen toe. Koning Steppengard laat zich op zijn knieën vallen en huilt oncontroleerbaar: *"Nee, Nee, watwat....!"*



Koning Steppengard zit er geheel verslagen en als een gebroken man bij. Lord Gallo, Lady Timor en Lord Dashgoban snellen naar hem toe en kijken wat ze voor hem kunnen doen. De overige edelen en soldaten staan elkaar aan te staren, niet wetende wat te doen. De edelen verzamelen zich om ons heen. Thirza probeert contact met Koning Steppengard te krijgen, maar deze staart verdwaasd voor zich uit. Ze vraagt aan Lord Gallo of hij weet wat te doen, maar deze is ook even in verwarring. Elenora onderzoekt Koning Steppengard en ontdekt dat de bezwering van Nina Glibglammer nog steeds aanwezig is. Hij moet naar een tempel gebracht worden om te genezen. De persoonlijke genezer van de koning komt er aan en vraagt of Elenora wat kan doen, maar dit gaat boven haar krachten. De genezer vertelt dan dat eventueel het Boek van de Acht Landen hierin wat kan betekenen, daar dit boek allerlei zaken omtrent de Koning van Dassen bevat. Het boek wordt gehaald. We herkennen dit boek, Nina zat er in te lezen bij onze audiëntie. De genezer ontdekt dat de koning genezen zou kunnen worden via een speciaal ritueel. Er zijn naast het boek kruiden nodig en een lichtgevende staf en het geheel moet vanuit een droom aangeroepen worden. De kruiden zijn wel te vinden, maar de staf is tientallen jaren geleden verdwenen. We vragen nog rond of iemand weet wat er met de staf gebeurd is, maar niemand weet het. We willen de kamer van Nina doorzoeken en we worden er heen gebracht. We vinden wat boeken. Ben vindt een pouch met edelstenen en neemt die mee, maar de staf wordt nergens gevonden. Elenora vraagt hoe de staf heet. Deze wordt de bright staff genoemd. Elenora herinnert zich dat we in de eeuwenoude onderdoorgang onder de bergen een staf gevonden hebben die daarop lijkt. Thanatos haalt hem uit de bag of holding en de genezer zegt dat dit hem weleens zou kunnen zijn. Ben verdoezelt het feit dat we dit nu pas bedenken en vertelt dat we hem gevonden hebben in een geheim compartiment in de kamer van Nina. De genezer had het ook over een droom. Nu

hebben we nog drie droomzaden die we ooit gevonden hebben in een torentje in het Fire Forest. We besluiten die te gebruiken. We gaan naar de troonzaal waar het ritueel volgens het boek uitgevoerd moet worden. Elenora stelt zich beschikbaar voor de droom en het ritueel. Ben denkt dat twee beter is dan een en wil wel meedoen. Ze gaan naast Koning Steppengard zitten. Drie droomzaden worden uitgedeeld en ingenomen. Elenora neemt de staf en het boek in handen. De droom en de genezing vangen aan. Elenora raakt in een trance en dan heeft ze een droom:

Je zakt weg in een diepe sluimertoestand. Voor je vrienden lijkt het alsof je heerlijk slaapt. Je zweeft om een groepje mensen. Eerst op grote hoogte, maar dan steeds dichterbij. Je herkent familieleden en dierbaren en het voelt goed. Geschreeuw, bloed! Door een zwarte tunnel zie je mensen rennen, nee niet je familie. Er is brand. De straten, de huizen, de markante gebouwen. Je herkent het van de verhalen of waren het je eigen herinneringen? Het kost je moeite om je te concentreren. Het lijkt op... Gate Pass. Je voelt je bedroefd en verslagen. Ineens is de warme gloed van de brandende huizen verdwenen en heeft het plaats gemaakt voor vrieskou. Alweer geschreeuw en drukte. Heel veel mensen, wapens, wapens en nog eens wapens. Je beleeft het weer, het slagveld, het bloedvergieten, de blunders van de katapulten... En al die tijd hoor je hakkende geluiden op de achtergrond, waarschijnlijk in het Sylvan. Je voelt de aanwezigheid van iets... op de achtergrond, aan de randen van je bewustzijn en gehuld in de schemering... Het beeld wordt wazig. Eindelijk stilte, eindelijk rust...

Je ziet een verwarde man omringd door vage personen. Je ziet een boek en een staf die oplicht. Je voelt wat je moet doen en houdt het boek en de staf stevig vast. Een golf van energie trekt door je heen. Je droomt je dromen en daarmee trek je geesten aan uit de omgeving... Je voelt dat er iets loskomt uit de verwarde man... Je concentreert je nog meer en je haalt het naar je toe... Je ziet dat iets de geest van de man aan het verlaten is... Je bent er bijna... Plots zie je een zilverblauw Slangachtige Draakenfiguur vanuit de verte verschijnen. Het komt op je af en zodra het dichtbij genoeg is knalt het dunne einde van zijn staart als een zweep tegen je aan. De striemende pijn trekt door je hele lichaam, en je schreeuwt geluidloos totdat je het besef van tijd en ruimte verliest...

Ben droomt hetzelfde, zij het dat hij kennelijk niet meedoet en bijdraagt aan het ritueel, waarschijnlijk omdat hij de staf en het boek niet vastheeft.

We zien Elenora en Ben rustig slapen en ineens trekt er een schok door beiden heen, maar ze slapen verder. We zien plots een blauwzilverkleurige Draak in de troonzaal verschijnen en deze valt ons aan. Het beest blijkt nogal stevig te zijn en Lord Gallo vecht mee. Na enige tijd wordt Ben weer wakker en helpt ons met de strijd tegen het beest. Bij Thirza begint langzaam iets te dagen over een eerdere droom met zo'n Draak, maar wat was het ook al weer? Hoewel het beest sterk is, weet Ben hem uiteindelijk de laatste klap toe te delen. Hij vertelt aan iedereen wat hij gezien heeft in zijn droom. We wachten gespannen af rond Elenora en Koning Steppengard. Na enige minuten begint Elenora te bewegen en staat op. Ook Koning Steppengard staat langzaam en wankel op. Hij kijkt rond naar de geschokte gezichten. Op zijn eigen gezicht is de ongeloof en gruwel af te lezen. Iemand reikt hem zijn kroon aan die naast hem op de grond ligt. Hij houdt hem vast en staart er afwezig naar.

"Wat heb ik gedaan? Ik liet dat wezen mij aansturen... Listig gebruik makend van mijn verlies en mijn verdriet. Ik heb getracht het te weerstaan, maar ach de pijn van mijn verdriet..."

Hij staart voor zich uit en iedereen is stil en wacht af. Dan kijkt hij langzaam naar ons en naar Lord Gallo. *"Ik vrees dat ik jullie het meeste onrecht heb aangedaan. Ik was bezig mijn land de afgrond in te duwen, maar jullie hebben dit voorkomen."* Hij heft zijn kroon op en loopt richting van Lord Gallo. *"Ik denk dat dit beter is voor Dassen. Aan mijn tijd is een eind gekomen en Dassen moet verder met een rechtvaardig leider. We hebben er vele, maar jij bent de meest*

geschikte!" en hij plaatst de kroon op het hoofd van Lord Gallo: *"Leve de Koning!"* Wij en de aanwezigen roepen hem na: *"Leve de Koning!"*

Hoewel genezen, staat Lord Steppengard er nog steeds als een gebroken man bij. Lady Timor en Lord Dashgoban komen er nu ook bij. De genezer komt dichterbij en hij ondersteunt Lord Steppengard. Koning Gallo aanvaardt enigszins van slag af zijn nieuwe rol. Hij zegt dat alvorens hij hier zal zetelen, hij eerst naar zijn land moet om te kijken hoe het daar is. Misschien zijn de Ragesians al door de Alydi Gap heen gekomen? Hij verwacht van niet, maar wil er eerst zeker van zijn. De anderen knikken instemmend. Lord Megadon komt nu ook naar voren en hij lijkt oprecht blij dat aan de vreselijke toestand een einde is gekomen en schenkt ons een perceel land. Wij aanvaardden dit dankbaar en spreken af dat we binnenkort langskomen om het een en ander uit te werken. Koning Gallo wil ons binnenkort graag weer ontmoeten, maar hij heeft hier nog enkele dringende formaliteiten en moet dan eerst terug naar zijn land. We wisselen nog wat felicitaties met Koning Gallo uit en allen zijn het er over eens: Dassen is weer herenigd tot één rijk! We lezen de gedachten op Koning Gallo's gezicht: *"Er zal altijd sprake blijven van diplomatieke spanningen en het is de schier onmogelijke taak van een Koning dit in goede banen te leiden..."* De steun aan Seaquen is ten minste voorlopig gegarandeerd. We besluiten even in de stad te blijven en dan weer terug naar Seaquen te gaan.

Hoofdstuk 5 De Monastery of Two Winds



ij het verlaten van Bresk krijgen we een fris stel paarden mee en we verlaten de stad als een stel helden. Na een aantal dagen reizen komen we bij het moeras aan. Even later komen we bij het dorpje Vidor aan. Het dorpje ziet er veranderd uit. We zien mensen met karren vol met hout vanuit het bos komen en gewapende mannen staan op een kleine en snel in elkaar gezette uitkijktoren.

Verderop zien we een groepje mensen staan die afval of iets dergelijks aan het verbranden zijn. We lopen verder en op het dorpsplein komt iemand op ons af en stelt zich voor als Leto, de gekozen burgemeester. Hij kijkt bezorgd alsof hij om hulp vraagt. Hij vertelt: *"Er zijn problemen met Trollen die hun gebied uitbreiden. Gisteren nog zijn er vier vrouwen en drie kinderen vermist. Er zijn de afgelopen tijd zeker vijf Trollen waargenomen, maar nog geen van hen is gedood. De grootste heeft een getal '6' op zijn gezicht gebrand of getatoeëerd."* Leto biedt ons, als we ze willen helpen alles aan wat ze bij elkaar hebben kunnen schrapen, te weten 1.000 gp. Ben wil verder trekken, maar Thirza biedt haar hulp aan. We horen nog een verhaal: *"Twee dagen geleden kwam er een kuchende kale man langs, geëscorteerd door drie vrouwelijke krijgers die zijn rugzak droegen maar geen woord hebben gesproken. De man vertelde uit Seaquen te komen en was geïnteresseerd in Trollen. We hebben hem verteld wat we weten in de hoop dat hij ons kon helpen. Later die dag vertrok hij echter weer richting Seaquen. Daarvoor heeft hij nog een sending ritueel uitgeoefend waarbij we iets hoorden over 'biografie'."* Volgens Thirza kan dit Haddin Ja-Laffa, de vader van Crystin zijn. Thirza wil wat olie hebben om de Trollen mee te kunnen verbranden, zodat ze niet weer kunnen opstaan. Dit wordt door Leto direct geregeld en we gaan op zoek naar sporen van de Trollen.

Na enkele uren lopen ontdekt Elenora wat sporen van kledingstukken en wat eenvoudige sieraden van de vrouwen. Even later ziet Ben een stuk Trollenvlees dat nog tekenen van leven afgeeft terwijl er brandsporen op zitten. Thanatos bekijkt het eens en denkt dat er een soort vloeistof over heen is gegooid waardoor het nog 'levend' is. Ben vindt weer wat later nog sporen en Elenora stelt vast dat deze van Ettercaps zijn. We lopen verder het bos in en komen bij wat oude ruïnes. We zien drie Trollen staan. Ben stormt naar voren en ziet achter een muurtje ook nog een Destrachan staan. Zijn maatje volgt even later. We rekenen snel af met de beesten en een van de gewonde Trollen slaat op de vlucht. En een paar seconden later slaat ook de andere gewonde Trol op de vlucht. We rusten even uit en genezen onze verwondingen en volgen het spoor van de Trollen. Verderop in het bos we zien een soort piramide staan met een gat of ingestort gedeelte aan de zijkant. We zien de twee Trollen weer staan en twee plantachtige monsters die we later herkennen als Bog Brutes. Ook zie we een Ettercap. Als we de aanval inzetten komt er vanachter de piramide nog een derde Trol aangestormd en vanuit de bosjes volgt er een Bog Brute en twee Ettercaps komen vanuit de ingang van de piramide. Er ontstaat enige chaos want iedereen staat verspreid te vechten met een monster en als we ons niet met meerderen op één monster richten loopt het wellicht verkeerd af. We schreeuwen wat tactieken over en weer en ordenen ons. Als de strijd daarna in ons voordeel begint uit te pakken, vluchten twee Ettercaps weg. Storm verslaat de laatste Ettercap en deze strijd is ten einde. We onderzoeken de piramide en we vermoeden dat de gevangenen er in zitten. De structuur en bouwstijl van de piramide komt ons bekend voor. We hebben iets dergelijk hier al eerder gezien toen we naar het gestrande schip gingen en meenden later iets gelezen of gehoord te hebben over deze bouwstijl, maar we weten het ons niet meer voor de geest te halen. We lopen een gang in en we zien in een ruimte verderop een Trol staan. Hij ziet ons nog niet. Ben sluipt voorzichtig naar voren.



Ben sluipt voorzichtig richting de ruimte die een oude bibliotheek moet zijn alwaar de Trol staat en als hij dichterbij komt ziet hij dat er nog een Trol in de ruimte is. Hij sluipt terug en vertelt ons wat hij gezien heeft. Twee Trollen, en boeken die op de grond gegooid en in de

brand gestoken zijn, het is een chaos in de ruimte. Hij gaat weer terug en wij volgen hem. Ben stormt op de dichtstbijzijnde Trol af. In zijn ooghoeken ziet hij dan nog twee Trollen en een paar Ettercaps staan. Een van deze Trollen ziet er vrij fors uit met een grote bijl en heeft het cijfer 6 op zijn wang getatoeëerd staan. Elenora en Thirza zien, als ze bij de ruimte aankomen, dat de Ettercaps aan een persoon zitten te knagen. Er vallen over en weer rake klappen. Thirza teleporteert zich naar de persoon en ziet dat het een vrouwspersoon is en ze ontdekt dat de vrouw nog leeft. Thirza teleporteert met de vrouw weg bij de Ettercaps en voor de zekerheid gooit ze een potion of healing bij de vrouw naar binnen. We horen uit de gang een enorm gebulder van stenen en de vloer in de ruimte trilt. Als de spirit panter van Elenora de grote Trol afmaakt vlucht een van de Ettercaps de hoek in. Als we in de hoek gaan kijken, nadat alle Ettercaps verslagen zijn, zien we lijken liggen. De vrouw die door ons is bijgebracht begint haar verhaal te vertellen. Ze is als laatste van een groep van vijf ontvoerd door de Trollen. Ze vraagt wie we zijn en ze is ons dankbaar voor haar redding, maar tegelijkertijd stuk van verdriet over het verlies van de anderen. We vertellen wat we hier doen. Ondertussen heeft Thanatos de ingang geïnspecteerd en hij heeft gezien dat deze is ingestort. We onderzoeken de Trollen en vinden een great axe en voor 3.000 gp aan gems.

We onderzoeken de overgebleven boeken en Ben kijkt nog eens naar de ruimte en ontdekt dat deze piramide van Taranesti origine is, een oud Elfenras. De piramides en tombes van dit ras worden gebouwd voor grote krijgers, helden en koningen. Deze piramides hebben allen eenzelfde indeling en uiterlijk. Uit de boeken ontdekken we dat ongeveer 50 jaar geleden het stadje Yretb Freafh verlaten werd nadat de Taranesti in het verre woud van Ycengled Phuurst om hulp riepen. De noord Elfse grote beschermster -de Draak Syana- was verslagen door Coaltongue en ook haar dochter Trilla is op mysterieuze wijze verdwenen waardoor hun thuisland met vernietiging bedreigd werd. Alle Elfen trokken meteen ten strijd tegen Coaltongue en zijn Ragesische leger. In minder dan acht uur vertrokken alle circa 1.500 Elfen richting Ycengled Phuurst. Er bleven een zestal achter in de chaotische uittocht. Een wazige schets op de muur toont Ycengled Phuurst met zijn vijf rivieren en de vermoedelijke lair van Syana. We weten te herinneren dat Syana genoemd werd door Aregal uit Vidor en in verband wordt gebracht met Khadral. Over Trilla heeft Thirza wat gehoord bij de Seela. Trilla is de naam van een zeer jonge gouden Draak die was gevangen door Drakus Coaltongue. Indomitability, de Draak uit het Fire Forest, zou het kind van Trilla worden genoemd.

We proberen of we de ingang vrij kunnen krijgen, maar dat is een vergeefse poging. We gaan op zoek naar een ander uitgang maar de gang verderop in de ruimte is ook ingestort. Ben gaat nu op zoek naar een geheime gang. Hij ontdekt op aanwijzingen van Thirza achter een verschoven kast nog een verborgen deur. Hij schuift deze opzij en ziet een trap naar beneden. Hij ziet ook tekens op de grond in de vorm van een cirkel die door Thirza, Thanatos en Elenora onderzocht worden. De tekst is in een onbekende taal geschreven maar de cirkel is niet magisch. Op de cirkel ligt nog een skelet. Elenora kan niet meer achterhalen waaraan het skelet overleden is want het ligt er al te lang. Er zit een ring om een van de vingers van het skelet. We trekken het skelet uit de cirkel en bekijken de ring. Het is een ring of featherfall. Thirza kan hem goed gebruiken en mag hem hebben. Ben onderzoekt een deur die misschien naar een uitgang leidt. Deze is niet op slot maar hij ontdekt dat de deur beveiligd is. Hij kan deze beveiliging wel weg krijgen maar zegt dat we opzij moeten gaan. Het lukt hem niet helemaal en er klappt achter Thirza een muur naar beneden waardoor we in de ruimte opgesloten zitten totdat Ben de andere deur weet te openen. Er verschijnt plots een Schim in de ruimte die ons zonder aarzelen aanvalt. Ben is ondertussen bezig het slot te openen. Al gelang hij daar succes mee heeft of iets verprutst verschijnt er nog een Schim. Ben kan wel roepen dat het goed gaat, maar ondertussen is nummer drie al verschenen en wordt het gevaarlijk. Ze vallen nu ook Ben aan, die zich blijft concentreren op het slot terwijl wij de andere Schimmen terug naar de duisternis trachten te sturen. Even later zakt Ben ineen en schieten we te hulp en Elenora brengt hem weer bij. Geluk, toeval of vaardigheid, maar na enige tijd weet Ben de beveiliging te ontgrendelen en dan verdwijnt ook de laatste Schim. Ben opent de deur die volgens hem lang niet is geopend. Via een gangenstelsel komen we eindelijk

weer in de buitenlucht. We begeleiden de vrouw terug naar Vidor. Ze barst in tranen uit als ze haar man ziet. Het blijkt de vrouw van de burgemeester te zijn. Misschien hadden we haar even moeten vragen wie ze was. Hij is ook blij en hij wil ons de beloofde beloning geven, maar we weigeren en zeggen dat ze het beter kunnen gebruiken voor de nabestaanden van de slachtoffers. We krijgen van de burgemeester, Leto, een feestmaal aangeboden, hoe schraal deze ook is en we blijven overnachten.

We krijgen de volgende dag verse paarden mee en rantsoenen voor onderweg. De reis naar Seaquen duurt nog twee dagen maar verloopt voorspoedig. We gaan eerst naar de herberg en kijken of er berichten zijn. De waard begroet ons en vraagt waar Ardek is. Wij vertellen hem van het verlies van onze vriend. Hij vertelt ons dat Katrina het gemaakt heeft tot assistente van Simeon! We krijgen onze kamers weer aangeboden en Thirza bestelt meteen voor vanavond een bad. Dan gaan we naar het Lyceum om Simeon te ontmoeten. De page meldt ons aan en we worden direct naar de torenkamer van Simeon gebracht alwaar Simeon, Kiernan, Katrina en Three Weeping Ravens zitten.

Simeon zegt: *"Vertel me jullie verhaal, ik ben benieuwd."* Nadat we alles hebben verteld vervolgt hij: *"Het gaat hier goed, althans we leven ten minste nog. Onze mensen doen hun best om bondgenoten te verwerven, maar, het lijkt voor niets. Misschien hebben we een spion in ons midden, maar dat zoeken we nog uit. Kiernan!"*

Kiernan pakt een scroll en vouwt deze uit. Het is een kaart en hij wijst locaties aan terwijl hij praat. *"Het derde Ragesische Leger is dankzij jullie wel even bezig in het noorden van Dassen, waarvoor dank. De rest van de informatie is minder dan een week oud door het gebruik van sending rituals. Het vierde leger trekt om de bergen heen richting het noorden van Shahalesti. De westerse Ragesische vloot blokkeert de hoofdstad van Sindaire en de restanten van het eerste leger (die van Coaltongue) zijn verspreid over Sindaire. Zij zoeken een weg naar Castle Korstull, alwaar Coaltongue is verslagen. Daar ligt, zo denken we, de Torch of the Burning Sky. Misschien ook niet, maar dit is de beste schatting tot nu toe. Hoe dan ook, een vuurstorm woedt om en rond het kasteel en dit duurt al enkele maanden. Niemand kan er in. Het tweede leger heeft Gate Pass bezet, maar heeft moeite stand te houden. Het verzet biedt kennelijk veel weerstand. Dat is natuurlijk goed nieuws, maar merkwaardig is dat het Ragesische leger juist daar zoveel moeite doet om de boel onder controle te houden. We weten dus niet precies wat hun bedoelingen daar zijn, maar de legers willen in ieder geval zoveel mogelijk gebieden onder controle hebben om zo de kans de verhogen de Torch in hun bezit te krijgen."*



Katrina: *"Na de orkaan die met jullie hulp is beëindigd, hebben we een groep onder leiding van de ranger Eril laten uitzoeken of de Ragesians hier alleen achter zaten. Zij zijn naar de Monastery of Two Winds op de grens van Ostalin en Sindaire gegaan omdat de monniken daar gespecialiseerd zijn in lucht-magie. We kregen om de dag een bericht, maar ze kunnen niets vinden en zaten vast in een stadje genaamd Eresh in de vallei nabij de Monastery omdat de leiders van de Monastery genaamd Longinus en Pilus hen de toegang tot de Monastery*

weigerden. Vervolgens kregen we een week geleden hun laatste bericht. Het was op een vreemde manier een kalm bericht waarin en passant werd genoemd dat er een Ragesisch leger was gearriveerd die de Monastery wilde aanvallen. Daarna hebben we niets meer van ze vernomen."

Kiernan wijst op de kaart. *"Het is niet zo heel erg ver van de Monastery in Ostalin naar Castle Korstull in Sindaire en we vragen ons af waarom ze de Monastery willen aanvallen als we veronderstellen dat ze bondgenoten zijn. Een divine ritueel, dat we gebruikt hebben leverde het volgende op: Niet één wind kan het vuur van de Torch vernietigen, maar een tweede misschien wel."*

Simeon lacht en zegt: *"De manier waarop ik dat lees is dat de leiders van de Monastery de mogelijkheid hebben om de storm rondom het kasteel een poosje te doen liggen en dat men dan bij de Torch kan komen of te achterhalen hoe het ermee staat. Het lijkt er op dat niemand hem nu gebruikt, maar diegene die hem heeft kan de oorlog in zijn voordeel beëindigen."*

Katrina gebaart naar Three Weeping Ravens en zegt: *"Hij is met zijn mensen over de bergen en door Ostalin naar Seaquen gereisd en is eerder in contact geweest met de Monks of the two Winds. Jullie hebben hun leiders toch ook ontmoet?"*

Three Weeping Ravens knikt en zegt: *"Ze weigerden ons een schuilplaats. Ze waren niet vijandig, maar wilden kennelijk niet de aandacht van de Ragesians trekken."*

Simeon: *"Echter, jullie zijn het dichtst bij gekomen en jullie weten de weg naar de Monastery.*

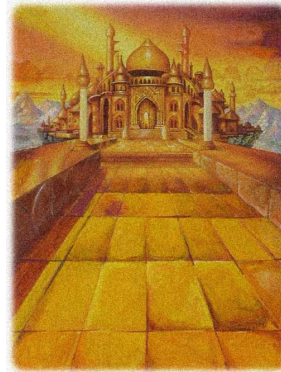
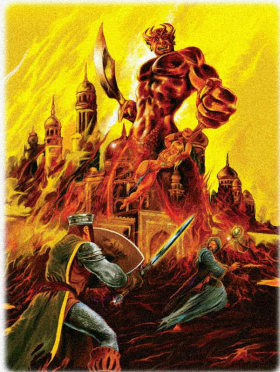
Als het in handen valt van de Ragesians is dat een gevaarlijke zaak. Als we dit weten te voorkomen, zijn ze misschien bereid ons te helpen met die storm. Het is een gok, maar wel een die we niet kunnen laten liggen. Ik denk dat we er zo snel mogelijk naar toe moeten om ze te helpen en te overtuigen en bovendien om uit te zoeken wat er met onze mensen is gebeurd. We hebben ook goed nieuws! We hebben een doorbraak op het gebied van teleporteren. Sheena Larkins van de Wayfarers kan jullie in de buurt brengen, maar het is te riskant om alleen op basis van scrying jullie naar de Monastery te teleporteren. Ze is vroeger in het stadje Yen-ching geweest en weet daar nog een markante plek van te herinneren. We hebben ook een manier gevonden om iemand voor korte tijd immuun voor vuurschade te maken.

Testen over kleinere -maar in principe dodelijke- afstanden werkten goed, zij het dat er altijd een zeer kleine kans is op falen. Durven jullie het aan? Sheena zal zichzelf ook mee teleporteren. Jullie moeten wel een eindje buiten de stad zijn, want de teleport trap van de Ragesians is nog steeds actief en zal jullie de grot in trekken als jullie over grote afstand teleporteren in de nabijheid ervan. Ik dacht dat het beter was om hem nog niet te vernietigen omdat de Ragesians of andere vijanden er dan ook last van hebben als ze naar Seaquen willen teleporteren. Sheena kan klaarstaan om middernacht."

Three Weeping Ravens: *"Zorg dat je veel en lang touw bij je hebt. Dat komt goed van pas in de bergen."*

We overleggen even en we besluiten dan om ons te laten teleporteren. We worden om 11 uur 's avonds in het Lyceum verwacht voor de voorbereidingen. We besluiten ook om vijf stukken touw te kopen.

We komen bij het Lyceum. De voorbereidingen worden getroffen en we krijgen elk een potion die ons korte tijd beschermt tegen vuurschade. Sheena komt binnen en heet ons welkom. Ze vertelt in het kort hoe alles in zijn werk gaat. We gaan op weg naar de plaats vanwaar we kunnen teleporteren. Ondertussen vertelt Sheena verder. De teleport verloopt niet zoals gewoonlijk via de Astral Sea, maar via de Elemental Chaos. Het is slechts bij een persoon fout gegaan, maar alle andere keren ging het goed. We mompelen wat, maar zeggen dat we het allemaal aandurven. We nemen de potions in en we horen dat het voorlopig een enkele reis is. We staan in een kring en zijn gereed. Als eerste gaat Elenora, gevolgd door Ben, Thirza, Thanatos en Storm. We komen langs allerlei werelden en zien allerlei beelden, soms helder, soms wazig. We denken dat een van de beelden de City of Brass is.



We houden onze ogen dicht tegen het felle licht en het lijkt erg lang te duren. Als we eindelijk aangekomen zijn en we van de duizeligheid bekomen zijn, zien we Sheena en Three Weeping Ravens. We zitten in een kooi en die lijkt op de kooi in de Fiery Tomb met een obelisk erbij. Er staan een aantal boogschutters om de kooi die hun wapens op ons richten. Er komt een vrouw die zegt: *"Identificeer jullie of sterf."*

We vertellen wie we zijn. De vrouw, nu iets geruster, stelt zich voor als Felpan. Ze vertelt dat ze niet voorzichtig genoeg kan zijn. We moeten ons kalm gedragen en onze wapens inleveren, dan worden we vrij gelaten. We krijgen later onze wapens terug zegt ze. De vrouw lijkt ons oprecht en we hebben niet veel keus. De boogschutters laten hun wapens zakken en we mogen uit de kooi. De sfeer wordt gemoedelijk en we worden welkom geheten in Yen-ching en we moeten aan haar leider uitleggen wat we komen doen. We worden door Felpan gevraagd mee te lopen naar een kleine villa aan het einde van de barakken. De villa is met veel pracht en praal gedecoreerd en wordt bewaakt door minstens een dozijn wachters die we nauwelijks zien in de schaduwen, laat staan in de nacht. Ze dragen rode falchions en zien er apart uit. Felpan legt zachtjes uit dat we van geluk mogen spreken, want haar heer zou morgen op reis gaan.

We worden de villa binnengebracht. Verderop in een gang zien we enkele zeer luchtig en schaars geklede dames voorbij lopen. We worden naar een kamer gebracht met grote banken met vele zachte en kleurige kussens. In het midden staat een grote tafel met rijk versierde stoelen. Ernaast staat een man die hooguit 25 jaar zal zijn, gekleed in een keizerlijk rood pak dat rijkelijk versierd is. De man zijn korte zwarte haar is glad achterover gekamd en onder zijn brede kin zit een dun streepje baard. Zijn gezicht is een beetje vreemd waardoor zijn ras moeilijk is vast te stellen. Zijn oren zijn min of meer puntig, maar komen niet overeen met de kaaklijn die eerder van een Half-Orc zou zijn terwijl zijn neus juist weer katachtig is.

Felpan buigt voor de man en zegt: *"Zie hier de heerser van Ostalin, mijn Lord Khagan Onamdamin!"* Khagan Onamdamin knikt kort richting Felpan die het vertrek uit loopt. Hij zegt: *"Neem mij niet kwalijk dat ik er zo onaf gekleed uit zie. Ik heb het erg druk. Vertel mij in het kort hoe het met jullie bezoek zit."*

We vertellen onder andere dat we op zoek zijn naar de groep die al eerder vanuit Seaquen richting klooster is vertrokken. We vragen naar de toestand van het Ragesische leger en melden dat we tevens op zoek zijn naar bondgenoten. Terwijl Khagan Onamdamin door zijn haar strijkt en even opzij in een spiegel kijkt of alles nog netjes zit zegt hij: *"Hmm, ik zou mijn steun aan Seaquen kunnen geven, maar ik wil graag weten wat mijn vriend Pilus daarvan vindt. Hij is een begaafd magiër die het lot van Ostalin goed gezind is. Als jullie klaar zijn met jullie missie en Pilus zegt mij dat jullie eerzaam en strijdvaardig zijn, dan zal ik mijn steun aan Seaquen verlenen en tegen de Ragesians vechten. Ik ben een beetje moe en moet even uitrusten. Ik vertrouw jullie en biedt jullie mijn harem aan. Veel plezier een prettige reis verder."* Hij knipt met zijn vingers en er komt een bediende aan die ons op zachte toon vraagt hem te volgen richting de harems. Elenora denkt aan het verhaal wat ze van Thirza heeft gehoord over een magiër Lsi Pu, die zichzelf zou verrijken met de kracht van een Air Elemental. Hij voltooide een ritueel en kreeg de macht over een storm die losbrak over de landen van Lord Rego. Lsi Pu of Pilus, dezelfde letters, magische winden, het zou dezelfde persoon kunnen zijn? We krijgen het idee dat de keizer oprecht is en erg ijdel. Thirza denkt dat zijn gezicht met magie is gevormd of vervormd.



De meesten van ons hebben moeite met het voorstel voor het harem, behalve Ben. We besluiten om Yen-ching te gaan verkennen en Ben gaat in zijn eentje naar het harem. We horen in de stad dat Onamdamin nogal op zijn uiterlijk let en men twijfelt of hij wel zo'n goede keizer is als zijn vader. Het stadje ligt in een vallei en is gebouwd over tombes van koningen die ouder zijn als de staat Ostalin zelf. Het water van de bergen wordt opgevangen en vervoerd via aquaducten. Ben wordt ondertussen verwend in het harem en krijgt allerlei fruit, spijsen en drank aangeboden. Gedurende zijn (wisselende) contacten met de dames probeert hij wat gegevens los te krijgen over de keizer. Hij krijgt te horen dat een Fey slavin was die beschikte over magische krachten en de keizer had verteld dat zij zijn misvormde gezicht kon opknappen. De keizer ging daarop in, maar dat mislukte. Uit woede is zij in steen veranderd en dat lot wacht nu alle Fey creatures in Ostalin.

We komen later die dag weer bij elkaar en Sheena zegt dat ze zich gaat voorbereiden op de terugreis naar Seaquen. Three Weeping Ravens vertelt dat hij paarden heeft geregeld voor de tocht naar Eresh. We gaan op reis naar Eresh en nemen afscheid van Sheena. Als we de monnik gedurende de reis aanspreken merken we dat hij langzaam wat opener wordt. Hij vertelt dat hij in Seaquen geen behoefte had aan gesprekken omdat de mensen in het kamp, op Crystin na, en in de stad zijn groep niet prettig behandelden. Hij vertelt legenden en verhalen over zijn Order of the Echoed Souls. Hij legt uit dat zij vinden dat elke ziel kracht heeft en hoe meer je weet over de ziel van een ander, hoe sterker je zelf kunt worden. Deze filosofie schaadt niemand en komt allen ten goede. Hij vertelt dat vele decennia geleden en nog voor de Ragesische invasie, zijn orde leefde in de bossen van Ycengled Phuurst, wat nu het noorden van Shahalesti is. Op enig moment verkende een van hen een ziel veel te diep die bovendien donker was. Daarmee besmette hij zijn eigen ziel en werd een bijzonder kwaadaardig persoon. Hij verwoestte de Temple of Echoed Souls en de overgebleven monniken verspreiden zich. Hij dacht dat de Taranesti in dat gebied ooit plannen hadden om een nieuwe tempel te bouwen, maar de geschiedenis is daar vaag over. Het verhaal gaat dat de Taranesti Elfen misschien wel niet meer bestaan. Naarmate we Eresh naderen heeft hij het over zijn eerdere bezoek hier. Hij heeft enkele malen contact gehad met de monniken van de Two Winds, maar dat was buiten de Monastery in het dorpje Eresh. Ze komen op hem over als een toegewijde en eervolle orde. Veel meer informatie heeft hij niet. Thirza vertelt over de tempel in de moerassen bij Vidor die we hebben bezocht. Hij vertelt dat de Taranesti een oud volk is. Nu

moeten we eerst maar zien hoe het klooster er bij staat en op zoek gaan naar Eril en zijn groep. Ook moeten we weten hoe het staat met het Ragesische leger. En of Lsi Pu dezelfde is als Pilus...



Er vallen hier en daar wat sneeuwvlokken en het is nog steeds koud. We rijden door een bergachtig gedeelte en na verloop van tijd komen we in een kleine vallei. Volgens Three Weeping Ravens zijn we nog ongeveer zes km van Eresh. We horen het gekrijs van een Adelaar, maar Ben en Elenora betwijfelen of dit werkelijk een Adelaar is. Ze waarschuwen de groep dat we misschien in de gaten gehouden worden en we gaan voorzichtig verder. Ben scout weer voorop. Een stuk verder klinkt een hoop geschreeuw. We zien een drietal Ragesian soldaten deels verscholen achter een rots en een Goblin op een wolf stormt de helling af. Op de rotsen zitten nog vier boogschutters. De Goblin stormt naar voren en cast achter ons een muur van vuur waardoor we niet kunnen terugtrekken als dat nodig zou zijn. We zetten dus de aanval in. Even later komen er door de vuurmuur twee Infiltrators aangerend en verschijnen er bovenop het plateau nog enkele boogschutters. Er volgt een flinke strijd maar als Ben de wolf als laatste vijand afmaakt is het ten einde. We controleren nog even de Ragesians en vinden 1.400 gp en de Goblin heeft nog een backlash tattoo, die voor Ben is. Three Weeping Ravens helpt mee met genezen en we gaan weer verder en we zien op een gegeven moment Eresh liggen.

Het ommuurde dorp Eresh ligt aan de voet van een berg waarop de Monastery of Two Winds staat. De enige weg naar het dorp leidt naar een toegangspoort die open staat. We lopen richting het dorp en tegen het dorp aan zien we een Ragesian tentenkamp. De Ragesians kijken ons nogal vuil aan, maar ze doen helemaal niets! Zelfs niet als we dichterbij komen en we kunnen er veilig langs en gaan het dorp binnen. We kijken eens goed om ons heen en maken hier en daar een praatje met de bevolking. De weg na het dorp splitst zich in tweeën. Eén pad windt zich omhoog naar de Monastery en het andere pad gaat richting de verboden Vallei der Stormen, bewoond door de goden. Met rond de duizend inwoners is het dorp in staat zichzelf in stand te houden met het verbouwen van gewassen waarvan de groei geholpen wordt door het redelijke weer dat normaal gesproken wordt opgewekt door Longinus. De groei van de planten wordt ondersteund door spreuken van locale priesters. Verspreide kopermijnen zorgen voor een beetje inkomen en handel met de buitenwereld. Veel gebouwen zijn dan ook versierd met koperen ornamenten die vogels en lagere windgoden afbeelden. Aan de toppen van de daken wapperen gekleurde vlaggen die een ode aan de weergoden zijn. Merkwaardig genoeg is het weer dit jaar minder goed want het is veel kouder dan normaal en hulp lijkt achterwege te blijven. Three Weeping Ravens zegt dat er destijds één herberg was in het dorp, genaamd Peak's Shadow en dat het een redelijke herberg was.

Plotseling zien we een paar Ragesische soldaten in de straten van het dorp en zijn we op onze hoede, maar het valt op dat ze wat rond slenteren zonder enige vorm van agressie. Ze kijken wel verdacht naar ons en naar de inwoners, maar daar blijft het bij. We schatten dat er rond de vijftig man in het dorp aanwezig is.

Na enige discussie besluiten we naar de genoemde herberg te gaan. De herbergier heeft nog enkele kamers voor de nacht. We nemen één grote kamer. Thirza wil weer een bad, maar eerst hoort ze de waard uit over de Ragesians en deze vertelt zuchtend dat de dorpelingen er graag vanaf willen. Ze zien de Ragesians als een soort bezetters. Hij vertelt dat het dorp binnenkort van plan is de Ragesians te verjagen. Maar niet als de anderen terugkomen. Thirza vraagt nog of hij reizigers en in het bijzonder Eril gezien heeft. Die naam komt hem niet bekend voor. Ben vraagt wie die anderen zijn die kunnen terugkomen en de waard zegt dat dit de aanvoerder van het leger is, een stevige kerel. Thirza neemt de waard eens goed op en ze ziet dat hij zich nogal vreemd gedraagt, er is iets aan de hand. Ze vermoedt dat hij magisch beïnvloed is. Aan een tafeltje zitten een paar monniken en Thirza wil aanschuiven. De monniken moeten nog terug naar het klooster maar het klinkt niet alsof ze het graag doen. Ze zien op tegen langdurige weg de berg op. Iedereen lijkt een vermoeide en lusteloze indruk te maken. Ben

wordt nerveus en zegt dat we daarom meteen weg moeten. Thirza is het daarmee eens. Terwijl we aanstalten maken zegt een van de monniken nog: *“Pas op voor de beveiliging tegen de Ragesians. Je hebt het wachtwoord nodig!”* Elenora vraagt ernaar, ze brabbelen wat of het nu Eshu of Ushe of Ishu is. We schieten er niet veel mee op. Ben probeert nog wat, maar ook dat heeft geen succes. Ze zeggen dat we er morgenochtend vroeg opnieuw naar moeten vragen. Dan zijn ze weer helder en schiet het hen wel weer te binnen. De monniken gaan zuchtend en steunend de trap op naar hun kamers.

We verlaten de herberg en nemen de weg richting de Monastery. We zoeken een kampeerplaats buiten het dorp en gaan slapen. De volgende ochtend vraagt Elenora aan Thirza hoe haar bad was en Thirza kijkt wat nors. We gaan verder op weg naar de Monastery en naar mate we hoger komen ligt er steeds meer sneeuw. We lopen over een pad en we zien om de hoek twee Wind Elementals aankomen. Thanatos roept wat hij gehoord heeft over het wachtwoord en de Elementals houden even in, maar of dat het juiste wachtwoord is? Ben loopt verder en roept het een en ander. Maar dan wordt hij aangevallen. Er zakt wat sneeuw weg onder Ben zijn voeten en er ontstaat een spleet. Hij weet zich nog aan de rand vast te grijpen. Een Elemental komt op Ben af en valt hem aan. Hij wordt de spleet ingeduwd, maar weet daar later weer uit te komen. Gedurende de spannende strijd valt Thanatos ook in een spleet en weet zich er weer uit te teleporteren. De Elementals hebben nare gaven waardoor we steeds bewegingsloos neervallen. Vooral Storm ligt meer in de sneeuw te rollen dan dat hij aanvalt. Een van de Elementals verdwijnt op een gegeven moment en als Thirza uiteindelijk de overgebleven Elemental verslaat is deze zorg ook weer over.

We lappen onszelf weer op en lopen weer verder en zien de Monastery tegen de bergwand. Linten met honderden gekleurde vlaggetjes sieren de gebouwen en wapperen in de wind die rondom de Monastery waait. Zwermen witte vogels vliegen over de toppen van de gebouwen. De buitenmuur is vol met gaten die de wind vrij spel geven en tevens dienen als schuttersgaten.

We kloppen aan en er wordt gevraagd wie we zijn. Three Weeping Ravens doet het woord en die vertelt dat we de leiders willen spreken. We worden door de grote poort naar binnen gelaten en van binnen lijkt het meer een paleis dan een nederige tempel. Alle gebouwen zijn met straatjes en steegjes als een doolhof aan elkaar verbonden. Het slim gebruik van gaten maakt dat de wind een indrukwekkend fluitspel van geluiden voortbrengt. We schatten dat het ruimte biedt aan een paar honderd monniken. Voorbij de grote binnenplaats, waar de martial arts worden getraind, zie we een trap naar het hoofdgebouw en de privé vertrekken van de leiders en hun meest trouwe assistenten. Bij de poort van het hoofdgebouw aangekomen kloppen we weer aan. We horen niets en kloppen nog een keer. Dan zien we vrouwenogen achter een klein luikje dat wordt opengeschoven. We vragen de leiders Pilus en Longinus te spreken, maar ze zegt dat ze niet te spreken zijn. Thirza zegt dat het dringend is, maar ze krijgt te horen dat de problemen in de vallei eerst opgelost moeten worden. Men is bang dat het hierheen overslaat. We moeten dienstbaar zijn aan het probleem en dan kunnen we binnen komen. Het luikje sluit. Er komt een monnik naar ons toe en hij zegt dat we beter



kunnen gaan en vertelt dat er mensen naar beneden zijn gestuurd om het probleem te onderzoeken, maar dat ze niet teruggekomen zijn. We zeggen dat er twee monniken beneden in de herberg zitten. Onbegrijpend kijkt hij ons aan en verzoekt ons om de Monastery te verlaten. Dat doen we dan maar.



We zijn op weg naar beneden en gaan terug naar het dorp, we weten eerlijk gezegd niet wat we nu moeten doen. We recapituleren nog eens even wat we gehoord hebben. Sinds de Ragesians twee weken geleden zijn aangekomen heerst er een vreemde kalmte over het dorp. De leider van de Ragesians is meteen omgekeerd toen hij dit ontdekte, maar hij wordt wel binnenkort terugverwacht. Thirza heeft ontdekt dat er een magisch aura hing. Zij heeft niet het idee dat wij meteen beïnvloed worden door de kalmte, alhoewel we wel merken dat het langzaam aan ons knaagt.

We besluiten om de vier shrines, die in het dorp staan, te gaan onderzoeken. We lopen het dorp binnen en we zien bij het eerste huisje een oud vrouwtje zitten. Het valt Ben en Elenora op dat ze ons op een vreemde en indringende manier aankijkt. Ze draait haar hoofd weg en schuifelt naar binnen toe. Thirza wil wat informatie van haar en ze klopt op de deur maar het blijft stil binnen. Dan hoort ze wat geschuifel. Ze opent de deur en loopt naar binnen en ze ziet dat het huisje zo goed als leeg is, alsof het niet bewoond is. Aan een kamer aan de achterzijde hangt middenin een vitrage van het plafond tot aan de vloer en vaag ziet Thirza de contouren van twee mensen vlak naast elkaar. Thirza groet de mensen en vraagt of ze met hun kan praten. Als ze goed kijkt lijkt het plots alsof er maar een persoon staat. *"Wij zijn Balance,"* zegt een vrouw en Thirza ziet vaag de omtrekken van haar lichaam. *"Jullie hebben ons soort eerder ontmoet."* Als Thirza iets dichterbij komt hoort ze plots een mannenstem zeggen: *"Het universum zit vol met potentie en jullie daden lichten daar een tipje van op, maar het is niet in balans."* Thirza ziet niet goed of er een tweede persoon is. Ze vraagt wat ze kan doen om de balans weer te herstellen maar ze krijgt geen antwoord. Als ze de vitrage opzij schuift, ziet ze niemand. Ze gaat na deze merkwuurige ontmoeting weer naar buiten en ze vertelt wat ze gehoord heeft.

We proberen in het dorp wat wijzer te worden. Storm komt erachter dat hij al een iets eerder heeft gelezen over het magische aura en dat het heel sporadisch voor komt. Het zou een jaar of twintig geleden in Gate Pass zijn geweest. Details weet hij niet. Elenora onderzoekt de eerste shrine. Hieraan ziet ze niets maar ze ontdekt ondertussen dat de vreemde kalmte geen invloed op dieren heeft. We lopen verder en maken hier en daar een praatje. Ben merkt op dat het weer van slag is, het had nu voorjaar moeten zijn, maar het sneeuwt zo nu en dan nog. Thirza hoort dat er de laatste tijd wat dorpingen vermist worden, maar niemand in het dorp heeft de energie om erachteraan te gaan. Storm informeert hier en daar wat en ontdekt dat de kalmte, d.w.z. de magie hiervan is ontstaan toen de Ragesians het dorp binnentrokken. Elenora onderzoekt de fire shrine, deze is beschadigd door de Ragesians. Ze ontdekt dat de dorpingen op de een of andere wijze nog steeds geen zin hebben om terug te vechten tegen de Ragesians. Thanatos vraagt zich af of er overeenkomsten zijn met Gate Pass. Maar dat valt ons niet op. Thirza gaat een gesprek aan met de dorpsraad en krijgt te horen dat er een ziekenhuisje in het dorp staat wat gerund wordt door enkele monniken. Storm krijgt te horen dat er voor de komst van de Ragesians nog een groepje mannen het dorp inkwam. Bechus, een handelaar in kruiden, heeft met hen gesproken.

We gaan eerst naar het ziekenhuisje. Het staat in een straatje tussen woningen en winkels in. We gaan naar binnen en zien wat bedden staan. We zien een monnik en gaan een gesprek aan. Hij zegt dat het nog vrij rustig is ondanks dat de Ragesians er zijn. Thirza vraagt of het nog al tegen natuurlijk is dat de monnik zich wat terughoudend opstelt maar dat ontkent hij. Ze vraagt nog naar de groep van Eril maar die kent hij niet. We worden niet veel wijzer en besluiten op zoek naar Bechus te gaan. Thirza geeft nog even een donatie van 50 gp aan het

ziekenhuis. Die wordt dankbaar in ontvangst genomen en de monnik vertelt waar het huis van Bechus staat. Thirza vertelt terwijl we naar buiten gaan dat ze er achter is gekomen dat de kalmte af en toe wat onderbroken wordt, oftewel wegvalt. Dit valt ons even later ook op. We lopen door de straatjes en horen wat geschreeuw en zien wat Ragesische soldaten vechten met dorpelingen. We zien een dorpeling neergeslagen op straat liggen en we schieten de dorpelingen te hulp. We weten de neergeslagen man bij de Ragesians weg te halen. De strijd duurt niet lang en als Thirza de laatste Ragesian neer mept komt er een dorpeling vanuit een groepje omstanders aanrennen en bekommert zich om de neergeslagen man. Hij bedankt ons en wil weggaan. We vragen naar de woning van Bechus en hij zegt dat hij Bechus is en dat hij als kruidenman wel iets van genezing weet. Hij wil ons vanavond wel in de herberg ontmoeten en loopt met de gewonde man weg.

We besluiten dan om naar de herberg te gaan en nuttigen een goede maaltijd. Daarna wachten we op Bechus. Ondertussen gebruikt Thirza haar krachten om de kalmte te onderzoeken en ze ontdekt steeds meer verstoringen. Dan komt Bechus binnen en vertelt dat het goed met de aangevallen dorpeling gaat. Hij vertelt over een avonturier die hij ook verzorgd heeft. Deze man heet Eril en hij vertelt veel over Seaquen. We zeggen dat we deze man kennen en hem willen spreken. Bechus nodigt ons uit om mee te gaan naar zijn huis om Eril te ontmoeten. Thanatos vraagt waarom Bechus geen last heeft van de kalmte. Bechus zegt dat hij het kan afwenden, hij is genezer. We lopen mee met Bechus naar een eenvoudig huisje, dat eveneens nauwelijks ingericht is. We zien Eril en het is duidelijk dat hij betere dagen heeft gekend. De huid van zijn armen zit onder opgedroogd bloed en hij maakt een uitgeputte indruk. Desondanks verschijnt er een glimlach op zijn mond als hij ons ziet. Hij vertelt dat hij heeft getracht weerstand te bieden aan de kalmte die er over het stadje ligt door in zijn armen te krassen, maar hij vraagt zich af of het veel geholpen heeft. Hij vertelt dat ze naar de Monastery zijn gegaan, maar dat Caela, de vrouwelijk leider onder Pilus en Longinus, hen niet erg welkom heette en niet tot het hoofgebouw toeliet.

"Ze zei dat onze aanwezigheid haar meesters alleen maar zou ontstemmen omdat we magische invloeden vanuit de vallei zouden meenemen. We hebben met wat divine magie ontdekt dat iets in de verboden vallei ten oosten van hier waarschijnlijk te maken heeft met de storm onder andere in Seaquen. Dat hebben we Caela ook verteld, maar ze werd er alleen maar geïrriteerd van en zei dat dit onzin was. Daarna zei ze dat we moesten vertrekken. Terug in het dorp vielen de Ragesians aan, maar even later was niemand meer geïnteresseerd in het gevecht, ook wij niet. De volgende dag bracht een vogel een bericht, een uitnodiging van de Monastery. Ik was te lusteloos om te gaan, maar de anderen zijn wel gegaan. Ik heb ze tot op heden niet meer terug gezien en heb niet de kracht om ze achterna te gaan. De enge gedachte dat hen iets ergs is overkomen was genoeg om naar Bechus te gaan, waarvan ik begreep dat die mij zou kunnen genezen. Ik beseft nu dat het harde en gevaarlijke leven van een avonturier niet mijn roeping is. Ik denk dat het beter is dat ik terug naar Seaquen reis en Torrent ga helpen. Ik hoop dat jullie mijn kameraden vinden."

Eril is door de magische kalmte verzwakt. Hij kan maar beter een paard bemachtigen en teruggaan naar Seaquen. Eril vertelt ons dat Agneth wellicht nog iets weet. Bechus heeft het soms over haar. Hij en Bechus vertellen waar we deze Agneth kunnen vinden. Uit de beschrijving van het huisje moet dit het huisje van het oude vrouwtje zijn. We gaan dus weer op weg naar Agneth. Thirza klopt aan en roept: "Hallo!" maar er komt geen antwoord terug. We gaan dan maar naar binnen en we zien de contouren van een persoon zitten achter de vitrages. Thirza trekt het gordijn opzij. We zien Agneth, maar ze verandert in Bechus en weer terug naar Agneth en dan weer naar Bechus. Ben ziet in een flits dat tussen de veranderingen door een Draakachtig wezen zichtbaar is. Hij vertelt dit aan ons. Thirza vraagt wie hij is. Het wezen antwoordt: *"Wij zijn een droom, geboren in een donkere diepe wereld waar onze moeder eeuwig slaapt. Je hebt onze soort eerder ontmoet zoals de oude, eigenzinnige 'onbedwingbare' Indomitability. Wij worden geboren in een droom, zalig of nachtmerrie, die onze aard bepaalt. Wij zijn een Trillith."*

Dan vraagt ze wat de Draak wil.

"We hebben veel wensen, die we niet allemaal weten. Wijzelf hebben onze oorsprong ongeveer

twintig jaar geleden verlaten via het gat naar het zonlicht waar we een ander thuis zochten. Nu proberen we de kalmte te bewaren, maar het kost ons veel kracht. Ons thuis is in gevaar en we willen niet dat minions de Torch vernietigen."

Thanatos denkt dat als de Draak 'we' zegt hij 'ik' bedoelt. De verschijning ziet er rafelig uit. Ben vraagt wat er aan de hand is.

"De matige oostenwind dient haar meesters in de vallei en verder. Opduikende klauwen, onzichtbaar en standvastig hebben al toegeslagen en hen weggedragen naar het oosten onder de Tempest. De storm die aanzwelt wacht niet eeuwig, zo denken wij. En onze kracht is niet sterk genoeg om die te doen liggen."

Ben mompelt: "Spreek in normale taal," en kennelijk vangt hij dit op.

"Jullie ogen zien een wereld met vaste voorwerpen. Een wereld die wij niet kennen. Zo ook jullie woorden die ons verwarren. Wij zijn in Balans."

Dan vragen we nog: "We zijn ook op zoek naar de Torch, kunnen we ergens mee helpen?"

"We houden dit niet langer vol. Als we gaan zal het universum schuiven en de strijd aanwakkeren. We zijn te zwak om iedereen te versterken, maar we verzaken ons geloof niet als we wegvallen. Help ons in vrede te gaan en onze kracht is met jullie."

En dan ineens lost de Draak op en we zien een materie opstijgen. Dit hebben we eerder gezien bij het heengaan van sommige personen.

We blijven zitten met wat cryptische boodschappen, maar willen eerst bij de dorpsraad navragen of we kunnen helpen het dorp te verdedigen tegen de Ragesians. Ondertussen merken we dat de magische kalmte snel minder wordt. De dorpsraad wil wel luisteren maar ze zijn nog niet helemaal helder. We krijgen nog geen zinnig antwoord als we het hebben over een aanval van de Ragesians. We besluiten om eerst naar de herberg te gaan voor de nacht en dan de volgende dag te bekijken hoe het met de magische kalmte is.

De volgende ochtend is de toestand veranderd. De dorpingen vragen zich af wat er allemaal gebeurd is. Het lijkt alsof de magische kalmte nagenoeg vervaagd is. Wat gebeurt er dan met het Ragesische leger? Er komt iemand naar binnen gestormd en schreeuwt tegen de waard: *"Ze hebben Thasalanos en ze gaan hem ophangen of zo, aan de noordkant van de stad."* We besluiten om er direct op af te gaan en we zien buiten het dorp een grote groep Ragesians staan. Op de grond ligt een gewonde man die Thasalanos moet zijn. Het lijken frisse soldaten te zijn en misschien is de andere groep aan het terugkeren. We vallen aan en Thirza heeft de eer de laatste soldaat af te maken en het gevecht te beëindigen. We maken Thasalanos los en vinden 800 gp op de Ragesians. Hij is ons dankbaar, hij had het lef verweer tegen de Ragesians te hebben en dat pikten ze niet. Hij vertelt dat dit een andere brigade is, die uit het noorden kwam en dus niet van de groep uit het tentenkamp aan de zuidkant. Het risico bestaat dat we straks tussen twee vuren komen te zitten. We moeten het dorp en de Monastery waarschuwen. Ben ziet in de verte een colonne Ragesians aankomen. We gaan terug naar het dorp en proberen daar veteranen en magiërs uit het dorps te mobiliseren om mee te helpen met de strijd. De monniken die in de herberg slapen zijn door Ben naar de Monastery gestuurd om de leiders te waarschuwen omdat we zelf in het dorp nodig zijn. We overleggen hoe we de strijd zullen aangaan. Al met al wordt een ieder die kan meehelpen opgetrommeld. We zien in het Ragesian kamp aan de zuidkant wel beweging, maar geen aanvalsplannen. Er worden boogschutters op de zuid poort van het dorp geplaatst en een gevechtsploeg er voor. Wij proberen de Ragesians te lokken om eerst hier met ze af te rekenen. Als we het tentenkamp naderen horen we echter vanaf de poort geschreeuw als: *"Noord!"* Kennelijk zijn ze eerder aangekomen dan we hadden gedacht en we rennen naar de noord poort. Er zijn al wat Ragesians het dorp binnengedrongen. We zien een vooruit geschoven patrouille in de straten en vallen meteen aan. In enkele andere straten zijn de inwoners ook de strijd aangegaan met groepen soldaten. Na een korte maar felle strijd weten we deze patrouille af te maken. We vinden 600 gp op de Ragesians en bereiden ons voor op een volgende groep.



We zien Three Weeping Ravens om het hoekje van een van de huizen tevoorschijn komen. Hij had zich verscholen. Maar dan duikt hij weer weg want er komt een nieuwe aanvalsgolf van de Ragesians aan. We zien een tweetal Wyverns waarop twee Knights zitten en een viertal Soldiers. En even later komt er nog een Wyvern aan met een Knight erop. Het wordt een verwoede strijd, maar als Thirza de laatste Knight afmaakt vliegt de laatste Wyvern ontgoocheld weg. In de verte zien we weer een horde aankomen, twaalf soldaten en een aanvoerder op een vreemd paard, een Destrachan Loper. We zien meer naar achteren dat Three Weeping Ravens in gevecht is met onzichtbare wezens en ineens horen we een gil en zien dat hij wordt meegevoerd door twee gevleugelde wezens in de richting van de verboden Vallei der Stormen. Ondertussen worden we voor de derde keer aangevallen en dus kunnen we Three Weeping Ravens niet redden. Een nog heviger gevecht ontstaat temeer we door onze krachten heen raken. Al hoewel de gewone soldaten vrij snel sterven, bieden de anderen heftige tegenstand. Als alleen de aanvoerder en de Lieutenant nog overeind staan geven ze zich over. De aanvoerder heeft een voorstel, maar we besluiten om ze eerst vast te binden. We willen ze weg voeren maar de aanvoerder wijst ons op een grote legerschare die buiten het dorp staat. Hij stelt zich voor als Generaal Signus. Hij is bereid zijn leger te laten terugtrekken als we hem vrijlaten. Hij vertelt dat hij zijn orders van andere generaals en van Leska krijgt. Zijn opdracht was om het dorp te bezetten en dicht bij de Monastery te zijn. De bewoners van de Monastery zijn weliswaar bondgenoten van de Ragesians maar het is nooit verkeerd ze in de gaten te houden gezien de windmagie die ze hebben. Hij zegt een man van zijn woord te zijn en als we hem laten gaan trekt hij zich ook werkelijk terug met zijn leger richting Ragesia. We overleggen met elkaar en hebben het idee dat hij het meent. Bovendien hebben we niet veel keus. Een massale aanval met het leger, zowel noord als zuid detachement, gaat veel levens van de inwoners kosten. Hij weet dat een van de leiders van de Monastery Pilus heet en dat deze Pilus een bondgenootschap met Ragesia vormt. Thirza vraagt aan Signus waarom het dorp werd aangevallen. Hij zegt dat hij niet heeft aangevallen afgezien van een enkele schermutseling. Het kamp staat immers buiten de zuidpoort. Hij vraagt ons de Monastery te vertellen dat hij doortrekt naar het noorden. Thanatos maakt Signus en de Lieutenant los en zij gaan naar hun leger aan de noordzijde. We houden ze op afstand in de gaten. Een groepje Ragesians trekt met de Lieutenant om het dorp heen. Thirza en Ben volgen dit groepje en deze gaan naar het zuidelijke kamp en het lijkt erop dat zij het kamp opbreken. In het noorden lijkt het alsof het leger nu stil staat. Ben vertelt aan Storm wat hij gezien heeft wat er met Three Weeping Ravens is gebeurd. Maar wat voor wezens hem hebben meegevoerd kon niet worden vastgesteld.

De afgelopen gevechten hebben ons zoveel schade aangebracht en uitgeput dat het niet raadzaam is om onder deze condities nog achter Three Weeping Ravens aan te gaan. We besluiten om eerst de dorpsraad in te lichten. De mensen zijn allemaal weer in hun oude staat terug, dat wil zeggen de magische kalmte lijkt geheel te zijn verdwenen. De waard biedt ons als helden een maaltijd aan die we aannemen. Een Ragesische soldaat komt aan het begin van de avond de herberg in en vertelt dat de kampen worden opgebroken en dat ze om twaalf uur de volgende dag vertrekken richting Ragesia. We accepteren de boodschap.

We gebruiken de nacht om op krachten te komen en de volgende dag staan we weer fris op. We vertellen de waard dat we naar de verboden Vallei der Stormen gaan om onze makker de monnik te redden. Hij biedt aan om ons wat eten mee te geven. We vertellen over de gevleugelde wezens die we gezien hebben maar hij heeft dergelijke wezens niet eerder gezien. Hij vraagt zich af of de vermiste dorpelingen ook door dat soort wezens zijn ontvoert en hij hoopt dat we op onderzoek uitgaan. We vertrekken kort daarop richting de vallei. De vallei ziet er vrij verlaten uit en we volgen een smal pad de vallei in. De begroeiing wordt dikker en de lucht vochtiger. Er hangt hier en daar een mistwolk en het zicht wordt minder. Even later zien we nog maar weinig om ons heen. Deze mist ziet er niet magisch uit. We gaan voorzichtig verder en dan zien we ineens een tweekoppig monster, een Ettin. Elenora ziet reeds op afstand dat hij er wat anders uitziet dan wat zij over dit soort monsters weet te herinneren. Groene vlekken, bulten en uitsteeksels op plekken waar je het niet verwacht, maar het meest

opvallende zijn de kleine vleugels op zijn rug die driftig flapperen. Als we eenmaal in gevecht zijn komt er een tweede gemuteerde Ettin aan. Het is vreemd dat deze Ettins lightning damage kunnen doen en ook de groene kleur is uiterst vreemd. Na een paar rake klappen over en weer beëindigd Ben het gevecht. We vragen ons af of deze aanpassingen van de Ettins iets met de biomancing praktijken, die we in Seaquen hebben gezien, te maken hebben, zoals de wezens uit de winkel van Paradim Dogwood.

We gaan weer verder en volgen het pad weer. Het sneeuwt hier wat harder. Het pad begint omhoog te gaan en we gaan richting een plateau. We zien in de verte een gebouwtje staan met een toren. We lopen in de richting van het gebouw. Bij het gebouw aangekomen zien we een zware deur. Bovenin de toren van zes verdiepingen hoog zien we een balkon met een raam. Ben klopt op de deur, maar er komt geen reactie. Storm probeert de deur open te beuken maar dat lukt niet. We besluiten om eens om het gebouw heen te gaan maar er is niets dat op een achteringang lijkt. Dan zakt er ineens een stuk sneeuw onder Ben weg en hij valt in een grotachtige ruimte. Hij ziet een ijsbeerachtig beest staan met ook weer allerlei uitsteeksels. Er staat een krakkemikkige ladder in de grot die naar boven leidt en een brede trap die naar een zware deur het gebouw in leidt. De ijsbeer sprint op Ben af en valt aan.



Thirza loopt naar de rand van het gat waar Ben is ingevallen en kijkt omlaag en ze roept: *“Feather fall, hierheen!”* Ondertussen loopt Elenora naar de rand en stuurt ze haar spirit panther Ben te hulp. De groep zweeft naar beneden met Thirza’s feather fall, behalve Elenora, die met haar spirit panther bezig is om Ben te helpen. En na een kort gevecht heeft Thanatos de gemuteerde Polar Bear afgemaakt. Elenora gebruikt na het gevecht haar boots of spider climb om via de gammele ladder naar beneden te komen. Ben onderzoekt de zware dubbele deur en hij ontdekt een mechanisme. Hij vermoedt dat er een bliksemstraal uitkomt als de deur zomaar geopend wordt of als het ontmantelen hem niet lukt, maar gelukkig gaat hem dit goed af. Ook het slot gaat gemakkelijk open, maar toch hoort Ben een zacht klikje als hij de deur op een kier zet. Onverschrokken gaat hij naar binnen en komt in een hal met vier pilaren en aan het einde weer een grote deur. Hij loopt in een strakke rechte lijn voorzichtig naar de deur waarbij hij de vloer goed onderzoekt, daar hij beducht is op verassingen. Dan onderzoekt hij de deur aan het einde van de hal, maar vindt geen beveiliging. Hij opent de deur en ziet een grote vochtige, mistige ruimte. Er zitten drie deuren verderop in de ruimte. In de vloer zitten vele bakken waar een groene en enigszins bubbelerende lichtgevende vloeistof in zit. Dit soort vloeistof heeft Thirza eerder gezien bij Paradim Dogwood en Lee Sidoneth met zijn gemuteerde inktvis in Seaquen. Ben gaat eens kijken en ziet in een van de bakken onderin iets donkers bewegen. Elenora onderzoekt de bak en herkent de zuurachtige groene vloeistof als iets soortgelijks dat we in de fiery tomb onder de oude gevangenis hebben gevonden. Elenora laat de panter langs de bakken lopen. Het gevoel bekruipt haar dat er meer wezens in de ruimte zijn. We besluiten om voorzichtig langs de rand van de ruimte naar een van de deuren te lopen. Maar dan voelen we een windvlaag en materialiseert er vanuit een mini windhoos voor ons een wezen met een bovengedeelte van een Minotaur en een ondergedeelte van een Air Elemental. Het beest stormt op ons af en even later kruipen er uit de bakken Skum achtige wezens, die mogelijk eerder gewone mensen zijn geweest. Het wordt een pittig gevecht want de Minotaur kan vliegen en heeft een uiterst gevaarlijke charge aanval. Het aantal vijanden maakt dat we allemaal rake klappen oplopen, maar uiteindelijk krijgen we de overhand en weet Elenora de laatste Skum af te maken.

We moeten even rusten en bestuderen de Skums en de Minotaur. Zo te zien zijn ze ook genetisch gemanipuleerd. Bij de Skums zitten er naast andere uitsteeksels twee flappen op de rug. Veel meer kunnen we er niet van maken. Ben onderzoekt de drie deuren, alleen de middelste zit op slot. We gaan eerst door de noordelijke deur. Achter deze deur zit weer een grote ruimte met een kolossaal bassin. Er staan diverse vaten met groene vloeistof en twee werktafels met daarop allerlei spullen. Ben onderzoekt samen met Thanatos de werktafels. Het

meest interessante zijn de diverse sporen van componenten voor rituals, maar niet genoeg om mee te nemen. Op de tweede tafel staan echter nog drie flasks of holy water die we meenemen. Ben kijkt nog even voorzichtig in het diepe bassin. Hij ziet geen grote donkere objecten, maar op enkele meters diepte ziet hij wel iets dat lijkt op een lichaam van normale afmeting. We overleggen even, maar durven niet de bak in te gaan. Een andere manier om het lichaam naar boven te halen hebben we niet.

We gaan terug naar de vorige ruimte en openen de tegenoverliggende deur. Hierachter zit ook weer een ruimte met een aantal kleinere bassins, enkele vaten en twee tafels. Verderop in de ruimte is nog een deur met daarnaast een hendel in de vloer. De bureaus bevatten niets van waarde. In enkele bassins zitten wat donkere vormen, maar er beweegt niets. Ben probeert met een haak en touw om te kijken of hij wat boven water kan krijgen. Hij doet diverse pogingen en dan weet hij een man uit het bassin te hengelen. Hij onderzoekt de man voorzichtig door met een stokje de restanten van zijn kleding opzij te schuiven zodat hij de groene vloeistof niet aanraakt, maar hij vindt niets bijzonders. Het zou iemand van de vermiste mensen uit Eresh kunnen zijn, maar dit is niet met zekerheid te zeggen. De andere deur in de ruimte lijkt van de andere kant geblokkeerd te zijn. Ben gooit de hendel naast de deur om en we voelen een lichte trilling vanuit de bassins. Vrijwel direct komen er wezens uit de bassins gekropen die nog enkele trekken hebben van mensen. Ben stormt er meteen op af en dichterbij gekomen meent hij wat bekends in het gezicht van het voorste wezen te zien, maar hij kan het niet direct thuis brengen. Als een ander wezen in de buurt van Thirza komt herkent ze deze als een van de mannen uit Seaquen die met Eril mee waren op onderzoek naar de Monastery. Het wordt duidelijk dat zij ons niet herkennen en na een kort gevecht beëindigt Storm het lot van de laatste ex-bondgenoot. We huiveren even.

We gaan terug naar de grote ruimte en Ben probeert de afgesloten deur aan de westzijde te openen en doet dit met succes. We zien een lange gang die de hoek om gaat. Er staat een spiegel in de hoek. Via de spiegel zien we een aantal slangachtige wezens om de hoek in de gang staan. Ben sluipt naar de hoek van de gang en kijkt voorzichtig de andere gang in. Hij ziet dan dat de slangachtigen niet in deze gang staan maar via een tweede spiegel in de volgende gang staan. Hij sluipt verder naar de volgende hoek, maar voordat hij daar is hoort hij een klik vanonder zijn voeten en in het begin van de eerste gang schuift een verborgen paneel open waaruit drie slangen op Thirza en Elenora af komen. Deze vallen meteen aan en blijken goed te kunnen bijten. Een andere groep slangen staat nog in de gang. We krijgen rake klappen, maar als Elenora de derde slang afmaakt is deze eerste aanval over. We sluipen terug en kijken door het geopende paneel en zien er nog vier staan in de spiegel. Thanatos sluipt naar de hoek en ziet er nog steeds vier, maar we zijn nu alle gang rond geweest? Thanatos ziet zichzelf niet in de spiegel en slaat er een aan diggelen, maar ziet in de volgende gang nog steeds vier slangen. Met zijn kennis van Arcana komt hij tot de conclusie dat dit een interessante en geslaagde illusie moet zijn. We besluiten even kort te rusten op onze wonden te verzorgen en daarna loopt Ben nogmaals een rondje door de gangen om ze te onderzoeken op geheime deuren. Hij twijfelde even bij een muur maar vindt niets. Elenora die ook een scherp zicht heeft vindt er even later toch een geheime deur. Er zit een gang achter met op het eind een dwarsgang.



Ben sluipt voorzichtig de gang in. Hij ziet rechts een zijgang met twee deuren. Hij onderzoekt de eerste deur. Deze lijkt veilig maar hij is wel op slot. Het lukt Ben niet om het slot open te krijgen, een lockpick breekt af en blijft in het slot achter. Een tweede poging is nu onmogelijk. Dan onderzoekt hij de andere deur. Deze lijkt ook veilig, maar hij hoort wat geschuiffel achter de deur. Dan hoort hij een bonk, alsof er iets op de grond valt. Hij doet wederom een poging, en het lukt hem nu om dit slot te openen. Hij kijkt eerst eens door het sleutelgat en hij ziet een paar vaten staan en er liggen ook kapotte vaten. Dan opent hij de deur en we zien in de ruimte twee grote Ettins staan. In een van de hoeken ligt Three Weeping Ravens zwaar gewond op de grond geketend aan de muur. Deze Ettins lijken steviger gebouwd dan diegenen die we

eerder zijn tegengekomen. Als een van de Ettins gedood is loopt Thirza naar Three Weeping Ravens en onderzoekt hem. Hij leeft nog en ze gooit een healing potion bij hem naar binnen waardoor hij weer bij kennis komt. De overgebleven Ettin stormt op Thirza af maar na wat rake klappen van ons weet ze de tweede Ettin af te maken. Ben onderzoekt de bureaus die in de ruimte staan. Hij vindt voor 2.500 gp aan diverse ritual components. We lappen Three Weeping Ravens verder op en hij vertelt zijn verhaal. Hij stond op de hoek van de straat in Eresh en ineens werd hij beetgepakt door onzichtbare wezens die met hem weg vlogen. Eenmaal in de lucht werden ze zichtbaar. Hij werd naar de ondergrondse ingang van de toren gebracht waarna hij door Ettins en Scums naar dit kamertje gebracht en geboeid werd. Af en toe kwam er een vrouw langs die bij de bureaus bezig was met potion en dergelijke. Hij beschrijft de vrouw en Elenora denkt dat het de vrouw is die ons bij de Monastery heeft weggestuurd. We gaan met Three Weeping Ravens verder op onderzoek.

Ben onderzoekt de linker deur in de ruimte. Hij opent de deur en hij kijkt een brede gang in en ziet op het eind een deur met een balk ervoor. Hij verwijdert de balk en opent de deur. In deze ruimte met de bakken zijn we al eerder geweest. De deur gaat weer dicht en de balk ervoor. We gaan terug naar de ruimte met de Ettins. De andere deur in deze ruimte is niet beveiligd en Ben weet hem te openen. We zien een kantoortje met allerlei scrolls, een bureau en een boekenkast. Elenora helpt Ben en ze vinden allerlei boeken over biologie, over gevleugelde en gemuteerde wezens. We vermoeden dat vier ervan waardevol zijn, 800 gp, en nemen ze mee. Ben zoekt nog even verder en hij vindt een geheim compartiment. In dit compartiment ligt 4.500 gp. In het bureau vindt hij ook een geheim compartiment. Er gaat een beveiliging af maar het giftige pijltje mist Ben net. Hij vindt een sleutel en een pouch waarin gems zitten ter waarde van 1.800 gp.

We gaan terug naar de gang voor de grote ruimte. Storm probeert de deur open te breken die Ben niet kon openmaken. Met hulp van Thanatos weet hij de deur open te breken. We gaan een gang in die naar links afbuigt. Op het eind zit een deur en deze is op slot. Ben probeert de sleutel die hij gevonden heeft en de deur gaat open. Achter de deur zit een ruimte waarin een achttal kisten staan, waarvan enkele grote. Ben weet de eerste kist te openen en deze zit vol met kledingsstukken. De volgende kist bevat een paar pouches en gauntlets. Als hij de gauntlets wil pakken voelt hij dat het erg kleverig is. Hij wordt meteen gegrepen en opgeslokt door een Gelatinous Cube in de kist die hij over het hoofd gezien heeft, maar hij weet er snel uit te teleporteren. De geleïachtige doorzichtige massa komt uit de kist en beweegt zich langzaam richting Thirza die ook wordt gegrepen en opgeslokt, maar ook zij weet zich er uit te teleporteren. Dan is het de beurt aan Elenora om in de Cube te verdwijnen. We vallen volop aan en als Thirza het monster de laatste slag toebrengt zakt Elenora uit de glibberige massa op de grond. Ben gaat weer terug naar de kist en pakt de gauntlets die gauntlets of blood blijken te zijn. Deze gaan naar Thanatos en zijn gauntlets gaan naar Ben. In de pouches zitten 3.500 gp en voor 2.000 gp aan gems. De volgende kist wordt onderzocht, hier zitten wapens in en een aantal sierwapens. Er zitten drie wapens bij die ongeveer 3.000 gp waard zijn en die nemen we mee. In de volgende kist zit gewone kleding en in de overige kisten zit alleen voedsel en andere onbruikbare materialen. Ben ontdekt dat hij als enige een ziekte heeft opgelopen van zijn verblijf in de Cube en voelt dat hij minder reservekrachten over heeft.

We gaan weer terug naar de grote, geheime gang en lopen naar het einde naar de dubbele deuren. Ben probeert de sleutel op de deuren. Het slot klikt open en hij opent de deur. We zien een grote ruimte. Deze ruimte is duidelijk van een leider, wellicht van de leiders van de Monastery. Direct boven de ingang hangt een sculptuur van een Draak en van een Adelaar die elkaar in een cirkel achterna jagen. Het geheel hangt aan vier kettingen aan het plafond. De indeling ziet er erg georganiseerd en opgeruimd uit. Aan weerszijden van het enorme tapijt staan zithoeken en even verderop staan boekenkasten met de boeken netjes op een rij. Achterin is een trap naar een bovenverdieping. Deze bovenverdieping hangt als een balkon half over de ruimte heen. Ben loopt voorzichtig de kamer binnen. Ben denkt dat er wat met het kleed aan de hand is en vermoedt dat als je op het kleed loopt er een val afgaat. Ben sluipt richting de trap ondertussen alles controlerend. We volgen hem de trap op. De verdieping is

een werkkamer met een koepel van glas. Het bureau dat hier staat bevat alleen een inktpot met een veer van een exotische vogel. Een rij stoelen staat naar een leistenen bord gericht. Op het bord zijn slechts vage sporen van een geschrift of tekening in kalk te zien. De glazen koepel lijkt midden tussen enkele besneeuwde heuvels te staan en zal aan de buitenkant moeilijk waar te nemen zijn. Het is alsof we als een goudvis in een vissenkomp zitten. Het lijkt wel alsof we tussen de wolken de vorm van een grote haai zien. Maar als we met onze ogen knipperen is deze verdwenen en hebben we het ons verbeeld. Ben onderzoekt het bureau, maar dit ziet er leeg uit. Hij loopt naar het bord en kijkt wat er op gestaan heeft. Samen met Thirza en Thanatos herkennen ze de kaart van de regio met daarop aantallen van militaire troepen en ernaast een lijst met aantallen troepen van Ostalin. Kennelijk om het een en ander te vergelijken.

We besluiten om de grote ruimte beneden te onderzoeken. Als we naar beneden gaan neemt Ben een klik waar en vertelt dat tegen iedereen. Hij sluipt nu verder en hij loopt naar de boekenkasten en onderzoekt deze. In de rechterrij vindt hij niets bijzonders, dan gaat hij naar de linkerrij. Hij vindt een aantal boeken over arcana. Thanatos komt naar hem toe en kijkt ook eens naar de boeken. Er zijn twee boeken die gezamenlijk 800 gp waard zijn en ook deze nemen we mee. Alsof we zijn betrappt verschijnt er een lightning bolt die door Ben en Thanatos heen schiet en hen schade doet. Er verschijnt er een dame die zegt: *“Jullie snappen nog steeds het concept van deze vallei niet. De anderen die hier zijn binnen gekomen die waren ook ambitieus en nuttig voor ons, maar vast niet zo nuttig als jullie.”* We raken in gevecht. Thirza wordt door de vrouw op het kleed geteleporteerd en het kleed vouwt zich meteen om Thirza heen. Even later weet ze zich er weer uit te worstelen. Ben weet de vrouw op het kleed te pushen en het kleed sluit zich nu over haar heen. Maar ook zij weet uit het kleed te kruipen en er ontstaat een zwaar gevecht. Er wordt over en weer schade aangericht en we hebben genezing nodig, waarbij ook Three Weeping Ravens mee geneest. Dan wordt Elenora op het kleed geduwd, maar het kost haar moeite er uit te komen. Na enige tijd weet ze er uit te kruipen om even later er magisch weer op geduwd te worden. Dit herhaalt zich een paar keer. De dame roept: *“Jullie hebben wel een aantal Ragesians vermoord, wat mijn baas een plezier zal doen, maar als dit over is dan zal ik nieuwe vormen maken van diegenen die jullie niet hebben gedood.”* Later roept ze nog: *“Jammer, want als jullie hier niet gekomen waren om te snuffelen dan hadden jullie misschien de Torch al kunnen vinden. Als wij die zouden hebben dan zou niemand het tegen mij of mijn meester kunnen opnemen.”* Nog weer later zegt ze: *“Er is nu genoeg oorlog en leed in de wereld geweest. Het wordt tijd dat we dat nu beëindigen.”* Na een lange en hevige strijd weet Ben de dame op het balkon midden onder de koepel af te maken. Ben kijkt weer door de koepel en hij krijgt het gevoel dat hij weer als een goudvis in een vissenkomp zit en hij krijgt weer het gevoel dat hij door een haai bekeken wordt. Wat hij wel ziet is dat er buiten een extreme storm woedt. Hij hoort de koepel kraken en er ontstaan barsten in het glas. Er beginnen stukjes naar beneden te vallen en ook de muren beginnen te trillen. Een paar seconden later komt er gruis naar beneden en Elenora en Ben krijgen het vermoeden dat het gebouw snel zal instorten. Ze roepen: *“Naar buiten!!”* Iedereen probeert nu naar buiten te rennen waarbij we gehinderd worden door het vallende puin waardoor de minder atletisch gevormden onder ons regelmatig uitglijden. Ben komt als eerste door de uitgang en rent tot op veilige afstand van het gebouw, daarna volgt Storm die, evenals de anderen die nog binnen zijn, schade oploopt door grotere brokken puin die inmiddels naar beneden vallen. Daarna weet Three Weeping Ravens het gebouw te verlaten gevolgd door Thirza, zij het gehavend door het puin en andere brokstukken. Met een oorverdovend gebulder stort het gebouw nu in en helaas hebben Elenora en Thanatos de uitgang niet op tijd weten te bereiken en worden ze diep onder het puin bedolven. En helaas, Thanatos heeft de bag of holding in bezit, dus deze is verloren gegaan compleet met de goudstukken en gems.

De drie overgebleven groepsleden krijgen nu het gevoel dat de storm meteen gaat liggen, althans op de grond want hoog in de lucht woedt hij nog. Moe en verdrietig van het verlies van onze vrienden besluiten we eerst te gaan rusten om op krachten te komen. Maar plots bekruipt ons het gevoel dat we bekeken worden. We kijken om ons heen maar er is niets te

zien. Totdat we omhoog kijken, hoog in de lucht tussen de donker draaiende wolken zien we een langgerekte vorm. De bliksemflitsen geven een moment genoeg licht om het ding beter te bekijken. Het is kolossaal. Een object in de vorm van een gigantische haai die zwemt in de donkere diepten van de oceaan. Het lijkt alsof er een zwerm witte vogels langs vliegt. Het ding moet honderden meters lang zijn. Nog voor het ding achter de wolken verdwijnt zien we een oplichtende schijf van enorme omvang aan de onderzijde. We realiseren ons dat de schijf, zo groot als een gemiddelde herberg, een oog is... En dat is op ons gericht... Even later trekt het wolkendek dicht en zien we niets meer.



Ben heeft na een zweterige nacht zijn ziekte van de Cube overwonnen. We gaan op pad en na een lange wandeling komen we terug in Eresh. We gaan eerst naar het locale ziekenhuisje en vertellen aan de monnik wat we beleefd hebben en vertellen over de vrouw die ons heeft aangevallen. Hij zegt dat ze waarschijnlijk Caela heet, de hoogste in rang na Pilus en Longinus. Maar meer weet hij ook niet te vertellen. We gaan nu naar de herberg en overleggen even met de twee monniken, die er nog steeds aanwezig zijn, maar ze weten het wachtwoord niet meer, en het verandert toch elke keer. Ze komen ons eerder over als zuipschuiten waar je niet op kunt bouwen. Thirza vindt dat we toch naar de Monastery moeten gaan. We komen onderweg gelukkig geen guards tegen. Misschien is dit opgeheven omdat de vloek over het dorp verdwenen is.

We komen bij de poort van de Monastery en kloppen aan. Er wordt gevraagd wie we zijn en als Thirza zich aanmeldt vertelt de man dat onze komst is verwacht. We moeten naar het hoofgebouw. Thirza klopt aldaar aan en zegt wie ze is. De deur wordt geopend. We worden verwacht en kunnen even plaats nemen in een bescheiden wachtruimte terwijl de leiders worden opgehaald. Na tien minuten worden we naar de leiders gebracht. In een spaarzaam ingerichte kamer zitten twee monniken. Een van hen draagt een wit masker, hij heeft een robe aan die iets met stormen te maken heeft. De andere heeft een robe aan met in elkaar gedraaide Draken. De monnik met het witte masker stelt zich voor als Longinus en de andere als Pilus. Pilus doet het woord en hij zegt dat hij blij is dat wij het dorp van de vloek hebben afgeholpen. Hij vertelt dat de Monastery dit als een bedreiging zag.

Thirza vertelt over de aanvaring met Caela in het gebouw in de verboden Vallei der Stormen. Pilus kijkt bezorgd en erkent dat ze een laboratorium hebben dat wordt gebruikt om dieren genetisch te manipuleren en te verbeteren om ze daarna te gebruiken in de strijd tegen de Ragesians. Thirza vertelt over de proeven die met de verdwenen mensen uit Eresh zijn gedaan. Pilus kijkt verbaasd en zegt dat hij alleen weet van proeven met dieren, maar absoluut niet met mensen. Thirza blijft daar even op door gaan, maar Pilus zegt daar echt niets van te weten. Thirza kijkt hem eens aan en denkt dat hij de waarheid spreekt. Ben vertelt wat we allemaal zijn tegengekomen en over het verlies van twee groepsleden. Pilus kijkt Longinus aan en zegt dat zij hier niets van weten en teleurgesteld zijn dat het zo gelopen is. Caela is doorgedraaid en dat had niet mogen gebeuren. Dan vragen we waarom we de eerste keer dat we in de Monastery waren niet naar binnen mochten. Pilus vertelt dat dit vanwege de vloek was om geen besmetting naar binnen te brengen.

Thirza vraagt nu over de hun bondgenootschap met de Ragesians waarover Genenaal Signus vertelde. Pilus antwoordt dat hij deed alsof hij een bondgenootschap had om zo de zwaktes van de Ragesians te kunnen ontdekken. Later zou hij dan in overleg met Khagan Onamdammin kijken wat ze hiertegen kunnen doen. Thirza vraagt waarom ze niet meteen

open kaart hebben gespeeld, maar hij stelt dat ze niet zomaar een groep avonturiers in vertrouwen kunnen nemen. We kunnen wel de vijand zijn...

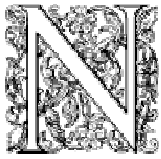
Thirza vraagt dan of hij Lsi Pu was die een storm bracht over de landen van Lord Rego. Hierop antwoordt hij dat dit klopt. Hij deed dit destijds om overtuigend te zijn naar de Ragesians en vond dit onder de omstandigheden een noodzakelijke stap.

Dan vraagt Thirza naar de mogelijkheden om in Castle Korstull te komen. Longinus vertelt over de vuurstorm die daar al maanden omheen woedt en hij zegt dat hij misschien iets kan maken dat ons kan helpen. Hij denkt aan een orb die een pad kan banen door de vuurzee. Deze zal waarschijnlijk maar een paar dagen stand houden, dus daar moeten we rekening mee houden. Pilus geeft aan dat hij waardering heeft voor ons aandeel in het doen verdwijnen van de vloek over Eresh en tevens betreurt hij het verlies van onze kameraden. Hij schenkt ons een dure ring of protection die Ben in gebruik neemt. Hij zegt dat hij nog zal nadenken over een tegemoetkoming voor het verlies van onze voorraden als gevolg van het kwaadaardig handelen van Caela en vraagt ons over drie dagen terug te komen.



We keren terug naar Eresh en gaan weer naar de herberg. Er wordt nog wat nagepraat over het verlies van Elenora en Thanatos. Dan komt er een monnik de herberg binnen en zegt tegen Thirza dat meester Longinus wat voor ons heeft en meester Pilus wil ons ook wat geven. We besluiten om meteen naar de Monastery te gaan. Bij de Monastery aangekomen worden we meteen naar Pilus gebracht en hij vraagt of we wat willen drinken. Longinus vertelt dat hij de orb klaar heeft om de vuurstorm, die om Castle Korstull woedt, te kunnen bedwingen. Deze orb moet een opening creëren in de vuurstorm, die zeker twee dagen stand moet houden. Pilus zegt dat hij met de meester ambachtslieden gesproken heeft en wat items voor ons heeft laten maken. Hij heeft een paar schoenen voor Ben, shadowdancers boots. Thirza krijgt Eladrin boots en voor Storm heeft hij een ring of the radiant storm. Tevens geeft Pilus ons een bag of holding met daarin 1.000 gp. We praten nog wat en dan zegt Pilus dat de monnik die ons naar de poort zal brengen ons nog wel het een en ander kan vertellen over de reis naar Castle Korstull. De monnik vertelt dat het zo'n 250 tot 260 km naar Castle Korstull is. Hij vertelt hoe we vanaf Eresh naar Ronda in Sindaire kunnen komen. Het is zo'n 100 km van Eresh naar Ronda in Sindaire. Ronda bestaat voornamelijk uit Humans, Halflings en Gnomes. Vanuit daar kunnen we de weg naar Castle Korstull vragen. We nemen afscheid van Longinus en Pilus en gaan terug naar Eresh.

Hoofdstuk 6 Castle Korstull



Nadat we in Eresh zijn aangekomen gaan we eerst wat inkopen doen. Daarna gaan we weer naar de herberg. Thirza vertelt aan de herbergier dat we vertrekken en vraagt om de rekening en tevens wil ze de paarden gereed hebben. De herbergier vraagt waar we heen gaan en we vertellen dat we naar Ronda gaan. De herbergier vertelt dat het gerucht gaat dat in Castle Korstull Drakus Coaltongue vermoord is.

Niet bepaald geschokt vragen we of hij nog een paar avonturiers weet ter aanvulling van de groep. Hij vertelt wat er nu zoal in de herberg zit. Hij wijst een paar Dwergen, een Elf en een Eladrin aan. We lopen eerst naar de Elf en Thirza spreekt haar aan. Ze raken aan de praat. De Elf stelt zich voor als Gwendolyn. Ze laat weten een vijand van de Ragesians te zijn. Na een kort gesprek besluit Gwendolyn mee te gaan. We lopen richting de Eladrin en spreken hem aan. Hij stelt zich voor als Aeronal. We schuiven bij hem aan en proberen hem ook mee te krijgen. Tenslotte kunnen we een genezer goed gebruiken. Na enige tijd blijkt dat hij helemaal geen genezer is, maar een wizard. We staan voor een dilemma, maar dan besluiten we gezamenlijk dat het goed is dat hij meegaat. We zijn wat onzeker over de samenstelling, maar in een kleine stad als deze is moeten we het doen met wat er is. Aan de andere kant, we beschikken nu over genoeg aanvalskracht. Thirza vertelt nu waar we heen gaan en we besluiten om de volgende dag te vertrekken.

We gaan vroeg op weg richting Ronda. Aeronal weet een paard voor hemzelf op te roepen en wij nemen de paarden die de herbergier had klaarstaan. Onderweg wisselen we verhalen uit en wordt er verteld wat de stand van zaken is. We komen 's avonds halverwege aan en slaan daar ons kamp op. De nacht verloopt zonder problemen en we gaan de volgende dag weer vroeg op weg.

Onderweg wordt er druk gepraat over Castle Korstull en er worden wat wetenswaardigheden uitgewisseld. Zo zou de hoofdingang de vorm van een enorme bek van een beer met gloeiende ogen hebben. Veel mechanische installaties in het kasteel worden aangedreven via een complex netwerk van buizen door een ondergrondse rivier. Aan de mijnschacht die van de begane grond naar het hoogste niveau gaat, is lang gewerkt door engineers. Ze hebben moeten zweren niets te vertellen over de beveiligingsmechanismen die zijn aangebracht. Castle Korstull is ooit geroemd vanwege de goede bescherming die het bood. Het kasteel kent op de begane grond een deel waar ook gasten werden ontvangen en waar de vertrekkende van de soldaten waren. Het bovenste deel is zwaar beveiligd. Men zegt dat de heer van het kasteel via spiegels en geheime gangen in kamers kan kijken en komen.

Aan het eind van de middag komen we in het kleine stadje Ronda. We zien een eenvoudige herberg en gaan naar binnen en bestellen wat te drinken. We informeren hier en daar en horen dan dat er ruim 1.000 Ragesische soldaten ergens nabij Castle Korstull zouden zijn en dat die soms patrouilleren nabij de vuurstorm. De weerstand in Sindaire tegen de Ragesians neemt toe. Vluchtelingen vanuit de grote steden spreken over een alliantie tegen de Ragesians geleid door een groep magiërs van verre. We vragen de weg richting Castle Korstull en horen dat we naar Gathin moeten gaan, 120 km vanaf Ronda. Dan is het nog ongeveer 40 km naar Castle Korstull. De weg naar Gathin is goed te bereiden via de hoofdweg. Deze weg is redelijk druk bevolkt, dan val je niet zo op als er een patrouille komt van Ragesische of Shahalesti soldaten. We zijn verbaasd dat er Shahalesti soldaten zich hebben aangesloten bij de Ragesians. We besluiten om de volgende dag verder te gaan. We nemen een paar kamers in de herberg. We slapen onze eerste nacht in Sindaire onrustig en we woelen diverse keren in ons bed.

Plotseling zien we een oude bekende voor ons. Het is de Dragonborn Sorcerer Khadral. Hij vraagt ons wat we de meest belangrijke gebeurtenis vonden nadat we het Fire Forest hebben verlaten. Op het moment dat we beginnen te vertellen gaat hij in een kleermakerszit op de grond zitten en met een warme glimlach luistert hij

aandachtig. Zijn achtergrond wisselt steeds: op het strand aan de kust, in een huis, een bos, maar het beangstigt ons niet. Nadat we klaar zijn met vertellen lijkt hij nog even te wachten op iets en zegt dan: "Ik ben niet dood, maar ook niet levend. Zolang er dromen zijn, besta ik. De dreamplane wisselt steeds maar ik blijf constant. De bestemming die ik in het vorige leven niet heb gevonden, lijkt zich hier te bevinden.

Ik ben naar jullie gekomen in verband met de gevaren die er loeren. Het is voorspeld. Het hart van de wereld slaat door de overgave van een ander. Leven eindigt om daarna eeuwig verder te gaan. Besteed goed aandacht aan de bestemming die voor jullie is gekozen. Anders gezegd: Ik zie van alles doch niets samenhangend. De voorspelling kwam van een Draak die ik niet kan zien en niet eerder heb ontmoet. Ik ben niet zeker van de betekenis, maar ik verwacht dat het jullie duidelijk wordt als je face to face bent met het ding dat alles verblind. Meer dan dat weet ik niet.

Ik ben nog via de schaduwzijde door Castle Korstull gedwaald en zag een paar gevaren: ...een gevaarlijke klim ...openbaring ... misleiding ... gehe..."

We worden elk wakker, ijskoud en kunnen de slaap niet meer vatten en staan op. Later die dag hebben we het over de droom, maar we kunnen de boodschap niet goed ontcijferen. We nemen een stevig ontbijt en gaan dan op weg. Op een gegeven moment zien we in de verte een donkerrode gloed. We ruiken zwavel en as en zien een rooksluier hangen. We komen in Gathin. Het dorp is voor een deel afgebrand en is nu een spookstad die onder een sluier van roet ligt. Af en toe zien we nog iemand lopen die een of andere hut binnen gaat. Er valt hier niets meer te doen. We besluiten verder te gaan en trekken langs meerdere verlaten en grauwe dorpjes. En dan komen we een Ragesische patrouille tegen. De leider te paard van de patrouille vraagt wie we zijn. Voordat Thirza kan antwoorden roept Gwendolyn: "Gaat je geen moer aan!" Waarop de leider op zijn beurt roept: "Aanvallen!" Het wordt een stevig gevecht omdat we nog op elkaar ingespeeld moeten raken. De leider verdwijnt ineens en komt dan weer aangestormd op Ben af. Hij herhaalt dit kunstje later nog een keer. Thirza roept een zone van carnivoreus frogs op die veel schade doen aan de soldaten en als op een gegeven moment de leider daarin wegzakt vluchten de laatst overgebleven soldaten. We doorzoeken de lijken nog even en vinden 800 gp op de leider. Thirza roept Gwendolyn even bij haar. Ze spreekt haar bestraffend toe en zegt ons daarmee in gevaar te brengen. Gwendolyn geeft aan dat haar haat jegens de Ragesians de overhand kreeg, maar belooft voorzichtiger te zijn. We rijden verder richting Castle Korstull en gaan de aswolk in en komen nu vlak bij de vuurstorm.

De grond wordt rotsachtiger als we het bergplateau naderen. Wat in de verte nog een rode wolk leek, is nu een kolom van neerdalend vuur bestaande uit bloedrode en fel oranje brandende druppels. Het geheel is honderden meters breed, zo niet meer.

We oplaatsen de orb op de grond. Het binnenste van de orb van de Monastery is nu een razende storm in miniformaat, en het magische effect ervan om ons heen wordt zichtbaar. In een radius van enkele meters om ons heen wijkt de vuurzee uiteen. Een paar minuten later zwelt de wind aan waardoor er een passage van ongeveer 75 meter breed ontstaat. Aarzelend begeven we ons naar binnen en als we wat doorgelopen zijn kijken we nerveus achterom, maar het lijkt zich niet te sluiten. We lopen enkele honderden meters door een vallei en nog steeds sluit de passage zich niet. De rotswanden rijzen circa honderd meter omhoog en we zien kleine getraliede raampjes en beseffen dat er bunkers in de wanden moeten zitten. Onder normale omstandigheden moet dit een onneembare vesting zijn. Benauwd dat we vanuit daar worden beschoten lopen we verder, maar in plaats van het suizen van pijlen horen we alleen het gehuil van zielen en het geschraap van beenderen op steen alsof het vlak naast ons is. Even verder zien we de overblijfselen van dode soldaten liggen met de wapens nog in de hand. Het valt ons op dat er verse sporen van wagens aanwezig zijn, niet ouder dan een paar uur. Uiteindelijk maakt de kloof een bocht naar rechts en zien we een breder open gedeelte. Uit de rotswand is een enorme berenkop gehouwen met diepliggende ogen. De weg loopt door zijn bek vol tanden naar binnen. Ook hier zien we diverse schuttersopeningen in de wand. De

grond is bezaaid met botten en oorlogsvoorwerpen. Grote metalen kooien liggen her en der verspreid. Naast de ingang zie we drie wagens staan besmeurd met een dikke laag roodbruine drab. Eromheen staat een groepje Gnomes en Halflings. De bloedrode wolk hangt dreigend boven ons en werpt een sinistere gloed over de omgeving uit.

Tientallen meters boven een van de ogen van de beer, zien we vanuit een raam in de zwartgeblakerde muur een vreemde gloed en we krijgen het gevoel dat iets ons in de gaten houdt. Een tel later schiet er een zilverzwarte bolt uit het raam neer op een van de kooien en deze spat met een donderslag uit elkaar en elektrische vonken spatten in een grote cirkel in het rond. De verspreide botten beginnen te bewegen en vormen zich tot Skeletons aaneen. Uit niet bestaande kelen klinkt geroddel, gehuil en gelach.

De uit de botten opgetrokken Skeletons vallen ons aan, de Gnomes worden ook aangevallen. Er ontstaat een felle strijd waarbij ook de Gnomes goed meewerken waarbij een van hen duidelijk de sterkste is en rake klappen uitdeelt. Als de laatste Skeleton wordt omgebracht door Ben is deze dreiging voorbij. Een van de Gnomes stelt zich voor als Jorrina Weary-Eye, de leidster van de groep. De spierbal van de groep wordt voorgesteld als Ernest en hij ziet er indrukwekkend uit voor zijn kleine lengte. Jorrina vraagt wat we hier doen. Op haar beurt vraagt Thirza wat zij hier doen. Jorrina zegt dat ze van de clan Millorn zijn en dat ze hier op avontuur en buit uit zijn. Ze hadden gehoord dat er soms een scheuring in de vuurzee ontstaat en daar hebben zij op gewacht. Maar nadat zij erdoor gegaan zijn, ging die achter hen weer dicht en konden ze niet terug. *"Waarschijnlijk is dat de reden dat de Ragesische soldaten huiverig zijn om naar binnen te gaan, maar die zijn dan ook niet zo moedig als wij,"* zegt ze vol vertrouwen. Ze vraagt zich af hoe de brede tunnel is ontstaan waar wij door kwamen en ze geeft aan tegelijk het kasteel in te willen gaan. Ze stelt voor dat wie als eerste bij de schatkamer is 60 % van de buit krijgt en de anderen 40 %. Thirza zegt dat wij in ieder geval een zeker item willen meenemen. Jorrina aarzelt even en wil dan vooraf weten welk item het is. Thirza zegt dat het een mace is. Om de Gnomes een beetje tevreden te stellen biedt Thirza een groter deel van de schat aan. Als wij eerder bij de schat zijn krijgen de Gnomes alsnog 60 %. Dat wordt in overleg aangenomen en wij mogen dan de mace hebben. Jorrina stelt voor om in twee losse groepen te gaan omdat zij makkelijker door kleine gangen en gaten kunnen lopen en kruipen dan wij. We kunnen elkaar regelmatig opzoeken om informatie te delen en te helpen waar nodig. Als goed gebaar bieden ze ons vijf flessen holy water aan tegen de ondoden.



We kijken door de bek van de beer heen naar binnen en zien een grote ruimte waar overal skeletten op de vloer liggen. Aan het einde van de ruimte staan twee grote standbeelden waartussen een deur zit. We besluiten naar binnen te gaan en Ben controleert de ruimte. Hij kijkt naar de skeletten, maar deze zien er echt dood uit. Dan loopt hij voorzichtig naar de deur. Als hij aan de deur frunnikt ziet hij een schuifmechanisme bewegen. Hij roept naar ons dat de standbeelden gaan bewegen en mogelijk nog meer. We horen gekraak en wat mechanisch geschuifel uit de standbeelden. De Angelic Stone Golems komen tot leven en stormen op ons af. Even later staan de skeletten ook op en wordt het een heftig gevecht. Maar als Storm de laatste Stone Golem neerhaalt kunnen we weer verder.

