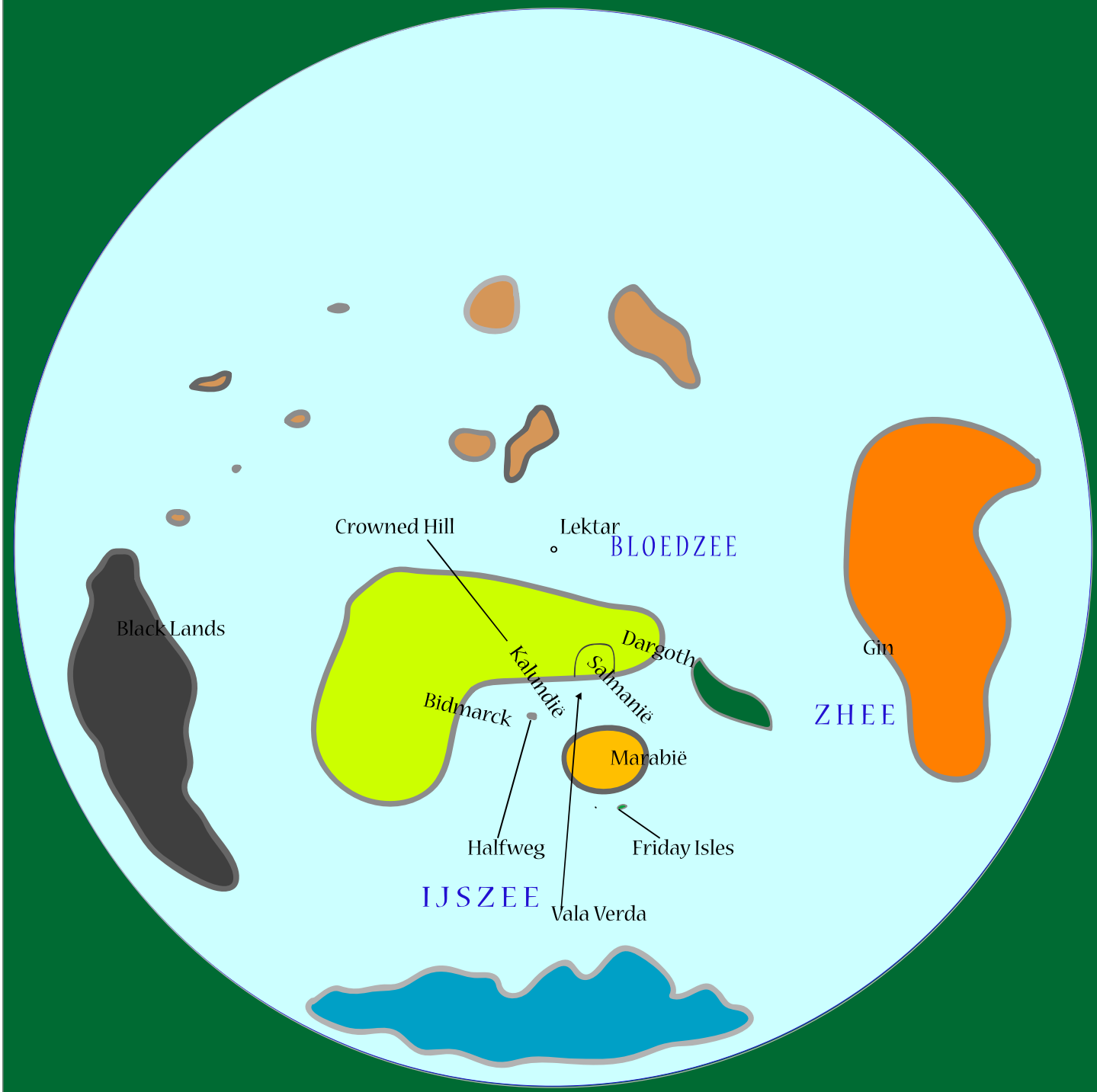
Mrak



Zoals gezien vanaf de Maan, door Sjimmie.

Druk en dankwoord

De meeste tekst is geschreven door mijzelf.
De meeste plaatjes en afbeeldingen zijn van (onbekende) anderen.
De plattegrondjes zijn van Kurt of mijzelf.
De opmaak is van mijzelf.

Ik stel me voor dat het
een ca 400 pagina's A4 boek zou moeten zijn,
leer gebonden hardcover
full-color
vrij dik glanzend papier
watermerk
goud op snee

Vooralsnog wordt het een pdf.

Met speciale dank aan:
Kurt voor de verhaallijn en de regelgeving
Arwin, Casper, Folmer, Harald, Mieke, Robin, Rogier, Ronn en Tomash voor de rest van de