Ernest komt naar binnen en zegt dat zij klaar zijn om verder te gaan. Ze hebben de wagens uitgeladen. Hij kijkt dan verbaasd naar de lijken die om ons heen liggen en vraagt wat wij hebben gedaan. Jorrina komt ook naar binnen en zegt dat Ernest de laatste tijd een beetje verward is en dat we niet al teveel van hem moeten aantrekken. Ben loopt nu weer naar de deur. We kijken nog eens om en zien door de bek van de beer de vlammen van de vuurstorm woeden. We beseffen dat ook anderen door de door ons gecreëerde tunnel kunnen komen. Ben morrelt wat aan de deur, maar deze zit op slot. Maar hij weet het slot open te krijgen en opent de deur. We zien nu een gang waarin vier verschillende tapijten aan de wand hangen in vier verschillende kleuren. Ook zijn er drie deuren waarvan er een openstaat. Achter het eerste

tapijt zit niets anders dan een blinde muur, en ook achter de tweede. Ben loopt verder en hij weet nog net op tijd te stoppen want de tegels voor hem zijn beveiligd. Hij springt over de tegels heen en kijkt door de open deur en ziet een soort eetzaal. Deze is zo te zien verlaten. Aan het eind van de zaal ziet hij nog een deur. Ben komt terug en brengt rapport uit. We besluiten om eerst de eetzaal te gaan verkennen en springen allemaal succesvol over de gevaarlijke tegels heen. In de eetzaal staan wat tafels met banken die her en der omgevallen zijn. We zien wel recente loop sporen, maar er is niet recentelijk gegeten in deze zaal want de tafels zitten onder het zwarte stof. We zien aan de rechterkant nog een openstaande deur. Ben kijkt door de deur en ziet een gang waarin nog een deur zit. We kijken omhoog en zien bovenin metalen pijpen lopen die uitkomen in de ruimte, een soort luchtpijpen. Te klein voor ons om door te kunnen kruipen. We zien ook een kleiner buizenstelsel, maar waar dat voor dient? Ben gaat de gang in en ziet nog meer gangen en deuren. We gaan terug naar de eetzaal en Ben luistert aan de achterste deur. Hij hoort een soort gemompel vanuit de achterliggende ruimte, maar kan niet verstaan wat er gezegd wordt. De deur zit niet op slot en Ben gooit hem open. We zien een grote slaapzaal met simpele bedden. Her en der liggen er Skeletons op de bedden. In de linkerhoek van de slaapkamer is een uitgegraven gang in de rotsmuur. Achterin staan twee sergeant Skeletons en een Wraith. Deze vallen ons meteen aan. Als we eenmaal in gevecht zijn worden de liggende Skeletons ook tot leven gewekt. En wordt ook dit een pittig gevecht. De Wraith gaat er op een gegeven moment vandoor. Als de laatste sergeant afgemaakt is besluiten we te gaan rusten omdat we door onze krachten heen zijn. We beseffen dat de tijd tikt en dat de tunnel in de vuurzee niet eeuwig houdt of dat er anderen doorkomen, maar we kunnen nu even niet anders. We controleren nog even de gang in de rotswand maar deze is volledig ingestort. De ruimte achter de openstaande deur aan het eind wordt nog even snel door Ben onderzocht maar dit zijn cellen en er is niemand meer aanwezig. We laten het enige skelet in de cel voor wat het is. We sluiten de deur en gaan slapen. Als we bijna in slaap zijn horen we metalen geschraap uit een van de pijpen komen. Er beweegt wat in een van de pijpen. Thirza gaat kijken en ze ziet een gezicht wat op haar af komt. Ze roept halt, maar dan wordt er naar haar gezwaaid en komt Ernest naar de opening van de pijp gekropen. Hij wil weten hoe het met ons gaat. Hij vertelt nog even dat zijn groep vooral eerst aan het verkennen is en dan gaat hij weer terug. We nemen om beurten de wacht en gaan nu echt slapen om op krachten te komen. Aeronal krijgt last van visioenen over marcherende legers door de tunnel in de vuurzee richting het kasteel. Hij krijgt het idee dat we haast moeten maken.



De volgende morgen worden de kastjes onderzocht. We vinden 400 gp aan goudstukken. Op de Skeletons vinden we hier en daar pouches met gems. Dit ter waarde van 5.500 gp. We gaan verder. Ben controleert een deur. Hij opent deze en ziet een keuken met een fornuis, tafels en kastjes met potten en pannen, allemaal lang niet gebruikt. De volgende deur is ook niet beveiligd. Deze ruimte is weer een slaapzaal met bedden waarop Skeletons liggen. In de hoek staat een kast. Als Ben de kast opent kraakt de deur en de Skeletons worden gealarmeerd. Na een korte strijd kan Ben de kast onderzoeken maar vindt niets en in een ander kastje ligt tussen wat kleren 8 sp. Die laten we liggen voor de Gnomes. We gaan weer verder een zijgang in met allemaal deuren aan weerszijden. Ben scout voorop. Aan het einde zijn ook enkele gangen ingestort. Aan het einde zit een deur. We ruiken een putlucht. Ben opent de deur en ziet een ruimte met een rooster waar diverse buizen uitkomen. Een soort riool. We sluiten snel de deur en gaan terug. We nemen een andere gang met aan weerszijden meerdere deuren waarvan er enkele open staan. Het lijken luxe uitgevoerde gastenverblijven. Als we de gang

inlopen horen we verderop gerommel. Plots komt er een enorme Bulette aangestormd die over Ben heen springt en zijn bek vol met stenen in het rondt zwaait. Het puin komt hard aan. Na een paar rake klappen over en weer komen er vier Skeletons uit de kamers gelopen die ons ook aanvallen. Nadat dit gevecht ten einde is gaan we de kamers doorzoeken. Alhoewel het luxe kamers zijn, vinden we niet veel van waarde, misschien wat berenhuiden die dienen als tapijten maar die zijn te lastig om mee te nemen. Hier en daar zien we bij kastjes wat sleesporen staan, alsof deze ruimtes al eerder doorzocht zijn. In een van de kamers zien we een holte onder het bed en vinden een pouch met 40 pp en een pouch met gems ter waarde van 1.200 gp. Wellicht van een voorname gast. In de laatste twee kamers hangen spiegels waarvan het glas kapot is en op de grond ligt. Aan het einde van de gang zien we een tunnel in de rotswand waar de Bulette uitgekomen is. Verderop is deze ingestort.

We gaan terug de gang in en volgen de dwarsgang verder. Even later zijn we in een soort troonkamer dan wel een ontvangstkamer. In deze kamer staat een troon en twee standbeelden. Tevens zien we twee trappen die naar boven gaan. We gaan eerst terug de gang om de begane grond verder te verkennen en komen in een tweede eetzaal. We openen een dubbele deur aan de achterzijde en zien een berg verschroeid hooi in een van de hoeken liggen. Dit moet een stal zijn. Ben ziet recente sporen van paardenhoeven. De stal gaat verderop over van plaveisel naar rotsachtige bodem en muren. Ben hoort wat hoefgetrappel in de verte en hij hoort een geluid van metaal op steen. We besluiten eerst terug te gaan. In een gang bekijken we een stevige dubbele deur die weleens beveiligd zou kunnen zijn. Er lijkt iets niet pluis mee. Ben weet met een spreuk het slot te openen maar toch lijkt nog iets de deur tegen te houden. Ben neemt een mechanisme waar dat de boel blokkeert. We gaan verder en komen in een ruimte die eens de badkamer moet zijn geweest. Er ligt een lijk in een bassin waar geen water meer in staat. Als we dichterbij komen zien we wespachtige beesten rondom het lijk vliegen.



Ook lopen er kadavers rond waar ook wespen in en uit vliegen. We moeten er weer tegenaan. Storm weet een aantal kadavers goed te raken en deze spatten als gevolg van de lightning damage uit elkaar. Als ze neer storten komen er Wasp-Swarms uit tevoorschijn gevlogen. Dit gebeurt bij elke gedode kadaver. We hebben bijna alle Swarms verslagen als Ben neergaat. Dan slaat Aeronal de laatste Swarm neer en Gwendolyn stabiliseert Ben snel en brengt hem bij. We doorzoeken het lijk op de bodem van het bad en vinden onder zijn broek nog een dolk. Het blijkt een magische dolk te zijn. Verder vinden we niets van waarde in de badkamer. Ben opent de zijdeur en daarachter zit een aparte badkamer, een soort privé badhok waar niets in te vinden is.

We gaan terug de gang in. Ben kijkt door de openstaande deur aan het einde van de gang. De gang die daarachter zit gaat een bocht om. Verderop zit een dwarsgang maar die is ingestort. Ben loopt verder en hij ziet op het eind een stevige houten deur. Achter de deur hoort hij een metaalachtig geluid. Ben kijkt onder de deur door en ziet licht schijnen. Hij hoort wat gemompel in een taal die hij niet herkent en dan weer metaalachtige geluiden. Aeronal, die op magische wijze alle talen kan verstaan, gaat luisteren en hoort een Giant dialect. Hij denkt dat het een Gnoll-achtig wezen is en er moeten minimaal drie verschillende zijn. We gaan voor de verrassingsaanval en Ben gooit de deur open. We zien een ruimte met een buizenstelsel en een waterrad. Er loopt een riviertje door de ruimte maar het waterrad staat stil omdat de stroming zeer zwak is. In de ruimte bevinden zich een aantal Gnolls die kennelijk aan het werk zijn met de buizen en het rad. We vallen meteen aan. De leider van de Gnolls roept tijdens de strijd een aantal Skeletons op. Als bijna alle Gnolls dood zijn stelt de leider voor om dit op andere wijze af te doen. Als wij hem laten gaan en vertelt hij wat hij weet, is zijn suggestie. Thirza gaat akkoord en maant iedereen te stoppen met aanvallen. Hij vertelt dat sommige mechanismen in het kasteel werken via het buizenstelsel dat wordt aangedreven door het waterrad, maar dat defect is. Maar hij heeft nu geen werkers meer om het rad te repareren want die hebben wij

gedood. Het is dus aan ons ermee te doen wat we willen. We besluiten dat hij kan vertrekken. Thirza vraagt hem over Coaltongue, maar hij weet niet waar Coaltongue is. Zijn vertrekken zijn waarschijnlijk te bereiken via de lift. We vragen hem waarom de deur niet open gaat. Hij geeft aan dat het buizenstelsel eerst moet worden gerepareerd. Nadat hij nog wat losse informatie met ons heeft gedeeld, is hij vrij om te vertrekken. Voordat hij wegloopt vertelt hij nog iets over de lift. Deze wordt bedient door een aantal schakelaars. En het enige wat hij daarover weet is A-4 en D-6, maar meer ook niet. Er zou flink aan gesleuteld zijn door engineers. We moeten dus proberen om zelf het rad te repareren. Ben bestudeert het waterrad eens goed op basis van zijn mechanische vaardigheden. Hij denkt dat hij wel weet hoe hij het rad moet repareren maar hij mist een paar onderdelen. Hij kijkt in de kisten en vindt onderdelen die daarvoor door kunnen gaan. We voeren gezamenlijk ongeveer een uur aan reparatiewerkzaamheden uit en dan moet het rad weer kunnen draaien. Maar omdat het water niet hard genoeg stroomt draait het rad niet vanzelf. Hoe we het water aan het stromen moeten krijgen weten we niet en we besluiten de ruimte te verlaten.

We gaan terug naar de troonzaal c.q. koninklijke ontvangstkamer, daar we deze de vorige keer slechts vluchtig hebben gezien. Bij nader onderzoek ziet deze er rijkelijk versierd uit met mooie doch half verschroeide wandkleden. Aeronal ziet wat magische aura's, zijnde twee everburning torches. We gaan de trap op naar boven via de linker trap. In de gang boven zien we twee deuren. Ben denkt een voetspoor te zien maar Storm draaft er door heen. Gwendolyn kijkt er nog even aandachtig naar en ontdekt sporen van meerdere personen, laars afdrukken en klauw afdrukken. Deze klauw afdrukken lijken van kwaadaardige wezens te zijn en zijn recenter dan de sporen van laarzen. Ben controleert de eerste deur waar de sporen naartoe lopen en opent deze. Erachter zit weer een gang met twee deuren, een grote en een kleine. De voetsporen zijn hier ook te zien. We besluiten om eerst de kleinere deur te proberen. Erachter zit een smalle gang die uiteindelijk uitkomt in een klein kamertje waar wat schaalpjes en potjes staan. Gwendolyn onderzoekt de potjes en schaalpjes en ze lijken gebruikt te zijn voor het mengen van kruiden en dergelijke. In de aangelegen kamer staan wat lege kasten met sporen van kruiden. We gaan de smalle gang weer verder in waar verderop een opening in de muur zit met daarachter een wandkleed, een geheime doorgang. We horen wat gebrabbel vanuit de opening. Aeronal loopt er voorzichtig heen en luistert welke taal dit is. Hij hoort enkele woorden in het Supernal. Hij hoort iets over: "*Stuk maken,*" en: "*Dingen in een andere kamer, waar de anderen zijn.*" Dan hoort hij: "*Waar is Kazyk? ... Die is daar achter aan het kijken.*" Ben probeert onder het gordijn te kijken en ziet een grote ruimte met pilaren en omgevallen en kapotte banken. In de ruimte ziet hij een aantal Devils. Een grote en een kleine. Ze lopen wat heen en weer en schoppen tegen brokstukken op de grond. Thirza wil eerst verder de gang door en we sluipen stilletjes langs het gordijn. Verderop is nog een opening met een gordijn. Ben kijkt ook hier onderdoor. Hij ziet dezelfde ruimte met nog een aantal Devils. Een van de pilaren is omgevallen. We sluipen verder door de gang, die rondom de ruimte lijkt te lopen. Verderop staat een deur op een kier waar ineens een Devil uit vandaan komt. Hij zegt: "*Wie zijn jullie?*" en brult dan: "*Indringers!*" gevolgd door: "*Kazyk!*" Er ontstaat nu een strijd die moeilijk wordt omdat we achter elkaar staan in de smalle gang. We worden van alle kanten door diverse soorten Devils aangevallen, die zich door teleporting makkelijk verplaatsen. Thirza voelt zich ingesloten en teleporteert haarzelf, samen met Storm de grote ruimte in daar een van de wandkleden inmiddels is weggetrokken. Dit lijkt bijna een noodlottige beslissing want in die ruimte staan twee grote Devils, die niet aarzelen en meteen aanvallen. We vechten dus in twee kampen en het wordt spannend. Thirza stort al snel ter aarde omdat de grote Devils haar buitengewoon goed weten te raken, maar Storm weet haar weer op de been te brengen. Dit ontgaat de grote Devils niet en ze herhalen het ritueel en Thirza gaat wederom neer. Storm weet haar nu alleen te stabiliseren. In de gang zijn de Devils inmiddels verslagen en dus komen de anderen ook de grote ruimte binnen. Thirza ligt er echter nog altijd kritiek bij, maar als de grote Devils verslagen zijn is het gevaar ook voor haar geweken. Ben weet uiteindelijk het laatste monster af te maken en we zuchten. Het heeft ons veel kracht gekost dit gevecht te winnen. Thirza komt weer bij en we moeten onszelf oplappen en zijn gedwongen een lange periode te rusten.



Gwendolyn vraagt aan Thirza over de duivel die Kazyk werd genoemd. *"Is dat niet dat duiveltje die in het Fire Forest naar het kistje vroeg?"* Thirza moet even nadenken en bevestigt dit dan, maar meer hierover weet ze ook niet meer te vertellen.

We gaan de Devils onderzoeken en vinden 3.600 gp en 7.800 gp aan gems op deze wezens. Een van de Devils heeft een ring of fury en die nemen we ook mee. Ben hoort ineens een metalen geschraap uit een van de hoeken komen. Hier zit weer een pijp in het plafond. En ja hoor, Ernest komt weer uit de pijp gekropen. Hij zegt geluiden gehoord te hebben en vraagt of we hulp nodig hebben en of we die mace waarnaar we op zoek zijn al gevonden hebben. We wimpelen dit af en hij verdwijnt weer de pijp in. Ben besluit om nog even de kamer te doorzoeken, maar vindt niets bijzonders. Ook het altaar dat in deze ruimte staat heeft geen bijzonderheden. Deze ruimte moet een soort kapel zijn. Dan gaan we door de gang de kamer binnen waar Kazyk uit vandaan kwam. Dit is een eenvoudige kamer met een kast en een bed. In de kast verstopt tussen boeken vindt Ben een kistje met wat mooie juwelen, waarvan Thirza inschat dat ze circa 9.200 gp waard zijn. Er zitten twee deuren in deze kamer. Het lukt Ben niet om de linker deur te ontgrendelen, dus ramt Storm de deur in. Dit is een sobere kamer. Er staat een grote spiegel in die gebarsten is en waarvan er enkele scherven op de grond liggen. Thirza onderzoekt de spiegel en ontdekt een magisch aura aan de spiegel. Dan ziet ze ineens een flikkering in de spiegel en ziet ze iemand met een berenschedel in de spiegel verschijnen. Ze blijft kijken en dan kijkt de figuur ineens haar kant op. Ze vraagt wie hij is. Er komt geen antwoord terug, maar de figuur blijft wel naar Thirza staren. Ze vermoedt dat het een Inquisitor is. Ze loopt weg bij de spiegel en wil een kleed over de spiegel gooien, maar dan knalt ineens de rest van het glas uit elkaar en is er niets meer van de spiegel over. Ze vertelt ons wat ze gezien heeft. Ben besluit om terug naar de vorige kamer te gaan en loopt naar de andere deur, die op een kier staat. Het lijkt alsof er brand in deze kamer is geweest. Er staat een boekenkast in deze ruimte, maar de boeken, die in de kast staan, zien er verbrand uit. Hij onderzoekt de kamer en hij ziet dat er wat met een van de wanden aan de hand is en weet een paneel opzij te schuiven. Hij vindt een gang die een hoek omgaat. Aan het eind van de gang ziet hij een kist in een ruimte. Hij sluipt ernaar toe. In de ruimte staat nog een kist en in het midden van de ruimte is een rijkelijk gedecoreerde poel. Er komt een kruidige frisse lucht uit de poel vandaan. De poel, maar waarschijnlijk de vloeistof erin, geeft een magisch aura af. Thirza kijkt in de poel maar ziet er niets in. Hij lijkt ruim een halve meter diep. Gwendolyn bestudeert de poel en voelt aan het water en ontdekt dat dit een geneeskrachtig bad moet zijn. Ben onderzoekt de eerste kist. Hij mist de beveiliging en als hij de kist opent wordt hij door een naaldje geraakt dat uit de kist schiet en loopt wat schade op. In de kist zitten diverse doeken en ook een afgesloten kistje. Ben weet het te openen en hij vindt drie potions, één potion of resistance lightning en twee potions of resistance necrotic en een pouch met 2.500 gp. Dan onderzoekt hij de tweede kist en detecteert nu wel de beveiliging. In de kist zitten boeken over geneeskrachtige kruiden, doeken en een scroll speak with death, twee houten kistjes en een pouch met eveneens 2.500 gp. Kennelijk een reserve voorraad. In het ene kistje zitten drie flasks of holy water. In de andere zitten twee potions of resistance cold.

We nemen alles mee en gaan weer terug naar de kapel. Achter in de ruimte is nog een deur die half open staat. We kijken in de ruimte en zien een rij standbeelden staan. Aeronal onderzoekt ze. Het zijn Paladijnen, Clerics en andere geestelijke strijders. Ze zijn niet magisch en dus lopen we de ruimte door en gaan terug naar het trappenhuis. Daar is nog de deur die gebarricadeerd is met planken. Aeronal en Ben luisteren aan de deur. Zij horen gelach. We gaan voor de strijd. Storm rukt de planken van de deur en opent de deur. Het is inmiddels stiller geworden. We lopen een korte gang door en komen dan in een grotere ruimte. Er staan diverse tafels met borden, kannen en kruiken en aan de tafels zit een ondoed gezelschap. Het gelach valt nu helemaal stil en alle ondoden draaien zich om en kijken ons aan. Ze zijn feestelijk gekleed in restanten van wat eens fijne kledij is geweest. Aan de sierlijke zilveren vorken die ze vast hebben zitten smakelijke stukjes van hun eigen vlees geprikt. De

troubadour laat zijn luit langzaam zakken. Hun expressie straalt iets uit van: *"Hoe durven jullie ons te storen!"* Het meest walgelijke is echter het creatuur achter de hoofdtafel. Een slijmerige massa waarin zich een royale hoeveelheid beenderen en halfrottende lichaamsdelen bevindt. De stilte wordt verbroken als de troubadour zegt: *"Aha, daar is onze volgende maaltijd!"*

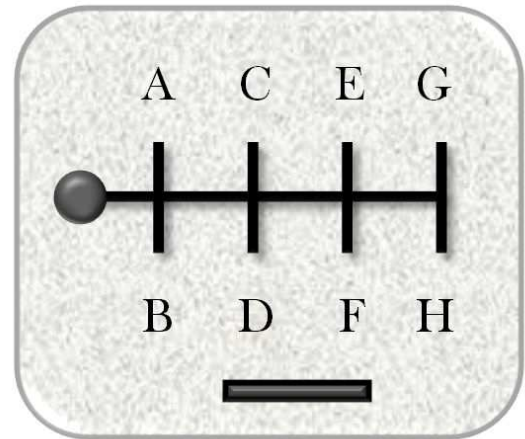
We vallen zonder meer aan. Ben wacht geen seconde en weet meteen de zwakste gasten af te maken. De slijmerige massa, een Ooze, zegt dan: *"Findal, doe er wat aan."* Waarop de bard zegt: *"Zeker mijn Lord!"* We zien plots drie identieke Findaltjes naast hem verschijnen en we weten even niet meer wie de echte is. De Ooze komt op Ben af en hij voelt een koud en pijnlijk aura om de Ooze heen. Tijdens de felle strijd zakt Storm in elkaar als gevolg van een cumulatie van schade, maar hij wordt tussentijds weer opgelapt door Ben. Uiteindelijk weet Thirza de ondode bard Findal als laatste af te maken. Onze strategie lijkt weer eens te werken en we doorzoeken alle slachtoffers op buit. We vinden voor circa 12.000 gp aan prachtige gems. Ben onderzoekt de ruimte en vindt achterin een doorgang die naar enkele keukenvertrekken leidt, waar niets is te vinden. We denken dat we alles doorzocht hebben op de eerste verdieping en gaan terug naar beneden.

De klaarblijkelijk enige optie, naast de geblokkeerde deur die vermoedelijk van de lift is, is de grot achter de stal, waar we nog niet geweest zijn. Ben gaat voorop en wij volgen op korte afstand. Voorzichtig wordt de donkere grot doorzocht. Op een gegeven moment hoort Ben ergens van linksachter wat slagen op metaal. We lopen voorzichtig die kant op en horen weer een soortgelijk geluid. We zien een steen die er beschadigd uitziet met krassen en stukjes er af. Gwendolyn ontdekt dat er met een metalen voorwerp op geslagen is. Even later horen we ook hoefgetrappel, maar dat stopt plots. Dan zien we een brug over een smal beekje heen en verderop zien we nog een brug. Op deze brug staat een ondode Knight op een bijzonder paard. Hij heft zijn greatsword op en schreeuwt: *"Aanvallen!"* Als hij dichterbij komt zien we de ogen van het helse paard rood oplichten. Vrijwel direct nadat we in gevecht zijn komt er nog een Knight aan op eenzelfde paard. De Knights richten niet heel veel schade aan, maar zijn zeer goed beschermd. De Hellsteeds laten een spoor van vuur achter dat het zicht blokkeert en schade doet als je er in of naast staat. Als de eerste Knight is afgemaakt vecht zijn Hellsteed nog even door en slaat dan op de vlucht. En als Storm dan de laatste Knight afmaakt kunnen we weer verder op onderzoek, maar niet nadat we de twee magische zwaarden en 900 gp van de ondode Knights hebben meegenomen. We doorzoeken de grot en zien dat het riviertje door rotsblokken wordt onderbroken. Het ziet er uit alsof dit bewust is aangelegd. Om het rad in de ruimte verderop te laten draaien moeten we deze blokkade waarschijnlijk weghalen. We weten in ongeveer drie uur tijd de stenen weg te krijgen en de rivier stroomt weer enigszins. We gaan in de richting van de lift en bij de uitgang van de stallen horen we water borrelen en stromen door de buizen. Kennelijk werkt het buizenmechanisme weer.



Als we in de gang van de lift zijn aanbeland kijken we ook nog even door de deur van de badruimte en zien we dat er ook weer water in het zwembad zit. Als we voor de lift staan horen we voetstappen aankomen. Er komt een van de Gnomes aan en hij vertelt dat er een Knight van het leger, dus geen ondode, het kasteel binnenkwam, mogelijk een verkenners. Ze hebben hem verjaagd met een pijlenregen. Hij vraagt of we de mace die we zochten al gevonden hebben. We antwoorden negatief en hij vertelt dat zij ook nog geen echte waardevolle schatten gevonden hebben. Dan ziet hij het water in het zwembad en zegt opgetogen: *"Hé, kijk daar eens,"* en hij gaat zijn maatjes halen. Ben probeert ondertussen de deur van de lift te openen, hetgeen nu makkelijk gaat. In de lift zelf zien we echter een ondode staan, een Feaster of Flashing Souls. Deze valt zonder omwegen direct aan en er barst een gevecht los. Gwendolyn wordt geraakt en stort na een poosje ineens neer als gevolg van een kwaadaardig effect dat zich uit. Storm komt meteen te hulp en brengt haar weer bij. En na een korte maar heftige strijd is de Feaster niet meer.

We gaan de lift in. We zien een schakelpaneel met een hendel en een gleuf en in de vloer zien we een luik zitten. Thirza kijkt omhoog en ziet in de hoogte een zilverachtig vlies zweven dat zachtjes op en neer lijkt te golven. Er lijken geen deuren op de verdiepingen te zitten, het is één lange schacht. Ben morrelt zonder verder overleg aan de schakelaar en zet hem op A. De lift beweegt en we voelen ons even bevroren maar als de lift na korte tijd stil staat kunnen we weer bewegen. Er zijn geen in- of uitgangen. Dan zet Ben de schakelaar op D. We voelen ons weer even onbeweeglijk, maar ondertussen zien we dat de buitenste rand van de vloer wat beweegt. De lift komt weer stil te staan. We proberen wat na te denken over de logica en wat ons eerder verteld is en Ben schakelt verder naar F en we voelen de lift weer omhoog gaan. Als de lift weer



stopt horen we een whoesh achtig geluid van boven. Een fireball slaat op pijnlijke wijze in en als de rook optrekt zien we een Fire Elemental staan. Na een korte strijd verdwijnt deze en komt de lift vanzelf weer in beweging. Ben zet de lift in zijn neutrale stand. Terwijl we omhoog gaan schieten er allemaal pijlen en darts langs ons heen en sommigen van ons lopen wat schade op. Inmiddels hoger in de schacht aangekomen, zien Ben en Gwendolyn onder het vlies een nagenoeg onzichtbaar krachtveld zitten. Gwendolyn zet de schakelaar op A en gooit vier goudstukken in de gleuf. De gleuf is groter dan nodig voor de goudstukken en we merken geen effect. De lift komt weer vanzelf in beweging en komt inmiddels stap voor stap in de buurt van het krachtveld. De lift stopt nu op ongeveer de helft van de schacht. Ben besluit om eens onder de liftvloer te kijken en hij opent het luik. Door het luik ziet hij het mechanisme van het schakelpaneel. Met wat acrobatische toeren kruipt hij onder de vloer en kijkt naar het mechanisme. Ondertussen verschijnt boven de vloer een Shadow Humanoid en het is weer raak. Terwijl er over en weer klappen vallen, ontdekt Ben dat de schakelaar voor nu het beste op H gezet kan worden, hetgeen door Storm gedaan wordt. Ben puzzelt verder. De Humanoid verdwijnt ineens weer. De lift gaat weer omhoog om dan weer te stoppen. Even nemen we een apart gevoel waar. Het lijkt alsof we door een wolkendek heen gegaan zijn en dat de zon vrij spel had. Thirza voelt aan de muren van de schacht, maar deze zijn stevig en solide. Ben heeft ondertussen ontdekt dat de randen van de vloer naar beneden kunnen klappen, maar heeft dit mechanisme weten te blokkeren. Kort daarna begint de lift weer te bewegen en dan horen we klikkende geluiden, maar gelukkig zijn de randen van de vloer succesvol geblokkeerd. Een val naar beneden had van deze hoogte erg naar geweest. De lift begint weer te bewegen. We weten het even niet en dus zet Aeronal de schakelaar maar op D. We zien het krachtveld nu duidelijk en het zal ons waarschijnlijk gaan verpletteren. Ben gilt plots van onder de vloer: "C!" Aeronal gooit de schakelaar direct in stand C en het krachtveld verdwijnt. We gaan nu door het zilveren vlies, hetgeen verder niets doet. Het lijkt wel alsof we op een vloeibare zilveren massa staan. Vanuit sommige wanden komt een rode gloed. We hebben het idee dat we wat lichter zijn, alsof de zwaartekracht anders is. We zien een deur en een opening aan de andere kant van de lift. Na wat denkwerk en overleg krijgen we het idee dat we op een andere Plane zijn. Ben kijkt in de ruimte naast de lift en ziet een buizenstelsel, wat haast wel met de lift te maken moet hebben. Tevens ziet hij een hendel maar daar blijft hij toch maar even af. De deur lijkt niet afgesloten. Ben opent de deur en hij ziet een gang met een stenen vloer, maar met een rode gloed. Aan weerskanten ziet hij kleine sleuven in de muren. Ben loopt voorzichtig door de gang heen. Dan ziet hij op het eind van de gang een ondode Lieutenant rondlopen, die hem ook ziet. Ben stormt op hem af en de Lieutenant schreeuwt: "Intringers, haal de anderen." Ben hoort vanachter de muur wat geluiden alsof anderen zich daar gereed maken. Ben kijkt snel in een van de gangen achter de muur en ziet daar inderdaad enkele ondoden staan, die hun bogen gereed maken. Ben staat tevens bij een grote dubbele deur en ruikt daar een brandlucht achter. We raken in gevecht met een groep ondode soldaten en het wordt spannend, daar we tijdens onze reis met de lift ook al een en ander te verduren hebben gehad.

Ben komt weer terug de gang in. Storm, die inmiddels voorin de gang is gekomen, krijgt een paar rake tikken en gaat neer. Thirza weet met haar teleport powers Storm in veiligheid te brengen. Gwendolyn gooit vervolgens een potion of healing bij Storm naar binnen, die daarmee weer bij kennis komt. Hij neemt zelf nog een potion of regeneration om nog een bijdrage aan de strijd te kunnen leveren. Als Gwendolyn de laatste Lieutenant afmaakt is ook dit weer voorbij en zijn we blij dat we allemaal nog leven.

Het lijkt ook alsof hier de tijd langzamer gaat, een rustpauze om op adem te komen duurt wat langer, maar die hebben we wel nodig. Ben loopt verder en ziet een dwarsgang en kijkt door een openstaande deur. Hij ziet een luxe verblijfsruimte en vindt wat luxe kunstvoorwerpen ter waarde van ca. 1.500 gp, die in de tas gaan. De volgende kamers zijn ook verblijven en daar vinden we ook nog voor 10.200 gp aan kunstvoorwerpen. Daar ook avonturiers kosten hebben, nemen we ze maar mee voor de verkoop.

De dubbele deuren waarachter de branderige geur vandaan zijn stevig en groot. Voordat we deze openen moeten we eerst op krachten komen. We beseffen dat de tijd kritisch wordt, temeer er al een verkenners van het Ragesische leger is gesignaleerd! We vinden het risico van direct doorgaan te groot en lopen terug naar de lift. Ben controleert de hendel, maar hij kan er niet veel aan zien vanwege het zilveren vlies. We besluiten om in de lift te gaan rusten. Dit blijkt goed te gaan en we kunnen weer op volle sterkte verder.

Thirza zegt tegen Ben dat hij de deuren goed moet controleren. Ze zitten op slot, maar dat is geen probleem voor Ben en hij ontgrendeld ze vrij gemakkelijk. Als we de deuren openen zien we een zeer grote ruimte. Voor in de ruimte tussen twee trappen staat een skelet van een grote Draak met een plakkaat ervoor. In de ruimte staan pilaren waarvan sommige zijn ingestort en het puin ligt over de vloer verspreid. Her en der branden wat kleine vuurtjes van stukgeslagen houten banken. Achterin zit een donkere ruimte met wat van hieruit lijkt op een brandende en fonkelende kolom van geel vuur. Verspreid in de ruimte staan diverse ondoden....



Ben ziet ook een man in de ruimte staan met een dierenschedel op zijn kop, dit moet een Inquisitor zijn. Het lijkt wel alsof ze ons op stonden te wachten. Als Ben de kamer binnen loopt ziet hij nog een aantal Skeletons staan. Hij ziet rechts na de trapopgang een hele mooie dubbele deur in de muur. De Inquisitor komt naar voren, cast een spell en alles wordt donker voor de ingang van de ruimte. Even later cast hij een muur van vuur in de gang richting de lift en de verblijfsruimten achterin de gang waar wij vandaan gekomen zijn. De terugweg is dus geblokkeerd. We zoeken onze weg door het donkere gedeelte, maar raken opgesplitst en kunnen ons dus niet concentreren op één vijand. Het wordt een moeizame strijd waarbij er ook vuurmuren in deze ruimte verschijnen, die ons schade doen. Even later blijkt er nog een vijand te zijn. Een Hellcat wordt zichtbaar naast Thirza en haalt uit. Storm moet veel klappen incasseren en gaat neer. De Inquisitor gooit nu nog een zone van duisternis de ruimte in waardoor de ruimte over de hele breedte is verduisterd en we volledig van elkaar zijn gescheiden, althans visueel. Storm wordt nog bijgebracht door Thirza, die hem een potion of healing toedient, maar zodra hij weer bij kennis is wordt hij weer neergehaald door een van de Lieutenant Skeletons. De Hellcat wordt weer onzichtbaar, maar hij komt ook niet meer tevoorschijn. Is hij misschien gedood door de schade van een blast? Aeronal en Gwendolyn doen verwoede pogingen om al zwevend boven de duistere materie hun pijlen en spreuken of de monsters af te vuren, maar als dan uiteindelijk Aeronal de Inquisitor afmaakt blijkt dat we Storm hebben verloren. Het lijk van de Inquisitor verdwijnt ineens in een wolk van rook. De duisternis is daarmee ook verdwenen, maar de muren van vuur richting de lift staan er nog steeds.

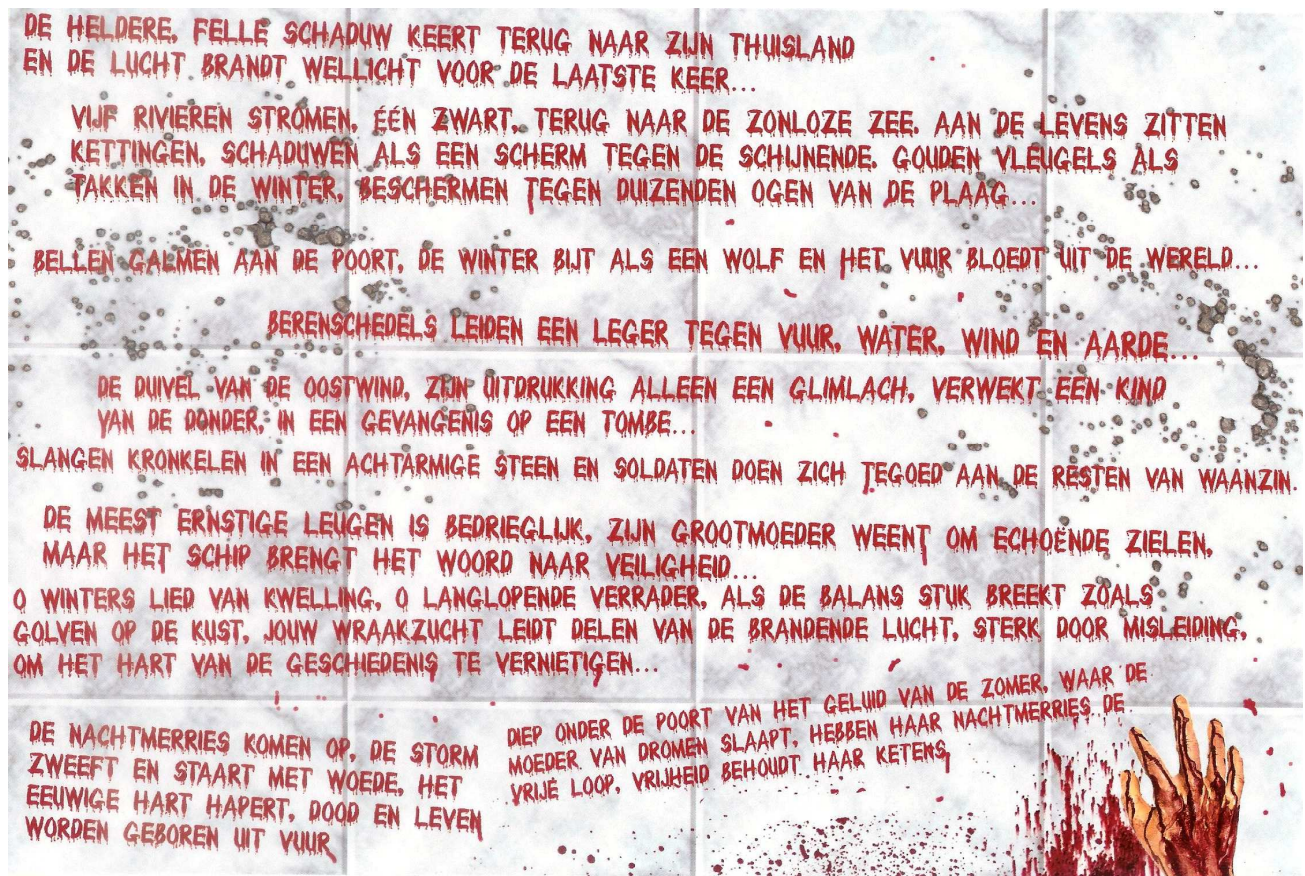
Thirza kijkt in de richting de kolom van vuur aan de andere kant van de ruimte. Als ze de ruimte betreedt voelt ze schadelijke tintelingen, maar met haar bescherming tegen necrotic

damage heeft ze hier geen last van. In de ruimte is een kolom van elektrisch witgeel vuur. Het lijkt alsof er gedaantes in zweven, maar ze zijn niet herkenbaar. Vermoedelijk worden er duistere krachten uit het vuur onttrokken. Thirza vraagt zich af als deze vuurkolom dooft, de vuurstorm ook afgelopen is. Links van de vuurkolom ziet ze een soort slee zweven in de lucht, die normaliter wordt getrokken door een span paarden of iets dergelijks. In het schutbord van de slee zit een klein rond gat waarachter een vreemde duisternis schuilt. De hele achtermuur van de ruimte lijkt te ontbreken. Ze kan helemaal naar buiten kijken over de vlakte met de vuurstorm aan weerskanten. Het pad is nog steeds vrij van vuur en dan ziet ze onder haar een groot leger door de kloof naar het kasteel marcheren. Honderden Ragesische soldaten en Elfen in wapenuitrusting volgen vermoedelijk Generaal Magdus naar de ingang. Dan ziet ze nog net dat sommige soldaten naar boven wijzen, in haar richting. Ze ziet de generaal orders uitdelen en het tempo wordt verhoogd, waardoor het een kwestie van enkele minuten is voordat ze bij de poort zijn. We kunnen hier nu niets doen en gaan dus terug de grote ruimte in.

Aeronal leest het bordje bij het skelet van de Draak. Er staat: *“Syana, Celestial Defender of Ysengled, Noble Foe.”* Gwendolyn weet iets uit haar herinnering naar boven te krijgen hierover: *Een Half-Elf genaamd Aregal in Vidor heeft visioenen gehad van zijn gouden Draak-god op zoek naar een fragment van haar ziel. De Draak wordt echter gevangen gehouden in een sluimertoestand. Een machtige Dragonborn – met vermoedelijk de naam Khadral - zou bezig zijn haar te helpen bevrijden. En: Uit restanten van boeken in de ruïnes van de Taranesti in de moerassen nabij Vidor en Seaquen weten we op te maken dat de Taranesti destijds gehoor hebben gegeven aan een oproep om ten strijde te trekken tegen Coaltongue in de bossen van Ycengled Phuurst. Ook werden de Draak Syana en haar dochter Trilla genoemd .*

Ben probeert op verzoek van Thirza de grote dubbele deur te ontsluiten, maar dit mislukt en het slot zit nu zo vast als een huis. We besluiten dan om eerst om de hoek van de half openstaande deur tegenover de ingang deur te kijken en zien een gang met enkele gewone deuren. Er zijn een paar slaapvertrekken alwaar we edelstenen ter waarde van 4.000 gp vinden. In een van de ruimtes bevindt zich een rond altaar waarin een vlam brandt. Aeronal kijkt ernaar en denkt dat dit een altaar is voor aanbidding van de Torch of the Burning Sky of iets dergelijks. Ben ontdekt een geheime deur en daarachter is een ruimte met drie spiegels. Deze lijken in verbinding te hebben gestaan met andere spiegels, zoals we eerder hebben gezien. De Inquisitor lijkt diegene te zijn die Thirza zag in de spiegel in de ruimte waaruit Kazyk de Devil te voorschijn kwam. We gaan terug de gang in en Ben opent de laatste deur. Dit is een grote kamer met een bankstel erin en in een aparte ruimte een bed. Ben vindt nog voor 2.000 gp aan antiek in deze ruimte. Hij vindt ook nog een geheim compartimentje met gems ter waarde van 6.000 gp.

Er zit nu niets anders op om terug te gaan naar de grote ruimte en de mooie deuren bovenaan de trap in te beuken. Dit lukt met veel moeite. De hitte van het magische aura van deze plane neemt iets af als we de ruimte betreden. Het voelt alsof de ruimte beschermd is tegen bepaalde invloeden en het lijkt alsof de tijd hier bijna stil staat. Op de grond ligt een man, zijn gezicht verwrongen door pijn en zijn lichaam nat van het zweet. Zijn vingers zijn rood van het bloed. Bloed waarmee hij iets op de grond geschreven heeft. Naast de man ligt een mace, maar van andere waardevolle spullen lijkt geen sprake te zijn. Ben onderzoekt de man. Het is een man met een kapotte dierenschedel om zich heen. Hij leeft nog. We kijken naar de tekst op de vloer en lezen het volgende:



We halen de mace weg en dienen de man een potion toe. Hij komt bij en kijkt ons even aan. Met een deels cynische maar ook opgeluchte ondertoon zegt hij: "...Bedankt. Ik ben Darius, Inquisitor van Drakus Coaltongue."

Hij krabbelt overeind en gaat zitten. Thirza vraagt zonder tussenpozen waar Drakus Coaltongue is, of dit de Torch of the Burning Sky is en wat er gebeurd is.

Darius vertelt: "Ik stond met twee wachters te praten en plotseling viel een van hen voorover, de ogen wijd open en zijn keel doorgesneden. In een flits zag ik een donkere Half-Elf met een zwarte scimitar, maar voor ik het beter kon zien verdween hij in de schaduwen. De deur van de troonzaal vloog open en een prachtige vrouwelijke Dark Elf met violet gekleurd haar knalde met een zweep. De uiteinden vlogen om mijn nek en voor ik kon reageren werd ik naar haar togetrokken, gevolgd door een kus van haar. Ik schreeuwde nog om hulp, maar ze waren blijkbaar niet alleen. Een derde witharige Dark Elf vrouw hield de aangesnelde versterking tegen. De wereld begon te draaien en ik wist nog naar deze ruimte te strompelen en zag hoe het lichaam van Drakus door ze werd weggedragen. Meteen daarna volgde een extreme explosie van vuur alsof de wereld uit elkaar spatte. Ik voelde, half bij bewustzijn, de kracht ervan in de lucht hangen en besepte dat de Torch moest zijn geactiveerd. Daarna zakte ik in elkaar en ik weet niet of alles wat ik daarna gezien heb waar is. Het trage verloop van de tijd hier heeft mij kennelijk ervan weerhouden te sterven."

Ben vraagt waar de Torch gebleven is. Darius mompelt dat die waarschijnlijk hier niet meer is en hij krimpt weer ineen. De mace op de grond is van Darius. We stellen vast dat hij een gruwelijke ziekte heeft. Aeronal kan hem waarschijnlijk genezen, maar wacht daar nog even. Ben vraagt naar het geschrevene op de vloer. Darius kijkt ernaar maar hij weet niet meer dat hij dit geschreven heeft en wat er van klopt. We schrijven de tekst over. Dan vragen we over de ruimte die weer achter deze ruimte zit. Dat is de troonzaal. Thirza blijft bij Darius en wij openen de deuren. We zien de twee lijken van de vermoorde wachters liggen in een plas bloed. Er staat een troon in de ruimte en er hangen schilderijen en versierselen aan de muur. Achter de troon zit nog een deur. De troon lijkt iets magisch te hebben. Er zit een aura om heen dat iets tegenhoudt en ook zijn er magische sporen die iets met commanding te maken hebben.

Thirza vraagt aan Darius wat er achter de verste deur zit. Dat is het privévertrek van Drakus Coaltongue. Thirza vraagt of hij wat kan vertellen over de troon, maar daar weet Darius niets vanaf. Dan vraagt ze over de slee, maar daar wil hij pas wat over vertellen als hij door ons genezen wordt. Hij is nog te zwak om zijn ziekte zelf te verwijderen. Volgens Aeronal is hij in deze wel betrouwbaar en we besluiten om hem te genezen. Dit lukt Aeronal echter maar ternauwernood, de eerste poging helpt Darius wel van zijn ziekte af, maar verwondt hem tevens. Darius raakt bewusteloos en we weten hem bij te brengen. Hij moet wel over behoorlijke fysieke reserves beschikken.

Zoals afgesproken vertelt hij over de slee. Hij haalt een donkerpaarse gem uit zijn gewaad en geeft deze aan Thirza. De gem is deels doorzichtig en in het binnenste fonkelt het. Het is een geladen soul gem die de slee activeert. De slee is een luchtslee waarmee Drakus Coaltongue eventueel kon vluchten door de magische achterwand in tijden van gevaar.

Darius vraagt ons over de status van het kasteel en wij vertellen hem over de toestand die wij aantreffen en zoals die nu is. Tevens vertellen wij hem dat het Ragesische leger voor de deur staat of inmiddels al binnen is. Darius wrijft over zijn voorhoofd en zucht. Ben probeert ondertussen de deur van het verblijf van Drakus Coaltongue te openen, hetgeen na twee pogingen lukt. Onder de deur loopt een spoor van bloed. Het koninklijke bed in de ruimte is doordrenkt met bloed en het is duidelijk dat Drakus er daar uitgesleept is. De ruimte is rijkelijk versierd en ook hangt er aan de muur een Drakenschedel als trofee. In de schedel vindt Ben een geheim compartimentje waarin een sleuteltje zit. Ben opent een van de zijdeuren in het vertrek. Hierachter zit een badkamer. Alhoewel we denken dat ook dit een genezend bad is, wagen we ons er niet in. In een kastje vinden drie potions of cure moderate wounds en 10 feybread biscuits die we meenemen. Dan gaan we naar de andere zijkamer. Deze deur zit op slot en de sleutel past niet, maar voor Ben is dit, in dit geval, geen probleem. Hij ontgrendelt de deur, en er knalt een vuurstraal uit waardoor Ben flinke schade oploopt. Erachter zien we een schatkamer. Er staan twee zware kisten en er ligt een berg met munten, edelstenen, sieraden en kunstvoorwerpen alsmede enkele items op de vloer. Ben doet, nadat wij een stapje terug hebben gedaan, een poging om de kist te openen en hapt weer naar een vuurstraal, maar de kist is wel open. De andere kist wordt met de sleutel geopend. We komen dichterbij en vinden in totaal 45.000 gp en voor 58.000 gp aan gems en voor 26.000 gp aan juwelen en sierraden. Ook liggen er de volgende items: een charm bracelet, goggles of the hawk, een ring of arcane information, boots of quickness, een ring of aquatic ability, hero's gauntlets en een phrenic crown. Dan onderzoekt Ben nog even de kastjes in de slaapkamer en vindt ook hier nog eens voor 13.000 gp aan juwelen. We proppen onze zakken vol en gaan terug naar Darius alwaar Thirza vraagt of Drakus Coaltongue nog in leven was toen hij meegenomen werd. Darius weet alleen dat hij is meegenomen en daarna kwam er een vuurexplisie en weg was iedereen. Thirza vraagt ook nog naar de opgezette Draak in de grote hal. De Draak is volgens hem opgezet als eerbetoon aan een waardige tegenstander. Meer laat hij er kennelijk niet over los.

We twijfelen nog over de werking van de troon en dan besluit Aeronal om op de troon te gaan zitten, maar dat lukt hem niet. Hij wordt door een aura tegengehouden. Dan doet Thirza een poging en zij kan er wel op zitten. Ze heeft nu het idee dat ze in deze ruimte kan beslissen wie er geweld mag gebruiken. Een aardige zet van Drakus! We besluiten om naar de slee te gaan, maar vragen ons af wat met Darius te doen. Thirza vindt het gevaarlijk om hem zo achter te laten en dat hij misschien de Ragesians helpt om ons te beletten te vluchten. Aeronal deelt deze mening. Ben twijfelt. Hij heeft immers over de luchtslee verteld en ons een soul gem gegeven. Gwendolyn vindt dat we beter haast kunnen maken en Darius gewoon achter te laten. Thirza houdt voet bij stuk en doet een beroep op haar rol als groepsleider. Ben zwicht en sluit zich bij haar aan. Gwendolyn heeft er moeite mee en uit dit ook. Darius, die vlakbij is pikt een en ander op en zegt: *"Idioten, vlucht voor het te laat is. Laat mij hier achter. Ik kan niet mee!"* Aeronal heeft een idee. Hij kan een spreuk op Darius casten en als dit werkt dan valt hij in slaap en nemen we hem zonder problemen mee. Als dit mislukt zal Darius dit uiteraard als een aanval zien en waarschijnlijk terugslaan. Hij heeft ondertussen de tijd gehad op weer op

krachten te komen en wij hebben al een deel van onze dagelijkse spreuken verbruikt en nog niet teruggewonnen. Iedereen is voor, behalve Gwendolyn, maar Aeronal voert onder aanmoediging van Thirza zijn magie uit en.... faalt hopeloos! Darius reageert meteen...



En dan wordt het toch weer een gevecht, maar in een tweede poging weet Aeronal Darius al heel snel bewusteloos te krijgen met een spreuk. Ben bindt zijn handen snel vast en samen met Aeronal willen ze hem meenemen om hem op de slee te zetten. Bij de grote zaal aangekomen zien we wat heldere blauwe stralen schitteren rondom het skelet van de Draak. Aeronal heeft het idee dat hij de stralen weleens eerder heeft gezien. Het kan te maken hebben met zo'n soulgem als die we van Darius gekregen hebben. De Draak zou daarmee weleens tot leven gewekt kunnen worden! En wat dan? Ben loopt de zaal in en ziet Ernest naast de Draak staan met een grote soulgem in zijn hand. Ernest ziet Ben en plots transformeert hij in een schimmig en duister figuur. Ben vermoedt dat hij over deze duistere verschijning uit de verhalen van Thirza heeft gehoord en wel uit het Fire Forest. Dit moet Vuhl zijn, een Trillith. Ernest, nu Vuhl, schiet een straal uit zijn hand richting Ben en deze wordt verdoofd zodat hij even niets meer kan doen. We volgen Ben de grote zaal in en aanschouwen het tafereel en beseffen dat dit een dodelijke strijd gaat worden. We proberen daarom zo snel mogelijk bij de slee te komen. Darius is weer bij kennis gekomen en heeft zich los weten te wrikken uit de touwen om zijn handen. In plaats van ons aan te vallen rent hij langs Vuhl richting de slaapvertrekken. Ben, nog steeds verdoofd, wordt dan eerst door Thirza en later door Gwendolyn de slee in geholpen. Aeronal weet de slee met het gebruik van een paar potions op eigen kracht te bereiken. Ondanks dat we in de donkere ruimte door het witgele vuur schade oplopen, lukt het ons dus allemaal in de slee te komen. Vuhl is nog steeds druk bezig met de soulgem en het skelet van Syana de Draak. Aeronal denkt dat het niet lang duurt eer de Draak tot leven komt en Thirza probeert enigszins trillend de soulgem in het gat voorin de zwevende slee te stoppen. Dit gaat goed en er verschijnen twee spannen magische paarden voor de slee en de slee begint zachtjes te trillen. Thirza roept: "Naar Seaquen!" en de slee spurt vooruit door het bovenste deel van de doorzichtige muur. We zien nog net op de grond het leger van Generaal Magnus naar binnen trekken. Thirza krijgt even later een magisch bericht verstuurd via een sending ritual:

**Vader zit misschien ook achter de Torch aan. Ik wil graag een bondgenootschap met mijn volk en Seaquen. Shalosh. **

Thirza vertelt het gebeuren aan ons. Kort daarop begint de slee te dalen en we zien een moeras onder ons. De slee komt met een lange buiklanding in het moeras terecht. Het water reikt tot ons middel en als we ons oriënteren denken we dat dit het moeras bij Seaquen moet zijn. De magische paarden zijn verdwenen en we zien dat de slee langzaam in het modderige moeras begint weg te zinken. We waden een stukje op zoek naar vastere grond.

We besluiten echter om eerst even te rusten om beter op krachten te komen en dan zal Aeronal met een ritueel magische paarden oproepen om naar Seaquen te reizen. Maar die rust is ons niet gegund. Er komen een paar rare beesten aan. Een moerasachtige plant met lange lianen en een paar gemuteerde bevers die ook wat van wolven weg hebben. Thirza hoort iemand roepen maar we zijn druk in gevecht dus ze kan het niet goed ontcijferen. Even later komt er een Half-Orc uit de bosjes op Thirza aflopen en we staan op scherp voor nog een vijand. Thirza herkent hem echter meteen, het is Maim, haar oude vriend! Thirza wil graag bijpraten, maar dan moet eerst het gevecht beëindigd zijn. Maim draagt voor dit doel meteen zijn steentje bij en daarmee is het gevecht snel voorbij. Waarna Maim zijn verhaal doet. Hij verblijft hier alweer een poosje in het moeras. Hij heeft lange tijd met Dude Lee opgetrokken in het Fire Forest, maar die kreeg een vriendin en is daarmee getrouwd. Vervolgens kregen ze een kind en alle aandacht richtte zich op het kind. Maim voelde zich het vijfde wiel aan de wagen en is verder getrokken richting Seaquen. Hij is nog een poosje in Vidor gebleven, maar dat was

niet 'zijn' dorp. Hij had geen haast om in Seaquen te komen en heeft wat rondgetrokken totdat hij hier in het moeras voorlopig zijn plekje vond. Thirza vertelt aan Maim wat er allemaal gebeurd is met de groep en stelt ons voor. Ze vraagt aan Maim of hij mee wil gaan en wij stemmen er, evenals Maim, mee in. Maim wijst ons de weg naar een spoor met vaste grond en onder het eten bespreken we de details van wat er allemaal gebeurd is. Daarna gaan we verder naar Seaquen.

Hoofdstuk 7 De verloren Stad Phorros Irrendra



Seaquen komt in zicht. Na een aantal uur komen we aan bij Seaquen. Op het eerste gezicht is er niet veel veranderd en het kampement is nog aanwezig. We gaan eerst naar onze vaste herberg. Er is een nieuwe bediende aan de bar, maar even later zien we de waard op Thirza af komen. Hij heet haar wederom van harte welkom. Thirza stelt de groep aan hem voor. Hij vertelt over de situatie in Seaquen. De mensen zijn gespannen in verband met de dreigende oorlog, maar putten hoop uit helden zoals wij. De waard is dan ook trots dat we voor zijn herberg kiezen. Thirza vraagt naar Katrina, die heeft inmiddels haar intrek in het Lyceum genomen. Er worden nog wat verhalen uitgewisseld en we hebben eindelijk een rustige avond.

De volgende dag gaan we eerst de overbodige buit verkopen alsmede de spullen van Storm, die we niet kunnen gebruiken en we laten onze wapens hier en daar verbeteren. Later in de middag gaan we bij het Lyceum langs. Thirza vraagt naar Simeon en een boodschapper snelt weg richting de hoofdtoren. Even later horen we dat hij aanwezig is en we worden binnen gelaten. We worden ontvangen door Simeon in zijn kamer. Dougan zit er ook bij. Ze zijn blij om ons te zien. Simeon vertelt dat er veel over helden als ons gesproken wordt en ook hij put hier hoop uit. Hij vertelt anderzijds over de spanningen in de stad en dat de gevaren op de achtergrond alleen maar lijken toe te nemen. Wij vertellen ons verhaal. Simeon is geboeid over de plane in Castle Korstull en wat er met Drakus Coaltongue gebeurd is en wil weten of hij nog leeft. Dit laatste hebben we niet kunnen vaststellen. Ook wil hij het verhaal horen over Syana, de Draak en wat Vuhl met het skelet probeerde te doen. We vertellen wat we weten en hebben gezien. De tekst van Darius wordt besproken en we bestuderen de eerste twee zinnen:

"De heldere felle schaduw keer terug naar zijn thuisland en de lucht brandt wellicht voor de laatste keer..." en "Vijf rivieren stromen, één zwart, terug naar de zonloze zee. Aan de levens zitten kettingen als een scherm tegen de schijnende gouden vleugels, als takken in de winter beschermen tegen duizenden ogen van de plaag..."

Wat wordt met de vijf rivieren bedoeld? We pijnigen onze hersens maar komen er niet uit. Simeon wil de tekst eens goed met een paar anderen bestuderen en hij vraagt ons over drie dagen terug te komen. Als hij eerder wat weet zal hij ons informeren. Thirza vraagt nog naar Katrina, maar deze is niet aanwezig. Ze zal er over drie dagen waarschijnlijk wel bij zijn.

Thirza wil nog even langs Crystin in het tentenkamp. We vinden haar en Crystin verwelkomt ons en vraagt hoe het met ons gegaan is. Voor de derde keer vertelt Thirza het verhaal en we wisselen wat informatie uit. Daarna gaan we terug naar de herberg voor wederom een welverdiende avond rust.

Goud moet rollen en Thirza en Ben slaan al snel aan het dobbelen met een groep handelaren en de drank vloeit rijkelijk. Thirza verliest 300 gp en Ben, die wat feller gokt, verliest 1.300 gp. Daarna willen Aeronal, Ben en Maim nog een ander spelletje doen. Of het nu komt door de drank of niet, Aeronal en Maim hebben geluk en winnen elk 1.500 gp maar Ben heeft zijn avond niet en verliest nog eens 2.500 gp. Flink beneveld en een beetje leeggeschud gaan we naar onze kamers.

Midden in de nacht voelt Thirza een enorme pijscheut en een hevig brandend gevoel in haar buik. Ze is in haar buik gestoken met een dolk waarop een briefje zit! Het gif van de dolk trekt door haar lichaam en ze schreeuwt van de pijn. Ze roept Gwendolyn. Een paar tellen later komt Ben binnen stormen en kort daarna Aeronal en Maim die allen in de mannenkamer sliepen. Het raam staat op een kier en de wind waait het gordijntje opzij. Thirza voelt een ander effect en haar levenskrachten nemen snel af. Ze heeft kennelijk ook een ziekte opgelopen van de geïnfecteerde duivelse dolk. We verzorgen Thirza's wonden en nadat we de toegesnelde waard en anderen weer gerust hebben gesteld, haalt Aeronal de ziekte weg met een ritueel en is Thirza stabiel. Op het briefje wordt verwezen naar een achterstallige betaling

van Thirza aan het dievengilde van Seaquen. Thirza moet een bedrag inclusief rente en kosten van 20.000 gp achterlaten bij een haar bekende kroeg aan de haven. Als het geld niet binnen drie dagen betaald wordt gaat het de volgende keer om meer dan een dolksteek. De waard is kennelijk op de gang blijven staan en komt geschrokken weer binnen. Hij wil dat wij dit oplossen met het dievengilde en wil eventueel wel bemiddelen met dit gilde zodat de volgende keer de herberg niet in vlammen opgaat. Gwendolyn is het hier niet mee eens. Waardoor is dit conflict ontstaan? Was dit niet door het stelen van een ei van een Draak en zou de Draak daarom niet de stad in brand zetten? Moet het dievengilde hierom beloond worden? Waar is de stadswacht? Thirza erkent echter dat er sprake is geweest van het kopen van informatie maar dat daarover een betalingsconflict is ontstaan. Ben stelt voor de zaak dan maar af te ronden door te betalen. Maim heeft slechte ervaringen met dievengildes, zeker in een wat grotere stad.

We besluiten de volgende ochtend de nodige potions te kopen en er over na te denken. Terug gekomen in de herberg vertelt de waard dat hij aan lieden met vermoedelijke connecties met het dievengilde heeft gezegd dat we geen slechte groep zijn en dat we willen praten over een oplossing. Thirza gaat met Aeronal en Ben die avond naar de bewuste kroeg toe. Het stinkt er naar schraal bier en rook en we worden door iedereen bekeken. De man achter de tap vraagt wat het mag zijn en we bestellen bier. Hij vraagt wat ze hier komen doen en Thirza zegt dat hij hiervan wel op de hoogte zal zijn. De waard blijft zich van de domme houden, maar op een gegeven moment komt er een niet onaardig uitziende vrouw aan ons tafeltje zitten. De vrouw vraagt naar het voorstel en Thirza zegt 10.000 gp te willen betalen maar de vrouw wil minimaal 15.000 gp. Thirza blijft echter bij de 10.000 gp. Dan stelt de vrouw 12.500 gp voor, maar Thirza is vasthoudend en wil niet verhogen. Ben ziet dat dit op niets uitloopt en fluistert stiekem naar de vrouw dat hij de 2.500 gp zelf bijlegt. Een en ander zonder dat Thirza dit merkt. De vrouw lijkt razend op Thirza maar gaat akkoord. Ben dient het bedrag de volgende avond in de kroeg af te leveren.

We besluiten om vroeg naar bed te gaan, maar niet voordat de kamers door Aeronal magisch beveiligd zijn. Dan vallen we in slaap.

We dromen duizend dromen. Opeens zien we een wazig figuur. Even later herkennen we Khadral de Dragonborn. Hij is moeilijk te verstaan, maar we maken uit de flarden van zijn verhaal op dat hij de volgende beelden uit Castle Korstull heeft weten op te roepen:

...Hij staart in de vlammen die oprijzen uit het fameuze artefact die hij de Torch of the Burning Sky heeft genoemd. Sinds hij het bezit heeft hij geen slag meer verloren. Alsof hij vergeten is hoe dat was. Hij heeft gehoord dat een bard bezig schijnt te zijn met een verhaal over hem. Een scheve lach trekt om zijn mond. Hoe begint het verhaal? Vanaf zijn geboorte als Half-Orc of ergens in zijn jeugd? Hoeveel coupletten doet hij erover totdat hij verhaalt over het creëren van een natie voor zijn volk? Hoe realistisch worden zijn bondgenoten en vijanden neergezet? Hoe rechtvaardig wordt hun dood beschreven? Hij heeft vandaag Sindaire veroverd. Binnenkort Ostalin en Dassen. Ze zullen even snel vallen. Hij vraagt zich af wat hij de goden heeft aangedaan, dat hij maar één wereld te veroveren heeft. Misschien moet hij het eens tegen hen opnemen. Hij is immers onsterfelijk. Ondanks zijn macht vermoeien de visioenen hem en maken ze hem onrustig. Wanneer zullen bondgenoten zich tegen hem keren? Lord Shaaladel? Leska? De eerste kan nooit vergeten zijn hoe je iemand moet bedriegen. Met zijn gladde en ogenschijnlijk galante voorkomen tracht hij altijd de show te stelen. Van Leska ziet men alleen het angstaanjagende masker, niet wetende dat er menselijkheid onder zit, zij het gevaarlijker dan je kunt bedenken. Ze zouden een verhaal over haar moeten maken, daar ligt meer tragedie dan bij mij. De hoofdpoot van Korstull heeft hem altijd geïmponeerd. De enorme uit steen gehouwen berenkop maakt eenvoudigweg indruk. Zijn paard wordt naar de stallen geleid als hij zich naar de troonzaal begeeft. In zijn kielzog volgen zijn Inquisitors,

bodyguards en luitenant-boodschappers van Generaal Magdus, zijn meest trouwe bondgenoot. Aan de troonzaal en aangrenzende privé vertrekken hebben priesters drie jaar gewerkt. Vanaf zijn troon bestuurt hij het gebruik van geweld in deze ruimte. Natuurlijk, het is makkelijk om vanaf die zetel een executie uit te spreken en deze meteen ter plekke te laten uitvoeren, maar toch is hij niet echt onder de indruk. Hij plaatst zijn Torch in een houder aan de wand en dooft deze om vervolgens naar bed te gaan. Hij is onrustiger dan normaal, maar wuift het weg want dat is nu eenmaal het lot van de machtigste man van de wereld...

...Hij wordt wakker door zijn instinct. Zijn reflex is uit bed te springen en zijn Torch te pakken maar als hij zijn ogen opent barst zijn borstkast uit elkaar van pijn. Iemand heeft een staak door zijn hart gedreven! Hier kan geen van zijn generaals achter zitten, zeker niet Magdus en Lord Shaaladel zou iets verijdners in elkaar gezet hebben. Leska? Nee.

Een zwarte scimitar zwaait naar zijn keel en een fractie later rolt zijn hoofd opzij. Hij leeft echter nog en ziet hoe iemand zijn Torch uit de houder haalt. Hij hoort dat er in de aangrenzende kamer wordt gevochten, maar dan komt de duisternis. Alles ligt nu de handen van het lot. Ik zag dit niet aankomen...

We worden wakker, maar gelukkig nog in levende lijve. Met een niet geringe huivering besluiten we dat het tijd is om op te staan.

We gaan deze dag naar het Lyceum. Simeon, Dougan en Katrina zitten bij elkaar en Simeon vraagt wat er gebeurd is. Thirza vertelt over de aanslag van het dievengilde. Simeon mompelt iets van afspraak is afspraak en dat betalen dan de beste oplossing is, maar Gwendolyn laat nog eens duidelijk blijken dat zij het hiermee niet eens is. Dan vertellen we over onze droom. Simeon denkt hier even over na. Hij vertelt: *"Ik hoopt dat de Torch snel in bezit van het verzet komt. Bij een andere optie zouden de gevolgen niet te overzien zijn. Als we de Torch hebben zouden we een leger naar Gate Pass kunnen teleportereren. Omdat Gate Pass het bolwerk van het verzet is, zou dit een goede boost voor het moraal zijn. Vervolgens zou er een leger naar Ragos, de hoofdstad van Ragesia, gestuurd moeten worden. Men zal ons daar niet verwachten en Leska zal hier van schrikken. Maar goed, eerst moeten we de Torch zien te vinden."* Dan begint Simeon te vertellen over de boodschappen van Darius: *"Deze stukjes informatie hebben we met hulp van onder andere Three Weeping Ravens uit oude geschriften kunnen ophalen. De precieze betekenis of de samenhang hebben we niet kunnen vinden."*

"Ycengled Phuurst is een koud en verdoemd Elfen bos bij de noordelijke grens van Shahalesti en Ragesia. De oude Taranesti Elfen die daar leefden zijn verdreven en verbannen uit dat gebied door de Shahalesti. Men gelooft dat een klein deel daar onder de grond is gevlucht. Er gaat ook een verhaal over een paladijn die strijd had met een door de Duivel bezeten Taranesti die een Elf van zijn eigen volk had behekt. Tijdens dat gevecht, waarbij hij nog wel zijn vrouw en ongeboren kind heeft weten te beschermen, stierf de paladijn. Zijn zoon Rhuarc zou zijn opgegroeid als een machtige vertegenwoordiger van de Taranesti en zou een van de overlevenden zijn van de oorlog tussen de Elfen. Rhuarc zou een zwarte scimitar bezitten, genaamd Shaalguenyaver, hetgeen iets betekent als 'felle schaduwen'.

Er zijn vijf rivieren in Ycengled waaronder de Taryaver dat zwart betekent, genoemd naar zijn donkere water. De locale bevolking vermijdt hem omdat ze denken dat het de vervloekte zielen van de gevallen Elfen bevat. Een andere rivier genaamd Nallanthes stroomt soms ondergronds. Men zegt dat het bos ooit een thuis was voor de Drow maar dat ze met het morgenrood in de rug gevlucht zijn door de uitgesleten tunnels van de rivier. De verloren stad Phorros Irrendra was vermoedelijk van oorsprong een Drow stad, later bevolkt door de Taranesti.

Een gouden Draak, genaamd Syana was de beschermer van Ycengled Phuurst en zou een schuilplaats hebben in beide rivieren. Haar dochter Trilla was ooit gevangen genomen door Coaltongue toen hij de Shahalesti hielp om dit stuk land te veroveren. Syana hielp haar dochter te ontsnappen, maar verloor daarbij haar eigen leven.

De monniken van de Order of Echoed Souls trachten één te worden met andere creaturen door de ervaringen van anderen te leren beleven. De Orde was lang geleden in verbanning gedreven

door een van hen eigen broeders. De monniken gebruikten de ervaringen om hun zielen te veranderen, een proces dat vele jaren van meditatie vereiste. Soms kwamen er buitenstaanders om hun ziel eveneens te veranderen, maar de meesten, niet wijs genoeg, verloren echter hun ziel en bleven als geesten achter. De echte meesters beschikten uiteindelijk over de gave om hun fysieke lichaam te verlaten en hun zielen door de ruimtes van de tempel te laten echoën. Het getal acht was belangrijk voor de Orde. Het vertegenwoordigde de vier tastbare elementen lucht, vuur, aarde en water tezamen met de vier vluchtige elementen dood, leven, ruimte en tijd. Het geloof was dat ieders ziel in verbinding staat met acht andere mensen of creaturen en dat het boven het lichaam uitstijgen niet bereikt kan worden zonder hulp van die acht. Misschien dat jullie in het bos aanwijzingen vinden die naar de verloren stad of de tempel wijzen. We schatten in dat er legers of kampementen van zowel de Shahalesti als de Ragesians in de buurt moeten zijn, dus wees op je hoede."

Dan vertelt Simeon dat Sheena van de Wayfarers ons in de buurt van de Nallanthes rivier kan teleporteren. Dit is nog steeds niet zonder risico's, maar het wordt al veiliger. Er is iemand van haar groep die daar geweest is en die met ons mee teleporteert. Simeon vraagt als we de Torch hebben wie hem dan zou moeten dragen. Dat zou moeten gebeuren door iemand die goed van aard is zodat het volk vertrouwen heeft. Als we twijfelen wil hij die rol eventueel op zich nemen. Hij wordt immers omringd door mensen die hem beschermen en hem ervoor behoeden een tweede Coaltongue te worden. Bedenk dat iedereen die Torch zal willen afpakken. We stellen vast dat dit een interessante optie is, maar eerst moeten we hem nog vinden en we zijn vast niet de enigen die ernaar op zoek zijn.

We besluiten zo snel mogelijk richting Ycengled Phuurst te gaan. Dan vertelt Thirza over de boodschap van Lady Shaloshia die we tijdens de reis met de luchtslee kregen. Simeon vindt het een interessant voorstel maar hij weet even niet wat wijsheid is, maar hij wil wel een neutraal en open bericht terug sturen om nader te overleggen.

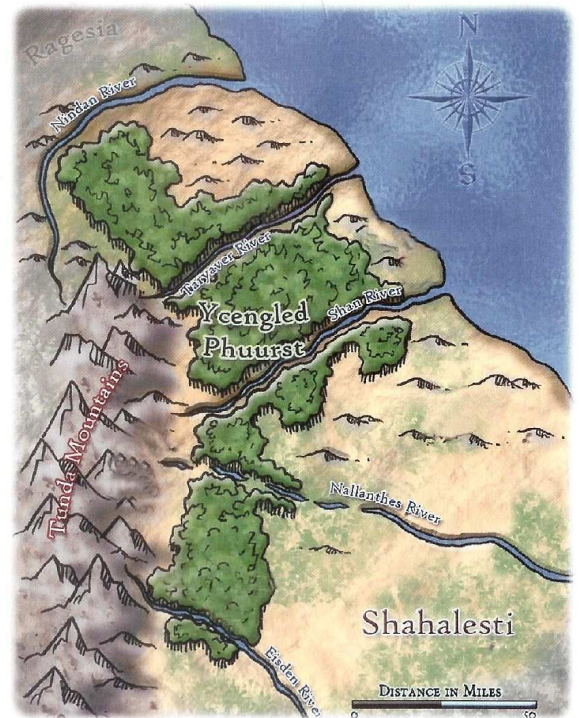


Voordat we vertrekken gaat Ben die avond nog naar de kroeg toe om de 10.000 plus 2.500 gp af te leveren. Hij gaat op tijd om het overzicht te houden. Aan de barman vraagt hij om een appelwijnkje daar hij het bier in deze kroeg absoluut niet vindt smaken. De wijn die naar zeggen van de barman van echte appels is gemaakt, blijkt niet veel beter. Na een uurtje en als de kroeg al bijna verlaten is komt de vrouw binnen en schuift bij Ben aan. Haar donkere jurk zit als gegoten en verhult niet veel. Ben bekijkt haar aandachtig en is ervan overtuigd dat dit dezelfde vrouw is en legt zijn zak met waardevolle inhoud op tafel. Ze vraagt nog waarom hij de 2.500 gp extra aanbood en hij vertelt dat hij geen problemen meer met haar en haar gilde wil hebben. De vrouw bedankt Ben en raakt geïnteresseerd in hem. Ben begint ietwat nerveus op zijn stoel te schuiven en zegt dat hij weer snel terug moet. De vrouw schuift ook wat, maar dan iets meer richting Ben. Ben krijgt het benauwd, staat op, groet de vrouw en loopt de kroeg uit. Buiten zucht hij : "Vrouwen..." Terug in de herberg aangekomen vraagt Thirza of het goed gegaan is en Ben antwoord enkel: "Prima!"

De volgende dag gaan we naar het schip van de Wayfarers. Sheena stelt haar collega voor en deze vertelt dat hij nabij Ycengled Phuurst geweest is. Het bos zelf is hij niet in geweest. Sheena vertelt nog of we de gevaren beseffen van de reis via de teleport, maar die weten we en we accepteren dit. We worden naar een ruimte in het schip gebracht en worden met een uitgebreid ritueel geteleporteerd ergens naar de rand van het bos. We komen veilig aan en de man zegt dat hij meteen weer vertrekt. Thirza vraagt dan hoe wij weer terugkomen en we maken een afspraak dat hij over een week hier weer is. Dan wacht hij maximaal acht uur. Daarna is hij er een week later weer. Het kan zijn dat we

hem niet zien, maar hij ziet ons dan wel. We bedanken hem en hij verdwijnt daarna meteen weer.

Nadat we enigszins bekomen zijn van de heftige teleport, kijken we om ons heen. We bevinden ons bij een van de meest spookachtige bossen uit de geschiedenis. Ycengled Phuurst, het bos van graven. Sneeuw dwarrelt hier en daar in het bos naar beneden. Het is er kil en koud en dikke kronkelende takken met hier en daar bladeren laten over het algemeen nauwelijks zonlicht door waardoor de sneeuw op de grond blijft liggen. We beseffen dat eventuele gevaren vooraf moeilijk te zien zullen zijn. Op de paden na is de ondergrond bezaaid met besneeuwde takken, wortels en andere obstakels, die onze bewegingen zullen hinderen en de met stenen bezaaide oevers van de rivier zien er glad uit. De bomen zijn groot, erg groot en hoog. De stammen en takken kronkelen door elkaar, alsof ze verwrongen zijn van pijn. Het groen van de spaarzaam aanwezige bladeren is dat van ziekte en niet van groei en bloei. Schaduwen op de grond kruipen via de stammen omhoog. Het is er doodstil, geen geluiden van vogels of ruisende bladeren, maar ook niet het gefluister of geween van zielen die er zouden rondhangen. Het valt ons op dat zelfs het geluid van onze voetstappen in de sneeuw gedempt wordt. Een paar tellen later zien we kort enkele zonnestralen schijnen op een plek in het bos waar het daarvoor nog donker was. Alsof onzichtbare handen de bomen een klein stukje verplaatst hebben. Als we goed kijken zien we iets bewegen. Het is een ketting die aan de stam hangt en zachtjes en onhoorbaar heen en weer zwaait in de geluidloze wind. Uit het feit dat de bast er grotendeels omheen gegroeid is, leiden we af dat deze er al lang hangt, heel lang. En het is niet de enige. We zien plots meer kettingen, wellicht duizenden! Allemaal vergroeid met de van pijn verkreukelde stammen. We huiveren en we verwachten dat het niet eenvoudig zal zijn ons richtingsgevoel vast te houden als we het bos eenmaal betreden, laat staan als we van de smalle paden afwijken. Dit is Ycengled Phuurst, een duister en gekweld bos waar genezing en geestelijke handelingen te laat zijn gekomen en inmiddels ook niet meer gewenst zijn...



Het is een donker bos en de takken van de bomen zijn in elkaar verstrengeld met hier en daar wat bladeren er aan. Het is er doodstil en er ligt overal sneeuw. We besluiten het bos in te trekken en te zoeken naar de verdwenen stad. We zien een smal en deels overgroeid pad en volgen dit. Ben gaat zoals gewoonlijk voorop en maakt het pad begaanbaar. Nadat we ongeveer een kwartier in het bos lopen krijgen we de indruk dat we ongewenst zijn in het bos. Dit komt door het idee dat de bomen dit lijken uit te stralen. Een poos later hoort Ben zijn eigen stem echoën en wegsterven verder het bos in. Het valt ook op dat de bladeren hoog bovenin de toppen soms ritselen en bewegen, maar er is geen vogel te zien. Na enkele uren lopen hoort Ben een schrille kreet en hij ziet een in lompen gehuld kind staan. Het meisje kijkt naar Ben en holt weg tussen de bomen door. Ben beschrijft haar als een Elfen of Fee achtig kind. We gaan van het pad af en volgen de sporen van het kind door het bos heen en komen op een kleine open plek. We zien hier en daar wat bloedsporen. Het ziet eruit dat hier ooit een druïden cirkel moet zijn geweest, afgaande op de resten van stenen in een kring. Uit het wapen van Aeronal zien we plots een paar druppels bloed druipen. Een aantal bomen lijkt in beweging te komen. Om de bomen en deels vergroeid met de bast zitten zwarte kettingen. De bomen komen echt in beweging en blijken Treants te zijn en vallen ons aan, even later gevolgd

door een nog grotere Treant. Deze heeft wat bloed rond zijn bast. Thirza maakt de eerste Treant af en die slaakt een schrille doodskreet. Wellicht daardoor aangetrokken komt er even later nog een Treant aan en het wordt een heftige strijd. Ben gaat neer maar krijgt een potion van Aeronal toegediend. Dan weet Thirza uiteindelijk de grote Treant af te maken. We onderzoeken hem en vinden het kind binnenin de Treant, bebloed en overleden. Ze heeft kleding aan met groene tinten. Ben zoekt de omgeving af naar sporen van het kind, maar vindt niets. We besluiten een brandstapel voor de Treants en het kind te maken.

Daarna gaan we terug naar het pad en vervolgen onze onbekende weg. Ben en Gwendolyn lopen voorop en ze zien een arm uit de bosjes steken. Ben is als eerste op de plek en hij schrikt. Hij ziet Gwendolyn liggen en kijkt achterom alwaar ze gewoon staat. Als hij weer terug kijkt is de dode Gwendolyn verdwenen. Hij ziet alleen nog vaag wat afdrucken in de sneeuw. Ben roept Thirza en Aeronal en vertelt wat hij zag. Thirza vertelt dan het een krachtige illusie moet zijn geweest en stelt vast dat er nog een vaag aura rondhangt op die plek. We gaan weer verder en even later besluiten we kort te rusten.

Plots zien we een grote groep geestachtige personen rennen over een pad dat zij alleen kunnen zien. Het zijn Elfen, waarschijnlijk Taranesti. Ze dragen wapens, maar ook zware zakken en kinderen die zelf te jong zijn om te rennen. Ze kijken verschrikt net zoveel achterom als naar voren, maar het is alsof ze ons niet zien. Het lijkt er niet op dat ze vijandig zijn, maar dat weten we niet zeker. We bestuderen het schouwspel even en vermoeden dat dit te maken heeft met de genocide die de Shahalesti in Ycengled Phuurst hebben uitgevoerd. Ben loopt met Thirza en Maim er op af. Aeronal luistert eerst eens wat ze zeggen maar hij kan hooguit een enkel woord verstaan. Ben kijkt of hij waargenomen wordt maar zo te zien reageren ze niet. Het lijkt wel alsof ze Thirza vijandig aankijken. Aan de gezichten kun je aflezen wat hier gebeurd is. Een gigantische slachtpartij en uit wraak tegen de Eladrin heerst er een vloek over het bos. Ook Aeronal, onze andere Eladrin, wordt kwaad aangekeken. Het valt Ben op dat de kleding hetzelfde is als van het kind en als iemand vlak langs hem loopt ziet hij dat de blik in hun ogen donkerder is als de diepste krochten van het bos. We proberen met ze te communiceren en op de een of andere manier lijkt dat te lukken. De pogingen van Thirza en Aeronal lijken ze echter vijandig te maken en op basis van de gebaren vermoeden we dat we het kind niet het respect hebben betoond dat door hun gewenst wordt. Dan zien we ze ronddraaien tot ze in een zwerm van geesten zijn samengevoegd en vallen ons aan. Na een kort maar fel gevecht weet Thirza dit te beëindigen. We horen hun jammerende kreten als ze verdwijnen. Na een korte rustpauze komen we erachter dat Thirza, Ben, Gwendolyn en Maim geïnfecteerd zijn met het Ycengled Gloomrot virus. Ze hebben een puist op hun hoofd in de vorm van een soort obelisk en ondervinden wat belemmeringen voor wat betreft diplomatie. Aeronal denkt even na en krijgt het idee dat dit alleen genezen kan worden door op de een of andere manier spijt te betuigen aan het bos en niet met een ritueel dat doorgaans een ziekte kan verwijderen. We gaan terug naar het pad.

Een poos later komen we bij een splitsing. We krijgen allemaal de ingeving dat we linksaf moeten slaan, maar we discussiëren hierover vanwege de toevalligheid en de vijandige houding van het bos. We besluiten om dan toch maar rechtsaf te gaan en niet het ingegeven gevoel te volgen. Het wordt steeds donkerder in het bos en het pad slingert alsof er geen einde aan komt. Ons gevoel van richting raakt achterop. Op een gegeven moment zien Ben en Gwendolyn een paar rode ogen tussen de bomen door staren. We lopen er voorzichtig op af, maar als we in de buurt komen zien we de ogen verdwijnen en horen we een schril kindergelach. We gaan weer terug naar het pad. Een uurtje later zien we weer een arm liggen. Als we dichterbij zijn blijken het enkele Eladrin te zijn, Shahalesti soldaten die zijn opengesneden. Een ware slachtpartij. Ben onderzoekt dit en het blijkt dat ze hier al een paar dagen liggen. Thirza kijkt of dit ook een illusie is, maar dit zijn toch echte lijken. Opvallend is dat ze geen kostbare of nuttige bezittingen bij zich hebben. We lopen weer verder en weer wat later krijgen we het gevoel dat het tegen de avond loopt, maar het verschil tussen dag en nacht is niet goed te zien in dit bos. We lopen nog een paar uur door en uiteindelijk besluiten we te gaan overnachten. We maken een kampvuur en houden om beurten de wacht. De nacht verloopt gelukkig zonder problemen.

De volgende dag staan we weer vrij fris op. Ben, Gwendolyn en Maim krijgen steeds meer medelijden met het bos en de puisten worden groter, alsof het virus heftiger wordt. We lopen weer verder en even later suizen een paar pijlen langs ons heen. We zien drie figuren in de bosjes staan en het lijkt een hinderlaag. Ben stormt op een van de figuren af en ziet dat het een Shahalesti soldaat is. Ze komen nu uit de bosjes gestoven en er komt even later ook nog een vierde aan. Dan volgen er nog meer pijlen vanuit de bosjes. Er zitten er dus nog meer. We hebben echter de overhand en als er nog één soldaat is over gebleven wil deze onderhandelen in ruil voor zijn leven en Thirza vraagt wat hij te bieden heeft. Hij wil wel vertellen waar hun kamp is en wat ze hier doen. We gaan akkoord en hij vertelt dat diverse groepen opdracht hebben gekregen om door het bos te patrouilleren en iedereen aan te vallen die ze tegenkomen om informatie over de Torch te krijgen. Ze vermoeden dat deze in Phorros Irrendra is, maar deze stad lijkt onvindbaar. Hij maakt ons duidelijk dat de soldaten zelf niet erg happig zijn om het bos in te gaan, maar de leiding eist dit en het alternatief is nog slechter. Hij vertelt waar ongeveer hun kamp zou moeten zijn. Maar de weg terug weet hij ook niet precies meer. De leider van hun kamp is Aurana Kiirodel. Lord Shaaladel is zelf niet aanwezig. Er zijn geen Ragesians in het kamp, maar waarschijnlijk hebben zij een eigen kamp en zijn ze ook wanhopig op zoek naar de Torch. In hun eigen kamp zitten enkele honderden manschappen. Nadat we denken dat hij alles verteld heeft mag hij gaan en we geven hem een zwaard mee om zich te redden. Op de gedode manschappen vinden we circa 14.000 goudstukken en twee magische bogen en vier magische zwaarden. Daar we die niet nodig hebben zet Aeronal deze meteen om in magische dust om later te gebruiken.



We lopen verder en volgen het pad weer. Ben en Gwendolyn zien bij toeval een stukje vanaf het pad een onnatuurlijke verhoging in het bos, een soort vierkant plateau. Het plateau is overgroeid met mos, struiken en dergelijke. Gwendolyn heeft de indruk dat er wat onder het plateau moet zitten, maar dat moet al tientallen jaren verscholen zijn. We hakken wat takken weg en er komt een ingang van een kleine tombe te voorschijn. Er loopt een trapje naar beneden naar een deur. De deur moet met een soort schuifmechanisme geopend worden, maar hoe? Ben doet een poging om de deur te openen. Na enkele pogingen weet Ben een opening te creëren waar we door naar binnen kunnen. Het ruikt er muf. We zien een gang met een y-splitsing. Er staat een standbeeld in de rechtergang en er hangt een wandkleed aan de muur in de linkergang. Ben kruipt als eerste naar binnen. Hij gaat als eerste de linker gang in. Hier lijkt lang niemand geweest te zijn. In een hoek staat nog een standbeeld van een Elf achtig figuur, een magiër of een priester. Dan bekijkt hij het wandkleed dat half vergaan is. Er zijn nog symbolen en taferelele of rituelen op zichtbaar. Dan komen we allemaal naar binnen. De symbolen op het wandkleed zijn Taranesti achtig. Een soort geschiedenis verhaaltje, nogal strijdlustig. De vorm van de tombe heeft Thirza eerder gezien in het moeras bij Seaquen en doet denken aan Taranesti. Ben denkt wat te zien aan de muur aan het eind van de gang. Dit lijkt ook een soort schuifmuur te zijn met een zwaar mechanisme. Ben krijgt er echter geen beweging in. Thirza voelt eens aan het standbeeld om te kijken of er iets zit om de deur te bedienen. Ze vindt niets en loopt dan naar het standbeeld in de andere gang toe. Dan ziet ze dat de rechtergang nog doorloopt. Ben onderzoekt het standbeeld maar vindt ook niets. Gwendolyn ziet dan dat de muur bij het tweede standbeeld ook afwijkt. Ondertussen is Ben verder gelopen en strandt op een instorting. Het ziet er niet uit dat we daar verder kunnen. Ben probeert nu de muur bij het tweede standbeeld en deze schuift open. Ben loopt de nieuwe gang in en kijkt de hoek om. Daar ziet hij lichtgevende symbolen op de grond. Thirza denkt dat het waarschijnlijk magische runen zijn. Ze onderzoekt de eerste runen en vermoedt dat de magische streep een krachtveld kan oproepen. Tegen de achtermuur zweven enkele lichtgevend bolletjes, waar we verder niets van kunnen maken. De ruimte wordt verlicht door eeuwig brandende vuurpotten op de grond. Aeronal vermoedt dat de Taranesti hier en daar bunkertjes hebben gemaakt als geheime opslagplaatsen voor oorlogstijden, een gangbare tactiek. We debatteren nog of we veilig over de blauwe streep kunnen lopen als Maim er ineens

over heen stapt. Er gebeurt niets met hem en ook Gwendolyn besluit om te gaan, gevolgd door de rest. Het is een grote ruimte waar we ons in bevinden. Thirza ziet een aantal blauwe plekken op de grond en bekijkt deze. Ze beseft dat het magisch is maar verder weet ze er niets over te ontdekken. Dan kijken Thirza en Aeronal naar een blauwe cirkel met runes. Het lijkt op een summoning cirkel. Er zijn in totaal zeven blauwe cirkels en twee summoning cirkels in de ruimte. De ruimte heeft een klein zijgangetje waarin een vloer van een lift zit. Een hendel zit ernaast. We besluiten om met zijn allen de lift te proberen. Nadat de hendel is omgehaald zakken we omlaag.

We komen in een kleine ruimte met weer een soort schuifmuur en een deur. Ben probeert de schuifmuur te openen maar dat lukt niet, er lijkt een blokkade aan de andere kant zijn. Dan probeert hij de deur en deze is beveiligd. Hij doet een poging om de beveiliging weg te halen, maar dit mislukt. Met de tweede poging is het gevaar geweken en opent hij de deur. Daarachter zit een trap naar beneden die doorloopt in een smalle gang gevuld met een groene vloeistof. Verderop gaat de gang de hoek om. De groene vloeistof is van een zuurachtige soort waar je niet te lang in wilt lopen. Ben trekt zijn wavestriders boots aan en loopt over de vloeistof heen. Hij ziet nu dat de gang verderop nog een keer de hoek om gaat. Ben komt weer terug voordat zijn boots hem laten zakken en onderzoekt de muren maar vindt hier niets op. Aeronal roept een bescherming over zich af en loopt voorzichtig het zuur in. Het trappetje loopt steeds verder omlaag. Het zuur vreet aan hem en het wordt dieper en dieper en pijnlijker en hij moet terugkeren. We overleggen even en Ben besluit met zijn boots ook de tweede hoek om te lopen in de hoop dat alles goed gaat. Gelukkig is dit het geval en staat hij weer op vaste bodem, ergens aan de achterkant van de ruimte waar wij in verblijven. Hij ziet ter hoogte van de schuifdeur een mechanisme en voor zover hij in de grotere ruimte kan kijken, nog enkele kisten. Hij loopt naar het mechanisme toe om dit te openen, maar wordt dan aangevallen door een Naga. Ben incasseert diverse beten, maar weet het mechanisme te ontgrendelen en de deur deels te openen. We helpen Ben meteen met de strijd tegen de Naga. Het gaat redelijk totdat Ben als gevolg van zijn verwondingen ineenzakt. Thirza teleporteert hem meteen weg uit het strijdgewoel en gooit een potion bij hem naar binnen. Uiteindelijk weet Aeronal alsnog na een lang gevecht de Naga af te maken. Ben is weer redelijk de oude en gaat de kistjes die in de ruimte staan onderzoeken. Maim gaat meehelpen. De eerste kist is beveiligd en het lukt Ben niet om die eraf te krijgen en Maim krijgt een gifwolk over zich heen gespuwd en loopt schade op. Ben maakt de kist alsnog open, maar deze is leeg. Aeronal kijkt nog eens of er magie in het spel is, maar helaas en er zit ook geen dubbele bodem in de kist. Dan is de andere kist aan de beurt. Ben, nog niet geheel in vorm, priegelt wat aan de kist en er gaat weer een beveiliging af. Nu krijgen zowel Ben als Maim de lading over zich heen en stikken zowat in de gifwolk. Nu doet Ben een tweede poging en opent de kist. En ook deze is leeg. Zou dit een truc zijn? We komen er verder niet uit en denken dat het bedoeld is om te demotiveren. Er is ook in deze ruimte weer een zijgangetje waarachter een lift zit. Er zitten hier twee hendels aan de wand en er heeft ooit een derde gezeten. Een hendel halen we om en er lijkt niets te gebeuren maar met de tweede gaat het platform omlaag en ook weer omhoog. We stappen op het platform en gaan omlaag.

We komen uit in een grote ruimte waarin een aantal putten zitten. Ben loopt de ruimte in en ziet een ondode staan. Hij loopt nog iets verder en ziet er nog twee staan. Dan voelt hij wat aan zijn geest morrelen, maar hij weet zich te verzetten. Hij valt aan en komt erachter dat de ondoden nogal stinken en dat dit hem enigszins belemmert. Aeronal komt naar binnen en stapt kennelijk op een verkeerde tegel en wordt naar een put geteleporteerd en valt naar beneden om onderin in een bad van zuur te landen. Hij weet zich er even later weer zelf uit te teleporteren. Gwendolyn wordt aangevallen en op een tegel geduwd die ook een val is waardoor ze ook in een put belandt en schade van de vloeistof oploopt. Kort daarna belandt ook Thirza in een put. Gwendolyn weet later met behulp van haar magie uit de put te vliegen en Thirza teleporteert zich uit de put, maar even later belandt ze er weer in en pakt weer een forse dosis schade. Gelukkig kan ze ook nog uit deze put teleporteren maar de ondoden zijn nogal goed in het rondduiven van ons en even later lonkt de volgende put voor Thirza en gaat ze er weer in.

Dit keer raakt ze bewusteloos. Maim, die al zo'n vermoeden had dat dit mis zou gaan, laat zich in de put vallen om Thirza te redden. Hij beseft dat bovenop haar vallen haar ook schade doet, maar daarna kan hij haar tenminste van de dood redden. Gwendolyn sprint naar de put en gooit er een touw in dat Maim grijpt. Maim weet Thirza aan het touw te binden en met veel moeite weet Gwendolyn Thirza omhoog te krijgen. Ondertussen is ook Ben zwaargewond in een put terecht gekomen alwaar hij bewusteloos raakt. Als gevolg van een magische kracht waarover Ben beschikt, verschijnt hij, nog steeds bewusteloos, voor de voeten van Gwendolyn, die volop bezig is met een potion bij Thirza naar binnen te gieten. Maim sprint naar Ben en dient hem een potion toe, terwijl Aeronal de laatste ondode afmaakt. We leven nog, maar het was weer eens kantje boord.



We lopen de ruimte door en openen de volgende deur. Hierachter zit ook weer een liftplatform. Er staat ook een kist in de ruimte. Ben onderzoekt de kist maar zijn lockpick breekt af in het slot. Maim probeert de kist open te breken maar ook dat lukt niet. Aeronal onderzoekt ondertussen de lijken, maar die hebben niets van waarde bij zich. Maim doet nog een aantal pogingen om de kist open te breken en uiteindelijk heeft hij succes. In de kist zit een helm of battle en een aantal goed gevulde pouches. De inhoud bedraagt 50.000 gp en voor 60.000 gp aan gems. Maim wil graag zelf de helm houden en dat mag hij. We testen de lift en deze gaat omlaag. En daarna komt hij piepend en krakend ook weer omhoog. We ruiken een zurig luchtje van beneden komen, diezelfde lucht kwam ook uit de putten. We besluiten omlaag te gaan. De lift kraakt nog wat meer en stopt er ineens mee, maar we zijn nog niet beneden. Er zit nog een gat van twee meter tussen de volgende vloer en het liftplateau. We kunnen de ruimte wel inkijken en zien een grote dampige ruimte met een aantal sleuven in de vloer waar zuur in zit. In de ruimte zitten een tweetal slangachtige wezens. Er staan ook een aantal zuilen met bollen erop. Een van de bollen pulseert. De zuurachtige lucht in deze ruimte is veel erger en heeft een bijtend effect. We proberen eerst of we de lift nog weer omhoog kunnen krijgen, maar dat wil ook niet meer. We springen het laatste stukje naar beneden. Ben probeert de dichtstbijzijnde bol te slopen, echter met weinig succes. Maar hij had heel even geen last van de bijtende zure lucht toen hij de bol raakte. Thirza gaat nu ook naar de bol en voelt er ook eens aan en ervaart hetzelfde als Ben. Ze roept dat we naar de pulserende bol moeten gaan, mogelijk dat die een of andere bescherming biedt. We krijgen wat flinke wonden van de bijtende zure lucht. Ben, die als eerste bij de pulserende bol is, ontdekt dat bij aanraking van deze bol het effect van het zuur weg is. De eerste slang kruipt over het zuur heen onze richting op zonder last van iets te hebben, even later valt hij aan. Ook de tweede slang valt aan. Na enkele tellen schuift er een wand open en daar komen vier kleinere slangen uit. Ondertussen zijn we druk in gevecht als ineens een andere bol begint te pulseren en de eerste dooft. Kennelijk wisselen ze om de zoveel tijd. De kleine slangen zijn nog niet verslagen of er schuift weer een wand open en er komen nog vier slangen aan. De strijd is heftig en de zuurdampen bijten flink, maar Ben weet even later de laatste slang af te maken. Hij onderzoekt de muren op een uitweg en Maim probeert de lift te repareren. Ben vindt een schuifdeur en in een andere muur vindt hij nog eenzelfde paneel als waarachter de kleine slangen vandaan kwamen. En ook in de laatste muur vindt hij nog zo'n paneel. Aeronal heeft de schuifdeur geopend en gaat naar binnen. Er staan zes kisten in de ruimte. Ben, Aeronal en Maim zitten nu in de ruimte achter de schuifmuur en constateren dat de zuurdamp hier veel minder erg is en ze roepen Gwendolyn en Thirza om er ook heen te gaan. Thirza blijft in de grote ruimte omdat ze een bescherming tegen zuur heeft, maar Gwendolyn gaat wel de ruimte in. Ben doet een poging om de kisten te openen. Het lukt hem om de kisten te ontgrendelen. Hij opent nu de eerste kist en vindt een aantal pouches en een ghitweave armor of resistance. Bij de tweede kist gaat er een val af die hij over het hoofd gezien heeft en we lopen schade op. In de kist zit een dynamic belt. In een andere kist zitten swiftstrike shoes. In totaal vinden we voor 140.000 aan gp. De boots gaan naar Gwendolyn, de belt gaat naar Maim en het armor gaat naar Ben.

In de ruimte waar we nu zitten is geen andere uitweg, dus moeten we terug met de lift. Ben en Maim weten de lift te repareren en we gaan terug naar de ruimte met de putten en meteen door naar de ruimte waar de Naga zat. In deze ruimte besluiten we te gaan rusten. De volgende ochtend is het virus van het bos bij Maim nog erger geworden. Was hij al niet diplomatisch aangelegd, dan is hij het nu zeker niet meer. Goed om hem voorlopig uit de buurt van vreemden te houden. We gaan naar de volgende verdieping. Uit de bollen in de muur zien we nu stralen vandaan komen die doorlopen naar het plafond. We kunnen er niet langs. Thirza gaat met Ben omlaag en ze rukken aan de hendels die we eerder zijn tegengekomen, maar dat heeft geen effect. Maim gooit een dolk tegen een bol aan, ook dat heeft niet het effect wat we verwachten en deze knalt kletterend op de grond. Aeronal besluit dan om zich er doorheen te teleporteren, maar voor hij gaat ziet hij een geestachtige verschijning in de ruimte staan. Het is een soort Spirit. Na flink wat overleg teleporteert Aeronal zich uiteindelijk naar het volgende vak in en hij ziet nog een tweede Spirit staan. De Spirits zien hem nu ook en vallen aan. We teleporteren nu allemaal naar het vak waarin Aeronal staat en het wordt een heftig gevecht. Gwendolyn gaat op een gegeven moment neer maar ze krijgt een potion van Thirza naar binnen gegoten. Uiteindelijk weet Thirza de tweede Spirit af te maken en keert de rust weer terug.



De stralen verdwijnen nadat de laatste Spirit verslagen is. We kunnen nu veilig door de ruimte gaan. We besluiten om deze opslagbunker snel te verlaten. We lopen het bos weer in en vervolgen het pad. Er komt ineens een bijna ongewoon grote vos het pad oplopen. Hij blijft voor ons staan en kijkt ons indringend aan. We kijken in zijn richting, maar of er direct gevaar is kunnen we niet aan hem zien. En dan, zonder dat we zien dat er takken en bladeren opzij buigen, stapt er even later een Elfen vrouw uit de bosjes. Het geheel gaat geluidloos. De vrouw is in leer gehuld in de kleuren van de bast van de bomen. Haar roodbruine haar heeft dezelfde kleur als dat van de vos en haar gouden ogen kijken ons grievend aan. Ze houdt soepeltjes een duidelijk gebruikte sikkel vast en op haar rug hangt een indrukwekkende boog. In het Elfen zegt ze: *"Jullie zijn klaarblijkelijk geen vrienden van de Shahalesti. Ik wordt Fayne genoemd. Wie zijn jullie?"*



Thirza stelt ons voor aan Fayne. En ze vertelt dat we zeker geen vrienden van de Shahalesti zijn. Thirza vraagt of Fayne in het bos woont. Ze zegt: *"Dat zou je kunnen zeggen."* Verder ontwijkt ze de vraag. Ze vertelt dat ze bepaalde vaardigheden heeft om niet gezien te worden. Ze is op zoek naar iemand. Thirza vraagt naar de verloren stad en Fayne vertelt dat ze daar wel wat over weet maar zwijgt dan. Ben komt erachter dat ze een van de overgebleven Taranesti is. Ze is een beetje gespannen. Maar het lukt niet goed om met haar te communiceren. Thirza vraagt dan of we haar kunnen helpen. Ze denkt na en zegt dan dat we misschien van nut kunnen zijn. Ze verwijst naar een verderop gelegen druïde cirkel. Het is daar niet pluis. Er lopen daar wat Shahalesti soldaten rond. We willen haar daar wel mee helpen. We lopen nu in de richting van de druïde cirkel en Fayne vertelt waar we precies moeten zoeken. Ze vertelt dat haar vriendin Liath vermist is en waarschijnlijk hebben Shahalesti lieden daar wat mee te maken. We moeten dus in ieder geval een soldaat in leven laten om hem uit te horen of hij wat over haar weet.

We zijn nu vlak bij de druïde cirkel. Het valt ons op dat de sneeuw op deze locatie niet blijft liggen. Wat overblijft is een zompige dicht begroeide ondergrond. Door de dichte struiken en bomen zien we een helder licht op een centrale plek omringd door donkergrijze stenen monolieten. De vele jaren oude stenen hebben geleden onder de tand des tijds. Van sommige zijn brokken afgebroken. Er tussenin zien we een paar Eladrin staan. Een daarvan, met een

kop van een leeuw, staat geconcentreerd naar de stenen te kijken, zijn handen voor zich gevouwen.

Fayne wil zich niet in de strijd mengen en trekt zich terug. Ben sluipt nu richting de cirkel en hij hoort de man met de leeuwenkop wat murmelen, een soort van spreuk. Dan kijkt een soldaat ineens de kant van Ben op en wijst naar hem. Ben sluipt weer onze richting op en vertelt wat hij gezien heeft. En dan sluipt Ben weer terug richting cirkel maar nu ziet hij niemand meer staat, waarschijnlijk staat er nog eentje achter een monoliet. Hij hoort wat geprevel achter een van de monolieten en dan stormt er een Shahalesti naar voren. Er komen nog twee Shahalesti soldaten van achter een steen vandaan. Dan ziet hij iemand van de ene monoliet naar de andere monoliet sluipen. We besluiten aan te vallen. Ben wordt echter eerder aangevallen door iemand die plotseling voor hem staat en wordt met een mes gestoken. De soldaat draagt een Solei Palancis badge. Al snel wordt Ben omsingeld en krijgt het zwaar te verduren. Hij gaat neer en teleporteert automatisch richting Gwendolyn, een gave die hem al vaker het leven gered heeft. Gwendolyn geeft Ben haar laatste potion of vitality en hij komt weer bij kennis. De strijd wordt nog heftiger. Ben gaat weer in de aanval, maar na enige tikken zakt hij weer in elkaar. Dit keer helpt zijn gave hem niet meer en hij blijft liggen. Aeronal gaat naar hem toe en geeft hem dan een potion en hij komt weer bij. Ben wordt overmoedig en valt meteen weer aan en gaat voor de derde keer neer. Gwendolyn sprint naar Ben, haalt een potion uit Ben zijn pack en gooit deze bij Ben naar binnen. Ondertussen staat alleen de man met de leeuwenkop nog overeind aan de zijde van de Shahalesti en ineens verdwijnt hij in het niets. Thirza gebruikt een spreuk en kan hem dan nog net zien wegrennen, te snel om in te halen. Fayne komt eraan en zegt dat we er goed aan gedaan hebben ze af te slachten. Ze vindt het wel jammer dat de man met de leeuwenkop gevlucht is, maar die vindt ze wel. Alvorens ze de omgeving afspeurt naar sporen vertelt ze: *"Om Phorros Irrendra te bereiken moet je het licht achter je laten. Volg de Nallanthes west naar de bergen. Tot de grotten, maar betreedt deze niet behalve die met het zwarte zand. Zorg daar dat je het licht achter je hebt en ga naar binnen. Zorg bij de splitsing weer voor licht achter je. Nimmer voor je! Volg de schaduwen. Er zijn vele gevaren binnen, waaronder de geesten van mijn volk. Doe wat nodig is om verder te komen. Als je de verborgen stad met de enige overgeblevenen van ons hebt bereikt, zijn twee van die je zoekt in een boomhut nabij een bergpunt die je herkent aan de bomen van smaragd. De derde, Rhuarc kan overal zijn. Als je terug wilt, laat het licht dan voor je zijn zodat je niet verdwaalt. Als alles lukt vind ik jullie vroeg of laat weer. Hopelijk laten de verraderlijke Shahalesti ons met rust als die Torch verdwenen is."* Ze verdwijnt vervolgens in het woud.

We onderzoeken de Shahalesti en vinden voor 30.000 gp aan items die we omzetten in magisch poeder en 25.000 aan gems. Fayne komt even later weer terug. Ze heeft sporen van de man met de leeuwenkop gevonden en misschien wat sporen van Liath. Ze groet ons en zegt dat we elkaar binnenkort weer zien. Thirza vraagt nog over de ziekte van het bos, maar daar antwoordt ze op dat we dat zelf met het bos moeten regelen en ineens is ze verdwenen.

We besluiten om de rivier de Nallanthes te zoeken en volgen hem in westelijke richting. We komen bij een bergachtige omgeving. De rivier wordt hier wilder. We zien een watervalletje. We gaan wat omhoog en als we omkijken zien we het uitgestrekte bos liggen. Ben besluit om door de waterval te gaan om daarachter een grot te zoeken. En inderdaad, er is een grot. De bodem is bedekt met donkerkleurig zand. Hij kijkt nog even verder of er nog een grot is. Er zijn nog meer ingangen maar het zand is hier bruinachtiger. We gaan dan de eerste grot in en het is er donker. Aeronal steekt het licht van zijn staf aan en houdt deze achter zich. We lopen naar binnen en komen even later bij een splitsing. Maar hoe moeten we nu het licht achter ons houden? Ben ziet iets dat lijkt op een soort energielijnen die langs de wanden lopen en denkt dat hij de richting gevonden heeft. Aeronal is er ook van overtuigd dat Ben de juiste keuze maakt. Maim probeert Ben na te doen maar dit mislukt. Gwendolyn scout wat voorop om de omgeving te verkennen maar lijkt de weg kwijt te raken en komt bij een doodlopend eind, geblokkeerd door een waterstroom. Gwendolyn wordt plots omgeven door Abyssal achtige wezens en wordt aangevallen. Als er drie wezentjes zijn afgemaakt komt er ineens een grote

Demon aan. Maim krijgt een paar flinke klappen en gaat neer. Thirza snelt op Maim af en weet met hem weg te teleporteren en gooit een potion bij hem naar binnen. Na een korte maar hevige strijd maakt Ben de Demon af.

Thirza gaat verder op onderzoek en denkt dat ze invloeden van de Shadowfell bemerkt, ondersteund door de aanwezigheid van monsters uit de Abyss en dat we dus een verkeerde richting zijn opgegaan. We horen ineens geruis en we zien weer licht. We zijn weer terug bij de waterval en dus terug bij af.



We besluiten om uitgebreid te gaan rusten en op krachten te komen. De volgende dag voelt Ben zich weer wat plezieriger in het bos. Het lijkt wel alsof hij genezen is van de vloek die het bos over hem heeft uitgeroepen. Dit geldt helaas niet voor iedereen en Maim is nog steeds even lelijk als altijd.

We gaan weer vroeg op pad. Ben volgt weer de energielijnen. Maim kijkt er nog eens goed naar en ook hij kan ze door het grottenstelsel volgen, rood-zwarte lijnen. Thirza krijgt het gevoel dat we teveel in de buurt van de Shadowfell komen en ze stuurt ons de andere kant op.

Gwendolyn heeft dezelfde indruk als Thirza en ook zij vindt dat we de andere kant op moeten gaan. Ben komt er even later achter dat we verkeerd lopen en ook Aeronal wil de andere kant op. Als we hier nog over aan het discussiëren zijn, zien we plotseling twee personages in de verte staan. Ze zwaaien naar ons en Ben zwaait terug. Ze komen onze kant op en beginnen te praten. Het zijn twee Dark Elf vrouwen. Ze vragen of we ook verdwaald zijn. Thirza zegt dat we niet echt verdwaald zijn maar de weg niet weten. Ben bestudeert de dames eens goed en hij krijgt de indruk dat ze iets achterhouden. Ze vertellen dat ze samen met Rhuarc hier zijn gekomen. Hij heeft een mace aan de Shahalesti gegeven en is de grotten in gestormd. Ze zijn achter hem aan gegaan maar ze zijn hem kwijt. Ze willen met ons mee naar de uitgang. Ben fluistert tegen Thirza dat ze maar op hun eigen houtje moeten gaan. Thirza vertelt ze waar de uitgang is en de twee dames, die ook wel merken dat we liever alleen zijn, vertrekken dan. We lopen weer verder en dan komen we erachter dat Maim niet meer bij ons is. We gaan terug en zien Maim verdwaasd tegen de rotswand staan. We proberen hem bij te brengen maar ineens valt hij aan en deelt een rake klap aan Thirza uit. Hij lijkt door iets beïnvloed te zijn. Een van de twee Dark Elfen komt nu uit de schaduw te voorschijn en geeft Maim een aai over zijn bol. Ze is duidelijk tevreden dat hij ons zo mooi aanviel. En dan komt ook de andere Dark Elf tevoorschijn, even later gevolgd door nog een Dark Elf. Het zijn vechtlustige dames die hun mannetje weten te staan. Aeronal weet op een gegeven moment de Dark Elf achter Maim bewusteloos te slaan en Maim komt weer bij zinnen. Een van de Dark Elfen begint flink gewond te raken en transformeert in een Succubus. Als Gwendolyn de tweede Dark Elf flink raakt verandert ook deze in een Succubus. We, en met name Ben, laten ons niet afleiden en hakken er stevig op los. Dan weet Maim de strijd te beëindigen en de laatste Succubus gaat neer. Thirza begint tegen Maim te foeteren dat ze door hem geraakt is terwijl Maim zijn schouders ophaalt. Enfin, we gaan weer verder en blijken weer bij de ingang te zijn.



Ben begint opnieuw de lijnen te volgen. Gwendolyn gaat verder en brengt wat markeringen aan. Ook Maim brengt ons verder op de goede weg. Zo langzamerhand komen we nu verder in het grottenstelsel, in delen waar we nog niet eerder zijn geweest en uiteindelijk zien we een helder licht met een groene gloed. Als we naar het einde lopen kijken we uit over Phorros Irrendra, de geheime stad. We zijn even stil van het indrukwekkende schouwspel. Bijna begraven in een bos en omringt door hoge besneeuwde bergpieken ligt een bijzondere geschiedenis. We schatten in dat de vallei een oppervlakte heeft van zo'n tien vierkante kilometer. Rond de stammen van de soms enorme bomen zijn hutten gebouwd en tussen de bomen slingert een complex web van touwbruggen. Opvallend is dat er nergens in de vallei

sneeuw ligt en de temperatuur is hier boven het vriespunt. Even verder ruist een waterval naar beneden in een meertje om als rivier verder te stromen door het landschap.

Als we de lange zwarte stenen trap afdalen blijkt een deel van de glorie echter vergaan te zijn.



De meeste hutten zijn vervallen geraakt en klaarblijkelijk onbewoond. Sommige bruggen zijn gebroken en hangen er slap bij. We voelen ook dat de magische golven hier onregelmatig zijn, alsof men de stad heeft willen afschermen van ongewenst binnendringen en/of verlaten. De ondergrond is dik begroeid en maakt het lopen anders dan over de oude paden lastig. De liften die mensen en goederen naar de platforms hoog in de bomen vervoeren, lijken allen door de tijd versleten of vergaan te zijn. En toch moet ergens in deze stad ons doel liggen.

Het is hier heel stil, het lijkt verlaten. Maar dan horen we klagende stemmen uit het bos komen: *“Ga weg, jullie zijn niet welkom hier.”* Er nadert iets. Er lijken twee wolk-achtige substanties aan te komen drijven die veranderen in donkere schaduwen. Ze hebben wat weg van de eerder geziene zwerm van geesten maar dan even heftiger en donkerder. Ze blijven even voor ons op het pad staan. Als ook wij wachten vallen ze aan. Gwendolyn ontdekt dat het Nightwalkers zijn. Na een paar harde klappen van een van de Nightwalkers gaat Maim neer. Thirza gooit een potion of healing bij hem naar binnen en hij krabbelt overeind, om even later weer neer te gaan. Gwendolyn weet ondertussen de laatste Nightwalker af te maken en Aeronal brengt Maim weer bij.

We kijken omhoog en zien hier en daar wat platformen om van hut naar hut te kunnen gaan. We besluiten om door te lopen in de richting van de bergtop met de bomen van smaragd. We zien nu ook een boom met een uitkijkpost. Ben gaat op onderzoek uit en klimt omhoog, even later gevolgd door Maim en Aeronal. Ben valt een aantal keren omlaag maar komt uiteindelijk boven, terwijl Maim laat zien dat je zelfs met één hand kan klimmen, mits vaardig genoeg. Ze hebben een uitzicht over de vallei en zien een aantal hoge bomen waarvan in sommige enkele hutten zitten. Ze gaan weer omlaag en we gaan richting het boomhut complex. Maim klimt omhoog en controleert de touwladders en loopbrug. Het is een beetje wiebelig en hier en daar mist er een plankje, maar er valt nog best overheen te lopen. De hutten beneden in de boom zien er vervallen uit maar hoger in de boom zien de hutten er wat beter uit en daar zou nog wel iemand kunnen wonen. Maim loopt over de touwladders in de richting van een van de boomhutten. Hij komt bij een platform en laat een touw voor de anderen zakken. We klimmen nu allemaal naar boven.

Maim gaat naar het volgende platform en even later gaan we achter hem aan. Het hutje dat we nu voor ons zien lijkt bewoond. Ben gaat vanaf het platform over de loopbrug naar het hutje toe en probeert naar binnen te gluren. Hij ziet niets in het hutje maar als hij omkijkt ziet hij iemand uit het niets verschijnen die met een zwaard de loopbrug aan het saboteren is. Het is een Dark Elf vrouw. De rest ziet haar nu ook. Ben gaat meteen naar de vrouw toe en valt haar aan. Dan komt er nog een Dark Elf vrouw het hutje uitgestormd. Het wordt een lastige strijd op de hoge platforms. Ben weet het platform te bereiken maar zakt even laat ineem. Snel daarna krijgt hij een potion van Aeronal toegediend en kan dus weer meedoen. Gelukkig valt er niemand van het platform af en uiteindelijk weet Gwendolyn de laatste Dark Elf vrouw af te maken. Maim heeft echter nog steeds last van zijn verwondingen en raakt bewusteloos.

Gwendolyn probeert met een potion of healing Maim bij te brengen, maar dat lukt niet. Hij lijkt al zijn genezende reserves al te hebben verbruikt. Aeronal weet dan Maim in ieder geval te stabiliseren zodat hij niet kan overlijden. Een poosje later is Maim weer op de been, zij het nog erg slap en wankel.

We gaan de lijken onderzoeken. We vinden behoorlijk wat items op de dames, die bij nadere inspectie waardevolle wapens en armor blijken te zijn. Thirza kijkt verlekkerd naar het zweepje dat een van de dode dames aan haar riem heeft hangen, maar weet haar verlangens onder controle te houden. Het 'ding' gaat in de groepsrugzak, bestemd voor de verkoop.

Maim gaat naar de hut, de anderen volgen. Eenmaal binnen blijkt het een simpele boomhut te zijn. We vinden in de hut voor circa 84.000 gp aan gems en munten. We vinden echter geen informatie waar Rhuarc kan zijn. Ben kijkt eens naar de boekenverzameling in de kast. Er staan enkele werken over de geschiedenis van de Taranesti bij. Deze zouden weleens rond de 3.000 gp waard kunnen zijn. Ze gaan mee. Voordat we kunnen besluiten om in deze hut weer op krachten te komen, ligt Maim al op bed te snurken. Aeronal wil nog even met een kleed de lijken van de Dark Elfen bedekken. Als hij terug loopt over de touwbrug voelt hij een pijl langs zich suizen, gevolgd door wat gegniffel uit een van de nabije bomen.



We genieten van een welverdiende nachtrust. De volgende ochtend is de situatie van Maim met het bos niet goed maar bij Gwendolyn is het stabiel gebleven. Ben heeft de wacht gehouden en hij heeft tijdens de wacht een luik in de vloer gevonden onder een kleedje. Op het luik is een arcane symbol aangebracht. Hij vraagt aan Aeronal wat dit symbool zou kunnen betekenen, dit is vermoedelijk een magisch slot. Maim probeert het slot te openen maar dit lukt niet. Dan probeert Ben dit en dat gaat nog slechter, en hij laat de beveiliging afgaan en loopt schade op. Het symbool is echter verdwenen en het luik wordt geopend. We vinden een metalen kist in een compartiment. Naast de kist ligt een lijk, echter zonder hoofd. Gwendolyn ziet dat het een Half-Orc is. Hij is gekleed in nachtkleding. Om de kist is een magisch aura aanwezig. Maim probeert de kist te openen en dat lukt hem in een keer. Hij moppert richting Ben. Maim lijkt niet helemaal de oude te zijn, misschien komt het door zijn vloek uit het bos. Hij is kortaf en stoort zich nogal aan de dievenvaardigheden van Ben. Ook zijn trouwe vriendin Thirza moet het soms ontgelden. Toch staat hij nog steeds zijn mannetje.

In de kist treffen we een hoofd van een Half-Orc aan, waarschijnlijk dat van het lijk ernaast. We denken even na en vermoeden dat het weleens Drakus Coaltonque zou kunnen zijn. Dat klopt met het verhaal dat hij in zijn slaap zou zijn overvallen en hij is een Half-Orc. Dan waren waarschijnlijk de dames van daarnet de ontvoerders waar Darius over had gesproken. We onderzoeken het een en ander en stellen vast dat de lichaamsdelen niet erg verouderd zijn, alsof het leven nog niet helemaal is weggeëbd. We discussiëren over de voor- en nadelen om zijn hoofd weer op zijn lichaam te plaatsen en het misschien weer tot leven te laten komen. Dan wordt er toch besloten om het lichaam en hoofd gescheiden mee te nemen zodat er in Seaquen naar gekeken kan worden. Het lichaam gaat in de bag of holding van Aeronal en het hoofd bij Ben in de bag of holding.

We besluiten om voorzichtig naar buiten te gaan in verband met de sluipschutter. Ben is als eerste buiten en voelt direct een pijl over zich heen vliegen. Hij kijkt omlaag en ziet beneden iemand wegrennen. Dan valt het op dat de kleedjes en ook de lijken verderop verdwenen zijn. Ben loopt er heen en ziet dat ze vermoedelijk zijn weggesleept. Met behulp van Thirza's ring of featherfall dwarrelen we omlaag. We komen er ondertussen achter dat het teleporteren weer wat beter gaat. We kijken eens bij de boom waar de man stond, maar vinden hier geen sporen. We gaan weer verder naar de hut bij de berg. Maim blijft weer wat achteraan hangen en wordt ineens aangevallen. Ben holt richting Maim. Maim hoort nog wat geluiden in de bosjes en gooit een mes. Dan hoort hij weer wat gegniffel. Ben vraagt wat er aan de hand is en Maim vertelt wat er gebeurd is. Dan wordt Ben aangevallen. Ben ziet iemand in bosjes staan. Maim loopt er heen en ziet een kerel staan met een flink zwaard op zijn rug en een boog in zijn handen. Het lijkt een Humanoid zijn. Hij heeft iets Elf achtigs over zich heen, maar dat is lastig te zien

onder zijn kap. Maim valt aan, maar ineens is de man weer verdwijnen. Ben ziet nog wat bladeren bewegen en gaat er achteraan. Hij ziet de man door de bosjes kruipen. De persoon is moeilijk te zien maar Ben weet nu waar hij is en wenkt Maim. De man is plots weer goed zichtbaar en we zien dat het een Half-Elf is. Nu komt iedereen erop af gestormd. Dan wordt het ineens heel duister om de man heen. Ben valt daarom aan met zijn vuurcirkel en de man wordt door het vuur geraakt. Ben duwt vervolgens de man de duisternis uit. Thirza ziet meteen daarop een schaduw uit het duister verschijnen die daarna vervaagd. De man is lekker bezig met allerlei illusies of iets dergelijks en is erg moeilijk te pakken te krijgen. We lopen met zijn allen de kant op waar Thirza de persoon zag vervagen en we zien alleen nog wat duistere stof. Maar we weten niet wat dit geweest is. We zijn afgedwaald van het pad en gaan weer terug richting de hut bij de berg en zijn nu in de buurt van een open vlakte met een grote boom. We gaan die richting eerst op en komen bij de rand van de open vlakte aan. De boom ziet eruit alsof hij uit twee in elkaar gevlochten bomen bestaat. In het midden zit een opening en daartussen is een hutje gemaakt. Ben kijkt richting de boom en ziet niets bewegen. Hij loopt dichterbij en ziet een klein touwladdertje richting het hutje. Er zitten dikke boomwortels om de boom heen. Ben klimt het laddertje op en komt op een platform terecht, gevolgd door Maim. Hij ziet een deur in het hutje. Ben loopt er eens omheen en vindt in de linker en rechtermuur een raam en gluurt naar binnen toe. Hij ziet binnen een aambeeld staan als in een smidse. Er ligt voor de rest allemaal troep in het hutje. De bovenverdieping lijkt ingestort. Ben sloopt het raam en gaat naar binnen, gevolgd door Maim. De rest komt er ook aan. We zien in een hoek de donker geklede man weer staan. Maim stormt op hem af, maar er valt een kabel van bovenaf die net langs Maim heen zwaait en de vloer voor hem stort in. Hij weet gelukkig nog net opzij te springen. Dan ziet hij dat het plafond ook is ingestort en het gat ongeveer 12 meter diep is. Hij gooit nog zijn mes richting de man maar het lijkt alsof deze dwars door de man heengaait. En weer is de man verdwenen. Aeronal kijkt naar het gat in de vloer en stelt geen magisch aura vast. Een mechanische val dus.



We gaan weer naar buiten en nu in de richting van een open plek alwaar wat grafzerken en een klein mausoleum staan. We zien ook wat kleine en grote standbeelden staan. Aeronal herkent enkele standbeelden van wat algemene goden. Onder andere van Sehanine. Her en der zijn vreemde paarse bloemenbedden. Deze zijn ons niet bekend. Maim ruikt er eens aan. "Lekker zoet!" Thirza plukt er een en meteen komen er allemaal pollen vanaf. Ze ademt ze per ongeluk in en het is heel vies. Aeronal ziet twee soorten bloemen in het bed. Eén is Keshweed, maar de andere kan hij zich niet herinneren. Keshweed is flink giftig, dus oppassen geblazen. Maim ziet voetsporen die om de perkjes heen gaan, richting een mausoleum op een heuveltje. Maim en Ben lopen voorzichtig die kant op. Dichterbij gekomen ziet het er meer uit als een klein tempeltje. In het tempeltje staan ook wat standbeelden van goden. In de hoeken staan enkele kleinere standbeelden. Het valt Maim op dat de tempel in goede staat is en nog recent gebruikt lijkt te zijn. Ben gaat naar binnen en hij ziet in een hoekje een verhoging met daar iets op en achter een standbeeld ziet hij een soort staf op de grond liggen. De staf lijkt min of meer op een soort toortshouder. Her en der staan er ook wat groepjes paarse bloemetjes binnen. Thirza ontdekt geen magisch aura en we gaan naar binnen. Alleen het tableautje geeft een kleine gloed af. Ben bekijkt het eerste beeld en herkent het als een Drakengod. Het tweede standbeeld kent hij niet. Als hij verder loopt beweegt er ineens iets op de verhoging. Er liggen wat doeken en daar komen wat figuren onder vandaan gekropen. Het zijn onnoden. Snel

reagerend weet Aeronal ze met een spreuk in de hoek te houden hetgeen het voor ons makkelijk maakt. Terwijl we in gevecht zijn, komt de Half-Elf enkele keren om de hoek van de tempel kijken en schiet een pijl af. Na een korte strijd overlijdt de laatste ondode Irrendrum Ghast door Thirza's zone van carnivorous frogs. Maim is intussen naar de deur geslopen om te kijken of de Half-Elf nog in de buurt is, maar hij ziet hem niet meer. Thirza bestudeert de toortshouder en ziet dat deze niets met de Torch of the Burning Sky te maken heeft. Dan onderzoeken we de verhoging. Er is een vervagend necrotisch aura waar te nemen, waarschijnlijk van de Ghosts. Thirza, die eerst nog geen enkel aura wist vast te stellen, denkt nu dat de Half-Elf een Shadow Dancer is. "Tuurlijk," mompelt Maim en hij slaat zijn ogen op. Hebben we al eens eerder iets over hem gehoord? Is dit Rhuarc. Had Darius het niet over hem? En ook de Dark Elf met de zweep? Er komen wat herinneringen uit het verleden naar boven.

"Ik stond met twee wachters te praten en plotseling viel een van hen voorover, ogen wijd open en zijn keel doorgesneden. In een flits zag ik een donkere Half-Elf met een zwarte scimitar, maar voor ik het beter kon zien verdween hij in de schaduwen. De deur van de troonzaal vloog open en een prachtige vrouwelijke Dark-Elf met violet gekleurd haar knalde met een zweep.

Er begint zo langzamerhand iets te dagen wie hier wonen. De droom die we over Khadral hadden:

...Hij wordt wakker door zijn instinct. Zijn reflex is uit bed te springen en zijn Torch te pakken maar als hij zijn ogen opent barstte zijn borstkast uit elkaar van pijn. Iemand heeft een staak door zijn hart gedreven! Hier kan geen van zijn generaals achter zitten, zeker niet Magdus en Lord Shaaladel zou iets verfynders in elkaar gezet hebben. Leska? Nee. Een zwarte scimitar zwaait naar zijn keel en een fractie later rolt zijn hoofd opzij. Hij leeft echter nog en ziet hoe iemand zijn Torch uit de houder haalt.

Ook Simeon heeft hier iets over vertelt:

De echte meesters beschikten uiteindelijk over de gave om hun fysieke lichaam te verlaten en hun zielen door de ruimtes van de tempel te laten echoën.



Maim wenkt naar Thirza en geeft te kennen dat hij even apart met Thirza wil praten, hij is zichzelf niet en stoort zich aan iedereen en zichzelf. Hij is snel geïrriteerd. Hij denkt dat het beter is om de groep tijdelijk te verlaten. Thirza probeert hem nog over te halen, maar hij voelt zich in dit stadium niet prettig in de groep. Of dit nu door de vloek van het bos komt of iets anders weet hij niet. Hij ziet Ben bijvoorbeeld als een wanna be Rogue die juist op die onderdelen de zaakjes beter aan Maim kan overlaten. Hij zal de groep in zijn hart blijven volgen en wellicht kruisen onze paden zich snel weer. Hij besluit in stilte weg te gaan want hij heeft geen zin in discussies en hij verdwijnt stilletjes in het bos. Thirza gaat naar de groep en licht ons in. Aeronal moppert iets in de trend van: "Later niet meer toetreden," maar we negeren hem.

Even later wordt Ben weer vanuit het niets beschoten en flink geraakt en we horen weer dat nare lachje. Ben besluit om dit te negeren en vindt dat we verder moeten trekken. We willen de begraafplaats verlaten maar dan hoort Ben uit een van de kleinere cryptes een geniepig gegrijns. Het klinkt niet zuiver, iets niet menselijks, eerder kwaadaardig. Ben wil er geen aandacht aan schenken en we discussiëren over wat te doen, maar dan besluiten we om verder richting de berg te gaan.

We komen bij de berg en zien een hutje hoog ingeklemd tussen een splitsing van enorme takken, het lijkt een soort kerkje. Er slingeren enkele touwbruggen heen, steeds hoger. Ben

wil een stap op de eerste brug zetten, maar dan valt hem iets op. Er is een dun touw gespannen boven het eerste plankje. Hij bestudeert dit en ziet dan een touw omhoog lopen aan een boomstam. Hij snijdt het touw door en de boomstam suist omlaag, zwaait een paar keer over de touwbrug en komt dan stil te hangen. Ben gaat nu voorzichtig de touwbrug op en komt halverwege aan. We volgen hem meteen en kruipen onder de stam door en gaan richting het hutje. Aeronal komt als eerste aan en krijgt een pijl langs zich heen. We gaan snel naar het platform bij het hutje. Aan de voorkant zit een deur en aan de zijkanten diverse ramen en er zit een klein torentje op het dak. We gaan naar binnen en zien wat bankjes achter elkaar met achterin een altaartje. Thirza denkt dat dit geen kerkje is, maar een of ander hutje van een rijk iemand met een sterke affiniteit voor een godheid. Het ziet er verlaten uit. In een paar kamertjes is aan het stof te zien dat hier pas geleden nog iemand geweest is. Aeronal ontdekt dat er op de bovenverdieping een magisch aura hangt dat niet prettig aanvoelt. Ben loopt richting de trap en hoort een hoog piepstemmetje dat niet bepaalt kwaadaardig klinkt. Hij loopt naar boven en het stemmetje klinkt luider. Hij kijkt een lange gang in en gaat in de richting van het stemmetje. Dan hoort hij ook andere stemmen, zwaar en minder vriendelijk. Hij ziet verderop een grote drukplaat op de vloer en rommelt er wat aan om hem onschadelijk te maken. Dit heeft geen resultaat, maar we weten er zonder problemen over heen te komen. Ben onderzoekt een deur en opent hem. Het is een slaapkamer, niet bijzonder ingericht en lang niet gebruikt. Aeronal voelt dat het magische aura zich nog een verdieping hoger bevindt. We gaan de volgende trap op en het geluid klinkt luider. We horen een lach die gemeen aanvoelt en we sluipen de gang in. De gang buigt af naar links. Ben loopt naar de hoek en hij ziet nu dat de gang nog een hoek om gaat. Hij ziet nog net op tijd dat er ook hier een drukplaat in de vloer zit. Hij probeert de drukplaat te ontgrendelen maar dat mislukt en hij loopt wat schade op van de val. Uiteindelijk lukt het hem om de plaat vrij te geven. Hij haalt ons op, we besluiten de deur open te gooien. We zien een grote cirkel op de vloer met daarin een pentagram. Er staan wat kastjes in de ruimte. Tegen de muur aan genageld hangt een klein Fee achtig wezen. Om de cirkel heen staan wat Devils, er is een magiër bij. Het Feetje ziet er nog levendig uit maar kijkt lang niet vrolijk. Ben gaat in de aanval en wij volgen. Goedhartig als hij is, maakt Ben de Fee meteen los door de pin uit de muur te trekken en het beestje te laten fladderen in de lucht. Het lijkt een heftige strijd te worden, maar onze magie komt goed aan bij de Devils en uiteindelijk verslaat Thirza de laatste Devil. Bijzonder is dat de Fee tijdens de strijd ons een paar keer genezen heeft van onze verwondingen.

We bedanken de Fee en vragen naar een naam. Thirza denkt dat het een dame is, maar Ben denkt dat het een man is. We komen er zo op het eerste gezicht niet uit. Zij stelt zich voor als Bluebell, een Pixie. Omdat we graag houvast willen hebben, besluiten we dat het een zij is. De Pixie glimlacht en vindt het best en bedankt ons voor de hulp. Ze vertelt dat ze deze ruimte is binnengekomen omdat ze geluiden hoorde en nogal nieuwsgierig is. De overmacht aan Devils was echter teveel. Thirza vraagt naar haar doel, maar daar blijft ze nog wat vaag over. Dan wil ze ons doel weten. Thirza vertelt dat wij op een geheime missie zijn voor Seaquen en kijkt schimmig om haar heen. Bluebell glimlacht weer. Dan vragen we of ze ene Rhuarc kent, maar dat zegt haar niets. Ze is nog niet zo heel lang in de vallei en onderzoekt van alles. Als we er naar vragen, heeft ze ook het gegil in de crypte op het kerkhof gehoord. Ze nam een naar soort aura waar, maar kon niet vaststellen hoe of wat en dus heeft ze het niet verder onderzocht. Ze heeft die persoon die we Rhuarc noemen waarschijnlijk wel gezien, maar hij zag haar niet. Thirza is onder de indruk van haar genezende krachten en vraagt of ze een poosje met ons mee wil. Bluebell vertelt dat ze een troubadour is die ook nog eens kan genezen en dat ze oorspronkelijk uit de Feywild komt. Ze denkt er over na en beslist dan dat ze mee gaat.

Ze vraagt dan wat het duistere symbool op de grond is. Thirza vertelt dan dat dit een pentagram is en niet veels goeds inhoud, waarschijnlijk een summoning cirkel. We besluiten om de kamer te doorzoeken. Bluebell vindt haar afgenomen items terug en raapt haar kleine boogje op. Verder is hier niets van waarde te vinden, hetgeen we wat vreemd vinden. Aeronal maakt de cirkel onklaar en daarna rusten we uit om op krachten te komen. Bluebell haalt een sitar uit haar rugzak en zingt een leuk lied met als gevolg dat we ons extra sterk voelen na de

rustpauze. Aeronal zet de magische items, die we gevonden hebben, om in magisch poeder voor later gebruik en we verdelen het goud met zijn vieren. Bluebell kijkt nieuwsgierig toe.

Nadat we uitgerust zijn gaan we eerst naar de waterval, maar als we naar buiten stappen wordt Thirza geraakt door een pijl. Die Rhuarc is overal en nergens en blijft ons maar achtervolgen. We gaan het plateau af naar beneden en de reis gaat richting de waterval. Even later horen en zien we hem, het water valt tientallen meters naar beneden en klettert in een meertje. Het is echter wat troebel, maar je kunt er waarschijnlijk wel in zwemmen. Achter de waterval zitten rotsen. Ben gaat op onderzoek, maar vindt geen doorgang of grot, dus gaan we weer naar de begraafplaats met de kleine crypte waar we de geluiden hoorden. Het is er nu stil en ook is er niets magisch meer te bespeuren. We lopen een rondje over het veld maar het is overal stil. Ben wil toch nog naar de bewuste crypte toe om toch even binnen te kijken. Bluebell wil liever niet mee en fladdert omhoog om bovenop de crypte te zitten. Ben probeert de deur te openen, hetgeen lukt. Hij ziet de restanten van een dier. Een wolf of een beer, maar helemaal opengereten. Het ziet eruit dat het uiteengereten is door wapens en niet door klauwen van andere dieren. Bluebell krijgt ondertussen een pijl in haar rug geschoten en zoekt dekking. We onderzoeken ondertussen de crypte op magische sporen, maar vinden niets. We gaan weer naar buiten en dan krijgt Thirza ook een pijl in haar rug geschoten. Omdat ze niet veel schade doen en we vermoeden dat we daarmee een andere richting op gelokt worden, negeren we het weer en gaan naar de andere grote boom in het oosten van de vallei waar we nog niet geweest zijn.

We komen aan bij een opening waar de boom staat en dan wordt Gwendolyn beschoten. We doe alsof we nergens last van hebben. De boom is gigantisch. Op circa 40 meter hoogte bevindt zich een hut in de boom. We klimmen omhoog naar de onderste touwbruggen en komen uiteindelijk allemaal boven bij het hutje aan, dat er aan de buitenkant redelijk intact uit ziet. Maar als Ben naar binnen kijkt ziet het er verlaten en vervallen uit. Ben onderzoekt de deur op een beveiliging en opent deze. Het is binnen stoffig en het ruikt naar perkamenten. Er staan kasten vol met boeken, lessenaars en andere tafels vol met boeken. Duidelijk een bibliotheek of iets om in te studeren. We vinden wat bruikbare boeken ter waarde van 17.000 gp. Aeronal vindt nog wat ritueel boeken. Een share husk ritual, een tune of merriment ritual, een history revealed ritual en een endure primordeal elements ritual. De tune of merriment krijgt Bluebell, de overige rituals gebruikt Aeronal zelf.

Ben vindt nog een boek over de vallei. Thirza en Ben bestuderen het boek. Ze vinden heel wat informatie over de vallei. De Draak Syana heeft in deze vallei een lair gehad in de buurt van de waterval. Gwendolyn memoreert nog eens wat Simeon vertelde over de boodschappen van Darius:

*Een gouden Draak, genaamd Syana was de beschermer van Ycengled
Phuurst en zou een schuilplaats hebben in beide rivieren.*

We besluiten om in de hut te rusten. De deur en ramen worden geblokkeerd met boekenkasten. Aeronal besluit zijn vaardigheden als magisch bewerker van items uit te oefenen met het poeder dat we hebben en er worden wat van onze wapens en armors verbeterd. Gwendolyn vermoedt dat Thirza minder goed bedeed is en besluit om 50.000 gp aan Thirza te geven. Bluebell vertelt ondertussen over spannende sagen en legenden en menselijke verhalen van weleer, hetgeen ons inspireert. Thirza vermoedt stilletjes dat de Pixie misschien wel eens diplomatieker zou kunnen overkomen dan zij.

De volgende dag besluiten we om gewapend met de kennis van enkele boeken terug naar de waterval te gaan. We lopen langs de noordkant van de rivier en komen na een poosje bij de waterval aan. Ben wordt voor de zekerheid aan een touw gebonden en duikt het troebele water in. Hij onderzoekt de bodem en vindt een opening die misschien ergens heen gaat, maar het is te troebel om goed te zien. Hij komt weer terug om verslag te doen. Hij krijgt een magische toorts mee van Aeronal en ziet nu wat meer onder water. Het is inderdaad een brede tunnel die verderop afbuigt. Hij zwemt de tunnel in en net als hij door de lengte van het touw niet

verder kan, ziet hij een donkere vlek wat wel eens wateroppervlak kan zijn. Hij gaat omhoog en komt in een soort put uit. Hij bindt het touw vast aan een stuk steen en geeft een ruk aan het touw. Wij herkennen dit signaal en gaan dan ook het water in en door de tunnel en komen een voor een ook de put uit. Ben klimt omhoog naar een plateau. Bluebell vliegt erachteraan en Gwendolyn gebruikt haar power om ook te vliegen. Aeronal en Thirza klimmen omhoog. We zien een grot waarin allemaal grote paddenstoelen staan. We kennen ze als Shriekers. We weten er veilig langs te komen en zien dan een linker en een rechtergang. De rechtergang mondt uit in een grote ruimte. We gaan deze gang in. Links in de ruimte zit een poel met water, die waarschijnlijk ook in de put uitkomt. Aan de rechterkant van de ruimte loopt weer een gang die zich even verder weer splitst. In de rechtergang lijkt wat te bewegen. Ben gaat voorzichtig kijken en ziet een schim even opzij kijken, maar die loopt door. Waarschijnlijk weet de schim dat hij gezien is. Het zou Rhuarc kunnen zijn, zoiets hebben we al eerder gezien. We gaan er zo voorzichtig mogelijk achteraan. Dan komt er vanuit de andere gang van achteren een pijl op Gwendolyn af. Ben sprint naar voren en ziet in een dwarsgang, die weer uitkomt bij Gwendolyn, een persoon staan. Ben rent er heen en valt aan, maar ziet de persoon als een schim vervagen. Dan verschijnt vlak achter Gwendolyn de waarschijnlijk echte Rhuarc.



Ben hoort ondertussen wat schuifelen verderop in de gang. Hij sluipt die kant op om te kijken en ziet even verderop nog een zijgang naar rechts en hij vermoedt dat de hoofdgang in een cirkel loopt. Hij kijkt om de hoek van de zijgang en hij ziet weer iets staan, een schim of de echte Rhuarc? Aeronal valt de Rhuarc aan die Gwendolyn heeft beschoten, maar helaas is dit ook weer een schim. Even later verschijnt er op die plaats nog weer een Rhuarc. Ook deze wordt door Aeronal als schim ontmaskert. Er volgen nog meer schimmen, maar op een gegeven moment gaat Aeronal de zijgang in waar de eerste schim vandaan kwam en ziet iemand vluchten. Gwendolyn stormt die kant op en schiet een pijl op deze Rhuarc af. Ze raakt hem dus dit is de echte. De anderen komen er nu ook aan. Dan is het ineens onnatuurlijk duister om ons heen. Gwendolyn wordt flink geraakt en zij en Aeronal zien Rhuarc even voordat hij weer verdwijnt. Even later ziet Gwendolyn Rhuarc tegen de muur van de slaapgrot staan. We vallen nu met zijn allen aan en Aeronal weet hem klem te zetten. En na een felle strijd weet Bluebell uiteindelijk een eind aan het schepsel Rhuarc te maken. Thirza spreekt Bluebell er op aan dat hij in leven moest blijven, maar Bluebell zegt dat ze dat niet gehoord had. We besluiten om Rhuarc van zijn voorwerpen te ontdoen. We vinden echter geen boog en vragen ons af waarmee hij schoot?

We vinden een indrukwekkende zwarte scimitar waarin twee diamantjes zitten en een gat waarin een edelsteen gezeten moet hebben. Verder vinden we een rugtas met een potion of vitality. Ben pikt die meteen in. Tevens vinden we een groot bot. We ontdoen Rhuarc van zijn drowmesh feytouched armor. Her en der vinden we nog wat edelstenen ter waarde van 90.000 gp. We zoeken nog even of we geheime deuren vinden in de ruimte, maar deze lijken er niet te zijn. We doorzoeken de gangen op een geheime gang maar ook dat heeft geen succes. Aeronal bestudeert het bot op magische eigenschappen en krijgt een overweldigend gevoel. Het moet van een bijzonder magisch niveau zijn, meer dan hij aankan. De spulletjes die Ben gevonden heeft in de slaap grot zijn een boek, een beeldje van een godheid, een flesje wijwater, een ritual boek met een create holy water ritual en een Sending ritual. Aeronal krijgt het vermoeden dat het bot weleens de Torch of the Burning Sky zou kunnen zijn. Hij staart naar het bot en we horen hem denken: *"Zijn we hier de wereld voor rondgereisd?"*

We besluiten om wat te rusten en daarna nog maar eens een poging te wagen om het bot, van een of ander groot beest maar niet van een Draak, te analyseren. Na een korte rustpauze kunnen we er nog geen soep van koken. Het zwaard moet de zwarte scimitar zijn waarover Simeon vertelde. De naam is Shaalguenyaver, een vrij kwaadaardig type wapen. De ziel van een verslagen tegenstander wordt in de diamantjes in het handvat gevangen. De nog aanwezige diamantjes in het zwaard zijn leeg en we weten niet waar de laatste is. We zijn wat

teleurgesteld over het bot. Het is niet bepaald wat wij ons hadden voorgesteld van de Torch of the Burning Sky.

Aeronal probeert zijn ritual history revealed op de dode Rhuarc om informatie te krijgen. Hij concentreert zich en ziet even later twee beelden uit het leven van Rhuarc: De moeder van Rhuarc wordt afgemaakt door een paladijn en even later ziet hij dat Rhuarc met twee handlangers Coaltongue vermoord. Op het moment dat Coaltongue zijn kop er af rolt zien we nog net dat een van de diamantjes begint te gloeien. Dan ziet hij dat het lichaam en het hoofd van Coaltongue meegenomen worden en het bot uit een standaard genomen wordt. Zou het dan toch de Torch zijn? Thirza vraagt zich af waarom ze hier dan blijven met dat ding, wie zit hier achter? We besluiten we om de scroll met het speak with death ritueel op Rhuarc los te laten. We besluiten om hem twee vragen te stellen. Ben vraagt aan Rhuarc: "*Hoe activeer je de mace?*" Hij aarzelt wat en Ben probeert hem over te halen. Rhuarc meldt dan dat hij niet te activeren is omdat de ziel er uit is gehaald. Dan vraagt Ben: "*Waar is de ziel?*" en hij antwoordt cryptisch: "*De ziel is overal op deze wereld maar nergens tegelijk.*" Dit zal dus niet de ziel van Coaltongue zijn. We komen er op dit moment niet verder mee en weten even niet wat nu te doen. Terug naar Seaquen? Gwendolyn herhaalt dan weer uit het verhaal van Simeon:

*Misschien dat jullie in het bos aanwijzingen vinden die naar de
verloren stad of de tempel wijzen.*

Misschien wordt met deze tempel de Tempel of the Echoed Souls bedoeld, waar Three Weeping Ravens het ooit over had. We besluiten dan om op zoek te gaan naar deze tempel.

We verlaten de grot via de tunnel onder de waterval en gaan naar het grottenstelsel om de vallei te verlaten. Dit gaat makkelijker dan op de heenweg en we komen bij de grote waterval aan. Als we het bos weer betreden lijkt het alsof het bos wat groener en lichter is geworden. Even later krijgen we het gevoel dat we bekeken worden, maar we zien niemand. Het moet een magische oorsprong hebben, net alsof we gescryed worden. We beschikken niet over middelen om dit af te weren en gaan dus maar verder op zoek naar de tempel. Echter, we weten niet welke kant op en sturen een bericht via een sending ritual naar Three Weeping Ravens over de locatie van de tempel. We krijgen vrij snel een bericht van hem terug. Hij vertelt dat hij blij is dat we nog leven. Daarna vermeldt hij:

* Loop naar het noorden tot aan de rivier en blijf deze volgen. *

We lopen de Nallanthes af en komen bij een andere rivier, de Shan en we volgen deze. Na een paar uur horen we in de verte wat gestamp en we zien bladeren bewegen. Het lijkt wel of het onze kant op komt, richting de rivier. We verstoppen ons om eens te kijken wat er gebeurt. We zien twee gigantische plantachtigen richting de rivier lopen. Ze zien er grauwer uit als de andere bomen en bosschages. Ze blijven bij het water rondhangen. Bluebell gaat op verkenning uit omdat ze met natuurwezens kan communiceren, maar ze krijgt geen contact met hen. Het lijkt wel alsof ze in paniek zijn, sterker nog, blinde paniek. Ze vangt alleen het woord: '*Jager*' op. We wachten nog even en zien iemand aankomen met een boog en die schiet op de plantachtigen. Het is een vrouw gevolgd door een enorme vos. Dit moet Fayne zijn en we gaan er op af. Thirza vraagt of we haar kunnen helpen. Er zitten nog een paar Elfen in het bos waaronder een druïde en een vrij stevige Elf met een bijl. Fayne zegt dat de wezens de voedselvoorraden hebben gestolen. Ben probeert Fayne te overtuigen dat deze planten in paniek zijn. Fayne begrijpt de bezorgdheid maar toch wil ze de wezens afmaken. Ben besluit snel om de planten te bestuderen en komt erachter dat deze zich niet meer kunnen aanpassen aan de recente veranderingen van het bos en feitelijk al opgegeven zijn. Aldus helpen we deze wezens af te maken, hetgeen snel gedaan is. Volgens Fayne zijn dit de laatsten van hun kwaadaardige soort. Gwendolyn vraagt aan Fayne of ze Liath nog heeft gevonden. Fayne vertelt dat Liath gevangen zat in een kamp van de Shahalesti en inmiddels is bevrijd. We wisselen wat ervaringen uit en Gwendolyn vraagt dan naar de tempel of the Echoed Souls. Fayne vertelt ons hoe we er het beste kunnen komen. We moeten de rivier nog een halve dag

volgen tot aan de zee. Even later zijn Fayne en de Elfen weer in de bossen verdwenen en wordt het weer stil om ons heen op het geruis van het water na.

Aeronal roept enkele magische paarden op via een ritueel en we komen nu erg snel vooruit. Even voor de kust zien we een tempel, half gebouwd in een heuvel. Zo te zien is hier een paar jaar geen onderhoud gepleegd. Er gaan twee grote trappen omhoog naar een ingang. Aan iedere trap hangen vier koperen bellen. Als we de trap betreden herinneren we wat Simeon vertelde:

De monniken van de Order of Echoed Souls trachten één te worden met andere creaturen door de ervaringen van anderen te leren beleven. De monniken gebruikten de ervaringen om hun zielen te veranderen, een proces dat vele jaren van meditatie vereiste. Het getal acht was belangrijk voor de Orde. Het vertegenwoordigde de vier tastbare elementen lucht, vuur, aarde en water tezamen met de vier vluchtige elementen dood, leven, ruimte en tijd. Het geloof was dat ieders ziel in verbinding staat met acht andere mensen of creaturen en dat het boven het lichaam uitstijgen niet bereikt kan worden zonder hulp van die acht. In het hele proces was het getal acht belangrijk corresponderend naar lucht, aarde, water, vuur en dood, leven, ruimte en tijd. Met elkaar konden ze hierover mediteren om elkaar beter te begrijpen en van elkaar te kunnen leren.

De tempel roept een soort groepsgevoel op. We lopen verder omhoog en de bellen beginnen te luiden. We voelen ons steeds fitter als we de trap bestijgen. Ben klopt op de deur, maar er is geen reactie. Als Ben de deur opent stoppen de bellen.



Bluebell besluit om eens naar binnen te vliegen en op verkenning uit te gaan, gebruikmakend van haar cover mogelijkheden. Als ze naar binnen gaat ziet ze eerst een grote spiegel waarin ze zichzelf ziet. Deze spiegel is vrij groot. Ze zit in een soort hal met gangen naar links en rechts. De gangen lopen dood en er zitten in beide gangen vier deuren. Het ziet er binnen vrij sober uit, maar het is wel vrij schoon. Daar ze verder niets bijzonders ziet komt ze terug en brengt verslag uit. Ben gaat nu naar binnen en dan volgt de rest ook. We kijken eens in de spiegel, het lijkt dat de spiegel meer laat zien dan we eigenlijk zouden moeten zien. Dan zien we ineens een zesde persoon in de spiegel staat. Ook verschijnen er in de hal acht cirkels op de vloer. De persoon in de spiegel is een oude man met een donkere huid en lichtkleurige kleding aan. Hij ziet er vermoeid uit en hij kijkt ons aan. Hij zegt: *"Ik kan zijn kracht niet lang tegen houden. Jullie staan aan de rand van een groot gevaar. Degene die Forty-One wordt genoemd beheerst deze tempel nu en zal jullie vernietigen als jullie deze tempel binnengaan."* Aeronal houdt het bot voor de spiegel in de hoop dat hij wat meer hierover zit maar dit is een zinloze stunt. De man kijkt belangstellend naar het bot. Thirza vraagt aan de man over een ziel. Maar de man verwijst naar de leider van de tempel, Forty-One, die zielen kan creëren. Forty-one is een kwaadaardig persoon. Dan vraagt Thirza naar de andere monniken van de tempel. De man vertelt dat de overige monniken gevluht zijn of gedood. Hij kan Three Weeping Ravens wel als een jonge acoliet. Hij wil ons nog een beetje helpen om de tempel binnen te gaan, maar we moeten eerst drie beproevingen doorstaan en dan Forty-One verslaan. Hij vertelt nog eens dat Forty-One een kwaadaardig persoon is, hij is een meester in het tappen en creëren van zielen en een welgetrainde fighter. De man vertelt dat we eerst kunnen mediteren in de kamertjes en dan de eerste test moeten aanvragen door in de cirkels te gaan staan. Thirza denkt wel dat deze man de waarheid spreekt en de verhalen over Forty-One moeten wel kloppen van wat we van Three Weeping Ravens hebben gehoord.

De eerste test is de test van de bel, niet alle gevaren kan je met fysieke kracht verslaan. De tweede test is de test van opoffering, over twee paden van sinister en rechtvaardig. De derde test is de test van het zelf, beelden uit heden, verleden en toekomst. Forty-One kan deze beelden manipuleren. Hij vertelt: *"Niemand kan deze dingen alleen aan, probeer eenheid te*

vinden in de groep." Hij raadt ons aan om eerst te gaan mediteren. En hij raadt ons aan elkaars zielen te tappen. Gwendolyn vraagt naar Led by Dreams no Sorrow, de leidster van de orde. Maar ook zij is waarschijnlijk gevlucht of gedood, meer weet de man daarover niet te vertellen. Hij wil ons leren hoe we elkaars zielen kunnen aftappen voor we in de cirkels stappen.

We gaan nu eerst mediteren in de kamertjes achter de deuren. Het zijn simpele kamers met een houten bedje, een tafeltje en een kom met water. Het kamertje waarin Thirza zit bevat ook een brandende kaars, bij Bluebell zit er een doek met ruitjes patroon in, bij Aeronal een kom van aardewerk, bij Ben ligt er een granaatappel en bij Gwendolyn ligt er niets extra's maar het water is anders. Aeronal kijkt in een andere kamer en ziet een klompje goud. Ben kijkt nu ook in een andere ruimte en ziet een onderste helft van een zandloper. En in de laatste kamer ligt een bamboe fluit. Bluebell gaat op het bed zitten met de fluit in de hand en denkt dat dit een positief effect kan hebben als ze dit meeneemt de cirkel in. Ben loopt naar de spiegel en vraagt aan de man of er meerdere voorwerpen meegenomen kunnen worden. Dit kan, maar niet meer dan acht. We besluiten om alle acht de voorwerpen mee te nemen, Bluebell pakt de granaatappel en de fluit, Aeronal neemt de zandloper en de urn mee. Thirza neemt de kaars mee en Gwendolyn het water en het goudklompje. Ben tenslotte neemt de ruitjesdoek mee.

We gaan de cirkels in. We zien de man weer verschijnen. Hij is blij dat we gemediteerd hebben en vertelt hoe we zielen moeten tappen. We kunnen hiermee een vaardigheid van een groepslid oproepen voor eigen gebruik. Vlak voordat we geteleporteerd worden zien we een ander beeld in de spiegel. Een vrij stevige man sober gekleed en hij kijkt ons kwaad aan. Hij vertelt gewoon heel simpel dat hij ons gaat afmaken. Dan zien we de oude man weer, zeer bezweet en hij doet wat incantaties. Als we om ons heen kijken zien we dat we nog in de zelfde ruimte zijn, maar de spiegel is een doorgang geworden. De gangen zijn er niet meer en ook de uitgang is verdwenen. We zien een ruimte voor ons, deze is vrij hoog. Er zitten op het einde twee deuren. Ben loopt de ruimte in en we zien dat hij iets ervaart. Dan gaan we allemaal naar binnen. De ruimte is vrij hoog. Er hang een bel aan het plafond. Dit plafond lijkt de rotsen in te lopen in allerlei vreemde hoeken. Het lijkt wel dat die vreemde hoeken en het plafond er voor gemaakt zijn om de echo's te vergroten. Ben wil vertellen wat hij gezien heeft maar zijn stem begint te echoën tot aan het hinderlijke toe. Dan besluit hij het op een briefje te schrijven en laat het ons lezen.

Een vrouw verschijnt, waarvan de gelaatskenmerken steeds iets wisselen. Goed kijkend moet dit Katrina zijn. Soms met een vriendelijk gezicht, dan weer met een haatdragend gelaat. Om haar heen bewegen zich schimmige figuren die met haar lijken te communiceren. Misschien zijn dit de oude groepsleden, maar goed zichtbaar is het niet. Het lijkt alsof de vrouw verward raakt door alle gebaren en uitingen van de personen om haar heen. Deze lossen ineens op en er ontstaat een strijd tussen de twee vormen van Katrina. Uiteindelijk trekt de mist op en blijft de vriendelijke versie overeind.

Bluebell probeert nu te fluisteren, dat gaat zonder echo's gepaard, gelukkig. Aeronal loopt naar de deuren. Hij ziet tussen de deuren een edelsteentje en daar voor zit een drukplaat in de vloer. Hij pakt het edelsteentje met zijn ghosthand. Hij bekijkt het eens en hij ziet dat dit een fragmentje is van de scimitar. Ben ontgrendelt de drukplaat en hij probeert een van de deuren te openen, dit blijkt echter één grote deur te zijn en deze zit op slot. Hij probeert het slot te ontgrendelen en dit lukt. De deur schuift open en we zien twee spiegels, één met een blauwe gloed en één met een rode gloed. Ben ziet een plaatje met de tekst: *"Spreek je naam en wordt gescheiden naar de paden sinister en rechtvaardig. Een offer in bloed is de sleutel tot je bevrijding."* Thirza bekijkt de spiegels maar ziet niet echt wat bijzonders. We gaan voor de spiegel staan en roepen allemaal onze eigen naam. We horen een gigantische echo, zo erg dat het pijnlijk is. We zien de spiegels even heel snel flikkeren maar voor de rest gebeurt er niets. We proberen het nu één voor één. Ben gaat als eerste en ziet de rode spiegel opengaan. Hij ziet een cirkelvormige ruimte met in het midden een vortex van vuur. De vloer is ook vol vuur zit.

Ook zitten er rotsblokken in de ruimte die boven het vuur uitsteken, Een soort plateau's. Boven in zweeft een soort figuur. Dit is echter alleen voor Ben zichtbaar. Hij besluit de ruimte in te lopen en de spiegel sluit.

Dan gaat Thirza naar de spiegel en ze komt in dezelfde ruimte als Ben terecht. Gwendolyn is nu aan de beurt en dan gaan beide spiegels open. De andere ruimte is ook een cirkelvormige ruimte, een soort kom van regen. Overall is water. In het midden staat een boom op een eilandje. Onder de boom staat een figuur, maar wie of wat dat is ziet ze niet. Het water is niet diep. Gwendolyn besluit om deze ruimte binnen te gaan. Dan is Aeronal aan de beurt en voor hem openen ook beide spiegels. En ook hij kiest voor de ruimte met het water. Als laatste is Bluebell aan de beurt en voor haar opent de spiegel naar het water. Aan de achterkant van allebei de ruimtes zitten spiegels.

In de ruimte met het water komt vanonder de boom een Eenhoorn te voorschijn. Het lijkt de Eenhoorn uit het Fire Forest, Nelle. Vlak boven de boom hangt een transparante sphere met een stukje barnsteen erin. Aeronal roept naar de Eenhoorn: *"Nelle, wat doe jij hier?"* Nelle antwoordt:

"Ik ben hier voor de test." Aeronal loopt naar de spiegel. Hij ziet bij de spiegel een soort hendeltje met een uitsparinkje ter grootte van een barnsteenklompje. De bedoeling is hem duidelijk. Bluebell probeert het stukje barnsteen te pakken maar de sphere houdt haar tegen. Ze landt op de boom. Gwendolyn gaat naar Nelle toe en vraagt wat ze wil, wat de bedoeling is in deze ruimte. Nelle zegt dan: *"Ik wil graag weg wil uit deze ruimte maar daarvoor is een bloedoffer nodig. Maar dat wil ik zelf niet zijn."* Gwendolyn zegt dan tegen Nelle: *"Ga je gang."*



Maar Nelle voelt voor dit soort dingen toch echt niets. Aeronal snijdt zichzelf in zijn arm om te kijken of dit voldoende is, maar het stukje barnsteen blijft hangen. Hij vraagt dan aan Nelle wat er moet gebeuren om de ruimte te verlaten. Nelle vertelt: *"Het barnsteentje moet in de opening geplaatst worden bij de spiegel maar het steentje komt pas vrij als er een bloedoffer geleverd wordt."* Bluebell vraagt of ze Nelle een wond mag toebrengen en dat ze de wond later dan weer geneest. Maar dat is volgens Nelle niet voldoende, er moet een echt offer geleverd worden en ze is niet van plan om dit zelf te zijn. Gwendolyn vraagt op haar beurt aan Nelle wie het offer moet zijn. Maar Nelle zegt alleen dat zij zelf het offer niet wil zijn. Gwendolyn begrijpt ook wel dat een mytisch dier niet geofferd mag worden en van haar standpunt uit mag zij dat ook niet doen. Ze denkt even na, prevelt even snel wat naar Sehanine, haar deity. Dan neemt ze een besluit, ze loopt naar het eilandje en gaat op de grond liggen en zegt: *"Ga jullie gang."* Aeronal vraagt of Gwendolyn werkelijk geofferd wil worden. Gwendolyn zegt dan: *"We kunnen niet voor eeuwig in deze ruimte blijven, er moet wat gebeuren, dus neem mij maar."* Dan pakt Aeronal een mes en snijdt Gwendolyn de keel door. Gwendolyn glijdt nu zachtjes weg. Maar het barnsteentje blijft hangen. Nelle kijkt er met respect naar en heeft hier bewondering voor. Bluebell kijkt of ze het barnsteentje kan pakken, maar dat lukt nog niet. Nelle gaat bij Gwendolyn liggen en gaat zitten treuren. Aeronal gaat ook bij Gwendolyn zitten treuren. Bluebell heeft twijfels over wat ze moet doen, moet ze Gwendolyn proberen te genezen? Ze ziet niet dat Gwendolyn geen poging doet om te vechten voor haar leven. Bluebell probeert nog eens het stukje barnsteen te pakken, maar de sphere is nog steeds intact. De levenslichten verdwijnen nu geheel uit Gwendolyn en op dat moment verdwijnt de sphere en het stukje barnsteen valt omlaag. Nelle geeft nog een knikje naar Gwendolyn en ze verdwijnt. Aeronal zit nog steeds te treuren. Bluebell pakt het barnsteentje en stopt hem in het gaatje. De spiegel wordt omgevormd tot een doorgang.

Aeronal pakt het lichaam van Gwendolyn en loopt de ruimte uit en ook Bluebell verlaat de ruimte. Ze komen weer in een grotere ruimte. Een kale stenen ruimte. Er zit hier geen verhoogd plafond in. Aeronal ziet een andere spiegel en loopt er heen en dan krijgt hij een visioen. Bluebell kijkt ook eens naar de andere spiegel, ze krijgt het idee dat de verhoudingen

ten opzichte van de ruimte waaruit zij net kwam niet klopt. Het wachten blijft op Thirza en Ben. Aeronal probeert bij de spiegel om zijn naam te zeggen, maar de spiegel opent niet. Bluebell probeert het nu door Ben zijn naam te roepen maar ook dat heeft ook geen succes, maar ze krijgt ook een visioen. Aeronal begint voorbereidingen te treffen om Gwendolyn te resurrecten.

In de ruimte met het vuur zakt de vuurpilaar naar beneden en er verschijnt een monsterachtig figuur. Het monster is een samenraapsel van alles wat ooit mensen zijn geweest. Boven de spiegel achter in de ruimte zit een gleuf. Ben loopt er heen en kijkt er eens naar. De gleuf lijkt een soort opening waar een zwaard inpast. Ineens zien Ben en Thirza Aeronal door het vuur lopen en hij verdwijnt weer, dit begrijpen ze niet. Het monster stormt op Thirza af en valt aan. Ze teleporteert weg. Ben kijkt eens in de spiegel en ziet dat hij daar uitmoet. Hij weet nu dat hij een zwaard nodig heeft. En natuurlijk een bloedoffer. Ben snijdt zichzelf en gooit wat bloed op de spiegel. Maar de spiegel blijft dicht. Het monster spurt weer achter Thirza aan. Ondertussen valt Ben het monster aan. Het monster valt nu Ben aan. Thirza bestudeert het monster, ze ziet dat dit monster bestaat uit allemaal delen van mensen die de test gefaald hebben. Ook zij valt het monster weer aan en gooit een zone over het monster heen waarin hij vast zou moeten blijven zitten. Het monster weet zich uit de zone van Thirza te worstelen en stuift weer op Ben af. Thirza weet hem weer in de zone te duwen. Ben slaat weer op het monster in en valt hem nog eens aan. Het monster begint afgrijselijk te jammeren. En na een lange strijd weten Thirza en Ben het monster af te maken. Ze zien tussen de overblijfselen van het monster een zwaard liggen. Thirza grijpt het zwaard. Ze gaat nu naar de spiegel en stopt het zwaard in de gleuf. Dan gaat de spiegel open. Ze gaan door de opening en Thirza krijgt nu ook een visioen.

Zo gauw Thirza en Ben hun ruimte verlaten en bij Aeronal en Bluebell komen, opent Gwendolyn haar ogen weer en ook zij krijgt een visioen. Aeronal kijkt opgelucht en is blij dat Gwendolyn er weer is. Thirza vertelt haar visioen.

Eerst was er een Elf, toen een Halfling, nu een zilverblauw Slang- en Draakachtig wezen. Het staat voorover gebogen voor een groot skelet van een Draak en houdt iets in zijn handen. Verderop wordt een koets getrokken door gevleugelde paarden die wegschiet de lucht in. De Slang trilt van energie en een straal schiet uit zijn handen het skelet in. Het moet een enorme kracht zijn die getransformeerd wordt want even beweegt het skelet. Maar of het naar zijn oorspronkelijke staat terugkeert is niet bekend, het skelet begint te trillen en vervaagt, Deception achterlatend.

Dit lijkt wel de troonzaal in Castle Korstull. Dan is het de beurt aan Bluebell om haar visioen te vertellen.

Het beeld is kort. In een flits ziet ze een slapende moeder die niet meer wakker wordt. Ze voelt zich geraakt en er biggelt een traan over haar wang.

We zijn er niet zeker van wat dit betekend. Dan besluit Aeronal ook zijn verhaal te vertellen.

Het lijkt een mierenhoop, maar wel netjes en georganiseerd. Kleine en zeer eenvoudige huisjes en stevige schuilplaatsen staan her en der verspreid met in het midden een klein maar opvallend tempeltje met daarop meerdere vlaggen met verschillende symbolen. De bewoners lijken levenslustig en strijdbaar. Een vrouw spreekt voor de tempel een menigte toe en verderop deelt een man orders uit aan een rijtje militia. Op de achtergrond is de skyline van een stad zichtbaar waar een magiërstoren prominent aanwezig is.

Dit is natuurlijk het tentenkamp met Crystin Ja-Nafeel en de stad is natuurlijk Seaquen. Gwendolyn is inmiddels weer een beetje op krachten gekomen, en als laatste vertelt zij haar visioen.

In de prachtige zaal van het paleis klinkt geschreeuw. De koning voert een heftige woordenwisseling met een jonge vrouw. Bewakers met puntoren komen met getrokken wapens aangesnel, maar ze worden door de koning weggewuifd. De dochter, die het duidelijk niet eens is met haar vader, beent even later nors weg, de koning mokkend achterlatend.

Dit moet wel Lord Shaaladel zijn met zijn dochter Lady Shalosha in het paleis in Shahalesti. Bluebell vraagt dan aan Ben waarom het zo lang duurde voordat zij tevoorschijn kwamen. En Ben vraagt dan wat er bij Bluebell in de ruimte gebeurde. Maar Bluebell doet daar mysterieus over. We besluiten om even te rusten en dan begint de ruimte te vervagen.

De wereld draait om ons heen. Het voelt aan alsof er drie ernstige gevaren zijn die deze wereld ten onder zullen brengen: een masker, energie en een derde die? We ontwaken rillend en bezweet.

Dan zien we de ingang van de tempel, er staat daar een groep mensen die nu naar binnen gaan. We krijgen het idee van dat wij de testen goed hebben opgelost



maar deze groep mist die visie. Dit groepje bestaat uit: Katrina, Lady Shalosha, een bleke Elfen magiër, een Solei Palancis Knight met een groot zwaard, een Inquisitor met een zwaard en een speer en een Half-Orc in een bloedrood harnas. Naast dit groepje zien we een vrouwelijke Inquisitor met een groot wit masker op. Dit is niet Leska. Ze zegt wat tegen haar groep: "We zijn hier om de mietjes uit Seaquen te elimineren. We zijn beter dan die groep. Wij uit Ragesia zijn niet uit op wraak." Dan kijkt ze naar Katrina: "Maar er zijn uitzonderingen." De Inquisitor draait naar

de deuren van de tempel en zegt: "Ik zal als eerste naar binnen gaan want ik kan illusies doorzien." Waarop de magiër zegt: "Overschat je zelf niet." De Inquisitor gaat er niet op in en gaat naar binnen.

Het visioen verdwijnt. We discussiëren hierover. Dit kan de derde test zijn over beelden uit heden, verleden of toekomst eventueel met gemanipuleerde beelden.

Opeens is de ruimte gevuld met honderden personen die eens de machtigsten van de wereld zijn geweest, allen gekleed om het midzomerfestival te vieren. Eladrin oorlogsheren wisselen verhalen uit met internationale groepen nobelen, terwijl Wayfarers acrobatisch door de ruimte bewegen onder het geluid van enthousiast applaus.

Aan één kant van de ruimte is een groot raam te zien dat uitkijkt op een met maanlicht verlicht meer. Voor dit uitzicht staat een grote groep personen, met in het midden Keizer Coaltongue, lachend terwijl hij één van zijn oorlogsanecdotes aan de groep vertelt over die tijd dat hij zijn litteken op zijn gezicht heeft gekregen. De groep lacht om de uitkomst van het verhaal en onder de personen in de groep is Lady Shalosha, prinses van de Shahalesti. Ze staat naast een oudere Eladrin met een ernstig gezicht, die gezien bij het respect dat hij krijgt alleen maar Lord Shaaladel kan zijn.

Een vrouw in een nietsverhullende rode baljurk loopt naar Coaltongue toe en het duurt eigenlijk even voordat we zien dat het Katrina is, op één of andere manier veel neerbuigender dan we haar ooit gezien hebben. Ze loopt naast Coaltongue en de lach op zijn gezicht verdwijnt.

"Heeft je meesteres je gestuurd om mijn feest te verpesten?" vraagt hij. "Laat Leska Guthwulf maar vertellen dat hij de tijd mag nemen als hij dat wil, ik weet dat hij er zo van kan genieten."

Katrina schudt haar hoofd. "De Supreme Inquisitor heeft mij eigenlijk gestuurd om naar Lord Shaaladel's aanwezigheid te vragen. Hij... eh pardon, de 'Heer van het Schitterende Land' heeft blijkbaar een afspraak gemist."

Lord Shaaladel wordt wat bleek, waarop Coaltongue hem scherp aankijkt. "Zijn jullie twee weer aan het kibbelen?" Zijn diepe zucht lijkt op die van een Draak. "Ik had gehoopt dat ze ons niet lastig zou vallen vannacht. Ga maar snel met haar praten voordat ze naar het feest komt. We hebben een goede avond nu, en het zou zonde zijn als Leska zo uit haar element zou zijn."

Opeens valt de hele ruimte stil en staart Coaltongue richting ons. Voor een moment lijkt het of hij ons aankijkt, maar op dat moment beweegt er een vrouw door ons heen, als onderdeel van het schouwspel. Ze draagt een donkerrood gewaad en een bleek botkleurig masker, getooid met een uitbundig hoofddekseel met veren en snuisterijen. Het volk gaat als vanzelf aan de kant als ze naar Coaltongue loopt. Dit is Leska, majesteus en imponerend. Zelfs in dit schouwspel is haar aanwezigheid kil.

"Ga naar uw adviseur, Lord Shaaladel." zegt ze. De Lord's ogen zetten op van schrik waarop hij zich snel excuseert en de zaal verlaat. Leska's blik is koud, maar een sinister lachje siert haar blik.

"De muziek, alstublieft, mijn Keizer. Laat u door mij niet uw 'pret' bederven. De zomer is zo waardevol de laatste jaren"

Leska draait om om weg te lopen en Coaltongue knipt met zijn vingers om de muziek weer te laten starten. Dansmuziek vult de ruimte als Leska langzaam naar de uitgang loopt. Ze opent de deur.

We zien op het moment dat Leska de deur geopend heeft, het groepje personen, wat bij de ingang van de tempel stond, de ruimte instormen. De Inquisitor roept: "Roei ze uit." We raken in gevecht. Lady Shaloshia en Katrina vallen nog niet aan, ze twijfelen of dit wel goed is.

De ruimte verandert langzaam van een stenen kamer naar een bos dat in brand lijkt te staan. In de verte, hoewel dit niet al te ver is, zien we een grote boom op een eilandje in een groot meer. Vanachter de boom verschijnt een brandend hert met vlak daar achteraan een vrouwelijke Elf met een groot zwaard van hout. We zien de strijd waarin de legendarische Anyariel de Trillith Indomitability verslaat en het wezen op de bodem van Lake Seela vastpint. Op de achtergrond horen we de Seela een lied zingen wat de beelden... meer solide maakt...

We weten Kartina en Lady Shaloshia over te halen om met ons mee te vechten. Met een gericht schot van Gwendolyn gaat de vrouwelijke Inquisitor neer.

Na een moment verschuift het beeld weer. We zien bossen die ons bekend voor komen, maar dan... mooier. Als snel herkennen we de bossen waarin we kortgeleden nog hebben rondgezworven, Ycengled Phuurst, maar dan tientallen jaren vroeger. In de verte zien we een strijd tussen twee fronten, wat al snel de Shalalesti tegen de Taranesti blijken te zijn. In de beelden zien we een donkerharige vrouw die naar één van onze tegenstanders wijst.

De Solei Palancis Knight begin zich nu te verwarren door dit beeld. De Inquisitor verandert in een beer. De Solei Palancis Knight loopt verdwaast naar de muur en blijft staren.

Dan zien we een vrouw uit het visioen komen en ze verandert in Forty-One en dan komt er een vreemde stof uit de handen van Forty-One.

Even later vervaagt de helft van het beeld, waarop de helft van de ruimte opeens in een stad in Shahalesti blijkt te zijn. Het is een drukke straat, vol met soldaten. We zien twee van onze huidige vijanden, de twee Inquisitors, door de straten strijden, de dame gooiend met vuur en de Orc met twee wapens klievend door zijn vijanden heen.

De Solei Palancis Knight komt weer bij zinnen, hij is toch wel geschrokken van de beelden en valt op zijn knieën voor Lady Shalosha en vraagt om vergiffenis. Dan weet Katrina de Inquisitor af te maken en is deze battle ook weer ten einde.

De ruimte komt tot rust. We zien een donkere ruimte waar de vrouwelijke Inquisitor, Etienna, het haar vlecht van iemand die alleen maar Leska kan zijn. Het gezicht van de Supreme Inquisitor is verborgen in schaduwen, haar masker, een hoofdtooi ligt op een tafeltje. "Het verloop van deze oorlog vermoeit me." zegt Leska. "Vertel eens iets om mijn humeur te verbeteren."

"Meesteres," begint Etienna: "Kreven heeft bericht gestuurd dat hij zeshonderd zielen heeft om te martellen, dus de Scourge zal binnen een maand klaar zijn. Binnenkort hoeven we niet meer naar de Torch te zoeken."

"Dat mag zo zijn, maar zij die vertrouwen op de zon kunnen nog steeds verbranden," zegt Leska, "En vanavond voel ik de hitte in mijn nek."

De beelden verdwijnen. We bespreken wat zaken met Katrina en Lady Shalosha.

Een deel van de ruimte verdraait weer. We zien de nasleep van de strijd tussen de Shahalesti en de Taranesti. Lord Shaaladel staat samen met een magiër, degene die we zojuist hebben verslagen, te kijken naar een lange keten gevangenen Taranesti die aan een boom geketend worden. Een Shahalesti verkenners rent naar zijn heer en meldt dat er een aanval is van 'de groep uit Seaquen'. Een groepje Shahalesti rennen naar hun heer om hem te beschermen, maar na een kort woord tegen het amulet om zijn nek verdwijnt hij. De magiër draait zich om en kijkt met een lach in de richting van de aanval...

Iets later verandert de ruimte weer.

Dit keer zien we geen duidelijke ruimte, maar wel duidelijk Lady Shalosha. Ze praat met haar vader. Ze is bang dat deze oorlog het volk verscheurd. Lord Shaaladel antwoordt dat er soms verschrikkelijke dingen moeten gebeuren om een land veilig te stellen, en dat hij alles doet om zijn dierbare dochter te beschermen. Ze belooft dat ze met eer zal handelen op haar missie in Seaquen.

Dan verandert de ruimte weer, zal dit nu nooit ophouden?

Nu zien we een jonge Coaltongue, samen met een groep Orcs in strijd tegen de gouden Draak Syana, op de rand van een waterval. Een jonge gouden Draak, welke alleen maar Trilla kan zijn, ligt geketend en bewaakt op de grond. Naast de Draak staat de strijder in het rode harnas die we zojuist hebben verslagen. Een groep personen helpen de gouden Draak in gevecht, samen met een Archon. Coaltongue wordt ondersteund door een Bone Devil.

Een schimmig figuur met het wapen van Rhuarc verschijnt en hakt het hoofd van Coaltongue's bijl af. Het blad valt op de grond en Coaltongue trekt een nors gezicht terwijl hij het heft weggooit. Terwijl de Trumpet Archon de Bone Devil verslaat, trapt de ontwapende Coaltongue zijn laars op de borstkas van de jongere Rhuarc en schopt hem de waterval af, de rivier in. Dan rukt hij het dijbeen van de Bone Devil af om net op tijd een doodsklap van de Archon af te weren. Snel grijpt hij de nek van de Archon, gooit hem op de grond en slaat de schedel in met het bot.

Het bot begint als vuur op te lichten en Coaltongue beveelt zijn troepen om Syana uit de lucht te schieten. Honderden pijlen vliegen de lucht in, maar Syana blaast met vuur en ontsteekt de pijlen, die als een vurige regen weer ter aarde storten. Onvermoeid rent Coaltongue naar de gevangene Trilla en houdt de nieuwgeborene Torch omhoog, dreigend het kind af te maken als de moeder zich niet overgeeft. Syana ademt in, en een fractie later staat de krijgsheer in vlammen, op het moment dat de Torch de kaak van de jonge Draak verbrijzelt. Daarna is alles vuur. De beelden stoppen plotseling, het gezang van de Seela stopt.

De kamer waarin we staan is donker. We komen langzamerhand weer geheel op krachten en we zien een portaal verschijnen waardoor we naar buiten kunnen.



We zijn nog steeds bezig om alle beelden die we gezien hebben te verwerken. Bluebell wil graag antwoorden hebben over de visioenen en ze wil ook weten of beide dames aan onze zijde staan. Lady Shalosha knikt bevestigend en vertelt dat ze wil samenwerken met de mensen uit Seaquen, ook al denkt haar vader daar anders over. Ze kwamen hier voor de Torch om te voorkomen dat deze in verkeerde handen terecht zou komen. Katrina vertelt dat ze eigenlijk een spion voor de Ragesians was, maar dat ze vanaf het begin aan al twijfelde of ze daar goed aan zou doen, dus sloot ze zich bij ons aan, maar in Seaquen voelde ze zich af en toe afgewimpeld door ons doordat ze alleen maar voor allerlei klusjes, zoals het verkopen van spullen, gebruikt werd. Nu ziet ze de gevaren van een Torch die in verkeerde handen valt en tevens heeft ze in de gaten dat onze zaak een groter belang dient dan die van de Ragesians. Ze is er uit, ze wil geen spion zijn. Ze zegt dat ze de twijfel over haar verhaal begrijpt. Ze vertelt ook dat ze meerdere keren is benaderd om ons iets aan te doen, maar dat ze dat dus niet heeft gedaan, ook al had ze daar meermalen de kans voor. De Torch is gevaarlijk en moet in veilige handen komen. Ook Lady Shalosha benadrukt dat nog eens. Ze willen gezamenlijk met ons ten strijde te trekken, vandaar dat ze ons zojuist te hulp schoten. Er moeten wat hun betreft geen overhaaste beslissingen genomen worden over de Torch. Zij willen hem zeker niet zelf hebben. Thirza heeft het gevoel dat in ieder geval Katrina oprecht overkomt.

We zien iets schitteren bij de opening, er ligt een soort diamantje. Het geeft een pulserend licht. Ben kijkt eens naar de diamant en het lijkt alsof er iets in beweegt. Zo te zien komt hij niet uit de scimitar. Als Ben hem aanraakt lijkt er een kracht in te zitten. Hij pakt de diamant op. Aeronal vraagt naar de oproep van Leska aan Lord Shahaadel. Lady Shalosha legt uit dat dit om iets uit het verleden zou gaan en dat Leska haar vader iets wilde opdringen. Ondertussen vragen we ons ook af wat de Trillith zijn en doen. Veel meer dan dat ze uit dromen ontstaan en goed en slecht kunnen zijn, weten we niet. We kijken dan nog maar eens naar de diamant. Het zou weleens een soulstone kunnen zijn. Misschien heeft het iets met de Torch te maken. Dan zien we plots op de muur een beeld van de man die we eerder in de spiegel zagen. Hij zegt: *“Jullie hebben de proeven met succes beëindigd. Jullie hebben een ziel gecreëerd. Geef de ziel jullie talenten mee.”* Dan flikkert het beeld weer en we zien een grote kerel uit het beeld stappen. Hij zegt: *“Nou jullie hebben wat jullie zochten, wat leuk.”* Het lijkt er op dat hij gaat aanvallen.

De man kijkt om zich heen en knippert met zijn ogen en dan zien we ineens twee Ben's staan en een van hen valt aan. Aeronal krijgt in de hectiek ineens een ingeving dat hij zijn vaardigheden in de Torch zou kunnen stoppen die dan overgaan in de ziel. De ene Ben transformeert naar een grote gespierde donkere krijger. Ook de man, die Forty-One blijkt te zijn, verandert weer nu ook naar een nog grotere gespierde donkere krijger. Ook verschijnt er een Skeleton opgeroepen door de krijger. De strijd gaat verder en er volgen nog enkele gedaantewisselingen, maar even later maait Aeronal dan Forty-One neer en Blue-Bell maakt hem af. Zijn lichaam verdwijnt meteen, maar dan zien we vanuit de opening Forty-One opnieuw aankomen, zij het achter het hek. We vallen weer aan door het hek heen en even later

gaat hij weer neer. Thirza teleporteert hem naar ons toe. Ben besluit ondertussen om zichzelf de gang in te teleportereren. Daar ziet hij op het eind nog een hek met daarachter een ruimte waarin twee pilaren staan maar het is er donker. Forty-One staat weer op en verandert in Gwendolyn. Hij ziet er zorgelijk uit. Aeronal vermoedt dat dit een projectie is van de echte Forty-One en dat dit eeuwig doorgaat tenzij we het lichaam van de echte Forty-One vinden en dit vernietigen. Bluebell weet door het eerste hek te vliegen en knalt door de duisternis tegen het tweede hek aan. Ben gooit een lichtstaaf door het tweede hek en ziet dan een kamer waarin een altaar staat met een dak, ondersteunt door vier pilaren. Onder het altaar zitten kastjes met boeken en scrolls. Op de achtermuur en de rechter zijmuur zitten allemaal muurschilderingen van kwaadaardige slachtpartijen, deze bewegen langzaam. De linkermuur is heel rustig, een witte muur met een schildering van een Draak op een heuvel. Ben teleporteert zich naast het altaar. Hij ziet in de haast wat boeken en scrolls over een verhaal van waar het kwaad vandaan komt. Hij hoort ergens een heel zwakke moeilijke ademhaling. Forty-One blijft ondertussen de anderen nog even bezig houden. Lady Shaloshia maakt de Skeleton af en Gwendolyn teleporteert zich tussen Bluebell en Forty-One in. Bluebell vliegt nu door de spijlen van het hek achter Ben aan. Bluebell ziet een deur in de muurschildering, maar dit blijkt geschilderd te zijn. Ze kijkt naar het plafond van het altaar en dat is een spiegel. Thirza arriveert en onderzoekt de ruimte op magie en komt erachter dat om de spiegel een magisch aura hangt. Ben klimt omhoog tegen de palen. Boven gekomen ziet hij dat de koepel een beetje bol loopt met een holte in het midden. Hij kruipt naar die holte en ziet een oud kreupel mannetje er in liggen. Ben slaat, zonder twijfel, het mannetje dood. De reflectie van Forty-One verdwijnt, dus dit moet het lichaam van de echte Forty-One zijn. Thirza, Ben en Bluebell onderzoeken de ruimte en het mannetje. Ze vinden een paar bracers, een paar schoenen, een paar gauntlets en een ring. Dit zijn bloodsoaked bracers, swiftstrike shoes, gauntlets of destruction, deze gaat naar Ben en een ring of fey travel en deze gaat naar Gwendolyn. Bluebell raakt de spiegel eens aan en ziet de ruimtes in de tempel en krijgt een gevoel. Ze denkt, dat als ze een van haar skills gebruikt op de spiegel, ze een antwoord kan krijgen op een vraag. We overleggen even wat we als vraag kunnen stellen en besluiten om de volgende vraag te stellen: *“Hoe worden de problemen van de Burning Sky ongedaan gemaakt, waaronder het teleportereren?”* Bluebell ontvangt een boodschap dat een antwoord snel tot haar zal komen. Dit kan misschien wel uren of zelfs dagen gaan duren, dus besluiten we om de uitgang van de tempel te gaan zoeken. We verlaten de ruimte en gaan de gang door. Dan gaan we door de ruimte waar we alle visioenen zagen. Als we een van de spiegels aanraken schuift deze opzij. We gaan er doorheen en we staan weer in de entree hal. We besluiten om een bericht te verzenden naar Sheena Larkins in Seaquen dat we naar de plek komen waar we eerder naartoe geteleporteerd zijn.

Terwijl Ben naar buiten loopt krijgt hij een visioen.

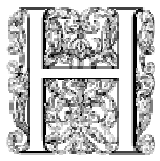
Hij ziet een doorgang in een heuvel, het beeld vervaagt. Hij ziet weer de troonzaal van Drakus Coaltongue. Een jonge Leska is daar en knielt voor Drakus. Ze zegt: “Mijn Keizer, mijn opdracht is nu volbracht! Het laatste verloren geheim is eindelijk van ons. Onsterfelijkheid mijnheer! Het Aquiline Heart!”

Ben vertelt ons wat hij heeft gezien, maar we kunnen er nog niet veel mee. Buiten gekomen lijkt het alsof het bos zich versneld aan het herstellen is. De kettingen breken en het bos wordt weer groen. Katrina en Lady Shaloshia willen graag mee terug naar Seaquen. Lady Shaloshia wil definitief breken met haar vader en de kant van Seaquen kiezen. We verwelkomen haar opvatting. We lopen met z'n allen richting de ontmoetingsplek en komen Fayne onderweg tegen. Ze biedt aan dat ze ons een volgende keer wil helpen als dank voor wat wij voor haar en het bos gedaan hebben. We nemen afscheid van haar en komen na uren lopen aan op de ontmoetingsplaats alwaar we een dag later worden opgehaald door Sheena.

Het teleportereren is nog steeds niet zonder risico's, maar we komen gelukkig allemaal veilig aan in Seaquen. We gaan zo snel mogelijk naar Simeon en vertellen wat we zoal gezien hebben. Hij

gaat een oorlogscouncil bij elkaar roepen met alle groepen bij elkaar, een afvaardiging uit Dassen, een afvaardiging uit Ostalin en het verzet. Dit zal ongeveer twee weken nodig hebben. In die tijd kunnen we wat rustig aandoen en dienen we te besluiten wat we met de Torch doen. Geven we hem aan Simeon? Verstoppen? Vernietigen? We moeten even goed nadenken. We richten ons even op eenvoudigere zaken zoals of we een huis in Seaquen zullen kopen. We verkopen wat gevonden items en verdelen het goud. Gwendolyn vindt dat ze toch al veel gekregen heeft vanwege de ring en wil dit keer geen deel van de opbrengst.

Hoofdstuk 8 De Vernietiging van de Koren Obelisk



et wordt tijd om in Seaquen te kijken naar een huis voor onszelf, dus we besluiten om te gaan zoeken. We komen bij iemand die huizen verkoopt en we vragen wat de prijzen zijn. De man heeft buiten de stad een oud fort staan, maar dat moet nog bewoonbaar worden gemaakt en kost in de huidige staat 200.000 gp. Dat vinden we niets en is ook ver boven ons budget.

Thirza wil een villa in de stad met een binnenplaats. Dergelijke prijzen beginnen vanaf 40.000 gp. Dan begint de man over een villa die bij het oude kerkhof staat die nog iets opgeknapt moet worden. Kennelijk schrikt het een en ander de gewone burgers af want het lukt hem niet om deze villa te verkopen. Thirza is echter meteen enthousiast.

Oorspronkelijk kostte dit huis 120.000 gp maar we mogen het hebben voor 70.000 gp. Thirza biedt 50.000 gp en uiteindelijk worden we het eens voor 60.000 gp. We gaan meteen kijken en als we bij het huis aankomen zien we dat het geheel overwoekerd is met planten. Het huis is riant met vier torens op de hoeken en het heeft inderdaad een binnenplaats. Van binnen is alles bedekt met een dikke stoflaag en sommige plafonds zijn deels ingestort. Er moet dus wel het een en ander aan gebeuren. In de tuin staan wat karakteristieke oude bomen en aan de achterzijde van de tuin ligt achter een smeedijzeren hek de oude begraafplaats. We besluiten om het een en ander door een mannetje te laten opknappen voor 15.000 gp en we huren een butler in voor 100 gp per maand. We geven de butler een opdracht om het een en ander te regelen en te overzien. Ineens duikt de gedachte op aan wie we het huis moeten nalaten als wij niet levend meer van onze queeste terugkomen. Crystin lijkt voorlopig de beste mogelijkheid, maar we willen nog even nadenken en komen er nog op terug.



We gaan zo af en toe bij Simeon langs en op een van deze gelegenheden vraagt Ben aan hem over het scryen en vooral het scryen van Leska. Simeon vertelt dat ze dat al eens geprobeerd hebben maar dat ze een te goede bescherming hiertegen heeft. Bluebell stelt voor om Castle Korstull anders eens te scryen en dat vinden we een goed idee en zullen dat later doen. We vragen aan Simeon over het visioen dat Ben had over het Aquiline Heart. Simeon legt uit dat de plaats waar het hart van de Adelaar gevallen is tot op heden onvindbaar is. Wat de relatie tot onsterfelijkheid is heeft hij ook niet precies kunnen achterhalen. Even later vertelt Simeon over de verstuurde uitnodigingen voor de oorlogscouncil. Hij verwacht onder andere een afvaardiging uit Ostalin, Dassen in de persoon van Lord Gallo, een afvaardiging uit Sindaire, de monniken van de Monastery of Two Winds, een delegatie uit Gate Pass en Lady Shalosha met een deel van de Shahalesti. Zelf is ze op op dit moment onderweg naar haar vader om deze te proberen over te halen. Ook heeft Simeon Xavious Foubane en Katrina gevraagd. De meesten hebben hun komst bevestigd alleen Gate Pass heeft nog geen reactie gegeven. We praten nog wat na en dan verlaat hij ons om verdere voorbereidingen te treffen.

Aeronal wil de stad in om op onderzoek te gaan hoe hij een ring of wizardry kan maken en Thirza wil wat potions kopen dus gaan we op pad. We gaan ook nog even langs het vluchtelingenkamp. Dit is aardig opgeknapt en hier en daar staan al houten huisjes en er zijn ook wat winkeltjes. Het is inmiddels een klein dorp geworden. We zien Crystin en ze ziet er goed uit. Thirza praat wat met haar. Ze vertelt dat het goed gaat in het kamp. Als Thirza vertelt welk huis we hebben gekocht weet Crystin te vertellen dat de mensen een beetje bang zijn voor dat huis, maar waarom weet ze niet. We gaan naar de tempel in het kamp en we besluiten om hier potions te kopen. Crystin biedt wat speciale potions aan. We besluiten om 25 potions of vitality te kopen en we krijgen er nog vijf potions of recovery erbij. We vragen haar nog naar haar vader. Ze ziet hem incidenteel nog wel maar ze hebben niet veel contact. Ze wil graag dat we af en toe nog eens langskomen om de mensen in het kamp wat te vertellen over onze daden om zo het moraal hoog te houden.

Een paar dagen later gaat Ben weer terug als Xavious Foebane voor zijn leger van ca. 500 man staat en Ben vertelt over de Inquisitors en wat die zoal met mensen doen. De mensen in het kamp zijn onder de indruk en dat voor iemand die het ambt van Bard niet vaardig is. Bluebell is daarentegen druk bezig om in de herberg voorstellingen te geven met haar exquisite zang- en verhaalkunsten om langs deze weg de gegoede inwoners van Seaquen voor de onze zaak te winnen hetgeen goed aanslaat.

Dan krijgen we bericht van Simeon dat iedere genodigde is gekomen, behalve iemand uit Gate Pass. Allen worden de volgende dag verwacht en Thirza heeft speciaal hiervoor een nieuwe, diep uitgesneden jurk gekocht die zeker indruk zal maken. Bluebell krijgt de nacht ervoor nog een berichtje van de spiegel uit de Tempel of the Echoed Souls op de vraag hoe we de Burning Sky kunnen stoppen en ze deelt dit de volgende dag met de rest:

*"Door de oorzaak ervan te vernietigen, samen met het eeuwig kloppend hart.
Let wel zonder Heart kan er geen bestaan zijn."*

Dit is duidelijk weer een cryptische omschrijving, maar we hebben geen tijd er diepgaand over na te denken en vertrekken naar het Lyceum alwaar we naar de grote zaal worden gebracht. Het begint heel informeel. Iedereen is er, Lady Shalosh, adembenemend als altijd, Lord Gallo, twee monniken van de Monastery of Two Winds, twee afgevaardigden uit Ostalin en twee Tieflings uit Sindaire. Ook Katrina en Xavious Foebane zijn aanwezig. Thirza stelt ons voor aan Lord Gallo en hij is blij ons weer terug te zien. We praten wat met diverse mensen. Dan sluit Kiernan Stekart de deur.

Simeon roept tot rust in de ruimte en Kiernan Stekart plaatst zijn zwart stenen scepter op de tafel. We begrijpen dat dit wordt gedaan om de groep tegen mogelijke luistervinken af te schermen. Simeon begint zijn verhaal.

"Vrienden, laten we aan het werk gaan. Als het goed is zijn jullie op de hoogte van de situatie. We hebben de Torch, hoewel deze niet zo sterk is als toen hij in bezit was van Drakus Coaltongue. Ik begrijp dat iedereen in deze ruimte klaar is om de Ragesians, die onze grenzen bezetten, af te maken. Maar we hebben een dringender probleem."

Simeon kijkt ons aan. *"De papieren uit de cube, die jullie maanden geleden naar ons hebben gebracht vanuit Gate Pass zijn volledig vertaald en ontcijferd. Ze maken enkele referenties naar Inquisitor Kreven, feitelijk de grootste hond aan Leska's riem. Hij is het hoofd van de Inquisitors nu Leska zelf keizerin is. Het lijkt erop dat de reden dat we hem tot nu toe nog niet hebben gezien een project is waar Leska hem persoonlijk de leiding over heeft gegeven. De magische krachten van de Hoofdinquisitor doen nu dienst als een soort focuspunt voor één of ander magisch apparaat dat de Ragesians gemaakt hebben. Dit heeft de codenaam 'The Scourge'. Kiernan weet hier al meer over."*

De Dwerg staat op en spreekt met bezorgdheid: *"De papieren vertellen ons ook over een ondergrondse gevangenis in een ijsvlakte, vlakbij een plek die 'Frost Needle's Eye' wordt*

genoemd. Dit 'Eye' is de ingang van een vallei in het noorden van Ragesia. We denken dat hier alle magiërs die door het Ragesische leger zijn gevangen genomen naar toe gestuurd zijn en dat die 'Scourge' gebruikt maakt van de krachten van deze magiërs om een apparaat te creëren. Dit apparaat wordt de 'Koren obelisk' genoemd. Het is een pilaar van ijs, gemaakt om magie te focussen en te versterken. Een magiegebruiker die alle kneepjes van dat apparaat kent is in staat om een spreuk ergens op de wereld te laten verschijnen en daarnaast ook nog eens te versterken. Leska kan dus zonder problemen op afstand iedereen afmaken die ze niet mag. Op die manier zijn we snel klaar met deze oorlog, we verliezen."

"Zoals jullie buiten hebben gezien leeft iedereen nog, dus is dit afschuwelijke wapen nog niet gereed voor gebruik. We hebben echter aanwijzingen gekregen die ons doen geloven dat het niet lang meer zal duren voordat het klaar is. Divination en dergelijke magie werkt niet op die locatie, want dat is allemaal te goed afgeschermd. Gelukkig weten we via... onorthodoxe kanalen dat Kreven opgeroepen Devils het land in heeft gestuurd om te kijken of hij deze op afstand kan raken. We schatten dat het nog een maand duurt voordat hij klaar is."

Kiernan Stekart stapt naar achteren en geeft het woord aan Xavious Foebane. Hij wuift naar een magiër die meteen een spreuk begint te formuleren. Een moment later ligt er een illusie van een grote vallei en de omliggende gebieden op de tafel. "Dit is het, de vallei van het fort van de Scourge. Het is niet heel groot, misschien vijf kilometer doorsnee, maar het heeft rondom kliffen die het sturen van een leger onmogelijk maken. Er is maar één weg naar binnen, via het Eye, en die is goed bewaakt. Onderin het fort is een grote ijsplaat die wordt gebruikt om het gehele gebied continu te scryen. Het lijkt erop dat de Ragesians zelf geen last hebben van hun schild en dat er mogelijk andere schilden actief zijn. Het fort heeft zijn eigen leger van elite-soldaten, waarvan er veel Inquisitors zijn. Het lijkt er zelfs op dat het binnenste gedeelte van het fort magische velden heeft die niet-Ragesians doden. Daarnaast is directe teleportatie niet mogelijk. Het is een goede verdediging, maar naar onze mening niet onverslaanbaar. Veel is magisch en kan dus ontkracht, onderdrukt of overgenomen worden. In het midden van de vallei is een bunker, zwaar bewaakt, waar de obelisk in zal zijn, ook zwaar bewaakt. Zelfs als we met een leger naar binnen zouden kunnen, kunnen we mogelijk nog niet zegevieren tegen dat ene doel. Hiervoor hebben we een ander plan."

"De Torch laat ons op dit moment nog geen hele legers teleporteren. Maar als we het samen met de teleportkrachten van de Wayfarers gebruiken, kunnen we een tijdelijk portaal maken, veilig van de Burning Sky. Op die manier kunnen we snel een leger van enkele duizenden naar de rand van de vallei sturen. We verwachten dat we gedetecteerd zullen worden, maar dat is juist de bedoeling. Het plan is dat het leger naar binnenstormt en de scrying-ijsplaat overneemt, zodat de Ragesians het zicht over de vallei kwijt zijn. Als het meezit zal het grootste deel van de bewaking van de bunker naar buiten komen om te vechten. Tegelijkertijd kan een klein 'strikeforce' de bunker binnengaan en van binnenuit strijden."

Xavious Foebane kijkt ons aan. "Dat is waar jullie in beeld komen! Als dit plan werkt kunnen jullie de bunker ingaan zonder al te veel problemen en de obelisk vernietigen. Wie of wat hebben jullie voor dit plan nodig?"

Iedereen praat nu door elkaar heen. Tussen het geroezemoes door zien we dat de twee monniken van de Monastery of Two Winds opstaan. De monnik in de witte robe spreekt met een magisch versterkte stem: "Onze excuses voor deze onderbreking, maar we hebben mogelijk informatie die jullie plannen kunnen beïnvloeden. Hebben wij toestemming om de boodschap van onze meester door te geven?"

Enkele van de aanwezigen kijken een beetje nerveus naar elkaar, maar uiteindelijk stemt er niemand tegen. De monnik in het zwarte gewaad haalt een emotioneel zwart masker tevoorschijn, dat hij omhoog houdt. Hij laat het even later los, maar het masker blijft zweven. Het masker verandert iets en het lijkt een menselijke uitstraling te krijgen. Niet veel later is het duidelijk het gezicht van de Meester van de Oostenwind geworden, Pilus.

“Jullie zijn goed bezig!” begint hij: “Als mijn handen hier waren geweest zou ik voor jullie klappen. Maar... jullie hebben de huidige verdedigingen van het fort van de Ragesians nog niet gezien. Ik weet niet of de geruchten al de ronde hebben gedaan, maar ik ben bezig geweest om een luchtschip te creëren. Waar jullie divinations niet werken heeft mijn meer 'traditionele' oog het fort van bovenaf in de gaten gehouden. Heh, vreemd eigenlijk hoe weinig de Ragesians naar boven kijken. De Ragesians hebben het klooster van mijn broer en mij, waar wij juist een plaats van rust en verlichting van proberen te maken, bedreigd, dus het lijkt ons goed om hulp te bieden als jullie het daar mee eens zijn. Een flinke groep van onze studenten hebben zich beschikbaar gesteld voor jullie gevecht en zelf zal ik van bovenaf toezicht houden op de bewegingen van de Ragesians. Helaas heeft mijn luchtschip geen wapens die van nut zouden zijn in deze missie, maar ik ben er zeker van dat de informatie over de vijanden die ik kan verschaffen zeer waardevol zal zijn.”

Het geroezemoes wordt nu luider. Thirza buigt met haar strakke, niet knellende, nieuwe jurk voorover naar Simeon en vraagt hoe snel dit plan moet worden uitgevoerd. Simeon antwoordt: *“Zo snel mogelijk.”* Met de Torch zou een portaal geopend kunnen worden waar een leger doorheen kan. Xavious Foebane vraagt ons of wij die strikeforce willen zijn. We hadden dit uiteraard al begrepen en hoewel dit niet zonder risico's is, stemmen we in. Pilus komt er weer tussendoor om te vertellen dat hij zijn hulp ter beschikking stelt. Dan moeten we het masker meenemen. Hij vertelt dat hij een alliantie heeft met Ostalin om een gemeenschappelijk leger op de been te brengen. Aeronal vraagt ondertussen aan Lady Shaloshahoe hoe het gesprek met haar vader is verlopen. Ze vertelt dat dit niet bevredigend was, maar dat haar vader zijn mening wat de Ragesians betreft wel aan het veranderen is. Ze heeft een groep van 50 welgetrainde soldaten meegenomen. Bluebell vraagt aan Katrina wat ze weet over Kreven. Ze zegt dat het een Human is en geen (Half-) Orc en dat hij voor 100% toegewijd is aan Leska. Hij zou zijn getrouwd met ene Korn, ooit een Wayfarer. Kreven is een zeer bedreven magiër en geniet ervan om mensen in stukken te breken, zo gaat het verhaal. Hij is zeer toegewijd en zeer gevaarlijk.

Opeens horen we een gigantische donderklap buiten. Er klinkt geschreeuw zowel binnen als buiten. Als we naar buiten kijken zien we dat het donker is geworden en er heerst een ijsstorm. Gigantische hagelstenen vallen naar beneden en beschadigen de huizen. We horen plots ook een vreemd en kwellend lied. Er klinkt nog een luide donderslag en er vallen stukken van het plafond naar beneden. Thirza lijkt het lied te herkennen als de Song of Forms van de Seela in het Fire Forest. Met een daverende klap vliegt een deel van de muur van de kamer naar binnen en er komen twee gigantische IJs Elementals naar binnen. Een groot deel van aanwezige afgevaardigden is achterovergeslagen en ligt bewusteloos op de grond tussen de omvergeblazen tafels en stoelen. Alleen Kiernan Stekart, Simeon en wij staan nog overeind. Simeon roept: *“Regelen jullie die monsters dan reddend wij de anderen!”* en hij en Kiernan proberen de anderen weg te slepen. Het wordt een felle strijd waarbij we tegelijk proberen de Torch te laden met onze vaardigheden en de spanning die er heerst. Uiteindelijk beëindigt Thirza de strijd door de



laatste Elemental op zijn knieën te brengen. Simeon komt weer de zaal in en zegt dat hij niet had verwacht had dat Leska haar apparaat zo snel test-klaar zou hebben. Hij kijkt naar buiten en ziet in de gehavende straten gewonden en waarschijnlijk doden liggen. Het weer klaart echter meteen weer op, maar in de stad heerst nog chaos. Hij heeft gezien dat we met de Torch bezig waren en hij zegt dat deze er krachtig uitziet, maar waarschijnlijk nog niet maximaal. De gehele delegatie wordt opgelapt en komt langzaam bij kennis. Ze hebben nu wel gezien hoe ernstig de situatie is en ze gaan allemaal terug naar hun land om hun legers ter beschikking te stellen.

Simeon vraagt ons mee naar buiten te gaan om te kijken of we daar nog hulp kunnen bieden. Aeronal vertelt hem en passant nog dat we het lichaam en hoofd van Drakus Coaltongue hebben. Simeon stopt abrupt en weet even niet wat hij moet zeggen. Hij stelt voor om het aan Dougan Rambousen in bewaring te geven. Die weet er waarschijnlijk wel raad mee. Tevens laten we hem de zwarte scimitar zien. Simeon wil deze ook hebben om te kijken of er een combinatie te maken is met het lichaam van Drakus Coaltongue daar dit wapen gebruikt is om het hoofd van de romp te scheiden. Hij wil weten waar we het lichaam gevonden hebben en we vertellen hem dat. Hij schudt met zijn hoofd en zegt dan dat we verder moeten gaan met het opladen van de Torch zodat we grotere legers zonder last van de Burning Sky kunnen teleporteren naar Frost Needle's Eye.

Bluebell wil nu gaan kijken hoe het met het huis is, maar Thirza wordt furieus en zegt dat de stad eerst geholpen moet worden. Buitengekomen zien we een gigantische schade in de straten. We zien mensen gewond in de straten liggen. De hele stad heeft schade en ook het vluchtelingenkamp. We doen wat we kunnen om de bevolking te helpen. Vooral in het armenkwartier zijn we nodig. Bluebell snelt naar een weeshuis toe. Hier moeten we ook veel werk verzetten. Even later begint het al wat rustiger te worden in de stad. Uiteindelijk hebben we heel wat werk verricht om de bevolking te helpen en trekken we ons terug naar ons huis om de schade aldaar op te nemen.

Vlak voordat we bij ons huis komen horen we weer een donderklap en komen er een paar Devils op ons af gestormd samen met wat kleinere vreemdsoortige Devils. Terwijl we druk in gevecht zijn weet Aeronal als een acrobaat over de kleinere Devils te springen om de laatste activatie van de Torch te volbrengen. Daarna weet hij het gevecht te beëindigen door de laatste staande vijand om te leggen en kunnen we eindelijk naar ons huis. Het is wel duidelijk dat de nieuwe jurk van Thirza door de gevechten zwaar gehavend is. We bekijken het huis en zien dat er door de magische sneeuwstorm nog wat extra schade is toegebracht. Gelukkig was het merendeel toch al kapot, dus we hopen dat de kosten meevallen.

Als we klaar zijn om te vertrekken, zo ongeveer een dag van tevoren, vertelt Simeon dat hij nog een geschenk voor ons heeft namens het Lyceum. Met de hoop dat wij deze goed kunnen gebruiken.



De Torch is inmiddels geladen. De werking is ons nog niet helemaal bekend. De Wayfarers kunnen de kracht van de Torch gebruiken voor het openhouden van het portaal. We spreken af dat wij vooraan de strijd in gaan en de Torch vasthouden. We overleggen met Simeon hoe we naar binnen moeten en hoeveel tijd we hebben om het 'Eye' uit te schakelen. Dit is op zijn hoogst een dag. Het plan is om in het donker aan te vallen. De Wayfarers openen het portaal, dan gaat eerst Aeronal er doorheen met de Torch. Hij houdt het portaal open. En dan moet het leger er door heen samen met ons. We communiceren via het masker nog met Pilus over zijn medewerking met het luchtschip en hij biedt aan om de vijandelijke troepenbewegingen te monitoren. We krijgen van Simeon een scroll om een paar minuten te kunnen vliegen. Simeon kijkt nog even of hij wat onzichtbaarheid aan de scroll kan toevoegen om ongemerkt de vallei binnen te kunnen komen.

We gaan de stad nog even in en we zien wat bepakte mensen door de stad lopen richting het vluchtelingenkamp. De Wayfarers zijn onder leiding van Sheena druk bezig met de voorbereidingen. Sheena vertelt nog eens dat wij als eerste met de Torch door het portaal moeten gaan. In het vluchtelingenkamp is inmiddels een groot leger op de been bestaande uit onder andere ridders uit Dassen en Shahalesti en zelfs uit het noordwesten zijn er nog wat Taranesti krijgers.

Aeronal gaat naar de tempel van Sehanine om de dolk achter te laten waarmee hij Gwendolyn vrijwillig de keel mee heeft doorgesneden als onderdeel van een test. Hij wil hiermee zijn ziel verlichten van de schrik die hij hiervan had. Bluebell geeft nog een keer een voorstelling in de herberg om zoveel mogelijk mensen duidelijk te maken van de noodzaak van deze missie. We hebben nog een half dagje, maar dan komt Simeon er al weer aan met de verbeterde scrolls. We gaan zo langzamerhand richting de Wayfarers. Pilus wordt nog even opgeroepen en hij vertelt nog even wat hij gezien heeft. Midden in de vallei is heel veel beweging en hij vermoedt dat daar de Koren obelisk is. Hij heeft veel magische aura's in de pas zien opkomen. Van het ondergrondse ijsplateau heeft hij nog niets kunnen zien.

De verenigde legers staan opgesteld rondom het portaal. Bluebell montert de voorste linies nog wat op met een strijdlid. Aeronal zet nog twee spreuken in, een endure elements en een hunters blessing. Sheena opent het portaal en ze vraagt of we klaar zijn. Aeronal stapt met de Torch als eerste door het portaal heen. Hij komt aan de andere kant en het is er redelijk donker. Hij voelt eerst een warme gloed en daarna is het koud. Hij ziet allemaal vervallen stenen in een kring staan. Er lijkt iets van de stenen af te pulseren. Het portaal sluit zich weer. Aeronal probeert met de Torch op de portaal te richten en dan opent deze zich langzaam weer. Hij lijkt nu stabiel te zijn.

Dan komen wij er ook doorheen gevolgd door het gehele leger onder aanvoering van Xavious Foebane, hetgeen een poosje duurt. Hier en daar hebben wat soldaten brandwonden opgelopen van de bijeffecten van de teleport. We zien een hele grote vlakte en verderop een hoger plateau dat uitsteekt en daar zien we af en toe wat licht schitteren. We communiceren nog met Pilus welke kant we op moeten en hij geeft adviezen. Dan gaan we er op af. Een paar honderd meter voor het hoge plateau gaat Xavious met zijn leger naar de ingang om aldaar de Ragesische legers af te leiden. Hij heeft nog een scroll bij zich zodat hij met drie van ons kan communiceren. Dat worden Bluebell, Gwendolyn en Thirza. We splitsen ons af van de groep en gaan de bergen in. We zien nog net dat het verenigde leger de aanval inzet. We klimmen omhoog tot we niet verder kunnen en activeren dan de scroll. We vliegen over de bergen heen en zien de vallei onder ons. We zien her en der wat tentjes en hutjes staan en verderop een groter fort. Ook zien we een soort grot. De troepen van de Ragesians lopen hun rondes door het omringende gebied. Ook snellen er wat troepen richting Xavious in de vallei. We landen een stukje vanaf het kamp. We horen wat geschreeuw en de commotie neemt toe vanwege de aanval van het verenigde leger. Voordat we landen voelen we een druk op ons lichaam. Er hangt een soort krachtveld. We voelen pijn en lopen enkele verwondingen op. Ben verandert zich in een Orc zodat hij minder opvalt tussen de Ragesians. We verstoppen ons achter wat rotsen. Thirza meldt aan Xavious de aanwezigheid van het krachtveld.

Het lijkt wel alsof er hier allemaal ijswolken hangen die over Seaquen kwamen, maar dan in kleinere vorm. We proberen richting de grot van de 'Eye' te sluipen. Aeronal ziet wat wezens lopen die niet van deze wereld lijken te zijn, althans niet meer want het zijn een soort geesten. Bluebell blijft aan een snaar van haar luit haken en veroorzaakt wat geluid en dus moeten we over een krakkemikkige ijsvloer verder omtrekken. Gwendolyn leidt de groep verder langs het ijs. Thirza probeert wat magie te detecteren maar heeft niet in de gaten dat ze gezien wordt door een kleine patrouille. Ze roepen: *"Afmaken, neem geen gevangenen."* Maar na een kort gevecht zijn we ze de baas. We sluipen weer verder naar de grot. Dan probeert Ben op een dakje van een hut te klimmen maar helaas valt hij eraf. Er komt weer een patrouille aan. Dit zijn van die schaduwachtige wezens. Aeronal denkt dat het Nullifiers zijn, het zijn ooit mensen geweest die omgevormd zijn. Ze zijn geheel emotioneel en proberen emoties van anderen weg te zuigen. Ze hebben geen gezicht. Ook dit is echter weer een kort gevecht. Ben zoekt nog op waardevolle voorwerpen maar ze hebben niets bij zich. We gaan weer verder. Bluebell glijdt

een kleine heuvel af, maar raakt hals over kop in een lading sneeuw. Als we in de buurt van de grot komen verzinkt Thirza haar enkel en valt met haar gezicht in de sneeuw. Morrend wordt ze door ons overeind getrokken. Kennelijk gealarmeerd komt er een groepje bewakers uit de grot rennen, gevolgd door iemand op een groot gepantserd wolfachtig beest. Tevens zien we twee gevleugelde beesten met daarop soldaten. Dit wordt een stevige strijd maar uiteindelijk weet Aeronal de leider om te leggen. We onderzoeken de leider en vinden een magische great axe. We staan nu voor de grot en besluiten om voorzichtig de grot in te gaan met Bluebell voorop. We komen in een grotere grot waar verderop wat licht flikkert. We zoeken eerst een lege ruimte op waar we onze wonden kunnen verzorgen.



We lopen wat door en komen in een grot die wijd uitloopt. In de verte zien we licht. Het eerste stuk is ijs en loopt naar beneden, dus we kunnen er vanuit gaan dat dit zeer glad is. Er staan wat palen in de grot, een soort van stalagmieten. Ben ziet dan een muur van arcanische kracht hangen over de helling heen. Bluebell vliegt er eens heen en bestudeert deze muur. Ze kan hier niet veel mee en vliegt weer terug. Aeronal bestudeert nu de muur en hij denkt dat hij als hij er in de buurt staat, hem wel onschadelijk kan maken. Maar op deze steile helling durft hij het toch niet aan. Dan waagt Ben een kans. Hij komt voorzichtig bij de muur aan en als hij denkt dat er iets magisch in zit heeft hij de muur al weg. Dan ziet hij iets geschreven op de vloer. Hij gebruikt zijn goggles, maar hij kan het niet thuisbrengen. Hij graaft eens diep in zijn geest en ontdekt dat dit een glyph is en die kan nare gevolgen hebben. Dus we moeten er uit de buurt blijven. Hij gooit er een goudstuk heen maar die rolt gewoon naar beneden. We halen een lijk op en gooien het lijk op de glyph. Maar ook dat heeft geen effect. Dan gaat Aeronal er voorzichtig aan een touw heen en bestudeert de glyph. Deze glyph doet pas wat als je er in de buurt komt en hij gelezen wordt. Dus we zouden er langs kunnen lopen. Dan glijdt Aeronal uit maar we trekken hem weer terug. Ben glijdt nu voorzichtig naar beneden. Hij ontwijkt de glyph, maar hij glijdt tegen een stalagmiet aan. Dan volgt iedereen voorzichtig naar beneden. Thirza valt op het laatste stukje toch nog omver. Ben loopt de grot in en ineens verschijnt er vanuit het niets een soort Inquisitor voor hem. Hij zegt: *"Dat hebben jullie goed gedaan. Maar jullie hadden beter weg kunnen blijven. Jullie kunnen nog vluchten, dat zal Leska wel waarderen."* Ben zegt dan: *"Dat hebben we vaker gehoord."* Hij lacht de man uit en de man verdwijnt meteen weer. Ben loopt wat verder en ziet dan in de grot een grote ijsvlakte waar een glans over heen zit. In de verte ziet hij een grote ijswand. Hij ziet wat in het ijs zitten. Vanuit de muur komen nu allemaal vijanden op ons af. Er komt er een soort van Ice Devil op Thirza en Aeronal afgestormd. En dan volgt de rest,



waaronder enkele Nullifiers. Even later komt er nog een stevige elite soldier aangelopen. Uit de muur komen ineens twee bolts op Gwendolyn afvliegen. De bolts blijven willekeurig vanuit de muur op diverse personen afgevuurd worden. Thirza roept dan: *"Is dat alles wat je kan doen, bitch!"* En dan vliegt er als antwoordt een klein groen wolkje over Thirza heen. Gwendolyn zegt meteen tegen Thirza: *"Je krijgt waar je om vraagt!"* en ziet meteen weer de priemende ogen. Bluebell vliegt ondertussen eens richting de ijsvloer en ziet een visachtig wezen in de vloer zitten. Als de meeste vijanden verslagen zijn verdwijnt de elite soldier weer de muur in. En als de Ice Devil verslagen is inspecteert Aeronal de muur. Gwendolyn voelt eens aan de muur, haar hand verdwijnt er door heen en ze loopt verder. De muur is een illusie. Ze

ziet dat de grot eigenlijk veel groter is, en ze ziet een gang. De gang ziet er vreemd uit. Het valt op dat ze wel door de muur richting de grotere ruimte kan kijken en ziet de anderen staan. Dan volgen Thirza en Bluebell ook door de 'muur' heen. Ondertussen krijgen we een berichtje

van Xavious. Hij heeft het er over dat hij vorderingen maakt maar stuit op zware tegenstand. Hij vraagt verder wat er met het aura moet gebeuren. We zeggen dit voor hem te onderzoeken. Dan wil Thirza de vis checken. Bluebell kijkt nog even achter de muur aan de andere kant en ziet ook zo'n gang achter deze 'muur'. Thirza besluit om toch nog eerst even de tunnel te onderzoeken. De tunnel is helemaal rond, het lijkt wel een soort buis. Maar toch is hij van ijs en steen. Aeronal en Ben onderzoeken de vis. Ze zien een vis met tentakels en drie ogen. Ze lopen over het ijs, het voelt aan als ijs maar het is toch geen ijs. Het is geen bevroren water. Het is een soort dikke viscositeit. Aeronal voelt wat tintelingen in zijn hoofd. De vis is duidelijk een Aboleth en hij is ook de oorzaak van de scrying. Het 'ijs' is slijm van de Aboleth wat bevroren is en is een scryingplaat geworden. Aeronal ziet wat beelden door 'the eye'. Beelden uit de vallei, gevechten met het leger en beelden buiten de vallei. De obelisk kan hij niet zien. Dat gaat allemaal via de 'ijsvlakte'. Aeronal besluit om te onderzoeken hoe diep het 'ijs' is, maar dat lukt hem niet maar hij ontdekt dat er wel water onder zit. Hij loopt met Aeronal door naar de achterste ijswand en die is ook een illusie. Maar de grot erachter loopt dood. We overleggen hoe we de Aboleth kunnen uitschakelen. Aeronal begint met zijn stok op de 'ijslaag' te slaan, dit helpt enigszins. Gwendolyn pakt de speer van de Ice Devil en ramt ook op het 'ijs'. Dan volgen Ben en Thirza ook en gezamenlijk proberen we de 'ijslaag' te beschadigen. Na een vijftal minuten is de scryingplaat zwaar beschadigd en het zal weken, zo niet maanden, duren voordat de plaat weer hersteld is.

Na enig overleg besluiten we door de hoofdingang weer naar buiten te gaan en dan naar het fort te spoeden. Thirza meldt aan Xavious dat de scryingplaat voorlopig zwaar beschadigd is. We proberen tussen de patrouilles door richting het fort te gaan. Ben transformeert zich in een Nullifier en opent een willekeurig hutje. Dit is een klein opslag hutje. We besluiten om hier even een korte rust te houden. Thirza zoekt contact met Pilus om rapport uit te brengen. Ze vraagt of hij nog nieuws heeft. Hij heeft troepen uit het fort zien gaan richting de 'Needle'. Hij zag vlak bij de hoofdingang een vuurflits en toen zag hij twee personen de hoofdingang van het fort binnengaan. Hij vertelt verder nog dat er nog wel een aantal patrouilles rondlopen, maar die hebben fakkels bij zich en zijn dus goed te zien. Ben verandert zich in een Inquisitor.

We vertrekken uit de hut en lopen richting het fort. Na een paar minuten komt er een klein spookje vanachter een heuveltje vandaan, een kleine Gnome, en hij zegt: *"Hé, jullie zijn helemaal geen Ragesians."* Hij vertelt dat hij tegen de Ragesians is. We vragen hoe hij heet maar geeft geen antwoord. Hij moest allerlei dingen doen voor de Ragesians, wat hij niet wilde, maar nu is hij dood. Hij vertelt dat de Ragesians allemaal dingen achter hem aan sturen. Uit het fort komen allemaal enge beesten die hem weer dood maken. Bluebell probeert een lied op hem om hem meer te kunnen laten vertellen. Hij zegt dat er weer een paar aankomen en hij gaat alvast weer dood. We zien in de verte wat Nullifiers lopen. We lopen snel weer verder. De Nullifiers lopen naar de plek waar de Gnome is 'doodgegaan'. We lopen weer verder en we voelen weer een schokgolf die vanuit het fort lijkt te komen. Aeronal focust zich erop en ziet een magische bescherming om het fort zitten. Hij denkt niet dat we door het schild heen kunnen. We besluiten om dan maar weer terug te gaan naar de grot. We krijgen weer een bericht van Pilus, hij vraagt wat we doen. We vertellen over het krachtveld en hij zegt dat hij ons wel kan helpen om het fort in te gaan. Dus we gaan toch weer naar het fort. Hij neemt weer contact met ons op



als we bij het fort zijn. Als we vlak bij het fort komen krijgen we weer bericht van Pilus. Hij zegt: *"Kijk eens naar boven."* We zien een gigantisch luchtschip, in de vorm van een vis. We zien een soort oog in het luchtschip. We horen een hoog geluid en zien dan een straal uit het oog schieten. De bliksemstraal slaat in het fort. We zien wat soldaten wegrepen en als de rook optrekt zien we alleen nog een toren overeind staan. Dan horen we naast ons: *"Hé, dat is gaaf."* Het is de Gnome. Thirza meldt aan Pilus dat hij dat fantastisch gedaan heeft. Het luchtschip gaat weer omhoog en verdwijnt in de wolken. De Gnome gaat weer dood liggen en dus komen er weer Nullifiers aan. Wij lopen snel door. We versnellen onze pas en zien wat Ragesian soldiers liggen, weggeblazen door de blast. Sommigen totaal uiteengerukt. We komen nu in de buurt van het fort. Het is totaal vernietigd, alleen een toren staat nog overeind. De toren is een soort bewakingstoren. Verderop ziet Ben nog een lager gebouw, waaronder waarschijnlijk een grottenstelsel zit. We zijn de toren tot een paar honderd meter genaderd en zien wat Half-Orcs boven op de torens staan. En naast de toren zien we een soort ingang naar de grotten. Er komen steeds meer Orcs bij alsof ze geteleporteerd worden. Het is een idee om Ben als Inquisitor naar binnen te laten gaan met de anderen als zijn gevangenen, aan elkaar geketend met losse touwen.



We besluiten om richting de deuren naar het grottenstelsel te gaan. Op de toren zien we de Orcs verbaasd om zich heen kijken. We lopen door en dan zien we op de toren ook nog een Inquisitor verschijnen. Hij roept: *"Halt waar gaan jullie heen?"* Ben probeert zich er uit te praten door te zeggen dat hij verwacht wordt. Dan wordt er gevraagd naar wie. Daar weet Ben toch geen zinnig antwoord op te geven. We proberen nog wat dichterbij te komen maar dan komen we er niet onder uit en moeten we weer aanvallen. De Inquisitor komt naar beneden. Even later komt er een gigantisch stenen gevaarte aanlopen vanonder het puin vandaan. En dan verschijnt er nog een Orc op de toren, waar inmiddels al vijf lijken liggen. Het wordt een zeer felle strijd tussen ons en de Inquisitor en het stenen monster. Uiteindelijk weet Aeronal de Golem af te maken en de strijd is weer voorbij. We onderzoeken de Inquisitor, we vinden een magisch short sword en 25 gp.

We lopen nu omlaag richting de deuren. Ze zijn dicht. Ben bestudeert de deuren. Het zijn adamantine deuren, er zit geen slot op. Ben duwt eens tegen de deur maar hij geeft niet mee. Hij voelt wel iets magisch aan de deur. Thirza onderzoekt nu de magie van de deur. Ze ontdekt dat de deur niet met een slot open gemaakt kan worden maar met duistere energie die een Inquisitor bezit. Aeronal probeert nu met zijn arcanische kracht de deur te openen. Het duurt even en dan gaan de deuren open. We zien een ruimte met allemaal brokstukken op de grond. Rechts zit een deur en aan de overzijde zit een valhek. Dit valhek is dicht en ziet er een beetje vreemd uit. Ben loopt naar het valhek. Hij ziet dat de deur aan de rechterzijde dicht is. In het valhek zitten wat verbogen spijlen en ook wat spijlen zijn helemaal weggevreten. Het gat, dat daardoor ontstaan is, is groot genoeg om er doorheen te gaan. Bij het hek ziet hij weer een ruimte met verderop een gang. Ook hier liggen weer overal brokstukken en hij ziet verderop nog een deur. Hij gaat door het valhek en hij ziet nu in de hoek een groepje Zombies staan. Het lijkt wel of de Zombies op ons staan te wachten. Na een korte strijd maakt Ben de laatste Zombie af. Dan horen we een vreemde stem van een man die zegt: *"Nu jullie zullen het wel leuk vinden om alles leeg te plunderen. Maar jullie zitten zo goed als vast hierzo."* Thirza vraagt wie hij is. Hij zegt dat hij Kreven is en hij zit bij zijn obelisk en is onbereikbaar voor ons. Hij vond het effect met het schip wel onverwachts maar met een uurtje is het schip uit de lucht. Hij verwacht dat het leger er binnen het uur is. En de stem zwijgt. Aeronal besluit om de deuren magisch op slot te gooien met een arcane lock. Ben gaat weer naar de ruimte waar de Zombies zaten en ziet daar een metalen handle. Ben is, vanwege zijn vele verwondingen wat voorzichtiger geworden en laat het trekken aan de handle aan een ander over. Gwendolyn loopt er heen en trekt aan de handle. Hij gaat wat stroef en we horen wat gerammel boven het valhek maar het hek werkt niet meer. Dus nu moet iedereen door het gat heen kruipen. Thirza stormt nu de gang in, er liggen hier veel stenen op de grond. Ben onderzoekt de stenen die in

de ruimte op de grond liggen maar hij vindt niets bijzonders. Dan onderzoekt hij de deur in deze ruimte. Hij is op slot. Ben probeert de deur te ontsluiten en dat lukt. En Gwendolyn opent de deur. Er zit een grote ruimte achter met weer veel rommel op de grond. Het is een wapenkamer. Er hangen allemaal harnassen in en er staat een kist op de grond. Aeronal kijkt nog naar magie maar die is hier niet aanwezig. Dan is de volgende deur aan de beurt. Ben ontsluit hem en Gwendolyn opent hem. Hierachter zit een grotere kamer. In een van de hoeken zit een ronding. Er staan hele grote tafels in. Er hangen veel landkaarten aan de muren en ook liggen er een paar op de tafels. Er staat op een van de kaarten wat gekrabbeld als dat er een aanval is geweest vanuit de Needle. Er zit een vreemd wezen in de ruimte. Deze komt op Gwendolyn afgestormd. Het is een Nullifier. Even later komen er door een deur een groep Zombies aan. En door een andere deur komen nog meer Zombies. De strijd is kort en Gwendolyn beëindigt de strijd. Ben onderzoekt de kaarten of er informatie op staat en Aeronal helpt hem daarbij met de vertaling uit het Orcs. We nemen alle kaarten mee waar informatie op staat. We lopen nu naar de deur in de ronde wand en we zien een kamer waarin weer een deur zit. Door de deur zien we de andere openstaande deur. En ook de gesloten deur richting de gang met de stenen. De eerste ruimte is een keuken. En de andere ruimte is een soort opslagruimte. Ben onderzoekt de deur naar de gang en hij opent hem. Hij ziet nog een dwarsgang die nog een hoek om gaat. Er zit nog een gat in de muur waar puin uit vandaan komt en bij de hoek zitten nog twee deuren. Gwendolyn kijkt eens door het gat in de muur en ziet een ruimte die half ingestort is en daarachter zit nog een ingestorte ruimte. Even verder ligt er een deur op de grond en de ruimte daarachter staat vol met grafkisten. Bij een enkele kist is de deksel eraf en andere kisten zijn weer stuk. Ze loopt door naar de hoek en ziet nog weer een gang en diverse deuren. De deuren zijn allemaal dicht. De gang gaat vrij lang door en eindigt bij een deur.



Gwendolyn opent de eerste deur in de gang. Achter de deur zit een ruimte met een grote tafel. Op de tafel liggen een paar kinderlijkjes. Er staan langs de wand een paar kooien en in een van de kooien ligt ook een lijkje. Er staan twee Nullifiers in de ruimte en een groep kinderen met een blanke blik die onze kant op kijken. Ze zijn gekleed in een harnas en zijn gewapend en ze zien er vijandig uit. We moeten weer in gevecht. Na enige tellen komt er uit een ingestorte gang een Black Ooze gekropen. Aeronal raakt de Ooze en er spat een klein Oozje vanaf dat zijn eigen leven begint te leiden. Gwendolyn raakt de Ooze ook en er komt weer een klein Oozje uit. Het gevecht is kort en heftig maar dan is het toch weer afgelopen. Wel missen we ineens Bluebell, tijdens het gevecht deed ze al niet mee en ze is nergens meer te vinden. Ben doorzoekt de kamer en hij ziet een klein laboratorium. Hij ziet ook wat lijken liggen van volwassen magiërs wiens gezicht op Nullifiers lijken. Hij kijkt in de kast en hij vindt een kleine stapel edelstenen ter waarde van 50.000 gp en een ring. Een ring of circling fangs. Voorlopig gaat deze ring naar Ben.

Ben gaat de gang weer verder in. De ruimtes die hij tegenkomt zijn meest allemaal ingestort. Hij ziet allemaal slaapvertrekken. Ook ziet hij een ruimte, half ingestort, waar een soort kooi in staat waaruit een zwarte drab komt. Dan komt hij bij de deur op het einde van de gang. Hij onderzoekt deze, de deur zit op slot. Ben sloopt het slot. En de deur is los. Gwendolyn opent de deur. Achter de deur zit een trap omlaag. Ben gaat weer voorop. Hij ziet veel stof op de trap en in het stof ziet hij enige voetsporen. Ook ziet hij sleepsporen omhoog en omlaag. Beneden aan de trap zit een grote ruimte. Op het eind van de muur die hij ziet zit een deur. In de muur zitten wat schietgaten. Aeronal gooit een spreuk door de gaten en hij hoort door de gaten heen wat gekrijs en wat op de grond vallen. We horen een stem en die zegt: *“Mannen, hou je nog even sterk dan kunnen we er uit.”*

Ben gluurt even om de hoek de ruimte in en hij ziet ook in tegenover liggende muur schietgaten en op het eind van deze muur zit ook een deur. In de vloer zit een gat van circa drie bij drie meter waarboven een takelsysteem zit.

Dan klinkt er een stem: *"Geef je over!"* Ben roept: *"Joe hoe, wie zijn jullie, misschien geven wij ons dan over."* Dan hoort hij: *"Dat gaat je niet aan. We moeten dit bewaken. Geeft je nu gewoon over."* Ben gaat de discussie aan en zegt dat wij gewoon doorgaan. De stem zegt nu: *"Wij willen gewoon weg wil uit deze gevangenis. Maar ik ben bang voor Kreven, die even verderop zit."* Ben vraagt nu hoe hij zo snel mogelijk naar de obelisk komt. De man, die Clark heet vertelt dat die achter de ruimte waar hij zich bevindt zit. Dit is een beveiligde kamer door magie. Ben wil graag in de kamer kijken zonder dat we die mensen iets aandoen. Na kort overleg krijgen we toestemming. We lopen nu voorzichtig de ruimte in en we zien de beide deuren open gaan. Clark komt de ruimte ingelopen, een soort scout. Hij heeft een paar grote messen bij zich. Dan zien we ook nog een paar boogschutters, Orcs en Half-Orcs, ze hebben twee lijken bij zich. We komen erachter dat onze magische wapens niet meer werken. Clark vertelt dat het gat in de grond wordt gebruikt als gevangenis voor magiërs die er alleen uit mogen als ze omgevormd zijn tot Nullifiers. Er is een poging gedaan om de obelisk te vernietigen, maar dat is niet gelukt. Er kwam een krachtveld om de obelisk heen en Kreven was zeer kwaad. Clark vertelt dat om de hoek een geheime deur zit. Ben begrijpt dat Clark toch wel de waarheid spreekt. Hij is oprecht bang van Kreven en Korn. Hij wil graag een seintje krijgen om te vluchten. Thirza zegt dan dat we wel wat hulp kunnen gebruiken om de magiërs te bevrijden. Daar wil hij wel bij helpen. Hij vertelt: *"Er zit een beveiliging op de deur. Als het fout gaat komt er een stortvloed van water uit en wordt je overspoeld. De magiërs worden het gat ingegooid om de obelisk te laten werken. Af en toe komt er een Nullifier naar boven en die wordt naar buiten geleid."* Verder vertelt hij nog dat er recentelijk een Inquisitor naar beneden is geworpen. Hij vertelt ook nog dat de obelisk werkt als de magiërs schreeuwen. Even later horen we ook inderdaad een luid geschreeuw. Dit neemt langzaam af. Clark vertelt verder dat Kreven een zeer begaafd magiër is. En waar Kreven is loopt ook Korn rond. En er is dan ook een in rood plaatstaal gehulde vechter. Ben vraagt dan of er nog bewakers beneden zijn. Maar volgens Clark zitten er alleen magiërs beneden. Maar hij weet niet wie het signaal geeft om een Nullifier op te takelen. Het enige wat hij nog kan vertellen is dat hij af en toe wat geschreeuw hoort, zoals we zojuist hoorden. Na enig overleg besluiten we om omlaag te gaan om de magiërs te bevrijden. Clark zegt dan dat we er gewoon in kunnen springen, dat gaat altijd goed. We besluiten om het te proberen en springen omlaag. We voelen ons eerst een tiental meters omlaag storten en dan gaan we ineens langzaam omlaag in een soort van featherfall. We zien modder op de bodem liggen en we merken dat onze magische wapens weer werken.

We zien een ronde tunnel. Om de drie meter zien we nisjes links en rechts. We zien overal Humans, Elfen, Eladrin en andere volken zitten in gewaden. Overal is blauw, geel, groen sluismerig licht, mage light. We zien een grote Golem voorbij lopen in de vorm van een berenskelet. Hij kijkt ons even aan en loopt dan weer verder. Achter de Golem huppelt een mannetje met een baard aan. Hij kijkt even naar ons en huppelt verder. Thirza roept: *"Hallo,"* en hij kijkt om. Hij vraagt of we eruit gaan. Hij wil er heel graag uit. Hij loopt achter de Golem aan en zegt dat hij dan niet gezien wordt. Dan komt er nog een Golem aan. In de nisjes zitten magiërs van allerlei rassen. Her en der zitten wat zijgangen. We lopen een rondje en komen het mannetje weer tegen. We zien allerlei verschillende soorten mensen, zittende, liggende en zelfs gekke mensen. Dan horen we mensen gillen van pijn. We voelen zelf ook wel wat maar toch niet zo erg. Dit moet een soort energie zijn, magisch of toch ook natuurlijk. Thirza spreekt iemand aan. Die zit in een hoekje gekropen. Hij kruipt helemaal tegen de muur aan. Ze krijgt geen reactie. Dan komen er twee mensen lachend aan en vragen of we een borrel willen. Ze vertellen dat er verderop vervelende mannen staan die slaan. Het zijn er een stuk of dertig, red jacks. Ook zijn er rare mensen die proberen te zingen. En er zijn er die zichzelf opensnijden en er dan van drinken om beter te worden. Maar dat lukt niet. De mannen willen niet omhoog. Dan vertelt een van de twee nog over minstrelen die wapens willen maken en er wel uit willen. We zoeken de minstrelen, we komen wat red jacks tegen, deze zitten onder het bloed. Er zijn ook wat mensen die ons proberen aan te raken en spullen af willen pakken. We zien dan mensen die nog helder zijn. Ze vragen of we nieuw zijn. Thirza vertelt dat we hier zijn om ze te redden. Ze vertellen dat we dan met Therren Willen moeten gaan praten. Ze zijn van het verzet. Ze komen voornamelijk uit Gate Pass. Ze proberen een beetje nuchter te blijven. We

gaan naar Therren. Hij vindt ons ook nieuwkomers. Thirza vertelt wie we zijn. Hij heeft over ons gehoord. En ze vertelt de reden waarom we hun hieruit willen halen. Hij vertelt over de negatieve energie die ze af en toe horen. Het lijkt alsof de pijn iets voedt. Hij wijst naar een gang. Er is een deel in de gang die magisch is beschermd. Er is een persoon die naar binnen is gegaan en dat is een Inquisitor, die laatst naar beneden is gegooid, en die hebben ze nooit meer gezien. Thirza vertelt dat ze omhoog moeten gaan, de weg vrij is. Maar hij is bang voor Korn en Kreven. Thirza wil dan met hen omhoog om Korn en Kreven aan te vallen. Ze vertelt dat de pijn boven niet aanwezig is. Dan vertellen we tegen Therren dat hij moet proberen om de evacuatie op touw te zetten en dan gaan wij eerst eens in de gang kijken. We gaan naar het gangetje. Therren zegt nog dat hij nog geprobeerd heeft om met de Inquisitor te praten. Hij reageerde nog wel op het roepen maar daar bleef het bij. Hij wist waar hij heen moest. Er gaan verhalen rond dat hij wist hoe de Nullifiers gemaakt worden. We gaan de gang in, het is een lange gang. We zien een vreemd symbool op de vloer staan. Aeronal loopt richting het symbool en wordt naar achteren geworpen. Hij loopt nu voorzichtig weer naar voren tot de plek waar hij terug geworpen werd. Hij ziet twee beveiligingen. Een glyph of wording en een repulsion veld. Ben doet een poging om de beveiligingen weg te halen. De repulsion weet hij meteen te verwijderen. Dan volgt de glyph, en dat lukt met de grootst mogelijke moeite. Er zat een vuurspreuk in. Achter de glyph zit een kloof, er zit een dunne plank over de kloof. Maar met onze vaardigheden komen we zonder problemen aan de overkant.

We zien nu een klein kamertje. We zien wat ruw ingeslepen meubelen. Tevens zien we een Inquisitor en een Ghoul die in de hoek staat. De Inquisitor begint tegen ons te praten. Hij stelt zich voor als Guthwulf. Hij heeft ons eerder gezien en hij heeft Demonen achter ons aan gestuurd om ons af te maken. Maar hij faalde en is hierheen gestuurd door Leska. Hij heeft een spreuk bedacht om zich tegen de pijn te wapenen. Die komt uit de nis achter hem. Hij heeft wel zin om Leska een hak te zetten. De Ghoul is zijn maatje Gus. Guthwulf vertelt over de muur. Er staat een tekening van een bebaarde kerel op de muur waar een gat zit op de plek van zijn mond. Hij zegt: *"Luister."* En we horen zacht murmelend een lied. Hij weet niet wat het is maar dat is wat de obelisk draaiend houdt.

Datgene wat de pijn veroorzaakt wordt kwelling genoemd. Het wordt ook wel eens geen geluid genoemd. Het lied houdt dat tegen. Hij vertelt dat hij onder andere Kazyk op ons af heeft gestuurd. Thirza vraagt dan hoe we achter de wand komen om bij de bron van de kwelling te komen. Dat weet Guthwulf echter niet maar hij zegt dat we de obelisk echt moeten vernietigen want Leska weet zo weer mensen er op af te sturen om hem te repareren als we de obelisk alleen beschadigen.

We horen nu dat het gezang afkomstig is van een mannenstem die het lied prevelt. Thirza roept door het gaatje: *"Wie zingt daar, we willen jullie graag helpen. Open de deur."* Ondertussen gaat het gat dicht en komt de pijn opzetten. Dan gaat het gaatje open en het gezang klinkt weer. Aeronal kijkt eens door het gaatje en ziet een grote holle ruimte. Er heen teleporteren faalt, waarschijnlijk heeft deze ruimte ook een magische beveiliging. Thirza probeert eens mee te neuriën en ze voelt zich verbonden met wat achter de muur zit. Ze weet zo perfect mee te zingen en ze merkt dat ze in haar eentje aan het zingen is en de muur gaat open. We zien een grote cirkelvormige ruimte met daarin een grote put, deze is geheel zwart. We kunnen er niet in kijken. Aan de muur van de ruimte zit een figuur vastgeketend. Hij zegt: *"Oh eindelijk, nachtmerries, bevrijd mij. Vernietig deze kwelling."* En hij wijst naar de put. Om de put staan allemaal vlammeende symbolen. Aeronal denkt dat dit is om iets in de put te houden. We zien niets in de put maar we horen wel wat geluiden vanuit de put. Ben probeert met zijn vaardigheden de duisternis te verwijderen, hij ziet langzaam wat gebeuren. En de duisternis verdwijnt enigszins. We horen iets praten: *"Ik ben Agony, ik ben een van moeders eersten."* Er komt nu langzaam iets omhoog. We zien een insubstantiële massa omhoog komen. Maar het lijkt toch zeer solide. Thirza vraagt of het een Trillith is en waarom hij de man kwelt. Hij zegt dat hij de man niet kwelt, maar dat door het gezang van de man kan hij niet weg komen. We proberen nu informatie uit te wisselen met de Trillith om hem te laten stoppen met zijn kwellingen. Thirza weet hem over te halen om te helpen met het vernietigen van de obelisk. Gwendolyn bevestigt dat dit een Trillith is en hij veroorzaakt nu geen pijn

meer. Ze vertelt over het droomachtige wezen. Ben verplaatst zich in het beest en weet hem ervan te overtuigen dat hij dit absoluut niet wil. Het beest wordt ook iets kleiner. Aeronal vertelt dat de Trillith door de Ragesians gebruikt wordt om de obelisk te activeren. Hij wil dit toch ook niet en dus is hij het met Aeronal eens. Ook Gwendolyn weet hem weer verder te overtuigen. En ook Ben komt weer een stapje verder. Zo langzamerhand komen we er steeds dichterbij dat hij ons wil helpen. Helaas we krijgen hem niet genoeg overtuigd en hij valt ons aan. Maar na een kort gevecht maakt Gwendolyn de Trillith af.

Guthwulf stapt applaudisserend naar binnen en gooit een potion of vitality naar Thirza. Thirza vraagt aan Guthwulf waarom hij niet hielp. Hij antwoordt hierop dat hij wou zien hoe sterk zijn tegenstanders waren. En gezien wij de Trillith hebben verslagen is hij toch wel onder de indruk. Hij is blij dat wij niet haatdragend zijn en wil ons helpen tegen Kreven. Dan vraagt Thirza aan het mannetje wie hij is. Het mannetje vertelt: *"Ik ben Etinifi."* We herinneren de naam vaag, Thirza merkt op dat dat de vermiste persoon was uit het Fire Forest. Hierop spreekt Etinifi op poëtische toon:

"Innenotdar, mijn liefde, mijn thuisland, ligt ten zuiden van de stad van de Poort, een stad gesticht door een man, maar wiens dromen de stad haar lot maken. O gepijnigde, niet ik, deze gevangene maar de ander deelde het verhaal over het verraad van zijn broer, tegen de Moeder der Dromen. Het lijkt dat haar kinderen graag door de poort willen, vandaag boven vanuit het grote beneden, maar een broer is hun vijand... Vigilance staat op wacht, houdt zijn broeders en zusters zwak, maar binnen te weinig dagen zal zijn val komen, wanneer de vrije mensen dansen op het Dromenfestival. Om middernacht zal een maskerade van nachtmerries opdoemen aan Leska's rechterhand, en het hele land zal geschoond worden... Mijn eigen verraderlijke liefde heeft mij hier achtergelaten, om te leven en te sterven en in angst te leven. Wij delen ons bloed en adem en wij kunnen elkaars dood brengen. Om te voorkomen dat mens en droom één worden, en het leven op deze wereld ongedaan wordt gemaakt, moeten jullie en ik deze taak op ons nemen: het vermoorden van de hoer die het masker heeft gedragen."

Thirza vertelt dat Gilver, de bard uit Seaquen ons verzocht om hem te vinden. Hij zegt dan dat we waarschijnlijk de verkeerde richting zijn opgestuurd om hem te vinden. Hij is niet meer heel helder van geest. Maar hij weet de zwakke plek van Leska. Hij kent haar wel. Hij is verraden door haar. We moeten het Aquiline Heart vernietigen om Leska te vernietigen. Maar eerst moeten we de Trillith vernietigen. Er is iets niet pluis met de Trillith in Gate Pass. We bevrijden Etinifi van zijn ketenen en overleggen met Guthwulf om de magiërs te bevrijden en Kreven en Korn te verslaan. We gaan weer naar boven. Guthwulf geeft ons als teken van vertrouwen een riem, een belt of vigor.



We besluiten om onderling wat items uit te wisselen. We kijken eens naar Etinifi, die ziet er erg verzwakt uit dus daar hebben we niet veel aan om het tegen Kreven op te nemen. Als we weer in de ruimte boven aankomen zien we dat Therren druk bezig is om de magiërs omhoog te takelen. Thirza vraagt aan Guthwulf of hij bereid is om met ons mee te gaan zonder zich tegen ons te keren. Hij zegt: *"Gezien zoals jullie tegen de Trillith vochten, zal ik het niet in mijn hoofd zal halen om me tegen jullie te keren."* Ondertussen heeft Ben de beveiliging van de deur richting Kreven zijn kamer verwijderd. De deur wordt geopend door Guthwulf. We kijken in een ruimte waarin een rij met grote vaten staat. Verderop in de ruimte is een dubbele deur. Guthwulf vertelt dat die vaten bij de beveiliging van de deur horen. Deze zijn gevuld met water. Ben loopt voorzichtig door de ruimte richting de dubbele deur. Hij hoort muziek van achter de deur. De deur lijkt op de deur die we aan het begin van het complex moesten openen. Ben hoort van achter de deur diverse stemmen in een vreemde taal die nogal droevig klinken. De taal lijkt Infernal. Het klinkt allemaal negatief. Ben onderzoekt de deur. Ook de beveiliging is van een zelfde soort als de andere deur. Guthwulf is bereid om de deur te openen, maar dan

moeten we klaar staan om naar binnen te stormen, want hij wil geen straal energie in zijn lichaam ontvangen.

Als de deur geopend is zien we een grote ruimte met een paar verhogingen. Op een van die verhogingen staat een hele grote kist. We zien ook de obelisk staan. Op de verhogingen aan de zijkanten zien we allemaal zuilen met runen erop. Dit is allemaal van verschillende soorten



magie. We zien twee Inquisitors op de verhogingen staan die ons waarschijnlijk staan op te wachten. De obelisk is een gigantisch brok pulserend ijs. De muziek komt uit de buurt van waar de obelisk staat en klinkt uiterst onaangenaam. In de hoeken zien we vier zuilen van vuur. En er staat ook een zuil voor de obelisk. Naast de obelisk staan een man en een vrouw. Daarvoor staan twee gepanserde Half-Orcs. De man moet haast wel Kreven zijn en de vrouw is dan Korn. We stormen de ruimte binnen en vallen aan. We zien dat Kreven zo af en toe wat krachten uit de obelisk haalt en dan zien we de zuilen met

runen pulseren. Het wordt een hevige strijd maar als Thirza Kreven afmaakt en dan ook nog de laatst overgebleven Inquisitor is gelukkig deze battle weer beëindigd. De muziek wordt

langzaam minder, het lijkt uit de obelisk te komen. Guthwulf wil er vandoor en krijgt van ons toestemming. Ben probeert de zuilen met runen te slopen en wij onderzoeken de lijken. Kreven heeft een chainmail. Korn heeft leren amulet met een bloed doorlopen oogje. Dan onderzoeken we de kist, we vinden 150.000 gp en een paar schoenen. Aeronal neemt het berenmasker van Kreven mee. Ben is er intussen in geslaagd om een van de zuilen met runes te vernietigen, langzaam zien we dat het pulseren van de obelisk afneemt. Aeronal onderzoekt de runes maar hij ziet alleen de diverse soorten magie. Dan sloopt Ben nog een zuil met een rune. Het pulseren begint nu sneller af te



nemen. De zuilen van vuur beginnen te doven. We besluiten om nu alle zuilen met runes te vernietigen. Als Ben de laatste zuil met runes vernietigt verdwijnt het aura om de obelisk. Dan beginnen we op de obelisk in te slaan en er komen een paar grote scheuren in. Er ontstaat een grote spleet waar zwarte blubber uitkomt. Een soort van duistere energie. Het stroomt langzaam de kamer in. Wij vluchten de kamer uit. Xavious meldt zich en vertelt ons dat het magisch schild weg is. Thirza vertelt dat Kreven dood is. Xavious zegt dat er een groot leger aankomt. We vluchten snel verder naar de uitgang. We komen in de ruimte waar Therren bezig is en we zeggen dat ze nu moeten vluchten omdat de obelisk op instorten staat. De meeste magiërs die nog goed bij hun verstand zijn, zijn inmiddels boven. Maar er zijn er nog velen beneden. Maar het is nu tijd om te vluchten en wij gaan verder naar buiten. Aeronal verwijdert het magische slot van de toegangsdeur. De magiërs die al bij de deur zijn gaan mee naar buiten. We lopen richting de Needle. We zien een leger vanuit de achterkant van de vallei richting de ruïne van het gebouw gaan. We besluiten om even contact op te nemen met Pilus. We vertellen wat er gebeurd is en vragen of hij wat kan doen om het leger tegen te houden. Maar hij heeft wat last van Wyverens en jonge rode Draken, dus hij kan ons niet helpen. Xavious meldt zich weer en we vertellen dat we er aan komen met een groep magiërs. Hij zal op ons wachten om een vrije doorgang voor ons te maken. Etinifi loopt ook met ons mee. We komen bij de Needle aan met een groep van circa 50 magiërs. Xavious vertelt dat we aan de rechterkant van de Needle moeten lopen en dan zorgt hij voor een veilige aftocht. We komen halverwege Xavious tegen. Hij zegt dat er al mensen aan het terugtrekken zijn. We zien de portal nog open staan en gaan er vlug doorheen.

We komen veilig in Seaquen aan. Crystin heeft een tentenkamp bij de portal ingericht met diverse healers en wij worden hier ook opgelapt. We worden aan alle kanten toegejuigd. We brengen Etinifi naar Gilver. Hij blijft mompelen over kwaad in Gate Pass. Gilver is blij om Etinifi weer te zien, maar hij weet niet wat hij met Etinifi in deze toestand aan moet. Thirza en Aeronal brengen Etinifi naar Simeon en brengen verslag uit. Gilver gaat mee. Simeon is helemaal uitbundig. Thirza vertelt het verhaal over Etinifi. Simeon probeert zelf met hem te communiceren en zal waarschijnlijk later weer van onze diensten gebruik maken. Hij geeft ons nog een harnas mee.

Ben en Gwendolyn komen bij het huis aan en zien dat de renovatie langzaam gaat maar er zit vooruitgang in. Als ook de rest er aan komt genieten we van een nachtrust.

De volgende dag identificeren we de gevonden items. De armor van Simeon is een fey weave armor of cleansing en Gwendolyn is hier tevreden mee. De lichtgewicht armor is een Elfen chainshirt, Ben is hier zeer blij mee. De boots zijn boots of speed. Het amulet is een evil eye fetish, Thirza wil deze wel graag hebben.

Gwendolyn zegt tegen Thirza dat ze haar een nieuwe jurk cadeau geeft omdat haar ander vernietigd is en geeft haar 350 gp. We besluiten om ook nog wat potions te kopen. We bestellen een aantal potions of recovery bij Crystin. Crystin vertelt dat er wat mis is gegaan bij de bestelling en ze hebben wat potions of resistance zijn gemaakt en die krijgen we ook.

Hoofdstuk 9 Het Dromenfestival



' ochtends worden we weer fris wakker en kijken eens naar de vorderingen van de verbouwing van ons huis. Het loopt voorspoedig, met zo'n drie weken moet het klaar zijn. We gaan naar de herberg om wat te eten. We zijn nog niet uitgegeten of we krijgen een sending bericht van Simeon dat we verwacht worden in het Lyceum. Hij heeft de verhalen van Etinifi vertaald en wil hier mededelingen over doen.

We gaan naar het Lyceum en worden naar Simeon gebracht. Simeon ontvangt ons met plezier. Er zitten nog een paar magiërs bij en ook Etinifi is aanwezig. Simeon vertelt dat hij een paar dagen nodig heeft gehad om een goed verhaal uit Etinifi te krijgen. Dit betreft de Trillith onder de grond in Gate Pass. Ondertussen murmelt Etinifi weer over de Trillith. Simeon heeft wat berichten hierover naar Gate Pass gestuurd. Hij heeft antwoord teruggekregen en heeft ook gehoord dat ze daar problemen met de Ragesians hebben. Een deel van de stad is bezet. Er is nog wel een deel van het verzet actief in Gate Pass. Simeon leest de berichten voor die hij van Diogenes heeft ontvangen.

* Rebellen plannen tegenaanval tegen Ragesians binnen week. Hulp nodig. We weten dat jullie Torch hebben, maar teleportschilden actief. Komt meer info. *

* Stel voor west te teleporteren. Schilden werken tegen teleportatie in stad, maar Thirza's groep nodig voor kritieke eerste slag. Stel gecoördineerde aanval voor. *

* We kunnen de schilden tegelijk op middernacht onderdrukken om binnen te komen. Voor vijf minuten. 'Gewoon' toegang bewaakt door wyverns en divinations. Ongezien blijven noodzakelijk. *

* Krijgers hier beperkt. Veel willen wel, maar bang voor Ragesische Draak Vorax-Hül. Aanval zinloos met vliegende vlammenwerper. Draak moet dood voordat Ragesians er achter komen. *

* Als jullie Draak doden, leiden stadsmensen Ragesians af totdat jullie leger hier is. Tussendoor genoeg werk voor Thirza's groep. Te ingewikkeld voor uitleg via Sending. *

* Generaal Danava niet sadistisch. Mag Leska niet, mogelijk onderhandelen, maar heeft korte riem. Shahalesti mogelijk bondgenoten, maar hebben stok in kont. Vermoorden of praten? *

Simeon zegt nu dat hij een beetje te voorbarig is om te zeggen dat wij naar Gate Pass willen. Maar de verhalen van Etinifi zijn zorgwekkend. Er zit een Trillith in de stad om te voorkomen dat andere Trillith, kwaadaardigen, naar boven komen. De Ragesians willen deze kwaadaardige Trillith bevrijden en op Gate Pass loslaten. Trilla moet ook nog steeds ergens in Gate Pass zijn, zij moet ergens onder de grond in slaap zijn. Ze heeft de dromen in elkaar gezet. Etinifi zegt dan dat niemand weet waar Trilla slaapt. Alleen diegene die de poort bewaakt weet het.

Etinifi denkt dat hij weet wie de bewaker van de poort is en hij moet dus mee naar Gate Pass. Gwendolyn vraagt dan of Vuhl Syana nog tot leven heeft gebracht in castle Korstull. De magiërs vermoeden dat de steen waarmee Vuhl dat probeerde ook een Trillith was. Het skelet van Syana heeft een stukje achter ons aangevlogen maar verder is er niets meer bekend wat hiermee gebeurd is. Simeon vertelt verder dat de stad al belegd wordt. En hij weet niet hoe het zit of de plaats van de Trillith bekend is bij de Ragesians. Leska wil graag gebruik maken van de Trillith. Etinifi zegt dan weer dat dit soort dingen voor Trillith heel erg bepalend zijn.

We besluiten om een bericht te sturen naar Lady Shalosha dat we haar hulp kunnen gebruiken in Gate Pass. We krijgen vrijwel meteen een bericht terug. Ze is er van op de hoogte. Haar vader, Lord Shaaladel, coördineert dit en ze gaat met hem praten. Gwendolyn vraagt zich dan af waarom Etinifi nog leeft terwijl alle andere Seela gestorven zijn toen het vuur in het Fire Forest is gedoofd? Maar een antwoord blijft uit. Simeon vertelt nu wie er klaar voor zijn om met ons mee te gaan. Hij houdt contact met Diogenes over wanneer we richting Gate Pass gestuurd worden. We lopen de kamer uit en dan staat Thirza ineens vreemd te knippen. Voor haar gevoel is ze in slaap. Ze ziet een jonge vrouw.

Een jonge vrouw kijkt haar aan met grote ogen, alsof ze wacht totdat ze gaat praten. Dan, vlak voordat haar droom zelf wil vragen wie ze is en waarom ze hier is, vertelt ze haar bericht. "Een enkele waakzame wachter houdt de duistere gemaskerden tegen. Hij is gevangen in oorlog, en zoals zijn medegevangenen is hij een vitale bondgenoot. Zijn soort en mijne willen zijn werk beëindigen. Dood zorgt voor meer dood, wat voor meer dood zorgt, en in een oorlog ligt de dood op vele plaatsen op de loer...

Mijn soort is niet geheel kwaadaardig, sommige kunnen je helpen. Één die gemaakt is om te veranderen zal je zoeken. Een ander zocht gerechtigheid van een vader die hem verstoten heeft... maar zijn droom hebben jullie teniet gedaan... Anderen - vele anderen - zijn bondgenoten van de gemaskerde keizerin, maar de ouderen zijn niet loyaal aan haar. Ze moeten worden gestopt.

Wanneer de massa's hun dromen delen, stellen ze zich open voor nachtmerries. De Torch zal vanuit de hand van zijn drager vallen en het lied van de diepte zal geen bondgenoot zijn. Loop voorzichtig tussen vijanden, en kijk uit voor onvoldane lusten.

Het visioen vervaagt en Thirza komt weer bij. Ze vertelt wat ze gezien heeft aan ons. Deze vrouw moet een Trillith zijn. Maar het leek wel alsof deze vrouw Crystin was. We besluiten om dit Simeon te vertellen. Dit bevestigt dat de bewaker van de poort waarschijnlijk gevangen is genomen. Maar Simeon begrijpt niet waarom Crystin hierin betrokken is. Hij raadt ons aan om even bij haar langs te gaan voordat we naar Gate Pass gaan. Hij vertelt verder dat we de sending rituals bij de hand moeten houden om eventueel snel boodschappen te kunnen sturen als dat nodig is.

Op weg naar Crystin zien we dat de sneeuw en het ijs, veroorzaakt door de aanval van Kreven, weer beginnen te smelten. Het vluchtelingenkamp is zo langzamerhand een dorp geworden. We vragen naar Crystin en die wordt gehaald. Ze vraagt wat er aan de hand is. We vertellen de droom van Thirza. Ze legt uit dat ze de laatste tijd verbonden is met een ander wezen, maar ze kan dit niet verklaren. Ze kreeg visioenen die via een bron bij haar terecht komen maar ze weet niet hoe. En ze weet echt niet hoe zij zo'n visioen doorzendt. Thirza krijgt het idee dat Crystin echt niet weet wat er gebeurd, ze spreekt de waarheid. Crystin zegt dan dat als zij weer zo'n visioen krijgt, dit naar ons toe gezonden wordt. Ze vertelt nog dat ze haar vader Haddin al heel lang niet meer gezien heeft. We gaan weer verder en besluiten om wat extra voedsel mee te nemen.

We gaan om een uur of elf naar Simeon. Hij vertelt dat hij een leger van 3.000 man bij elkaar heeft getrommeld. Gwendolyn vraagt of Torrent ook meegaat, maar die zit als informant bij de Wayfarers. Simeon heeft de laatste tijd weinig van haar gehoord.

Het leger wordt op een locatie net buiten Gate Pass gebracht en wij worden in de stad gebracht in het zesde district. Simeon heeft dit met Diogenes en Rantle overlegd. De Ragesians hebben zich in het westelijk deel van de stad verschanst. We moeten eerst helpen om een portal op te zetten voor het leger en wij worden daarna naar het tiende district gestuurd, waar het verzet zit. Wij moeten dan naar een klokkentoren waar wij de rode Draak moeten uitschakelen. We beginnen met de voorbereidingen, Etinifi voegt zich bij ons en even later worden we naar Gate Pass geteleporteerd.

We komen onderin een put terecht, met in het midden een stenen pilaar. Bovenin zien we een valhek. Er bungelt een zwaard door het valhek en het valhek gaat open. Dan zien we Rantle, de broer van Katrina, staan en die zegt: *“Klim naar boven want het hek is nogal zwaar.”* We klimmen naar boven. Dan laat hij het hek naar beneden vallen, dit valt op de pilaar. We zien wat Ragesians op de grond liggen. Rantle zegt: *“We zijn net op tijd, ze stonden hier in de weg.”* Hij vertelt verder dat iedereen die naar Gate Pass wordt geteleporteerd bij de pilaar uitkomt. Dit is een teleportval van de Ragesians. Dit lijkt op de obelisk in de onder waterstaande gevangenis in Seaquen. Rantle vraagt nog wat er met de eerste groep is gebeurd. We vertellen hem wat er zoal met de groep gebeurd is, en dat er van de eerste groep nog twee in leven zijn, maar die hebben zich teruggetrokken. We vragen naar de Draak. De Draak heet Vorax-Hül. Hij heeft een soort van berenschedel op zijn kop. Deze schedel zou bestaan uit de zielen van Inquisitors. Het is niet raadzaam om Etinifi mee te nemen naar de klokkentoren dus die gaat met de mannen van Rantle mee. Hij is niet geschikt om tegen de Draak te vechten. Rantle gaat met ons mee. Etinifi wordt naar Diogenes en Erdan Menash gebracht. Rantle vertelt waar de Ragesians zitten. Als wij het signaal geven dat de Draak verslagen is, door de bel te luiden, dan maakt het verzet zich klaar om toe te slaan om de Ragesians tot een wapenstilstand of overgave te dwingen. Hij vertelt dan over Generaal Danava van de Ragesians, dit is een eerlijk oorlogsvoerder, die niet iedereen afmaakt. Maar er is een ander gestuurd door Leska die wel wreed is.

We lopen naar de toren. Achterin zien we een groot gat boven in de toren, waar de Draak door naar binnen is gegaan. Meestal, als hij niet op jacht is, slaapt hij daar. Er gaat niemand meer de toren in. Dat is te gevaarlijk. De Draak is nu vrij rustig. De mensen durven nog wel hun huis uit te gaan maar alleen als het nodig is. Thirza vraagt hoe we in de toren moeten komen. Vliegen is uit den boze, er zijn vliegende wezens rond het gat gezien. Maar de poort is gewoon los en dus moeten we daar voorzichtig door naar binnen gaan. Op het plein zien we een groot standbeeld van Drakus Coaltongue. We sluipen naar de toren en gaan naar binnen. We kijken omhoog, er is een wenteltrap omhoog. Bovenin zit een soort verdieping. Ben ziet overal muntstukken liggen. Een kapitaal van wel 15 gp. We sluipen naar voorzichtig naar boven. Als we bijna boven zijn hoort Ben iets snurken. Hij loopt nog even door totdat hij zijn hoofd boven de verdieping uit kan steken en hij de Draak kan zien. Hij ziet de Draak op een berg goud liggen. De Draak kijkt naar hem en zegt: *“Jij hebt lef, nu nog de anderen van je groepje.”* Dan gaat Thirza ook omhoog. Ze ziet het mechanisme van de klok. Er zit achter in de ruimte nog een trap omhoog met een loopplank die over de gehele breedte naar de andere kant gaat met dan weer een trap die verder omhoog gaat. De Draak stelt zich voor als Vorax-Hül de grote. Hij vraagt waarom we komen. Thirza zegt dan dat de mensen van Gate Pass last van hem hebben. Ze zegt dat hij zich moet afkeren van de Ragesians. Op zijn beurt vertelt hij dan dat hij Gate Pass op stellen moet zetten voor de Ragesians. Thirza probeert hem nog over te halen, maar dat heeft weinig succes.

Hij heeft nu genoeg van het geklets en valt aan. Even later komen er nog vier Gargoyles aanvliegen. Na verloop van tijd gaat Ben neer. Gwendolyn gooit een potion of recovery bij Ben naar binnen. Dan gaat Aeronal neer. Thirza snelt naar hem toe en gooit een potion of recovery bij hem naar binnen. Gwendolyn weet de Draak af te maken maar het masker blijft zweven. Dan gaat Thirza neer doordat de Draak ontploft. En Aeronal, die nog erg zwak is, gaat ook weer neer. Ben weet bij Aeronal een potion naar binnen te gooien. Gwendolyn neemt nu zelf ook een potion of recovery. Thirza krijgt een potion of recovery van Aeronal. Tenslotte weet Thirza het masker neer te halen. Ben sloopt van kwaadheid het masker.

We horen Rantle omhoog komen. Die is geschrokken van de klap van de ontploffing. Hij begint te juichen en zegt dat we weg moeten wezen want de Ragesians komen er aan. De schat van de Draak is geheel van de inwoners van Gate Pass, maar ze zullen er niets op tegen hebben als we iets meenemen. We vinden bracers, het zijn executioner's bracers. Aeronal kan ze wel gebruiken. Thirza vertelt nog dat er de nodige potions zijn gebruikt, een kleine vergoeding zou wel welkom zijn. We zijn al bijna beneden als Rantle zegt dat we nog even een signaal moeten geven naar het verzet en rent weer naar boven en geeft een paar klappen tegen de bel. Rantle

neemt ons mee naar de Temple of the Aquiline Heart. Dit is het centrum van het verzet. Hier is ook een mooie doorgang naar het riool, waardoor een ontsnapping altijd mogelijk is. Rantle vraagt nog of we versterking hebben meegenomen en Thirza zegt dat dit een leger van 3.000 man is. Hier is hij zeer verheugd over. We komen bij het hoofdkwartier aan. Het is hier heel druk en heel krap. We gaan naar de vergaderkamer. We worden toegejuicht. We horen van achterin wat geschreeuw en Rantle loopt die kant op. We ontmoeten nu Diogenes en Erdan Menash. Ondertussen worden we door een paar acolieten wat opgelapt. Erdan zegt dan dat we nog een bericht moeten sturen naar de leider van ons leger, Basil Goodfellow, de assistent van Xavious Foebane. Dit doen we meteen. We praten wat met Rantle, Diogenes en Erdan. Diogenes is gevangen geweest door de Ragesians omdat hij een magiër is. Hij is hierbij gewond geraakt aan zijn been. De leiders van Gate Pass zijn allemaal opgespoord en afgemaakt. Erdan is de enige die nog over is van het stadsbestuur en heeft overleg gevoerd met Generaal Danava om tot een vreedzame oplossing te komen. Hij heeft verteld dat hij probeerde het verzet te onderdrukken, als een soort dubbelspion. Hij weet ook veel van de Ragesians af. Rantle is een beetje de held van de stad. Hij wil wel met ons mee op avontuur. Het is vrij druk in het hoofdkwartier. Maar als we tegen de rebellen vertellen dat ze nu kunnen aanvallen stroomt een hele groep naar buiten. Klaar voor de aanval.

Als iedereen weg is komt Erdan naar ons toe en hij zegt dat hij wat moois voor ons heeft. Hij heeft een kistje met vier mooie voorwerpen. Het ziet er magisch uit. Er komt een glibberig roze harnas uit en geeft dat aan Ben. Dan heeft hij een spierwit harnas met roze een paarse sterren en geeft dat aan Aeronal. Voor Thirza heeft hij een roze zonnebril, net even te groot voor haar gezicht. Er zitten een soort Drakenshubben aan. En Gwendolyn krijgt een lap stof met een regenboog erop. De bril is een speciale bril: The eyes of the Dragon. Het lap stof dat Gwendolyn gekregen heeft is een cloak of resistance. Het roze harnas van Ben is een addergrease armor van anathema. Het spierwitte harnas van Aeronal is een efreetweave armor of cleansing. Thirza neemt het harnas van Ben en de bril gaat in de bag of holding. Daar Gwendolyn ook niet zo veel meerwaarde in de cloak ziet gaat deze ook in de bag.



Erdan vertelt dat de Ragesians een redelijke grip hebben op zes districten van Gate Pass met een strijdmacht van ongeveer 8.000 man. En ook in andere districten zijn ze her en der binnen gedrongen. Vorax-Hül is wel verslagen maar de Wyvrens zijn gevaarlijk en er lopen ook Trollen rond. Er zijn zelfs magiërs die zich bij de Ragesians hebben aangesloten om zo aan vervolging te ontkomen. Ben zegt dan dat het verzet toch zou losbarsten als de Draak verslagen is. Erdan antwoordt hierop met een mededeling over zijn overleg met Generaal Danava. Die wil zich niet een twee drie terugtrekken. Maar de wrede Legate Kolvus is nu ook gearriveerd en die heeft soldaten de stad in gestuurd om mensen gericht af te maken. Hij begint aan populariteit te winnen ten opzichte van Generaal Danava. Etinifi zit weer in een hoekje en murmelt weer wat wazige opmerkingen. Erdan vertelt dat het gewone volk met zonsopgang er opuit trekt om de garnizoenen te zuiveren. En tegelijkertijd trekt het verzet er samen met ons op uit om de poort van het zesde naar het zevende district te versterken. En dan moet er in het veilige gedeelte een heibel geschopt worden onder de daar aanwezige Ragesians. Daarna wordt er ook een poging gedaan om de Shahalesti in het laatste district van de stad tot medewerking te krijgen. Ook het leger dat wij hebben meegenomen vanuit Seaquen moet tot de aanval overgaan. Als dit allemaal lukt dan moet Generaal Danava tot overgave gedwongen worden. Op een vraag van Thirza zegt Rantle dat Lady Shaloshia wel een goede bondgenoot is. Erdan vertelt dat er ergens een geheime gevangenis is in de stad waar een deel van het verzet gevangen zit. Rantle en Diogenes kijken dan een beetje krampachtig. Rantle denkt dat deze gevangenis met een valstrik beveiligd is. Diogenes hoopt dan dat deze beveiliging niet af gaat als er een poging wordt gedaan om waardevolle gevangenen te bevrijden. Thirza stelt voor om Generaal Danava te gijzelen maar dat is te gevaarlijk. De generaal wordt te goed bewaakt. Maar het wordt op prijs gesteld als we mee helpen om de poort te bewaken. De poort moet gehouden worden totdat ons leger of dat van de Shahalesti

eraan komt om te helpen. Met zonsopgang gaat de bevolking aan de gang en even later moeten wij bijspringen. Ben geeft een potion of recovery aan Aeronal, daar die bijna door zijn potions is. Dan komt ineens Bluebell naar binnen gevlogen. Ze vertelt dat ze niet wist waar ze was. En voor haar gevoel heeft ze niet langer dan een half uurtje bij ons is weg geweest. We vertellen haar dat dat toch minstens tien dagen geduurd heeft. Maar Bluebell is een beetje de kluts kwijt, ze weet niet waar ze nu is. We vertellen dat we in Gate Pass zijn. We praten haar bij over wat er zoal gebeurd is. We vragen aan Erdan voor een plek om rustig te kunnen slapen. Erdan wijst om zich heen naar de vluchtelingen en we begrijpen dat dit er niet in zit. We trekken ons terug in een crypte. Aeronal geeft nog wat proviand aan de vluchtelingen die dit op prijs stellen. We versturen nog twee berichten. Een gaat er naar Lady Shalosha om te laten weten dat we in Gate Pass zijn en we willen weten wat haar vader besloten heeft. We krijgen bericht terug dat Lord Shaaladel de volgende dag al in Gate Pass is. Dan sturen we nog een bericht naar ons leger met de mededeling wat er de volgende dag gebeuren moet. Basil Goodfellow antwoordt onmiddellijk dat hij op tijd klaar zal staan en naar ons toe komt met het leger. Dan besluiten we om te gaan slapen.

Als we weer wakker worden merken we dat er een deel van het verzet al vertrokken is. Het valt ons op dat de rest een speciaal soort kostuum aan hebben en ook hebben ze maskers op. Diogenes vraagt aan Rantle wat de afspraken zijn van wie waar heen gaat en krijgt hier een uitleg over. Aeronal vraagt hoe het zit met de kostuums. Erdan vertelt dan dat als deze slag gewonnen wordt, het lang uitgestelde Dromenfestival weer gevierd gaat worden. Erdan vertelt dat het Dromenfestival een zomerfeest is maar door de belegering een tijd niet gevierd is, iedereen verheugt zich erop. Het is een eeuwenoude traditie waar mensen hun dromen op papier zetten en in een urn stoppen. Deze worden dan door de priesters getrokken en voorgelezen in de hoop dat deze dromen uitkomen. Dan vraagt Thirza aan Erdan of hij iets weet over de wachter die een Trillith bewaakt. Maar Erdan kent deze wachter niet maar hij weet dat er grotten zijn onder Gate Pass. Ze vraagt of er iemand is die veel kennis heeft van die grotten. Diogenes wil ons er wel over bijpraten maar nu niet. Zo wie zo is deze wachter niet bij hem bekend. Erdan vertelt dan dat Rantle al bij de poort staat. Klaar voor de overwinning. Het Dromenfestival zal zo snel mogelijk na de overwinning worden gevierd. Maar Thirza denkt dan aan een uitspraak van Etinifi: *"Het lijkt dat haar kinderen graag door de poort willen, vandaag boven vanuit het grote beneden, maar een broer is hun vijand... Vigilance staat op wacht, houdt zijn broeders en zusters zwak, maar binnen te weinig dagen zal zijn val komen, wanneer de vrije mensen dansen op het Dromenfestival."* En ze zegt dan dat dit feest nog even moet worden uitgesteld. Diogenes zal dit met Rantle opnemen. Diogenes zal daarna nog even kijken of hij iets over een wachter in de boeken kan vinden.

We besluiten om naar de poort te gaan. We zien dat her en der al Ragesians uit gebouwen worden gedreven, levend of dood. Rantle staat bij de poort en hij verwelkomt ons. Hij vertelt waar hij zijn mannen heeft geplaatst. We kijken om ons heen en zien hoe de verdediging is neergezet. Overal zijn er tussen de daken van de huizen noodbruggen gebouwd om eventueel snel te kunnen vluchten.

Rantle vertelt hoe het verzet bezig is om de Ragesians aan te vallen. Dan vertelt hij waar wij heen moeten gaan om onze acties uit te voeren, we moeten ons stationeren aan de Ragesische kant van de poort. Als wij betere inzichten hebben dan moeten wij die uitvoeren. Maar we houden ons aan zijn bevindingen. Aeronal gooit voor de zekerheid nog een magelock op de poort. Dan komt er iemand aanrennen en die schreeuwt over ondoden die er aankomen. Het is een cleric. We vinden het bericht van de cleric wat warrig. Maar hij komt nu naar Rantle toe. Hij vertelt over een vreemd schimmig wezen. Hij heeft dit wezen verslagen maar zijn maat is afgemaakt. Die begon er vreemd uit te zien. De cleric is hierop gevlucht. We vragen hem om de ondode te beschrijven. We komen er door deze beschrijving achter dat het Nullifiers zijn. We vertellen aan Rantle wat dit voor wezens zijn en dan trekt Rantle zich terug met zijn mannen en gaan wij er op af. Thirza weet te achterhalen waar ze zitten. Gwendolyn kijkt eens om haar heen en ziet een aantal Nullifiers in een huis. Ben gaat het huis in en vindt de ruimte waar ze zitten. Aeronal hoort aan de geluiden dat er emoties worden gezogen. Bluebell probeert de

Nullifiers naar zich toe te lokken. Thirza maakt zich kwaad en lokt ze naar haar toe. Gwendolyn hoort dan dat ze ook aan de andere kant van de straat in een huis zitten. We hebben nu de hele groep Nullifiers ontdekt en we moeten er tegen aan. Na een kort gevecht wat door Aeronal beëindigd wordt kunnen we weer terug naar de poort en brengen verslag uit aan Rantle. Die is zeer tevreden, maar hij vraagt zich af wat dit toch voor wezens zijn. Wij vertellen wat onze ervaringen zijn met deze Nullifiers. Hij zegt dat alle manschappen nu in stelling staan, klaar voor de grote slag. En hij vraagt of we ze willen toespreken.

Bluebell houdt nu een toespraak om het moraal hoog te houden bij het verzet. Ook Rantle spreekt ze nog even toe. Het verzet is nu extra gemotiveerd. We gaan weer verderop in een straat staan en houden de wacht. We horen af en toe wat strijdgeluid uit andere delen van de stad. Bluebell gebruikt een vogel om een verkenningsvlucht door de stad te maken en te kijken waar de vijandigheden zijn. Her en der ziet ze wat kleine opstandjes. Dit gaat allemaal voorspoedig, het verzet staat klaar. Ze ziet bij de Ragesians dat er een flink leger in gereedheid wordt gebracht om aan te vallen. Dit leger is nog twee poorten van ons verwijderd. Ze komt weer terug en brengt verslag uit. Dan horen we wat donderende geluiden. Dit zijn de Ragesische soldaten die er aankomen marcheren. Rantle houdt nog een speech:

"Ik hoor het onweer. Het gestamp van duizend laarzen, tienduizenden misschien, met Demonen, Geesten en monsters van alle soorten en maten. Maar ben ik bang?

Hell No! Ik ben in deze stad geboren. Vechtende in deze straten, in mijn eentje twintig jaar overleefd, en nu? Nu heb ik tweehonderd bondgenoten, en over een paar uur een leger om ondersteuning te bieden. In al die jaren dat ik in het Dievengilde was had ik nooit zo'n mazzel.

Onze missie is deze poort te behouden, genoeg Rags te vernietigen zodat ze met hun staart tussen hun benen weggrennen, en zo niet, dan geef ik een signaal om terug te trekken naar de volgende poort. Onderweg laat ik jullie misschien nog leuke toeristische trekpleisters zien.

Als de tijd komt, vertrekken we samen. Tot die tijd, vechten we samen. En samen trappen we die lelijke laarsdragende hufters onze stad uit, zodat wij over veertig jaar tegen onze kinderen kunnen zeuren over deze strijd!"

Er klinkt wat gelach op. Het moraal is op peil. Dan zien we een contingent Ragesians aankomen. We horen wat gegil, gegorgel en gekrijs. We maken ons op voor de strijd. Er komt een groot creatuur, een soort War Elephant met een Commander erop de straat in, gevolgd door een groep Ragesische soldaten, Orcs en Humans. Ben stormt naar voren, valt aan en schreeuwt dat hij nog wat soldaten hoort aankomen. En even later verschijnen er nog een aantal soldaten. Als de Elephant dichterbij komt zien we dat het een Inquisitor is die er op zit. Een van de Humans gaat op de vlucht en de Ragesians komen in de minderheid. Als dan Aeronal de laatste Human afmaakt is deze strijd ook weer ten einde. Her en der horen we nog battle geluiden. Het is bij ons even rustig. We horen Rantle nog weer een speech houden dat de bevolking weer het Dromenfestival kan vieren. En dat dan de kinderen net als hijzelf zich weer kunnen verkleden als oorlogsheld. In de verte zien we dat er een scout komt aangerend.





We staan even bij te komen van de slag die we net geleverd hebben. Op de muur zien we Rantle weer naar de rebellen schreeuwen. Over de muur komt de scout naar ons toe. Thirza loopt naar de scout toe en wil vragen wat hij te vertellen heeft. Dan ziet ze nog een paar figuren de muur opklimmen en het is duidelijk dat dit vijanden zijn. Het zijn ondoden, die er vrolijk uitgedost uitzien. Het lijken wel inwoners van Gate Pass die gedood zijn. Ondertussen zien we Bluebell weer wegfladderen, waar gaat die nu weer heen terwijl we haar nodig hebben. De ondoden stormen op ons af. Het is een heftig gevecht maar uiteindelijk is het Thirza die de strijd beslist. We kijken nog even of de ondoden nog bezittingen hebben. Op een van de ondoden vinden we nog een riem.

Ben ziet dan op een toren een vuurbol ontstaan, tot drie keer aan toe, alsof er wat geteleporteerd wordt. We gaan er op af. Bij de toren aangekomen luistert Ben eens goed aan de deur en neemt drie personen waar. Hij sluipt wat dichterbij en dan ziet hij een Devil staan. De Devil zegt: *"Ho effe. De Ragesians zijn met krachtige rituelen bezig om Gate Pass te veroveren. Maar jullie zijn ook sterk. Danava is wel een goeie gast. Maar die nieuwe leider die er nu is, dat is een naar figuur. Volgens ons contract moeten we minimaal drie personen afmaken. Maar jullie wil ik wel laten gaan. Dan neem ik wel drie zwakkere personen."* Ben zegt dan op zijn beurt dat dat net zo goed drie Ragesians kunnen zijn. De Devil denkt hier eens over na. Ben benadrukt nog eens dat drie Ragesians ook drie doden zijn. Maar de Devil wijst nog eens op zijn contract en heeft hier geen gevoel bij. Aeronal zegt dan dat ze het contract ook kunnen ontbinden. Gwendolyn probeert ze tot inkeer te laten komen daar het doden van mensen niet goed is. De Devil moet hier eens goed over denken. Thirza vertelt over de verdedigers van de stad die veranderd worden in ondoden, deze kunnen natuurlijk ook gedood worden en zien er uit als mensen uit Gate Pass. Dat is toch ook een mogelijkheid. Ben probeert hier nog wat over uit te wijden. De Devil wil dan voor een geldbedrag de boel te laten rusten. Aeronal vertelt nog eens een keer hoe ze onder het contract kunnen uitkomen. Gwendolyn weet even niets meer te vertellen. Maar Thirza heeft het nog eens over de ondode verdedigers en daar kan de Devil wel mee leven. Tevens vertelt hij nog wat over de Ragesische troepen. Wat voor soort troepen dit zijn. Wij betalen hiervoor 5.000 gp en Aeronal geeft ze een Succubus mee om hen te helpen de ondoden te verslaan.

De Devil vertelt dat de Ragesians veel troepen hebben bij de stad. Er zijn een Trol en een Harpy die specifiek op zoek zijn naar ons, zie je de een dan is de ander ook in de buurt. Voor meer informatie wil hij er goud bij hebben. We geven hem nog 1.000 gp. Dan zegt hij dat de Trol door vuur gedood moet worden en de Harpy is te verslaan door flink op hem in te slaan. Ben vraagt dan nog of de Devil wat weet over een grottenstelsel of een gevangenis. De gevangenis is de Devil wel bekend maar hij mag daar vanwege zijn contract niets over zeggen, misschien later. Dan gaan we op zoek naar ondoden.

Ben gaat op zoek in de richting waar gestreden wordt. Aeronal weet dan te bedenken dat we dan ook een Inquisitor nodig hebben om de ondoden te creëren. Gwendolyn ziet verderop nog wat groeperingen strijd voeren en we gaan die kant op. Thirza helpt wat rebellen en die vertellen dat ze verderop, bij een put, een Inquisitor gezien hebben. Daar aangekomen ziet Ben dat de Inquisitor wat mensen in de put gooit. Aeronal besluit dat we ons even verdekt moeten opstellen en moeten wachten. Gwendolyn gebaart dat we pas verder kunnen als de Inquisitor klaar is met zijn ritueel. Thirza kijkt en ziet dat de Inquisitor de andere kant opgaat met zijn leger. De ondoden komen uit de put gekropen. Dan komt er een Devil aan en hij zegt dat hij gezien heeft dat we onze oude maten gevonden hebben en hij gaat er met de andere twee Devils op af. Thirza vraagt nog of we later nog een deeltje kunnen maken voor wat informatie.

We gaan weer terug naar ons gedeelte van de stad. In de verte zien we weer wat Wyverns aankomen maar we hebben wat tijd gekregen om te rusten. We kijken even naar de riem. Dit is een healers sash. Deze gaat naar Gwendolyn.

Ben hoort ineens wat gekraak. Waarschijnlijk loopt er wat over de daken. Ben sluipt naar boven en hij ziet een Harpy. We stormen het dak op en gaan op de Harpy af. Aeronal staat nog beneden en wordt dan aangevallen door een Trol. De Trol neemt een potion en vliegt het dak op. Gwendolyn wordt flink geraakt en neemt een potion of recovery. Ben is ook flink gewond en neemt ook een potion of recovery. Aeronal weet de Harpy af te maken. En even later stuurt Thirza de Trol naar de vergetelheid. De Wyverns komen nu weer dichterbij. We onderzoeken de Trol en de Harpy. De Harpy heeft een mooie boog. En de Trol heeft een speciale greataxe. We gaan een huisje binnen om even een rust te nemen en onze wonden te verzorgen.

Thirza krijgt een telepatisch berichtje door van een jonge donkerharige vrouwelijke Dark Elf. Hoe de Elf er precies uitziet ziet ze niet maar wel dat de Elf een goudkleurige shawl draagt en een verband om haar knie heeft. De Dark Elf zegt: *"Hallo Thirza, ik ben Metamorphosis, een Trillith. Ik wil jullie spreken. Ik ben hier vlakbij. Ik ben gestuurd door de Trillith Vigilance."* We besluiten om er heen te gaan. Bij het huisje aangekomen zien we de Dark Elf. Ze ziet er stoffelijk uit. Ze is blij dat we zo snel zijn gekomen. Ze vertelt: *"Een tijdje geleden is Vigilance, Waakzaamheid, gevangen genomen door de Ragesians. Ik moet hem vrij zien te krijgen, anders gaat het fout. Willen jullie mij helpen. Hij zit in een oude school van de magiër Gabal. Samen met overige rebellen uit Gate Pass."* Ben vraagt dan of het niet gevaarlijk is met betrekking tot de valstrik die door de Ragesians is gezet. Metamorphosis dringt dan aan: *"Maar Vigilance is de Gate Keeper dus die moet bevrijdt worden. Ik wil jullie helpen door wat van jullie eigenschappen te veranderen."* Ze vertelt waar we heen moeten: *"Het is vlakbij. Ik heb nog steeds telepatisch contact met hem. Er iets gaande in de stad, de dromen worden levendig. Vigilance bewaakt als poortwachter dat de dromen niet naar de wereld van de levenden komen. Als dat gebeurt kunnen de kwaadaardige Trillith vrij komen om de stad aan te vallen."* Dan horen we een dreun op het dak en we beseffen dat de Wyverns zijn geland. Metamorphosis geeft ons een soort vleugels die wij tijdelijk kunnen gebruiken om de Wyverns aan te vallen. We horen hier en daar wat gebonk en we zien enige woningen in brand staan. We zien het gezicht van de Dark Elf constant veranderen om de speciale kracht in stand te houden. Gwendolyn gaat als eerste naar buiten en valt aan, daarna volgen de anderen. Het is weer een heftig gevecht maar uiteindelijk is het dit keer Gwendolyn die de strijd beslist. We vinden op de Wyverns een ring, een sorrowsworn ring. Thirza is gegadigde en ze doet haar ring of arcane information in de bag of holding.



We kijken nog even naar het slagveld van dode Wyverns om ons heen. Dan komt Rantle onze kant op en hij bedankt ons. Hij zegt dat de grootste strijdmacht van de Ragesians weg is. Hij wil nog een hit en run uitvoeren op het Ragesische leger om een laatste aanslag op het leger te plegen. Hij vindt dat wij nu genoeg gedaan hebben en zegt dat we wat rust moeten nemen en hoopt ons te zien bij de overgave van de Ragesians. Aeronal spreekt een ritueel uit van fantastic recuperation en met een uurtje zijn we weer volledig hersteld. Ben krijgt nu wel het idee dat er iets aanwezig is. Alsof hij van een afstandje bekeken wordt. Maar na een paar minuten is het weer weg. Maar hij heeft toch niet het idee dat hij door magie bekeken werd. Ook Aeronal ontdekt niet dat dit dan van magische aard moet zijn. We moeten nu naar Gabal's School, de school ligt in vijandelijk gebied maar de Ragesians hebben zich tijdelijk teruggetrokken uit het district voor de school dus we kunnen gemakkelijk dichterbij komen. Metamorphosis vertelt dat ze niet mee kan naar de school. Ze kan ons nog wel tot aan de muur brengen zodat we er op kunnen vliegen. Daarna zal ze naar Rantle gaan en met hem overleggen.

Vlak voordat we de muur op willen vliegen horen we vanuit een steegje een vrouwenstem en die zegt: *"Hallo helden, wacht even."* Dan komt er een Eladrin dame op ons af. Ze stelt zich voor als Eritea en ze vertelt: *"Het is geweldig dat ik jullie nog gevonden heb. Mijn Lady, Aurana Kiirodel, heeft mij gestuurd om jullie een boodschap te geven. Lord Shaaladel is in het veertiende district en wil een overleg plegen om een gezamenlijk gevecht tegen de Ragesians op te zetten."*

Thirza vertelt dan dat we eerst nog een dringende missie hebben. Eritea vindt het jammer dat we niet meteen meekomen maar als we daarna maar naar het veertiende district komen op de plek waar de aquaducten de stad binnenkomen. Gwendolyn zegt dan nog dat we wat belangrijkers te doen hebben waarop Thirza haar bestraffend aankijkt. Als Eritea weg is zegt Thirza: *"Gwenny, het wordt nu echt tijd dat ik jou een lesje moet leren."* Gwendolyn kijkt beduust.

We gaan dan de muur op en zien verderop de toren van Gabal's School. We zien dat er vroeger twee torens hebben gestaan. Maar waardoor die tweede toren verdwenen is dat weten we niet. Het is van hier uit ongeveer tien minuten lopen naar de school. We gaan omlaag en horen, beneden aangekomen, enkele Ragisians. Aeronal luistert eens en weet een route te vinden langs een groep Orcs. Ben weet echter geen kortere route te bedenken. Thirza is hier wel eens geweest en weet nog een steegje te vinden waardoor we sneller bij de school zijn. Gwendolyn weet ons nu de Orc wijk uit te leiden. Aeronal komt tot de conclusie dat hier toch niet iets is waardoor we een valstrik tegen komen. Thirza weet dan nadat ze een oud vrouwtje uit het raam heeft ziet hangen dat we beter een andere kant op kunnen gaan. Gwendolyn probeert een rioolput te openen maar is nog beduust van de opmerking van Thirza en laat de deksel vallen, dat maakt veel lawaai en we moeten snel verder. Aeronal denkt dat hier eeuwen geleden een grote straat was maar die is er niet meer. Ben probeert Thirza wat tips te geven maar Thirza luistert hier niet naar. Ze weet een man aan te spreken die de goede weg wijst. Gwendolyn komt weer geen stap verder. Dan rent Aeronal naar een putdeksel en probeert hem te openen en dit geeft ook weer veel geluid. Hierop komt er een Orc aanlopen en ziet hem. Dan knalt Ben tegen een paal aan en maakt veel lawaai. Er komt nu een groep Ragesische soldaten aan onder leiding van een Commander. Maar na een kort gevecht weet Aeronal er voor te zorgen dat we verder kunnen. We vinden op de Commander een maul.

We gaan verder naar de school, vlak om de hoek zien we de school staan. De school ligt op een terrein van ca 30 bij 60 meter met een stenen muur erom heen en een ijzeren hek. We sluipen naar de muur en Ben probeert er overheen te kijken. Hij voelt dat de muur hem aantrekt, door een soort magie. Hij wordt aangevallen door een magisch effect dat op de muur zit en hij ligt ineens op de grond. Hij probeert omhoog te vliegen maar ook nu wordt hij weer door de muur aangetrokken en belandt weer op de grond. Aeronal onderzoekt de muur, hij merkt dat er een onzichtbare magische beveiliging op zit en er zitten magische spikes op de muur. Aeronal weet deze beveiliging op te heffen. Ben vliegt nog eens omhoog en hij ziet het terrein binnen de muur. Er staan wat kleine schuurtjes en de grote toren. Verderop ligt wat puin. Thirza herinnert zich nog wat over dat de vorige groep ooit eens in de school was op zoek naar Shaelis Amlauril en dat liep niet zo goed af. We klimmen nu allemaal over de muur. We zien achter de toren delen van de tweede, ingestorte toren. Ben kijkt eens goed om zich heen en hij ziet dat er boven de poort een hete gloed hangt. Aeronal onderzoekt deze gloed naar maar hij kan hier niets van maken. Gwendolyn ziet dat dit geen natuurlijk effect is. En even later is de gloed weg. Ben verandert zich in een Orc en loopt achter de toren langs. Hij ziet niets bijzonders. Hij sluipt naar de deur in de toren. Hij onderzoekt de deur, deze is op slot. Maar dit is geen probleem en hij opent de deur. Er is een trap die omhoog loopt. Onder de trap zitten tien kamers waarvan de deuren dicht zitten. Er staan vijf pilaren in de ruimte. Het is vreemd genoeg erg mistig binnen. De ruimte is ongeveer zes meter hoog. Aeronal onderzoekt de mist. Hij ontdekt niets en ook Gwendolyn kan niets met deze mist. Ben loopt voorzichtig naar binnen, gevolgd door de rest. Ben ziet wat gekerfd in de pilaren. Het is een gezicht. Thirza herkent het gezicht. Dit is Gabal, het hoofd van de school. En op het moment dat Gwendolyn de toren inloopt klapt de deur dicht en horen we een stem: *"Hoe durven jullie mijn school te betreden, jullie zullen falen. Dat verzeker ik jullie. Maar mochten jullie het overleven, ik ben boven."* Dan zien we twee paar donker gekleurde ogen naar ons kijken. En uit de kamers horen we wat gebrabbel. Ben komt wat dichterbij en als hij de mist wat weg blaast ziet hij twee Hellhounds staan. We horen wat gemurmel en angstige geluiden. Dan zien we uit verschillende kamertjes wat spookachtige verschijnselen te voorschijn komen. Ben ziet boven twee kamertjes een vuurbolletje. Na enige momenten komen er nog meer verschijnselen uit de

kamertjes, een soort Wraiths. Dan komen er ook nog twee Bone Devils aan bovenop de kamertjes waar Ben de vuurbolletjes zag. Thirza teleporteert zich naar de trap en staat dan vast. Maar ze weet zich weer los te krijgen. Er komen nog vijf Wraiths te voorschijn. Ben raakt zwaar gewond en neemt een potion of recovery. Hij weet de ene Bone Devil af te maken en Thirza de andere en het gevecht is ten einde.

We onderzoeken de kamers en zien dat daar in ketenen gelegen personen zitten met een blik vol angst, ze zijn dood. Waarschijnlijk zijn dit de Wraiths. En het lijkt erop dat dit de leden van het verzet waren.



We zien ineens Bluebell weer komen aanfladderen. Ben vraagt aan Thirza hoe ze loskwam toen ze aan de trap vast zat maar dat weet ze niet, ze kwam ineens weer los. Gwendolyn zegt dan tegen Thirza dat ze zo geweldig gevochten heeft. Thirza is hier heel blij mee. Gwendolyn denkt dan bij haarzelf: *"Gelukkig, het werkt. Ze vergeet nu vast wel wat ze zou doen."* Ben probeert voorzichtig de trap op te lopen en ook hij blijft vast plakken maar na een paar pogingen is hij weer los. Bluebell zoekt eens naar een mechanisme op de trap maar weet niets te vinden. Thirza probeert de trap weer en komt weer vast te staan maar ze weet zich weer los te trekken. Dus besluiten we om met zijn allen deze zware klim aan te gaan en komen we na wat krachtsinspanningen boven. Ben komt als eerste boven. Deze ruimte ziet er net zo uit als de ruimte beneden. Vijf zuilen en tien kamers met gesloten deuren en een trap verder naar boven. Ben ziet weer twee plofjes verschijnen boven een aantal kamertjes. Dan hoort Ben ook weer gekrijs en ziet hij een aantal Wraiths te voorschijn komen. De plofjes veranderen weer in twee Bone Devils. En alsof het al niet erg genoeg is komen er nog een aantal Wraiths te voorschijn. Dit keer duurt het gevecht echter niet zo lang en Aeronal beëindigt het. Gwendolyn prijst Thirza nog eens een keer. In de kamers vinden we weer in ketenen gelegen personen met een blik vol angst, dus zijn ook weer dode verzetstrijders.

Bluebell vliegt even naar boven en ziet dat daar een andere ruimte is. Er hangen veel kleden aan de muur. We besluiten eerst om even te rusten, en gaan dan weer verder. Ben gaat weer voorop naar boven. Ook deze trap is kleverig. Maar dit is geen probleem meer voor ons. Als Ben zijn hoofd boven de vloer uitsteekt ziet hij in de ruimte een trap verder omhoog, alleen deze staat andersom. Op de vloer zit een indrukwekkend mozaïek. In de ruimte ziet hij een Wraith met een hele gemene blik in zijn ogen. Ben kan niet voorkomen dat hij wat prevelt. Er verschijnen vier Elemental monsters en de Wraith zegt, met een bekende stem: *"Grijp ze!"* Ben valt aan en ziet dan een Elemental meteen weer verdwijnt. Als Aeronal naar boven snelt wordt hij weer zichtbaar. Elemental Air verdwijnt na enige momenten weer, en komt verderop weer tevoorschijn. Inmiddels beginnen de Elementals uit te dunnen en dan vliegt de Wraith, Gabal omhoog. Ben weet dan de laatste Elemental af te maken. We rennen nu de trap op naar de volgende verdieping. We zien een vrij lege ruimte. Er staat een groot bord op de vloer bedekt door een Ragesische vlag. Wraith Gabal veegt er tegen aan, alsof hij de vlag weg wil halen, maar hij ziet ons en duikt meteen weer de vloer in. En dan vlucht hij nog verder omlaag. We snellen er achteraan. Ben en Bluebell blijven op de eerste verdieping wachten en Gwendolyn en Aeronal gaan naar beneden maar de Wraith lijkt spoorloos. We gaan weer naar de bovenste verdieping en Ben onderzoekt de vlag. De vlag is een gewone lap stof. Aeronal onderzoekt het bord onder de vlag op magie en ontdekt dat dit een spiegel is. Het voelt kwaadaardig en ook magisch aan. Ben wil de vlag optillen maar Aeronal roept dan: *"Niet optillen!"* Aeronal onderzoekt de spiegel nog eens grondig, het is een soultrapping mirror. Als je er in kijkt wordt je er in gevangen. Van een afstand kun je er wel veilig inkijken. Als de spiegel vernietigd wordt kunnen de gevangenen er uit. We besluiten om er eerst van afstand in te kijken. Aeronal gaat achter de spiegel staan en de rest kijkt naar de spiegel. We zien wat mensen in de spiegel zitten. De mensen bonken tegen de spiegel alsof ze er uit willen. Thirza herkent een aantal mensen die ze ooit in Gate Pass gezien heeft maar het zijn geen bekenden. Dan duwt Ben de spiegel om en we zien de spiegel op en neer bobbelen, we horen wat stemmen mompelen. Ben en Aeronal tillen de spiegel op en er stappen een man of negen uit, prominente verzetsmensen.

Dan zien we ook iemand die we nog nooit eerder gezien hebben. Hij ziet er vreemd uit. Hij kijkt ons aan en hij zegt: *“Jullie zijn met Metamorphosis in contact geweest.”* Thirza vraagt: *“Ben jij Vigilance?”* Hij beaamt dit. Het is een flinke stevige oude Orc. Hij heeft vreemde witblauwe werkkleding aan. We zien ook aan de vorm van het wezen dat hij moe en uitgeput is. Maar hij probeert zich staande te houden. Hij kan met ons mee komen. Hij vertelt dat hij zijn broeders en zusters hoort bonzen op de deur. Hij probeert de nachtmerries uit Gate Pass te houden. Hij wil op een veilige plek gebracht worden, van waar hij het kwade kan weren. Ben vraagt dan over het Dromenfestival. Vigilance hoopt dat hij daar tegen opgewassen is. Maar dan moet hij wel zo snel mogelijk naar Metamorphosis gebracht worden. Zij kan hem bij staan. We vertellen hem dan over Etinifi, misschien kan hij ook helpen. Thirza vraagt zich af waarom het nu zo kritisch is, daar het festival toch wel vaker gehouden is. Waarschijnlijk heeft het te maken met de huidige oorlog waardoor alles verstoord is. We besluiten om eerst weg te gaan uit de toren en moeten hem dan meteen naar Metamorphosis brengen. We nemen ook de andere mensen mee. Bluebell zingt ondertussen een heldendicht. We vertellen wat er de laatste tijd gebeurd is in Gate Pass. De mensen zijn hier verheugd over. Op weg naar beneden vinden we geen spoor van Wraith Gabal, hij lijkt verdwenen. We komen op de binnenplaats. We gaan meteen richting de poort en gaan er over heen. We lopen nu terug naar het hoofdkwartier van het verzet.

Daar aangekomen zien we Rantle, die komt luid juichend onze kant op. Ook de overige verzetsmensen onthalen ons als helden. Het moraal is hoog. Rantle feliciteert ons en spreekt even met de bevrijdde verzetsmensen. Erdan Menash vertelt dan dat ze al onderhandelen met Lord Shaaladel. Thirza heeft het over het Dromenfestival en zegt dat dit niet door kan gaan. Maar Erdan zegt dat hij hier geen invloed op heeft. Ze vraagt naar Metamorphosis. Die zit in een hoekje met Diogenes te praten. We stellen haar voor aan Vigilance. Ze is blij om hem te zien en we zien Vigilance weer sterker worden. Dan zegt Vigilance dat ze direct aan het werk moeten. Metamorphosis deelt deze mening en Diogenes vindt deze werkzaamheden zeer interessant en gaat met ze mee. Ook Etinifi gaat met hen mee.

Wij moeten nu naar het veertiende district om met Lord Shaaladel te spreken. Gwendolyn vertelt dan wat ze zich herinnert over Aurana Kiirodel. Zij was Ycengled Phuurst op zoek naar de Torch met een legereenheid van de Shahalesti. Moeten wij de Torch wel meenemen? Dan besluiten we om er toch heen te gaan. We krijgen van Erdan Menash nog even mee dat er wat onderhandelingen zijn gedaan en dat Lord Shaaladel wel wat inhalig is en hij wil veel te vertellen hebben en pakken wat hij pakken kan. Hij wil Gate Pass wel bevrijden, maar hij wil het hele verzetsleger onder zijn commando hebben.

We besluiten om eerst een bericht naar Lady Shalasha te sturen om te informeren hoe we het gesprek met haar vader aan kunnen gaan. En het zou ook verstandig zijn om ook een bericht naar Simeon te sturen.



We versturen een aantal sendings, aan Lady Shalasha:

* Gate Pass wordt belegerd door Ragesians. Wij zijn geslaagd om een aantal aanvallen af te slaan. Hebben een groot deel Gate Pass bevrijd. *

* Je vader wil gesprek met ons aangaan. Wij hebben vernomen dat hij macht over bevrijdingsleger wil hebben. Het kan toch niet zijn dat Gate Pass van ene bezetter (Ragesians) ineens onder andere bezetter (Shahalesti) komt te vallen. *

* Help ons, hoe moeten we met je vader onderhandelen.
Wat is rol van Aurana Kiirodel deze missie? Weet Shaelis Amlauril misschien iets over duistere geheimen onder Gate Pass. *

* Help ons, de dreiging is nog groot. Gate Pass is nog niet veilig. *

En aan Simeon:

* We hebben Gate Pass voor groot deel vrij gekregen van Ragesians. Tevens hebben we Trillith Vigilance, gatekeeper, kunnen bevrijden uit handen van Ragesians. Hij zal alles proberen om dreiging van kwaadaardige Trillith af te wenden. *

* Dromenfestival kan verstoord worden als kwaadaardige Trillith losbreken. Wij zijn uitgenodigd voor gesprek Lord Shaaladel over verdere verloop van strijd. *

* Wij hebben echter vernomen dat hij gehele bevrijdingsleger onder zijn commando wil hebben. Wat kunnen wij doen. Hoe moeten wij onderhandelingen ingaan? *

Ineens zien we Bluebell weer wegfladderen. Dan komt er een sending terug van Lady Shalosha:

* Vader wil onderhandelen over de strijd zoals hij nu is, hij wil niet Gate Pass overnemen. Wees eerlijk in je antwoorden, geef niet te veel weg. Aurana is de persoonlijke adviseur en magiër van Lord Shaaladel. Haar rol is om het gehele leger te overzien als generaal. Shaelis ken ik niet en de duistere geheimen zijn mij ook onbekend. Eerst Gate Pass en dan zien we wel verder. *

Ook van Simeon krijgen we bericht:

* Het is hier niet bekend dat het Dromenfestival verstoord kan worden door kwaadaardige Trillith, Ik ga hier nader onderzoek naar doen. Het lijkt mij niet verstandig dat het gehele leger onder Lord Shaaladel komt te vallen, alhoewel hij een briljant strateeg is. Misschien voor dit moment wel toegeven maar niet voor altijd. *

We overleggen nog wat met Vigilance over wat er kan gebeuren als het Dromenfestival van start gaat. Hij weet niet of hij het red om de kwaadaardige Trillith in bedwang te houden, maar hij heeft het altijd gedaan. Dus we moeten er vanuit gaan dat dit toch wel weer moet lukken. Vooral omdat hij hulp heeft van Metamorphosis en op afstand van Crystin. Dan moeten we nu toch echt naar Lord Shaaladel.

We lopen door de stad, het gevecht is hier en daar nog gaande, maar we worden door vrolijk uitgedoste Gate Passers toegejuicht. De Ragesians zijn aan de verliezende hand. We komen aan in het dertiende district. We zien dat de poort naar het veertiende open staat. Het lijkt hier wel zonnig. We gaan naar het aquaduct. We zien het leger van de Shahalesti in volledig harnas uitgedost staan. Ook de Solei Palancis is aanwezig. We zien wat Angels rondvliegen. En er vliegen zelfs wat Astral Deva rond. We worden ontvangen door een wat koele Solei Palancis. Hij brengt ons naar een mooie grote open tent waar Lord Shaaladel op ons wacht. Thirza zegt: *"Heil Lord Shaaladel."* Hij heet ons welkom als helden van Gate Pass, Seaquen en Dassen. We zien dat Lady Shalosha aanwezig is en ook Eritea. Lady Shalosha verwelkomt ons ook. Er komt een legereenheid het kamp binnengemarcheerd. Lord Shaaladel neemt het woord en zegt dat de onderhandelingen toch wel moeten lukken. De legers moeten gezamenlijk de Ragesians kunnen verslaan. Dan vertelt hij dat hij over droomslapers heeft gehoord, en hij wil weten of wij daarvan op de hoogte zijn. Thirza zegt dat wij er ook over gehoord hebben maar nog niet alles er over weten. Dan start hij de onderhandelingen en wijst naar een tafel vol met delicatessen. Er wordt eerst met een kort buffet gestart. Dan gaat het toch echt los. Lord Shaaladel vertelt waar hij het over wil hebben. Hij heeft vijf punten. Eén, de Ragesians, wat moet er mee moet gebeuren om ze de stad uit te krijgen. Hij wil dat het leger van het verzet samen met zijn leger een eenheid moet worden. Om gezamenlijk de

Ragesians te op de knieën te dwingen. Ben probeert de waarde en de kracht van het leger van Seaquen uit te leggen. Dit komt heel goed over bij Lord Shaaladel. Hij vertelt over zijn leger van 10.000 man dat bij de poort staat. Aeronal wil het samenwerkingsverband uitleggen, Lord Shaaladel ziet dit wel zitten.

Dan wil hij het tweede punt bespreken. Hij wil het commando over het leger. Gwendolyn probeert over het probleem van de droomslapers uit te wijden maar daar wil hij niets van weten, en zeker niet van een Elf. Thirza vertelt dat wij de stad goed kennen en ook bekend zijn met de bevolking. Dus ook wij kunnen leiding geven aan ons leger. Maar hij interrumpeert haar en begint over zijn ervaring als legeraanvoerder gezien zijn leeftijd ten opzichte van de hare. Hij weet wel waar ze heen wil. Ben zegt dan dat in verband met de 3.000 man die ons kennen dat wij ook in beeld dienen te blijven. Lord Shaaladel kijkt bedenkelijk maar hij vindt dat Ben toch wel een punt heeft. Maar hij kent het Ragesische leger toch goed. Hij vertelt dat hij een oorlogscouncil wil vormen.

Dan heeft hij het over het derde punt. Nadat Gate pass bevrijdt is door het gemeenschappelijk leger, stelt hij voor om het leger te verplaatsen naar andere plaatsen aan de grens van Shahalesti. Daar is het vierde Ragesische leger aan het strijden met de Shahalesti. Aeronal zegt dat Gate Pass beschermt moet blijven en ook Dassen heeft bescherming nodig als de Alydi Gap sneeuwvrij is. Hij geeft Aeronal hier toch wel gelijk in. Er is een eerste en tweede en misschien nog wel een vijfde en zesde Ragesisch leger. Gwendolyn begint over de gewonden in Gate Pass die ook beschermd moeten worden. Lord Shaaladel heeft hier wel oog voor. Maar dit is niet een eerste vereiste. Thirza bluft dat hij zelf een fantastisch leger heeft en ons niet nodig heeft om zijn land te beschermen. Hij schiet in de lach maar hij zegt dat elke man welkom is voor de verdediging.

Dan begint hij over het vierde punt. Als het leger vernietigd is en Ragesia is niet meer dan wil hij de opvolger van Drakus Coaltongue, en keizer over de landen worden. Ben vertelt dat dit van later zorg is, wij hebben alleen wat over het leger te vertellen. Dit moet hij met de overige koningen bespreken. Hij zegt daarop dat we een punt hebben maar hij heeft altijd in de schaduw van Drakus Coaltongue gestaan. Aeronal schiet wat te binnen. Vroeger, toen Drakus Coaltongue er nog niet was bestond Ragesia uit stammen. Misschien moet Ragesia weer verdeeld worden onder deze stammen. Dan is tevens de dreiging weg. Waarom moet een Eladrin regeren over Orcs. Omdat een Eladrin dit zegt vindt Lord Shaaladel dat hier wijsheid in zit.

Hij zegt nog eens uitnodigend: "Geniet van dit eten het staat er voor." Het vijfde en laatste punt komt nu ter sprake, hij wil graag de Torch of the Burning Sky hebben. Dan kan hij legers tot uiterste perfectie stationeren op de benodigde plaatsen. Gwendolyn begint over de religieuze achtergrond van de Torch. Maar hier luistert Lord Shaaladel niet naar. Thirza zegt heel kort en bondig dat de Torch in ons bezit blijft. Maar Lord Shaaladel wil hier helemaal niets van weten. Ben vertelt dat wij ook een leger hebben dat verplaatst moet worden en hij heeft tenslotte ook magische middelen ter beschikking om zijn leger te verplaatsen. Lord Shaaladel begrijpt dat wij geen afstand willen doen van de Torch. Maar als de oorlog achter de rug is moet de Torch vernietigd worden. Dit vinden wij ook. Hij is toch wel tevreden over de onderhandelingen. Hij toost op de goede samenwerking van de gezamenlijke legers. Hij haalt een van de Angels naar beneden en zegt: "*Stuur dit bericht naar Aurana.*" Hij zegt dan tegen Eritea: "*Neem een paar genezers mee en ga de stad in.*" Ze gaat met een groep clerics de stad in. Hij bedankt ons voor het gesprek. Hij gaat met zijn generaals in conclaaf over hoe hij met zijn leger de stad binnentrekt. Wij moeten ook met ons leger in gesprek gaan. En als hij dan met zijn Solei Palancis de stad binnen marcheert dan vluchten de Ragesians uit angst voor de overmacht.

Wij gaan terug naar Rantle. Thirza krijgt een sending van Simeon: Dit gaat over het Dromenfestival.

* Acht priesters trekken berichtjes uit urntjes. Er schijnt een soort vreemde magie werkzaam te zijn dat niemand meer dan twee urntjes neer zet. De wensen kunnen op twee manieren ingeleverd worden. Met je naam er op of anoniem. Maar anonieme

wensen worden nooit vervuld. De priesters zorgen er voor dat de wensen vervuld worden indien ze niet zelfzuchtig zijn. Wensen moeten voor je zelf en ook voor anderen nuttig zijn. Het festival wordt met Nieuwjaar gehouden, als niemand voor de lente wenst wordt dit gezien als een slecht voorteken. Er zit een lichte vorm van magie achter en het is traditie. De bevolking kijkt hier naar uit. Als de Trillith zich hiermee bemoeit weet ik niet wat er gebeurt. Maar probeer het in de hand te houden. *

Thirza vertelt dit aan ons. We willen aan Rantle de afloop van de onderhandelingen vertellen. We zien dat hier in het hoofdkwartier van het verzet al een aantal Eladrin clerics werkzaam zijn. Erdan Menash komt naar ons toe, hij loopt een beetje mank. Hij heeft geprobeerd het festival tegen te houden maar had een klein akkefietje met wat burgers en is aan de kant gezet en gevallen. We vertellen over het bericht dat Simeon gestuurd heeft maar ook Erdan weet verder niets, van tradities weet hij zo wie zo niets. We gaan in gesprek met Erdan, Rantle en Diogenes. Ze zijn tevreden met wat wij hebben bereikt en zijn ook blij dat de Eladrin de stad binnen komen.

Er komt een boodschapper binnen en hij vertelt dat ze een toren hebben laten instorten boven op een barak van de Ragesians. Erdan kijkt met een grote glimlach. Hij zegt dat de moraal hoog is en iedereen is blij. Hij hoopt dat de Eladrin snel Gate Pass binnen komen. We stellen Rantle voor om zitting te nemen in de oorlogscouncil. En dan moet er ook iemand van ons leger bij. Diogenes heeft wel een projectie spreuk om ons leger een bericht kunnen sturen. Thirza heeft het nog over de twee generaals in het leger van de Ragesians, Generaal Danava en Legate Kolvus. Daar kunnen ze ook wat mee. Rantle gaat op weg naar Lord Shaaladel en we sturen een bericht naar Commandant Basil Goodfellow van ons leger om ook naar Lord Shaahadel te gaan. Diogenes gaat met Rantle mee naar de oorlogscouncil. Mocht hij ons nodig hebben dan zal hij ons een sending sturen en nu kunnen wij even rust nemen.

We zoeken een rustig plekje op in de ruïne en rusten wat uit. De Eladrin onder ons willen de feesttable upgraden naar een waar een uitgebreide Eladrin maaltijd op voorkomt. Gwendolyn zucht van verlichting: "*Ze is het vergeten.*"

Er komt een sending binnen, hij is van Rantle:

* Generaal Danava wil overgave bespreken, hij zal zijn leger uit de grensdistricten terugtrekken en wil om middernacht de overgave regelen. Tijd voor feest. *

Thirza stuurt een bericht terug:

* Als we nodig zijn we komen. *

Dan krijgen we weer een bericht:

* Lord Shaaladel wil jullie graag bij de overgave besprekingen hebben. De besprekingen zijn op de plek waar Generaal Danava nu zit. *

Wij antwoorden daarop:

* Wij willen deze onderhandelingen graag op neutraal terrein. *

Na een half uurtje krijgen we een berichtje terug:

* Generaal Danava wordt geëscorteerd door een aantal Solei Palancis naar het tiende district en daar worden de besprekingen gevoerd. *

We sturen een berichtje terug:

* Wij zijn om 11.00 uur bij de tent van Lord Shaaladel. *

Om tien uur gaan we op weg naar het Eladrin kamp. We worden weer door een Solei Palancis naar Lord Shaaladel gebracht. Lady Shaloshia is er bij en ook twee Deva. Er komt een dame bij die voorgesteld wordt als Aurana Kiirodel. Rantle en Diongenis zijn ook in de tent aanwezig. Aurana zegt dan meteen dat het makkelijk is om alle Ragesians af te slachten. Maar Lord Shaaladel zegt dat het zonde zou zijn om de enige eerlijke man uit Ragesia af te slachten, waarmee hij Generaal Danava bedoeld. Ze hebben besproken dat de Ragesians alle wapens moeten inleveren en dat ze in hun kampen moeten blijven. Zodat ze niet herbewapend kunnen worden. Er is niets vernomen van Legate Kolvus, waar zou die nieuwe legerleider uithangen? We gaan op weg naar het tiende district. Als we daar aankomen, komt ook, onder begeleiding van de Solei Palancis, Generaal Danava aanlopen. De gehele groep zit aan een tafel en begint de onderhandelingen. Generaal Danava vertelt dat hij geen heil zag in deze oorlog en heeft gezocht naar een manier van overgave. Hij is door magie van Leska gedwongen om deze strijd te voeren. Maar nu hij omsingelt is kan hij geen kant meer op en hij kan zich overgeven. Hij wil er nu voor zorgen dat zijn mannen veilig zijn. Hieronder vallen geen Inquisitors of andere magiërs. Die kan hij niet de stad uit sturen, daar heeft hij geen zeggenschap over. Hij is nog niet opgevolgd door Legate Kolvus. Hij voelt druk op zich, daar Kolvus zich zeker niet zou overgeven. Generaal Danava wil een vreedzame oplossing. Ineens ziet Ben door een raam in een van de huizen dat er een teleport plaats vindt. Even later zien we Legate Kolvus uit het huis stappen met twee andere personen. Hij vraagt: *“Wat doen jullie?”* Generaal Danava vertelt dat hij de overgave aan het bespreken is. Ben sluipt voorzichtig dichterbij. Legate Kolvus zegt dan: *“Ik wist wel dat jij Ragesia zou verraden, dat doen we dus niet.”* Dan veranderen de twee personen in een dame met een vreemde grijs en een man met een grote hoed op, ze ziet er nogal duister uit. Lord Shaaladel roept zijn Angels en laat Lady Shaloshia, Aurana Kiirodel en zichzelf wegvoeren. Even later komen Aurana en de Angels terug en ze nemen de overige leden van de oorlogscouncil mee en ook Generaal Danava. Aurana vraagt nog of we het afkunnen en Thirza zegt: *“Ja!”* en Aurana verdwijnt weer. Dan verschijnt er nog een Marilith. De dame met de vreemde grijs verandert in een wolk met een blauwe gloed erin. De man met de hoed verandert in een zwart gat met sterrenpuntjes erin. En alsof het al niet erg genoeg is komt vanuit de grond een oude bekende tevoorschijn, Gabal. Na een paar welgemikte slagen van de Marilith gaat Ben neer. Gwendolyn gebruikt haar healer's sash en Ben komt weer bij. Ben neemt een potion of recovery. Gelukkig krijgen we versterking van twee Solei Palancis Knights. Gwendolyn gaat neer. Ben trekt Gwendolyn uit de gevechtszone en hij gooit een poition of recovery bij Gwendolyn naar binnen. De Solei Palancis weten Gabal af te maken. Ben gaat weer neer en Gwendolyn gooit een potion of vitality bij Ben naar binnen. Uiteindelijk is het Ben die de heftige strijd beëindigd. We willen Legate Kolvus onderzoeken maar er ligt alleen nog maar een mantel. Maar zijn flameburst longbow ligt er nog, die nemen we maar mee. De Solei Palancis praten ons nog bij over de Angels, een fail save programma om Lord Shaaladel te redden. De Knights zijn uit zich zelf hierheen gekomen, ze hoorden dat er gevochten werd. We kijken nog even naar de twee vreemde monsters. Er is niet veel meer van over, maar dit waren waarschijnlijk wel Trillith. We nemen even een korte rust. Gwendolyn denkt bij haar eigen: *“Pff, daar was ik er bijna geweest. Misschien had ze het dan toch maar moeten doen.”* En ze heeft een vreemde twinkeling in haar ogen. En dan gaan we maar naar het kamp van Lord Shaaladel. In het kamp is ook generaal Davana. Ze zijn druk bezig met de overgave.



We besluiten om wat potions bij de clerics van Lord Shaaladel te kopen. Het gesprek over de overgave is zo goed als afgerond. Morgenmiddag als de zon het hoogst staat wordt de overgave op Summer's Bluff onder het beeld van Drakus Coaltongue bekrachtigd. Generaal Danava bedankt ons dat wij het hem hebben mogelijk gemaakt om de overgave te kunnen regelen. Hij geeft ons uit een soort warfund een wapen naar keuze. Hij hoopt dat nu Legate Kolvus er niet meer is dat zijn manschappen ook wat bij trekken. En hij hoopt ons morgenmiddag bij het beeld van Drakus Coaltongue te zien.

Lord Shaaladel komt nog naar ons toe en zegt dat hij ons dankbaar is dat wij de kwade geesten, die de overgave probeerden te verstoren, hebben afgemaakt. Hij hoopt dat wij ook aanwezig zijn bij de ceremoniële overgave de volgende dag. Ben vraagt dan of we de beveiliging moeten bespreken gezien wat er gebeurd is. Lord Shaaladel zegt dat hij wel had voorzien dat er wat zou gebeuren. Hij heeft wel maatregelen genomen, maar hij kan niet ongezien zijn leger her en der neerzetten terwijl de bevolking van Gate Pass volledig uitgedost aanwezig is.

We gaan weer naar het hoofdkwartier van het verzet toe, iedereen hier is blij. Erdan Menash vertelt dat de overgave morgen plaats vindt. De mensen zijn druk bezig om briefjes in de urn te doen voor het Dromenfestival en wij krijgen ook urnen aangeboden. We slaan er eerst een paar af maar moeten er dan ook een aannemen. We weten onderling niet wie wat op zijn of haar briefje schrijft maar de volgende wensen komen in een urn terecht:

Het geruzie tussen Thirza en Gwendolyn moet ophouden

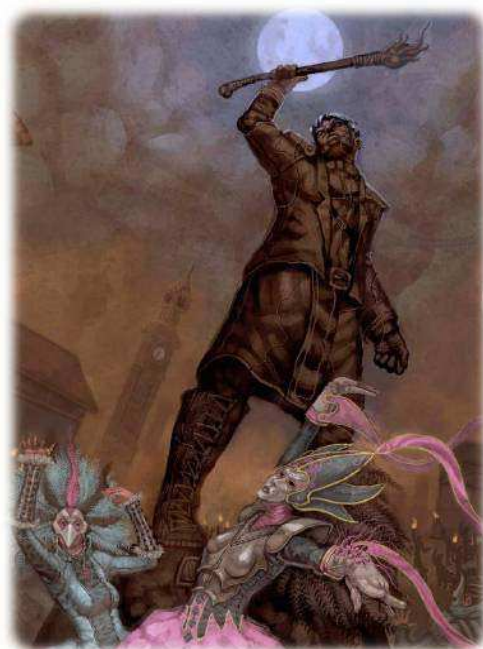
Vigilance kan de deur blijven bewaken

Thirza gaat doen wat ze moet doen

De lente komt

We spreken nog even met Rantle en Erdan over het gevaar van het Dromenfestival. Erdan zegt dat afgelasten wel heel erg lastig is. Maar hij heeft wel diverse medewerkers op strategische plaatsen neergezet om eventuele problemen het hoofd te bieden. We gaan nu eerst maar eens van de nacht genieten en duiken ons bed in.

We hebben onze nieuwe wapens van Generaal Danava gekregen. Als we buiten komen zien we dat het al druk is in de stad. De mensen zijn verkleed, het bier stroomt al. Zelfs doen er wat Ragesians mee. Hier en daar zien we wat Shahalesti soldaten staan, die vragen zich af wat hier gebeurd. Maar het is reuze gezellig in de stad. We mengen ons in de feestvreugde en tegen het middaguur gaan we naar Summer's Bluff. Er staat een groep Shahalesti bij het beeld van Drakus Coaltongue, ook een groep Ragesians is in vol ornaat aanwezig. Het verzet is er ook, onder leiding van Erdan Menash, Rantle en Diogenes. We zien bij een altaar vele urnen staan. We worden naar voren gedrukt en we moeten bij de leden van het verzet gaan staan. De zon is op zijn hoogst dus het is middag. Erdan Menash geeft een seintje aan Generaal Danava en Lord Shaaladel. Ook Rantle en Diogenes komen eraan. Ze staan met zijn vijven even te praten dan neemt Lord Shaaladel het woord en zegt dat Generaal Danava zich officieel overgeeft aan het verzet en de Shahalesti. Generaal Danava neemt het woord over en zegt dat het



Ragisische leger zich heeft overgegeven. Rantle vraagt of wij nog wat willen zeggen, en dan houdt hij nog een van zijn befaamde toespraken over de overgave. De leiders trekken zich terug en we zien de priesters het plein opkomen.

Iedereen valt langzaam stil en wacht op de eerste priesters. De eerste priester pakt een willekeurige Urn en neemt deze mee naar het altaar aan de voet van het grote standbeeld, tussen alle andere urnen. Hij tilt hem op en slaat de kleien urn stuk op het altaar. Hij haalt het papiertje eruit en leest de wens hardop voor.

De eerste urn bevat een wens voor de schrijver en zijn collega's, waarin wordt gewenst dat ze allemaal betaald krijgen voor het werk dat ze hebben gedaan op een groot bouwproject, ondanks dat het gebouw kortgeleden door de Ragesians is vernietigd. De priester roept uit dat dit een wens is die hij in vervulling zal laten gaan en roept de schrijver naar voren. Na een korte pauze roept iemand uit de menigte: *"Hij is vannacht gestorven."* Het volk kijkt wat onrustig naar elkaar en naar de priesters, maar de priester met de wens zegt dat hij zijn best gaat doen om toch de wens in vervulling te laten gaan.

Daarna kiezen de andere priesters één voor één een urn en slaan deze stuk. Er zijn twee wensen voor de algemene veiligheid van de stad, één voor de veiligheid van een paar mensen, en één wens is dat de Ragesians een flinke tegenslag lijden, in angst vluchten en elkaar afmaken. Één wens, door een kind geschreven, stelt: *"Ik wens dan mamma ook met de haan kan praten,"* een andere wens, met een bibberend handschrift, is van een oude man, die 'twee vrouwen tegelijk' wenst.

Uiteindelijk aangekomen bij de laatste urn begint de menigte een beetje gespannen te raken, gezien er nog geen wens voor lente is geweest. De laatste priester loopt met een urn naar het altaar, maar vlak voordat hij deze kapot kan slaan verschijnt er een figuur vanuit de groep priesters, iemand die er net nog niet stond.

De figuur manoeuvreert zich verleidelijk uitdagend naar de laatste priester, met een aantal urnen onder haar linkerarm. Terwijl ze loopt verschijnt er een stem in ieders hoofd, een lichte dwingende stem die zelfs de priesters doet vollopen met heftige vleselijke fantasieën.

*"De dingen waar iedereen naar lust, meer dan
geluk of lichamen die je kust,
Dromen van zonden, haat en jaloezie naar elkaar,
al deze dingen maken we waar!"*



We zien een in sluiers en doeken gehulde dame, ze gooit haar urnen de menigte in en op het moment dat de urnen de grond raken komen daar schimmige slangachtige vormen uit die langzamerhand wat groter worden. In de menigte komen allemaal wezens tevoorschijn. Een van de slangachtigen verandert in een groot wezen die wel wat weg heeft van Thirza, de ander begint op Vigilance te lijken maar dan erg droevig, dan zijn er nog twee die wel op Thirza aan Gwendolyn lijken en de laatste is een vormloos figuur. Gwendolyn denkt bij haarzelf: *"Heeft dit met onze wensen te maken?"* als ze een van de slangachtigen ziet veranderen. De menigte begint meteen te vechten met de wapens die ze bij zich hebben tegen de wezens die tevoorschijn zijn gekomen. In de strijd wordt Gwendolyn tijdelijk verblind en schiet per ongeluk een jong meisje neer maar ze wordt behandeld door een van de monsters en loopt hard jankend weg. Ben hoort in de verte een stem, die hij eerder heeft gehoord. En even later komen er twee figuren

aankomen lopen, Metamorphosis en Vigilance, Metamorphosis verandert wat vaker van gezicht als normaal. Ze roept: *“We konden het niet aan maar we komen helpen.”* Ook Etinifi komt eraan. Vigilance verandert in een vlammend hert. Etinifi schiet langs ze heen en hij ziet er gelukkig uit. Hij kijkt vol blijdschap naar het beeld van Drakus Coaltongue. Aeronal raakt de dame flink en ze gaat neer. We zien de dame, de Trillith Desire, nog even bijkomen, ze kijkt naar het beeld en zegt: *“Aanschouw onze overwinning en aanschouw hoe jullie verslagen worden.”* En ze sterft. Etinifi kijkt nog blijer. Voor het gezicht van Drakus Coaltongue hangt een persoon in plate armor, hij beweegt zijn armen en prevelt iets en we zien honderden wisp achige beestjes de grond uitkomen en in het standbeeld kruipen. We beseffen dat dit allemaal Trillith moeten zijn. Ook de persoon verdwijnt in het beeld. De Torch ontvlamt en het beeld rukt zich los van zijn sokkel. Het gevecht vangt weer aan maar we hebben nu steun van Metamorphosis en Vigilance. Er worden rake klappen uitgedeeld. Als eerste dooft het hoofd van het beeld uit, dan de Torch. Even later weigert het lichaam ook zijn functies. Daarna zijn de voeten aan de beurt. Even later valt Metamorphosis en er komt een verblindende vlam uit haar lichaam. We voelen wat kracht van Metamorphosis in ons vloeien. We groeien op het niveau van het beeld. En na een lange strijd weet Gwendolyn het beeld af te maken. We krimpen weer naar onze normale grootte. Het beeld ligt in tweeën op de grond. De persoon die in het beeld was gekropen klimt eruit en is niet blij.



De Trillith komt onze kant op. Thirza roept: *“Geef je over!”* Maar de Trillith blijft op ons af komen en dus moeten we de strijd voortzetten. Ondertussen komt Bluebell ook weer tevoorschijn. Aeronal weet de Trillith bewusteloos te slaan en dan bindt Thirza hem vast. Maar hij komt weer bij en weet zich heel eenvoudig weer los te krijgen. Thirza heeft inmiddels zijn wapen afgepakt en weggeslingerd, maar binnen de kortste keren heeft hij zijn wapen weer te pakken. Na een lang gevecht weet Thirza de Trillith af te maken. Gwendolyn stuift nu op Thirza af en valt huilend op haar schouder: *“Ik heb een meisje doodgeschoten, oh wat vreselijk. En ik kon er niets aan doen. Dat afschuwelijke mens had mij verblind. Hoe moet ik nu verder?”* Thirza reageert hier wat bot op. En Gwendolyn denkt snikkend: *“Trut.”* Ben



onderzoekt ondertussen de Trillith. Hij ziet de ogen door het harnas en haalt de helm weg. Hij ziet nu het gezicht van Thirza. Hij kijkt hier zeer verbaasd naar. En dan verdwijnt de Trillith. Ben vraagt aan Aeronal of hij weet hoe dit kan. Maar Aeronal weet alleen te bedenken dat Thirza hem verslagen heeft misschien genereert hij daar het beeld van. En Thirza weet ook verder niets te bedenken. Als Gwendolyn nog wat na snottert komt Vigilance weer aan en zegt: *“Ik geloof dat een grotere ‘broeder’ van mij gestorven is, klopt dit?”* Wij beamen dit. Hij zegt dat de kleinere broeders nu binnenkort verslagen worden en de rest zal hij wel weer onder controle kunnen houden. Ben vraagt hoe de Trillith heette. Hij vertelt dat de vrouwelijke Trillith Desire heette en deze mannelijke Victory. Op de vraag over het gezicht van de Trillith weet hij te vertellen dat Thirza diegene is die Victory verslagen heeft dus nam hij dat gezicht aan. Vigilance zal nu weer de kleine Trillith naar hun hol sturen en hij zal ze daar binnen houden zodat ze geen bedreiging meer vormen. Her en der liggen wat gesneuvelde burgers en verzetsmensen. Er wordt nog wel gevochten maar alles is nu onder controle.

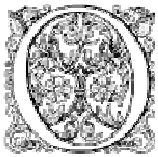
En als alle Trilliths verslagen zijn komen we bij de leiders van het verzet. Zij zijn lyrisch dat wij de stad weer gered hebben. Het Dromenfestival is weer afgeblazen na dit debacle. Vele burgers

hebben familie en vrienden verloren. Lord Shaaladel komt naar ons toe en is ook zeer tevreden over ons hoe wij dit opgelost hebben, we hebben min of meer ook zijn mensen gered. Hij nodigt ons in zijn kamp uit voor een feestje en hij heeft nog een beloning voor ons.

We besluiten om nog even te gaan rusten. Even later ziet Ben een priester en vraagt wat er gebeurt als er niemand voor de lente wenst. De priester legt uit dat dit toch wel bijgeloof is. Dan pakt de priester alsnog de laatste urn en opent hij deze. Daarin wordt dan toch gewenst voor de lente en is dit bijgeloof weer gered. We lopen nog wat rond en helpen nog wat mensen.

Daarna gaan we naar het kamp van de Shahalesti. Lord Shaaladel biedt ons een wel erg kort feestje aan. Hij is ook erg afstandelijk. Maar hij geeft ons wel een aantal items. We krijgen voor 500.000 gp aan juwelen, en daarbij krijgen we nog vijf deathspawn potions, een magic key focus en een mindpatterned armor. De potions verdelen we onder elkaar en de armor gaat naar Gwendolyn en de magic ki focus gaat naar Ben.

Hoofdstuk 10 De Droomwereld



mdat hier niets meer te beleven valt bedanken we Lord Shaaladel voor zijn giften en gaan we naar het hoofdkwartier van het verzet. Van verre horen we hier al het feestgedruis en gaan snel het hoofdkwartier binnen. Erdan komt meteen op ons af, enthousiast als hij altijd is. Hij heeft nog een paar leuke cadeautjes voor ons.

Hij heeft een spierwitte riem met paarse sterretjes erop. Het is een stalwart belt. En tevens heeft hij nog een voidhide armor, knal geel. We bedanken Erdan voor zijn giften De stalwart belt gaat in de bag of holding en het armor wordt gebruikt om het armor van Bluebell aan te passen naar iets sterkers. De avond bij het verzet is heel gezellig. Maar op zeker moment komt er een magiër aan van het uit Seaquen meegenomen bevrijdingsleger. Hij vertelt dat we contact moeten opnemen met Simeon. Simeon heeft goed nieuws, nog eens goed nieuws maar dan ook slecht nieuws. We sturen een sending naar Simeon om te vragen wat er aan de hand is. Even later komt er een sending terug.

* Jullie huis is klaar alles is naar wens aangepast. We weten ook hoe jullie de Torch kunnen optimaliseren. De Torch moet opgeladen worden met een deel van de ziel van Trilla. Trilla moet ergens onder de grond in Gate Pass zitten.

Helaas is er ook slecht nieuws. Er is een bedreiging in Seaquen. Pilus is een verbond aangegaan met Leska en is onderweg met zijn luchtschip naar Seaquen. Pilus heeft ook veel contact gehad met Khagan Onamdammin en ook zijn leger zit op het schip. Als de Torch volledig opgeladen is moeten jullie je in het luchtschip teleporteren en proberen om Pilus om te praten. En neem het gehele leger van Seaquen mee aan boord van het schip om de gezamenlijke troepenmacht van Pilus en Onamdammin te verslaan. *

We moeten dus eerst op weg naar Trilla om de Torch volledig op te laden, maar waar vinden we haar. We gaan eerst naar Vigilance om aan hem te vragen waar Trilla zich bevindt. Hij komt ons al tegemoet. Hij begroet ons en vraagt of wij Etinifi gezien hebben. Echter hebben wij Etinifi alleen op het plein gezien toen hij naar het beeld van Coaltongue stond te kijken. Vigilance zegt dat Etinifi veel weet van zijn broeders en zusters. Wij vragen aan Vigilance of hij weet waar Trilla zich bevindt en we willen ook graag weten wat Trillith nu eigenlijk zijn. Hij legt uit dat er tussen de zaligen en de nachtmerries nog al verschil zit. De zaligen zijn goed gezind en de nachtmerries zijn kwaadaardig. Ze zijn ontstaan uit de dromen van Trilla. Trilla moet ergens onder Gate Pass zitten. Ze heeft haar eigen Droomwereld. Haar plaats is ook in de Droomwereld. En Vigilance kan daar zomaar niet heen. Hij kan ook niet naar de poort toe omdat hij de losgeslagen Trillith nog moet terugsturen. We moeten zoeken naar de oude Elemental Spirits om aan hen te vragen waar de poort is en of zij ons daar heen kunnen brengen. Deze Spirits zijn: de Tidereaver Kraken, de Worldshaper Worm, de Stormchaser Eagle en de Flamebringer Dragon. Maar volgens de legende bestaat alleen nog maar het hart van de Stormseeker Eagle. We moeten het goede moment zoeken om hen te vinden. Aeronal vraagt wat de dromen van Trilla zijn, is er een connectie met de ziel? Vigilance antwoordt dat dit geen dromen van de ziel zijn maar alleen vleesgeworden dromen. Er zijn Trillith die vrezen wat er gebeurt als Trilla dood gaat. Dat zijn vooral de nachtmerries. Vooral de Trillith Freedom is hier bezorgd over. Misschien kunnen we contact maken met deze Droomwereld, maar dat blijft zinspelen, het is erg onaards. Aeronal vraagt dan wat Vigilance weet over de Torch. Hij weet dat het ontstaan van de Torch puur ongeluk geweest is. Trilla was gevangen genomen door Drakus Coaltongue. Een Bone Devil, in dienst van Coaltongue, martelde Trilla om Syana te kunnen vinden. Tijdens een gevecht is de Bone Devil verslagen. Met een bot van de Bone Devil is een Trumpet Archon verslagen en is de Torch ontstaan. Uiteindelijk is Syana verslagen maar Trilla wist te ontsnappen. Sindsdien is Trilla gaan dromen en zijn de Trillith ontstaan. Er is echter geen directe link tussen de Trillith en de Elementen.

Aeronal vertelt dan de bedoeling van wat we met de Torch moeten doen en vraagt hoe we een deel van de ziel van Trilla kunnen krijgen zonder haar veel schade te doen. Vigilance vertelt dat Freedom Trilla heeft gevangen en probeert haar dromen te sturen zodat er Trillith komen met dezelfde denkwijze die hij heeft. Trilla zelf is niet kwaadaardig. Vigilance is er van overtuigd dat de Trillith zouden blijven bestaan als Trilla sterft. Hij vindt het geen probleem als we Trilla eventueel zouden moeten verslaan maar als het even kan moeten we haar sparen.

Dus nu is onze speurtocht gericht op het vinden van de Elementen, we denken diep na over een ritueel wat behulpzaam kan zijn. Met onze gecombineerde inzichten moeten we ons vooral gaan richten op de Worm en de Kraken. Nabij Gate Pass is een grote ondergrondse waterval en dat is een ideale plek om te kunnen communiceren met deze wezens. We vragen eens in de rondte hoe we met de Spirits kunnen communiceren, maar de mensen die we spreken weten het niet. We worden hier en daar vreemd aangekeken. We besluiten Diogenes om raad te vragen. We gaan naar hem toe en stellen de vraag. Hij kijkt zeer verbaast. Hij heeft er wel eens onderzoek naar gedaan en neemt ons mee naar zijn huis. Hij bladert in wat boeken en vindt iets maar hij wordt er geen wijs uit. Misschien dat wij dat kunnen. Er staat uitgebreid beschreven hoe je op een locatie, die gevoelig voor de elementaire krachten is, met ze moet communiceren. Ze zijn zowat goden. Dan vraagt hij wat we met ze willen. Thirza vertelt dan dat we onder de stad willen komen om Trilla te vinden. Diogenes zegt dat hij daar nooit geweest is. De waterval kent hij wel en hij vertelt hoe we daar moeten komen. We moeten wel goed bekapt zijn met goede voorraden. Ook vertelt hij dat de illusies krachtig zijn in de Droomwereld. Maar hoe magie reageert in deze wereld weet hij niet. We besluiten om een ritueel te kopen om te kunnen vliegen, overland flight.

De volgende dag gaan we vroeg op pad. We gaan richting de ondergrondse waterval. Na een korte klimtocht komen we bij de ingang van een grot en lopen we naar de waterval. We vinden vrij snel de plaats waar we moeten communiceren. Aeronal treft wat voorbereidingen. We proberen de communicatie op te starten. Het lijkt alsof de aarde begint te sudder en het water golft op en neer. We voelen de aanwezigheid van de Spirits. Ben begint met het bewerken van de Spirits en dit gaat hem goed af. Bluebell breekt het gesprek open. Aeronal wil graag weten wat de prijs is die we hiervoor moeten betalen. Maar hij komt hier niet ver mee. Gwendolyn legt uit dat ze de dromenwereld wil genezen, dit snappen de Spirits niet erg maar de dromenwereld spreekt wel ze aan. Thirza vertelt dat de dromenwereld hulp nodig heeft. Dat wordt aarzelend goedgekeurd. Ben wil graag een idee krijgen hoe de wezens er uit zien. Helaas... Bluebell vertelt over de werelddreiging. Maar ze zijn niet erg overtuigd hierover. Aeronal legt het doel uit waarom we met Trilla willen communiceren. En dat spreekt ze toch wel aan. Gwendolyn vertelt op haar beurt wat de gevaren zijn van de religie tussen de Trillith. En aangezien zij alleen de Trillith dulden en meer niet zijn ze positief. En dan zegt Thirza als we Trilla wakker maken dat het probleem dan opgelost is en komen er geen Trillith meer bij, dit is het uiteindelijk succes. De Kraken is instemmend en de Worm zal ons naar de poort brengen. We hebben een dag bedenktijd om er door te gaan. Dat hebben wij niet nodig, wij willen meteen gaan. Bij de waterval ontstaat een gat van 10 meter breed en daar moeten wij door naar binnen.

Aeronal gebruikt de overland flight en we vliegen door het gat. We gaan naar beneden en komen op de grond. Het gat boven ons sluit zich. We komen bij een gang en we zien blauwe schijnsels. Ben gaat voorop en we gaan richting de schijnsels. Er zijn geen andere routes in de gang. Naarmate we dichterbij de blauwe schijnsels komen zien we wat kristallen. Na een half uurtje onderweg zien we meerdere kristallen en we zien ook een poel die door een 'zon' verlicht wordt. Achter de poel staan twee wezens van kristal. De grot lijkt dood te lopen. Ben loopt eens dichterbij en ziet dat die wezens kristalvormige Draken zijn. Thirza loopt er op af. De Draken kijken onze kant op. Aeronal onderzoekt ondertussen de poel, er is iets mee maar hij kan niet bepalen wat. Een van de Draken ziet dit en kijkt even. Thirza vraagt aan de Draken of ze de weg naar de Droomwereld kan vertellen. Een van de Draken komt op haar af en vertelt dat ze goed zit. Maar ze laten ons niet toe want zij zijn de bewakers van de poort. Thirza zegt

dat we toestemming van de Kraken hebben. Maar zij krijgen hun orders van de Trillith. Ze vertellen dat de poel wel iets heeft te maken met de poort maar meer willen ze niet kwijt. De gehele grot is de poort en zij kunnen deze activeren. Maar ze willen dit niet doen voor ons. Een van de Draken vraagt of wij edelstenen hebben daar dit een lekkernij voor hem is. Er was laatst al eens een Dwerg en die had ook wat edelstenen bij zich. Maar ook hij mocht niet door de poort. Ze mogen niemand doorlaten, het mag niet van de Trillith. Als wij Trillith kennen die ons er door laten willen ze dat wel toelaten. Dan vragen ze weer om edelstenen. Ben wil het water van dichtbij bekijken en dat mag. Het water is puur zuur. Omhoog zit een scheur in het plafond waardoor licht schijnt. Bluebell probeert naar buiten te vliegen maar de scheur houdt ineens op. Waar komt het licht vandaan? De Draken zeggen dat ze niet betaald worden, ze moeten gewoon de poort bewaken. Aeronal kijkt ook nog eens in het water. Maar ook hij ziet hier niets in, maar er hangt overal een magisch aura, er moet in de Droomwereld ook zo'n plek zijn. Dan horen we nogmaals dat de Draken de poort voor niemand mogen openmaken. En ook al geven we edelstenen dan openen ze de poort toch niet. Ze zijn niet om te praten. Thirza probeert ze te intimideren, maar ook dat heeft geen effect. Ze vertellen even later wel hoe ze de poort openen, dit is geen probleem want zij zijn de enigen die dit kunnen. Bluebell probeert een lied te zingen om ze over te halen. Dit slaat uiteindelijk aan en we geven ze twee Astral Diamonds en ze openen de poort. We zien een pulserende lichtstraal die lijkt wel in wolken te veranderen, het gaat waaien en de wereld om ons heen vervaagt.

We staan op een paal in het niets in de wolken. We zien overal wolken voorbijkomen. De paal lijkt op een plateau van 100 bij 100 meter. En daaronder is een grote leegte. Ben gooit eens een muntje naar beneden maar hij hoort niets vallen. Thirza roept dan: "*Trilla, bent u daar?*" Maar ze krijgt geen reactie. Aeronal graaft wat in zijn kennis, dit is een soort daily plane, de chaos heeft de overhand. Als je ergens naar toe wil moet je de bestemming in je hoofd hebben. Het is een material plane, geïnfuseerd met dromen, die je mogelijk zou kunnen aanpassen. Deze wereld is gecreëerd door Trilla. Als ze wakker wordt verdwijnt deze wereld. Maar wat gebeurt er dan met ons? Thirza stelt voor om een met zijn allen eens sterk aan Trilla te denken. Dit proberen we dan. Het duurt niet heel lang en we zien 'westelijk' een grote muur, gehuld in brandende wolken en 'oostelijk' een groot luchtkasteel op een vliegend eiland. Het lijkt alsof het onweert boven het kasteel. Ben denkt aan persoonlijke geneugten en in de hoek waar de Draken stonden liggen wat spullen. Ze liggen half hangend in de lucht. We zien een harnas en wat gedragen handschoenen en een cloak. Het harnas is een summoned starleather armor. De handschoenen zijn gauntlets of blood en de cloak is een cloak of feywild escape. De cloak en het harnas gaan naar Thirza en de gauntlets gaan naar Gwendolyn. We vliegen naar het kasteel. We hebben het idee dat als we het willen dat we op de wolken kunnen staan. Het kasteel is donkergrijs, zwartachtig. Er vliegen vreemde wezentjes om heen en er hangen vaandels met runen op de muren. Ben kijkt eens goed, de vaandels lijken wel rode vaandels maar voor de runes heeft hij Aeronal nodig. Dit zijn Infernal runes, maar ook voor Aeronal niet te lezen. De vliegende wezens blijken vliegende schedeltjes te zijn, het zijn er enige honderden. We landen op een wolk en denken nog eens diep aan Trilla. Het kasteel is nu weer verder weg en de muur komt dichterbij. We zijn weer op gelijke afstand van de muur en het kasteel. We gaan nu richting de muur. We kijken eens richting de muur, er zitten rode brandende wolken omheen. We zien schilderijen op de muur. De schilderijen lijken te bewegen. Maar is het een schildering op de muur of een geschilderde muur? We gaan eens dichterbij. De schilderijen zijn allemaal beelden, heel veel goud, vluchtelingen die weg rennen, vuurgeisers, legers van kleine Orcs. Ergens in een hoekje ziet Ben een Torch langs vliegen met een hand die hij eigenlijk wel kent. Er zit bloed op de hand. Dit zijn beelden die we kennen en ook weer niet. Legers die vechten, iets donkers in de lucht. Thirza denkt nog eens aan Trilla en Ben kijkt naar de muur. Dan ziet hij alles branden en ziet hij Leska staan. Ze kijkt hem vreemd aan en dan verandert de muur weer in een muur met statische afbeeldingen. We zien Thirza langzaam wat oplossen. En ineens is Thirza weg. We zien dan in de richting van het kasteel een zwart puntje. Thirza is inmiddels weer halverwege de muur en het kasteel. We besluiten om ook aan Trilla te denken en komen weer bij Thirza. Gwendolyn denkt dat dit de plek is waar we Trilla moeten vinden. We proberen weer in de buurt van de

muur te komen en voelen dan de hitte van de vlammen. We doen een poging om de vlammen te doven maar dit lukt niet. Aeronal stelt voor om op Metamorphosis te focussen. Het lijkt alsof we contact maken met iets maar het is niet Metamorphosis, en het contact lukt ook niet. We hebben wel het idee dat we een Trillith moeten benaderen, maar wie? Gwendolyn oppert nog eens wat dromen en verhalen die we gehoord hebben:

*De bebloede muren zitten vol leven en de harten van mens
en dier zijn erdoor vervuld met vuur.
Het masker is blootgelegd en met de bevrijding van de geest keert
de energie van de wereld terug.
Het voorjaar ontwaakt bij de laatste vlucht van de Feniks en het land zal feest
vieren.*

*"Jullie ogen zien een wereld met vaste voorwerpen. Een wereld die wij niet kennen.
Zo ook jullie woorden die ons verwarren. Wij zijn in Balans."*

*"De matige oostenwind dient haar meesters in de vallei en verder. Opduikende
klauwen, onzichtbaar en standvastig hebben al toegeslagen en hen weggedragen
naar het oosten onder de Tempest. De storm die aanzwelt wacht niet eeuwig, zo
denken wij. En onze kracht is niet sterk genoeg om die te doen liggen."*

We gaan weer richting van het kasteel en we horen een krijsend geluid veroorzaakt door de schedels. De schedels blijven rond het kasteel hangen. We stoppen onze oren dicht en gaan dichterbij. Dan vallen de schedels aan. Ben ontdekt dat dit zwermen van Vargouilles zijn. Ineens moet Gwendolyn denken aan dromen van een Dragonborn die Thirza heeft ontmoet. Hoe heette hij ook al weer, oh ja Khadral. Zou hij een Trillith zijn?

*Zijn achtergrond wisselt steeds: op het strand aan de kust, in een huis, een bos,
maar het beangstigt ons niet. Nadat we klaar zijn met vertellen lijkt hij nog even te
wachten op iets en zegt dan: "Ik ben niet dood, maar ook niet levend. Zolang er
dromen zijn, besta ik. De dreamplane wisselt steeds maar ik blijf constant. De
bestemming die ik in het vorige leven niet heb gevonden, lijkt zich hier te bevinden.*

*"Ik heb de laatste tijd vreemde dromen over Syana, mijn Draak-god. Haar kind,
ook een gouden Draak, is op zoek naar een fragment van haar ziel, maar zij zit
vast in een sluimertoestand waar ze niet uit kan komen. Echter, een machtige
Dragonborn krijger vecht tegen de wezens die haar vasthouden. Hij is omringd
door een intens vuur van eeuwigheid en hij vraagt mij te helpen met de strijd. Ik
heb besloten dat ik gehoor zal geven aan zijn oproep. Zijn naam? Ik dacht dat hij
zich Khadral noemde. Hij zegt dat hij geleerd heeft dat opoffering voor het hogere
en het goede een weg is naar onsterfelijkheid."*



We stormen op de Vargouilles af. We moeten wel eerst landen daar we vliegend niet kunnen vechten. De Vargouilles vliegen allemaal op Aeronal af en vallen hem aan. Ze beuken met hun schedels tegen hem aan. Thirza zegt ineens: "Kijk ze geven hem kopjes." Het wordt een korte felle strijd die Thirza beëindigt. We zoeken nu de ingang tot het kasteel. Aeronal gebruikt nog even een potion of regeneration. Inmiddels komen we erachter dat Bluebell weer verdwenen is. We zien het kasteel drijven op een paar donkere wolken. Echter een ingang zien we zien niet zo gauw. We besluiten om te gaan vliegen en we zien aan de bovenkant van het kasteel een deur met een balkon waar we kunnen landen. Ben controleert de deur en opent hem. We zien een ruimte waarin allemaal wolkjes drijven. Hier is een man met hoorns op zijn kop en een paarse cape aan, een Tiefeling. Naast hem staan twee mechanische wezens. Hij zegt: "Welkom, ik ben Sagamar, Lord van het kasteel. Wat brengt jullie hier?" Ben zegt dat hij hier met zijn groep is

en hij vindt het een mooi kasteel. Hij vraagt of Sagramar weet waar Trilla zich bevindt. De man kent Trilla op zich niet. Ben vraagt dan wat de wezens zijn. De man zegt dat de mechanische wezens zijn Shield Guardians zijn. Dan zegt hij dat hij wel eens gehoord heeft van Trilla maar



weet niet waar ze is. Hij vraagt wat we komen doen. Ben vraagt dan over de vliegende schedels. De Vargouilles zijn er om het kasteel te beschermen. De groep die we verslagen hebben komt toch na verloop van tijd weer terug. Ze vallen alles aan wat een bedreiging is voor het kasteel. We vertellen dat we de schuilplaats van Trilla zoeken. En het kasteel was het eerste referentie punt wat we zagen. Dan zegt hij dat hij ons misschien wel kan vertellen hoe we Trilla kunnen vinden. We kijken eens rond en zien dat het kasteel er aan de binnenkant niet zo groot uitziet. Er vliegen allerlei Air Elementaltjes in de rondte. Ben probeert Sagramar te intimideren, hij deinst wat terug en hij zegt dan dat hij toch wel mee wil werken. Hij wil wat kennis en kunde over de materiële wereld hebben. Aeronal wil kennis over deze wereld hebben en begint over arcana, en de Tiefling is wel geïnteresseerd. Gwendolyn vraagt over de natuur in deze wereld, maar hier wil hij niets van weten. Thirza brabbelt wat en dat is niet bepaald gunstig. Ben vertelt over de materiële wereld en over het openen van sloten, hij probeert een slot te openen maar helaas het slot blijft dicht.

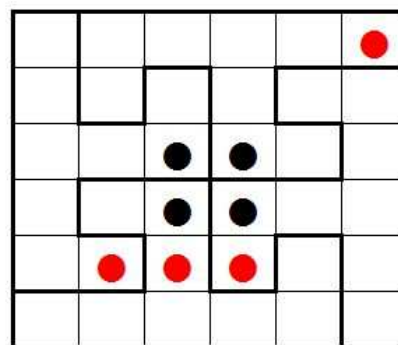
Aeronal begint dan over zijn Shield Guardians. Daar is Sagramar wel trots op. Gwendolyn begint over de muur in de verte. Die ziet hij ook. Thirza intimideert hem dan weer en hij wordt weer wat toegeeflijker. Ben probeert hem dan nog eens te intimideren maar faalt schromelijk. Hij stuurt zijn Guardians op ons af en roept: "Grijp ze." Nadat Gwendolyn een Guardian heeft afgemaakt geeft Sagramar zich over. Thirza laat hem eerst de andere Guardian, die Aeronal bedreigt, weghalen en dan begint hij te vertellen. Hij haalt zijn informatie uit zijn kristallen bol. Hij vertelt: "De Trillith zijn uit dromen geboren en ze zijn agressief." Dan zegt Thirza: "Waar is Trilla?" We moeten mee naar de ruimte hierachter en dan kunnen we in zijn kristallen bol kijken. Ben vraagt dan nog over de rijkdom in zijn kasteel en dat bevestigt hij. Ben vraagt of hij wat kan missen. Maar dat kan hij niet. Zijn rijkdom is kennis en kracht. Maar daar hebben we niets aan. Hij heeft hooguit 200 gp en die krijgen wij. We gaan met hem mee naar de andere ruimte. Thirza vraagt hoe hij hier gekomen is. Hij vertelt dat hij altijd gek was op reizen en hij hoorde op gegeven moment over deze Droomwereld en daar is hij toen heengegaan. Dan moeten we in de bol kijken. We zien nu allemaal beelden. Een grote open lucht, een oceaan, en dan zien we gouden schubben die tegen kettingen aanliggen. Hij zegt dat dit is wat Trilla nu droomt. Hij kan als hij op het balkon staat een paar dagen later zien wat Trilla gedroomd heeft. Dat komt dan langs drijven. Maar de nachtmerries duwen de dromen in een bepaalde richting. Dan verandert de bol en zien we een nachtelijke hemel. Dan zakt de hemel in de bol weer en zien we een blonde vrouwelijke Elf met een gouden jurk die op gouden Drakenvleugels lijkt. Ze ligt te slapen aan de kust. Ze huilt tranen van bloed die in de grond sijpelen. Als de bebloede tranen het water raken horen we een schreeuw. Ondanks dat dit een droom is horen we de schreeuw door ons heen denderen. Het lijkt alsof er delen van ons verdwijnen, en dan weer terugkomen. Sagramar heeft dit nog nooit meegemaakt. Hij vermoedt dat de vrouwelijke Elf Trilla was. Maar wij willen weten waar ze zit. Hij maakt weer wat bewegingen over zijn bol. Ondertussen neemt Aeronal nog een potion of recovery. We zien de vrouw weer liggen. Ze schiet wakker. We zien angst in haar ogen. Ze staat op en we zien een berg ketenen. Ze kijkt om en we zien iets gigantisch over de bergen komen. De sterren schieten uit de lucht. De vrouw blijft als versteend liggen. Het gevaarte schreeuwt nog eens. De lucht breekt uiteen en valt in zee. De kristallen bol breekt in stukken. De Guardian die bij Aeronal stond weet zichzelf weer te repareren. We horen uit de andere ruimte eenzelfde geluid bij de dode Guardian. Sagramar kijkt nog of hij de bol kan repareren, maar dan komen de Guardians weer op ons afgestoven. Sagramar gaat in een hoekje zitten beven. Maar als Gwendolyn de laatste Guardian afmaakt is deze battle weer ten einde. Thirza wil ze nu slopen maar Sagramar zegt dan dat dit geen zin heeft. Waarschijnlijk komt het door het springen van de

bol dat ze weer tot leven kwamen. Sagramar vertelt dat er nog een laboratorium en een slaapkamer in het kasteel zit. Thirza vraagt dan of hij ook nog een badkamer heeft. Sagramar wil ons nu de weg wijzen naar Trilla. Hij vermoedt waar ze zit. Hij vertelt dat je een vreemde manier van denken moet toepassen. Van een vreemd vliegend wezen, een kinderlijke Trillith heeft hij dat geleerd. Hij zegt dat we dwars door de muur moeten gaan. Dit door aan droevige, naargeestige emoties te denken. De Trillith die ons kan helpen heet Flight. Als we door de muur zijn moeten we door een naargeestig gloomey omgeving, de Abyssel Pillars. Hier moeten we zo snel mogelijk doorheen want hier zitten vervelende Trillith. Dan komen we bij een door mist gesluisde oceaan. Daarna komen we bij een kustlijn waar het kasteel staat waar Trilla gevangen zit. Gevangen gezet door de Trillith Freedom. Dus we moeten eerst Flight zoeken en zij kan ons helpen om door de muur heen te komen. Dan wil hij dat wij vertrekken, en kan hij weer rustig verder leven. Door ons is zijn kristallen bol stuk, zijn z'n guardians vernietigd, dus het liefst ziet hij ons zo spoedig mogelijk vertrekken. Gwendolyn zegt dan dat iedereen het liefst Thirza zien vertrekken en ze krijgt dan een harde tik van Thirza. Thirza vraagt aan Sagramar om een plekje om te rusten. Maar dat heeft hij liever niet. Ben geeft hem zijn healing potions. En ook zijn goud krijgt hij terug. Hij verwijst ons naar een toren buiten waar wij kunnen rusten.

Wij gaan naar de toren en we zien nu een deur zitten die we eerder niet zagen. Er zitten diverse kamers in de toren, en er zit ook een badkamer in de toren. Thirza wil meteen een bad nemen. Gwendolyn zegt meteen weer: *"Dat komt goed uit, je stinkt."* En ze krijgt weer een paar tikken die ze dankbaar in ontvangst neemt. De volgende dag staan we vroeg op en gaan we op pad. We denken eerst aan Trilla en worden dan weer verplaatst, maar we staan ineens dicht bij de muur als eerder. We vliegen nu naar de muur en versturen een sending naar Flight:

* Flight , volgens Sagramar kan jij ons door de muur heen helpen, wil je komen? *

Even later horen we ineens *"Hallo,"* en we zien een wolk van vleugeltjes: *"Komen jullie hier spelen?"* Thirza zegt: *"Hoezo, spelen?"* En het wolkje zegt dan: *"Jullie willen toch door de muur?"* Ze vertelt dat ze een puzzeltje heeft en daarna nog een puzzel. We zien de vlammen op de muur wat verdwijnen. Ze tekent op de muur een klein vierkantje en in het vierkantje tekent ze vier zwarte en vier rode stippen. We moeten het vierkantje in vier delen verdelen die gelijk van vorm zijn en in elk vlak moeten een zwarte en een rode stip zitten. Uiteindelijk weet Gwendolyn de puzzel op te lossen. Flight vindt ons echt goed, maar nu heeft ze heel wat anders. Ze heeft nog een puzzel, maar die is wel gevaarlijk. Ze gooit wat wolken aan de kant en zegt: *"Ga maar staan."* Ze roept wat Elementals op. Thirza vraagt nog of dit de enige manier is om door de muur te komen en ze zegt kortweg: *"Ja."* We kunnen er niet op een andere manier doorheen. Dan vertelt ze dat het heel hard gaat waaien en we moeten de stenen dingen verslaan, dan kunnen we door de muur. Maar of de andere Elementals ook wat gaan doen vertelt ze niet. We zien vier Fire Elementals, vier Ice Elementals en vier Earth Elementals. We zien de Earth Elementals wat spinnen en dan waait er een hele harde wind. Aeronal weet een Fire en een Ice Elemental bij elkaar te brengen en deze verdwijnen. Daarna weet Gwendolyn ook een Fire en een Ice Elemental te vernietigen. Ben krijgt nu ook hetzelfde voor elkaar. En Thirza weet de overgebleven Ice en Fire Elementals te slopen. Daarna weten Thirza en Ben de Earth Elementals bij elkaar te brengen en is deze battle ten einde en staan we weer bij de muur. Flight komt er weer aan. Ze zegt dat we het goed hebben gedaan en ze geeft ons een power om te kunnen vliegen. We moeten bij elkaar komen. Ze tolt als een wervelwind en wij gaan mee. Dan laat ze ons los. Het lijkt nacht te zijn geworden. We staan op een piek van een grote hoge berg. Onderaan de berg zien we de zee. Flight zegt dat ze weggaat, wij kunnen vanaf hier verder reizen, maar dat moeten we wel de volgende ochtend doen. 's Nachts hangen de nachtmerries hier rond. Ze verdwijnt en komt meteen weer terug ze zegt als



we weer de muur over willen ze ons weer wil helpen. Weer is ze weg en komt nogmaals terug. Ze geeft ons nog twee zakken met spullen en verdwijnt weer. In de ene zak zit een belt of titan strength en in de andere zak zit een leather armor.



Het begint langzamerhand licht te worden. We zien een grote wolk aankomen, en dit voelt niet goed aan. Hij heeft een andere kleur als de overige wolken en hij vliegt iets sneller. Het is zeker niet natuurlijk, en het lijkt alsof de wolk om ons heen cirkelt. Ben gooit er een van zijn werpsterren heen. De wolk lijkt hierop te reageren. Hij komt ook wat directer onze kant op. Aeronal voelt aan dat dit absoluut niet natuurlijk is. Ben ziet dan dat er nog een aantal kleinere wolkjes aankomen. De wolk valt aan. De eerste aanvallen leiden tot niets. De wolk verandert ineens in een grote zwarte dame met vuurrood haar en een vlammebaard, die wel in brand lijken te staan. Ook de kleine wolkjes veranderen, de een in een berg takken, de andere een spiegel, weer een verandert in een soort van meervoudige katten, ook verandert er een wolk in een duiveltje, een wolk in een schim en een wolk in een berg messen. Op een gegeven moment gaat Ben neer, maar vlak voordat hij neer gaat ziet hij nog in de verte een zwarte schim aankomen. Gwendolyn gebruikt haar healing sash om Ben weer bij te brengen. Thirza gooit nog een potion of vitality bij Ben naar binnen. Gwendolyn gooit nog een potion of vitality naar Ben. Als Aeronal de grote dame vernietigd verandert deze weer even in een wolk en sterft. We zien de zwarte schim weer afstand nemen. Uiteindelijk weet Ben de spiegel wolk af te maken en is dit gevecht teneinde. De schim is weer verdwenen.

We wachten totdat het licht is voordat we omlaag gaan. We moeten om omlaag te gaan aan wat droevigs denken. Het wordt een stuk lichter, maar we zien geen zon opkomen. We zien beneden ons nog niet veel. Na het een en ander droevigs te denken, ieder voor zich heeft zijn droevige gedachten, kunnen we verderop de wolken inkijken. We gaan de kant op in de richting die we kunnen zien. Om de paar stappen lijkt het landschap te veranderen, zo zien we een bos, dan weer steppen, weer een bos, en een woestijn. Maar we kunnen niet ver naar links en rechts kijken. Na een uurtje lopen (vliegen) we weer door een bos en horen we een hoop gerinkel. Dit zouden weleens munten kunnen zijn. We lopen die richting op. Ben luistert eens goed en hij hoort ook vogels fluiten. We besluiten om toch voorzichtig verder te lopen. Het gerinkel begint luider te worden. Achter een wolk zien we een waterval van munten in het water vallen. En verderop stromen ze weer naar boven. We negeren de waterval en lopen gewoon verder. Als we er vlak bij zijn stopt de waterval, alsof het ons in de gaten houdt. We lopen door. Het lijkt alsof de muntjes achter ons aan rollen, maar als wij door blijven lopen rollen ze weer terug. Dan lopen we over een groene vlakte. We zien een zwart stipje op het pad. Het stipje wordt groter en komt op ons af. Het is een man op een paard. We lopen rustig door en negeren de man, we zien dat het een soort Knight is in een full plate. De Knight zit vol gaten en ook zijn full plate is een gatenkaas. En als hij bij ons is probeert hij ons aan te spreken. Maar wij lopen door, hij valt van zijn paard. We lopen rustig verder. Na een uurtje lijkt het pad af te buigen. De vlakte lijkt groter te worden en we zien een zee. In de zee zien we een poel op een groot eiland. We zien nog meer eilanden. Op een groter eiland zien we een oase. We besluiten om door te lopen. Uit de poel op het eiland komen wat beesten kruipen, kikkers, slangen en zelfs kleine Draakjes. We lopen weer rustig door. We komen weer in een woestijnomgeving, dan weer een bos. Dan lopen we door een hele kleine stad heen. We zien kleine Humans en Elfen rondlopen. We krijgen het idee dat deze mensen ons niet zien. We gaan weer verder en zien weer verschillende landschappen. We komen in een bergpas waar het heel warm is terwijl het hier koud zou moeten zijn. Ook de wolken voelen warm aan. Van deze warmte worden we toch wel moe. Ben denkt dan: *“Warm, warm, ik wil hier liggen slapen.”* En hij slaapt al. Thirza probeert hem wakker te schudden maar dat helpt niet. Dan krijgt ook Thirza er last van en gaat liggen, gevolgd door Aeronal en Gwendolyn. Thirza, Aeronal en Gwendolyn worden wakker en denken: *“Pff wat warm.”* Dan wordt ook Ben wakker. We vinden het toch wel vreemd dat we hier zijn gaan slapen. De warmte lijkt nu weer weg te ebbem. We lopen weer verder. Een half uurtje later zien we weer wat vreemds. We horen voor ons

kettingen rinkelen. Het gaat van links naar rechts en lijkt voor ons te zijn. We lopen weer verder en zien zowel links als rechts van de weg kettingen hangen. Midden over het pad zien we ook een ketting over de weg heen vliegen. We horen er een zucht en een huilerig geluid uit komen. Aeronal bestudeert dit en komt erachter dat dit een droom van Trilla is. We zijn op de goede weg. We gaan weer verder en het lijkt al weer een beetje te gaan schemeren. We zien weer een groot groen veld. Dan zien we een grote berg. Als we dichterbij komen zien we dat dit geen berg is maar een gigantische os vol met gaten. Het beest loopt afwezig over de vlakte. Hij is zo groot dat we hem niet volledig kunnen zien, voor een deel zit hij in de wolken. Hij kijkt ons wel af en toe aan maar doet verder niets. De schemering wordt duidelijker. We komen weer op een open vlakte in de wolken en zien goud geschubde wormen. Ze kruipen door de hele omgeving heen. Ze kruipen heen en weer. We staan wat te twifelen en van uit het niets zien we een worm stil hangen en die stormt even later op Thirza af. De andere wormen verstijven ook maar waar ze nu zijn? De worm valt weer aan. Thirza weet weg te komen. Dan is de discussie gaan we verder of gaan we terug. Maar de weg terug is er niet meer. Die is dichtgeslibd met wolken. Het lukt ons om aan de worm te ontsnappen en we gaan weer door. Het begint nu donkerder te worden.

Dan lijken de wolken om ons heen te verdwijnen. We zien voor ons een heel doolhof van pilaren, een pilaar met allemaal pilaren erop met gangen en hopen. We horen in de verte, beneden ons, het ruizen van een oceaan. Daar moeten we heen. We zweven naar beneden op de kustlijn af. Hier en daar zien we nog wat kleine en grote wezens tussen de pilaren kruipen. We versnellen onze pas. We worden in de gaten gehouden door de wezens. We zijn ruim een uur bezig om beneden te komen. En als we bijna bij de oceaan komen horen we trompet geschal. Er komt een welkoms comité van monsters op ons af die ons aanvallen. We zien achter een van de pilaren een wezen met een trompet aankomen, een Trumpet Archon, met een corrumperend licht aura. En dan komen er nog schimmachtige Trillith aan. We weten de Trillith uit te schakelen. Dan blaast de Archon weer op haar trompet en komen er weer nieuwe Trillith aan. En als de Trillith weer uitgeschakeld zijn blaast ze weer op haar trompet en komen er weer nieuwe Trillith aan. Thirza cast haar zone van carnivorous frogs, en wordt even later door een van de Trillith in haar eigen frog zone geduwd. Ze weet er wel weer uit te teleporteren. De Archon roept weer een aantal Trillith op. Ben is weer zwaar gewond en neemt een potion of recovery. Thirza weet uiteindelijk de Archon af te maken. De Archon verandert heel even nog in een Angel en dan verdwijnen de Trillith. We vliegen nog even verder naar de onderkant van de pilaren. Daar zijn geen wolken meer. Dan zien we de oceaan. Er steken wat rotsen boven het water uit. Op een van de rotsen kunnen we even rusten. In het water zien we een stroompje bloed.



We denken eens na over wat we zoal gezien hebben en komen tot de conclusie dat dit dromen van Trilla geweest moeten zijn. We bestuderen het bloed in het water en dit ziet er vreemd uit. We kijken eens in de richting van de bloedstroom en zien dat dit van een rotsachtig eiland verderop komt. We besluiten om naar dit eiland te vliegen. Als we in de buurt komen wordt het heel mistig. Het eiland is niet veel groter als het vorige. Als we boven het eiland komen kunnen we door de mist de zee niet meer zien. We horen veel lawaai, gekraak van hout, metaal op metaal en donderslagen. Dan zien we onderdelen van hout en metaal langs ons heen vliegen. Als we dan nog dichterbij komen wordt het donkerder, de mist verdwijnt en we zien een ophaalbrug op ons af komen. We springen aan de kant en de brug ligt nu plat voor onze voeten. We kunnen nu een gigantisch groot kasteel zien. Een deel is zichtbaar en een deel is verscholen achter de wolken. We zien schimmige wezens rondvliegen, een soort Trillith. Het is een groot gebouw met een enorm brede ophaalbrug en op het eind van de brug zitten dubbele deuren. Op de muren van het kasteel zitten vele verschillende sculpturen. Het lijkt alsof het kasteel tegen een heuvel op is gebouwd. Op het moment dat we de ophaalbrug oversteken krijgen we een telepatisch bericht: *“Ik nodig jullie uit in mijn paleis om te praten. Ondanks dat jullie niet moeders kinderen zijn komen jullie toch voor haar. En we zouden niet*

elkaar aan moeten vallen zonder dat we weten wat elkaars intenties zijn. Kom alsjeblieft binnen." Thirza stuurt een berichtje terug dat we binnen komen. We hebben het idee dat de Trillith die we rond zien vliegen ons in de gaten houden. Dit zijn nightmare Trillith. Als we bij de deuren komen klappen deze open. We zien een grote ruimte waarin een aantal bankjes om twee fonteinen staan. In de fonteinen staan sculpturen van Hydra achtige wezens. Zowel in de linker als in de rechter muur zit een deur. We zien een podium en een balkon waar twee trappen heen lopen. Op het balkon zien we een gordijn over de gehele breedte heen. Vanachter het gordijn horen we een dame aankomen. Een soort danseres. Ze zegt: *"Welkom en ga alsjeblieft zitten."* Ze komt omlaag. We gaan zitten. Ze komt zweverig dansend voor ons staan en begint te praten:

"Ik ben Freedom, en ik ben de beschermer en leider van mijn soort.

Jullie zijn in onze wereld, dit afgedwongen huis van mijn broers en zussen. Jullie zijn hier om ons te stoppen, omdat jullie geloven dat datgene wat we doen er voor zorgt dat jullie familie en ras worden gedood. In feite zijn jullie heel moedig geweest om tot zo ver te komen. Maar mijn volk is ook in gevaar. We handelen niet uit kwaadaardigheid. We willen onszelf te redden, en jullie volk tegelijk.

Als onze moeder wakker was, waren we zwak. Het strekte ons tussen onze ware aard en dit, dit vlees dat jullie soort zo belangrijk vinden. Jullie begrijpen niet dat het vlees maar een gevangenis is voor de ziel.

Hoewel mijn soort alleen vlees heeft wanneer ze het nodig hebben, moeten we nog steeds leven in deze 'werkelijke' wereld. We zien de gevangenis voor wat hij is en we proberen te ontsnappen. En op dit moment, waarop jullie ons proberen te stoppen, staan we op het punt te slagen. Met een paar dagen hebben we de kracht om deze 'echte' wereld te vernietigen om het in iets te veranderen waar we niet gebonden zijn aan het fysieke.

Het enige wat jullie op dit moment zijn is een cocon van stof met een ziel er in. Sterker nog, jullie religies geloven allemaal in een leven na de dood, waar een ziel vrij zou zijn van vlees, terwijl goden, duivels en andere krachten van het universum jullie zielen beheersen. Wij willen vrij zijn van dit alles, om te leven zonder beperkingen waar wij alleen bepalen hoe we bestaan.

Mijn volk is bang. Onze verbinding met onze Moeder betekent dat als wij sterven, er geen leven is na de dood. Onze ziel is ons vlees. We weten dat onze Moeder op een dag zal sterven, zoals elk levend wezen sterft. Wanneer ze dat doet, zullen wij allemaal vernietigd worden. De enige manier waarop ik het leven van mijn volk kan veiligstellen, is ervoor te zorgen dat Moeder blijft leven als een wezen met slechts alleen een ziel. Op die manier zal ze nooit sterven en daardoor zullen wij, en zij, vrij zijn.

Nu moet ik toegeven dat het kortzichtig van mij was om niet eerder naar de leiders van jullie volk te komen. Ik had moeten begrijpen dat er sommigen zouden zijn die zouden luisteren, dat ik misschien hulp had gekregen, maar het blijft moeilijk voor ons om vleeswezens te vertrouwen. Maar jullie zijn nu hier, en jullie zijn zeker waardig om jullie bij ons te voegen. Dus ik bied jullie dit aan: Kom naar onze zijde. We zorgen ervoor dat jullie veilig overgaan naar jullie nieuwe bestaan. Jullie zullen alles wat je wilt hebben, ook echt krijgen."



We denken hier over na, ze wil dus dat iedereen overgaat naar deze Droomwereld. Thirza vraagt om een uitleg waarom wij naar de wereld van de Trillith moeten. Ze zegt dat wij niet op de hoogte waren van de Trillith. Dan zegt Ben dat we al eerder zijn aangevallen door Trillith. Thirza zegt dat Trilla ook het recht heeft om wakker te worden. Maar Freedom zegt dat dan hun bestaan vernietigt wordt. En ze vindt dat ook de Trillith recht hebben om te bestaan. Ze kunnen niet leven als hun moeder wakker wordt. Ben vraagt dan waarom wij moeten overgaan naar hun wereld. Freedom vindt dat dit voor iedereen het beste is. Maar Thirza zegt kortaf en standvastig: "Nee."

Dan neemt Freedom een vechthouding aan. Ben ziet dat ze op drie plaatsen op haar lichaam sleutels bewaart. Een op haar enkel, een op haar heup en een in haar haar. Ben probeert een sleutel te pakken te krijgen en dat lukt. Dan valt ze aan en probeert via een deur weg te gaan. Dan komen uit de fontein twee Hydra's. Freedom verdwijnt door de deur. Ineens zien we Freedom weer en ze gooit een dolk naar Thirza en mist, ze verdwijnt weer. Als de twee Hydra's verslagen zijn opent Ben de deur aan de linkerkant. Hij ziet een grote ruimte waar de wanden en vloer bekleed zijn met spikes. In het midden van de vloer zit een gat waaruit een rode gloed vandaan komt. Aeronal wil naar de ruimte waarin Freedom is verdwenen maar dat lukt niet, er hangt nog een magische zone. Hij kan wel in de ruimte kijken. In het midden van de ruimte brandt een vuur, waar omheen tafels met stoelen staan. Aan de overkant is een trap naar een balkon. Door de ramen ziet hij een woeste zee. Aan de wand hangen kleden met de meest voorkomende rassen die aan het feesten zijn. Gwendolyn loopt het balkon op en loert eens voorzichtig onder het gordijn. In het gordijn ziet ze een getinte zwarte cirkel geweven in het gordijn. Hieraan vast zitten acht driehoeken genaaid waarvan er een van goud is. Achter dit gordijn ziet ze nog een gordijn. Het zijn vrij dikke gordijnen en daarachter ziet ze een lege ruimte waar achterin twee deuren zitten. De anderen zijn inmiddels de naastgelegen ruimte ingegaan nadat de zone verdwenen is. Als Gwendolyn langs het gordijn loopt ziet ze dat er nu twee driehoeken van goud zijn. Gwendolyn voelt eens aan de cirkel maar kan er niets aan ontdekken. Ze gaat naar de anderen in de nabij gelegen ruimte. Ondertussen krijgen we de indruk dat Bluebell definitief uit onze wereld verdwenen is.

Ineens springen er figuren van de wandkleden af, vijf gigantische figuren, een Elf, een Dwerg, een Humanoid, een Orc en een Gnome. Aeronal weet er twee bewusteloos te slaan. Ben wordt flink geraakt en trekt zich even terug, hij neemt drie potions of recovery. Gwendolyn raakt ook gewond en neemt ook een potion of recovery. Uiteindelijk weet Ben de laatste Giant af te maken. We besluiten om eerst een korte rustpauze te houden. De Giganten vallen uiteen in een soort droom materie. Ben denkt dat hij wel wat met deze materie kan. Hij creëert op dat moment een avandra's ring. Ben hoort dan wat vallen in de vorige ruimte en vindt daar nog een ring. Een ring van pure energie. Een ring of guarded will. Deze ring gaat naar Thirza en haar sorrowsworn ring gaat naar Ben. Gwendolyn kijkt nog even naar het gordijn maar daar is niets aan veranderd. Toch lijkt er wel een soort van licht door te schijnen. Aeronal bestudeert het eens. Hij denkt dat het kasteel door Freedom gecreëerd is, maar het gordijn moet toch iets met Trilla te maken hebben. We gaan weer naar de andere kamer. En we gaan het balkon op. Dan probeert Ben de deur te ontgrendelen. Dit gaat hem wonderwel goed af. Achter de deur zit weer een grote ruimte. Verdeeld in twee verdiepingen. In de ruimte staan allemaal tafels met eetgerij erop. Een soort keuken. Er loopt een trap naar een balkon en links zit weer een gordijn. Op het balkon is rechts nog een afgesloten ruimte. En in de achtermuur zit nog een deur. In het gordijn zit weer de ring met driehoekjes. En nu zien we drie gouden driehoekjes. Ben probeert de deur aan de achterzijde te openen. Dit lukt hem, maar er verandert niets aan de driehoeken in het gordijn. Ben ziet achter de deur een binnentuin afgescheiden met hekken en glas. Er staan grote bomen in. Ben loopt eens door het gordijn en ziet dat hij op een soort U-vormig balkon uitkomt, met beneden een grote lege ruimte. Er hangen kaarten aan de muren. We gaan de kaarten eens bekijken. Gwendolyn houdt het gordijn open. De kaarten zijn tapijten met allemaal schatkaarten erop geweven. Ben ziet dan een klein kaartje met een magisch aura erop. Het is een kaartje met vakken. In het midden zit een cirkel en er staat een

kruisje in waar Freedom op staat. In alle hoeken staat een kruisje met Nightmare architectuur. Als we de kaart bekeken hebben, verschijnen er munten en edelstenen. Deze verbinden zich met elkaar en vormen een Draak die aan wil vallen.



Als we nu op de kaart kijken zien we dat we in de ruimte midden links zitten en niet in de middenkamer. We kijken eens naar de Draak en vallen aan. Als de Draak flink gewond raakt splijt de draak in twee kleinere Draken. Deze kleinere Draken lijken weer heel fris te zijn en de heftige strijd gaat verder. Gwendolyn weet uiteindelijk de laatste Draak af te maken en ze neemt snel een potion. We vinden op de Draken 2.000.000 gp. Tevens vinden we nog sandals of Avandra. Deze gaan naar Ben. Aeronal kijkt weer eens op het gordijn, er zijn nu vier gouden driehoekjes. We besluiten om nu naar de ruimte met de spikes te gaan. Maar de deur naar deze ruimte zit op slot. Ben probeert hem te ontgrendelen. Dan gaat hem goed af. We kijken naar binnen. We zien in de ruimte een vuurplaats. Aan de muren en op de vloer zitten allemaal spikes zoals Ben al eerder heeft gezien. Ben stapt de ruimte in en hij voelt zijn voet naar binnen trekken, richting de achterste muur. Hij weet zich nog net terug te trekken. Hij laat een munt vallen en die vliegt meteen naar de achtermuur. Thirza bestudeert dit fenomeen en ontdekt dat de zwaartekracht naar de achtermuur gaat. Ben wordt nu aan een touw gebonden en gaat weer de ruimte in. Hij hangt nu in de ruimte. De zwaartekracht verandert af en toe van richting. Aeronal kijkt weer bij het gordijn en ziet dat er weer een driehoekje veranderd is. Ben wordt weer terug getrokken.

We gaan nu naar de ruimte aan de andere kant. Ben probeert de deur te ontgrendelen en na een paar pogingen lukt dit. Hij opent de deur en ziet een soort bibliotheek. Kasten vol met planken waar boeken op staan. Ben gaat weer even naar binnen. Er gebeurt niets. Dan ontdekt Ben dat het geen boeken zijn maar kristallen bollen. Aeronal onderzoekt dit, het is wel een soort bibliotheek, maar dan een bibliotheek van dromen. In elke bol zitten dromen, het zijn er honderden. Als je een bol aanraakt ervaar je een droom. Aeronal zoekt een soort register, en in een hoek vindt hij een vierkant soort kristal, en dit lijkt een soort inhoudsopgave te zijn. Hij denkt aan Trilla en alle bollen gloeien op, hier heeft hij weinig aan. Dan denkt hij aan de middelste kamer waar Freedom zich moet bevinden. Dan ziet hij een paar bollen oplichten. Hij pakt een van de bollen en ziet de binnenkant van de ruimte. In de ruimte bevindt zich een sphere, de ruimte is hoog. Er staan vier standbeelden in de hoeken en onder de sphere zit een cirkel met drie sleutelgaten en een kristal in het midden. Hij probeert nog een paar bollen maar weet niet meer informatie te achterhalen. Maar hij begrijpt dat dit de gevangenis van Trilla moet zijn. Dan zegt Thirza: *“Denk aan Leska.”* Er lichten een aantal bollen op. Er zijn er met angstige dromen, maar ook dromen van soldaten die tegen haar op kijken. Maar hij vindt niet wat hij zoekt. Gwendolyn zegt: *“Probeer Khadral.”* Dit lijkt een vreemde reactie. We vinden wat dromen van tijdens zijn leven. Maar daarna is er niets meer over Khadral te vinden. Ben probeert dan Balance. Maar er is niets specifiek over Balance te vinden, alleen mensen die er over gedroomd hebben. Dan probeert Aeronal de Torch. Maar dat zijn voornamelijk dromen over mensen die de Torch willen hebben, Ragesians, Eladrin. Dan ziet hij af en toe mensen die hem dragen, Coaltongue, maar ook andere mensen.

We besluiten om verder te gaan. Dan probeert Ben de volgende deur te openen. Dit lukt. Hij komt in de lege kamer uit die Gwendolyn al eerder gezien heeft. Ben gaat voorzichtig naar binnen maar er gebeurt niets. In het gordijn zien we nu acht driehoekjes. Aeronal onderzoekt de ruimte maar vindt alleen wat magie achter het gordijn. Alleen lijkt het hoogte verschil in de diverse ruimtes niet te kloppen. Maar Ben en Thirza willen niet door de kamer heen lopen dus besluiten we terug te gaan door de bibliotheek en de ruimte waar de Draak ons aanviel, en dan onder het gordijn door richting de keuken. Van daar moeten we naar de tuin. Ben ontgrendelt de deur. Er staan wat bomen en struiken in. Het is een soort binnentuin. Maar als we in de tuin staan heeft het geen effect op het gordijn. Maar als Ben de ander deur naar de lege ruimte opent groeien er allemaal grote doornstruiken voor de deur en ook voor de deur naar de keuken en de bomen komen tot leven. Het wordt weer een heftig gevecht. We zien een grote boom, een Tangling of Roots en drie iets kleinere eiken. Een van de eiken spuwt wat kleine zaadjes uit en die pakken Ben vast. En ook de tweede eik spuugt wat zaadjes uit die Aeronal grijpen. Ze weten weer los te komen. Aeronal slurpt zijn deathspawn potion op. En als alle eiken omleggen krijgt Aeronal een paar flinke kleunen en gaat neer. Uiteindelijk maakt Thirza de Tangling of Roots af. Dan loopt Ben naar Aeronal, haalt een potion of recovery uit Aeronal zijn zak en gooit deze bij hem naar binnen. De doornstruiken gaan weer weg en als we door de deuren kijken zien we op het gordijn dat alle driehoeken goudkleurig zijn. Ben teleporteert met zijn gave een grote boom naar zijn dojo. We besluiten om nu eerst te rusten in het voorraadkamertje in de keuken.



We lopen nu de tuin uit. We gaan weer terug naar de keuken en Ben doorzoekt de ruimte om eens te kijken of hij er nog wat vindt. Hij kijkt in de voorraadkast en hij ziet daar een krat met 24 gaten erin. Er zitten nog een paar potions in. Ze zijn gelabeld maar Ben begrijpt de omschrijvingen niet. Potions tegen vleselijke zwakten? Het zijn er zes maar het zijn drie verschillende soorten. Thirza kijkt er eens naar en ziet dat er twee potions of recovery zijn. Tevens zijn er twee potions of cure critical wounds en twee potions of heal. In de verste hoek van de krat ziet Ben nog een potion waar de dop al van af is. Er staat spider potion op. Ben neemt ze mee en hij drinkt alvast de twee cure critical wounds op. We bedenken ons nu toch wel om toch niet gaan te rusten daar de vijand wel eens nabij zou kunnen zijn.

We besluiten om richting het gordijn te gaan en we tillen het op. In de ruimte die we nu zien staan in de hoeken vier standbeelden, en in het midden is een grote cirkel. Er boven hangt een sphere in alle kleuren van de regenboog. In de cirkel zitten drie sleutelgaten in bloedstenen ornamenten en in het midden staat een kristal. Dit is een groot wit kristal met ook aan een kant een sleutelgat. In het kristal zien we wat bewegen. Van achter een van de standbeelden komt Freedom tevoorschijn. Ze zegt: *“Jullie zullen haar niet bevrijden.”* Ze raakt een standbeeld aan en verdwijnt. Het zijn grote zwartstenen beelden met ertsaderen in de vormen van Dragonborn gekleed in cloaks en hoods. Ben geeft een van de beelden een kleun, hij heeft het idee dat er iets in leeft. En na drie klappen slaat Gwendolyn het beeld in scherven. Dan komt Freedom weer aangesnel en roept: *“Nee!!!”* Ben besluit om het volgende standbeeld aan te vallen. Aeronal valt het derde beeld aan. Ben weet het tweede beeld om te rammen. Dan gaat Thirza neer. Maar ze staat toch weer op alleen een beetje insubstantial. Ben weet ondertussen het derde beeld kort en klein te slaan. En Gwendolyn sloopt het laatste beeld. Freedom wordt nu helemaal hysterisch, ze lijkt wat van haar speciale krachten te verliezen. Maar het gevecht blijft heftig. Uiteindelijk weet Aeronal Freedom om te leggen. Haar geest blijft overeind staan en ze ziet haar spirituele vorm. Ze kijkt eerst blij omdat ze haar lichamelijke vorm kwijt is maar dan kijkt ze verschrikt en slaakt een onhoorbare kreet, en ze verdwijnt. De dolken die ze vast had vervallen tot dreamstof. Hier kunnen we wat voorwerpen van maken. We pakken de twee sleutels die ze nog op zich heeft. Uit het dreamstof maakt Ben Zehir's gloves en Aeronal een cloakwork cowl. We nemen even een korte rust en Thirza heeft haar gewone vorm weer verkregen.

De sphere zwakt een beetje af en wordt transparant. Er zit een gouden Draak in. De sphere verdwijnt en de gouden Draak zweeft nu in de lucht. In het kristal in het midden lijken allerlei dromen langs schieten. Aeronal denkt eens diep na hoe hij een stukje van de ziel van Trilla in de Torch moet krijgen. Meestal gebeurt dit door iemand dood te slaan of iemand moet het vrijwillig afstaan. Thirza raakt het kristal aan en krijgt contact met een droom. Ze zou die droom kunnen ervaren maar het lukt nog niet. Een droom van een duistere wereld. Een groot ravijn en een groot monster. Het is wat Trilla op dit moment droom. Ben steekt een sleutel in het eerste sleutelgat en dit lukt zonder problemen, dan doet hij de overige sleutels in de overige gaten en het kristal gaat pulseren. Het beeld in het kristal wordt duidelijker. We zouden nu in de droom kunnen. Aeronal onderzoekt nog eens het gruis van de standbeelden en ontdekt dat dit van heel oude Trillith geweest moet zijn die de dromen van Trilla hebben beïnvloed. Aeronal concentreert zich op de sleutel van het kristal. Hij denkt dat hij dichtbij de sleutel is maar toch ver weg. Zouden we dan toch de droom in moeten? We besluiten om eerst eens flink te rusten en op krachten te komen.



We zijn weer fris en we besluiten om het kristal aan te raken. We worden de droom in gezogen. We zitten in een woest niemandsland. Het is donker en we zijn in een kloof. We kijken wat om ons heen en zien een grote gouden Draak overvliegen die in zich zelf praat. Er brokkelen fragmenten van de Draak af. Achter ons horen we voetstappen. We kijken om en zien een vrouw in een grote gouden jurk. Ze kijkt naar de Draak en huilt. Ze rent achter de Draak aan. Ze schrikt, ze schreeuwt en blijft stil staan. In de verte achter haar zien we in de lucht een grote zwarte schim. We horen een angstaanjagende schreeuw en de vrouw valt om. De schim is meteen weer weg. Thirza gaat naar de vrouw en wil haar overeind helpen. Aeronal probeert te vliegen maar dat werkt niet meer. Thirza vraagt aan de vrouw of ze Trilla is. Ze komt overeind met behulp van Thirza. Ze kijkt schuchter, bang. Ze zegt dat ze Trilla is. Ze is

zich bewust dat ze lang in slaap gehouden is. Thirza vertelt dat Freedom verslagen is. Ben legt uit wat er gebeurd is. Ze is niet overtuigd en zegt dat ze al zo lang droomt dat ze het verschil tussen droom en werkelijkheid niet meer ziet.



Aeronal vraagt over de schreeuw, maar hier heeft ze geen antwoord op. Het is deze wereld. Thirza zegt dat dit haar droom is, maar dat begrijpt ze niet. Ze kijkt erg argwanend, ze lijkt wel bang van ons. Ze denkt dat zij de gouden Draak is maar ze kan zichzelf niet vinden. De maan is in het oosten en als ze daar is ontploft hij en is in het westen. Ben vraagt hoe wij duidelijk kunnen maken hoe wij van goede wil zijn. Maar ze is moeilijk te overtuigen. Ze loopt langzaam weg. Ze zegt over het zwarte monster: *"Rennen, het vernietigt alles."* En weg is ze. We zien haar verderop tegen een rots zitten. Ze zegt: *"Laat deze nachtmerrie ophouden, laat mij maar sterven."* Aeronal zwaait met de Torch en ze kijkt verbaasd. Ze voelt eraan en zegt: *"Ik voel een deel van mijzelf."* Ze vervolgt: *"Als dit jullie?"* Ze kijkt verbaasd en verward. Aeronal loopt met de Torch naar haar toe. Ze raakt hem aan en zegt: *"Als jullie hier zijn, zijn jullie geen Trillith, geen droom."* Thirza zegt dat we de wereld moeten bevrijden van de Trillith. Ze vertelt: *"Ik dacht dat jullie nachtmerries waren. Als jullie hier zijn, zijn*

jullie van de echte wereld. Kunnen jullie mij hieruit helpen? Ga mee." We lopen achter haar aan. Ze vertelt verder: *"Ik weet niet hoelang ik al probeert de Draak in te halen. Als ik de hoop opgeeft wordt het monster sterker."* Ze loopt nog steeds naar de gouden Draak. Ze zegt: *"Een tijdje geleden is de maan in het oosten ontploft. Daar moeten we heen. Daar is het gebeurd."* We rennen door de kloof en zien in de verte een lichtpuntje. Ben loopt snel door en Gwendolyn rent er achter aan. Aeronal is lekker bezig maar hij komt niet dichterbij. Maar Thirza weet ons weer verder te brengen. Trilla begint meer te praten. *"Als het fout gaat moeten jullie er uit zien te komen, maar jullie moeten wel mijn lichaam vernietigen. Ik wil niet dat er nog meer nachtmerries verschijnen."* Ben weet ons weer verder te brengen. En ook Gwendolyn weet echt haar top te behalen. Ook Aeronal is nu goed bezig. Maar Thirza glijdt uit. Maar we komen langzamerhand verder. We komen aan de rand van de kloof. We staan nu bij een grote klif. Er is hier een gigantische bolvormige krater met stukken van de maan er in. Achter de krater lijkt de wereld op te houden. Trilla zegt dat hierachter de bevrijding moet zijn. In de verte horen we weer de schreeuw van het monster. Trilla lijkt nu weer een stuk vrolijker. Ze zegt dat we van brokstuk naar brokstuk moeten gaan om uiteindelijk de sleutel te vinden. Ze geeft ons beperkte vliegmogelijkheden. We zien een gigantische wolk met duistere energie en het lijkt in de vorm van een Draak te zijn. We horen weer een schreeuw en het lijkt alsof krater splijt. Ben weet voorzichtig verder te komen. Gwendolyn volgt hem. Dan doet Aeronal een volgende poging en ook dat lukt. En ook Thirza gaat vrolijk verder. Ben neemt nog eens een grote sprong. En ook Gwendolyn weet zich voort te stuwen. Aeronal wordt in haar kielzog meegesleurd maar hij struikelt. De duistere Draak komt onze kant op. Thirza weet met veel moeite de maanbrokken te ontwijken en ze zegt: *"Daar is de rand."* Als we dan op de andere rand komen brokkelt het eerste stuk af en de wolk met de duistere Draak lijkt zich zelf te vernietigen maar is er nog wel. De gouden Draak vliegt voor ons uit en lijkt te gaan landen. Ben weet ons naar het juiste pad te leiden. Gwendolyn helpt ons verder de goede weg op. Maar Aeronal is weer niet standvastig en de duistere Draak komt weer dichterbij. Hij schreeuwt weer. Thirza springt weer verder. Ben en Gwendolyn zien een spierwit puntje oplichten op een stuk maansteen. Ben weet nu waar hij heen moet en spurt er heen. En ook Gwendolyn volgt het pad. Aeronal probeert erachter te komen wie de duistere Draak is. Hij heet niet

Destruction maar Annihilation. Een magisch beest. De duistere Draak zoekt een plek om te landen en weer op krachten te komen. Thirza weet ook naar het goede pad te komen. De gouden Draak is geland en lijkt bij de sleutel te zitten. Er loopt een pad heen, er lijken brokstukken over het pad vliegen. Ben is zo goed bezig hij vliegt vrolijk langs de brokstukken. En ook Gwendolyn weet de brokstukken te ontwijken. En zelfs Aeronal lukt het nu. Maar Thirza knalt tegen een rotsblok aan. Annihilation stijgt op en komt weer dichterbij. Ben ziet nu een grote witte sleutel. En ook Gwendolyn ziet de sleutel. De gouden Draak is er naast geland. Aeronal beseft dat dit echt de sleutel moet zijn die in het kristal past. Maar Thirza knalt dan toch weer tegen een rots aan. Trilla komt ook gehavend bij de sleutel aan. De schubben lijken een beetje van de gouden Draak te vliegen alsof de Draak in brand staat. Ben pakt de sleutel. De Draak kijkt naar Trilla en Trilla kijkt naar de Draak. Ze wil de sleutel hebben. Ben geeft de sleutel aan Trilla. Dan staan we ineens weer in de ruimte waar de sphere was. De sleutel ligt naast het kristal. De ogen van de Draak zijn weer open, maar ze hangt nog wel in de lucht. Aeronal draait de sleutel om en opent het kristal. De Draak komt weer tot leven en landt op de vloer. Zij kijkt ons aan en zegt: *"Ik heb het idee dat deze wereld via mij is geschapen. En ik kan hem ook beëindigen."* Aeronal vraagt dan als zij de wereld beëindigd dat wij er uit kunnen komen. Trilla zegt op haar beurt: *"Ik weet niet hoe ik jullie moet bedanken. Ik weet hoe de wereld beëindigd moet worden zonder dat jullie vernietigd worden."* Thirza vraagt dan om een stukje van haar ziel voor in de Torch om Leska te kunnen verslaan. Trilla voelt zich verbonden met de Torch en ze wil ons hier wel mee helpen. Er ligt een beetje besef in haar ogen en ze raakt de Torch aan. Ze smeert wat van haar Drakenbloed in de Torch en gooit er een blast overheen. De Torch wordt ontstoken. Van iedere hoek van de wereld worden nu alle Trillith erin gezogen. Ze worden verbrand door de Torch. Trilla beweegt wat vreemd en we zien een witte waas de Torch in vliegen. Trilla geeft een voldane zucht. De Torch vat weer vlam. Dan zien we alle onderdelen van de Droomwereld om ons heen weg branden. Trilla vervaagt langzaam. Er lijkt en teleportatie plaats te vinden, en even later bevinden we ons weer bij de stad. Echter Gwendolyn ontbreekt. Ze is nergens te zien. Er ligt nog een klein hoopje met edelstenen ter waarde van 1.500.000 gp op de grond. Verder vinden we er nog een helm en een mantel, een stag helm en een mantle of regrets. Maar waar is Gwendolyn gebleven?

Hoofdstuk 11 Het Luchtschip



e zijn weer terug bij de ondergrondse waterval. Thirza vraagt aan Aeronal of hij een sending wil gebruiken om te proberen om in contact met Gwendolyn te komen. Aeronal probeert de sending uit. Hij heeft het idee dat het bericht wel aankomt maar er komt geen reactie terug. Hij denkt dat ze ergens vast zit en magisch afgeschermd is. Dan verstuurt hij een sending naar Trilla en vraagt of zij weet waar Gwendolyn is. Hij krijgt meteen weer een bericht terug.

* Ik weet niet wat er gebeurd is en ik weet ook niet waar Gwendolyn is.
Heb een droom gehad over een Shahalesti bijeenkomst
die ergens op een geheime plek gehouden wordt. *

Thirza kan er geen verklaring voor geven waarom Gwendolyn naar een Shahalesti bijeenkomst zou gaan? Ze wil naar Gate Pass om informatie te vragen. We lopen terug naar Gate Pass. Aeronal loopt onderweg met de Torch te zwaaien. Hij komt erachter dat hij met de Torch kan flitsen. Hij kan al kleine stukjes teleporteren. Thirza zegt dan: *"Aeronal, stop met spelen."* Toch proberen we om een klein stukje met zijn drieën te teleporteren. Met de Torch gaat het zonder schade op te lopen. We komen aan in Gate Pass. Thirza stelt voor om naar het verzet te gaan. Erdan Menash, Rantle en Diogenes zijn nog bezig met de stad veilig te stellen. We blijken maar een dag weg te zijn geweest. De stad is bevrijd, de Ragesians zijn zich aan het terug trekken, in onderhandeling met Erdan Menash. Ook is er een groep bezig met herstel werkzaamheden in de stad. Diogenes komt naar ons toe en zegt dat een uurtje geleden al die kwade geesten zijn verdwenen. Ze krompen en verdwenen ineens. Dan vraagt hij: *"Jullie zijn maar met zijn drieën?"* Thirza legt uit dat Gwendolyn niet meegekomen is met de teleport vanuit de Droomwereld en ze vraagt of hij Gwendolyn gezien heeft, en of hij wat weet over een Shahalesti bijeenkomst. Diogenes verwijst ons naar Lord Shaaladel wat betreft deze bijeenkomst. De bijeenkomst zou bij hem bekend moeten zijn. Hij is nog in de stad. We leggen nog eens uit dat we vanuit de Droomwereld hierheen zijn geteleporteerd. We vertellen over de gebeurtenissen met Trilla. Dan gaan we naar Lord Shaaladel. We komen bij het kamp van Lord Shaaladel aan. We worden snel bij hem gebracht. Thirza begroet hem. Hij is bezig om wat orders uit te delen. Ook Aurana Kiirodel is ergens mee bezig. Hij zegt: *"Ha, de helden van Gate Pass, waar kan ik jullie mee helpen?"* Thirza vraagt of hij Gwendolyn gezien heeft. Hij zegt: *"Ha, die Elf! Nee daar weet ik niets van af."* Het klinkt een beetje smalend. Thirza vraagt naar de Shahalesti bijeenkomst. Maar Lord Shaaladel vindt het hoogst onwaarschijnlijk dat een Elf daarheen is, die heeft daar niets te zoeken. En hij weet ook niets over deze bijeenkomst. Ben heeft het idee dat hij de waarheid spreekt, maar Aurana Kiirodel luistert aandachtig mee. Thirza vraagt dan aan Aurana of zij weet waar Gwendolyn is, en of ze iets gehoord heeft over de Shahalesti bijeenkomst. Aurana ontkent het, zij weet nergens van. Een Elf naar een Shahalesti bijeenkomst, dat is toch niet logisch. Ben komt er niet achter of zij de waarheid spreekt. Ben probeert het nog eens maar ze kan, of wil, ons niet helpen. Ze is druk met rituelen bezig. Maar we hebben nu de indruk dat er toch wel meer aan de hand is.

Gwendolyn komt bij in een cel. Ze is haar wapenuitrusting kwijt en is gekleed in een eenvoudige witte jurk. Haar lange haar is kortgeknipt. In de cel naast haar ziet ze nog een vrouwelijke Elf zitten. Ze ziet allemaal Eladrin om de cel heen staan. Er staat een vrouw bij die zegt: *"Jij hebt mijn dochter vermoord! Jij moet nu ook sterven."* Gwendolyn beseft dat dit de moeder is van het meisje die zij neerschoot in Gate Pass bij de aanval van de Trillith Desire. Gwendolyn zegt tegen de vrouw: *"Het spijt me wat ik heb gedaan. Dit kan ik nooit meer goed maken. Ik ben bereid om mijn gerechte straf te ondergaan."* De vrouw zegt daarop: *"Ze moeten je hoofd eraf hakken."* Gwendolyn antwoordt: *"Als u denkt dat dit voldoening geeft, laat dit dan gebeuren."* Er komt een Eladrin vrouw naar de cel en geeft Gwendolyn een stuk papier en een pen. Ze zegt: *"Je kunt nog een afscheidsbrief schrijven naar je vrienden. Wij zorgen er voor dat ze deze brief krijgen."* Gwendolyn schrijft de brief en geeft hem af. Even later wordt de cel

geopend en Gwendolyn wordt naar een soort rechtszaal gebracht. Ze wordt in een force cage gezet. Er komt een stevige Eladrin vrouw naar binnen met een grote bijl. Gwendolyn beseft dat ze deze ruimte niet levend verlaat. Er zitten twee vrouwelijke Eldadrin aan een bureau die als rechters fungeren. Gwendolyn wordt beschuldigd van moord op het jonge Eladrin meisje. Iedereen weet wel argumenten aan te dragen om Gwendolyn schuldig te verklaren. De moeder van het meisje eist als laatste dat Gwendolyn onthoofd wordt. Dan mag Gwendolyn nog een laatste woord richten ter verdediging: *"Ik beken schuld, ik heb het kind gedood. Ik kon er niets aan doen, ik was verblind. Maar ik had niet mogen schieten. Ik accepteer mijn lot. Onthoofd me maar."* Dan gaat de deur open.

We graven eens in ons geheugen. Er zijn wel Shahalesti groepen die wat harder tegenover Elfen staan. Een soort radicale Eladrin. We weten wel dat Gwendolyn een meisje heeft neergeschoten in Gate Pass. Daar zat ze mee. Dat blijkt een Eladrin kind te zijn. Thirza graaft in haar geheugen waar dit heeft plaats gevonden. Het was ergens in de stad bij het standbeeld in de buurt. Maar verder komt ze niet. Ben ontdekt dat er fanatieke Eldadrin afsplitsingen zijn die een eigen rechtssysteem hebben, van oog om oog tand om tand. Aeronal weet dat dit vooraanstaande Eladrin families zijn. En hij weet dat Aurana daar ook familie van is. De Eladrin zelf hebben er geen moeite mee. Alleen de buitenwereld vindt dit maar niets. Thirza informeert eens naar die groepering en ze wordt via via naar het oostelijk district gestuurd. Ben ziet een groep Eladrin bij de stadsmuur staan. Aeronal weet wat informatie te halen dat deze groeperingen een soort cultus vormen, maar dan ergens in een afgelegen steegje. Thirza vraagt nog eens wat rond, ze mengt zich in het groepje Eladrin. Ze wordt aangesproken dat er wat aan de hand is met een Elf. Ben ontdekt verderop een verlaten warenhuis. Hij opent de deur en kijkt naar binnen. Er is een tunnel naar beneden. Hij heeft het idee dat Gwendolyn daar wel gevonden kan worden. We gaan naar binnen en zien een fraai uitgehakt gangenstelsel dat naar beneden loopt. In de verte horen we stemmen, alsof er luid gepraat wordt. Ben luistert eens aandachtig. Hij hoort een soort van pleidooi gehouden worden door een luide stem. Hij hoort zo nu en dan: *"Die Elf!"*

Ben zegt nu dat we haast moeten maken. We gaan verder naar beneden en we zien bij een deur twee plantachtige wezens staan. Het zijn grote opeenhopen van bladeren, takken en doorns. Ben probeert er mee te communiceren. Ze antwoorden: *"Maak u kenbaar."* Ben vertelt wie we zijn en dan komen ze op ons af. Het gepraat vanachter de deur wordt wat luider, en het lijkt wat gehaast te klinken. Na een goede actie van Aeronal vallen de planten in slaap. We slepen de planten in de hoeken en Ben onderzoekt de deur. Hij hoort nu dat er een beschuldiging over moord op een klein meisje wordt uitgesproken. Er wordt gevraagd of de verdachte nog een laatste woord wil richten. Dan hoort hij een bekende stem zeggen: *"Ik beken schuld, ik heb het kind gedood. Ik kon er niets aan doen, ik was verblind."* Ben weet het slot te ontgrendelen en hij gooit de deur open. We kijken een grote zaal in waarin wat banken staan opgesteld. Er spreekt iemand. Gwendolyn staat in een force cage. Naast haar staat een dame met een grote bijl, een executioner, geflankeerd door vier boogschutters. Er zitten twee Eladrin vrouwen achter een bureau. Bij een deur staan twee bewakers. Daarnaast staat een vrouw gehuld in sluiers. Er staan ook twee Angels in de ruimte. Bij de deur staan nog twee bewakers. De zaal zit vol met Eladrin. Gwendolyn is van haar wapens ontdaan, het haar kortgeknipt en ze heeft een eenvoudig gewaad aan. Thirza roept nu: *"Stop deze onzin, na alles wat wij gedaan hebben. Het is schandelijk. Het was een ongeluk."* Een van de



bewakers schrikt maar de andere zegt: *"Niet storen, we zijn met een rechtszaak bezig."* Een van de dames achter het bureau zegt: *"We zijn hier met een Eladrin aangelegenheid bezig. Het vonnis is nog niet uitgesproken, maar als jullie deze zaak verstoren wordt het vonnis voltrokken."* Ben stormt naar binnen en valt aan. Gwendolyn roept nu naar haar vrienden: *"Gooi jullie leven niet weg. Trek jullie terug."* Alle Eladrin richten hun aanval nu op Gwendolyn. De gesluierde vrouw roept nu: *"Dood haar."* Aeronal stuift nu naar voren. We worden ingesloten door de bewakers en de boogschutters. Thirza komt nu ook de zaal binnen en de boogschutters richten nu hun pijlen op Thirza. Gwendolyn roept nog: *"Vlucht nu, voor het te laat is. Laat dit maar gebeuren."* Gwendolyn valt op haar knieën van pijn. De executioner rent op Gwendolyn af, heft haar bijl. Gwendolyn buigt haar hoofd naar voren. Haar hoofd wordt afgehakt. Ze zakt ineen en ze sterft ter plekke. De Eladrin beginnen enthousiast te juichen. De force cage is nu weg. De Angels spreken nu: *"Het recht is gedaan, Eladrin ga terug naar jullie huizen."* En ze verdwijnen. De boogschutters laten hun boog zakken en zeggen: *"Het recht heeft gezegevierd, jullie kunnen de restanten meenemen."* De gewone Eladrin beginnen de zaal te verlaten. De bewakers bij de deur doen een stap opzij en zeggen: *"Iedereen die de zaal wil verlaten kan dat nu doen."* Ben loopt door de deur. De bewakers zeggen: *"Het Eladrin recht heeft gesproken, neem er vrede mee."* Ben stormt nu op de Eladrin af en doodt de gehele groep. De gesluierde vrouw schrikt en loopt de andere ruimte in. Een van de vrouwen achter het bureau roept: *"Houdt jullie in of het Eladrin recht zal ook jullie treffen,"* en ze gaat ook de andere ruimte in. De andere zegt: *"Vrede en geluk en houdt jullie in anders zal het Eladrin recht jullie treffen."* De executioner knielt heel even, prevelt een gebedje en staat weer op en gaat ook richting de andere ruimte. Een van de dames roept: *"We gaan zo als jullie nog mee willen kom dan."* De bewakers bij de deur lopen nu richting Ben en kijken hem hoopvol aan. Thirza kijkt in de ruimte waar de dames in gevlucht zijn en ze ziet een stenen vertrek. Ze teleporteert de ruimte in. Ze ziet in de ruimte drie kooien met in een van de kooien een paaltje, wat er bekend



uitziet. In een andere kooi ziet ze een vrouwelijke Elf geketend aan de muur. De vrouw met de sluiers loopt nu op Thirza af en zegt: *"Ik heb dit zo niet gewild, alleen mijn dochter maar."* De boogschutters beginnen nu ook de ruimte in te gaan. Een van de boogschutters zegt: *"Laat deze grievende moeder gaan, ze rouwt alleen om haar dochter."* Maar Thirza is ontketend. Na een felle strijd weet Aeronal de strijd te beëindigen. Thirza vraagt aan de Elf in de kooi wie ze is. Ze zegt: *"Ik ben Maehren. Ik ben aangezien voor de vrouw die zojuist geëxecuteerd is. Kunnen jullie mij bevrijden?"* De cel wordt geopend en ze vertelt verder: *"Ik ben met het bevrijdingsleger uit Seaquen meegekomen, en ik zit nu bij het verzet."* Ze loopt naar een kist en wil haar spullen pakken. Ben controleert het en dan neemt hij ook de spullen van Gwendolyn

mee die in een andere kist zitten. Het lichaam van Gwendolyn wordt ook meegenomen. Maehren wil met ons mee gaan naar het verzet. Dat vinden we prima.

We verlaten het pakhuis, sluiten het af met een magische vergrendeling en gaan terug naar het verzet. We lopen nog langs het groepje Eladrin dat buiten staat. We komen bij het verzet en Diogenes komt naar ons toe. Hij vraagt: *"Hebben jullie Gwendolyn gevonden?"* We vertellen wat er gebeurd is en we vragen of hij een ruimte heeft om met het lichaam van Gwendolyn aan de gang te kunnen gaan om haar eventueel weer tot leven te wekken. Hij stelt een ruimte ter beschikking en stuurt een acoliet met ons mee om te assisteren. De acoliet voert zijn ritueel uit en dan kan Thirza met Gwendolyn haar geest spreken. Gwendolyn antwoordt op de vraag of ze wil terugkeren: *"Ik heb er vrede mee, laat mij maar rusten. Dan heb ik die verschrikkelijke nachtmerries niet meer over dat arme meisje."* Thirza probeert haar nog te overtuigen om toch terug te keren maar Gwendolyn wil niet meer. Ze wil begraven worden op het kerkhof in Seaquen met uitzicht op haar kamer. Dan besluiten we om haar te laten gaan. Maehren hoort het gesprek aan en biedt zich aan om Gwendolyn te vervangen. Ze vertelt: *"Ik heb op Gabal's School of War gezeten en ben invoker geworden. Tijdens de invallen van de Inquisitors ben ik verraden en naar de Scourge gebracht. Door jullie tussenkomst ben ik gelukkig weer bevrijd."*

Thirza wil het verzet inlichten over het gebeuren met de Eladrin. Diogenes zegt: *"Jullie hebben het pakhuis beveiligd. Dit was een soort van cultus. Als we er niets meer over horen van de Shahalesti dan zwijgen we er over. Als de Shahalesti er op terug willen komen kan ik het redigeren naar een groep extremisten, en anders zal ik proberen het te regelen met hen."*

Dan komen Erdan Menash en Generaal Danava binnen. De gesprekken over de terugtrekking van de Ragesians verlopen goed. Generaal Danava vertelt wat hij gehoord heeft van zijn onderofficieren. *"Keizerin Leska heeft een nieuwe alliantie gevormd met Pilus van de Monastery of Two Winds. Hij is met zijn luchtschip naar Seaquen gevlogen maar is weer terug gegaan. Dit is een kwaadaardig schip. Het kan grote schade aanrichten. Dit mag niet gebeuren. Ik snap niet dat Leska hier mee in zee is gegaan. Pilus heeft contact gehad met de leider van Ostalin, Khagan Onamdamin. De Khagan heeft een leger op het schip gezet. Waarschijnlijk om het grondgebied van Ostalin uit te breiden naar Seaquen. Ik weet dat jullie van het verzet zijn. Jullie moeten dit luchtschip tegenhouden anders wordt Leska te machtig. Dan is Ragesia niet meer te stoppen."*

Dan komt er nog iemand binnenrennen. Een man met reiskleding aan. Hij zegt: *"Sorry, maar ik heb nieuws vanuit Seaquen. Het Lyceum heeft gezien dat er een luchtschip aankomt. Met een paar dagen is het boven de stad. Onder de stad is een gemaskerde priester aan het rondstruinen in de verzonken gevangenis. Jullie moeten naar Seaquen gaan om te kijken wat er hier gebeurt."*

Erdan en Diogenes zeggen dan dat we terug moeten gaan om daar hulp te bieden. Gate Pass is nu gered. We denken er over om toch een deel van het leger van Seaquen in Gate Pass te laten om eventueel de Ragesians of de Shahalesti geen reden te geven om alsnog Gate Pass te bezetten.

De grootte van het leger wat aan boord van het luchtschip zit is niet bekend maar zal een paar duizend man zijn. In Seaquen is nog wel een leger aanwezig, een paar duizend man en Dassen heeft ook nog een leger ter beschikking. We besluiten om een sending te sturen naar Seaquen of ze nog een leger nodig hebben. Simeon stuurt een sending terug:

* Het Lyceum heeft niet veel manschappen. Is de Torch opgeladen.
Zo ja leger op luchtschip teleportereren. *

We vragen nu aan de leider van het bevrijdingsleger, Basil Goodfellow, of hij de manschappen die hij kan missen buiten de stad opstelt, dit zijn er ruim 2.000 man. Dan sturen we een sending naar Dassen. Lord Gallo stuurt ook meteen een sending terug:

* Omdat jullie mij geholpen hebben, ga ik met mijn landheren om de tafel zitten om een leger samen te stellen om jullie te ondersteunen. *

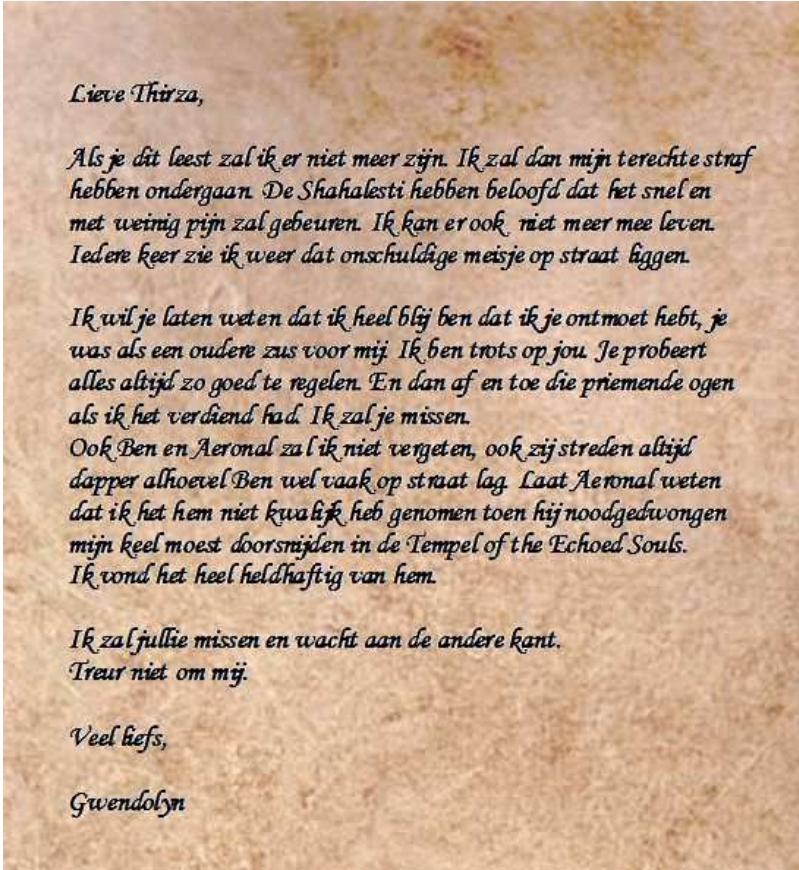
Aeronal stelt voor om het leger te verzamelen net buiten Bresk.

Erdan licht Rantle in over ons vertrek. In Dassen wachten ze op onze komst. Van Diogenes krijgen we nog een gift mee. Een belt of vim.



We willen een plekje opzoeken om te slapen voordat we met het leger naar Dassen gaan. We willen buiten het kamp van het verzet een goede herberg opzoeken om van een goede nachtrust te genieten. Vlak voordat we bij de herberg zijn komt er in paniek een bewaker aanrennen. Hij herkent ons en brabbelt wat. We weten hieruit op te maken dat een Half-Elf vrouw uit het niets verscheen en zijn patrouille heeft uitgemoord. Ze heeft hem laten leven om dit aan ons te vertellen. Als wij niet naar haar toekomen slacht ze nog meer onschuldige burgers af. Ze gebruikt brute kracht en ze deed wat met bliksem. We lopen in de richting die de soldaat ons wees en we zien daar iemand staan, omgeven door lijken van soldaten. Ben kijkt eens naar de Half-Elf en ziet iets bekends. Ze zegt: *"Ik zie dat jullie bemoeizuchtige wegen niet veranderen. Maar dit keer zullen jullie niet zo snel ontsnappen. Pilus heeft me sterker*

gemaakt. Jullie zullen Pilus nooit bereiken." En ze splitst zich in vijven. Ben herkent haar als Caela, maar die was toch dood? Nu ze gesplitst is lijkt het wel alsof de diverse delen doorzichtig zijn. Na een paar rake klappen van de dames valt Aeronal in slaap. Ben schopt Aeronal wakker maar na een welgemikte klap gaat Aeronal neer. Thirza gooit een potion bij Aeronal naar binnen. Maar hij krijgt weer een klap en ligt weer omver. Thirza weet Aeronal weer overeind te krijgen. En dan gaat Aeronal voor de derde keer neer. Een van de Caela's begint Aeronal te fouilleren en roept: *"Waar is dat ding?"* en verdwijnt. Dan komt Aeronal ineens weer bij. Uiteindelijk weet Thirza de laatste Caela af te maken. Ben zegt tegen Aeronal dat het lijkt dat ze hem moest hebben om de Torch te zoeken. Maehren krijgt wat oude spullen uit de spullen van Gwendolyn. Aeronal krijgt een deathspan potion. Er valt een briefje uit.



Lieve Thirza,

Als je dit leest zal ik er niet meer zijn. Ik zal dan mijn terechte straf hebben ondergaan. De Shahalesti hebben beloofd dat het snel en met weinig pijn zal gebeuren. Ik kan er ook niet meer mee leven. Iedere keer zie ik weer dat onschuldige meisje op straat liggen.

Ik wil je laten weten dat ik heel blij ben dat ik je ontmoet hebt, je was als een oudere zus voor mij. Ik ben trots op jou. Je probeert alles altijd zo goed te regelen. En dan af en toe die priemende ogen als ik het verdiend had. Ik zal je missen.

Ook Ben en Aeronal zal ik niet vergeten, ook zij streden altijd dapper alhoewel Ben wel vaak op straat lag. Laat Aeronal weten dat ik het hem niet kwalijk heb genomen toen hij noodgedwongen mijn keel moest doorsnijden in de Tempel of the Echoed Souls. Ik vond het heel heldhaftig van hem.

Ik zal jullie missen en wacht aan de andere kant. Treur niet om mij.

Veel liefs,

Gwendolyn

Thirza leest het briefje voor en Ben vraagt dan verbaasd: *"Staat het er werkelijk in dat ik vaak op straat lag?"* En Thirza spreekt even later Aeronal erop aan dat zij er niets van wist dat hij Gwendolyn de keel heeft doorgesneden. Maar tocht pinkt Thirza na het lezen van de brief een traantje weg.

We kijken eens of we op de lijken van de diverse Caela's wat buit kunnen maken. We vinden een paar schoenen, een paar bracelets een circlet en een paar astral diamonds ter waarde van 4.500.000 gp. De schoenen zijn een paar boots of Elvenkind, de circlet is een circlet of indomatibility, deze gaat naar Maehren. De bracers zijn skull bracers. De skull bracers gaan naar Thirza. De bracers van Thirza gaan naar Aeronal. En de bracers van Aeronal gaan naar Maehren. Ben vraagt of we misschien met het masker contact met Pilus moeten opnemen. Hij wil hem vragen waarom hij ons eerst hielp en nu partij voor de vijand kiest. We zoeken een rustig plekje en Ben pakt het masker en Thirza roept Pilus op. We horen een stem die klinkt wat zwaarder. Hij zegt: *"Dat duurde lang. Ik dacht dat jullie het masker hadden weggegooid."* Thirza vraagt waarom hij tegen ons is. Hij zegt: *"Ik ben niet tegen jullie hoor, ik ben alleen voor de Torch. Daarom heb ik Caela op jullie afgestuurd."* Hij vertelt: *"Ik heb voor Leska gekozen omdat die sterker is als het slappe verzet uit Seaquen."* Verder wil hij hierover niets kwijt. Wel zegt hij: *"Ik heb gekozen voor onsterfelijkheid."* Hij verbreekt het contact. Aeronal vernietigt het masker meteen om te voorkomen dat Pilus via het masker nog wat over ons kan achterhalen.

Ben focust zich eens op de vervormde stem. Aeronal denkt dat er iets arcanisch mee gebeurd is. Maar meer kunnen we er niet uit halen. We besluiten om nu de herberg in te gaan en te gaan slapen na eerst van een borrel te hebben genoten.

De volgende dag staan we weer fris op. Rantle komt tijdens ons ontbijt op ons af en zegt: *“Hier zijn jullie. Nog even en de troepen staan klaar bij de westelijke poort.”* Hij heeft nog 200 man geselecteerd om zijn leger aan te vullen, en ook wat Ragesians hebben zich bij hem gevoegd. Verder is Generaal Danava zich nu aan het terugtrekken met zijn troepen. We vertrekken naar de poort. Na een uurtje komen we bij ons leger. Ze staan klaar. Basil Goodfellow groet ons. We vertellen dat we eerst naar Dassen gaan om het leger uit te breiden met de manschappen van Koning Gallo. En daarna gaan we naar Seaquen om van daar uit naar het luchtschip te gaan. We vertellen dat we de Torch hiervoor gebruiken. Hij heeft nog een paar magiërs klaar staan om te assisteren bij de teleport, maar die hebben we niet nodig. Aeronal maakt de Torch klaar. Het leger maakt zich klaar voor vertrek. Maar sommige mensen staan toch wel vreemd te krijgen. Aeronal concentreert zich op de Torch. Hij voelt dat hij verbinding heeft met al de mensen om zich heen. Er komt een kolom van vuur uit de Burning Sky aan en voor we het weten staan we voor Bresk. Het complete leger is meegekomen. Aeronal stopt de Torch weer weg. Het is hier wat koeler als in Gate Pass. Basil Goodfellow vraagt: *“Is dit Bresk?”* Er komt een Knight aangereden Hij zegt: *“In naam van Koning Gallo groet ik jullie. Jullie moeten wel de helden van Gate Pass zijn.”* Hij herkent Thirza en Ben. Het is Lord Dashgoban. Hij wijst waar we Koning Gallo met zijn leger kunnen vinden. Wij gaan daarheen en zien een groot leger klaar staan. Koning Gallo omhelst ons. Hij vertelt dat het land weer opgebouwd wordt. Onze nieuwe groepsleden worden aan hem voorgesteld. Hij wil ons graag helpen omdat Seaquen aangevallen gaat worden. We vertellen dat de aanval komt uit de richting van Ostalin. Van Khagan Onamdaming samen met Pilus in zijn luchtschip. We vertellen wat we weten over Pilus. We leggen uit hoe we hier met het leger zijn gekomen. Hij is nu echt onder de indruk. Hij vertelt dat er een grote groep strijders klaar staat. Lady Timor heeft wat magiërs te paard ter beschikking gesteld. Hij heeft in totaal zo’n 1.000 man ter beschikking. Vanaf hier vertrekken we naar Seaquen. De legers worden samengevoegd. Ze kunnen opmerkelijk goed met elkaar overweg. Er staat nu een kleine 3.000 man bij elkaar. Aeronal pakt de Torch weer en even later staan we met zijn vieren in een kooi. Aeronal heeft wel het idee dat het leger in Seaquen staat.

Maar helaas wij staan in een cel. Hoe kan dat? In de ruimte buiten de cel zien we een Dragonborn en drie Half-Orcs in rood plaatstaal. En tussen ons in staat een teleport trap! De kooi ziet er niet al te stevig uit. Ook de hut waar we in zitten ziet er niet solide uit. Aeronal probeert met de Torch weg te teleporteren maar we staan nog geen tel later weer in de kooi. Ben probeert met zijn krachten om de zuil te teleporteren naar zijn kamer in ons huis maar dat lukt niet. Alsof iemand, misschien wel van heel dichtbij dit tegenhoudt. Ben ontgrendelt het slot en opent de celdeur. De Dragonborn komt nu aangestormd en ook de Half-Orcs komen op ons af. Na enige minuten gaat Maehren neer. Maar ze weet zichzelf weer overeind te krijgen. En even later weet Maehren de strijd te beëindigen. De teleport trap lijkt uitgewerkt. Thirza pakt de Torch van Aeronal af en gebruikt hem. We komen nu weer bij het leger. We zijn bij het vluchtelingenkamp. We horen dat het nog wel twee dagen duurt voordat het luchtschip er is. We besluiten om eerst naar het Lyceum te gaan om te overleggen met Simeon.



Thirza koopt een bag of holding om de Torch in op te bergen. Ze weet hem voor 800 gp te kopen. We zien dat de stad zich aan het prepareren voor de komende slag. Overal lopen soldaten rond. We lopen rond ons huis en besluiten om eerst Gwendolyn te begraven. We spreken een doodsgraver aan om dit te regelen. We nemen afscheid van Gwendolyn. Thirza spreekt nog even een korte rede uit: *“Gwendolyn, rust zacht.”* We bekijken daarna de staat van ons huis. Thirza inspecteert de kelder. Deze is flink uitgebreid. In de dojo ruimte van Ben staat een grote boom. De toren wordt geïnspecteerd door Aeronal. Thirza bestelt wat

martelwerktuigen voor haar kelder. Een iron maiden, een kruis en een trekbank. Tevens wil ze wat zwepen hebben. En dan bekijkt ze de riante badkamer. Maehren vraagt of ze hier ook mag wonen. Thirza stelt Gwendolyn haar kamer beschikbaar. Maehren vraagt om een eenvoudige indeling om wat spreuken te kunnen oefenen en een altaar.



Dan gaan we naar Simeon. We worden meteen binnen gelaten en bij Simeon gebracht. Hij ziet meteen dat er een nieuw lid is in de groep. Maehren wordt voorgesteld. Simeon heeft begrepen dat het goed is gegaan in Gate Pass. Dan vertelt hij dat er in Seaquen mensen hun gaven zijn kwijtgeraakt. En sommigen hebben een andere kleur ogen gekregen. Thirza vertelt dat de Trillith verslagen zijn en Trilla weer wakker is. Hij zegt dan dat we naar Crystin moeten gaan om hier over te praten. Dan hebben we het over de dreiging van het luchtschip. Simeon vertelt dat het nog een dag of twee duurt voor dat Pilus hier is met het schip. Dan weten we waar we het leger heen moeten teleporteren. Verder vertelt hij over een gemaskerde magiër en een aantal monniken die in de onderwater gelopen tempel rondlopen. Hij vraagt of we daar eens op onderzoek willen gaan. Thirza vraagt wat we moeten doen om het luchtschip aan te vallen. Het bevrijdingsleger moet naar het luchtschip gestuurd worden om het leger dat aan boord is af te leiden en dan moeten wij op zoek gaan naar Pilus en hem afmaken. Aeronal vraagt naar de scimitar van Rhuarc. Maar daar zijn de magiërs nog steeds mee bezig. Er zitten twee stenen in met zielen, er ontbreekt er een. Aeronal zegt dat die gebroken is. Simeon denkt dat daar waarschijnlijk de ziel van Drakus Coaltongue in heeft gezeten. Hij is vermoord met de scimitar. Hij wil er nog onderzoek mee doen en dan kunnen wij de scimitar terugkrijgen.

We gaan nu eerst naar Crystin. Aeronal roept wat paarden op. Onderweg naar het kamp zegt Thirza dat Maehren geen spinnenwebben in haar kamer moet maken. Maehren zegt tegen Thirza: *“Je mag mijn kamer wel bekijken hoor. Mag ik dan jouw kelder zien?”* Thirza antwoordt: *“Ik hoef jouw kamer niet te zien hoor. Maar je mag gerust mijn kelder zien. Dan kun je ook als eerste kennismaken met mijn speeltjes.”* We komen bij het vluchtelingenkamp aan en Crystin ontvangt ons. Maehren wordt voorgesteld. En er wordt over het luchtschip gesproken. Dan vraagt Thirza hoe het met haar is. Het gaat goed met haar, Ze hoort nog maar één stem die met haar praat. Een soort van tweede ik. Die vertelt over de visioenen. We vertellen wat er gebeurd is met Trilla. Zou dit hiermee te maken hebben? Crystin vraagt het aan haar tweede ik. De Trillith Foresight is nu met haar verbonden en is geen Trillith meer. Ze is hier blij mee. Dan vraagt Thirza over de onderwater gelopen tempel. Maar Crystin weet hier niet veel van. Met haar tempel gaat het goed. Het kamp is groter gegroeid dan Seaquen. Xavious handhaaft de orde in het kamp. Dan gaan we weer naar ons huis om te slapen. Thirza vraagt aan de huismeester nog eens om een trofee ruimte. We genieten van een welverdiende nachtrust.

De volgende ochtend gaan we naar de onderwater gelopen tempel. Thirza vertelt hoe het er daar uitziet. Na twee uur komen we bij de tempel aan. We gaan naar het dak van de tempel. We bekijken eerst nog de Gargoyles, deze zijn van steen. Dan gaan we naar binnen. We staan in half hoog water. Ben gaat weer vooruit. Hij onderzoekt de ruimte. We zien een dichte deur, een openstaande deur en een gang. Ben kijkt eens rond en luistert. In de kamer met de openstaande deuren hoort hij geluid alsof er iemand door het water schuifelt. Ben wil om de hoek van de deur gluren maar hoort dan: *“Indringers!”* Ben ziet wat monnikachtige figuren. Twee zien er wat stevig uit. De strijd begint. Nadat er twee figuren zijn afgemaakt wordt de andere deur opengegooid en komen er nog drie figuren te voorschijn. Het lijkt wel of het gezicht van de laatst overgebleven figuur uit elkaar begint te vallen. Thirza slaat hem neer. De twee stevige figuren beginnen een grijsachtige huid te krijgen. Het zouden Shapeshifters kunnen zijn. We vinden een ring en een paar handschoenen op de Shapeshifters. De ring is een ring of life, deze gaat naar Maehren. De gloves zijn gloves of the eldrich admixture, deze gaan naar Thirza en haar gloves gaan in de bag. De kamers zijn verder leeg en ook de andere

ruimtes zijn verlaten dus we gaan de gang in en gaan we richting het gat in de vloer. Het water in het gat is verdwenen. Dus Thirza gebruikt haar ring of featherfall om ons beneden te krijgen. Ben en Thirza gaan als eerste omlaag. Halverwege ziet Ben wat tekens op de muur en ook Thirza ziet het. Het is een symbol of stunning. Thirza roept dan: *"Ogen dicht houden!"* Iedereen reageert goed en we komen door een soort waas heen en komen in de grotachtige omgeving. Het is hier warm. We zien de brug. De lavastroom is voorzien van een portaal waardoor de stroom beperkt is. De vloer zit vol met scheuren. Er komt af en toe lava door de scheuren heen. Voor de lavastroom zit een soort groen schild waardoor de hitte wat minder is. In de ruimte staan drie Umberhulks. Weer moeten we er tegen aan. Af en toe stampen de Umberhulks op de vloer en komt er vuur van onder de vloer te voorschijn. Het is een heftige strijd maar Thirza weet de strijd te beëindigen. Thirza onderzoekt het groene schild maar het enige wat ze te weten komt is dat dit dient om de hitte tegen te houden. Maar Aeronal denkt dat het meer inhoud, echter hij doet liever geen poging om het verder te onderzoeken. We gaan de brug over en gaan verder op onderzoek. We komen bij de deur naar de verdere ruimtes. Ben onderzoekt de deur, hij is dicht en op slot. We rusten eerst even uit. Ben ontgrendelt daarna de deur. De volgende ruimte heeft twee deuren. Er staat een tafel met een aantal stoelen. Op de grond liggen een paar slaapmatten. Op de muur staat een bek van een beest. Door de bek zien we de ruimte naar de tombe. Er staan een aantal monks in de ruimte en een met een masker op. Dan zegt de monk met het masker met een proesterige stem: *"Welkom, ik ben hier niet om met jullie te vechten. Ik hoop dat jullie dat ook niet willen."* Ben herkent hem als Longinus, de broer van Pilus. Thirza vraagt wat hij wil. Waarom we hem niet moeten aanvallen. Hij denkt even na en wil dan praten. Hij is door Pilus gestuurd om de portaal te beschermen. Drie van de monks veranderen in Changelingen. Een ervan zegt tegen Longinus: *"Mijn meester, uw broer, dacht al dat u hem zou verraden. Dat kan de meester niet toelaten. Of u helpt ons om hun af te maken of u gaat opzij en laat ons onze gang gaan."* Thirza zegt: *"Je kunt ons ook helpen."* Hij beweegt even en zinkt in de grond. De monks vallen aan. Maehren weet deze strijd te beëindigen. We vinden op de Changelingen wat buit. Twee harnessen en 4.000.000 gp. De harnessen zijn een mindweave stoneweb armor en een starweave robe of usefull items. Thirza roept Longinus. Hij komt te voorschijn. Thirza zegt: *"We moeten eerst eens praten."* Dat lijkt hem heel verstandig.



Longinus doet zijn verhaal, na iedere zin hoest hij of klinkt er een hees geluid:

"Pilus heeft me hier naartoe gestuurd om het portaal te beschermen tegen de Ragesians, waarvan hij zei dat ze het portaal tegen de stad zouden gebruiken. Daarentegen denk ik dat ik Pilus' werkelijke doel heb herkend, naar wat ik zojuist heb gezien. Als hij hier inderdaad is gekomen om de stad aan te vallen, zal het Lyceum zijn eerste doelwit zijn. Ik hou net zoveel van de school als ieder ander en wil het dan ook niet vernietigd hebben. Het is voor deze reden alleen dat ik jullie nu zal helpen.

Wees gewaarschuwd, ik ga jullie niet helpen tegen mijn broer te vechten. Zodra ik deze informatie heb gegeven ga ik weg, en zullen jullie mijn vijanden zijn voor zolang jullie hem proberen te verslaan. Ik kan mijn broer niet toestaan onze principes te verraden, maar tegelijkertijd kan ik hem ook niet verraden. Daarom moet ik mij afzijdig houden.

We hebben allemaal de vernietigende kracht van mijn broer's luchtschip gezien, en ik wil niet dat deze kracht op het Lyceum gebruikt gaat worden. Als dat werkelijk zijn doel is, biedt ik jullie dit aan."

Longinus kijkt ons aan, en blijft even bij Aeronal hangen. Hij geeft hem een scroll, clairvoyance / clairaudience, en een soort focusobject, een tweezijdig masker met één oog in het midden, met daarbij de woorden:

"Jij ziet krachten hier aan het werk die anderen niet zien. Gebruik dit om die krachten te gebruiken... Of om ze je eigen te maken. Pas wel op dat je het werkelijke niet voor het geestelijke aanziet..."

Hij vertelt verder:

"Deze magmarivier en het portaal zijn gericht op de heuvel waar het Lyceum op ligt, en de lucht erboven waar Pilus' schip moet vliegen. Gebruik deze scroll om te zien waar het schip zich precies bevindt."

Hij kijkt Aeronal weer aan.

"Hier heb je twee keuzes. Focus óf met de Torch om het portaal te openen, of gebruik het masker om je gedachten te sturen om het portaal te beheersen. Wat je ook doet, ik zorg dat de bescherming die nu over de rivier is uitgesproken verwijderd wordt. Door te focussen kan je er voor zorgen dat de buiten-planeaire energieën door het portaal schieten. Als je dit goed timed, kan je hiermee het oog van het schip uitschakelen. Als je mist... wil je de stad aan het einde van de dag niet meer zien... Dit is alles wat ik jullie kan vertellen. Ik kan jullie geen geluk wensen..."

Longinus spreekt een bezwering uit en meteen voelen we dat het hier verschrikkelijk heet begint te worden, en dat de magmarivier sneller begint te stromen. We zien vreemde, gezichtloze wezens aan de andere kant van het portaal, maar ze blijven daar netjes zitten. Als we ons omdraaien zien we dat Longinus is verdwenen.

Thirza weet niet of ze Longinus moet geloven. Aeronal bestudeert het masker maar weet nog niet echt hoe hij de energievormen moet besturen, maar langzamerhand krijgt hij wat meer controle over het proces. Ben kijkt eens naar het portaal. Hij ziet een verzegeling. De wezens, die zichtbaar zijn achter het portaal, zijn een soort demonen. Ben voelt een vorm van kwaad uit de wezens opkomen, ze moeten afkomstig zijn van een andere plane. Ben vindt nu dat we moeten vertrouwen op de krachten van de geest van Aeronal. Aeronal probeert het masker en voelt de energieën die hier aanwezig zijn, naast alle elementaire vuur, ziet hij nu beter hoe het in elkaar zit om ze naar zijn wil te buigen. Hij heeft het idee dat we in deze ruimte moeten zijn als het luchtschip gearriveerd is, hier kan deze kracht gebruikt worden om het oog van het luchtschip te vernietigen.

We besluiten om eerst alle ruimten te onderzoeken om te kijken of ze leeg zijn. We gaan eerst richting de ruimte waar de tanks met groene vloeistof staan. Het lijkt alsof hier nog steeds geëxperimenteerd wordt, er liggen allerlei attributen op het bureau die er voorheen niet lagen. De bedden in de slaapkamer zien er beslapen uit. Waarschijnlijk heeft Longinus hier geslapen. We vinden hier nog 8.000 gp. We gaan nu naar de ruimte met de tanks, deze zijn leeg. De lava stroomt hier nog steeds maar het ziet hier ongebruikt uit. Dan gaan we naar de ruimte naar de cellen en de pilaar. De deur is op slot en gebarricadeerd van deze zijde. Ben opent het slot. En hij weet de barricade te verwijderen. Het is goed warm in deze ruimte. De cellen zijn leeg. Het magische aura om de obelisk is verdwenen. Als Ben terugloopt over de brug springt er een gigantische kikker uit de lava en brabbelt wat in een vreemde taal. Ben teleporteert hem in een cel. De kikker weet het hek van de cel open te trappen. Aeronal laat een Marilith verschijnen. Na een korte strijd weet Aeronal de kikker, een Huhoad, af te maken. Aeronal pakt het zwaard van de Huhoad en loopt flinke schade op. Hij hoort nog wat in zijn hoofd: *"Niet waardig."* En het zwaard verdwijnt. Op de Huhoad vinden we voor 3.500.000 aan gems en een necklace of fate.

We besluiten om de Drakenkop in te gaan. Aeronal weet met zijn magie de duisternis te verwijderen en we zien een deur die op slot zit. Ben onderzoekt de deur en opent hem. Er zit een kleine ruimte achter. Er staat een sarcofaag in de ruimte. Ben onderzoekt de sarcofaag. Hij ziet er niets bijzonders aan. Dit moet de tombe van de Pyromancer zijn die hier woonde. Ben opent de sarcofaag en ziet wat botten liggen. Er liggen ook wat ringen en juwelen in ter waarde van 6.000 gp. We laten ze liggen. We gaan terug naar boven naar de ruimte waar de put zich bevindt en willen daar wachten op de komst van het luchtschip. We sturen een

sending naar Simeon om dit te vertellen, maar deze komt niet aan. Dan sturen we een sending naar Crystin met het verzoek om dit tegen Simeon te vertellen. We krijgen een sending terug.

* Het Lyceum is gesloten, het is potdicht niemand daar is bereikbaar. *

Dus we besluiten dan maar om naar het Lyceum te gaan om te kijken wat er aan de hand is. Als we op de paarden stappen krijgt Aeronal een sending van Simeon.

* Het Lyceum is afgesloten door Corbinus. Omdat Pilus heeft gezegd dat hij de stad wil sparen als het Lyceum zich overgeeft. *

Het bericht komt gebrekkig over. Aeronal stuurt een sending terug of we het Lyceum moeten ontzetten. We krijgen een bericht terug.

* Corbinus handelt uit angst voor het Lyceum. Hij heeft een spreuk op zichzelf gecast om het Lyceum te vergrendelen. Ik wil niet dat Corbinus sterft als jullie met geweld de vergrendeling weghalen. *

Dus we moeten proberen om hem te overreden. We rijden naar het Lyceum. De poort is dicht. Aeronal kijkt of hij de poort kan openen, dit lukt hem meteen. Ben controleert het slot, deze is veilig. Thirza zoekt de snelste route richting Corbinus. Maehren rent door het Lyceum om Corbinus snel te vinden. Aeronal kijkt een of hij de magische spreuk kan lokaliseren. Hij vindt het aura van de spreuk. Ben sluipt voorzichtig verder om geen andere magiërs alert op ons te maken. Thirza weet ons zo snel mogelijk bij Corbinus te brengen door de kantine waar wat verschrikte studenten zitten. Maehren kijkt eens naar de studenten en ze ziet er twee richting een deur te kijken. We trappen de deur in en zien Corbinus staan. Hij staart in de lucht, zo te zien om de spreuk intact te houden. Het is een vrij jonge vent. Aeronal probeert Corbinus te bewerken om ons te helpen. Dan doet Ben ook een poging maar faalt. Thirza overbluft hem. Maehren kijkt eens naar Corbinus, ze denkt dat hij dit doet omdat dit het beste voor de school is. Ze stoot Aeronal aan. Aeronal doet nog een diplomatisch verzoek om te stoppen en weet overtuigend over te komen. Ben probeert via de geschiedenis van het Lyceum een beroep te doen op Corbinus en hij luistert. Thirza bluft nog eens flink naar hem en dan geeft Corbinus zijn verzet op. De spreuk wordt afgebroken. Corbinus valt op zijn knieën en begint te huilen: *"Pilus beloofde de stad te sparen! Hoe kon ik dat geloven!"* Ben troost hem en hij wil ons nu helpen. Hij wil ons bijstaan met meerdere studenten en rent weg. Dan komt Simeon aan die ons bedankt. Hij vraagt of het gelukt is in de tempel. We vertellen wat we bereikt hebben in de tempel en dat we het oog van het luchtschip kunnen vernietigen. We vertellen over de ontmoeting met Longinus. Simeon vertelt dat het luchtschip nog steeds onderweg is. Ben vraagt of Longinus te vertrouwen is. Simeon zegt dan dat zowel Pilus als Longinus goede mensen waren, maar Pilus is toch in de fout gegaan. Longinus, als oudste broer, moet toch wel betrouwbaar zijn. Simeon wil het masker eens zien, we gaan met hem naar boven. Het masker wordt onderzocht, het is wel magisch maar die psychische krachten zijn toch niet zo sterk. Aeronal vertelt dan wat hij heeft gevoeld, maar Simeon blijft sceptisch. Hij ziet echter geen kwaadaardige dingen.

We gaan even naar ons huis. Ben vraagt aan Maehren of ze al iets weet voor haar kamer. Ze zegt dat ze geen spinnenwebben mag hebben in haar kamer van Thirza. Ze heeft Thirza aangeboden om haar kamer te bezoeken. Maar Thirza zegt dan weer: *"Kom maar bij mij langs, dan mag je hier wat uitproberen."* Voor de deur van ons huis staan twee grote dozen met tekst: 'voor Thirza' het rammelt in die kisten, het lijkt wel een soort van kettingen.

Dan gaan we snel terug naar de tempel. We verblijven in de ruimte bij de put. Als het ongeveer de tijd is dat het luchtschip arriveert loopt Ben even naar buiten en hij ziet een stipje in de lucht, dat moet het luchtschip zijn. We gaan naar beneden. Aeronal cast zijn endure primordial elements ter bescherming. Ben controleert de ruimtes nog even en Aeronal maakt

zijn voorbereidingen. Hij gebruikt zijn clairvoyance scroll. Hij ziet dat binnen het kwartier het schip in bereik is. Dan gebruikt Aeronal zijn focus. We zien dat hij een beetje van de grond komt en voor het portaal blijft hangen. Hij weet alles uit te pluizen. Wij zien dat hij een beetje licht begint te geven. Dan kijkt Aeronal naar het schip en richt zijn energie erop. Wij zien het portaal openen, een stoot magma gaat dwars door Aeronal en dan dwars door het plafond heen. En ineens houdt het op en het portaal is dicht. Aeronal doet zijn ogen open en komt terug. Wij zien een doorschijnende Aeronal. Het lijkt alsof hij niet meer leeft. Hij is echter gewoon aanspreekbaar maar of het nog de gewone Aeronal is? Zijn lichaam is niet aanwezig, gewoon gesmolten door de lavastroom. Wat moeten we hier mee aan? Thirza vraagt of hij nu zo blijft. Hij denkt van wel maar weet het niet zeker, hij is wel al zijn spullen kwijt. We spreken hier eens over, wat gebeurt er nu met hem. We gaan nu eerst maar naar buiten om te kijken of het schip geraakt is. Het schip brandt waar het oog zat. Dus dat is wel geraakt. Op de grond zien we ook wat verschroeide vegetatie. We gaan nu meteen naar Seaquen terug, naar het leger. Er staat daar nu ook een delegatie uit het Lyceum. Simeon kijkt eens naar Aeronal. We vragen of hij een oplossing weet, maar hij weet ook niet wat hij hier mee aan moet. We vertellen wat er gebeurd is. Simeon vraagt of Aeronal nog wat energie uit het portaal bij zich heeft maar dat weet Aeronal niet. Simeon wil Aeronal wel onderzoeken, maar daar hebben we nu de tijd niet voor. Aeronal besluit dan om met Simeon mee te gaan, daar hij voor ons weinig meer kan betekenen. Dan komt Xavious op ons af en hij vraagt of hij ons kan helpen. Hij vertelt dat er iemand op zoek naar ons is, ene Abraxus, Red, die wil ons wel helpen. Hij gaat hem halen en dan komt hij terug met een Dragonborn barbarian, die zich voorstelt als Red. Thirza vraagt wie hij is. Hij vertelt dat hij een onfortuinlijk iets heeft gehad en zijn spullen zijn geleend door een aantal personen. Hij heeft jaren in de kroeg rondgehangen. Maar hij wil nu weer op avontuur. Xavious vertelt dat het een echte barbaar is. Xavious neemt ons even apart en vertelt: *"Red heeft op het trainingsveld alle oefenpoppen gesloopt, dat is nog nooit gebeurd. Hij heeft ook wat met het dievengilde, daar hebben jullie toch ook wat mee?"* We kijken naar Thirza. Dan biedt Thirza hem een proeftijd aan. Inmiddels is de bag of holding van Aeronal weer verschenen. Aeronal vraagt aan Maehren om zijn bag of holding te openen en het ritueelboek te pakken. Dan valt Thirza uit: *"Ik krijg nog geld van je hoor, hoe krijg ik dat terug. Dit moet dan maar uit de groepspot komen."* Ben is het hier niet mee eens. Maehren valt hem bij. Thirza bitst: *"Jij bent nog niet zo lang bij de groep dus jij hebt nog niets te vertellen."* Thirza eigent zich nu de bag of holding toe met het ritueelboek. We verdelen nog even het geld. Ben en Maehren besluiten dan maar dat Thirza 100.000 gp uit de groepspot krijgt. Dan kan Maehren het ritueelboek gebruiken.

En dan gaan we ons voorbereiden op de teleportatie. Simeon dringt er opaan dat wij moeten proberen om Pilus te vinden en hem uitschakelen. Thirza gebruikt de Torch. Er komt een kolom vuur uit en we worden, samen met het leger, meegenomen. En even later staan we boven op het luchtschip. Er kan wel

een stad op het luchtschip staan, zo groot als het schip is. De vloer van het schip ziet er leerachtig uit. Wij staan aan een kant van het schip en aan de andere kant zien we ook een leger staan met allerlei creaturen, onder andere Giants en Orcs. De legers stormen op elkaar af. Het lijkt wel of een van de Orcs het gezicht van Pilus heeft, maar even later is dit weer weg. We zien twee conische torens die naar beneden het schip in gaat. Dan horen we een gigantische knal, de magiërs zijn met hun magie bezig. Uit het gevecht breken twee Ice Giants los en die stormen op ons af. Thirza beëindigt dit korte gevecht. Thirza stuurt Ben naar de torens om te kijken of er een deur in zit. Ben zegt hier meteen op dat het een doorgang is en geen deur. Red slaat eens op de leerachtige vloer. Aan de beschadiging te zien lijkt het wel



we een gigantische knal, de magiërs zijn met hun magie bezig. Uit het gevecht breken twee Ice Giants los en die stormen op ons af. Thirza beëindigt dit korte gevecht. Thirza stuurt Ben naar de torens om te kijken of er een deur in zit. Ben zegt hier meteen op dat het een doorgang is en geen deur. Red slaat eens op de leerachtige vloer. Aan de beschadiging te zien lijkt het wel

alsof het huid is. Maehren kijkt er een naar en zegt dat dit haast wel iets organisch moet zijn. We gaan langs de torens omlaag. We zien een soort roze vleesachtige structuur, een soort oor. We zien een soort aderen waar een blauwe bliksem doorheen lijkt te gaan die de ruimte verlicht. De lucht begint vies en verrot te ruiken. We lopen over het roze materiaal. De bliksemflitsen van de aderen blijken regelmatig te verschijnen. Dan zien we een fel verlichte plek. Hier om de hoek moet iets zijn. We zien een slingerend pad door een vlakke van groene drab die nogal bubbelt. Er druipt ook groene drab vanaf het plafond omlaag. Aan het eind van het pad zit een deur in de vorm van een soort sluitspier. In de groene drab en ook in de muur zitten nog een aantal wezens die min of meer jammeren en het lijkt dat ze aan het verteren zijn. Het zijn voornamelijk Humans en Elfen, maar ook een Satyr en een Sphinx. Ben snijdt een Elf los en trekt hem naar zich toe. Thirza kijkt er eens naar. En inderdaad ze worden langzaam verteerd. De energie die vrij komt wordt waarschijnlijk gebruikt om het schip in de lucht te houden. Het lijkt wel alsof we in een soort maag zijn. We gebruiken de overland flight om naar de sluitspier te gaan. Thirza gaat voorop en ze is nog maar net op weg en dan schieten er tentakels uit de muur die naar Thirza grijpen. Dan verschijnen er nog vier tentakels. Thirza wordt gegrepen door een van de tentakels. Ze weet zich los te teleporteren. Even later wordt Maehren gegrepen en ze wordt in het zuur gegooid. Maehren denkt eens: *"Brr, dit is toch maar niets, dan zit ik toch liever in de kelder van Th..."*. Ze kruipt het zuur uit. Ben weet uiteindelijk het gevecht te beëindigen. Er gaat een schok door het schip heen. Maehren en Red kunnen hun evenwicht niet houden en vallen weer in het zuur. Ze kruipen er weer uit. Dan valt er iets uit het plafond. Het is een choker of eloquence.



Ben bekijkt de sluitspier. Ondertussen volgen er nog een paar naschokken door het schip. Ben controleert de sluitspier en vindt geen onaangename dingen. Er is echter wel kracht voor nodig om de sluitspier te openen. Dus is dit iets voor Red. Hij gebruikt hier zijn bijl voor en hij weet de spier open te krijgen, maar de spier sluit meteen weer. Red doet een nieuwe poging en Ben springt door de opening heen. De spier sluit meteen weer. Ben ziet een roze vleesachtige ruimte. Ook de pulserende aderen zijn hier weer aanwezig. Het ruikt hier zurig, maar het is hier schoon. Hij ziet een T-splitsing. Red doet nog een poging op de spier te openen en de rest moet er nu snel doorheen gaan. Ook hijzelf springt er vlug door. Ben kijkt om zich heen en loopt verder. Hij gaat rechtsaf op de splitsing. Hij ziet een soort van vaten gemaakt van vleesachtige materie waar groene drek in zit. En ook in de linkergang staan deze vaten. Hij heeft het idee dat de drek wel uit het beest is gekomen, maar door iemand in de vaten is gedaan. Zowel links als recht op het einde van de gang zit weer een sluitspier. Hij sluipt nu voorzichtig naar een van de vaten in de linker gang. Uit de muur lijkt nu vlak naast een van de vaten een blaar te ontstaan. Ben trekt zich terug. De blaar groeit en raakt los van de muur en lijkt het figuur van een mens te worden. Het is een soort donkerkleurig vel. Het klapt uit elkaar en er komt een mannetje uit. Het is Pilus. Hij zegt: *"Jullie komen aan de achterkant naar binnen en worden aan de voorkant uitgekotst."* Het lijkt alsof hij uit vlees bestaat met kleren aan die ook van vlees zijn. Maar hij lijkt sprekend op Pilus. Het is in elk geval wel zijn stem. Pilus stuurt een magic missile op Ben af en stormt op hem af. En na een kort gevecht beëindigt Ben de strijd. Pilus spat uit elkaar in een hoopje zure drab. Thirza heeft het gevoel



dat dit niet echt Pilus is. Ben kijkt een in de drab en hij vindt Troll hide bracers. Red krijgt deze. Ben kijkt nog eens in het vat waar hij eerst langsliep. Hier zal wel wat in opgelost worden. Hij kijkt ook eens in de andere vaten en ziet nog wat materiaal wat aan het oplossen is. Hij kijkt ook nog even in de andere (rechter) gang maar ziet niets interessants. Ben onderzoekt nu de linker sluitspier. Dit is weer zo'n zelfde als de vorige. Red

opent hem en ziet een grote ruimte, zaal, roze en vlezig. De vloer heeft een ander materiaal, sponsachtig. Als je er over heen loop golft het enigszins en het slist. Op het einde zit weer een

sluitspier. Als hij een stukje gelopen heeft lijkt het wel te rommelen, Er ontstaan gaatjes en daar komt zuur doorheen, vooral uit de muren. Dan verschijnen er vier wezens. Uit de muur lijkt nu wel meer zuur te stromen. De wezens zijn een soort Digesters. Ze vallen aan. Overal waar de Digesters hebben gelopen laten ze een plas van zuur achter. De muren sproeien nu zuur. Het is een korte hevige strijd die door Red beëindigd wordt.

Red opent de volgende sluitspier. We komen in een groot, slingerend en draaiend tunnelstelsel vol met sluitspiere. De muren zijn wat steviger. Het lijkt een soort darmwand. De blauwe pulserende energie is slecht te zien, er hangen hier overal darmvlokjes voor. De lucht lijkt wel beter te worden. Het lijkt hier wel te waaien. De tunnels krimpen en zetten uit. Dan zien we weer een grotere ruimte. Het is in de ruimte donkerder. Ben loopt de ruimte in. Hij hoort wat gebrabbel en gesis en dan is het weer stil. Hij vertelt het aan ons. Ben gaat weer verder de ruimte in en dat ziet hij weer zo'n vleesachtige Pilus. Deze Pilus zegt: *"Ik dacht dat jullie nu toch ondertussen wel verteerd zouden zijn. Nu dan zal ik mijn creatie wel even helpen."* Achter Pilus ziet Ben een zijgang waaruit het verschrikkelijk waait. Thirza roept: *"Geef je over, je broer is het hier ook niet mee eens."* Hij zegt: *"Mhah, ik was het toch al niet eens met mijn broer. Die zeurt maar wat."* Hij ziet er wel geagiteerd uit. Het is weer een korte strijd die Red beëindigd. Ook deze Pilus ontploft in een zure drab. Op Pilus vinden we een paar time jumping boots. Ze gaan naar Maehren.

We gaan nu de gang in. Ook hier hangt het vol met darmvlokken. Ben gaat weer voorop. Even verder zien we weer een hele grote ruimte. We zien hier de pulserende aderen weer duidelijk. In de verte zien we een opening. Maar ervoor zit een soort flap die heen en weer beweegt. Het waait hier behoorlijk. Ben gaat voorzichtig de ruimte in, en wij volgen hem. De vloer is hier stevig. Ben kijkt eens naar de flap. Die loopt helemaal van links naar rechts en beweegt op de wind. Als we allemaal in het midden van de ruimte staan verschijnen er twee grote Air Elementals. Ze meppen even en zijn daarna weer onzichtbaar. Ze vallen weer aan en worden zichtbaar. Maehren wordt in een soort wervelwind getrokken, en Thirza ook. De Elementals worden weer onzichtbaar. Thirza weet los te komen en teleporteert de ene Elemental weg en dan is Maehren ook weer vrij. Het is Red weer die de strijd weet te beëindigen. De Elementals zijn tot een hoopje stof gereduceerd. Ben kijkt nu achter de flap. Er zit een smal gangetje achter en daarachter zit weer een sluitspier. Red opent hem.

We zien een ronde ruimte. In deze ruimte zien we een looppad dat 20 meter boven een tuin van longblaasjes hangt. Dit moet het ademhalingssysteem zijn. Beneden zien we wat beesten rondlopen. Het looppad spitst zich naar weer twee sluitspiere. Het waait hier nog steeds behoorlijk. Ben loopt eens voorzichtig naar de splitsing. Het looppad ziet er veilig uit. Ben ziet beneden een stuk of vier wezens rondlopen. Het zijn een soort Digesters, maar wel van een ander type. Ben besluit een paar werpsterren te gooien naar de beesten om ze zo te doden. Als hij de eerste gooit komt er een figuur naar boven die zegt:

"He, ik bewaar hier al jaren lang het long systeem en dat gaan jullie niet verkloten." Het is een Cloud Giant. De Giant weet Maehren van het looppad naar beneden te duwen. Maehren stort omlaag. Ze ziet dat de beesten die daar rondlopen Destrachans zijn. Red springt Maehren achterna. Ben besluit dan ook omlaag te gaan. Thirza wordt door de Giant ook naar beneden gegooid maar dwarrelt met haar featherfall langzaam naar beneden. Maehren valt na een paar rake klappen neer maar komt weer overeind. Maar dan krijgt ze nog een paar klappen van de Destrachans en gaat ze weer neer. Ben sleept haar weg. En hij gooit een potion of recovery bij Maehren naar binnen. Uiteindelijk weet Maehren de Cloud Giant af te maken. Thirza roept boos: *"Ik had hem af moeten maken!"* Maehren glimlacht een beetje. Op de Giant vinden we nog een sash of regeneration. Die wordt dankbaar door Red aangenomen.



Red wordt weer naar voren gestuurd op een sluitspier te openen. Hij loopt naar de linker sluitspier en opent hem. Er zit een gang achter die naar links afbuigt. De gang loopt dood. Ben loopt naar binnen en de ruimte begint te krimpen. Ben weet toch nog net weer terug te springen. Dan gaan we naar de andere kant en opent Red de andere sluitspier. Hierachter zit een kronkelend gangenstelsel. De blauwe pulserende gloed is hier weer aanwezig. De vlezige roze kleur is hier wat roder. Het gangenstelsel hier krimpt niet in. Ben scout voorop. De gang gaat slingerend verder. De pulserende aderen reizen nog steeds mee. Hier en daar zijn er nog sluitspieren waar we doorheen gaan. En dan staan we in eens bij een soort flap. Ben onderzoekt de flap. Hij vindt geen enge dingen op de flap. Hij kijkt een voorzichtig door de flap. De gang loopt verder en er zitten nog een paar flappen in de zijkanten van de gang. Ben gluurt door de eerste flap. Er zit een royale kamer achter met een bed een paar kastjes, een luxe kamer. Hij kijkt een goed in de kamer, deze is momenteel leeg. Er staat een kist voor het bed. Ben onderzoekt eerst het kleedje wat voor het bed ligt. Maar dat is slechts een zijden kleedje. Ben onderzoekt de ruimte verder. Het is een zeer luxueuze kamer. Op de kist zit een beveiliging. Op een tafel staat een gouden karaf. Ben probeert de kist te ontgrendelen. Het lijkt hem wel te lukken maar dan hoort hij een schreeuw vanuit het graf. Hij denkt: *“Had ik dan toch maar beter mijn best gedaan.”* Hij valt bewusteloos neer. Thirza stormt naar binnen. Maar dan opent Ben zijn ogen weer. Hij onderzoekt de kist nog eens. De beveiliging zit er nog steeds op. Hij probeert het nog een keer en het lukt. Hij ziet er edelstenen en kettingen en ringen in ter waarde van 2.000.000 gp en een hanger met een scarabee er aan, een scarab of invulnerability. Ben pakt de karaf ook op, die is 10.000 gp waard. Ben kijkt eens naar het bed. Hij herinnert zich dat hij eerder op zo'n bed heeft gelegen. Hij denkt, dit bed komt bij Khagan Onamdamin vandaan. In zijn harem was ook zo'n bed. Hij transporteert met zijn gave het bed naar zijn kamer in Seaquen. Thirza haalt wat gegevens op over Khagan Onamdamin. Khagan Onamdamin heeft een pact gemaakt met Pilus. Het is een knappe man en hij is zeer met zich zelf bezig. Een Half-Orc Half Human, een redelijk leider. We gaan weer verder. Ben kijkt eens achter de tweede flap. Hierachter zit weer een kamer. Iets minder luxueus. Er staan twee bedden in de ruimte, met twee kisten erbij. Ben onderzoekt ook deze ruimte. Het is net iets minder als in de vorige kamer. De kisten zijn minder van kwaliteit en Ben heeft ze zo open. Er zit voor 2.000 gp aan edelstenen in, toch mooi meegenomen. We lopen weer verder. De gang loopt weer in een bocht en vlak voor het einde van de gang ziet Ben wat op de vloer staan. Het is een symbol of insanity. Ben probeert deze onschadelijk te maken. Het lukt aardig maar toch krijgt hij een dreun ervan en stormt dan op Thirza af. Hij mist Thirza en komt weer bij zinnen. De symbol is weg. Ben loopt naar het einde van de gang. Hier hangt een stevige flap. Red wordt er bij geroepen. Red trapt de flap open.

We zien een hele grote ruimte. Rechts zit nog een zijruimte. Er vliegt veel energie in deze ruimte rond. In het plafond zitten allemaal pezen en tentakels. Er hangen allemaal wezens aan de tentakels, en ook een Eenhoorn, hij leeft nog en kijkt ons droevig aan. Het leven lijkt uit hem weg te stromen. Er staan allemaal mannen en vrouwen in de ruimte, allemaal monniken. In de verte zien we een man in een kooi waarin we Pilus herkennen. Hij zit vast in allemaal tentakels en andere pezen. Hij kijkt ons sacherijngig aan. Hij zegt: *“Jullie hebben het hart toch gevonden, dat blijkt ik dus te zijn. Ik moet jullie eigenlijk bedanken want jullie hebben mij geleerd dat mijn creaties niet zonder mij kunnen leven.”* We stormen de ruimte binnen. Pilus vloekt een beetje: *“Waar wacht je nu op, eikel.”* Hij roept naar iemand. Dan komen uit de zijruimte nog een viertal figuren aan gelopen, Ostalin Royal Guards. Daarna komt Khagan Onamdamin aangelopen. De strijd wordt heftig. Maehren begint te verzwakken en Ben geeft Maehren een potion of recovery. Thirza gaat neer. Ze wordt doorzichtig, dit vanwege haar speciale gaven, ze kan gewoon verder vechten. En ze weet Khagan af te maken. Ben probeert op een gegeven moment Pilus uit zijn kooi te teleporteren Maar het lijkt dat Pilus het schip is. Ben gaat nu ook neer. Door zijn speciale gaven kan hij een potion of heal gebruiken. En dan weet Thirza Pilus af te maken en hebben we deze strijd ook gestreden. Er gaat een schokgolf van energie door het schip. Het schip gaat scheef hangen. Het schommelt een beetje. We beseffen dat we zo snel mogelijk van het schip af moeten, samen met ons leger. We besluiten om eerst met de Torch naar het dek te teleporteren. We zien op het dek het leger en het vijandige leger heen en

weer geschud worden. Thirza roept naar het vijandige leger: "Geef je over. Jullie meester is dood. Ik kan jullie redden." Een aantal hiervan geeft zich over. Dan roept ze nog een keer en teleporteert iedereen naar Seaquen. Diegenen die nog weerstand boden geven zich nu ook over. De Ostalinnars vragen zich af: "Wat gaat er gebeuren?" We zien het schip kantelend en schommelend in zee storten. Als het schip het water raakt zijn er wonderwel weinig ontploffingen en schokgolven. Er kantelen wel wat bootjes. Een deel van het schip drijft nog boven water. We zullen aan Simeon vragen om een detachement magiërs naar het schip sturen om het te onderzoeken.

Simeon en Xavious komen op ons af. Xavious ontfermt zich over de gevangenen. Er zijn er die zich aansluiten bij het verzet. En een aantal wil terug naar huis, hun wapens achterlatend. Een deel gaat naar het vluchtelingenkamp. De meeste van de Ostalinnars zaten gewoon in het leger. Simeon is blij. Hij vertelt dat in het Lyceum nog wat magische items voor ons worden gemaakt. De winter lijkt wel te verdwijnen. Ook in het vluchtelingenkamp wordt het groener. Het verzetsleger is een hechtere groep geworden. Het vluchtelingenkamp wordt steeds meer een stad. Het leger van Ragesia heeft door de laatste ontwikkelingen even een pas op de plaats gemaakt.

We denken nog even aan Aeronal. We zien hem even later staan. Hij is druk met onderzoeken op zichzelf bezig. Samen met de aardmagiërs zijn ze de portal aan het onderzoeken. Een aantal magiërs gaat op onderzoek naar het schip dat in de zee ligt.

We gaan naar huis. En Red gaat naar zijn stamkroeg. De huismeester komt op ons af en zegt: "Het is verschrikkelijk, alle ramen zijn ingegooid op de beneden verdieping. Allemaal met stenen. We waren achter bezig. En dan stond er ook nog ineens een bed binnen." We gaan naar binnen. We bekijken de ravage. Er ligt een briefje tussen de stenen:

We sturen een sending hierover naar Simeon, of dat Crystin echt weg is. We geven de huismeester opdracht om wat wachters rond het huis te laten lopen. We beveiligen ons huis met wat arcane locks. Inmiddels krijgen we een sending terug van Simeon.



*Dit is onze stad wegwezen jullie.
We hebben die Trol van de kerk,
Lever 10.000.000 gp af bij kroeg
de Shabby Wench en ze zal het
overleven.*

TG

* Het klopt. We hebben al een tijdje niets meer van Crystin gehoord.
TG zou dat het dievengilde zijn? Het dievengilde lijkt weer wat actiever. *

Maehren vraagt aan Thirza of haar kamer al ingericht is. Ze mag komen kijken, en dat doet ze. Ze vindt het wel spannend die enge dingen. We besluiten te gaan slapen. Op haar bed denkt Maehren nog even: "Hoe zou dat nou zijn, op zo'n trekbank leggen?"

De volgende ochtend staan we rustig op. Er ligt nog weer een steen met een briefje in de eetkamer. Ben leest het briefje:

We besluiten om eerst te gaan eten en daarna Red op te halen uit de kroeg. Ben vraagt onderweg eens los wat rond over de dame van het dievengilde. Hij wil met haar in contact komen. Zo hier en daar laat hij wat los op 'duistere' plekje. Heel subtiel doet hij dit buiten de groep om. Thirza haalt Red op. Ze gaat naar the Drowning

Dragon en vraagt naar Red. Die legt nog op zijn kamer. Thirza gaat er heen. Hij is nog half bewusteloos. Zijn twee hoertjes worden wakker. En dan wordt Red ook wakker. Hij schrikt van Thirza. Thirza vertelt tegen Red wat er gebeurd is. Thirza trakteert hem op een biertje. Ze gooit wat goud op de toog en er wordt het een en ander naar de tafel gebracht. De rest arriveert ook vrij snel. Ben komt met een boodschappenmand met etenswaar. Red verwacht eerdaags bericht te krijgen maar wil niet vertellen waarover. Ben zegt dat we ons eerst op de hoogte moeten stellen over het reilen en zeilen van het huidige dievengilde. We vragen nog wat in het rond. Ben kijkt eens in de rondte om te kijken wie geschikt is om informatie in te winnen.



*Neem die lelijke rode
draak, ook mee, die
heeft vast ook
leuke spullen.*

Thirza vraagt eens wat informatie aan wat onguire types. De onguire types kijken Thirza wat argwanend aan. Maehren ziet dat iemand ons in de gaten houdt en als Maehren naar hem kijkt verlaat hij de kroeg. Red vraagt bij zijn eigen contacten en krijgt de tip om naar de Shabby Wench te gaan. Daar is het dievengilde aanwezig. Ben volgt de persoon die de kroeg verlaat. Hij volgt hem naar de Hairy Dragon. Hij twijfelt of hij naar binnen gaat. Thirza probeert het nog eens bij een duister type. Dan laat ze vallen dat ze als Candy heeft rondgehangen en hij verlaat snel de kroeg. Maehren kijkt nog eens in de rondte en komt tot de ontdekking dat we dan toch naar de Shabby Wench moeten gaan. Red gaat naar de Hairy Dragon en ziet Ben, die zegt welke persoon hij moet intimideren. En Red komt te weten dat het dievengilde in the Hairy Dragon en de Shabby Wench actief zijn. Ook in het vluchtelingenkamp zijn ze met afpersingen bezig. Ben bluft nu flink naar de persoon en laat weten dat hij de leidster kent. De persoon begint toe te geven maar dan zegt hij dat Ben hem probeert te bedriegen. Dan doet Thirza een poging om hem te intimideren. Ze laat hem haar staf zien en hij zegt: *“De leidster begint steeds agressiever te worden. De stadwacht is meer een leger geworden. Dus ze ziet haar kans schoon om actiever te worden in de stad. En ze heeft nog een flinke wrok tegen U.”* Thirza zegt: *“Dit is geheel wederzijds.”* Dan wil hij weg. Thirza vraagt waar we haar vinden. Ze heeft een heel netwerk onder de stad en in diverse kroegen. Het is een klein gilde maar wel heel machtig.

Uiteindelijk wordt er besloten dat we gaan onderhandelen, zolang Crystin geen haar gekrenkt wordt. We hebben het idee dat dit bericht wel aankomt bij het dievengilde. We besluiten om wat te verkopen en potions te kopen. Als we de winkel verlaten staat er een jongetje met een bericht voor ons. Ben vraagt hoeveel hij verdient. Twee zilverstukken. Ben komt erachter dat het twee koperstukken zijn. Ben biedt hem twee zilverstukken per dag aan. Hij moet zich dan melden bij de huismeester. We bekijken het briefje. In het briefje staat:

We discussiëren er over. Thirza wil onderhandelen maar geen goud geven en zo Crystin redden. Maehren is van mening dat onderhandelen geen zin heeft, dat is al eerder gebeurd en lukte steeds niet. Ze vindt dat we gewoon het dievengilde moeten bedreigen met totale uitroeiing.



Er kan gerust onderhandeld worden bij betaling van het goud en dan de overdracht doen.



We sturen het jochie terug met een bericht dat we willen onderhandelen. We besluiten om op dit bericht te wachten. De volgende ochtend staat er weer een jochie voor de deur met een briefje:

Ben stelt voor om het hele dievengilde uit te moorden, maar Thirza denkt dat zij de macht nu hebben. We moeten uitzoeken waar we nu heen moeten. We overleggen wat we moeten doen. Thirza vraagt zich af of Simeon niet kan bepalen waar Crystin zit en dan met de Torch er heen teleporteren. Dus gaan we maar naar Simeon. We worden weer bij hem gebracht. Thirza vraagt aan Simeon of er iemand is die de locatie van Crystin bepalen kan. Simeon zegt: *“Ja natuurlijk, dat kan ik zelf.”* Hij neemt ons mee naar zijn werkkamer. Simeon zegt: *“Ga zitten. We moeten haar vinden. Ik zal Xavious er eens over aanspreken om niet de hele stad leeg te trekken voor zijn leger. De beveiliging van de stad komt daardoor in gevaar.”* Simeon begint zijn voorbereidingen. Hij gaat een kamertje in. Dan moet Thirza ook meekomen. Thirza kijkt in een scrine poel. Ze ziet de hele stad. Simeon is grootmeester in divination en zegt: *“Kijk in de poel en focus je op Crystin.”* Ze focust zich en ziet een deel van de stad, Dan focust ze weer meer en uiteindelijk ziet ze een oud verlaten kot in een achterbuurt. Er staat een stapeltje stenen naast de voordeur. Simeon vraagt nog eens of zij gezien heeft wat hij heeft gezien. Thirza bevestigt dit. Dit moet de plaats zijn waar Crystin zit. Simeon zegt dat hij ook nog wat over Leska heeft gevonden, ze lijkt zich terug te trekken. Het bevalt hem niet maar later vertelt hij meer. We moeten nu eerst Crystin bevrijden. Thirza vraagt nog om een paar scrolls of invisibility. Hij vertelt dat we naar de enchanter moeten gaan en wijst de weg



Overmorgenavond in de Shabby Wench met 10.000.000 gp

daarheen. Thirza gaat naar de enchanter. Deze vertelt dat groeps invisibility spreuken er niet meer zijn maar hij heeft wel een scroll of ghost walk en een chameleon cloak scroll. Die werken ongeveer acht uur. Hij zal ze over ons casten. We besluiten om dit meteen maar te doen en na twintig minuten zijn we haast niet meer te zien.

We gaan op weg naar het bewuste kot. We trekken door het schimmige gedeelte van Seaquen, langs de Hairy Dragon. Dan zien we het kot. Er staat niemand buiten. Er loopt af en toe een oud vrouwtje langs en soms wat spelende kinderen. Er zit een opening in de houten muur. Ben onderzoekt het kot. Hij gluurt door de opening. Hij ziet dat het kot van binnen twee keer zo groot is. Het naastgelegen kot is er bij getrokken. Er staat een vervallen bed in en een stoel, een tafeltje, een kast en een dressoir, ook allemaal krakkemikkig. Ben kruipt voorzichtig door de opening. Hij ziet voor de spleet nog een draadje met een belletje. Dat maakt hij onschadelijk en gaat naar binnen. Hij onderzoekt de ruimte. Het bed is compleet vergaan. Hij loopt voorzichtig richting het dressoir. Het blijkt dat de vloer voor een deel illusionair is. Er zit wat onder wat ook magisch moet zijn. Hij onderzoekt het dressoir. En hij vindt er weer een draadje in een van de deurtjes. Het draadje gaat naar een klein kastje. Dus dit is een valstrik. Dan kijkt hij in het laatje en hij kan het dressoir van binnen zien. Ook ziet hij een klein schakelaartje. Dit moet iets arcanisch zijn. Dit moet wat openmaken. We worden gewenkt en we gaan ook naar binnen. Hij vertelt wat hij ontdekt heeft. Thirza onderzoekt de schakelaar. Er loopt een lay-line naar de andere kast. Ze haalt de schakelaar over en hoort wat achter de kast. Ben onderzoekt ondertussen de buitendeur. Daar is niets mee aan de hand. Dan bestuderen we de grote kast. Die lijkt wel stevig vast aan de muur te zitten. Ben opent de deur van de kast. De achterwand lijkt wel van dun hout. Hij verwijderd het plaatje en hij ziet een smal gangetje. Het gangetje loopt tragsgewijs naar beneden. Het is hier donker. We gaan naar binnen en doen de kastdeur dicht en doen de plaat hout weer voor het gat. We vinden net om de hoek nog een schakelaar. Ben gaat voor en we gaan voorzichtig achter hem aan. Ben komt bij een grote metalen dubbele deur. Ben onderzoekt de deur en vindt een slot op de deur. Maar het ziet er vreemd uit. Dan ziet hij een symbool op de deur staan. Dat is niet goed. Dan haalt hij Thirza er bij. Maar ze weet alleen dat het een magisch symbool is. Ben raakt de deur aan met zijn gave en de deur verdwijnt richting ons huis. Dan ziet hij een grotere ruimte met verderop weer een deur. Er komt een rode flits op hem af. Maar hij heeft er niet veel last van. Ben onderzoekt de ruimte en vindt al gauw een drukplaat bij de entree van de ruimte. Ben probeert hem onschadelijk te maken maar dat lukt niet. Maar de tweede poging lukt. Achter in de ruimte branden wat fakkels voor de rest is het donker. Ben onderzoekt de ruimte verder. Overall in de ruimte zijn bovenin luiken weggewerkt en in het plafond zit een rooster. Ben onderzoekt een van de luiken. Hij kan een van de luiken wel open krijgen maar hij denkt dat het luik van de andere kant open moet. Dan onderzoekt hij de volgende deur. Hij probeert hem te openen maar dat lukt niet. Dan roept hij Red om de deur met grof geweld te openen. Red stormt op de deur af. De deur begint mee te geven, maar dan gaan een paar luiken open. We horen wat beweging bij de luiken. We zien wat schimmen voorbij trekken. Ben kijkt eens door een van de luiken en ziet wat manschappen lopen in een gang achter de luiken. Hij vliegt door een luik heen. Red hoort wat gebrabbel en kan nog net het woord 'valstrik' onderscheiden. Red valt de deur nog maar eens aan en de deur is er bijna uit. Als we bijna alle tegenstanders hebben afgemaakt gaan de luiken dicht en het begint vreemd te ruiken in de ruimte. Een soort van gas. Bij de derde poging weet Red de deur open te beuken. Hij ziet weer een gang. Ben loopt het gangetje achter de ruimte door en ziet een houten paneel. Hij onderzoekt het paneel en ziet een schakelaartje. Hij haalt het schakelaartje om en ziet Red staan. Red kijkt eens om de hoek van de gang en ziet een trap omlaag. Beneden zit weer een deur en voor de deur staat een soort Halfling, de laatste van de figuren die ons aanvielen. Ben ziet een vierkant knopje, hij drukt op het knopje en hij hoort wat. Dan stormt hij op de Halfling af. Het lijkt nu wel of geur en daar mee het gas weg is. Thirza probeert de Halfling met een koper stuk om te kopen om de deur te laten openen maar dat wil hij niet. Red probeert de Halfling te intimideren om de deur te openen, maar ook zonder succes. Ben steekt de Halfling neer.

Ben onderzoekt de deur. Het is een mooiere deur als diegene die hij geteleport heeft. Hij probeert de deur te openen maar faalt weer. Dan ramt Red de deur maar weer in. We zien een gang met twee zijgangen. Aan het eind van de gang zit weer een stevige deur. Aan het eind van de zijgangen zitten twee ruimtes. In de ene ruimte staan kisten, kratten en vaten. In de andere ruimte zitten tralies, Hij loopt naar de ruimte met de tralies. Voor de ruimte zit nog een drukplaat. Daar springt hij over heen en ziet Crystin in de cel liggen, ze slaapt. Hij vindt wat sleutels bij een tafeltje en opent de cel. Hij pakt Crystin op en neemt haar mee. Crystin wordt wakker. Thirza vraagt of het goed gaat met Crystin. Crystin zegt dat het goed met haar gaat. Ben onderzoekt de kisten. Crystin vertelt dat ze in de tempel gevangen is genomen. Het werd ineens donker. Ben weet de kisten te openen en er klinkt een geluid. Ben graait er wat uit. De deur gaat open en er klinkt een vrouwelijke stem: *"En nou is het genoeg. Als ik hem niet krijg krijgt niemand hem, Candy."* Ben kleurt rood en schreeuwt nog even: *"Schatje, we kunnen er toch over praten."* Zij roept: *"Oh Peter, je bent er."* Ben probeert haar te sussen. Dan zegt ze tegen Ben: *"We slopen die sloerie en dan gaan we er vandoor."* Een stevige vent wordt op Thirza afgestuurd. De vent stormt langs Ben op Thirza af. Als Red hem ziet denkt hij: *"Hij heeft mijn helm en mijn speer."* Thirza wordt flink geraakt. De vrouw stormt op Ben af en probeert Ben mee te sleuren. Ben denkt dat het niet goed zal uitpakken en zoent haar vol op de mond. Maar ze steekt Ben toch met haar mes zeggende: *"Als ik je niet krijg, krijgt niemand je!"*



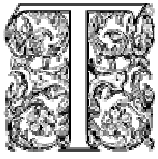
Achter Ben zijn liefde staat nog een wizard. Thirza gilt: *"Sla haar bewusteloos. Ik wil haar hebben voor in mijn kerker, als eerste slachtoffer!"* Maehren kijkt even jaloers. Red slaat op gegeven moment Ben zijn liefde bewusteloos. Thirza bindt haar vast. Thirza weet uiteindelijk de wizard af te maken. Red pakt zijn wapen, helm en ring terug. Ben onderzoekt de kisten en vindt 8.000.000 gp. Dan ziet hij nog een kistje. Ondertussen spreekt Thirza Ben aan: *"Hoe heet ze eigenlijk?"* Maar dat weet Ben niet. Hij wordt weggehoond. Het lukt hem ondertussen niet het kistje te openen. Hij is toch wel onder indruk van Thirza. Een tweede poging slaagt. In het kistje zitten twee magische items, diamond bracers en earth weaver stompers. De diamond bracers gaan naar Red en zijn bracers gaan in de pot. Thirza legt aan Crystin uit wat ze met de leidster gaat doen. Crystin vertelt dat ze goed behandeld is en dat ze blij is dat we haar gered hebben. Red gooit de leidster over zijn schouders. Ben onderzoekt de ruimte verder en vindt allerlei nachtgewaden en lingerie van de leidster. Thirza is hier niet in geïnteresseerd. En in een ander kistje vindt hij nog twee magische items. Een ioun stone of true sight en een diamond cincture. De cincture gaat naar Thirza en de cincture van Thirza gaat naar Red. We verlaten het huis en gaan naar ons huis.

De schade aan ons huis is inmiddels weer gerepareerd. Thirza wil naar haar kelder. De deur uit het huisje zit nu voor de ingang van de kelder. Ben geeft Thirza de sleutels. De deur wordt geopend en Red boeit de leidster aan de muur. Thirza schopt iedereen de kelder uit. Ze wil zich even 'uitleven'. Crystin zegt tegen Red: *"Heb ik jou niet gezien in het kamp."* Red zegt dat hij daar wel geweest is. Crystin wil terug naar het kamp en Red biedt aan haar naar het kamp te brengen, dit vindt ze fijn. De acolieten zijn blij dat ze weer thuis is. Red krijgt nog vier potions of recovery mee. Ben gaat mediteren bij zijn boom.

De volgende ochtend komt Thirza glimmend haar kerker uit. Er wordt aangeboden. De deur wordt geopend door de huismeester. Het is een boodschapper van het Lyceum. Hij vertelt ons dat Simeon ons verwacht. Hij wil ons meer vertellen over Leska. We beloven dat we vandaag bij Simeon op bezoek gaan.



Hoofdstuk 12 Het Aquiline Heart



Thirza weet nu, na haar 'verhoor' dat de leidster van het dievengilde smoorverliefd was op Ben. Ook had ze een gruwelijke hekel aan Thirza. Ben zijn nieuwe sloofje Dribbel rent heen en weer om buiten allerlei klusjes te doen. Ben is uiterst tevreden. Thirza zegt tijdens het ontbijt: "Mijn kamer is ingewerkt en is klaar om Leska te ontvangen." We besluiten om Red op te halen uit de kroeg om dan naar Simeon te gaan. Ben haalt Red uit zijn kroeg op.

Bij het Lyceum aangekomen worden we weer naar Simeon gebracht. Iedereen is vriendelijk tegen ons. Simeon groet ons en vertelt dat Leska wat vreemds aan het doen is. Het voelt niet goed aan. Ze is haar legers aan het terugtrekken. Zo ver mogelijk van enige vorm van de bewoonde wereld af. Dit is zeer onheilspellend. Ze zit in het zuidwesten van Ragesia, met al haar legers. Niemand heeft haar de laatste tijd gezien. Simeon heeft geprobeerd om te scryen wat ze aan het doen is. Maar het lijkt wel alsof het hele gebied waar Leska zit van de kaart is. Een stuk van 24 vierkante kilometer. Het gebied heet de Opaline Wastes. Het regent er vaak. Het is een naar gebied. Er hangt daar magie in de lucht. We moeten uitzoeken wat Leska daar aan het doen is. Thirza stelt voor om een spion te sturen, maar die is op dit moment niet voorhanden. Thirza stelt dan maar voor dat wij er heen gaan. Maar dan zijn wij ook uit zicht volgens Simeon. Ben vraagt of er wat bekend is over het gebied. Simeon zegt: "Ga maar even mee naar de bibliotheek dan kijken we even." Ondertussen vertelt hij dat Lord Shaaladel onderweg is naar Seaquen. We komen aan bij de bibliotheek. Ben weet Simeon richting de juiste boeken te sturen. Thirza zoekt naar de magische eigenschappen van het gebied en vindt wat over de vreemde weersomstandigheden. Een soort zure regen, en het waait er veel. Er is veel glas in de omgeving en dat lijkt meegenomen te worden door de wind. Het glas lijkt een eigen leven te leiden. Red brabbelt maar wat tegen Ben. Hij vindt een heel mooi boek over opoffering. Maehren leest wat meer over het weer, de glazen wind komt elke paar minuten langs, de avonturiers die daar geweest zijn kwamen vele in glas ondergesneeuwde lijken tegen. Ben zoekt nog eens naar een goed boek, hij vindt wat over de Elder Elemental Spirits en geeft dat aan Simeon. Thirza denkt dat ze een goed boek vindt maar het is een boek over cactussen, weet zij veel. Red wil in een boekenkast klimmen, het lukt, maar Simeon kijkt wel vreemd. Maehren zoekt wat over de religie van het gebied en vindt wat over de Stormchaser Eagle en de Flamebringer Dragon en roept iedereen er bij. Ben wil er in kijken en zoekt wat over de slag die zij geleverd hebben en komt erachter dat daar de plek, Heart of History, ligt. Hier moet het Aquiline Heart liggen. Simeon vertelt de sage over het Aquiline Heart en vertelt dat het Heart met onsterfelijkheid te maken heeft.

De Flamebringer Dragon was er nog nooit, na vele jaren van jacht, in geslaagd om de Stormseeker Eagle te vangen, zodat hij in plaats daarvan aasde op de trots van de Eagle, door te bluffen dat de Eagle te zwak en te laf was om ooit op de Dragon te jagen. De boze Eagle achtervolgde de Dragon, en wist pas toen het te laat was dat de Dragon hem had bedrogen door een tunnel in te vliegen in de diepten van de wereld, waar de Eagle niet genoeg ruimte had om te manoeuvreren. De Dragon beet de Eagle zijn keel door en begon te drinken van zijn bloed voor zijn macht, toen de Worldshaper Worm aankwam op de plaats van onheil. De Worm was blind, maar de Dragon wist dat de Worm de kloppende harten van zowel de Dragon als de Eagle kon voelen. Om te voorkomen dat zijn schat zou worden ontdekt, scheurde de Dragon het nog steeds kloppende hart uit de Eagle en verstopte het op een plaats van waar het nooit zou worden teruggevonden.

Hij wil nog wat onderzoek hiernaar doen. Hij geeft ons wat stokjes mee waarmee we rechtstreeks met hem kunnen spreken. Hij moet een manier vinden om het Heart te vinden. Hij weet dat er nu een gigantisch groot krachtveld omheen zit. Hij pakt een boek en vindt een passage. Het paleis van Drakus Coaltongue in Ragos, de hoofdstad van Ragesia, kan gebruikt worden als een soort focus. Hij wil scryen op hetgeen zijn scyring naar Leska blokkeert. Hij

gaat weer naar boven en begint te scryen. Dan haalt hij Thirza er weer bij. Ze ziet de wereld uitvergroot, dan ziet ze een zwarte vlek. Ze focust zich op de vlek en ze ziet dat de hoofdstad oplicht, richting het paleis. Simeon gaat weer verder en ze ziet nu het paleis, met een grote lange brug, uitkomend op een eilandje waar wat bootjes liggen. Er is een klein leger daar. Simeon zegt: *“Het lijkt alsof Leska haar troepen bij zich houdt en het thuisland onverdedigd laat. Dit is onze kans!”* Simeon vertelt dat er wel eens onderzoek is geweest naar de Opaline Wastes, maar er is nooit iets gevonden over het Aquiline Heart.

Dan vraagt Ben wat Lord Shaaladel hier komt doen. Simeon bevestigt dat hij er aan komt met zijn leger en zegt dat Koning Gallo ook hier aanwezig is. Maar wat Lord Shaaladel hier wil doen weet hij niet. Lady Shalosha is hier wel bij het verzetsleger. Maar zij ligt een beetje overhoop met haar vader. Het lijkt Simeon het beste om naar Ragos te gaan, met een deel van het leger. We moeten informatie inwinnen over die zwarte vlek. Wat houdt het scryen tegen. Als we daar zijn moeten we zelf maar beslissen of we een deel van het leger daar achter laten om het kasteel te bezetten. We moeten maar naar Xavious gaan. Simeon licht hem telepatisch in. Thirza vraagt aan Simeon of hij nog wat kan bedenken voor bescherming tegen de glaswinden. Hij zal dit onderzoeken. We vragen nog even of er al wat bekend is over het schip van Pilus. Hij vertelt wat zijn magiërs hebben ontdekt: *“Pilus was zo met het schip versmolten, dat het schip Pilus was en Pilus het schip.”*

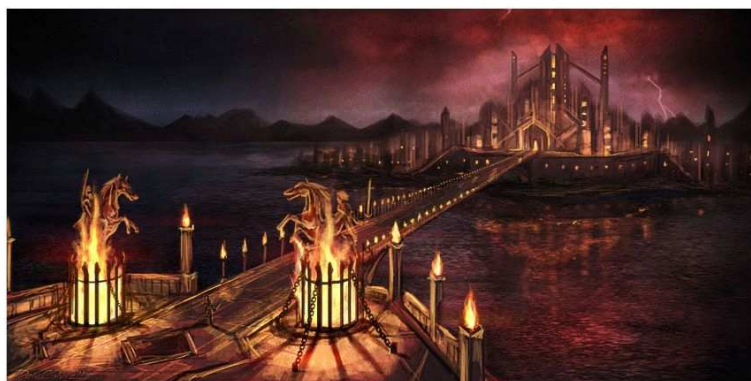
We besluiten om eerst nog het een en ander in te kopen. We gaan eerst bij Crystin langs. Het is lekker druk in haar tempel. Er zijn hier veel Eladrin. Crystin begroet ons. Thirza vertelt wat we gaan doen. Crystin zegt dat ze ons wel aan potions kan helpen. We vragen waar Xavious is. Ze zegt waar we hem kunnen vinden. Hij staat te praten met een grote Eladrin. Naar de omschrijving die ze van de man geeft moet dit Lord Shaaladel zijn. Maehren geeft de bestelling door en we krijgen er nog vier potions of recovery bij. Ze zet wat acolieten aan het werk om de bestelling klaar te maken. De potions komen er met tien minuten aan. Dan gaan we naar Xavious. We lopen naar de barakken. Hier en daar zien we wat soldaten van Lord Gallo staan, ook zien we druïden en rangers uit het land van de Taranesti, vrienden van Fayne. Er zijn ook wat mensen uit Gate Pass aanwezig. Dan horen we drie stemmen door elkaar heen schreeuwen: Koning Gallo, Lord Shaaladel en Xavious. Het gesprek gaat over wie de leiding moet gaan hebben over de komende strijd. Thirza loopt naar binnen en begroet de heren. We worden enigszins gepast door Lord Shaaladel begroet. Koning Gallo begroet ons vriendelijk en Xavious vertelt dat hij door Simeon is ingelicht over onze komst. Hij vraagt of wij een idee hebben om dit aan te pakken. Meteen is er weer ruzie over wie de leiding heeft. Thirza probeert het te sussen door te vertellen dat wij de informatie hebben om dit aan te pakken. Het wordt wat rustiger. Thirza vertelt wat zij gezien heeft bij Simeon. Lord Shaaladel vertelt dan weer dat hij het grootste leger heeft en hij dus de leiding moet hebben. Thirza zegt dat dit niet de actie is om Leska te verslaan, maar een verkenningsactie is om het scryen weer mogelijk te maken. Lord Shaaladel bindt wat in en begrijpt dat hij wel nodig is maar nu nog niet. Maar hij wil de Ragesians uitmoorden. Maehren fluistert: *“Het blijft toch een Eladrin.”* Thirza hoort dit en wordt boos op Maehren en maakt een aantekening in haar boekje. Maehren zegt daarop: *“Maak er meteen maar twee van.”* Thirza vraagt dan: *“Wil jij ook in mij kamertje, ik heb nog wat leuke nieuwe spulletjes om uit te proberen?”* Maehren voelt een vreemde kriebel door haar heen lopen en denkt: *“Gaaf!?”* Thirza vraagt dan aan Xavious om het leger op te splitsen in wie er mee gaan voor de verkenningsactie. Hij gaat aan de gang en weet een leger samen te stellen.

Er staat een groot leger klaar om mee te gaan naar Ragos, naar het paleis. Het spreekstokje begint te trillen. Simeon vertelt ons dat hij nog wat scrying gedaan heeft over het eiland. Hij is er achter gekomen dat er een teleportation beacon aanwezig is. Daar komt iedereen bij een teleport terecht. Er staan daar Ragesian soldaten klaar. We moeten op onze hoede zijn en het leger hiervoor waarschuwen. Hij is er ook achter gekomen dat achter in het paleis een grote Balor, genaamd Roav, zit. En die weerde Simeon uit een kamer met een glimlach en een grijns. Hij bewaakt de achterkant van het kasteel. Daar heerst blijkbaar ook magie en daar is waarschijnlijk ook de oplossing voor het probleem van het scryen.

We staan klaar om naar Ragos te gaan. Thirza vertelt over de Ragesians die klaar staan aan het leger. Ze pakt de Torch en even later komen we op het eiland aan. Het leger gaat meteen in de aanval. We zien dat bij het begin van de brug wat soldaten staan die er toch wel stevig uit zien en daar stuiven wij op af. Het zijn twee grote Fire Giants. Tevens staat er nog twee groepen Ragesian Infantry Squads en op de torens zien we wat Devils met pijl en boog. Ze vliegen omlaag, op ons af. Het wordt een korte strijd en de laatste overgebleven Devil vliegt weg. Het leger is nog druk aan het vechten. We zien in de verte een groot slagschip aankomen. Thirza geeft dit door aan een van de legeraanvoerders.

Wij steken de grote glazen brug over en gaan naar het paleis. Dit lijkt een groot paleis. Thirza zegt: *“We moeten een bediende martelen om ons er doorheen te lozen.”* Maehren fluistert:

“Martelteef.” Thirza heeft goede oren en hoort dit en Maehren krijgt haar derde aantekening achter haar naam. *“Leuk,”* denkt ze. Red trapt de deur in en we kijken naar binnen. We zien een gigantische brede ruimte, een soort balzaal. Diegenen die in de Tempel of



the Echoed Soul zijn geweest herinneren zich hier een visioen over. We zien trappen die omhoog lopen naar een balkon. We zien veel mensen in het paleis. Thirza pakt een bediende beet en ze voelt een soort barrière tegen haar aan. De mensen in het paleis kijken verschrikt. Thirza wordt samen met de bediende een eind naar achteren gesmeten. Thirza vraagt aan de bediende wat dit is. Hij kijkt om zich heen en ziet het strijdgewoel. Thirza zegt dat het wel goed is. Maar hij is erg geschrokken. Red intimideert hem en hij vertelt dat dit krachtveld door Leska is aangebracht, alleen kwaadaardige personen en Ragesians kunnen naar binnen. Hij weet niet of dit te omzeilen is. Thirza vraagt naar de Balor. Hij vertelt dat die in de raadskamer zit. Er is een teleport terug van de raadskamer naar het balkon. Thirza vraagt of er nog meer hooggeplaatste figuren aanwezig zijn. Hij zegt dat het paleis er vol mee zit. We zien ondertussen alle mensen vanuit de balzaal allerlei kamertjes invluchten. Red en Maehren proberen als geboren Ragesians naar binnen te gaan maar worden ook door het krachtveld naar buiten gesmeten. Thirza onderzoekt de barrière en ze ontdekt dat als je een Ragesian uniform aan hebt met een Ragesian Badge je naar binnen kan gaan. Tevens ontdekt ze dat door er een radiant power tegen aan te gooien de barrière vernietigd kan worden. Maehren gooit haar powers er op af en de barrière is binnen de kortste keren weg. We gaan naar binnen en zien een goed aangeklede balzaal, geheel verlaten. We zien verschillende deuren waar we doorheen kunnen. We zoeken een persoon op en hij vertelt ons hoe we het snelst in de raadskamer komen. We moeten naar boven en dan helemaal naar achteren lopen. De persoon vlucht meteen weg. We gaan naar boven en gaan een kamer binnen. We zien nog wat vluchtende mensen. Dan horen we in de verte wat gerammel. Een soort alarm. Tussen het geluid van vluchtende mensen horen we nog: *“Hé, hé, die kant op!”* Een commanderende stem. Ben is ondertussen vermomd als Ragesian generaal. Hij doet net alsof hij Thirza gevangen heeft. Maar dit schijnt toch niet te lukken. Iedereen ziet nog steeds een vijand in Ben. Dan lopen we op het geluid af. Red trapt de deur open en we zien een groep soldaten aankomen. We zien drie infiltrator types op ons afkomen en twee caster types in gewaden, die worden meteen onzichtbaar. De casters worden eigenlijk direct weer zichtbaar. Nadat Ben zich op de laatste infiltrator heeft gestort ziet hij een geheime deur. Dan weet Ben het gevecht te beëindigen. We besluiten om even een kamertje in te duiken om te rusten. Dan wordt de deur ingetrapt en er staat weer een groep guards voor onze neus.



Ben doet alsof hij bij het paleis hoort en vraagt: *“Wat is er aan de hand?”* Maar helaas, daar trappen ze niet in. Er staat een heel groepje voor de deur. Ben gooit de deur verder open en valt aan. Ondertussen ziet hij hier en daar nog wat edelen door de gang wegvlugten. Bij een kamer schuin tegenover de kamer waar wij zitten ziet hij twee standbeelden staan, het zijn gouden beren. Een van de aanvallers is even onzichtbaar, valt stiekem aan en is dan weer zichtbaar. We vechten door en als er nog een aanvaller overblijft klappt Ben hem tegen een van de standbeelden aan en hij ziet deze een lichte beweging maken. Dan ziet Ben dat de beide standbeelden bewegen en verderop in de gang ziet hij nog twee standbeelden en die bewegen ook. Dan vallen ze aan. Er volgt nog een korte strijd en Red zorgt uiteindelijk voor rust in de gelederen. Ben kijkt eens naar de lijken van de beren, het zijn gewone Golems maar hij weet er nog voor 100.000 gp van af te schrapen.

We gaan verder het paleis in en gaan door een deur en komen in een grote studeerkamer annex bibliotheek. Er vliegen weer wat schreeuwende edelen weg. We gaan weer een deur door en komen weer in een gang terecht. En achter de volgende grote deur zien we een grote ruimte. We kunnen hier weer naar buiten kijken. We zien dat de oorlogsschepen de haven wel heel erg naderen. Ook in deze ruimte vliegen weer edelen alle kanten op. We gaan weer een deur door en komen in een nog grotere ruimte. Er staat een altaar in de ruimte. Maehren zegt tegen Ben: *“Kun jij dat altaar naar mijn kamer zenden?”* Ze hoort wat gemompel over duistere praktijken. En dan zegt ze tegen Thirza: *“Ik kan hele leuke dingen doe op mijn altaar hoor.”* Thirza zegt dan: *“Ik heb ook een leuk bankje waar ik iemand op kan vastbinden in mijn ruimte.”* De ruimte lijkt wel de troonzaal te zijn. Hier zou de keizer zijn audiëntie houden. Het altaar wat Ben zag blijkt de troon te zijn. Maehren baalt een beetje. Op de vloer, in het midden van de ruimte, staat een rune. Aan de andere kant zien we een deur. Daarvoor staat een peloton soldaten. Voor een andere deur staat een groepje ondoden. We worstelen ons door deze zaal. De runes van een van de ondoden flikkeren op en hij weet een van zijn gedode maatjes weer overeind te krijgen. Dan komt er nog een peloton soldaten de troonzaal in. Ben gaat neer en Maehren gooit een potion of regeneration bij hem naar binnen. Ook de ondoden staan een voor een weer op. Het wordt nu echt tijd om ze in een keer af te maken. Thirza gaat neer. Ze gebruikt haar epic powers om in doorschijnende vorm weer terug te keren. Eindelijk hebben we alle ondoden afgemaakt, dit blijken White Court Rajputs te zijn, maar dan komt er een derde peloton soldaten aan. We hebben het laatste peloton nog niet gedood of er komt er nog een aan. Maar Ben weet ze af te maken. Ben kijkt om de hoek van de tegenovergestelde deur en ziet een studeer ruimte. Er zitten geen soldaten meer in deze kamer. We besluiten om ons terug te trekken om even te rusten en bij te komen van de laatste gevechten. We barricaderen de deuren. Ondertussen zien we de vloot steeds dichterbij komen.



Dan bekijken we de deur achter de troon. Hij is beveiligd. Ben onderzoekt de deur. Hij ziet dat hij het slot wel open kan krijgen, hij ziet een magische beveiliging die langzaam begint te verdwijnen. Ben doet een poging om dit weg te halen, maar hij vraagt wel Thirza ter assistentie. Het lukt hem om de beveiliging weg te halen. Dan ontgrendelt hij de deur en opent hem. Hij ziet een grote ruimte. Er staan een aantal pilaren in de ruimte. In de ruimte staan drie Inquisitors die een portal bezweren. Ze draaien zich om en schrikken. Thirza, rood van kwaadheid,

ontsteekt haar krachten en doodt de Inquisitors en de portal springt uiteen. Ben en Thirza lopen de ruimte in en zien dat de ruimte groter is, de achtermuur was fake. De ruimte loopt een beetje taps toe. In het midden staat een grote portal. In de ruimte staan zes Inquisitors om

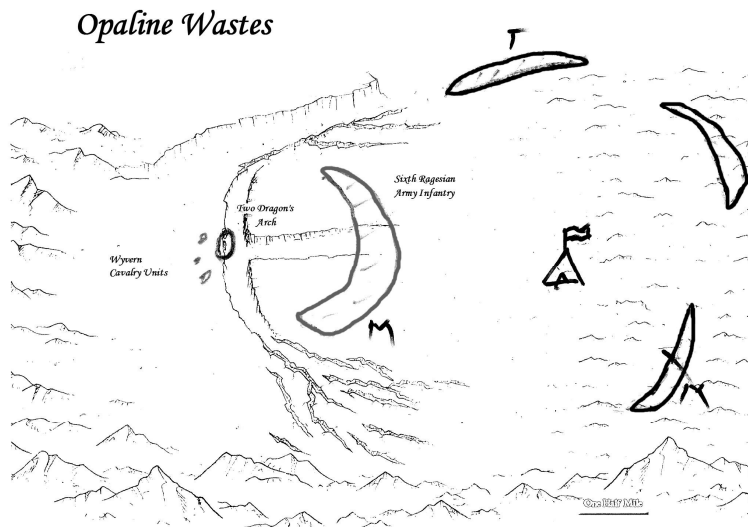
de portal heen en het lijkt alsof ze er allemaal zielen in stoppen. Het ziet er in ieder geval niet vriendelijk uit. De Balor, Roav, is in de ruimte aanwezig en zweeft in de lucht. Hij grinnikt. We kunnen er weer tegen aan. Thirza weet de Balor te domineren en hij moet op de Inquisitors in slaan. De Inquisitors lijken nogal taai te zijn. Maar dan verliest Thirza de greep op de Balor. Thirza denkt dat de portal het anti scry schild is. De Balor wordt flink aangevallen en Aeronal doodt de Balor. Dan vallen er vier Inquisitors neer. Blijkbaar kregen ze extra kracht van de Balor. Maehren doodt ook een Inquisitor en de laatste Inquisitor pleegt zelfmoord. De portal explodeert. Thirza gaat door de klap neer. Maehren gooit een potion of recovery bij Thirza naar binnen. Van de Balor is niets meer terug te vinden. We lopen naar de troonzaal. We zien dat het eerste oorlogsschip al gemeerd is en de Ragesische soldaten gaan aan land. We stappen op de rune, maar er gebeurt niets. Dus we moeten wat anders bedenken om zo snel mogelijk bij ons bevrijdingsleger toe. We gebruiken de Torch en komen bij het teleport baken aan. We zien een gigantische veldslag. We zien Xavious en lopen op hem af en zeggen dat we klaar zijn. Hij zegt dat we het baken moeten vernietigen. We richten onze krachten op het teleport baken en dat stort in. Xavious blaast hij de aftocht. We zien dat ons leger erg uitgedund is. Het leger verzamelt zich om ons heen. We gebruiken de Torch en komen bij het vluchtelingenkamp aan.



We zijn blij dat we weer veilig zijn aangekomen. We zien dat er bij het leger flink getraind wordt en er worden her en der wapens vervaardigd. Het ziet er goed uit. De commandanten van de legereenheden die mee waren brengen verslag uit bij hun superieuren. Wij besluiten om naar Simeon te gaan. We lopen door het kamp en zien dat er meer soldaten van andere legers aanwezig zijn als het verzetsleger uit Seaquen. We zien Lord Gallo staan en ook een generaal die we nog niet eerder gezien hebben. Xavious loopt met ons mee. Hij gaat naar de vreemde generaal toe en hij stelt hem voor als Generaal Gasparde. Hij is generaal van het leger van Sindaire, een Human. Het lijkt een religieuze man. Maar als we met hem spreken komt dat niet echt zo op ons over. Daarna gaat hij weer verder met het trainen van zijn leger. Xavious vertelt dat hij 20.000 man bij zich heeft, vooral soldaten maar ook druïden en rangers en ook wat lichte cavalerie. Sindaire heeft een verschrikkelijke hekel aan de Ragesians gezien de geschiedenis die beide landen met elkaar hebben. We lopen ook nog langs het leger van Lord Shaaladel, Lady Shaloshia is er ook bij. Lord Shaaladel geeft ons een minachtend knikje en gaat verder met zijn leger. Lady Shaloshia komt naar ons toe en zegt dat we niet te veel van hem aan moeten trekken. Hij wil vechten. Hij heeft zo'n 30.000 man bij zich, inclusief Solei Palancis en magiërs. Er staat bij het kamp ook nog een heel bos, dit zijn Treants die Lord Shaaladel heeft meegenomen. Het verzetsleger is maar zo'n 2.000 man inclusief magiërs van het Lyceum. We komen dichterbij de stad. En we zien een zootje ongeregeld staan. We zien dat Rantle er tussen staat. Hij groet ons met een knipoog. Dit is een leger van allerlei pluimage uit Gate Pass. Als laatste zien we nog een kleine groep van 200 man Elfen van de Taranesti. Onder leiding van Fayne zijn ze hierheen gekomen. Ze willen terugbetalen voor wat wij voor hun gedaan hebben.

We komen aan bij het Lyceum. We worden direct naar Simeon gebracht. Kiernan Stekart is bij hem. We doen verslag van onze belevenissen in het paleis in Ragas. Simeon vertelt dat hij en zijn magiërs kijken wat ze nu kunnen doen bij de omgeving van de Opaline Wastes. En hij heeft vanmiddag overleg met de gehele legerleiding over de ophanden zijnde aanval. We besluiten om naar ons huis te gaan om te rusten. Onderweg naar huis moppert Maehren nog wat na over die verwaande Eladrin. Waarop Thirza furieus reageert: *"Maehren, het moet nu maar eens afgelopen zijn met het discrimineren van de Eladrin. Ik ben ook een Eladrin."* Maehren kijkt nu een beetje beduusd, die Eladrin wilden toch tenslotte haar hoofd er af hakken. Begrijpt Thirza dat niet. Maar ze wil toch echt niet dat Thirza boos op haar is want voor Thirza heeft ze toch echt wel ontzag. Thuisgekomen besluiten we om snel te gaan rusten door gebruik te maken van het Fantastic Recuperation ritueel, daar het Lyceum ons weer snel nodig heeft.

We gaan daarna terug naar Simeon. Hij heeft het over de Battle of the Opaline Wastes. We horen Lord Shaaladel roepen: *“Dat redden we wel tegen die Ragesians.”* De leiders van Dassen zijn wat meer georganiseerd met strategische besprekingen bezig. En Simeon en Kiernan zijn ook met elkaar in overleg. Rantle komt naar ons toe. Hij stoot Thirza aan en zegt: *“Wat stelt dit toch allemaal voor dat overleg. Leska staat ons gewoon op te wachten. We moeten er snel op af.”* Thirza probeert het een beetje te relativiseren. Rantle loopt dan ongeduldig weg. Generaal Gasparde komt naar ons toe. Hij zegt: *“We hebben elkaar nog niet goed kunnen spreken. Veel van mijn familieleden hebben gediend bij de orde van de Aquiline Cross. Ik heb wat voor jullie meegenomen, vanwege jullie verdiensten. Vier bierpullen met een beeltenis van de orde. Op de bodem staat een plattegrond naar de verloren brouwerij in het westen van Sindaire. Als jullie klaar zijn met deze queeste moeten jullie daar maar eens naar op zoek gaan.”*



We wachten nog een paar minuutjes en dan roept Simeon de groep bij elkaar. Kiernan en Simeon komen met de resultaten van het scryen. Hij laat een kaart zien van de Opaline Wastes. Hij heeft gezien dat Leska en ook het Aquiline Heart ondergronds zitten. Er staat daar een grote poort met twee Draken die er overheen gebogen zitten. Een soort van grot loopt naar beneden. Het vijfde Ragesische leger patrouilleert in de omgeving en het zesde Ragesische leger staat om de poort heen. Er is een grote kloof die naar de boog toeloopt en die wordt bewaakt door dit leger. Ook zit er een

groep Wyvern die over het gebied heen vliegen. Er is een groep druïden die zich er mee bezig houdt dat de Wyvern hier kunnen vliegen. Er zal binnen ook wel een leger zitten maar dat kan niet gescryed worden. Ben denkt: *“Ze hebben veel legers teruggetrokken. Dus er moet nog ergens een leger zijn.”* Xavious wijst op de kaart en zegt: *“Dit is het gebied dat bezet is door de Ragesians. Als we naar die plek geteleporteerd worden kunnen we daar vandaan aanvallen.”* Thirza wijst een andere plek aan die veel gunstiger lijkt. Maar Xavious vindt dat geen goed idee, want daar vliegen de Wyvern rond. Dan vallen er daar veel slachtoffers voordat we ook maar iets kunnen doen. Het teleporteren van het gehele leger zal ook niet in een keer lukken. Er zullen drie teleportaties plaats moeten vinden om het gehele leger over te brengen. Xavious is op alles voorbereid. Hij heeft zelfs gecamoufleerde tenten. Maehren flapt er uit: *“Stuur dan als eerste maar de Shahalesti, die willen toch vechten.”* Lord Shaaladel hoort dit, hij is het er wel mee eens, maar om dat van een Elf te horen? Zijn ogen spreken. Dan wordt er gesproken over waar iedereen neergezet moet worden. Dit is een hele discussie. Iedereen heeft hier een mening over. Xavious komt nog even naar ons. *“Jullie zijn toch ons speerpunt. Jullie moeten wel mobiel zijn. Jullie moeten assisteren waar nodig is. Dat kan met de Torch, maar als het fout gaat heeft de vijand de Torch. We moeten de Torch in het kamp laten. Jullie krijgen een Wayfarer mee om jullie te ondersteunen met het teleporteren.”* Hij vraagt dan ook nog in het bijzijn van Lord Shaaladel. *“Als dit voorbij is moeten we de Torch vernietigen, mee eens?”* De meesten zijn hier eensgezind over. Lord Shaaladel kunnen we niet goed peilen. Thirza zal er over nadenken. Xavious vervolgt: *“Maar de Torch moet zo min mogelijk op vijandig gebied zijn.”* Simeon vertelt: *“Ik heb wat onderzoek gedaan naar de Torch en Leska. En de verbinding tussen de Torch, Leska en het Aquiline Heart. Ik heb informatie hoe je de Torch kan vernietigen en hoe je iemand vernietigt die onsterfelijk is door het Aquiline Heart. De Torch is verbonden met de mythe of the Aquiline Heart. De Torch staat voor de Flamebringer Dragon. En kan dus zielen verslinden om krachtiger te worden zoals de Flamebringer Dragon heeft gedaan met de*

Stormchaser Eagle. Zijn hart is het Aquiline Heart. Dat is de enige ziel die de Dragon en dus de Torch niet heeft kunnen assimileren. Voor zover we het hebben kunnen zien is als je met de Torch, de Dragon, het Heart verslaat vernietig je ze allebei." Thirza zegt daarop: *"Dan vernietig je de wereld toch?"* Simeon bevestigt dit. *"Dit is niet de bedoeling. Wat kunnen we wel doen. Leska is onsterfelijk door het Aquiline Heart. We kunnen haar splitsen, haar hoofd van haar romp scheiden, of een speer in haar mond stoppen zodat ze zich niet meer tot leven kan genereren. Maar dit zijn tijdelijke oplossingen."* Kiernan stelt voor om dat we een groot mausoleum kunnen maken, een groot doolhof met bewakers erin. Maar dat vindt men geen goed idee. Maar dan komt Simeon met wat we net zeiden. *"Het zou best kunnen omdat Leska onsterfelijk is en het Aquiline bloed door haar aderen stroomt, dat ze met de Torch vernietigd kan worden."* Simeon vertelt dan dat hij niet weet of het werkelijk een hart is, of een kristal of iets anders. Red zegt dan: *"De Torch lijkt toch ook niet op een Draak?"* Simeon vervolgt: *"Het Heart is een bron van levenskracht, het vernietigen is dus het absolute einde. We vermoeden dat Leska bezig is om een ritueel te maken waardoor zij contact heeft met de levensessentie van het Heart en daarmee controle kan krijgen over gehele land."* Thirza roept dat ze dood moet. Generaal Gasparde kijkt wat bezorgd. Thirza vraagt wat er aan de hand is. Er zit hem wat dwars in zijn achterhoofd. *"Mijn moeder was een vooraanstaand lid van de Aquiline Cross. De orde gelooft dat opoffering leidt tot genezing. Het leven van de wereld heeft een opoffering nodig om dit in stand te houden. We zijn allemaal bezig met hoe we de Torch kapot willen hebben, Leska vermoorden, de Ragesians verslaan. We willen een heleboel kapot hebben, verslaan, maar niemand praat over genezing. Zelfs door Leska worden onze harten vergiftigd met vernietiging. Deze wereld heeft een nieuw Heart, een nieuw leven nodig."* Lord Shaaladel springt meteen op: *"Dit is allemaal bijgeloof. We zijn bezig met oorlog, niet met bijgeloof."* Thirza vraagt dan: *"Hoe ziet u dit, een nieuw Heart."* Generaal Gasparde antwoordt: *"Als het Heart vernietigd wordt, moet iemand zich opofferen om de plek van het Heart in te nemen."* Thirza zegt dan meteen: *"Dat is net iets voor jou Maehren."* Maehren denkt even na en zegt emotioneel: *"Als ik hiermee de wereld kan redden, bied ik mij vrijwillig aan als offer. Jullie zijn bij deze getuige van mijn belofte."*

Het gesprek gaat nu echter al weer snel over tactiek. Er wordt in ieder geval besloten dat iedereen gaat marcheren. Thirza wil dan Xavious nog even spreken. Simeon en Xavious komen bij Thirza. Ze vertelt: *"Ik wil de Torch bij mij houden. Ik vertrouw sommige partijen niet. We hebben de Torch nodig als we Leska tegenkomen."* Simeon denkt even na, hij kan wel wat aura's om de Torch heen gooien zodat niemand ontdekt dat we hem bij ons hebben. En hij vraagt: *"Vertrouw je je eigen groepsleden niet?"* Thirza zegt: *"Hoe minder personen dit weten des te beter. Er moet een kopie van de Torch gemaakt worden en die moet in de tent opgesteld worden."* Thirza denkt dat ze het haar groepsgenoten wel vertelt want mocht het nodig zijn kunnen zij de Torch overnemen. Simeon zegt dat hij zelf een replica zal maken, zodat niemand hierachter komt. Even later maakt Red een afspraak met Simeon om de scimitar van Rhurac op te halen. Maehren vraagt aan Generaal Gasparde hoe het opofferen gaat, Maar Generaal Gasparde zegt: *"Dit is een legende. Ik weet het niet, maar iemand met een puur hart komt er vanzelf achter als het moment daar is."* We drinken nog even wat na met Simeon en Xavious en daarna maken we ons op voor de strijd. Dan vraagt Simeon of wij het leger nog willen toespreken. Thirza wil dat wel.

We lopen naar het vluchtelingenkamp richting het leger. Simeon gaat ook mee met zijn magiërs. Hij kan veel gegevens doorgeven als dat nuttig is. Thirza licht ons nog even in over het plan met de Torch. We zien dat de verschillende commandanten hun legers bij elkaar aan het halen zijn. Ook Aeronal vliegt nog even mee en weet Thirza wat uit te lichten voordat ze met haar toespraak begint. Ze vangt aan: *"Jullie gaan een heroïsche strijd tegemoet! Jullie zijn het beste leger wat ooit heeft klaar gestaan."* Ze moedigt het leger aan en de soldaten zijn laaiend enthousiast. Iedereen staat te zwaaien en te stampen. Daarna maken we ons op om het leger te teleporteren. Simeon laat nog wel wat instructies achter om Seaquen tegen een aanval te beschermen.

Dan vinden er een paar teleportaties plaats en we staan in de Opaline Wastes. Het is stoffig, glassig, een vreemde verlaten plek. Het is begin van de middag. De commandanten sturen verkenners her en der heen om een betere plek te vinden. En dan worden de kampementen opgezet. We krijgen een Wayfarer mee, om te laten voordoen dat we de Torch hebben achtergelaten. Hij is er niet mee bekend dat we de Torch wel bij ons hebben. Hij heet Jann, een Halfling magiër. Xavious zegt nog: *“Het zou zomaar kunnen dat jullie midden in het strijdgewoel terecht komen. Ik heb de commandanten ingelicht dat jullie bevelen kunnen geven om assistentie in te roepen om ons bij te staan.”* We kunnen een Call Unit doen. Dan hebben we een groepje soldaten die ons bijstaan. We kijken wat rond in het kamp. We zien zelfs gecamoufleerde tenten staan en er worden zelfs al permanente gebouwen neergezet. Het onweert hier constant. Er vliegt ook vuur heen en weer. Er wordt inmiddels een blauw met gouden paviljoen neergezet. Wij lopen er met de valse Torch in de hand demonstratief heen. In het paviljoen staan overal bewakers. We lopen door een portal en komen in het commando centrum. In dit centrum staat een grote kist waar we met veel symboliek de Torch in stoppen. Er staan vele leiders omheen. De kist gaat dicht en wordt met kettingen, sloten, glyphs en overige magie beveiligd. Daarna verlaten we het paviljoen weer. We lopen bij een groep druïdes langs om te kijken of ze wat voor ons hebben om ons te beschermen. Er zitten een aantal in diepe trance. We worden aangesproken door een andere druïde. Hij vertelt dat het moeite kost om in contact te komen met de natuur hier. Het lijkt aangetast door magie, en er is hier heel weinig natuur. Op het moment dat we hier staan dondert het en rommelt het en dan hoort Thirza de stem van Crystin in haar hoofd. Ze vertelt: *“Ik heb een visioen gezien van een vijand die twee keer dood is gegaan en nu in het licht verstoep zit. Ik heb geen idee wat dit betekent. Maar mijn idee is dat Lord Shaaladel niet helemaal zuiver is. En wees voorbereidt op een overval vannacht want dan komen de vijanden die hun gezichten verbergen zonder maskers gekleed in blauw en goud. Ze kondigen zich aan met bellen en vertrekken met vuur.”* Thirza zegt: *“Ik geef dit ook door aan de andere commandanten zodat zij er ook wat mee kunnen.”* Daar de druïden nog niets voor ons hebben besluiten we om even naar Simeon te gaan om te vertellen wat we gehoord hebben over Lord Shaaladel. Simeon hoopt dat de genoemde persoon Lord Shaaladel niet is. Een vijand die twee keer gestorven is? Red vertelt over het visioen in de Temple of the Echoed Souls waar Lord Shaaladel opgeroepen werd door Leska. Lady Shalsha wist dit niet. Simeon neemt dit even mee. Hij zegt dat er een paar oude bekenden van ons zijn in de tent hiernaast. De ene is betrouwbaar en de ander willen ze in de gaten houden, daar is de persoon mee akkoord gegaan. Dit zijn Diogenes, Haddin, een vreemd geval, hij is een tijdje geleden bij Simeon gekomen en wil helpen. Hij heeft zich bezig gehouden met magie en biomancie. En daarnaast is Simeon benaderd door een Inquisitor, Guthwulf. Met zijn eigen goedkeuring staat hij onder controle van vier magiërs van het Lyceum. Hij lijkt zich tegen de Ragesians te keren. Maar het blijft een Inquisitor. Ze willen alle drie met ons praten.

We gaan er heen. We zien wat wachters staan en gaan een gebouw in. Het lijkt een soort gevangenis. Diogenes roept ons en vertelt: *“Leuk jullie te zien, ik heb heel interessante mensen hier bij me. De een zegt dat hij Inquisitor is geweest.”* We bevestigen dit. Hij haalt ons naar binnen en zegt: *“We zijn met zijn drieën bij elkaar gekomen ook op aanraden van het Lyceum. Ook voornamelijk omdat het scrying niet altijd werkt. En dan kunnen wij op conventionele wijze te werk gaan om informatie te verkrijgen.”* Thirza zegt: *“Marteling!”* Haddin zegt: *“Nee!”* Maar Guthwulf springt op en roept: *“Ja!”* Guthwulf laat zijn enkelband zien en zegt: *“Ik sta onder controle van het Lyceum.”* Diogenes neemt het over: *“Als jullie er voor zorgen dat hooggeplaatste Ragesische generaals bij ons komen, zorgen wij er voor dat we de nodige informatie uit hen krijgen door hallucinatie.”* Haddin zegt dat hij dit doet door dominantie. Guthwulf denkt meer aan andere dingen, door er Ghouls van te maken. Thirza zegt: *“Regel het maar en geef het door aan Simeon.”*

Dan vraagt ze waar Haddin heeft gezeten. Hij antwoordt: *“Een beetje hier en daar.”* Ze vraagt of hij Crystin nog gesproken heeft. Maar dat heeft hij niet meer. Hij laat verder niets los. We stappen de tent uit en denken: *“Wat waait het toch hier?”* Dan zien we een gigantische stofwolk hier heen komen. Thirza roept: *“Zoek dekking.”* Er komt een glasregen over het kamp heen. We zien mensen geraakt worden door de regen en ze bedekken hun mond met lapjes.

Er komt een koerier bij ons langs. Hij zegt dat onze aanwezigheid verwacht wordt in de commandotent. We gaan er heen via de teleport van de Wayfarer. We lopen naar binnen en er komen meerdere leiders binnen. Dan begint Kiernan te praten. Hij pakt de kaart er bij en legt alles uit samen met Xavious. Hij zegt dat de verkenners terug zijn. De Ragesians zijn veel dichterbij als wat ze verwacht hebben. De legers komen vrij snel deze kant op. Van het noorden komt er een leger aan geleid door Generaal Titus, van uit het zuiden komt een leger met monsters en andere creaturen. En vanuit het westen komt een leger met gigantische infanterie deze kant op. Binnen nu en niet al te lange tijd zijn ze hier en met de storm kunnen we geen kant op. Hij geeft commando's. Het leger van Dassen houdt het leger uit het noorden tegen. Het leger van Sindaire de cavalerie en Lord Shaaladel de monsters. Lord Shaaladel begint er tegenin te gaan. *"Daar begin ik niet aan. Het zijn monsters met veel vuur en ik wil mijn Treants er niet door laten verslinden."* Xavious wil wel de magiërs van het Lyceum er tegen aan sturen maar dat duurt te lang. Ze gaan flink in discussie en komen er niet echt uit. Thirza biedt aan om eerst mee te gaan om de vuurmonsters uit te schakelen. De anderen beginnen hier tegenin te gaan. Ze willen dat we Lord Shaaladel ompraten om er zelf op af te gaan. Thirza doet een poging om hem te intimideren. Het steekt hem dat een Eladrin zo op hem reageert en hij besluit om te gaan. Iedere legeraanvoerder gaat nu met zijn leger de aangegeven richting op. Xavious zegt dat wij bij Jann in de buurt moeten blijven om binnenkort bij een van de partijen in te springen. Red vraagt aan Simeon of hij wat gezien heeft bij Lord Shaaladel. Simeon heeft nog niet veel gezien en wil hem niet scrijven. Aurana Kiirodell is ook bij hem en zij is een krachtig magiër. Hij wil niet dat zij het in de gaten krijgt dat Lord Shaaladel in de gaten gehouden wordt.

We wachten af wat er op ons af komt. En al gauw krijgen we bericht van Lord Gallo en Generaal Gasparde dat hulp gewenst is. En ook Lady Shaloshia stuurt bericht om hulp. Simeon zegt dat we zelf moeten beslissen wie we helpen. We besluiten om Lord Gallo als eerste te helpen. Jann teleporteert ons naar Lord Gallo. We gaan er snel heen. Het is een gigantisch grof terrein. Het regent hier nog glas. Er staat hier een leger van 3.000 man Cavalerie en ook wat Sindaire Cavalerie, maar ook was Sphinxen uit Dassen. We komen bij Lord Gallo en die zegt: *"Van uit het niets komen er zomaar Ragesians te voorschijn. Kunnen jullie daar wat aan doen. Ik begrijp er niets van."* Thirza neemt contact op met Simeon of hij wat kan achterhalen over deze verschijningen. Zo gauw hij wat weet geeft hij bericht. Even later begint het te donderen. Het lijkt alsof het op de grond is en er verschijnt een gigantisch leger. Er worden eerst pijlen afgevuurd en dan stormen ze op ons af. Wij gaan er op af en we horen een toeter. We zien een generaal op een grote Warhorse en die stormt op ons af. Hij roept: *"Daar is mijn glorie!"* Met hem mee komt een groep Orc Cavaleristen. Het is Generaal Titus, een Half-Orc. Hij komt dichterbij en het paard zegt: *"We zullen jullie vlees eten, jullie ziel verslinden en jullie botten uitspugen."* Het valt Maehren op dat Generaal Titus weerstand heeft tegen radiant schade. Thirza krijgt een berichtje van Simeon. De legers zijn beschermd door een battle standaard. Ze worden er sterker door en kunnen onzichtbaar worden. We gaan de strijd aan. Uiteindelijk slaat Thirza het paard bewusteloos, nadat ze per ongeluk Generaal Titus gedood heeft. We nemen de standaard af van het paard. We nemen het paard, het lijk van Titus en de standaard mee naar het hoofdkwartier. Het paard en het lijk van Generaal Titus brengen we naar Diogenes en de standaard geven we voor onderzoek aan Simeon.

We krijgen bericht van Lady Shaloshia dat haar leger weer terugkrabbelt en dat we voorlopig niet nodig zijn. Maar van Generaal Gasparde horen we nog niets. We besluiten om dan maar meteen naar Generaal Gasparde te gaan. Red slurpt twee potions om weer op krachten te komen. Ook Ben slurpt twee potions op. Daarna worden we naar Generaal Gasparde geteleporteerd. We zien dat het leger goed in mēlee is. We zien Generaal Gasparde



staan en hij wijst in de richting van een Fire Giant. Het terrein is hier hetzelfde als bij Lord Gallo. We zien even later nog een Fire Giant en twee Bearded Devils verschijnen en een leger Orcs. Het wordt een enerverend gevecht wat Red weet te beëindigen. Thirza vraagt of Generaal Gasparde het nu red. Hij denkt het wel. Er komt een koerier naar ons toe. Hij meldt dat het in het westen niet goed gaat. Dan valt er een vuurbal op de koerier en hij sterft. Er komen dan een Horned Devil en twee Bearded Devils op ons af.



Er komen weer grote stormen van glas op ons af. Dus eigenlijk moeten we deze strijd zo kort mogelijk houden. De Devils komen onze kant op. Ze weten eerst Red neer te slaan, maar tot hun verbazing staat hij in eens weer overeind. Korte tijd later beëindigt Red dit gevecht. We zien om ons heen dat er veel gestreden wordt door het leger van Generaal Gasparde. We zien ook dat wij flink bezig zijn geweest. Generaal Gasparde weet nu goed weerstand te bieden aan het Ragesische leger. Het gaat best wel goed. Hier en daar verrichten we nog wat bijstand om te helpen en dan kunnen we even pauzeren om wat bij te komen. We trekken ons even terug.

Dan komt er een gewond wezen op ons af. Hij straalt veel licht uit. Het is een Archon uit het leger van Lord Shaaladel. Hij vraagt aan de bevelhebbers van Generaal Gasparde of hij naar ons toe mag. Hij krijgt toestemming. Hij vertelt dat hij gestuurd is door Lady Shalosha. Het ziet er niet goed uit bij haar op het front. Er komen mechanische apparaten op hun af waar veel vuur uit komt, een soort Golems. We besluiten om daar meteen heen te gaan. Ben vraagt aan de Archon: *"Lord Shaaladel heeft toch zo'n goed leger?"* Maar de Archon legt uit dat er een gat in de verdediging is gevallen. Aan de westelijke zijde lopen er een paar Golems los waar zij geen weerstand tegen kunnen bieden. Thirza zegt dan dat we Lady Shalosha gaan helpen. Jann teleporteert ons richting de tent van Lord Shaaladel en Lady Shalosha. Lord Shaaladel is er niet maar Lady Shalosha begroet ons: *"Ik ben blij dat jullie er zijn."* Thirza vraagt waar we nodig zijn. Ze zegt: *"Er zijn Golems losgelaten en daar zijn we niet goed tegen bestand. Vooral het leger van Rantle uit Gate Pass staat onder druk."* Ze wijst waar we heen moeten gaan. We krijgen een Solei Palancis mee die ons de weg wijst naar de betreffende plek. Zij stelt zich voor als Arisha en ze leidt ons door het strijdgewoel heen. Her en der is er een doorbraak van een groep Gnollen maar die kunnen we aan. Overal zien we verkoolde lijken van zowel vriend als vijand liggen. We zien dan een grote groep Eladrin op de grond liggen, ze zijn wel dood maar er zijn geen sporen van een gevecht. Thirza vraagt wat hier gebeurd is. Arisha weet het niet. Thirza kan het ook niet ontdekken. Het valt Maehren op dat de Eladrin witter zijn als normaal en de grond waar ze op liggen is zwarter als normaal. Dit lijkt wel een heel gebied te betrekken. Er liggen ook Eladrin die gewond zijn met meestal een vleeswond. Ben ziet verderop de grond bewegen. Maehren kijkt er eens naar en ziet dat dit geen natuurlijk verschijnsel is. De grond beweegt onder een groep lijken. Het lijkt alsof de beweging vlak onder de grond zit. We gaan wat dichterbij kijken. Ben hoort nu wat geslash en gesputter achter een heuvel verschijnen. De zwarte grond gaat ook die kant op. Thirza gooit een eye bite er op af en de grond komt omhoog. Het blijken Shadows te zijn, die onder de grond vandaan kruipen. Er springen twee Shadows onze kant op en van achter de heuvel komen nog wat Skeletons aan. Ben ontdekt dat de Skeletons oud verzet strijders zijn uit Gate Pass, hij vindt het maar griezelig. Na weer een kort gevecht verslaat Red de laatste Skeleton en de grond kleurt weer normaal. Arisha is blij dat dit is opgelost. Maehren slikt vlug even een potion of recovery.

We gaan nu richting de Golems. We horen in het strijdgewoel wat geschreeuw en gestamp. We zien wat metalen apparaten, de Golems, achter de Shahalesti aanhollen, ze worden plat gewalst en verbrand. Daarachter lopen Trollen, Orcs en Gnollen die de nog in leven zijnde Shahalesti afmaken. We zien de Golems richting een groep soldaten uit Gate Pass aan gaan en we stormen er op af. We zien de metalen Golems nu duidelijk en we merken dat we dit stevige tegenstanders zijn. De Golems draaien nu onze kant op. Arisha leidt een groep Eladrin weg van het slagveld. Uit de luikjes die in de Golems zitten komt gas en uit andere luikjes komt vuur. Er worden flinke tikken uitgedeeld door de Golems en we besluiten om de hulpstroepen

in te roepen door middel van de Call Unit. Deze komen er meteen aan, Rantle heeft zich bij deze hulptroupen gevoegd. Hij roept: *"Er komt wat uit en die gaat ons helpen. We hebben er laatst ook een gesloopt. Er kwam een groot vuurwezen uit en dat hielp ons."* Maehren sloopt de eerste Golem en er schiet een Fire Elemental uit. Hij brult: *"Ik ben vrij, ik ga de Ragesians slopen!"* En hij valt de andere Golem aan. Ben is inmiddels flink geraakt, hij slikt een potion en valt weer aan. Dan vernietigt Maehren de tweede Golem en ook hier komt een Fire Elemental uit. Ook deze voelt zich bevrijd en de beide Fire Elementals zien verderop wat Ragesians vechten en ze stormen er op af. Thirza bedankt Rantle en hij gaat met zijn eenheid weer verderop om tegen de Ragesians te vechten.

We nemen even contact op met Simeon. Hij vraagt of we terug kunnen komen naar het hoofdkwartier. We besluiten om dat te doen. We praten wat bij. Het gaat goed met het verzetsleger. Koning Gallo komt al terug met weinig verliezen. Ook Generaal Gasparde en Lady Shaloshia slaan zich er redelijk doorheen. Dus Simeon zegt: *"Nemen jullie even rust om wat aan te sterken."* Er komt een magiër met ons mee om ons vlug te laten herstellen.

Maehren roept Thirza even apart: *"Eh, Thirza, het is wel vreemd, maar alles begint nu op zijn plaats te vallen. Toen in Gate Pass de aanvallen met de Wyvern pas begonnen, vroeg Buron Watcher van de Tempel of the Aquiline Cross enige leden van Gabal's School om mee te gaan om de gewonde mensen te helpen. Nadat we enige tijd bezig waren met genezen van mensen, sprak hij me aan en vroeg me of ik niet bij hem in dienst kon komen. Ik zou volstaan als een waardig lid van de Aquiline Cross. Ik wilde er nog een paar dagen over nadenken om over te stappen van Gabal's School. Maar toen werd ik verraden en weggevoerd. En nu heb ik mij vrijwillig aangeboden als offer voor het Aquiline Heart. Alleen, ik zit nu ergens mee."*

Thirza kijkt wat verbaasd en vraagt: *"Waar zit je dan mee, Maehren?"*

Maehren gaat verder: *"Om als offer te dienen moet ik puur van hart zijn. Maar ik heb jou de laatste tijd nogal gekwetst met mijn opmerkingen over de Eladrin. Eigenlijk ook omdat jij dan van die leuke aantekeningen over mij maakte. Maar ik eh, om in het reine te komen..."* Thirza kijkt even vragend naar Maehren.

Maehren valt nu voor Thirza op haar knieën en zegt snikkend: *"Thirza, deze nederige Elfin vraagt, nee smeekt u om vergeving. Als u me hiervoor wilt straffen, doe het!"*

Thirza haar ogen beginnen te stralen, ze denkt: *"Spanking!"* en ze zegt dan tegen Maehren: *"Moet ik je soms over mijn knie leggen. Het hoeft niet hoor. Ik vergeef je zo ook wel."* Maar Maehren zegt dan, nog steeds snikkend: *"Doe het maar Thirza, ik wil dat u me straft."* Thirza gaat zitten en Maehren gaat bij Thirza over de knie en geeft zich over aan de genade van Thirza. Maehren ondergaat haar straf gelaten en krijgt een paar vuurrode billen. Daarna vergeeft Thirza haar. Dan zegt Maehren: *"Thirza bedankt. Nu kan ik een waardig offer zijn."*

We hebben onze rust gehad. Generaal Gasparde komt nu ook terug. Er wordt nog wel gevochten, maar alles is redelijk onder controle. We gaan in overleg met Xavious en Kiernan, deze hebben het over het grotere goed van tactiek in oorlogsvoering. Dan komt Lady Shaloshia binnen. Ze vraagt aan ons: *"Kunnen jullie nog een keer helpen. We hebben een van de necromancers klem gezet. Als jullie die kunnen uitschakelen hebben we het grootste deel van de ondoden verslagen. Hij heeft Skeletons met paraplu's om de regens tegen te houden. Eentje loopt er met eten rond en een draagt zijn robes. Het is een vreemd figuur die necromancer. Kunnen jullie ons hierbij helpen."* Thirza vraagt waar hij zit. Ze wil er al weer op af. Lady Shaloshia zegt dan: *"Teleportatie werkt niet die richting op maar met een groep van mijn Giant Eagles kunnen we die kant op vliegen."* Vlak voor dat we weg gaan komt Kiernan er aan. Hij weet hoe de battle standaard werkt. Hij wordt aangezet door degene die hem draagt en iedereen die vecht onder de kleuren van de banier valt beter aan, gaat minder snel dood en is meer capabel. Hij moet wel door een medestander gedragen worden. Lady Shaloshia gaat met ons mee en zij zal de banier dragen. We gaan met Lady Shaloshia richting de necromancer. We stijgen op de Eagles en vliegen weg. We zien onderweg nog wel wat Wyvern, maar de scouts, die meereizen, weten hier mee af te rekenen. We komen over een detachement van het 6^e Ragesian leger. Even verderop zien we een klein groepje ondoden staan. Daarachter staat een

zwart wezen. Dan zien we een figuur staan, omringt door ondoden. Hier moeten we zijn. We gaan landen en we gaan er weer tegenaan. We horen de necromancer schreeuwen: "Oh kut." Thirza hoort dit en wil dan dat haar Eagle op zijn hoofd poept. Maar dat lukt haar niet. Ben komt in de buurt van het zwarte wezen, dit is een Nightstalker. Ook zijn er nog wat vliegende wezens. Op de grond liggen allemaal lijken, voorraden en ander spul. Na een paar tikken weet Red de necromancer al af te maken, dit gaat wel erg makkelijk. Maehren gooit een dominatie op de vliegende wezens en in haar enthousiasme domineert ze ook per ongeluk Ben en Thirza. Even later weet Ben de strijd te beëindigen. We vinden op de necromancer nog een ring. Dit is een dauntless champion's ring. Deze gaat naar Ben. Maehren biedt haar excuses aan aan Thirza. Thirza zegt: "Daar hoor je nog wel van." "Oeps," denkt Maehren glimlachend: "Worden dat weer zere billen?" We zijn hier klaar. We stappen op de Giant Eagles en vliegen terug naar het hoofdkwartier.



We komen terug in het kamp en worden hartelijk ontvangen. Simeon komt zijn tent uit en vraagt hoe het gegaan is. Thirza vertelt dat de necromancer simpel verslagen werd. Het leek wel alsof het niet echt was. Simeon denkt er eens over na maar kan er niets zinnigs over zeggen. Hij zegt: "Het wordt nu donker. Ik hoop dat de nacht geen onvoorziene dingen brengt. Er zijn bij ons leger niet zoveel doden gevallen. Eerst dachten we aan 10.000 tot 15.000 man die in het begin van de strijd zouden vallen. Maar het zijn er maar 4.000 tot 5.000. Dit komt ook door jullie inzet. De hospitalen hebben ook niet zoveel te doen. Morgen hopen we door te kunnen marcheren naar Two Dragon's Arch. We gaan nu een verdediging opzetten en nu overnachten. Pak wat rust en dan gaan we er morgen voor."

Maehren zegt tegen Simeon: "Meneer Simeon, ik geloof niet meer dat ik er zelf nog wat aan heb. Daarom schenk ik al mijn goudstukken aan Crystin. Dan kan ze het gebruiken om haar kamp op te knappen." Simeon vindt dit een zeer nobele daad en hij is er blij mee. Maehren vervolgt: "En eh, misschien kan jij in een van de geschriften achterhalen wat mij te wachten staat." Simeon belooft dat hij dat zal laten uitzoeken, dat kan Aeronal wel doen, die is er goed in. Thirza vraagt dan aan Maehren: "Wat ga je doen als je niet dood gaat, zonder geld." Maehren zegt: "Ik weet het niet. Maar ik geloof ook niet dat ik hier levend weg kom." Maehren vraagt dan aan Thirza: "Ben je nog boos, vanwege die dominantie?" Thirza zegt: "Nee hoor, maar je hebt nog wel een spanking te goed." We gaan op weg naar de magiërs om te kijken voor potions. Dan komen we Aeronal tegen. Aeronal vertelt dat ze ontdekt hebben waardoor de glasstorm veroorzaakt wordt. Deze ontstaat bij een pilaar. Een druïde controleert bovenop de pilaar het weer. Als deze druïde wordt afgemaakt wordt het morgen bij Two Dragon's Arch gemakkelijker om de overwinning te halen. We willen er wel op af gaan. Maar eerst worden de banieren geclaimd door het leger. Iedereen wil een banier hebben. We besluiten om er een aan Generaal Gasparde en een aan Koning Gallo te geven.

Thirza wil vliegend naar de pilaar. Er zijn wel magiërs die ons kunnen laten vliegen, maar als we gaan vechten moeten we landen. Om de pilaar zit een magisch aura. De druïde houdt op de pilaar de weersomstandigheden onder controle. Maehren vraagt of we er meteen op af moeten. Aeronal zegt: "Hoe eerder hoe beter." Dan zegt Maehren tegen Thirza: "Nu heb je geen tijd om mij te spanken." Thirza kijkt op de haar bekende manier richting Maehren.

We vliegen naar de plek waar de druïde zit. We zien een 100 meter hoge pilaar. Op de vloer van de pilaar is een cirkel getekend waarin de druïde staat. We zien twee pelotons soldaten

staan en twee groepen Wyvern vliegen in de lucht. We verstoppen ons in de wolken en maken een gevechtsplan op. Ben stelt voor om eerst de pelotons uit te schakelen, en dan de Wyvern. We gaan het gevecht aan. De druïde verandert in een beer. Ben weet een peloton over de rand van de pilaar te drukken. De druïde verandert weer in zich zelf. Hij cast een spreuk en verandert weer terug in beervorm. Dan weet Thirza de druïde over de rand te teleporteren. Maar hij verandert nu in een grote vleermuis en fladdert weer terug. Uiteindelijk weet Ben de laatste Wyvern af te maken. Maehren bestudeert de cirkel, maar hier weet ze niets van, maar ze ziet dat het weer opklaart. Thirza kijkt nu even naar de cirkel en ze ziet dat het een power cirkel is. De restanten van de control weather spreuk hangen nog in de lucht. De druïde kan dit niet zelf gedaan hebben. De magie van de cirkel begint af te nemen. We gaan terug naar het kamp om even te rusten.

Het is nu avond. We worden met een warm welkom onthaalt. Simeon is tevreden. Op een vraag van Ben vertelt hij dat het een bestaande pilaar was. Het moet nu lukken om naar Two Dragon's Arch op te marcheren. Ben legt eens uit wat hij met een miljoen gp wil doen, hij wil het voedsel tafeltje laten verbeteren. Maar de magiërs vinden dat ze in oorlogstijd wel wat beters te doen hebben. Ben weet ze echter toch te overtuigen en er worden een paar magiërs opgetrommeld om hier mee aan de gang te gaan. Het goud wordt in het oorlogsfonds gestopt. Later komt er een magiër langs met de mededeling dat het gelukt is. Ben is tevreden. We kunnen nu even slapen. Maar Thirza, Ben en Red besluiten om het nieuwe tafeltje uitgebreid uit te proberen. Maehren gaat wel slapen maar bidt eerst even tot haar Deity. Ze denkt nog even: *"Waar ben ik aan begonnen om zo te moeten eindigen. Dan kun je toch maar beter de kelder van Thirza in gaan. Maar iemand moet de wereld redden. En Thirza is dan wel hard van buiten, maar wel erg zacht van binnen."* Dan valt ze in slaap.

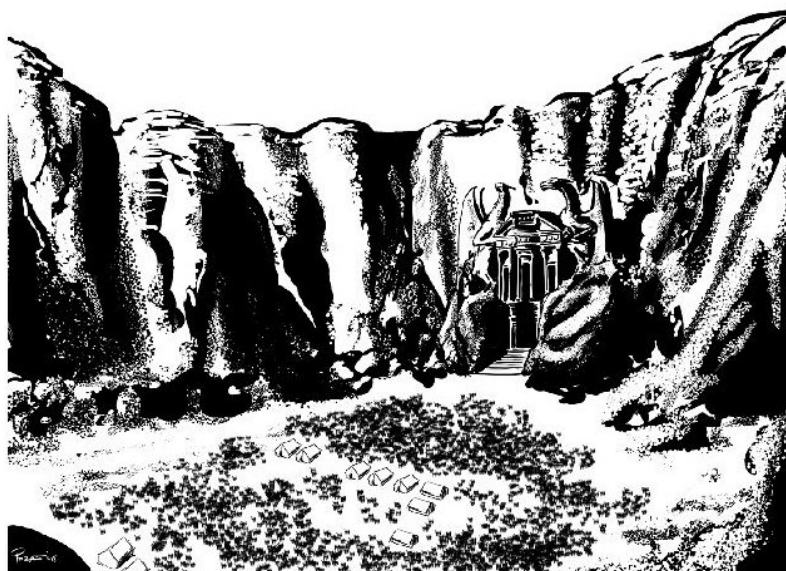
Midden in de nacht wordt Ben wakker en hoort allerlei gekrijs en geschreeuw bij onze tent. Hij merkt dat dit van buiten komt. Hij maakt iedereen wakker. Het gekrijs en geschreeuw begint af te nemen. We zien wat mensen uit de command tent strompelen. We stormen op de tent af. We zien verschillende bekende personen lopen. Binnen in de tent staan Simeon en Xavious orders uit te delen. We zien vreemde lijken leggen. En ook Kiernan ligt dood in de tent. Ben vraagt wat er gebeurt is. Simeon en Xavious sturen iedereen weg. Xavious legt uit: *"We waren bezig en toen kwamen er soldaten van het leger binnen. Ik herkende ze wel, maar ineens zag ik dat deze soldaten waren gesneuveld in het gevecht. Ze veranderden in vreemde wezens. We konden ze wel verslaan maar niet voordat ze Kiernan hadden gedood. Ze vielen niet specifiek iemand aan. Ze zagen er uit als echte verzetsmensen. Zodat niemand ze herkende."* Na studie van deze wezens blijken het Nightshadows te zijn. Maar er is wat meer aan de hand daar ze zich konden veranderen in andere personen. We staan nog wat na te praten en horen verderop nog meer gekrijs en geschreeuw. Generaal Gasparde en Koning Gallo zijn nu inmiddels ook in de tent aangekomen. Red en Thirza gaan op onderzoek uit. Ze zien de tent van Lady Shalosha. Ze zien daar een grote Devil op een Devilshorse. De Devil weet Lady Shalosha te verdoven. Ze kijkt verdwaasd. Ben weet Lady Shalosha weg te teleporteren, door haar eerst bewusteloos te slaan. Maar de Devilshorse weet bij Lady Shalosha te komen en de Devil grijpt haar. Red weet Lady Shalosha weg te halen bij de Devil. Dan weet Thirza de Devil te domineren. Maar dat duurt heel kort. Red brengt Lady Shalosha bij een medische tent en komt terug. Als de Devilshorse door Ben gedood wordt vlucht de Devil met de kreet: *"Ik wordt niet betaald om dit te doen."*

Red haalt Lady Shalosha weer uit de tent. Ze vraagt wat er gebeurd is Thirza vertelt dat er een Devil haar wilde ontvoeren. Ze vertelt dat de Devil haar bewusteloos heeft geslagen. Lady Shalosha gelooft het. Ze bedankt ons. En ze besluit om naar de magiërs te gaan om wat te genezen. Thirza vraagt waarom de Devil haar moest hebben. Hij ging speciaal naar haar toe. Maar Lady Shalosha weet het niet. Ze is ons ontzettend dankbaar. We brengen haar naar het hospitaal. Ze weten daar Lady Shalosha weer op te knappen. We gaan nu eerst naar Simeon en vertellen wat er gebeurd is. Thirza vraagt of Simeon Kiernan nog terug wil halen. Hij zal vragen of Kiernan dit wil. Het lijkt weer rustig in het kamp. Thirza vraagt dan over de Devil, een Pitfiend die specifiek Lady Shalosha wilde ontvoeren. Maar Simeon kan hier niets over

zeggen. Leska zal er op uit zijn om specifiek hooggeplaatste figuren te ontvoeren. Thirza denkt dat dit misschien bedoeld is om Lord Shaaladel te overtuigen om haar kant te kiezen. Maehren vraagt of Simeon al wat weet over haar lot, maar helaas, hij weet nog niets. We gaan naar onze tent en Maehren gebruikt haar fantastische recuperatie zodat we nog een korte maar goede nachtrust kunnen nemen.

De volgende ochtend worden we weer fris wakker. We ontbijten uitgebreid en hebben ook de leiders van het verzet uitgenodigd. We overleggen wat met Koning Gallo, Lord Shaaladel, Rantle en Generaal Gasparde. Er wordt gepraat over de slag bij Two Dragon's Arch. We kunnen hier ook weer nuttig zijn maar dan op andere plaatsen. We moeten achter de vijandelijke linies sluipen om daar wat leiders uit te schakelen of wat vernietigen en wat informatie verzamelen. We worden losgelaten in het leger om hen bij te staan. Simeon zegt: *"Als het voorspoedig gaat, moeten we voor de middag de canyon bereikt hebben."* Wij gaan op onze missie. Maehren weet enigszins een spoor te vinden naar een kleine kloof. Thirza bluft zich door de kloof heen en we kunnen ongehinderd vijandige linies passeren, ze weet wat gegevens van een boodschapper los te peuten. Ben ziet in de verte het vijandelijk kamp en zoekt de tent van de Commander, een soort ingegraven bunker. Ook ziet hij een wapen bunker. Red probeert de bewakers te intimideren om toegang te krijgen tot de bunker met wapens en hij neemt wat vernietigingspotions mee. Maehren vraagt de zegen van de goden voor deze operatie. Met wat moeite lukt dit. Thirza onderzoekt de bunker van de Commander op beveiligingen. Ze ontdekt er geen. En ze denkt dat ze wat tenten van bewakers kan verbranden met een vuurbal. Dit gaat haar goed af. Ben weet de vernietigingspotions te plaatsen bij de bunker. Red zoekt een weg naar boven om weg te kunnen vluchten. Wonderwel komen we zonder problemen hogerop. En even later we horen de bunker instorten. Maehren zoekt een weg om goed langs de tenten te glippen. Thirza loopt langs de nog overeind staande tenten en ze weet nog wat informatie te verkrijgen. Ben weet nog even wat spullen in te pikken en we verdwijnen weer richting het kamp. Het kamp is weer naar voren opgeschoven. Er liggen veel lijken van Ragesians. We geven de gevonden documenten af. Daar is men heel blij mee.

Er wordt inmiddels veel gestreden richting de canyon. De Ragesians zijn terug gedrongen naar Two Dragon's Arch. De kloof wordt heel stevig bewaakt. We zitten in de command tent en de strategie wordt besproken. We horen verhalen over de tunnel waar we in moeten. Er zitten glyphs in en bunkers met pijlgaten. Het heeft geen zin om het leger er door heen te sturen. Dat is zelfmoord. Koning Gallo, Generaal Gasparde en Lord Shaaladel willen er echt niet doorheen. Er wordt weer naar ons gekeken. Maar ook voor ons is het gevaarlijk. Ze willen een goede oplossing. Er worden wat ideeën heen en weer gegooid om er door heen te komen. Een tunnel er onder door, Earth Elementals er op af sturen, of iets met spreuken, water door de tunnel heen laten stromen, wind door de tunnel laten waaien. We zijn druk bezig met van alles. Er worden allerlei magiërs naar de kloof gedirigeerd. Dan wordt er iemand aangekondigd. Er komt een bewaker binnen die zegt: *"Er is iemand die jullie wil zien."* Er wordt een vrij stevige Dwerg naar binnen gesleurd. Hij stelt zich voor als Dougal Haius. Een Ragesian. Hij zegt: *"Ik geef mij hierbij over aan het verzet. Ik kan jullie helpen om makkelijker door de tunnel te komen. Ik ben bezig geweest in het leger met de*



verdediging en magie van de tunnel. Ik kan jullie helpen." Thirza vraagt of hij gevangen is genomen. Hij zegt dat hij is losgeraakt van de Ragesians, hij wil liever in leven blijven bij de winnende kant. Hij vertelt: *"Er is een Commander, Aristasius, die het ook niet meer ziet zitten. Hij wil ook overlopen. Het is een goede man. Als Generaal Cavala, de bevelvoerder in de tunnel, verraden kan worden dan kunnen honderden zo niet duizenden levens bespaard blijven. Commander Aristasius wil graag al deze mensen redden. Het zevende leger verdedigt de tunnel onder leiding van Generaal Cavala. Commander Aristasius werkt onder hem. Het leger luistert naar hem. Als hij overtuigt kan worden om zich bij het verzet aan te sluiten dan moet het lukken. Maar om Commander Aristasius hier te krijgen is lastig. Maar ik kan jullie wel het een en ander vertellen over de tunnel. Commander Aristasius zit op het eind van de tunnel in een bunker. Generaal Cavala is ook in die bunker en er is ook een Inquisitor, Sinaelus. Ook is er een grote oude groene Draak. Als we die kunnen verslaan neemt Commander Aristasius het leger over en geeft zich over."*

Er wordt gevraagd of Dougal te vertrouwen is. Lord Shaaladel wil hier zo wie zo niets van weten. Maehren probeert Dougal te peilen maar ze weet niet zeker of hij de waarheid spreekt. Simeon ziet het wel zitten. Als wij de tunnel in sluipen zorgt hij met zijn magiërs voor een afleidingsmanoeuvre. Dougal geeft wat gegevens over Commander Aristasius: *"Aristasius is een Half-Orc, Hij heeft een spierwit ooglapje voor. Hij zal in de nabijheid zijn van Generaal Cavala, het zou handig zijn om Aristasius in leven te laten."* Red stelt voor om Commander Aristasius uit te schakelen met een vergiftigde dolk. Lord Shaaladel ziet dit niet zo zitten, maar Koning Gallo vindt dit een goed idee. We besluiten om dit plan uit te voeren. Dougal wordt losgelaten door de bewakers en hij vertelt ons nuttige informatie over de tunnel. *"Je bent vrij snel door de ingang van de tunnel en dan zijn er een stuk of tien glyphs geplaatst, deze gaan een eind door de tunnel, daarna zijn er een aantal bunkers met boogschutters. Op het eind van de tunnel zit het gat. Daar mogen we niets van weten van Leska. Zij zit daar in. Dat heb ik van horen zeggen. Langs de muren zitten bunkers en opslagruimten. En op het eind van de dubbele zijtunnel zit de commando bunker waar Generaal Cavala zit en ook de groene Draak. Meer informatie heb ik niet."* Het is nu aan ons om dit af te maken. Ben vraagt over de Draak. *"Het is een oude Draak. Hij heet Phaaughsmat. Hij is door Leska daar neergezet, waarschijnlijk om de generaals in bedwang te houden."* We vragen ondertussen om wat bescherming en wat anti gif potions. Dan vraagt Ben nog wat informatie over Leska. Dougal weet niet veel over haar. Maar ze is een vreemde verschijning verscholen achter een masker. Ze is zeker geen prettige verschijning. Hij geeft nog wat extra informatie, hij zegt dat het donker is in de tunnel. Over de glyphs heeft hij wel wat tips om ze te ontwijken. Met teleportatie kun je ze ontwijken. Maar er zullen ook wel wat zijn waar hij niets van af weet. Het zijn allerlei verschillende spreuken die gebruikt zijn in de glyphs. Hij kan voor ons een kaart maken waar de glyphs zitten. Leden van het Ragesische leger kunnen er zo langs. Maar hoe dit gaat weet hij niet. De magische bezwering is door Inquisitors gemaakt. Hij weet ook niet of hij er weer terug doorheen kan. Simeon komt terug met potions of resistance tegen vergif. We krijgen er allemaal twee. We willen ook nog wat potions of invisibility. We krijgen er elk drie. Tevens willen we ook een banier mee. Ook dat is geen probleem.

Ben vraagt of we de bunkers in moeten, Dougal zegt dat dit gevaarlijk is, dan moeten we al de boogschutters afmaken, en ze kunnen ook de tunnels tussen de bunkers in laten storten. Dan hebben we een probleem. We willen nog wat hebben om Aristasius uit te schakelen. Rantle besluit om even te kijken bij de groep uit Gate Pass en komt terug met drie potions met vergif. Het gaat niet lang mee dus het moet snel gebruikt worden. Red neemt er een mee en Ben neemt er twee. Rantle weet alleen niet hoe lang het gif werkt.

We besluiten om de tunnel in te gaan. We moeten wel meteen onze potions of invisibility gebruiken anders kunnen we gezien worden door schutters in niet bekend zijnde bunkers. We spreken af als we niet binnen twee uur een bericht geven gaat het leger naar binnen. Ze beginnen wel met afleidingsmanoeuvres. We weten met de beschrijvingen van Dougal snel langs de glyphs te komen, Dan moeten we weer een potion nemen. We komen langzaam verder. We horen wel iemand wat zeggen: *"Ik hoor wat."* Maar we kunnen ongehinderd door. Dan nemen we de laatste potion. In de verte zien we de groene Draak zitten boven op de

bunker. We sluipen dichterbij en we besluiten om eerst de command bunker in te gaan. Als we bij de bunker komen zien we de kop van de Draak omhoog gaan. Hij kijkt onze richting op. We houden ons even stil. En dan gaan we voorzichtig verder. De Draak blijft onze kant op kijken. We zien verderop wat Ragesians lopen. Maar de Draak houdt zijn aandacht op ons. Dan wordt de deur van de bunker opengegooid. Er stapt een man naar buiten en die schreeuwt in het Orcs. De Draak staat op. Hij kijkt weer onze kant op. We zien twee pelotons Ragesians staan. Ook zien we Generaal Cavala, Commander Aristasius en Inquisitor Sinaelus, een Dragonborn. De Draak schreeuwt: *“Daar zijn ze, ze zijn onzichtbaar.”* We beginnen aan een heftige strijd. Op een gegeven moment, nadat hij flink door de Draak geraakt is, gaat Red neer. Maar hij gebruikt zijn epic destiny om weer op te staan. We zien dat Commander Aristasius Generaal Cavala aanvalt. Maehren is ondertussen ook flink geraakt en neemt een potion of recovery. De strijd wordt fel, maar dan weet Ben de Draak af te maken. Generaal Cavala is nog met Commander Aristasius in gevecht.



We gaan op Commander Aristasius en Generaal Cavala af. Met een kleine moeite weten we Generaal Cavala op zijn knieën te krijgen. Commander Aristasius krabbelt overeind en zegt: *“Jullie zijn die helden.”* Thriza antwoordt: *“We zijn gestuurd door Dougal Haius.”* Commander Aristasius roept zijn leger bij elkaar en roept: *“Wij geven ons over aan het leger van Seaquen.”* We besluiten dat Generaal Cavala wordt uitgeleverd aan het leger van Seaquen. Thirza vraagt of Aristasius ons iets kan vertellen over Leska. Maar hij weet niets over Leska te vertellen. Alles over haar is in nevelen gehuld. Er zijn wel eens soldaten omlaag gegaan, maar die zijn nooit meer teruggekeerd. De Draak is wel eens naar beneden gegaan, maar is snel weer naar boven gegaan vanwege vreemde magie. Thirza wil zo snel mogelijk weer verder. Dus we besluiten om kort te rusten. We vertellen aan Commander Aristasius wat we gaan doen en hij zal het doorgeven aan het leger. Dan krijgen we krijgen een berichtje van Simeon:

* Wacht even, we komen er aan. Het zal nog tien minuten duren.
Dan bespreken we wat jullie te wachten staat. *

We rusten even. We zien ondertussen iedereen naar binnen komen. Maehren zegt nog even gebelgd tegen Thirza: *“Je maakte je gisteren nogal zorgen over wat ik zou doen als ik dit overleefde. Omdat ik geen geld meer heb en dan op jouw geld zou teren. Als je hier bang voor bent, dan verkoop je me maar als slavin. Ik overleef dit toch niet.”* Thirza kijkt een beetje vragend en zegt dan: *“Dan zullen we dat maar doen.”*

Simeon komt boven en feliciteert ons. Hij kijkt in de put en zegt: *“Dit is heftig.”* Thirza zegt: *“Zelfs de Draak durfde er niet in.”* Thirza vraagt of hij Leska kan scryen, maar dat kan hij niet. Maar hij kan wel het gat onderzoeken. Ben heeft een muntje in het gat laten vallen en vermoedt dat het een paar kilometer diep is. Simeon is klaar met zijn onderzoek en vertelt: *“Het lijkt een heel ander tijdperk. Het is wel het nu, maar ook iets van honderden, duizenden jaren oud. Het is stikdonker. Er is een ondergrondse rivier en een grote Draken schedel.”* Thirza vraagt of het niet een Adelaar geweest is. Maar Simeon weet stellig dat het een Draak is. Thirza vraagt aan Simeon of we naar beneden, en ook weer om omhoog, kunnen vliegen. Om naar beneden te vliegen krijgen we een spreuk over ons heen. Voor het weer omhoog vliegen krijgen we een scroll mee.

We vliegen omlaag. Halverwege ziet Ben alleen maar rotsen, Maar af en toe ziet hij een ijzeren handvat. Waarschijnlijk om omlaag te klimmen. Hij ziet geen zijgangen. Op een gegeven moment horen we water stromen. Als we bijna beneden zijn zien we het water inderdaad stromen. We zien in het water allemaal puntige rotsen. We vinden een plekje om te landen. We hebben niet het gevoel van vreemde magie. Het is hier nog steeds stikdonker. Buiten het geraas van water horen we niets. Hier en der zien we op de rotsen vergane lichamen van soldaten. Op een van de puntige rotsen is een soldaat gespietst. Het water stroomt als een

bezetene een holte in door de muur heen. We kijken om ons heen en denken: *“Wat nu?”* Maar ineens voelen we een aanwezigheid. Op de plek waar het water de holte in stroomt zien we twee zilverwitte ogen die ons aankijken. Ben zegt: *“Hallo.”* De ogen kijken nu naar Ben. Thirza zegt: *“We komen hier voor Leska.”* De ogen kijken nu naar Thirza. Ze loopt erop af en ze ziet een semi doorzichtige Draak. Thirza vraagt: *“Wie bent U?”* Maar zijn ogen gaan dan weer dicht en hij verdwijnt. Er gebeurt nu iets vreemds, we voelen ons ouder worden. We zien ook de lijken ouder worden. Ook onze krachten nemen af. We besluiten om de holte in te gaan achter de Draak aan. We kunnen redelijk boven het water uit vliegen. Ben ziet naar verloop van tijd wat arcanische tekens op het plafond staan. Thirza bestudeert dit. Het is een glyph. Een soort dispel magic. Thirza geeft Ben opdracht om de glyph onschadelijk te maken. Het lukt Ben wonderwel. Maar vlak erachter vindt hij nog een glyph, deze is anders. Thirza kan hem niet beschrijven maar Ben maakt hem evengoed onschadelijk. En al vrij gauw hoort hij weer wat geluid. Het geluid van water neemt weer toe. En dan ziet hij een teken op het plafond, het is een symbol. Thirza heeft geen flauw idee wat dit is. Als Ben in de buurt komt blijkt het een of ander mechanisme te zijn en hij gaat af. Ben is verdoofd en stort te water. We gaan achter Ben aan. Red ziet hem in het water liggen. Maar Thirza mist hem finaal. Red doet een poging maar kan hem net niet grijpen. Ook Maehren krijgt hem niet uit het water. En Thirza faalt voor de tweede keer. We horen nu allemaal dat het water echt kolkt en we zien het water bruisen. Red duikt nu het water in om Ben te redden en hij grijpt hem. Uiteindelijk weet Thirza hem uit het water te halen. En ook Red komt weer uit het water. We zien nu op korte afstand een grote waterval. We besluiten om heel even uit te rusten. We zitten vlak bij de waterval en we zien weer de zilvergrijze ogen naar ons kijken. Thirza denkt: *“Dit is dezelfde Draak.”* Maehren denkt: *“Draken zijn geen religieuze wezens. En het is geen ondode.”* Red, op zijn beurt, denkt: *“Draken horen niet in grotten.”* Ineens verdwijnt de Draak weer. We besluiten om weer verder te gaan. We vliegen over de waterval heen. Het is ontzettend diep en onder aan de waterval is een grote draaikolk. We kijken om ons heen en zien boven ons een puntje vuur hangen op zo'n 150 meter hoogte. We zijn in een vrij hoge ruimte. Ben gaat erheen en wij gaan er achter aan. Het wordt smaller, de grot gaat stijl omhoog. Het vuur is een soort fakkel. Ben onderzoekt het eens. Maar hij ziet alleen dat het een fakkel is. Omhoog zien we een steile rotswand en we zien een plateau waar we op kunnen staan. Ben vliegt omhoog en ineens vliegt hij weer omlaag. Red weet hem ter nauwer nood te grijpen.

We komen boven en we landen op het plateau. We zien een klein tunneltje en we zien de ogen weer. En we voelen ons weer ouder worden. We gaan achter de ogen aan. Het tunneltje wordt steeds smaller. Het is nog een heel eind door het tunneltje. Het wordt warmer. Na een paar kilometer horen we een diepe ritmische hartslag. We lopen verder. De tunnel krijgt een rode gloed. Dan komen we in een ruimte waar het wat lichter is. De ruimte is niet zo groot. We zien aan de zijkanten grote hoektanden en op het eind van de ruimte zien we een waterval van lava. Het lijkt wel of de vloer licht geeft. Het is net alsof we in de bek van een Draak zitten. Vanuit de grond komt de Draak te voorschijn. Hij gaat rustig voor zitten en staart ons aan. We voelen ons weer ouder worden. Eigenlijk ouder als we werkelijk kunnen zijn. Hij zegt: *“Ga terug jullie zijn onwaardig.”* Dan zegt hij tegen Maehren: *“Jij bent waardig.”* Maehren vraagt: *“Wat moet ik doen?”* Hij zegt tegen de anderen: *“Bewijs maar dat jullie waardig zijn.”* Thirza vraagt: *“Hoe moeten we bewijzen dat we waardig zijn?”* Hij gaat er niet op in. Maehren vraagt: *“Bent U de Flamebringer Dragon?”* Hij reageert niet. Thirza zegt: *“Trilla vond ons waardig.”*



Maehren ontdekt dat het wel een Draak is, maar geen gewone Draak. Op de naam Trilla blijft hij heel even nadenken. Maehren valt voor hem op haar knieën. Thirza zegt: *“Ik ben de drager van de Torch. Wij komen om de vrede te herstellen.”* Hierop kijkt hij weer tevreden. Dan zegt ze: *“Leska moet verslagen worden.”* De Draak is nu geïnteresseerd. Hij zegt: *“Oké, kom naar voren vrouwe. Wil jij jezelf overgeven aan mijn oordeel.”* Thirza zegt: *“Ja.”* Hij doet zijn bek open en houdt deze geopend net over Thirza heen. Thirza laat hem zeer dapper begaan. Dan trekt hij zijn bek weer terug. Hij zegt: *“Oké, jullie zijn diegenen. Passeer.”* Hij zakt weer in de vloer. We voelen dat we weer onze leeftijd terugkrijgen. Red gaat nu richting de waterval van lava. Er is een soort doorgang. Red teleporteert er doorheen. Ben teleporteert er ook doorheen. En Thirza neemt Maehren mee in haar teleport. We gaan door een smalle gang. We horen de Draak: *“Jullie hebben mijn hulp om de Tiran te verslaan.”* Dan is het weer stil. Het lijkt wel alsof we helemaal uitgerust zijn.

We lopen verder en zien dan een zeer grote grot. Hij is redelijk verlicht door de omgeving. We horen het geklop van een hart. We zien wat rotsformaties en ook wat kristal formaties. Ook zien we een grote rode pilaar. Uit de pilaar stromen allemaal riviertjes met bloed. We zien in de verte een dame staan, met een grote blauwe cape om en een masker op haar gezicht. Dit moet Leska zijn. Ze laat wat muren van vuur verschijnen. Leska begint haar speech.

“Toen ik jong was, begrijp me goed, ik bedoel dan meer dan een paar decennia terug, veroverde Heer Coaltongue, met al zijn macht, alles wat hij zag. Ik stond hem bij in zijn oorlogen, en vond voor hem het eeuwige leven, en wat kreeg ik er voor terug? Verraad en minachting van iedereen en ook van hem, zelfs van hem, die ik al die tijd gediend had... Ik zag dat de strijdende tijden van zwaard op zwaard nooit zouden stoppen, want genade, hoop en vrede zijn maar zoete leugens... In oorlog laten stervelingen hun ware natuur zien: In oorlog vechten we, en offeren we ons op! Of ik strak nu leef of sterf, jullie zullen de wereld in eindeloze oorlog zien, en sterven door het kwaad in ieder mens.”



Ze murmelt een spreuk. Ben gaat de ruimte in en ziet wat Drakenwelpjes vliegen. Als ze klaar is met haar speech zien we de muren van vuur verdwijnen. We zien nog twee ondoden staan. Maehren valt Leska aan, dan kijkt ze eens naar Leska, het lijkt alsof ze geen verwondingen heeft gehad van de aanval. De strijd gaat verder en het lijkt alsof Leska zich iedere keer herstelt van de verwondingen. Maehren komt er achter dat het Heart vernietigd moet worden. De kristal figuren moeten eerst vernietigd worden en dan kan het Heart vernietigd worden. Ze herinnert zich ook wat over het Heart uit de legende. Ze roept het naar haar groepsleden. Thirza roept naar Leska: *“We hebben al zoveel van die speeches gehoord. Stop daar nu mee en geef je over. Het lukt je toch niet.”* Thirza molt het eerste kristal. Het doet Leska niets maar de pilaar krijgt een schok. Red weet het tweede kristal te vernietigen. Er begint nu wat bloed uit de pilaar te stromen. Maehren krijgt een bericht van Simeon:

* Ik hoop dat het nog niet te laat is. Het Heart moet verslagen worden met de Torch.
De legende van de Aquiline Heart is waar. Het Heart moet verslagen

worden door diegene, puur van hart, die het offer is. *

Maehren vernietigt het derde kristal. Er komt nu vanuit de grot een dame aanlopen. Dit is Aurana Kiirodel. Ze roept: *"Lord Shaaladel heeft me gestuurd om te helpen. Waar moet ik heen."* Thriza zegt: *"Vernietig het kristal links van je."* Red vernietigt ondertussen het vierde kristal. Thirza vernietigt het laatste kristal. De pilaar breekt en we zien een groot kloppend Heart liggen op een verhoging. Maehren neemt de Torch van Thirza over, rent naar het Heart en slaat erop. Ze ziet Leska verdwaasd kijken en Leska roept: *"Neee!"* Het Heart begint te branden en wordt zwart. Aurana rent ook in de richting van het plateau, haar gezicht begint te veranderen. Er rent een onzichtbaar wezen langs Red en die roept ook: *"Neee."* Het Heart wordt pikzwart, de kop van de Torch begint als een dolle te branden. Maehren voelt zich heel sterk worden. Haar geest wordt door de Torch naar het Heart gezonden. Het lichaam van Maehren vat vlam en verbrandt. De Torch explodeert en verdwijnt. Alle in de ruimte aanwezige personen worden nu als laatste reactie van de Torch naar buiten geteleporteerd en staan nu aan de voorkant van Two Dragon's Arch. We zien dat het onzichtbare wezen nu zichtbaar is, een vreemd misvormde Elf. Dit blijkt Etinifi te zijn. Op de plaats waar Maehren stond staat nu een wezen van vuur en licht. Maar de vorm en persoonlijkheid van Maehren is toch te zien in dit wezen. Wat over is van Maehren pulseert met licht vuur. De groep moet even bijkomen. Zo gauw Leska bijkomt en Thriza ziet roept ze: *"Nu is het klaar stervelingen, jullie zullen sterven."* We zien het gezicht van Aurana veranderen in allerlei andere gezichten. Eerst van iemand uit Castle Korstull, dan iemand uit het Fire Forest, en zelfs ook iemand van de Wayfarers. Ze valt ons aan. Etinifi ziet er nog slechter uit, hij loopt richting Maehren. Thirza ontdekt dat Aurana Vuhl is, de Seela maar ook de Trillith Deception. Red wordt flink geraakt door zijn eigen wapen. Etinifi valt dan toch Maehren aan. Dan komt Rantle ons te hulp gesnel. Maehren voelt zich in de wereld opgenomen worden. Ze is eigenlijk al dood. Maar ze heeft haar krachten nog om mee te vechten. Dan komen er twee Eladrin aangerend, Lord Shaaladel en Lady Shalosh. Lord Shaaladel roept: *"Eindelijk, ze is van mij."* En hij valt Red aan. Lady Shalosh schreeuwt: *"Leska je gaat er aan. Vader doe normaal."* Thirza wordt door Leska gedomineerd. Rantle gaat neer, en even later sterft hij. Ook Lord Shaaladel wordt afgemaakt. Thirza weet zich los te rukken uit de dominantie. Dan worden Etinifi en Deception gedood. Uiteindelijk weet Ben Leska af te maken en is de gigantische battle ten einde.

Op het moment dat Leska valt gaat er om ons heen een gigantisch gejuich op. Maehren verdwijnt langzaam en vlak voordat ze echt verdwijnt spat ze uit elkaar. Ze kan nog net, met tranen in haar ogen maar wel met een blij gevoel, roepen: *"Vaarwel, vrienden."* Ze verspreidt zich over het land. Een nieuwe legende is geboren. De Burning Sky verdwijnt en boven Two Dragon's Arch zien we een Feniks verschijnen. Het lijkt dat de wereld zich herstelt van de opgelopen schade. Zelfs de Opaline Wastes lijkt minder ruw te worden. Simeon komt met uitgestoken handen op ons toe. Rantle wordt met alle egards weggedragen. De magiërs van het verzet zijn druk bezig met teleportatie cirkels neer te zetten. De Ragesians hebben zich overgegeven. We worden als helden onthaald. We worden naar Seaquen terug geteleporteerd.

We zien, als we in de tempel van Crystin komen, dat er een altaar is bijgezet voor Maehren vanwege haar opoffering voor deze wereld. We krijgen ook berichten over het Fire Forest. Het bos begint weer leven te krijgen. Lady Shalosh stuurt ons bericht dat ze haar vader heeft opgevolgd. Ze vindt het wel naar dat haar vader er niet meer is. Ze is de eerste vrouwelijke leider van Shahalesti. Meestal doen de vrouwen dat niet. Ze heeft als eerste daad de onderhandelingen met de Taranesti gestart om vrede te brengen tussen de Eladrin en de Elfen. In Gate Pass wordt ook een gigantisch feest gevierd. De Wayfares transporteren ons er heen. We kunnen gouverneur van de stad worden. We reizen overal rond en zien ook wat monniken rondlopen. De monniken, die onder Pilus hebben gediend, hebben zich aangepast en helpen nu iedereen. Het is een weldoenersklooster geworden. Er is ook nog een brouwerij in Sindaire waar we langs kunnen komen. De magiërs uit het Lyceum gaat ook weer naar huis. Wij staan in alle boeken als redders van de wereld. Ook diegenen die gevallen zijn in de strijd. Dit staat vermeld in het grote boek: 'The War of the Burning Sky'.

Hoofdstuk 13 Epiloog



De oorlog is voorbij. Supreme Inquisitor Leska is verslagen. De Burning Sky is verdwenen. De rust is teruggekeerd over de wereld. Er heerst nu overal vrede. De veiligheid wordt door alle landen bewaakt. Hoe vergaat het de groep na afloop van de oorlog?

Abraxus



Na een wel verdiend gigantisch feest in Seaquen en wat rust, begint het bij Red toch weer te kriebelen. Het leven zin geven, daar draait het leven om en elke ochtend wakker worden met 2 of meer aantrekkelijke vrouwen in bed en een half pot bier naast het bed begint na een tijdje toch ook eentonig te worden. Daarnaast begint de verscheidenheid aan vrouwen, nu de oorlog is afgelopen, ook terug te lopen in Seaquen. Er is best kans dat er straks alleen nog maar Human vrouwen te verleiden zijn, saai zeg. Erdan had de positie van Gouverneur van Gate Pass aangeboden, maar gezien de hoeveelheid praten en bemiddelen die daar bij komen kijken, naast politiek correct handelen, misschien toch maar niet. Plagen is een teken van affectie, maar Thirza is nog jong en durft waarschijnlijk niet verder te gaan (hoge insight heeft Red immers nooit gehad). Red heeft Candy helaas sinds de grote gevechten niet meer gezien, daar zou Red wel een nachtje lol mee kunnen hebben. Ben is te Zen om nog lol mee te maken en Maehren was altijd maar een beetje preuts en bescheiden, wel erg lief soms, maar helaas ook niet meer aanwezig. Echt reden om in Seaquen te blijven is er dan ook niet echt.

Nu Lord Shaaladel er niet meer is, wordt het tijd voor wat Shahalesti op het menu. Het is voor Koningin Shaloshia een gevaarlijke tijd met deze machtswisseling en andere huizen liggen altijd op de loer om van de situatie gebruik te maken. Perfect voor Red om weer wat intiemer met Lady Shaloshia te zijn, dat het geheim moet blijven i.v.m. een toekomstig huwelijk maakt het leven alleen maar spannender. Prinsessen zijn altijd leuk in bed geweest na een paar keer oefenen, een koningin zou dan toch zeker beter moeten zien, niet?

Ben



Ben trekt zich, na een welverdiend gigantisch feest in de stad, in eerste instantie terug in het gezamenlijke huis. De daaropvolgende tijd besteedt hij aan het uitbouwen en perfectioneren van zijn dojo. Met de roem die hij en zijn vrienden hebben vergaard komen al snel studenten uit alle uithoeken van het land om door hem onderwezen te worden in de nobele ongewapende vechtkunst. Ben kiest de beste aspirant studenten uit en deelt zijn kennis met hen. Dit leven bevalt de eerste jaren goed, maar met de jaren komen ook de vragen: er is niets wat de belevenissen tijdens de War of the Burning Sky kan evenaren. Ook in de ontwikkeling van zijn vechttechniek heeft Ben het maximale bereikt wat er te bereiken valt. Wat nu?

Als na nog een aantal jaren de eerste studenten afzwaaien neemt Ben geen nieuwe meer aan. Als later de laatste studenten hun training afronden trekt Ben zich helemaal terug om na te denken over de volgende stap in zijn leven. Als een bediende op een dag het ontbijt komt brengen blijkt Ben verdwenen te zijn. Dagen worden weken en de weken worden maanden maar Ben lijkt permanent vertrokken. In de daaropvolgende tijd komen er af en toe korte berichten binnen van mensen die Ben hebben gezien. Dan weer vanuit het Fire Forest waar hij helpt met het herstel van de natuur, een jaar later van een medewerker van Lady Shaloshia dat hij in de hofkringen is gesignaleerd, later vanuit de uithoeken van de Opaline Wastes. Dit gaat zo een hele tijd door, de tijd tussen de verschillende berichten wordt steeds groter, tot er op een moment helemaal geen nieuwe berichten meer binnenkomen...

Maehren



Maehren moet eerst nog flink wennen aan haar astrale lichaam. En ook aan haar nieuwe taak, de wereld beschermen tegen het kwaad en het goede handhaven. Ze zweeft over de hele wereld heen en voelt zich nu toch wel eenzaam, zonder haar oude vrienden. Op zekere dag komt ze boven Seaquen. Ze vliegt eerst eens de kapel binnen bij het vluchtelingenkamp. Ze ziet het altaar wat voor haar gemaakt is en denkt: *"Dat had ik liever niet, ik had liever verder geleefd."* Ze gaat weer verder. Ze komt bij het huis aan en gaat naar binnen. Ze hoeft zich ten slotte niet met deuren bezig te houden. Ze gaat Thirza's kelder binnen en ze ziet Thirza zitten. Ze zegt, ook al weet ze dat Thirza het niet hoort:

"Lieve vriendin, ik mis je. Als ik toch een zus kon uitzoeken, was jij het." Voor zover het kan geeft ze Thirza een dikke kus op haar wang. Ziet ze het goed? Huivert Thirza enigszins? Dan gaat ze naar de dojo van Ben. Die zit voor zijn boom te mediteren. Ze aait hem voorzichtig over zijn bol en gaat verder. Ze gaat nu naar de Drowning Dragon. Red zit daar achter een grote pul bier. Ze zegent zijn bier en gaat de kroeg uit. De wereld wacht op haar. Maar ze vertrekt met tranen in haar astrale ogen. Ook al hoort ze nu bij de Elementals, van haar vrienden afscheid nemen is zwaar.

Ze pakt haar nobele taak op en zwerft over de wereld. De andere Elementals staan haar af en toe bij en ze weet zich goed aan te passen aan deze taak. De wereld komt er weer beter uit te zien en daar is ze zeer blij mee. Hier moet ze mee verder gaan. Deze queeste ligt nu voor haar open.

Thirza



"Zo..." denkt Thirza terwijl ze zich langzaam in het stomende badwater, gemengd met dure welriekende oliën, laat zakken. *"Dat hebben we dan ook weer mooi opgelost. De wereld is een stuk beter af zonder dat loeder Leska. Tijd voor een vakantie denk ik, misschien eens afreizen naar dat stukje land dat we hebben gekregen in dat gat.. waar was het ook al weer? Ach doet er ook niet toe, het is vast wel geschikt voor een vakantiewoning. Iets kleins en knus, stuk of 200 kamers, 15 verdiepingen of zoiets. En dan wordt het tijd om weer wat nuttigs te doen, en liefst ook lucratief. Misschien een opleidingsinstituut voor informatie-extractie-kunde oprichten, dat lijkt me wel iets! Ik heb inmiddels best aardig wat ervaring opgedaan, tijd om die nuttige kennis over te dragen aan de volgende generatie. En ondertussen ben ik natuurlijk ook bereid mijn grote kennis en kunde in te zetten voor mijn vrienden, Koningin Shalosh, Koning Gallo, wie weet heeft Simeon mijn hulp nog eens nodig. Niet geheel gratis natuurlijk, die tijd is voorbij. Maar ik zal hen het 'vriendentarief' rekenen hahaha."*



"Toch jammer dat Maehren er niet meer is. Ik zal haar bij tijd en wijlen onnozele gebazel toch een beetje missen. Gelukkig heb ik Red nog om te plagen, en Ben mag graag meedoen. Als ie niet in z'n achterlijke boom Zen zit te zijn. Ach ze zijn best geschikt, die twee. Maar niet helemaal hetzelfde als een vrouwelijke compagnon, al was ze dan een Elf....."

Aeronal

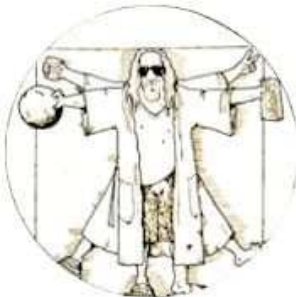


Nadat de problematiek van Leska is opgelost en het feest gedruis in Seaquen weer tot een normaal niveau gedaald is, heeft Aeronal eindelijk tijd om zijn magie aan te wenden tot het gebruik van een wish spreuk om zijn lichaam terug te krijgen. Diverse conversaties met Thirza, Simeon en Sheena Larkins over de juiste formulering van de spreuk leidt uiteindelijk tot een succes.

Het duurt echter enkele weken voordat Aeronal compleet de oude is na de transformatie, maar al snel ontstaan nieuwe plannen om een hogere vorm van magie te bedrijven. Teleportatie is weer mogelijk en experimenten met het Wayfarers guild zijn eigenlijk niet zo moeilijk met de skills van een archmage. Een familie bezoek zit er dan ook al snel aan te komen. Door middel van een teleportatie spreuk is de trip in een flits voorbij en is zijn macht meteen duidelijk voor zijn familie. Na een paar dagen begint het wel erg op te vallen dat iedereen probeert Aeronal aan de vrouw te krijgen. Zijn zussen voor mogelijke handels overeenkomsten, zijn ouders voor meer aanzien van de familie. Daar heeft Aeronal helemaal geen tijd voor. De meeste suggesties, hoewel behoorlijk aantrekkelijk, zijn zo dom dat een verandering in een kikker waarschijnlijk hun IQ zou verhogen. Na het laten vallen dat hij al een vrouw op het oog had vlucht hij snel weer naar Seaquen om in rust met zijn magie te experimenteren, zonder dat sociale gedoe en zonder een vrouw die alleen maar tijd kost.

Daar begint het Lyceum echter ook steeds meer tijd te kosten, tijd waarin hij niet zelf kan experimenteren, maar ook tijd waarbij je soms nieuwe inzichten en ideeën krijgt. Gelukkig is hij een Eladrin, een lang leven en vier uur rust per dag geeft een hoop extra tijd om die extra dimensie in zijn toren in te bouwen. Ruimte genoeg om grootschalige experimenten te doen als je een eigen wereld ter beschikking hebt en enige vorm van toegangscontrole te regelen.

Dude Lee Bowski



Het was toch wel chill hoor, nu dat vuur uit is in dat bos. Cool hoor. Maar met zo'n Orc is het toch wel stil. Dus ga ik maar op onderzoek uit. Loop ik door het nu toch wel groene bos en kom ik toch een te gaaf Chickie tegen. Vraag ik waar ze heen gaat, weet ze het niet. Neem ik haar mee naar het hutje van die te maffe Khadral en heb een hoop fun met haar.

Die gekke Maim ziet dat niet zo zitten. Maar wij wel hoor. Op een dag zegt het Chickie tegen mij dat er te gek gave Dude of Dudette aan zit te komen. Cool zeg. Maar Maim vertrekt. Hij voelt zich niet chill als er nog iemand bij komt. Eigenlijk is het hutje voor ons ook wel een beetje klein. Dus gaan wij naar dat gave huisje van Crystin. Die woont daat toch niet meer. Kunnen we lekker chillen.

Maim



Nadat de problemen in het Fire Forest zijn opgelost besluit Dude Lee om hier nog een tijdje te blijven. Hij wil nog iets bijdragen aan het bos en de Seela, hoewel hij op dit moment geen idee heeft van hoe of wat. Hij heeft nog enige weken met Dude Lee opgetrokken, waarbij ze veel niets hebben gedaan, gras hebben gerookt en vrouwen hebben gekeken. Maar niet veel later blijkt dat Dude een 'te gek gaaf chickie' heeft gescoord, en nog iets later blijkt dat er een 'te gek gave dude of dudette' op komst is. Maim besluit dat een leven als peetoom niet voor hem is besteed en trekt verder de wijde wereld in, op zoek naar roem, rijkdom

en avonturen.

Dat valt niet mee. Misschien ligt het aan Maim's voorliefde voor messen, waar hij uitvoerig over kan praten en met beelden, gebaren en geluiden duidelijk maakt wat een Kobold doet als

je 'm op verschillende plaatsen steekt. Misschien ligt het aan het feit dat Maim gewoon lelijk is, zelfs voor een Half-Orc. In ieder geval valt het niet mee om werk te vinden. Gelukkig was de bevolking van het dorp Vidor dusdanig in nood dat ze slechts kort hebben overwogen om Maim hulp te vragen met hun Trollenprobleem. Maim keerde niet veel later terug met wat doorboorde Trollenhoofden en zijn plek in het dorp was helemaal duidelijk. Zodoende bouwde Maim zijn eigen boomhutje op een kilometer of twee van het dorp af. Hiervandaan klust hij af en toe wat bij voor het dorp, totdat er op een dag iets vreemds gebeurd...

Een grote koets... Veel licht.... En vreemd bekende stem... Die KLOTEDING!!! roept...

Maar na een paar weken, als we in de geheime stad Phorros Irrendra zijn, krijgt Maim het gevoel dat hij zich aan iedereen en alles ergert en hij besluit om de groep voor de tweede keer te verlaten. Maim gaat zwerven. Hij helpt hier en daar in de bossen van de Taranesti en bouwt best een goede band met de Elfen op. Niet veel later wordt hij in de stammen van de Taranesti opgenomen, als scout in het team van Fayne, en strijdt uiteindelijk mee in wat binnen de Taranesti 'de Strijd van Glazen Woestijn' wordt genoemd. Tijdens deze strijd tegen de Ragesians strijd hij in het belang van Thirza en haar kornuiten wat, ondanks de opsplitsing in Ycengled Phuurst, toch wel goed voelt... Misschien, na de oorlog, dat hij zich weer bij haar voegt.

Zo gedacht, zo gedaan. Maar helaas, ze blijkt te zijn vertrokken, net als al haar kornuiten. Maim breekt op een nacht in in het huis in Seaquen waar hij vermoedt dat Thirza en haar groep woont. Een vreemd huis met een toren, een soort dojo met 'n boom er in. En een grote dungeon...

Nou ja, ze zullen binnenkort wel terugkomen...

Bluebell



Bluebell is zo af en toe de weg kwijt. Dan is ze weer aanwezig, en dan zit ze weer in de Feywild. In Gate Pass is haar dat al een paar keer overkomen en ze komt dan nog wel weer terug.

Maar als dit in de Droomwereld gebeurt weet ze blijkbaar niet meer de goede richting op te gaan. In de Feywild is ze niet aangekomen. En ze is ook niet meer teruggekeerd naar de Droomwereld. Ook in Gate Pass is ze niet aangekomen.

Waarschijnlijk hangt ze tussen de diverse planes in en horen we nooit meer wat van haar.

In Memoriam

Mallory Finnegan



Bij het verlaten van Gate Pass wordt Mallory gedood: We verzetten ons stevig en enkele belagers gaan plat. Op een gegeven moment horen Detritus en Mallory deze man, Kathor, tegen een ander zeggen: *“Renard, ga jij maar naar de anderen, ik pak deze twee wel.”* Mallory krijgt teveel klappen van de aanvaller van de Poison Apple Pub, die over fenomenale aanvalskracht beschikt en zij riskeert dood te bloeden. Detritus velt even later de man, maar kan niet meer voorkomen dat Mallory het leven laat. Detritus ziet in een oogwenk dat er iets opstijgt uit het lichaam van de man, maar haast zich naar de rest van de groep. Verderop in de vallei gaat ook Rhoxanne neer door pijlen die van bovenaf worden geschoten. Maim springt vanuit de schaduwen en doodt diegene die Renard genoemd werd. Rhoxanne kan gelukkig nog geholpen worden en blijft in leven...

Rhoxanne Fairchild



Rhoxanne, Detritus, Xavius en Valaneah worden gedood in de geheime tempel van de White Wyrms net buiten Seaquen:

Dan komt er ook nog een derde Orc aangestormd. Nadat een van de Orcs flink geraakt is vlucht hij weg. Maar uit het niets verschijnt er een Shadow Warrior achter Rhoxanne. En of dat niet genoeg is, staan er ineens nog twee Orcs naast Thirza. De weggelopen Orc komt nu ook weer terug. Er komt verderop vanuit de gang een magic missile op Rhoxanne af. Thirza teleporteert zichzelf uit de drukke gang weg en de Shadow Warrior raakt Rhoxanne een paar keer flink. Rhoxanne gaat neer en bezwijkt aan haar verwondingen.

Detritus



Rhoxanne, Detritus, Xavius en Valaneah worden gedood in de geheime tempel van de White Wyrms net buiten Seaquen:

In de nauwe gangen is het lastig manoeuvreren en tot overmaat van ramp verschijnt er ook nog een Orc mage uit een geheime gang die in de ruimte uitkomt. Ook Detritus kan geen kant op en gaat neer, maar is nog niet overleden. De situatie voor Detritus begint steeds slechter te worden. Telkens als hij bij kennis komt, wordt hij weer neergesabeld door de White Wyrms die naast hem staan. Hij is op sterven na dood. De situatie begint hopeloos te worden en er moet nu toch om het lot van Seaquen gedacht worden, daar de lyre of building terug moet naar de Draak. Ook de normaal lastig te raken Xavius krijgt inmiddels rake klappen en zijn gezondheid gaat snel achteruit. Thirza gilt: *“Rennen!!!”* en Valaneah snijdt de deep pocket cloak met de lyre los van de nek van de inmiddels overleden Detritus en pakt hem.

Xavius Rendolan



Rhoxanne, Detritus, Xavius en Valaneah worden gedood in de geheime tempel van de White Wyrms net buiten Seaquen:

Thirza vlucht weg de geheime gang in. Ook Valaneah en Xavius proberen weg te komen, maar Valaneah heeft last van haar verbrijzelde knie, waardoor het kruipen wordt. Thirza is inmiddels ver weg de gang in. Voor Valaneah en Xavius wordt de geheime gang in de kamer door de Shadow Warrior geblokkeerd, die zich voor de ingang heeft geteleporteerd. Xavius vlucht nu terug de gang in van waar we gekomen zijn. Valaneah kruipt zo goed en zo kwaad als dat gaat erachteraan, maar er lopen nog Whyte Wyrms in de rondte. Xavius is al dicht bij de uitgang als hij wordt

aangevallen door de Shadow Warrior die hem achterna is gerend. Als er ook nog een Orc bijkomt gaat ook hij neer en is het voor hem afgelopen.

Valaneah



Rhoxanne, Detritus, Xavius en Valaneah worden gedood in de geheime tempel van de White Wyrms net buiten Seaquen:

De magiër, die achter Valaneah is aangegaan maar haar niet meer ziet, roept: "*Naramus, waar ben je?*" De Shadow Warrior roept terug waar hij is. Valaneah is een van de geheime gangen in weten te kruipen en houdt zich stil omdat zij geen kant op kan. Zij beseft dat enige vraag is hoe lang het duurt voordat ze haar gevonden hebben. Enige tijd later wordt ze ontdekt door de magiër. Met een vuurbal maakt hij een einde aan haar leven.

Ardek de Invoker



Ardek wordt gedood in de onderaardse grotten als we op weg zijn naar Lord Gallo:

De vrouw weet de schade die wij haar aandoen op de een of andere wijze om te leiden naar Ben die het vervolgens incasseert. Ondertussen is Ardek neergegaan door de voortdurende schade van een van de Schorpions omdat hij niet van het beest afkomt. De vrouw weet Thanatos een aantal keer te domineren waardoor hij zicht tegen ons keert. Iedereen is druk en niemand heeft tijd voor Ardek. Als er een paar vijanden zijn afgemaakt rent Thirza naar Ardek en giet een potion bij hem naar binnen, maar het blijkt te laat. Hij is inmiddels overleden.

Als we iedereen hebben verslagen onderzoekt Ben het altaar en vindt hij een geheime lade. Hij opent de lade en vindt een gele sleutel en ook nog tien rode glazen bolletjes. We besluiten om Ardek te verbranden met een ode aan Pelor omdat hij dat zo gewild zou hebben.

Elenora Fyndhorn



Elenora en Thanatos komen om tijdens de vlucht uit het instortende gebouw in de verboden Vallei der Stormen:

Iedereen probeert nu naar buiten te rennen waarbij we gehinderd worden door het vallende puin waardoor de minder atletisch gevormden onder ons regelmatig uitglijden. Ben komt als eerste door de uitgang en rent tot op veilige afstand van het gebouw, daarna volgt Storm die, evenals de anderen die nog binnen zijn, schade oploopt door grotere brokken puin die inmiddels naar beneden vallen. Daarna weet Three Weeping Ravens het gebouw te verlaten gevolgd door Thirza, zij het

gehavend door het puin en andere brokstukken. Met een oorverdovend gebulder stort het gebouw nu in en helaas hebben Elenora en Thanatos de uitgang niet op tijd weten te bereiken en worden ze diep onder het puin bedolven.

Thanatos Hellwhisper



Elenora en Thanatos komen om tijdens de vlucht uit het instortende gebouw in de verboden Vallei der Stormen:

Iedereen probeert nu naar buiten te rennen waarbij we gehinderd worden door het vallende puin waardoor de minder atletisch gevormden onder ons regelmatig uitglijden. Ben komt als eerste door de uitgang en rent tot op veilige afstand van het gebouw, daarna volgt Storm die, evenals de anderen die nog binnen zijn, schade oploopt door grotere brokken puin die inmiddels naar beneden vallen. Daarna weet Three Weeping Ravens het gebouw te verlaten gevolgd door Thirza, zij het gehavend door het puin en andere brokstukken. Met een

oorverdovend gebulder stort het gebouw nu in en helaas hebben Elenora en Thanatos de uitgang niet op tijd weten te bereiken en worden ze diep onder het puin bedolven.

Storm



Storm wordt gedood in castle Korstull in de zaal waar het skelet van de Draak Syana staat:

Even later blijkt er nog een vijand te zijn. Een Hellcat wordt zichtbaar naast Thirza en haalt uit. Storm moet veel klappen incasseren en gaat neer. De Inquisitor gooit nu nog een zone van duisternis de ruimte in waardoor de ruimte over de hele breedte is verduisterd en we volledig van elkaar zijn gescheiden, althans visueel. Storm wordt nog bijgebracht door Thirza, die hem een potion of healing toedient, maar zodra hij weer bij kennis is wordt hij weer neergehaald door een van de Lieutenant Skeletons. De Hellcat wordt weer onzichtbaar, maar hij

komt ook niet meer tevoorschijn. Is hij misschien gedood door de schade van een blast? Aeronal en Gwendolyn doen verwoede pogingen om al zwevend boven de duistere materie hun pijlen en spreuken of de monsters af te vuren, maar als dan uiteindelijk Aeronal de Inquisitor afmaakt blijkt dat we Storm hebben verloren.

Gwendolyn Sylvermeadow



Gwendolyn wordt na het verlaten van de Droomwereld ontvoerd door een groep wraakzuchtige Eladrin en onthoofd.

Een van de dames achter het bureau zegt: *"We zijn hier met een Eladrin aangelegenheid bezig. Het vonnis is nog niet uitgesproken, maar als jullie deze zaak verstoren wordt het vonnis voltrokken."* Ben stormt naar binnen en valt aan. Gwendolyn roept nu naar haar vrienden: *"Gooi jullie leven niet weg. Trek jullie terug."* Alle Eladrin richten hun aanval nu op Gwendolyn. De gesluerde vrouw roept nu: *"Dood haar."* Aeronal stuift nu naar voren. We worden ingesloten door de bewakers en de

boogschutters. Thirza komt nu ook de zaal binnen en de boogschutters richten nu hun pijlen op Thirza. Gwendolyn roept nog: *"Vlucht nu, voor het te laat is. Laat dit maar gebeuren."* Gwendolyn valt op haar knieën van pijn. De executioner rent op Gwendolyn af, heft haar bijl. Gwendolyn buigt haar hoofd naar voren. Haar hoofd wordt afgehakt. Ze zakt ineen en ze sterft ter plekke.

Bijlagen

Mysterieuze Zaken

In leer gebonden journaal gevonden in een cave in het Fire Forest

- Het journaal van de Goblins gaat over leveringen van crossbows en dagers en er werd betaald met 'Shahalesti gold'. Dit is een aparte muntsoort die gebruikt wordt door de edelen van Shahalesti. Deze muntsoort is niet gemakkelijk te verkrijgen. Het boek is waarschijnlijk een soort kasboek.

Droomzaden

- Gevonden in een toren op de brug over de rivier in het Innenotdar Fire Forest. Bij gebruikt trek je krachten uit je omgeving aan en verschijnt er een slangachtige Draak.

De boodschap voor Simeon

- Crystin krijgt een droom nadat we gerust hebben bij de bron van de Zilveren rivier: *"De bebloede muren zitten vol leven en de harten van mens en dier zijn erdoor vervuld met vuur."* Het is een stuk uit een lied van de leden van de Aquiline Heart.

Haddin en de Trollen

- Een man die lijkt op Haddin Ja-Laffa was in Vidor op zoek naar Trollen. Tijdens een sending ritual zou hij iets gezegd of geschreven hebben over 'biografie'.

De boeken uit de ruïnes van de Taranesti

- Uit restanten van boeken in de ruïnes van de Taranesti in de moerassen nabij Vidor en Seaquen weten we op te maken dat de Taranesti destijds gehoor hebben gegeven aan een oproep om ten strijde te trekken tegen Coaltongue in de bossen van Ycengled Phuurst. Ook werden de draak Syana en haar dochter Trilla genoemd. In Castle Korstull treffen we het opgezette skelet van Syana aan als trofee van Coaltongue. Als eerbetoon stond er een plaquette bij met de tekst *"Syana, Celestial Defender of Ysengled, Noble Foe."*

De in bloed geschreven visioenen van Darius, Inquisitor van Coaltongue

- Zwaargewond en in zijn onderbewustzijn heeft hij na de aanslag op Drakus Coaltongue op de vloer van Castle Korstull een boodschap in bloed geschreven. Wellicht bevat deze verklaringen of aanwijzingen.

De poëtische boodschap van Etinifi

- *"Innenotdar, mijn liefde, mijn thuisland, ligt ten zuiden van de stad van de Poort, een stad gesticht door een man, maar wiens dromen de stad haar lot maken. O gepijnigde, niet ik, deze gevangene maar de ander deelde het verhaal over het verraad van zijn broer, tegen de Moeder der Dromen. Het lijkt dat haar kinderen graag door de poort willen, vandaag boven vanuit het grote beneden, maar een broer is hun vijand... Waakzaamheid staat op wacht, houdt zijn broeders en zusters zwak, maar binnen te weinig dagen zal zijn val komen, wanneer de vrije mensen dansen op het Dromenfestival. Om middernacht zal een maskerade van nachtmerries opdoemen aan Leska's rechterhand, en het hele land zal geschoond worden... Mijn eigen verraderlijke liefde heeft mij hier achtergelaten, om te leven en te sterven en in angst te leven. Wij delen ons bloed en adem en wij kunnen elkaars dood brengen. Om te voorkomen dat mens en droom één worden, en het leven op deze wereld ongedaan wordt gemaakt, moeten jullie en ik deze taak op ons nemen: het vermoorden van de hoer die het masker heeft gedragen."*

De Groep

Thirza

Ras: Eladrin - female
Leeftijd: 84 jaar
Profession: Warlock
Alignment: Unaligned
Deity: Correlon

Uiterlijke kenmerken: zilverkleurig haar, violette ogen, 1,78 lang, 65 kg.
Heeft een hekel aan: geklets op niks af
Houd erg van: haar kennis en macht vergroten



Hoe ben ik hier nu weer in verzeild geraakt.. zucht...
Gevangen door een stelletje thugs tijdens mijn vlucht uit dat 'Gat' Pass. Wat een idioten daar, een beetje alle mages en andere magie beoefenaars arresteren. Ik had er toch al niet lang willen blijven maar nu moest ik maken dat ik weg kom. Hersenloze gekken, begrijpen niets van magie en laten dan de echte schurken zo hun stad binnen. Die Inquisitors, dat is pas tuig. Maar het is onvergeeflijk dat ik me hier heb laten vangen. Wacht maar tot ik hier uit kom.. dan zal ik wraak nemen, wraak op de Inquisitors en dat domme stadsbestuur van Gate Pass. En mijn wraak zal zoet zijn...

Benedictus XVII (Ben)

Ras: Wilden - male
Leeftijd: 32 jaar
Profession: Monnik
Alignment: Unaligned
Deity: --

Geboren in een ver land en direct na zijn geboorte achtergelaten bij het plaatselijke klooster, zo begint het leven van Ben. In het bergklooster wordt hij net als de vele andere vondelingen streng maar liefdevol opgevoed. Veel studeren, hard werken en vooral de vele uren fysieke vechtraining maken Ben tot wie hij is: een goed getrainde monnik, maar nog zonder enige ervaring in de wereld zelf.



Dan bereikt Ben de leeftijd waarop hij moet kiezen: of een leven binnen de muren van het klooster, helpen met de dagelijkse taken en het geven van training. Of op zoek naar meer kennis in de grote buitenwereld en dan hopelijk als oude man terugkomen om deze kennis door te geven aan de jongste generatie. Ben twijfelt, maar een aantal van zijn trainingsmeesters weten hem te overtuigen: hij heeft zijn top nog niet bereikt en zij hebben hem alles al geleerd wat ze hem konden leren. Het wordt tijd dat hij de wijde wereld intrekt om daar nieuwe kennis te vergaren

Ben trekt er samen met 2 medestudenten van zijn leeftijd op uit. Ze krijgen van het klooster een simpele uitrusting, wat geld en eten en drinken voor de eerste week mee. Omdat ze nog nooit van hun leven meer dan een paar kilometer buiten het klooster zijn geweest doen ze eerst in de lokale streek een aantal klussen om te wennen aan de nieuw verworven vrijheid. Nadat ze een paar maanden de lokale boeren en handelaren hebben geholpen met een kobold plaag, een paar bandieten hebben aangepakt en de lokale rattenpopulatie flink hebben uitgedund wordt het tijd om verder te trekken naar de volgende uitdaging.

Na een aantal omzwervingen door de verschillende landen waarbij ze waar mogelijk tegen een kleine vergoeding de lokale bewoners helpen met hun diverse problemen, komen ze uit bij een groot vluchtelingenkamp. Het gaat niet zo goed met de vluchtelingen, er zijn te kort huizen, de voedselvoorraad staat er niet fantastisch voor en er zijn spanningen tussen de vluchtelingen onderling. Het schijnt wel dat een groep avonturiers de laatste weken bezig is geweest om de bevolking waar mogelijk te helpen. Misschien liggen hier mogelijkheden voor Ben en zijn mede-studenten...

Maehren Ghaelinweld

Ras: Elf - female
Leeftijd: 60 jaar
Profession: Invoker
Alignment: Good
Deity: Amaunator

Maehren is geboren in een kleine nederzetting in het zuid oosten van Ragesia. Maar haar ouders vluchten al gauw naar Gate Pass. Het was niet pluis in Ragesia. De reis verliep niet zonder problemen, Onderweg verloor ze haar vader aan het geweld van de Ragesische troepen. Maar uiteindelijk kwam ze met haar moeder in Gate Pass aan.

Op school was ze een van de besten. En al gauw bleek ook dat ze wel wat van magie afwist. Dus op zekere dag werd ze aanbevolen bij Gabal's School of War. Ze blonk hier ook al weer uit, maar ze was nogal duister ingesteld. Haar leraren dachten dat het de verkeerde kant met haar opging.



Na een jaar kwam de oorlogsdreiging uit Ragesia. Op de school ging dit zeker niet ongemerkt, daar magiegebruikers niet welkom zijn in dat vervloekte land. Er werden plannen opgesteld van hoe te handelen. In eerste instantie wilde Maehren hier niets van weten, ze wist het allemaal beter. Totdat ze hoorde dat een van haar vriendinnen, Nandalee, was opgepakt buiten de poorten van Gate Pass. Ze begon tot inkeer te komen en werd een voorbeeldige leerling. Op zekere dag werden de Inquisitors de poorten van Gate Pass binnengelaten.

Maehren besloot onder te duiken in het Elfen getto. Dit ging een aantal maanden goed, maar uiteindelijk werd ze verraden en ze werd opgepakt door de Ragesians. Na verloop van tijd werd ze gedeporteerd naar the Scourge. Hier was het zwaar voor haar, maar ze wist zich goed te houden. Alleen dat hinderlijke geluid, afschuwelijk. Toch ze bleef overeind.

Plotseling kwam er ineens een groep naar binnen met de mededeling dat ze werden bevrijd. Zou het werkelijk waar zijn? Therren Willen kwam langs en zei dat ze allemaal omhoog moesten. De groep van vier personen onder leiding van ene Thirza had ondertussen het hinderlijke geluid beëindigd en wilde nu naar die naarling van een Kreven. Uiteindelijk lukte de vlucht naar buiten en via een portal kwam Maehren in Seaquen terecht.

Vanwege haar kennis mag ze op het Lyceum verder studeren, maar haar hartenwens is nu toch wel om mee te doen in die groep van Thirza om wraak te nemen op de Ragesians. Ze wordt dan meegestuurd met het leger om Gate Pass te ontzetten.

Abraxus - "Red"

Ras: Dragonborn - male
Leeftijd: 667 jaar
Profession: Barbarian
Alignment: Unaligned
Deity: Tempus



Arkosia, ooit het rijk van de Dragonborn, nu vele honderden jaren na de geboorte van Abraxus gereduceerd tot een paar dorpen en clans op de grens tussen Ragesia en Ostalin. De naam Arkosia is verwezen naar de geschiedenisboeken. Daar, als lid van de elite orde van de Mithral Arm beschermden ze het land met hun speciale teleport krachten en voorspellende gaven.

Na de vernietiging van Arkosia bekeerde Abraxus zich tot Tempus, Bahamut had immers zijn land niet kunnen beschermen en een god van oorlog zou een machtige bondgenoot zijn. Zwervend over de wereld als huurling of avonturier was hij altijd op zoek naar de overwinning en de glorie (met vrouwen/bier/gold als perk). Abraxus de vernietiger werd hij wel genoemd. Gaande weg bereikte hij de status van half God.

Enkele jaren geleden op contract van een Shahalesti veldheer maakte hij een einde aan een Inquisiteur die voor zijn deur een vloek uitsprak, voor zijn 666ste levensjaar. Zijn uitstapje richting Lady Shalosh, werd door Koning Shaaladel ook niet echt gewaardeerd. De reden voor Red om de laatste paar jaar rustig aan te doen in Seaquen. Daar ontstond ook al snel een bestand met het dievengilde, hij slaat geen leden plat en zij blijven van zijn spullen af. Zijn tijd brengt hij door levend als een rock ster, genietend van het leven, vrouwen en bier. Soms wat trainen bij het groeiende aantal stadswachten en sinds kort ook het verzetsleger. De avond vullen met oorlogsverhalen vertellen en vrouwelijk vertier. Soms mee blèren met een bard, maar alleen na veel bier, anders is zijn stem 'minder toonvast'.

Nu net een paar dagen 667 jaar oud bleek de vloek de diefstal van zijn spullen te zijn door een dief die geen lid was van het gilde in Seaquen. Zijn laatste goud gaf hij aan het gilde om zijn spullen terug te halen. Nu de vloek is opgeheven wordt het weer tijd om een nieuwe uitdaging te gaan zoeken. Xavious Foebane zou wel wat kunnen regelen.

Oud Groepsleden

Mallory Finnegan

Ras: Human - female
Leeftijd: 21 jaar
Profession: Bard
Alignment: Good
Deity: --
Uiterlijke kenmerken: lang rood haar, groene ogen, 1.75 lang.



Mallory begint haar leven op een herfstdag , te vondeling gelegd op de koude stenen trap van een tempel in Bresk, Dassen. De priester wil net de deur uitstappen om brood te gaan halen en vindt Mallory daar in een wilgen mandje, in een dekentje gewikkeld samen met een briefje. Op het briefje staat: *“Ik ben Mallory Finnegan, zorg alstublieft voor een warm en welkom gezin voor mij waar ik kan opgroeien in liefde en harmonie.”* De enige plek die de priester kan bedenken is het plaatselijke weeshuis, daar hij het niet als zijn taak ziet om voor de opvang van kleine Mallory te zorgen, en dus wordt Mallory daar ondergebracht. Zoals vaak het geval is in weeshuizen is het tehuis in Bresk niet echt een leuke plaats om op te groeien. De leidster van het tehuis heet Rina, een grimmige vrouw met een neus als een zinksnijder en een dikke wrat op haar kin. Ze is op zijn minst gezegd zachtaardig en regeert met harde hand over het tehuis. Lijfstraffen worden niet geschuwd en de kinderen moeten hard werken. Ondanks alles laat Mallory zich niet klein maken, ze groeit op tot een vrolijke jonge meid en met haar goedlachse positieve persoonlijkheid is ze als een helder lichtje in het donkere bestaan van de weeskinderen. Mallory heeft duidelijk aanleg voor muziek, zang en dans en als ze maar even de kans krijgt (als Rina niet in de buurt is) haalt ze de oude luit van zolder die iemand daar ooit heeft achtergelaten en speelt ze liedjes voor de kinderen zo goed als ze kan. Ze heeft nooit les gehad maar toch weet ze een aardig nootje te spelen, en ze verzint dansjes die de kinderen dan na moeten doen.

Op een dag komen er mensen naar het tehuis die op zoek zijn naar een leerling. Het zijn circusartiesten, en Mallory word aangewezen om met ze mee te gaan. Het leven bij het rondreizende circusgezelschap is een verademing voor Mallory, zoveel kleur, muziek, dans als ze nu in haar wereld tegenkomt heeft ze nog nooit meegemaakt. De baas van het circus, meester Boris, ziet dat Mallory talent heeft en besluit haar persoonlijk op te leiden. Mallory krijgt zang, dans en muzieklessen. Tijdens de circusvoorstellingen zorgt Mallory voor muzikale ondersteuning en vermaak tussen de voorstellingen door en al gauw worden de voorstellingen al beter bezocht.

Het circus trekt van dorp naar dorp, stad naar stad en hoewel haar leven best goed is heeft de mooie Mallory toch een leegte in haar hart. Ze weet niet waar ze vandaan komt, en fantaseert graag over haar ouders. Ze stelt zich voor dat ze grote avonturiers zijn geweest wiens leven te gevaarlijk was om een klein kind op te kunnen voeden, en in de boekenkast van meester Boris vind ze prachtige boeken over de helden van weleer die haar fantasie aanwakkeren. Op een dag reist het gezelschap af naar de stad Gate Pass, waar ze hun kunsten vertolken. In het publiek zit die dag de bard Markus Irvinneus, en hij ziet in Mallory de leerling waar hij al lange tijd naar op zoek was. Na de voorstelling spreekt hij meester Boris aan en na lang onderhandelen mag hij Mallory meenemen.

Nu lacht het leven haar pas echt toe. Markus is een vriendelijke man en hij geeft Mallory lessen in allerlei gebieden, van geschiedenis, cultuur, muziek, maar ook zwaardvechten en survival skills, alles wat een bard maar nodig kan hebben. Hij schenkt haar na 3 jaar een prachtige luit cadeau en stuurt haar naar The Bacchanal Inn of the God of Revelry om op te treden tijdens het wekelijkse brasfestijn. Haar optreden is een groot succes en Shakur Biggs, het hoofd van de tempel, ziet wel mogelijkheden voor Mallory. Hij wil graag een grote musical organiseren tijdens het Dromenfestival waar hij dit jaar ceremonie meester voor is en ziet in Mallory de vertolker van een van de grotere rollen. Echter, door het vermoedde overlijden van keizer Drakus Coaltongue en de dreiging die daardoor over Gate Pass hangt komt de organisatie van het festival op losse schroeven te staan. Wie weet kan Mallory haar aangeleerde vaardigheden op een andere manier inzetten en het voortbestaan van de stad en daarmee het festival beschermen?

Mallory heeft een hekel aan: negativiteit. Mallory heeft zelf het een en ander aan obstakels overwonnen in haar leventje en houdt er niet van als mensen bij de pakken neer gaan zitten. Houd erg van: optreden, mensen blij maken, en lezen over grote helden in de geschiedenis.

Rhoxanne Fairchild

Ras: Human - female
Leeftijd: 22 jaar
Profession: Cleric
Alignment: Good
Deity: Pelor

Rhoxanne zag het levenslicht als dochter van Lady Ysabelle en Lord Adrian Fairchild. Haar ouders zijn welgestelde mensen en ze wonen in Canalis in het koninkrijk Shahalesti. Rhoxanne groeit op als een vrolijk kind. Als tiener begint ze echt een losbandig leven, nergens zorgen om makend en overal de lol van het leven in zien. Haar ouders maken zich hierover soms wel zorgen, maar ja, ze is hun enige kind dus laat maar gaan. En als ze achttien jaar is geworden is ze een echte losbol.



En dan.. Er wordt strijd gevoerd in de straten van Canalis. Een van de vele oorlogen is aan de gang. Rhoxanne ziet vele gewonden op straat liggen. Opeens wordt ze aan haar arm meegesleurd. Brother Neville, een healer neemt haar mee naar zijn tempel. Deze ligt vol met gewonden. Hij zegt tegen Rhoxanne dat ze de gewonden moet gaan verzorgen. De eerste dagen vindt ze het verschrikkelijk, daar ze geen bloed kan zien. Maar na verloop van tijd komt ze over deze angst heen en ze krijgt er toch wel wat plezier in als ze ziet hoe dankbaar de gewonde mensen zijn.

Brother Neville ziet dat er toch wel wat meer uit Rhoxanne te halen valt als de losbol die ze eerst was. Op zekere dag begint hij haar de eerste principes van het healen te leren. En na enige maanden is ze een beginnend cleric geworden. Brother Neville is tevreden over haar, en haar ouders zijn zeer trots op haar nu ze toch wat bereikt heeft.

Inmiddels is de oorlog beëindigd. Rhoxanne wil toch wel verder leren om een volleerd cleric te worden. Brother Neville kan haar echter niets meer bijbrengen. Hij raadt haar aan om naar een kennis van hem te gaan. Dit is brother Sebastian in Ragos. Maar ja, dat ligt ver weg. Maar op zekere dag vertrekt er een groep mensen richting Ragos en Rhoxanne besluit om mee te gaan. Maar als de groep Gate-Pass bereikt, breekt er onrust uit. Keizer Drakus Coaltongue is verslagen. De groep besluit voorlopig dan maar in Gate-Pass te blijven tot het weer rustig wordt. Rhoxanne wil toch wel verder, en ze gaat op onderzoek uit voor een andere groep die naar Ragos gaat.

Detritus

Ras: Warforged - male
Leeftijd: 184 jaar
Profession: Barbarion
Alignment: Unaligned
Deity: Kord



Geen ouders, geen familie... 184 Jaar, 129 dagen, 18 uur, 6 minuten en 33 seconden geleden werd Detritus geactiveerd door Galesha Deshantir, zijn maker. Af en toe lijkt het alsof er herinneringen door zijn hoofd schieten van een eerder bestaan vele eeuwen of zelfs millennia geleden, maar meer dan losse flarden zijn dit niet. Als er een eerder bestaan was voor de activatie dan is dit verdwenen.

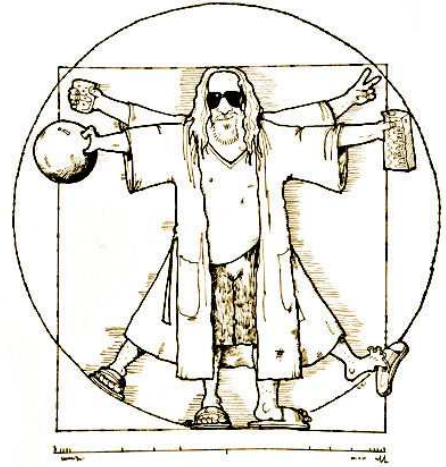
De eerste decennia van zijn leven brengt Detritus door in de mijn waar Galesha haar experimenten uitvoert. Hij krijgt de Opdracht om het gangenstelsel van de mijn verder uit te breiden en dat doet hij. Langzaam trekken de jaren aan hem voorbij, waar hij zich precies bevindt op de grote wereld en waarom de mijn uitgebreid moet worden? Geen idee en dit is ook totaal niet belangrijk, het enige dat belangrijk is, is de Opdracht. Af en toe zijn er problemen met groepen monsters die zich in de mijnen begeven maar die blijken geen partij voor Detritus. Iedere tegenwerking in zijn Opdracht en er trekt een soort rode waas voor zijn blikveld. Vaak komt hij minuten later bebloed weer bij zinnen te midden van de lichamen van de groep monsters die hem tegen probeerde te werken. Vaak heeft hij geen herinneringen aan die laatste minuten.

Galesha blijkt, ondanks haar experimenten om het tegendeel te bereiken, toch slechts sterfelijk en na enkele jaren is zij niet meer. Gelukkig maakt dit voor Detritus niet uit, hij heeft immers nog steeds zijn Opdracht en deze voert hij dan ook uit. Dit gaat decennia zo door. Dag en nacht werkt Detritus onverstoord verder, tot op een dag... hij met zijn houweel in de rots slaat en opeens daglicht ziet. Als het gat groter is gemaakt blijkt wat er is gebeurd. Detritus heeft een gang dwars door de complete berg gehakt waar Galesha lang geleden begon in een kleine natuurlijk grot. De Opdracht is niet meer geldig en de maker is niet meer... Detritus heeft van het ene op het andere moment geen nut meer.

In de jaren die volgen realiseert Detritus zich, terwijl hij nog steeds in de uitgang van de door hem gecreëerde gang staat, dat hij de capaciteit om zelf na te denken die hem door zijn maker is geschonken ook kan gebruiken voor gedachten los van de Opdracht. Dit is een openbaring voor hem en langzaam groeit een zeker zelfbesef. Wie ben ik en wat doe ik hier? 13 Jaar, 21 dagen, 2 uur, 48 minuten en 13 seconden na afronding van zijn eerste Opdracht komt Detritus tot een conclusie: ik kan zelf de maker van mijn eigen Opdrachten zijn. Hij komt in beweging en loopt doelloos rond door de omgeving, al snel komt hij uit in een nederzetting. Namen zeggen hem niks maar om hem heen hoort hij vaak de opmerking: "Gate Pass." Als hij rondzwerft door de stad hoort Detritus over de geschiedenis van het land en de mensen, dit intrigeert hem enorm. Tijdens gesprekken die hij met honderden mensen voert blijkt al snel dat de hele wereld vol Opdrachten zit en dat iedereen zijn eigen kiest, soms zelfs meerdere tegelijkertijd. Wat een nog grotere openbaring is: iedereen die hij spreekt is wel eens voortijdig gestopt met een Opdracht! Detritus weet genoeg... Tijd om aan het werk te gaan!

Dude Lee Bowski

Ras: Halfling - male
Leeftijd: 29 jaar
Profession: Warden
Alignment: Good
Deity: Avandra



Ik zit nu al jaren hier in de bergen, maar ik wil wel sneeuw of zo weetje, om dan op een plank naar beneden te gaan. Lijkt me leuk. Of een keer naar de zee, en dan je plank mee, en je dan vooruit laten duwen door de wind, dat moet echt wel te gek zijn man! Mijn moeder, Merel Zwaluw Vogel van Platvoet, vind dat ook een te gek idee. Ik denk dat mijn vader Groenooog Groenblad de Groene is. Maar misschien niet. Ik heb wel groene ogen man. Wat best tof is, he, is dat ik echt wel bepaalde krachten geleerd heb van ze. Je moet gewoon de grond goed voelen enzo, en dat één zijn met de aarde weetje. Mijn ouders hebben dat al geleerd toen ze nog in Ostalin woonden. Daar waren ze al heel goed met plantjes. Vooral van die speciale plantjes weet je, daar ga je je echt lekker door voelen. Maar toen het daar zo niet heel lekker meer ging zijn we met z'n alle naar Gate Pass verhuisd. Mijn pa en ma zijn daar op de boerderijtjes gaan werken, wel chill hoor, zo in de bergen, een leuk alpenweetje ten zuiden van de poort.

Ik heb best al wel es wat goldpiecejes verdient door mijn speciale voorraad plantjes, die heb ik op een klein stukkie grond geplant. Maar mijn ouders zijn weer terug naar Ostalin, zit nog familie en die moet je ook niet laten stikke natuurlijk. 's Niet allemaal helemaal flex daar in dat gebied. Ik vind altijd, en dat zeg ik ook dan maar, dat je niet moet lopen klote altijd de hele tijd maar man. En nou is die Drakus ook al niet meer gezien een tijdje, dat geeft van die niet toffe vibes in de stad. En in de grond, ik kan dat voelen weet je. Een tijdje terug is d'r al es een keer zo'n gozer langs gekomen op de boerderij, en ik denk die komt voor mijn plantjes, maar nee hou vond mij wel relax en of ik niet zin had om in de stad een beetje mee te werken om de rust te bewaren of zo. Nou, rustig wordt je wel met mijn plantjes haha. Maar ik denk ik wordt echt niet zo'n wachter he, maar dat hoefde ook niet. Ik zit gewoon vet bij ze rezistenz ha ja man.

Maar laat ik es gaan kijken of de mensen in onze stad met al die poorten ook een beetje tof en releks zijn. Oudjaar is wel chill weetje. Doei! Ik ga nog effe wat pijltjes schieten in da air!

Maim

Ras: Half-Orc - male
Leeftijd: 24 jaar
Profession: Rogue
Alignment: Good
Deity: Avandra



Maim is, zoals vele lelijke kinderen uit een goed huis, te vondeling gelegd. Niet zozeer te vondeling als bij een weeshuis, maar meer te vondeling gelegd op een steen. In een bos. Hij heeft geluk gehad dat een Half-Orc dievegge hem gevonden had, toen ze midden in de nacht haar buit probeerde te verbergen. Ze nam hem mee naar haar kelderwoning, ergens in één van de armste districten van Gate Pass. Ze probeerde hem op te voeden als haar eigen zoon, in haar eentje en in het geheim. Toen Maim een jaar of zes was nam ze hem mee naar het dievengilde waar ze in die tijd voor werkte. Het werd al snel duidelijk dat Maim goed geschikt was als dief en zodoende een stuk of 30 ouders kreeg die allemaal voor hem zorgde.

Dat kwam goed uit, aangezien Maim's voogd niet veel later dood in de goot werd gevonden. De rest van de dieven bleven voor Maim zorgen, leerde hem wat nodig was om ongezien te blijven en om in leven te blijven. Toen Maim volwassen begon te worden, bleek hij zich toch niet helemaal thuis te voelen binnen het gilde. Veel van zijn 'broers' namen de gilderegels met een flinke schep zout, wat nogal eens in een vermoorde 'broer' resulteerde. Hij besloot om te vertrekken, met de voorwaarde dat Maim en het gilde van elkaar gescheiden zullen blijven. Sindsdien is Maim een 'Lone Knife', iemand die niets heeft in de stad. Hij leeft jaren met wat hij hier en daar heeft weten te zakkenrollen, steelt af en toe een brood of stuk fruit van de markt en knapt hier en daar wat vuile klusjes op.

Op een goede dag, nu een paar weken geleden, wordt hij aangesproken door een priester. Deze man ziet diep in Maim een persoon die ooit belangrijk gaat worden. Hij nodigt Maim uit om bij de Resistance te komen. Maim vertelt hem over zijn verleden met het dievengilde en de priester beslist dat Maim zijn vaardigheden gebruikt om vanuit de schaduwen werk voor de Resistance te doen. Zijn eerste opdracht wordt door een contactpersoon in de Poison Apple Pub gegeven...

Xavius Rendolan

Ras: Human - male
Leeftijd: 46 jaar
Profession: Swordmage
Alignment: Unaligned
Deity: --

In tegenstelling tot veel andere Swordmages, begon Xavius' magische carrière pas rond zijn 30e. De jaren ervoor was hij gelukkig getrouwd met zijn jeugd vriendin Aleria, een mooie half-elf bibliothecaresse, in een klein stadje in Dassen. Xavius, die zelf al een tijdje in een smidse werkte, had een goed leven. Voor zijn 10 jarige huwelijk met Aleria had hij een speciaal cadeau gevonden. Een handelaar uit Bresk had hem een scroll verkocht waarbij hij en zijn vrouw samen naar een mooie plaats konden gaan waar ze al eerder zijn geweest. Xavius dacht aan een plaats aan de oostkust van Dassen, waar hij haar ten huwelijk had gevraagd.



Zo gebeurde het dat, op de dag van het 10 jarig huwelijk, het echtpaar de reistassen voor de terugweg aan het inpakken waren. Nadat ze afscheid hadden genomen van hun dierbaren, gebruikte Xavius het perkament...

Een flits later zag Xavius alleen maar vuur. Een tweede flits water zag hij de stranden van zijn bestemming. In een derde flits hoorde en voelde hij alleen maar pijn. Hij lag op de grond, uit reflex rolde hij al richting de zee. Toen hij daar kort later uit kwam zag hij wat hij vreesde. Hij hoorde alleen zichzelf gillen. Urenlang heeft hij naast het verkoolde lichaam van Aleria gelegen. Huilend, zich zelf vervloekend en afvragend wat er nu gebeurd was.

Met de spullen die nog bruikbaar waren besluit Xavius naar Bresk te reizen, op zoek naar antwoorden. Daar aangekomen komt hij al snel in aanraking met het lokale magiërs gilde, dat hem weet te vertellen dat perkamenten zoals hij gebruikt had al een flinke tijd niet meer veilig zijn. Xavius duikt de boeken in om uit te zoeken hoe dat komt en wat hij eraan kan doen om teleporteren weer veilig te maken, als erbetoon aan zijn vrouw. Tijdens die studie leert hij ook de toegepaste magische kunsten van zwaardmagiërs. Deze magiërs gebruiken het zwaard samen met teleportatiemagie om kennis te vergaren en ook om te overleven.

Na een flinke tijd in de boeken besluit Xavius om het vurige element van teleporteren van dichtbij te onderzoeken. Hij had gelezen over een eeuwig brandend bos, ten noord-oosten van Bresk. Daar zou hij zijn theoretische kennis goed in praktijk kunnen brengen...

Xavius is een grimmige en sombere man met een goed hart, die veel wil weten over alles wat met magie en vooral teleportatie te maken heeft. Voor mensen die hij waardeert is hij een trouwe vriend die zichzelf zonder twijfel op zou offeren om anderen te beschermen.

Valaneah

Ras: Eladrin - female
Leeftijd: 112 jaar
Profession: Ranger
Alignment: Unaligned
Deity: Correlon

Uiterlijke kenmerken: Goudkleurig haar (zwart gemaakt), groene ogen, 1,74m, 62 kg.

Geboren in de mysterieuze Feywild 112 jaar geleden. Haar familie was lid van een sterke nobel huis dat uiteindelijk de stad Cendriane niet kon behouden. Haar vader een swordmage en haar moeder een wizard, magie zat in het bloed van de hele familie. Bij het ten onder gaan van Cendriane, viel het huis uiteen. Een deel bleef achter, dapper strijdend in de ruïnes van de verloren stad, de familie van Valaneah vertrok, met een kleine groep, uit de Feywild. Al snel wist iedereen zich in Shahalesti te vestigen en hun rol als nobele familie weer op te pakken met de hulp van de welvaart uit de Feywild.



Naar mate Valaneah ouder werd, werd ook duidelijk dat ze weinig aanleg voor magie had, tot groot verdriet en soms woede van haar ouders. Valaneah had echter geen interesse in de magie en de lessen waren naast die voor staatskunde erg saai. Veel meer interesse toonde ze in de natuur en de buitenomgeving. Haar ouders hebben menig onderdaan uren laten zoeken als de aanwezigheid van Valaneah gewenst was. Tijdens haar zwerftochten door de stad maar voornamelijk door de bossen ontmoette ze Paelias, een Eladrin ranger van lagere stand, maar zo veel meer plezier in het leven. Hij bracht haar alles bij om te kunnen overleven in de natuur, voor dagen zonder proviand mee te moeten nemen en hoe om te gaan met boog en zwaard. In het geheim getrouwd geweest voor bijna vijf jaar totdat haar ouders erachter kwamen. Dat was de laatste dag dat ze haar ouders gezien heeft.

Bijna 6 jaar geleden liep Paelias een griepje op dat maar niet overging en uiteindelijk resulteerde in zijn dood diep in de bossen van Shahalesti. Na zijn lichaam terug gegeven te hebben aan de aarde, maakte Valaneah haar haren zwart en trok de weide wereld in. Soms weken achter elkaar geen Human, Dwerg, Elf tegenkomend, mooie watervallen of andere bijzondere gebeurtenissen en/of locaties bezoeken. zwervend over de wereld.

Een tijdje geleden kwam ze plotseling licht brandend uit een korte stap door de Feywild terug. Ze nam wel vaker een kleine stap om iets af te snijden of om snel weg te komen uit een huis als ze daar wat geleend had zonder te vragen, maar daarvoor nooit brandend. In een stadje dichtbij hoorde ze dat iemand een armor met bescherming tegen vuur had. Na deze voor één goudstuk 'geleend' te hebben ging ze op weg naar het Fire Forest of anders Gate Pass. Daar zou vast iemand iets afweten van het vuur dat na een teleport verschijnt. Behalve wat rook soms heeft Valaneah geen last meer gehad van het vuur dat bij een teleport ontstaat.

Ardek de Invoker

Ras: Dwarf - male
Leeftijd: 54 jaar
Profession: Invoker
Alignment: Good
Deity: Pelor



Zoals vele Dwergen komt Ardek uit één van de vele bergen die de wereld rijk zijn. Met zijn hele clan leefde hij in een welvarende ondergrondse maatschappij, die vooral berust was op het handelen met andere clans uit de omgeving. Ardek zelf was geen handelaar, zijn ambitie lag meer bij religie. De meeste Dwergen bidden tot Moradin om mooie wapens en harnassen te mogen creëren, tot Erathis voor goede handel, ontdekkingen en vooruitgang of tot Pelor voor veiligheid en een gezond leven. Opgegroeid in een familie van handelaren, waren vooral Moradin en Erathis goed bekend bij Ardek.

Totdat de Invasie begon. De Dwergen stuitten op een misschien wel eeuwenoude crypte bij het zoeken naar nieuwe ijzerertslagen. Nog voordat de eerste onderzoeker kon melden dat ze een crypte hadden gevonden, zweefden er tientallen geesten door het gat naar buiten, die veel van de Dwergen in bezit namen en ze tot moordlustige slachters veranderden. De expeditiegroep kwam terug en slachtte al snel een flink deel van de clan af. Ardek, die samen met zijn mede acolieten op het moment van de invasie net tot Pelor aan het bidden waren op een veilige terugkeer van de expeditiegroep, kreeg tijdens dat bewuste gebed een visioen van hordes ondoden die zijn thuis binnendrongen. Toen hij opstond om, in schrik, weg te gaan uit de tempel, merkte hij op dat er ergens in zijn geest een knop was omgezet. Het was net alsof Pelor met hem mee ging. Hij liep de tempel uit en zag één van de bezeten dwergen op hem af stormen. Nog zonder het te hebben ervaren pakte hij zijn staf, mikte op de Dwerg en met een flits van helder licht vloog de geest uit de Dwerg, die bewusteloos op de grond zakte.

Ardek wist meteen wat hem te doen stond. Met zijn staf rende hij door de gangen van zijn stad en genas hij iedere bezeten Dwerg die hij tegenkwam, met zijn staf en in naam van Pelor. Toen de stad, die ondertussen flink in aantal was gekrompen, vrij was van geesten besloot Ardek om op reis te gaan, om waar dan ook Dwergen, Humans en Elfen te helpen met het verslaan van ondoden.

Één van zijn latere reizen was naar Gate Pass. Hier ontmoette hij Buron. Vanuit Gate Pass kon Ardek op missies worden gestuurd door Buron, die met zijn contacten in de omgeving geschikte missies voor Ardek uitzocht.

Op een goede dag, stapte Buron naar Ardek toe, met het bericht naar Seaquen te gaan. Een groep veelbelovende avonturiers was naar deze stad vertrokken en er was al een tijdje geen correspondentie geweest. Na een lange, barre tocht, door bergen, zwartgeblakerde bossen en moerassen komt Ardek in Seaquen aan...

Elenora Fyndhorn

Ras: Elf - female
Leeftijd: 56 jaar
Profession: Shaman
Alignment: Unaligned
Deity: Melora

Elenora werd geboren als dochter van Elwina en Ortran Fyndhorn in een klein dorpje in het noorden van Sindaire. Haar ouders waren armoedig. Haar vader was houthakker en haar moeder was een kruidenvrouwetje in het dorp. Ze gaat altijd met haar moeder mee op zoek naar kruiden. Daar geniet ze van, ze vindt het prachtig in de natuur. Dit is een droomwereld voor haar. Vriendinnetjes en vriendjes heeft ze niet bepaald in het dorp. De andere kinderen vinden haar een beetje vreemd. Elenora 'ziet' wel eens dingen die de andere kinderen niet willen zien. Maar alleen, samen met haar moeder vermaakt ze zich prima in het bos. En zo langzamerhand groeit ze op.



En dan, op vijftienjarige leeftijd krijgt ze op een zekere avond een vreemde droom. Ze ziet in die droom een dorpje dat haast wel heel ver weg moet zijn in de buurt van een eeuwenoude pyramide. In dat dorpje ziet ze een man die druk met allerlei kruiden en bezweringen bezig is. Ze hoort zijn naam uitspreken, een beetje een vreemde naam, Brewel of zo iets en ze hoort dat het de shaman van het dorp is. Hij geneest veel mensen. Als ze dan wakker wordt en zich de droom herinnert weet ze het zeker: *"Ik wordt shaman."* Op een van de zoektochten naar kruiden heeft ze het hierover met haar moeder en die raadt haar dan aan om naar het dorp van haar tante Gildana te gaan. Daar zit een shaman die haar vast wel het 'vak' wil leren.

Zo gezegd zo gedaan en op zekere dag vertrekt zij dan ook naar het dorp van haar tante en komt in de leer bij shaman Gaelving. Ofschoon hij het niet zo ziet zitten om zomaar een vreemd meisje les te geven weet haar tante het toch voor elkaar te krijgen. En zo begint Elenora aan haar praktijkstudie voor shaman. In het begin wil het toch niet echt vlotten. Maar in de loop der jaren ontpopt ze zich toch wel tot een redelijk goede shaman en zelfs Gaelving is toch wel trots op haar. Hij is er toch wel heel blij mee dat ze zo veel geleerd heeft en is zelfs bezig om te kijken of ze in een naburig dorp als shaman haar vak kan uitoefenen.

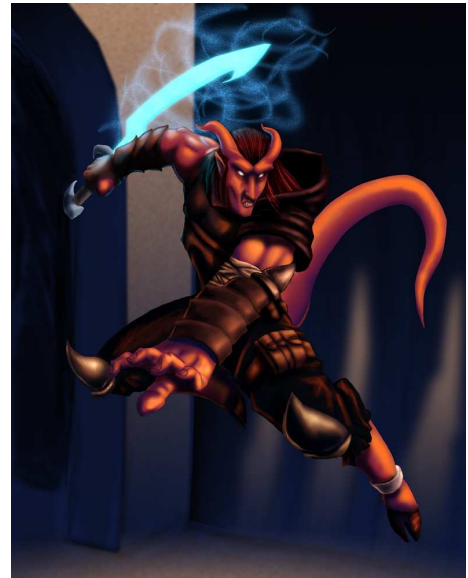
Maar als het eindelijk zover is beginnen de geruchten binnen te stromen over de Inquisitors in Ragesia, die een verschrikkelijke afkeer hebben tegen magie. Gaelving hoort de verhalen van magiërs die uit Sindaire vertrekken naar Seaquen en hij raadt Elenora aan om ook naar Seaquen te gaan. En dan een paar dagen later kan ze mee met een groep magiërs, die het dorp passeren onder leiding van vrouwe Eshale. Met deze groep komt ze dan aan in Seaquen en wordt gehuisvest in het vluchtelingenkamp van Laurabec Adelsberg. Hier hoort ze de verhalen van een klein groepje avonturiers, die druk bezig zijn om de problemen rondom Seaquen op te lossen. Dat lijkt haar toch ook wel wat.

Op een dag mag ze een keer mee naar de boot van de Wayfarers om de circusvoorstelling te zien. Bij het zien van de voorstelling over het eeuwenoude volk en de pyramide komt ineens haar droom weer naar boven, is dit toeval? Maar ze weet nu een ding zeker, ze wil meer doen met haar leven en ze wil graag het groepje avonturiers eens ontmoeten. Ze heeft gehoord dat Crystin deze mensen goed kent en ze vraagt dan aan Crystin of die een ontmoeting voor haar kan regelen.

Thanatos Hellwhisper

Ras: Tiefling - male
Leeftijd: 27 jaar
Profession: Swordmage
Alignment: Good
Deity: --

Thanatos begon zijn leven als wees in de zwarte academie. Daar samen met andere weesjes werd hij onderwezen in de zwarte delen van de magie. Zijn kracht lag bij het vuur dat door zijn aderen stroomt en het de kunst van het langzwaard. Zijn ongewone combinatie van zwaard en magie werd verder gestimuleerd, daar waar de meeste leerlingen meer hun kracht hadden richting algehele vernietiging. Naarmate hij ouder werd merkte Thanatos dat sommige oudere leerlingen tijden lang weg waren en enkelen nooit meer terug keerde. Thanatos begon hierover vragen te stellen maar kreeg hier slechts de zweep voor terug. Harde hand was hij wel gewend maar zijn vragen bleven hem maar bezig houden.



Enkele jaren later was het zijn beurt om de academy te verlaten samen met 2 lotgenoten een Tiefling wizard en een Tiefling warlock, beide dames waar Thanatos af en toe wel een oogje op had. Hun opdracht was het sluiten van een ijzermijn en er voor te zorgen dat geen mijnwerker ooit terugkeerde naar zijn huis. Astarte, een aantrekkelijke Succubus was het contact persoon en de missie verliep soepel op de dood van de wizard en warlock na. Bij terugkomst mocht hij nergens over praten. Beide companen werden uit de dood teruggehaald, connecties met de hel heeft ook zo zijn voordelen en Mephisto was zijn nieuwe naam, een grote eer. Meerdere opdrachten volgden, maar Mephisto beleefde er steeds minder plezier aan. Het werd steeds moeilijker en het verliezen van companen deed soms zeer. Binnen de hoge rangen van de academie werd hij Mephisto the Immortal genoemd en de dood leek nooit binnen zijn bereik te komen. Zijn ware naam werd nooit meer genoemd.

Op zijn 27e verjaardag zou hij zijn ultieme opdracht krijgen vanuit Ragesia, de dood van een Eladrin edelvrouw. Samen met zijn welbekende warlock/wizard kompanen zouden ze door middel van een polymorph spreuk als Eladrin door het hof kunnen bewegen en zo in het hart van Shahalesti kunnen huishouden. Eenmaal aangekomen in de badkamer van het paleis stond hij oog in oog met zijn doelwit, Lady Shaloshia kwetsbaar en weerloos alleen, nadat haar bewakers bewusteloos waren. Zijn kompanen wilden meteen tot de executie overgaan, maar voor het eerst in zijn leven wilde zijn zwaardarm niets doen. Hoe kon hij zo'n mooi en op dat moment kwetsbare vrouw om het leven brengen. Hij beval zijn kompanen tot de terugtocht en met enkele bedreigingen teleporteerden ze in een wolk van vuur weg met een scroll om waarschijnlijk nooit aan te komen. Thanatos maakte een buiging met excuses voor het betreden van haar huis en verliet snel Shahalesti voordat zijn Eladrin mantel zou vervagen.

Zwerven zou zijn nieuwe lot zijn ware het niet dat de Wayfarers op zijn weg kwamen en hij voor het eerst in zijn leven zijn kunsten voor een goed doel kon inzetten, namelijk ter vermaak van de gasten. In Seaquen, waar de Wayfarers naar toe gingen is Thanatos bezig met een studie naar de origine van de Tieflings en waar mogelijk zijn oorsprong, demonische ouders, magisch experiment of een andere verklaring. Thanatos heeft gehoord van Tieflings met namen als hoop, vernietiging of angst, welke later zelf gekozen zijn. Wat zou hij voor naam moeten nemen dat bij hem past, hem definieert en zijn helse verleden moet doen vergeten. Hij heeft er zeker een hele nacht de tijd over zitten denken in de cel als dank voor het helpen van een vrouw in nood.

Storm

Ras: Warforged - male
Leeftijd: ??
Profession: Sorcerer
Alignment: Unaligned
Deity: --



S.T.O.R.M. LOGFILE

Current user: none

Logfile language: common (dutch dialect)

Laatste gebruiker:

Mankrik de Barbaar

Ras/professie:

ork, Barbaar

Reden gebruik:

SLOPEN! BWAHA! Stomme halfling met d'r robot, hoor je toch van van van heel ver al aankomen! En nu istie van mij HAHA! Inactief sinds:

43 dag(en) 2 uur

Reden inactief:

De stomme barbaar dacht in z'n eentje die arena door te komen ... zielig ... Tijd voor een nieuwe gebruiker shutdown to sleep mode.

In controle sinds:

43 dag(en) 12 uur Mate overname:

Flupp in tweeen geklieft door Ork. Ork later bekend als Mankrik

Geschiedenis

Vorige gebruiker:

Flupp

Ras/professie:

Halfling, dief

Reden gebruik:

Tja wat ik moet ik met zo'n ding ... stil is ie niet ... Misschien kannie buit voor me sjouwen, ja dat is een goed idee! Controle overgenomen van:

Krettig

Vorm overname:

Krettig in de rug gestoken door halfling tijdens overval. Halfling later bekend als Flupp.

Vorige gebruiker:

Krettig

Ras/professie:

Mens, Herbergier

Reden gebruik:

Deurwaarder controle overgenomen van:

Lamisha

Vorm overname:

verkocht door Lamischa aan mens. Mens later bekend als Krettig.

Vorige gebruiker:

Lamisha

Ras/professie:

Mens, priesteres in naam van Ioun
Reden gebruik:
Bewaken van de archieven van de tempel van Ioun. controle overgenomen
van zadarix
Vorm overname:
verkocht door zadarix aan mens. Mens later bekend als Lamisha

Eerste gebruiker:
zadarix
Ras/professie:
Mens, Magier in de naam van Ioun
Reden gebruik:
--

END OF FILE

Aeronal

Ras: Eladrin - male
Leeftijd: 112 jaar
Profession: Wizard
Alignment: Unaligned
Deity: Sehanine (Love, Moon, Trickery)

Aeronal werd geboren als middelste kind naast twee zussen. Zijn ouders Aranin en moeder Qualina hebben de leiding over een goed lopend handelshuis net genoeg adelijk bloed voor de betere handelsroutes en bijbehorende connecties. Shahalesti, zijn thuisland bood hem echter een andere carrière.

De zakelijke kanten van het handelen konden Aeronal zelden boeien. Gelukkig hadden zijn zussen daar meer aanleg voor, om in de toekomst de taken van zijn ouders over te nemen. De boekhouding was het enige dat zijn aandacht kon opeisen. Grote en kleine bedragen, het vormde de basis voor zijn theoretisch aanleg tot de magie.

Zijn eerste cantrips leerde Aeronal pas vele jaren na zijn start aan de universiteit van kennis. Met volgens Aeronal, hulp van Sehanine, wist Aeronal zijn eerste liefde daarmee voor zich te winnen. De liefde was van korte duur en was de aanstichting om zijn focus te richten op magische kennis. Illusies en charm spreuken waren zijn eerste keus en kwamen tijdens zijn korte dienstverband in het leger van Shahalesti goed van pas.

Op een dag kwam er een kans om nieuwe inzichten in weer magie te bestuderen in de Monastery of the Two Winds. Tevens waren er handelsmogelijkheden te verkennen in Ostalin. Redenen genoeg om een teleportatie spreuk te kunnen gebruiken. De handelsgesprekken liepen moeizaam waarbij de culturele verschillen duidelijk een rol speelden, maar uiteindelijk konden er toch zaken gedaan worden. Wel werd duidelijk dat de terugreis via de weg zou moeten, teleportatie had vurige gevolgen. De reis naar Eresh vanuit Kistan was een lange uitputtende rit, maar de kennis van de wind was in de Monastery opmerkelijk en zeker de moeite waard.

Toen Aeronal de Monastery wilde verlaten en terug gaan naar huis werd hij door de monniken tegengehouden. Er speelden rare zaken in Eresh en de monniken wilden daarmee niet besmet raken. Uiteindelijk bleek een groep avonturiers het mysterie te hebben opgelost en kon Aeronal eindelijk weg bij de rigide monniken. Een avondje in een kroeg van Eresh, genieten van wat vrouwelijk schoon, zou hem goed doen. Er waren echter allemaal ragesische soldaten buiten het dorp en in je eentje eropuit gaan lijkt Aeronal niet zo verstandig. Zijn zoektocht naar meer kennis lijkt hem op een doodlopend spoor gezet te hebben. Misschien is aansluiten bij deze avonturiers een optie?



Gwendolyn Sylvermeadow

Ras: Elf - female
Leeftijd: 40 jaar
Profession: Avenger
Alignment: Good
Deity: Sehanine

Gwendolyn werd geboren als dochter van Itemara en Limasar Sylvermeadow in Gate Pass. Haar ouders waren welgesteld. Haar vader gaf les op Gabal's School of War. Gwendolyn groeide op als een verwend meisje wat alles kreeg wat ze hebben wilde. Op school was ze een van de beste leerlingen, maar ten opzichte van haar klasgenootjes was ze vaak onuitstaanbaar. Haar ouders werden hierover wel eens aangesproken door de leerkrachten, maar ze namen er weinig notie van. Op zekere dag kwam de dreiging van de Ragesians, die het niet zo op hadden met magiërs. En Limasar voelde het wel aankomen en besloot om met vrouw en dochter op de vlucht te gaan voor de Inquisitors van Leska. En zo belandden ze in Dassen waar ze in het land van Lady Timor terecht kwamen. In een klein dorpje kon Limasar een leuk huisje kopen en daar konden ze weer verder met hun leven. En Gwendolyn groeide verder op tot een jonge vrouw.



En dan, Gwendolyn was 36 jaar. Ze was met een paar vriendinnen tot diep in de nacht aan het feesten. Laat thuiskomen mocht ze wel niet, maar ach dat kwam wel weer goed. Ze naderde haar huis en ze zag dat alles fel verlicht was. Maar dan wel met dansende lichten. Ze werd wat ongerust en rende nu verder. Wat ze toen zag, zal haar wel altijd bijblijven, haar huis stond in brand en ze kon haar ouders nog horen schreeuwen. Toen ze dichterbij kwam werd ze door de burens tegengehouden. Er viel niets meer te redden. Ze was troosteloos en werd door een van de burens mee genomen. Een dag later kreeg ze het verhaal te horen. Er was een groep huurlingen gekomen, hele stevige kerels, die in opdracht van een Inquisiteur hierheen gestuurd waren. Deze drongen de woning binnen. Daarna werd er een hoop geschreeuw waargenomen en daarna vertrokken de huurlingen weer en het huis werd in brand gestoken. Iedereen die een poging zou doen om te blussen zou zwaar gestraft worden. Gwendolyn werd uit veiligheidsoverwegingen naar een dorp verderop gebracht, want mochten de huurlingen nog eens terugkomen? Maar ze bleven weg. Gwendolyn echter was helemaal verslagen. Wekenlang lag ze op bed te huilen. Ze wist niet meer wat ze moest doen. De mensen waar ze was ingetrokken konden haar niet helpen. En ze wisten ook niet wat te doen.

Op een dag besloot ze om er op uit te trekken. Hier en daar ving ze wat verhalen op over het verzet tegen de Ragesians en ze begon een doel in haar leven te krijgen: wraak. Ze zocht wat vechtersbazen op om gevechtstechnieken te leren en ook leerde ze om de boog te hanteren. Ze was ondertussen op doorreis richting het land van Lord Gallo en hoorde over een groep avonturiers die daar druk bezig waren om tegen de Ragesians te vechten. Die wilde ze wel eens ontmoeten. Maar toen ze in Gallo's Fend aankwam was deze groep al vertrokken naar Seaquen. Ze besloot om de andere kant op te trekken en kwam op zekere dag in Ostalin aan. Hier en daar wist ze al eens kleine patrouilles van Ragesians aan te vallen en snel te vluchten. Zo kwam ze in Eresh aan. Maar daar heerste iets vreemds en ze besloot om in de bossen rondom Eresh zich schuil te houden en hier af en toe het kampement van de Ragesians te beschieten. Het werd haar af en toe te heet onder de voeten en dan ging ze weer eens ergens anders heen. Maar ze wilde toch nog een keer terug naar Eresh. Bij terugkomst hoorde ze dat de Ragesians vertrokken waren. Dit door tussenkomst van een groep avonturiers.

Bluebell







Ras: Pixie - female
Leeftijd: --
Profession: Bard
Alignment: Unaligned
Deity: Sehanine







Omdat de mensen in deze wereld het prettig vinden om iedereen bij naam te noemen, heeft ze er een gekozen die goed uitspreekbaar is: Bluebell, dat klinkt goed. Wat 'ze' ook prima vindt is dat ze hier als de vrouwelijke sekse beschouwd wordt, nog iets waar mensen graag duidelijkheid over hebben. Over de werkelijkheid daarvan blijft ze echter vaag. Ook het uiterlijk van het kleine sprookjesachtige Elfje maakt geen duidelijk onderscheid tussen mannelijk of vrouwelijk. Het is maar hoe het licht valt, dichtbij of veraf, van boven of van onderen, voor beide valt wat te zeggen. Opvallend zijn de tere vlinderachtige vleugeltjes die maken dat ze vrolijk in de lucht dartelt en soms rondjes om je hoofd vliegt.

Bluebell legt uit dat ze uit pure magie ontstaan is in de Feywild, een plane heel anders dan deze. In de tijden van de Spellplague ontstonden er scheuringen in de materie die haar op deze wereld deden belanden. Dat was, naar mensen zeggen, jaren geleden. Op zoek naar een manier om terug te komen trok ze door allerlei landen en op een gegeven moment hoorde ze over een geheim land van een vergeten Elfensoort, de Taranesti en trok ze richting Ycengled Phuurst. Misschien dat daar de sleutel ligt voor haar terugkeer. In het bos dat thans vervloekt lijkt te zijn, werd haar nieuwsgierigheid haar teveel en werd ze gevangen genomen. Een glimlach verschijnt op haar gezicht als ze haar bevrijders ziet...



NPC's

	<p>Adriaan, kunstenaar Man. Kunstschilder in Bresk.</p>
	<p>Agneth Vrouw, in huisje met vitrages in Eresh. Lijkt de vrouwelijke helft van de Trillith Balance te zijn.</p>
	<p>Agony Trillith. Zit in een put in het hoofdgebouw in Frost Needle's Eye. Zorgt voor de negatieve energie die de gevangenen magiërs pijn bezorgt. Deze energie voedt de Koren Obelisk. Nadat hij aanviel is hij gedood.</p>
	<p>Annihilation Trillith. Duistere Draak die Trilla in de Droomwereld probeerde te vernietigen.</p>
	<p>Anyariel Een held van Innenotdar, het bos. Een heilige krijger die gestorven was enige jaren voordat het bos veranderde in het brandende bos. Zij was een vriendin van de bos fee. Ze had een magisch levend houten zwaard. Zij verslaat de Trillith Indomitability en pint het wezen op de bodem van Lake Seela vast.</p>
	<p>Aregal Man, Half-Elf. Afkomstig uit Vidor heeft visioenen gehad van zijn gouden Draak-god Syana op zoek naar een fragment van haar ziel. Ook Khadral kwam in deze visioenen voor.</p>

	<p>Arick Leider over een groep Humans in het vluchtelingenkamp. Aanhanger van Kord.</p>
	<p>Arisha Vrouw, Eladrin. Wordt door Lady Shalosha met ons mee gestuurd om ons naar de metalen Golems te brengen.</p>
	<p>Aristasius, Commander Man, Half-Orc. Aanvoerder van de Ragesians in de tunnel bij Two Dragon's Arch. Is bereid zich over te geven aan het verzetsleger. Hij heeft een spierwit ooglapje op. Hij geeft zich over aan het verzetsleger, daar hij inziet dat dit een zinloze strijd is.</p>
	<p>Ashok Danava, Generaal Bevelhebber van het Tweede Ragesian Leger. Heeft een bres geslagen in de poort van het eerste district van Gate Pass. Hij is geen wrede generaal en onderhandelt met Erdan Menash. Leska wil hem vervangen door een wredere opvolger.</p>
	<p>Aurana Kiirodel Vrouw, Eladrin. Leider van het kamp van de Shahalesti in Ycengled Phuurst die op zoek is naar de Torch of the Burning Sky. Ze is de persoonlijke adviseur en magiër van Lord Shaaladel. Haar rol is om het gehele leger te overzien als generaal. Ze komt ons te hulp in de grot van het Aquiline Heart. Maar na de vernietiging van het Heart keert ze zich tegen ons en bij Two Dragon's Arch verandert ze in de Trillith Deception en is gedood.</p>
	<p>Balan Bastom Man, Half-Elf. Een verre afstammeling van het huis Bastom in Ostalin en thans diplomaat van Seaquen. Hij gaat naar Dassen om koning Steppengard er van te overtuigen dat het Ragesian leger geen vrije doortocht moet krijgen door Dassen. Wij gaan met hem mee op deze missie. Hij wordt gemarteld en vermoord in de gevangenis van het kasteel in Bresk.</p>

	<p>Balance Trillith, zit in huisje van Agneth. De vrouwelijke helft zou Agneth zijn en de mannelijke helft Bechus.</p>
	<p>Banahman Vett Professor in het Lyceum in Seaquen. Heeft een opdracht voor ons om wat dieren op te halen.</p>
	<p>Basil Goodfellow Legerleider van het uit Seaquen gestuurde leger om Gate Pass te bevrijden.</p>
	<p>Bechus Man, handelaar in Eresh. Is een genezer. Lijkt de mannelijke helft van de Trillith Balance te zijn.</p>
	<p>Begnira Dryad. Ze zit met haar kinderen gevangen in een boom en kan niet van het vuur loskomen. We hebben haar en haar kinderen bevrijd.</p>
	<p>Bhurisrava Cleric. Hij heeft de slachtoffers van het brandende bos naar de bron van de zilveren rivier gebracht en heeft aan Nelle gevraagd om hierover te willen waken. We hebben hem dood aangetroffen in de boom/shrine die is opgericht ter nagedachtenis van Anyariel.</p>

	<p>Boreus, Inquisitor Man, Half-Orc. Hij wil Haddin arresteren. Maar hij stuit op hevig verzet. Als zijn groep soldaten verslagen is slaat hij op de vlucht.</p>
	<p>Brant Sawman Man. Nieuwe leider van de gewapende troepen van de rebellen tegen Ragesia.</p>
	<p>Buron Watcher Human. Hoofd van Aquiline Heart Chapel (is Resistance). De Resistance bewaakt al 40 jaar de neutraliteit van Gate Pass.</p>
	<p>Caela Vrouw, leider onder Longinus en Pilus in de Monastery of Two Winds. Ze hield zich net als Paradim Dogwood bezig met mutaties. Ze is gedood in de toren in de verboden Vallei der Stormen. Toch komt ze ineens weer in Gate Pass te voorschijn en is op zoek naar de Torch.</p>
	<p>Cavala, Generaal Man, Half-Orc. Bevelhebber van het zevende leger van de Ragesians in de tunnel bij Two Dragon's Arch. Hij wordt verslagen door Commander Aristasius met behulp van ons en overgedragen aan het verzetsleger.</p>
	<p>Clark Man, Orc. Hij is de leider van de groep Orcs die de toegang tot de ruimte van de Koren obelisk bewaakt.</p>

	<p>Corbinus Man, Human. Jonge professor in het Lyceum die zich door Pilus liet overhalen om het Lyceum af te sluiten en het over te geven om zo Seaquen te redden.</p>
	<p>Cranston Snord Man, ambassadeur van Sindaer.</p>
	<p>Crystin Ja-Nafeel Human. Dochter van Haddin Ja-Laffa. Ze is als magiegebruiker ook op de vlucht voor de Inquisitors en trekt samen met haar vader met de groep door het Fire Forest. Ze verlaat de groep in Seaquen. Ze sluit zich aan bij Laurabec Adelsberg, een vrouwelijke paladin in het vluchtelingenkamp. Na het overlijden van Laurabec wordt zij de leidster van het vluchtelingenkamp.</p>
	<p>Damius, Inquisitor Inquisitor. Aanvoerder van een groep Orcs. Deze had als doel onze groep om te brengen. Hij is gedood.</p>
	<p>Darius, Inquisitor Man. Inquisitor van Drakus Coaltongue. Lag zwaar gewond in de voorruimte van de troonzaal van Castle Korstull.</p>
	<p>Darren Persoon in de straten van Seaquen die ons aanspreekt en vertelt dat een blonde dame, Jess, ons zoekt. Ze schijnt een bekende te zijn van Buron Watcher.</p>

	<p>Dashgoban, Lord Man. Landheer in Dassen.</p>
	<p>Deception Trillith. Uiteindelijke vorm van Vuhl, de Elf uit het Fire Forest en Aurana Kiirodel, de rechterhand van Lord Shaaladel. Hij wordt gedood op het slagveld bij Two Dragon's Arch.</p>
	<p>Dene, Lady Landvrouwe van Dassen. Ze heeft een goede relatie met Seaquen. Haar leger is het zwakste in heel Dassen en het goud van de uitgeperste vluchtelingen (als gevolg van de hoge prijzen) helpt om huurlingen voor haar zaak te winnen als de verdediging tegen de Ragesians nodig is.</p>
	<p>Desire Trillith. Verschijnt in de vorm van een in sluiers en doeken gehulde dame. Ze gooit de urnen die ze vast heeft de menigte in en valt aan. We weten haar te verslaan maar ze weet nog net het beeld van Drakus Coaltonque tot leven te wekken via een tweede Trillith. Ze is gedood.</p>
	<p>Diogenes Wizard op de Gabal's School of War, is geen aanhanger van Shaelis Amlauril.</p>
	<p>Dougal Haius Man, Dwerg. Heeft zich bij Two Dragon's Arch overgegeven aan het verzetsleger. Hij geeft informatie over hoe we door de tunnel bij Two Dragon's Arch moeten gaan.</p>

	<p>Dougan Rambaussen Dwergen magiër. Professor in het Lyceum te Seaquen. Hij is een vriend van Erdan Menash. We halen wat spullen voor hem op uit een gestrand schip en betaalde ons er het afgesproken bedrag voor.</p>
	<p>Drakus Coaltongue, Keizer Half-Orc, zoon van een Human edelvrouwe. Keizer van the Ragesian Empire. Volgens de geruchten is hij vermoord. We hebben zijn lichaam gevonden in een boomhut in Phorros Irrendra.</p>
	<p>Drerrik Houtbewerker in Vidor. Verkoopt kano's.</p>
	<p>Durval Handelaar uit Gate Pass. Vlucht met zijn broers het Fire Forest in. Wordt hier door de groep gevonden in de brandende struiken. Hij wordt gehealed en besluit om terug naar Gate Pass te gaan.</p>
	<p>Dweg Dweg, man. Mysterieuze onverzorgd uitziende Dweg. Hij helpt ons om Bresk in te komen via het riool. Op de vraag hoe hij heet zegt hij: <i>"Noem mij maar Dweg."</i></p>
	<p>Erdan Menash Human. Handelaar in bijzonder uitziende wapens en armor en tevens lid van het gemeentebestuur van Gate Pass. Hij vindt dat de stad haar neutraliteit moet behouden en niet moet toegeven aan de komst van de Inquisitors. Is niet bij iedereen geliefd en wordt bedreigd. Hij hielp de party de stad uit te komen via een bevriende captain van de wacht. Hij heeft de party een pakje meegegeven voor ene Dougan Rambaussen, een Dweg in het Lyceum.</p>







	<p>Eril Ranger die opdrachten uitvoert voor Lorb Vortberd. Hij was betrokken bij het onderzoek in de tombe en ontdekte geschriften over de geheime locatie van de White Wyrms. Hij helpt Torrent bij het herstel van de tempel in het vluchtelingenkamp.</p>
	<p>Eritea Eladrin vrouw. In dienst van Aurana Kiirodel, komt in Gate Pass ons een boodschap doorgeven voor een bijeenkomst met Lord Shaaladel.</p>
	<p>Ernest Man, Gnome, Avonturier van de clan Millorn. Is de spierbal van de groep bij Castle Korstull. Blijkt later de Trillith Vuhl te zijn.</p>
	<p>Eshele Vrouw, Elf sorcerer. Leidster van de Sindairese magiers.</p>
	<p>Eteranth Eladrin knight van de Solei Palancis. Hij is door de goden aan de wilg in het brandende bos gebonden als beschermheer van deze wilg.</p>
	<p>Etienna, Inquisitor Vrouw, Inquisitor. Aanvoester van een groep die in de tempel of the Echoed Souls achter ons aan zaten. Onder andere Katrina en Lady Shaloshia zaten bij deze groep. Ze is gedood in de tempel.</p>

	<p>Etinifi Seela. Vriend van Tiljann. Hield zich bezig met een zoektocht naar een verzonken tempel aan de oostzijde van Seaquen. Is daar verdwenen. Duikt weer op als gevangene in het hoofdgebouw in Frost Needle's Eye. In de grot van het Aquiline Heart duikt hij weer op en wordt bij Two Dragon's Arch gedood.</p>
	<p>Faquaniel Vrouw, Elf. Ze is samen met haar maat de gezonken gevangenis in geteleporteerd bij de obelisk. Ze blijkt een spion van de Ragesians te zijn, maar heeft spijt van haar daden. Maar ze is een aantal dagen nadat wij haar hadden uitgeleverd aan de stadswacht opgehangen.</p>
	<p>Farthal Leider van een Ragesian eenheid die in de moerassen in Dassen rondzwerft met een opdracht om een ingang te vinden van een geheime locatie.</p>
	<p>Fayne Vrouw. Een van de overgebleven Taranesti. We ontmoeten haar in Ycengled Phuurst en ze zoekt haar vriendin Liath. Ze heeft een hekel aan de Shahalesti.</p>
	<p>Felpan Vrouw, officier van Khagan Onamdamin.</p>
	<p>Feris Man, Halfling. Leider van een groep bandieten. Kennis van Torrent. Wil een eigen Magic School oprichten.</p>



	<p>Findal Man, Undead. Bard op het feestje van de slijmerige massa, ooze in Castle Korstull. Hij is door ons gedood.</p>
	<p>Flamebringer Dragon Elemental. Wilde de macht over de Stormchaser Eagle krijgen. En versloeg uiteindelijk deze Eagle met als doel het sterkste wezen in de wereld te worden.</p>
	<p>Flight Trillith. Soort vliegende wolk. Dit wezentje kan ons door de magische muur in de Droomwereld helpen.</p>
	<p>Foresight Trillith. Heeft contact met Crystin. Hij vertelt haar over haar visioenen. Is na het verslaan van Freedom geen Trillith meer.</p>
	<p>Forty-One Man. Leider van de tempel. Hij kan zielen creëren. Forty-one is een kwaadaardig persoon. Hij wordt in de tempel gedood.</p>
	<p>Freedom Trillith, nachtmerrie. Zou Trilla gevangen houden. Wil dat de Droomwereld van de Trillith blijft bestaan en de wereld van de 'vleeswezens' ophoudt te bestaan. Eenieder moet maar overstappen naar de wereld van de Trillith. Ze wordt in de Droomwereld gedood.</p>




	<p>Gabal Man, wizard. Oprichter van Gabal's School of War in Gate Pass. Is gedood door de Ragesians en zit later in Gabal's School als Wraith. Hij wordt gedood tijdens de overgave van de Ragesians in Gate Pass.</p>
	<p>Gallo, Lord Man, landheer in Dassen. Wordt door Koning Steppengard gezien als een vijand van Dassen. Is er voorstander van om Seaquen te steunen tegen de Ragesians. Na het aftreden van Koning Steppengard is hij koning van Dassen.</p>
	<p>Gasparde, Generaal Man, Human. Generaal van het leger van Sindaire. Veel van zijn familieleden waren lid van de orde van het Aquiline Cross.</p>
	<p>Gilver Bard in Seaquen die bevriend is met Etinifi en ons vraagt achter Etinifi aan te gaan omdat hij al wat langer weg is dan normaal van zijn zoektocht naar de verzonken tempel.</p>
	<p>Giorgio Man, woordvoerder van de Wayfarers. Pleegde een moord op het schip en wilde het schip laten verdwijnen door het te teleporteren. Is gedood door Detritus.</p>
	<p>Gratanus Helicomb. Man. Voorzitter van de Shrine to the God of Sorcery.</p>







	<p>Gus Ghoul, vriend van Guthwulf.</p>
	<p>Guthwulf Legerleider van de Ragesians die Seaquen moet proberen te veroveren. Is in ongenade gevallen bij Leska daar hij de party niet uitgeschakeld kreeg en door Kreven in de put gegooid bij de overige gevangen Magiërs.</p>
	<p>Gwenvere Waternimf van het zilveren meer. Na de dood van Anyariel heeft haar verdriet haar tot een Hag gemaakt en heeft ze zich aan het eind van het meer teruggetrokken.</p>
	<p>Haddin Ja-Laffa Human. Vader van Crystin Ja-Nafeel. Is uit Gate Pass gevlucht omdat hij ervan werd beschuldigd zijn broer met magie te hebben gedomineerd. Men was bang dat hij ook anderen zou gaan domineren. Is op de vlucht voor de Inquisitors en trekt samen met zijn dochter met de groep door het Fire Forest. Hij verlaat de groep in Seaquen.</p>
	<p>Harmand Fletcher Man. Veteraan van de rebellen tegen Ragesia. Gepensioneerd als leider van de gewapende troepen.</p>
	<p>Helda Claearecall Vrouw. Priesteres van de Stronghold Temple of the Strength Goddess.</p>

	<p>Herbergier Harbour Docks Man. Eigenaar van de herberg de Harbour docks in Seaquen. Ons verblijf in Seaquen totdat we een eigen huis hebben.</p>
	<p>Herreman, Captain Ex-werknemer van Erdan Menash. Is het leger ingegaan en daar captain geworden. Helpt de groep Gate Pass uit.</p>
	<p>Hertiage, Commander Man, Dwerg. Is een commander in het leger van Lord Gallo. Hij is een vriend van Jinis.</p>
	<p>Indomitability Hij zou zich het kind van Trilla hebben genoemd. Hij heeft iets te maken met een Trillith, wat het ook moge zijn. Hij lag in het zilveren meer vastgepind met het houten zwaard van Anyariel. We hebben Vuhl het zwaard er uit laten trekken, hetgeen een verkeerde keuze bleek te zijn en heeft geleid tot de ondergang van de Seela in het Fire Forest. Hij is gedood en daarmee kwam er een einde aan de brand in het bos.</p>
	<p>Iz, Lord Man. Landheer in Dassen.</p>
	<p>Jann Man, Halfling. Wayfarer, is aan ons toegevoegd om ons te kunnen teleporteren op de Opaline Wastes.</p>







	<p>Jess / Jezska Vrouw, met blond haar in Seaquen. Ze is op zoek naar ons en heeft nieuws voor ons van Buron Watcher. Dit bleek een valstrik te zijn. Ze is een Devil (en ook op zoek naar de cube?). Uit het verhoor van een gevangene blijkt ze Jezska te heten en huurde ze White Wyrms in voor het bewaken van een voorraad kisten in een molen in Seaquen die later werd opgehaald door een andere groep. Ze is gedood.</p>
	<p>Jineer Bremman Jongen. Zoon van Jinis Bremman. Hij is een page in het Lyceum en vraagt ons een brief naar zijn vader in Bresk te brengen.</p>
	<p>Jinis Bremman Man. Vader van Jineer Bremman. Afgezant van Lord Gallo aan het hof in Bresk.</p>
	<p>Johund Man, boodschapper van het Lyceum.</p>
	<p>Jorrina Weary-Eye Vrouw, Gnome. Avonturierster van de clan Millorn. Is bij Castle Korstull voor avontuur en buit uit zijn.</p>
	<p>Jrestaki Vrouwelijke Half-Orc. Zij is de leidster van de Ragesian vluchtelingen in het kamp.</p>

	<p>Jutras Undead. Hij zou geëxecuteerd zijn vanwege zijn obsessie voor het occulte. Hij geloofde erin dat een vleermuis gevleugelde demon, Ineluki, hem zou belonen voor het kwaad wat hij gedaan heeft. Hij is bang voor kippen door een profetie die door een magiër op hem is uitgesproken.</p>
	<p>Kathor Voert bounty hunters aan bij de Poison Apple Pub. Is ook betrokken bij de aanval in de smalle kloof. Hij doodt Mallory, maar komt zelf ook om het leven.</p>
	<p>Katrina Zus van Rantle. Is op weg naar Seaquen overvallen door drie heksen en gevangen genomen in het moeras nabij Seaquen. Wij hebben haar bevrijdt van de drie heksen. We hebben haar de boodschap van Rantle gegeven. In Seaquen vraagt ze of we haar beurs bij de heksen hebben gevonden, maar dit ontkennen we (de beurs die ze omschrijft hebben we wel gevonden). Vermoedelijk heeft ze de beurs later weer van ons teruggepakt toen de inhoud van onze Bag of Holding over de gang van de Inn rolde.</p>
	<p>Kazha Lonam Vrouw, ambassadeur van Ostalin.</p>
	<p>Kazyk Devil. Hij wil net als Kurycheck de inhoud van de case hebben. Dit hebben we geweigerd. In Castle Korstull komen we hem weer tegen. Dit overleeft hij niet.</p>
	<p>Keifer Numhout Man, ambassadeur van Dassen.</p>

	<p>Kelkin Thravanvost Man, War wizard in het leger van Koning Steppengard. Hij wordt gedood tijdens het beleg van Gallo's Fend.</p>
	<p>Kerain Man. Koning van het dievengilde in Gate-Pass.</p>
	<p>Khadral Dragonborn. Hij is van de clan Petros. Hij is van huis uit een sorcerer, alchemist en tevens avonturier. Hij wat heeft bedacht om de brand in het bos onder controle te krijgen. Hij vindt ook dat hij de Dryad Begnira met haar kinderen moet bevrijden van de geseling van het vuur. Hij is gesneuveld in een grot waar hij met de party eerder is geweest. We kwamen te laat om hem te redden. Echter we krijgen een visioen over hem.</p>
	<p>Kiernan Stekart Dwerg, hoofd van het War Department van het Lyceum. Komt om het leven tijdens de slag op de Opaline Wastes.</p>
	<p>Kolvus, Legate Wrede bevelhebber. Is door Leska naar Gate Pass gestuurd om generaal Ashok Danava te vervangen. Zijn eerste acties waren meteen al gerichte aanvallen op de bevoking van Gate Pass. Hij wordt gedood tijdens het gevecht bij de overgave van de Ragesians in Gate Pass.</p>
	<p>Korn Vrouw van Kreven. Ze is ooit een Wayfarer geweest. Wijkt niet van de zijde van Kreven. Ze wordt gedood tijdens het gevecht om de Koren Obelisk te vernietigen.</p>







	<p>Kreven Man, de hoogste Inquisitor na Leska en een gevaarlijk magiër. Hij heeft het boek geschreven welk in de case zat. Hij bewaakt en bedient de Koren Obelisk. Hij wordt gedood tijdens het gevecht om de Koren Obelisk te vernietigen.</p>
	<p>Kurychek Helpt de groep om een deur te openen in het Eladrin kwartier. In dit pand wordt de case teruggevonden. Kurychek wil als beloning het lege kistje hebben.</p>
	<p>Laurabec Adelsberg Vrouwelijke Paladin in het vluchtelingenkamp. Rijdt op een Adelaar. Ze wil het vluchtelingenkamp verenigen tot één soort Tempel of the Aquiline Heart. Crystin heeft zich bij haar aangesloten. Is gestorven tijdens een poging om mensen van een schip te redden tijdens een zware storm.</p>
	<p>Led by Dreams no Sorrow Vrouw, leidster van de Order of Echoed Souls. Ze is waarschijnlijk gedood in de Temple of the Echoed Souls.</p>
	<p>Lee Sidoneth Professor in het Lyceum in Seaquen. Heeft nog les gegeven aan Torrent. Was verantwoordelijk voor de zware storm die over Seaquen woedde. Hij is door ons gedood.</p>
	<p>Leidster dievangilde Vrouw. Ze komt naar ons toe als er een aanslag is gepleegd op Thirza in de herberg. Ze vraagt Thirza om de schuld af te betalen anders volgt er nog meer. Na de ontvoering van Crystin wordt ze gevangen genomen en ze zit nu in de kelder van Thirza.</p>







	<p>Lequeris Leider van de groep Ragesische Druïden in het vluchtelingenkamp. Hij is een aanhanger van de godin van de pilgrimage.</p>
	<p>Leska Vrouw. Supreme Inquisitor, heeft de controle over het leger van Coaltongue overgenomen en rukt op naar Gate Pass. Leska zou opdracht hebben gegeven om alle arcane magiërs te ondervragen naar hun bedoelingen. Ze heeft het Aquiline Heart gevonden en is onsterfelijk. Maar na de vernietiging van het Heart wordt ze verslagen en gedood bij het gevecht om Two Dragon's Arch.</p>
	<p>Leto Man, gekozen burgemeester van Vidor.</p>
	<p>Liath Vrouw. Taranesti, vriendin van Fayne. Is waarschijnlijk ontvoerd door de Shahalesti.</p>
	<p>Longinus Man, leider van de Monastery of Two Winds. In de ondergrondse gevangenis in Seaquen komen we hem tegen. Hij vertelt hoe we zijn broer Pilus moeten verslaan en verdwijnt.</p>
	<p>Lorb Vortberd Man, magistraat van Seaquen.</p>

	<p>Magdus, Generaal Generaal. Bevelhebber van het Eerste Ragesian Leger en opvolger van Drakus Coaltongue. Heeft een staakt het vuren afgekondigd in verband met het slechte weer.</p>
	<p>Malkan, Maarschalk Man, Legeraanvoerder van de troepen van Koning Steppengard.</p>
	<p>Man in spiegel Man. Monnik, zit vast in een spiegel in de tempel of the Echoed Souls. Hij vertelt ons op raadselachtige wijze hoe we verder moeten.</p>
	<p>Marben Diamondheart, Koning Dwerg. Koning van een verloren gewaande Dwerfen stam, die bezig is zijn koninkrijk weer op te bouwen tussen Gate Pass en het Fire Forest. De totale stam telt echter slechts 50 Dwerfen. Hij is tevreden over de hulp die de groep hem geboden heeft.</p>
	<p>Mareri Man, wizard. Was bezig met het teleport probleem en kwam in de gezonken gevangenis terecht bij de obelisk.</p>
	<p>Megadon, Lord Landheer in Dassen. Is openlijk vijandig is tegenover Seaquen. Hij heeft alle zeeverbindingen gesloten en de handel verboden. De mensen spreken vol lof over hem vanwege het feit dat hij zijn enorme rijkdom soms deelt met hen. Is de eerste in lijn is voor opvolging van Koning Steppengard.</p>







	<p>Merrick Hurt Man, Half-Orc. Burgemeester van Gate-Pass.</p>
	<p>Metamorphosis Trillith. In de vorm van een vrouwelijke Dark-Elf vertelt ze ons over de Trillith Vigilance, die bevrijd moet worden om te voorkomen dat de dromen in de wereld van de levenden komen. Komt om het leven bij het gevecht tijdens het Dromenfestival.</p>
	<p>Naizelasa Vrouw, Draak. Haar zou een ei gestolen zijn en daar is de Draak zeer kwaad over. De Draak heeft een wonderlijk object, een Lyre of Building dat misschien van nut kan zijn voor Seaquen. Het is een magisch muziekinstrument waarmee een tijdelijk verblijf kan worden gecreëerd. Hiermee zouden we de stad kunnen helpen met het opvangen van de vluchtelingen.</p>
	<p>Namin, Lady Landvrouw in Dassen. Ze heeft goede banden met Shahalesti en heeft liever geen vluchtelingen uit Ragesia in haar land. Ze zou diepe gevoelens voor Koning Steppengard hebben.</p>
	<p>Naramus Shadow Human. Leider van de groep White Wyrms die zich verborgen houden in de oude tempel nabij de moerassen. Hij wordt gedood.</p>
	<p>Nelebekus / Brutus Half-Orc. Heeft de vier heksen in het moeras opdracht gegeven om de glazen bollen met kruiden te vervaardigen. Hij was met Setalis en Paradim Dogwood op bezoek bij Lee Sidoneth. Hij verdwijnt na de strijd op het dek van het schip van de Wayfarers als assistent van Giorgio.</p>

	<p>Nelle Eenhoorn. We vinden deze eenhoorn op het strandje van de poel aan de bron van de Zilveren rivier in het brandende bos. Hij vertelt ons wat over de gevangen Draak. In de temple of the Echoed Souls is hij weer aanwezig in een ruimte en moet ons een test laten afleggen.</p>
	<p>Nina Glibglammer Vrouw, Gnome. Ze is de hoogste adviseur van de Koning en het hoofd van de door haar opgezette nieuwe politie eenheid, de Talon Force. Ze wordt gedood in de troonzaal in Bresk.</p>
	<p>Onamdammín, Khagan Man, jeugdige keizer van Ostalin. Zijn gezicht is een beetje vreemd waardoor zijn ras moeilijk is vast te stellen. Zijn oren zijn min of meer puntig, maar komen niet overeen met de kaaklijn die eerder van een Half-Orc zou zijn terwijl zijn neus juist weer katachtig is. Hij gaat een verbond aan met Pilus om Seaquen te vernietigen. Hij wordt gedood op het luchtschip van Pilus.</p>
	<p>Overs, meester Man. Meester klerenmaker in Bresk.</p>
	<p>Papuvín Elf, behorend tot de Seela. Leider van de Seela die het lied van het zwaard zingen. Nadat het houten zwaard uit het lijf van Indomitability wordt getrokken komt een eind aan zijn leven en het hele volk van de Seela.</p>
	<p>Paradim Dogwood Man, magier. Was samen met Brutus (Nelebekus) en Setalis op bezoek bij Lee Sidoneth. Hij heeft een winkel in Seaquen. Hij houdt zich bezig met mutaties van dieren. En waarschijnlijk ook bij mensen.</p>

	<p>Peppin Tallman Man. Vriend van Rivereye Badgerface. Is eveneens van het Lyceum. Het verzet heeft Peppin onlangs vermoord aangetroffen.</p>
	<p>Phaughsmat Oude groene Draak. Zit in de tunnel bij Two Dragon's Arch. Hij is daar door Leska neergezet. Waarschijnlijk om de generaals in bedwang te houden. Hij wordt gedood in de grot bij Two Dragon's Arch.</p>
	<p>Pilus / Lsi Pu Man. Monk, leider van de Monastery of Two Winds. Om overtuigend bij de Ragesians over te komen heeft hij, onder de naam van Lsi Pu in het land van Lord Rego een storm laten ontketenen. Bij de aanval op Seaquen wordt hij met zijn luchtschip gedood.</p>
	<p>Quincy Felthuf Quincy is een ridder in dienst van Lord Rego en hij patrouilleert over de wegen van de Lord.</p>
	<p>Rantle Human. Leider van het dievengilde in Gate Pass en charlatan. Mallory en Rhoxanne hebben toegezegd een koker met inhoud mee te nemen voor zijn zus Katrina die naar het Lyceum is gevlucht. Hij wordt gedood op het slagveld bij Two Dragon's Arch.</p>
	<p>Rashana Gerwin Vrouw. Strijdster van Lord Dashgoban in de ring tijdens het feest in Bresk.</p>

	<p>Rego, Lord Landheer in Dassen. Staat niet op goede voet met Seaquen. Hij heeft jaren geleden hulp gevraagd aan het Lyceum om te voorkomen dat een magiër zichzelf zou verrijken met de kracht van een Air Elemental. Het Lyceum weigerde dit.</p>
	<p>Renard Leider van een groep bounty hunters. Wil de groep gevangen nemen en ze uitleveren aan de Inquisitors. Hij wordt gedood in de smalle kloof.</p>
	<p>Revulus, Generaal Generaal. Bevelhebber van het Derde Ragesian Leger. Hij bereidt zich voor om naar het zuiden van Dassen op te trekken, nadat ze assistentie bij Gate Pass hebben verleend.</p>
	<p>Rhuarc Man. Taranesti, zou zijn opgegroeid als een machtige vertegenwoordiger van de Taranesti en zou een van de overlevenden zijn van de oorlog tussen de Elfen. Hij zou een zwarte scimitar bezitten, genaamd Shaalguenyaver, hetgeen iets betekent als 'felle schaduwen'. Hij wordt gedood.</p>
	<p>Rick Dief. Heeft het Draken ei gestolen en zou tegen betaling laten zien waar hij het ei gestolen had. Is zeer nerveus, hij heeft meer te vrezen van andere duistere types.</p>
	<p>Rivereye Badgerface Gnome. Was als spion voor het Lyceum en het verzet in dienst bij het paleis van Ragesia. Heeft een case met geheime informatie bemachtigd, die naar het Lyceum moet worden gebracht.</p>







	<p>Roav Balor. Zit in de raadskamer van het paleis in Ragos. Bewaakt daar waarschijnlijk de magie over het scryen van Leska. Hij wordt gedood in het paleis in Ragos.</p>
	<p>Sagamar Tiefling, man. Bewoner van het kasteel in de Droomwereld. Heeft als bewakers twee Shield Guardians. Kan ons in zijn kristallen bol laten zien waar Trilla zich bevind.</p>
	<p>Seperius Vrouw, Half-Orc paladijn, de leidster van de Ragesian healers in het vluchtelingen kamp. Ze is aanhanger van de god van de genezing.</p>
	<p>Serrimus Man. Ambassadeur van Ragesia in Dassen. Hij wordt gedood.</p>
	<p>Setalis Half-Orc. Hij was samen met Brutus (Nelebekus) en Paradim Dogwood op bezoek bij Lee Sidoneth. Hij wordt gedood in de strijd op het dek van het schip van de Wayfarers als assistent van Giorgio.</p>
	<p>Shaaladel, Lord Koning van Shahalesti. Hij wil Seaquen beschermen tegen de Ragesians. Wil de functie van Drakus Coaltongue overnemen als het Ragesische leger verslagen is. Op het slagveld bij Two Dragon's Arch keert hij zich tegen het verzetsleger en wordt gedood.</p>

	<p>Shaelis Amlauril Eladrin Wizard. Docent aan de Gabal school of wizardry. Wist van de case en had deze mogelijk in haar bezit. Diplomatiek overleg is mislukt en nadat zij de party heeft verslagen (niet gedood) is zij verdwenen.</p>
	<p>Shakur Biggs Man. Hoge priester van de tempel van de Bacchanal Inn of the God of Revelry.</p>
	<p>Shaloshia, Lady Dochter van Lord Shaaladel. Leider van de delegatie die op weg is naar Seaquen. Ze wordt na het overlijden van haar vader de nieuwe leidster van de Shahalesti.</p>
	<p>Sheena Larkins Vrouw, guild mistress van de Wayfarers.</p>
	<p>Signus, Generaal Man, generaal. Ragesische bevelhebber. Hij had als opdracht om Eresh te bezetten, maar werd door ons verslagen. Hij trekt zijn terug met zijn leger tot de grenzen van Ostalin.</p>
	<p>Simeon Gohanach Hoofd van het Lyceum in het stadje Seaquen in het zuiden van Dassen. Zij zouden wellicht de enige hoop op rust en vrede kunnen zijn. Hij is een machtig man met connecties binnen de meeste hoofdsteden.</p>

	<p>Sinaelus, Inquisitor Man, Dragonborn. Is de assistent van Generaal Cavala in de tunnel bij Two Dragon's Arch. Hij wordt hier gedood.</p>
	<p>Smiley Assistent van de Inquisitor bij de aanval op het huisje van Crystin en Haddin. Hij komt hierbij te overlijden.</p>
	<p>Steppengard, Koning Man, koning van Dassen. Hij was getrouwd is en had achttien kinderen. Hij zetelt in Bresk en hij rust troepen uit om Dassen te beschermen. Zijn vijf oudste kinderen waren ergens op een feestje en zijn daar afgeslacht. Meteen daarop zijn de koning en zijn vrouw alsmede zijn andere 13 kinderen vergiftigd tijdens een diner. Alleen de koning wist er aan te ontkomen doordat hij even werd weggeroepen.</p>
	<p>Stormchaser Eagle Elemental. Werd verslagen door de Flamebringer Dragon en zijn hart werd uit zijn lichaam gescheurd. Dit hart zou nooit gevonden worden.</p>
	<p>Syana Draak. Beschermers van Icengled Phuurts. Is verslagen door Drakus Coaltongue. Het skelet van Syana staat opgesteld in castle Korstull.</p>
	<p>Telshanth, Admiraal Admiraal van een vloot van 17 schepen, die op weg zijn naar Seaquen in opdracht van Lord Shaaladel.</p>

	<p>Tench Marber Man. Hoge priester van het Mercineum. Hij was niet bereid om de controle te geven aan de Ragesische geestelijken en hij zat midden op het altaar toen de Hospitalers eisten dat hij vertrok.</p>
	<p>Teymour Man, lid van de Wayfarers. Hij was bezig om het teleport systeem van het schip op te lossen, hij dacht dat hij een doorbraak bereikt had maar kwam in de gezonken gevangenis terecht bij de obelisk.</p>
	<p>Thalan Solei Palancis Knight uit Shahalesti die in de buurt van Seaquen patrouilleert om Seaquen te beschermen tegen de Ragesians.</p>
	<p>Thasalanos Man, dorpeling uit Eresh. Is gevangen genomen door de Ragesians.</p>
	<p>Therren Willen Man. Magiër, hoofd van de resistance. Hij komt oorspronkelijk uit Gate Pass. Hij neemt de leiding op zich om de magiërs te bevrijden, die gevangen zitten in de put in het hoofdgebouw in Frost Needle's Eye.</p>
	<p>Three Weeping Ravens Man, monnik. Lid van de Order of Echoed Souls.</p>

	<p>Tidereaver Kraken Elemental. Wilde het land verkennen door zichzelf te veranderen in een Human lichaam uit het water van de zeeën.</p>
	<p>Tigo Brandywyn Man. Strijder van Koning Steppengard in de ring tijdens het feest in Bresk.</p>
	<p>Tiljann Elf, behorend tot de Seela. Ze is op zoek naar zangers voor het lied van het zwaard. Wordt bij de brug over de zilveren rivier aangevallen door een groep afvallige Seela. Nadat het houten zwaard uit het lijf van Indomitability wordt getrokken komt een eind aan haar leven en het hele volk van de Seela.</p>
	<p>Timbre Dryad. Zij gaf Anyariel een geschenk, een levend zwaard gemaakt van het hout van de eerste boom. Zij voelde zich tot Anyariel aangetrokken.</p>
	<p>Timor, Lady Landvrouw in Dassen. Ze maakt zich zorgen om de Ragasian dreigingen, ze spreekt haar voorkeur uit om het verzet in Seaquen te steunen.</p>
	<p>Titus, Generaal Man, Half-Orc. Generaal van het leger van de Ragesians op de Opaline Wastes. Hij wordt verslagen en gedood op het slagveld.</p>

	<p>Torfendar Eladrin knight van de Solei Palancis. Hij is de broer van Eteranth, we hebben hem dood gevonden in de grot waar de speciale paddenstoelen te vinden waren.</p>
	<p>Torrax, Inquisitor Man. Is met Ambassadeur Serrimus aanwezig in het kasteel van Koning Steppengard. Hij martelt Elenora. Hij wordt gedood.</p>
	<p>Torrent Contactpersoon van het verzet in Gate Pass. Heeft aan het Lyceum in Dassen gestudeerd en vraagt onze hulp om vitale informatie naar het Lyceum te brengen.</p>
	<p>Trehan Finner Eigenaar van de Poison Apple pub. Is opgepakt door de stadswacht omdat hij iets te maken heeft met arcane magie.</p>
	<p>Trevor Duister type. Heeft een Draken ei in zijn bezit en wil dit aan ons verkopen.</p>
	<p>Trilla Trillith. Dochter van Syana. Is op mysterieuze wijze verdwenen. Nadat ze door ons bevrijd is uit haar dromen, en nadat de Droomwereld is ingestort is ze waarschijnlijk vertrokken naar een andere plane.</p>

	<p>Ventje in grot Man, Halfling. Ventje wat we tegenkwamen in de grotten richting Gallo. Hij had een konijn genaamd Fluffie bij zich. Hij verkocht allerlei attributen voor de rode knikkers die we gevonden hadden. Ook kochten we Storm van hem.</p>
	<p>Victory Trillith, nachtmerrie. Komt tijdens het Dromenfestval nadat we de Trillith Desire verslagen hebben. Kruipt met een groep kleine Trillith in het beeld van Drakus Coaltongue, welke nu tot leven komt. Nadat het beeld verslagen is, verslaan we Victory ook.</p>
	<p>Vigilance Trillith. Vigilance (Waakzaamheid) is de gate keeper. Hij is gevangen genomen door de Ragesians en zit vast in Gabal's School of War. We vinden hem boven in de toren gevangen in een Soultrapping mirror.</p>
	<p>Vorax-Hûl Draak. Door de Ragesians naar de klokkentoren in het 6e district van Gate Pass gestuurd om dit gedeelte op stelten te zetten. Hij is door ons verslagen.</p>
	<p>Vuhl Elf, behorend tot de Seela. Tweede man achter Papuvin. Blijkt later toch geen Seela te zijn maar een Trillith, de broer van Indomitability. We zien hem terug in Castle Korstull, eerst als Gnome Ernest en later als zichzelf. En bij de slag bij Two Dragon's Arch zien we hem weer. Eerst als Aurana Kiirodel en later als de Trillith Deception. Hij wordt gedood.</p>
	<p>Worldshaper Worm Elemental. Wilde zijn superioriteit bewijzen aan de Stormchaser Eagle door een lied te maken dat krachtiger was dan de Eagle's donder.</p>



Xavious Foebane

Man, lid van de stadswacht. Hij is op zoek naar stevige lieden die als ordedienst in het vluchtelingenkamp kunnen fungeren.

Index

-- A --

Aberant Humanoid 96
Aboleth 203
Abraxus 255, 293
Abysse Pillars 235
Adriaan, kunstenaar 127, 310
Aeronal 151, 307
Agneth 142, 310
Agony 207, 310
Air Elemental 220
Alydi Gap 119, 120
Angelic Stone Golem 153
Annihilation 244, 310
Anyariel 44, 310
Aquiline Heart 8
Ardek de Invoker 95, 302
Aregal 100, 310
Arick 73, 311
Arisha 272, 311
Aristasius, Commander 277, 311
Ashok Danava, Generaal 71, 311
Astral Deva 222
Astral Sea 136
Aurana Kiirodel 172, 311

-- B --

Bacchanal Inn 9, 334
Balan Bastom 99, 311
Balance 141, 312
Balor 264
Banahman Vett 64, 312
Barazar 17
Barazhad 90
Basil Goodfellow 214, 312
Bearded Devil 272
Bechus 141, 312
Begnira 40, 312
Ben 95, 291
Bhurisrava 48, 312
Black Ooze 205
Bluebell 182, 309
Boek van de Acht Landen 129
Bog Brute 66
Bone Devil 220
Boneclaw Skeleton 67
Boreus, Inquisitor 36, 313
Brant Sawman 10, 313
Bresk 16
Bright Staff 116
Brutus 79, 329
Bugbear 69
Bulette 155
Bullywug Mucker 118
Buron Watcher 23, 313

-- C --

Cackle Fever 116
Caela 142, 313

Cai 92
Calanis 16
Carrion Crawler 56
Castle Korstull 20
Cavala, Generaal 277, 313
Chain Devil 114
Chathus 14
City of Brass 136
clan Millorn 153
Clark 206, 313
Cloud Giant 257
Corbinus 254, 314
Cornerwood 58
Cranston Snord 80, 314
Cristin Ja-Nafeel 35, 314

-- D --

Damatarion 90
Damius, Inquisitor 73, 314
Darius, Inquisitor 162, 314
Darren 64, 314
Dashgoban, Lord 105, 315
Dassen 16, 20
Dassen Arms Inn 3
Dassen Stone 9
Deception 281, 315
Dene, Lady 59, 315
Depository 21
Desire 228, 315
Destrachans 257
Detritus 19, 297
Dianoem 29
Dieven gilde 11
Digesters 257
Diogenes 25, 315
Dougal Haius 276, 315
Dougan Rambaussen 30, 63, 316
Draegloth 110
Dragon Clan Blood 41
Dragonborn 12
Drakus Coaltongue 3, 19, 316
Drerrick 59, 316
Dromenfestival 10
Droomzaden 46
Drowning Dragon 259
Dude Lee Bowski 19, 298
Duerger 56
Durval 37, 316
Dwergen 12

-- E --

Eladrin 12
Elemental Chaos 136
Elenora Fyndhorn 95, 303
Elfen 12
Emelk Way 3
Erden Menash 20, 29, 316
Eresh 18, 135
Eril 92, 317
Eritea 218, 317

Ernest 153, 317
Eshele 85, 317
Eteranth 47, 317
Etienna 190, 317
Etinifi 64, 318
Ettercaps 64
Ettin 144

-- F --

Faquaniel 89, 318
Farthal 62, 318
Fayne 175, 318
Feaster of Flashing Souls 158
Felpan 137, 318
Feniks 281
Feris 31, 318
Fertile Fields 9
Findal 158, 319
Fire Elemental 117
Fire Forest 21
Fire Giants 265
Firebelcher 115
Flamebringer Dragon 8, 230, 319
Flaming Forest Alehouse 3
Flight 235, 319
Foresight 251, 319
Forty-One 186, 319
Freedom 230, 319
Frost Needle's Eye 197
Fungal Sporecrown 41

-- G --

Gabal 9, 68, 320
Gabal's School 10
Gallo, Lord 100, 320
Gallo's Fend 119
Gargoyle 86
Gasparde, Generaal 267, 320
Gate Pass 3
Gathin 151
Gelatinous Cube 147
Ghast 47
Ghoul 66
Gilver 64, 320
Giorgio 80, 320
Glaskel Cliffs 120
Gnomes 13
Golden Griffin 104
Gratanus Helicomb 9, 320
Griffon 23
Griffon Suites Inn 3
Gus 207, 321
Guthwulf 62, 321
Gwendolyn Sylvermeadow 151, 308
Gwenvere 50, 321

-- H --

Haddin Ja-Laffa 35, 321
Hairy Dragon 260

Half-Elfen	13
Halfings	13
Half-Orcs	13
Harbour Docks	63
Harmad Fletcher	10, 321
Harpy	217
Harrigan's Inn.....	3
Heartlands	14
Helda Claeacall	9, 321
Hellcat.....	160
Hellhound	39
Hellish Scorpion	114
Hellsteed.....	158
Herreman, Captain	30, 322
<i>Hertiage, Commander</i>	119, 322
Hexencreepers.....	66
Hoard Scarab	55
Horned Devil	272
Horstea	17
Huhoad	253
Humans.....	13

-- I --

IJs Elemental	199
Indomitability	48, 322
Ineluki	109
Innenotdar Forest.....	44
Inquisitors.....	15, 20
Irrendrum Ghast	181
Iz, Lord	105, 322

-- J --

Jann.....	270, 322
Jess.....	64, 323
Jezska	69, 323
Jineer Bremman.....	99, 323
Jinis Bremman.....	100, 323
Johund	81, 323
Jorrina Weary-Eye.....	153, 323
Jousting toernooi.....	127
Jrestaki.....	76, 323
Jutras	109, 324

-- K --

Kathor	32, 324
Katrina	31, 61, 324
Kazha Lonam.....	80, 324
Kazyk.....	49, 324
Keifer Numhout	80, 324
Kelaquois	14
Kelkin Thravanvost.....	124, 325
Kerain.....	5, 325
Khadral.....	40, 325
Kiernan Stekart	80, 325
Kistan	18
Knights of the Aquiline Cross.....	17
Kolvus, Legate.....	214, 325
Kop van Jut	128
Koren Obelisk.....	198
Korn	199, 325
Kreven.....	82, 326
<i>Kurychek</i>	29, 326

-- L --

Larion	23
Latia	14
Laurabec Adelsberg.....	72, 326
Led by Dreams no Sorrow.....	85, 326
Lee Sidoneth	64, 326
Lemures	40
Lequeris.....	79, 327
Leska	15, 19, 327
Leto	133, 327
Liath	175, 327
Longinus.....	135, 327
Lorb Vortberd.....	80, 327
Lsi Pu	59, 331
Lula.....	78
Lyceum Academy.....	16, 20

-- M --

Maehren Ghaelinweld	247, 292
Magdus, Generaal.....	72, 328
Magma Brutes.....	115
Maim.....	19, 164, 299
Malkan, Maarschalk.....	123, 328
Mallory Finnegan	19, 294
Manticore	115
Marben Diamondheart	34, 328
Mareri	89, 328
Marilith	225
Megadon, Lord.....	59, 328
Menash proviand.....	3
Mercineum.....	8
Merrick Hurt.....	3, 329
Metamorphosis.....	218, 329
Milesoven.....	64
Mindflyer.....	57
Minotaur	56
Monastery of Two Winds.....	18, 135
Morrus	14

-- N --

Naga	118
Naizelasa	65, 329
Nallanthes	168
Namin, Lady	59, 329
Naramus.....	94, 329
Nasham rivier.....	99
Nelebekus	60, 329
Nelle	48, 330
Nina Glibglammer	105, 330
Nullifiers.....	201

-- O --

Onamdammn, Khagan	17, 81, 330
One-to-Go taverne.....	3
Ooze.....	158
Opaline Wastes	263
Order of Echoed Souls.....	85
Osprey.....	62
Ostalin	17
Osteopeet	66
Otdar Mountains.....	78

Overs, meester.....	127, 330
---------------------	----------

-- P --

Pain Devil.....	69
Palacial	58
Papuvin.....	49, 330
Paradim Dogwood.....	79, 330
Peak's Shadow.....	139
Peppin Tallman.....	21, 331
Phaaghsmat.....	277, 331
Phorros Irrendra.....	166, 168
Pilus	135, 331
Pitchlings	122
Pitchwood	120
Pixie.....	122, 182
Planeswalker	69
Poison Apple Pub	20

-- Q --

Quincy Felthuf	59, 331
----------------------	---------

-- R --

Ragesia	14
Ragesian Infantry Squads	265
Ragos.....	15, 263
Rantle	11, 31, 331
Rashana Gerwin	128, 331
Razortooth Tribe Goblins	39
Rego, Lord	58, 332
Remorhaz	100
Renard.....	30, 332
Revulus, Generaal	77, 332
Rhoxanne Fairchild.....	19, 296
Rhuarc	168, 176, 332
Rick.....	75, 332
Ring tossing event	128
Rivereye Badgerface.....	21, 332
Roav	264, 333
Ronda	150
Rune Flame Skeletons	66

-- S --

<i>Sagramar</i>	233, 333
Saraswatin.....	8
Scourge, the	197
Seaquen.....	16, 20
Seaquen's Spirits	3
Seela.....	48
Seperius.....	85, 333
Serrimus	106, 333
Setalis	79, 333
Sewerprawns.....	103
Shaaladel, Lord.....	15, 20, 62, 333
Shaalguenyaver	168
Shadow Dancer	181
Shadow warrior.....	94
Shadowy Humanoid	159
Shaelis Amlauril.....	23, 334
Shahalesti	15
Shahalesti gold	39
Shakur Biggs	9, 334

Shalosh, Lady 16, 63, 81, 334
 Shapeshifters 251
 Sheena Larkins 81, 334
 Shell game 128
 Shield Guardians 234
 Shriekers 184
 Shrine van de God van tovenarij 9
 Signus, Generaal 144, 334
 Simeon Gohanach 16, 20, 334
 Sinaelus, Inquisitor 277, 335
 Sindaire 17, 20
 Singing Chasm 23
 Smiley 36, 335
 Solei Palancis 16, 40
 Solon 23
 Song of Forms 199
 Soultrapping mirror 220
 Spell dueling event 128
 Squid 86
 Steppengard, Koning 16, 59, 335
 Stirges 65
 Storm 117, 305
 Stormchaser Eagle 7, 230, 335
 Stronghold 9
 Succubus 177
 Summer's Bluff 4
 Supernal 156
 Syana 50, 100, 335

-- T --

Talinum 64
 Talon Force 102
 Tangling of Roots 241
 Taranesti 134
 Teleportie problemen 11
 Telshanth, Admiraal 62, 82, 335
 Tempel van Aquiline Cross 23
 Tench Marber 8, 336
 Teymour 89, 336

Thalan 62, 336
 Thanatos Hellwhisper 95, 304
 Thasalanos 143, 336
 Therren Willen 206, 336
 Thirza 33, 290
 Thornwood 59
 Three Weeping Ravens 85, 336
 Tidereaver Kraken 7, 230, 337
 Tieflings 13
 Tigo Brandywyn 128, 337
 Tiljann 48, 337
 Timbre 50, 337
 Timor, Lady 59, 337
 Titus, Generaal 271, 337
 Torch of the Burning Sky 11
 Toreast Aerie 103
 Torfendar 47, 338
 Torrax, Inquisitor 106, 338
 Torrent 20, 338
 Treant 171
 Trehan Finner 20, 338
 Trevor 74, 338
 Trilla 48, 338
 Trilling Stone 7
 Trillith 48
 Troglodyte 69
 Trumpet Archon 230, 237
 Turinn 17
 Two Dragon's Arch 274
 Two-Winds Trading 3

-- U --

Umberhulks 252

-- V --

Valaneah 58, 301
 Verzet 11
 Victory 228, 339

Vidor 59
 Vigilance 218, 339
 Vorax-Hûl 211, 339
 Vuhl 49, 339
 Vulcanic Dragon 117

-- W --

War Elephant 216
 Warhorse 271
 Wasp-Swarm 155
 Wavering Maiden 7
 Wayfarers 16, 79
 White Court Rajputs 266
 White Wyrms 69
 Whitering Devil 114
 Wight 25
 Wind Elemental 140
 Worldshaper Worm 7, 230, 339
 Wraith 67
 Wyvern 23

-- X --

Xavious Foebane 77, 340
 Xavius Rendolan 55, 300

-- Y --

Ycengled Gloomrot virus 171
 Ycengled Phurst 134
 Yen-ching 64, 136
 Yretb Freafh 134

-- Z --

Zombie Hulk 69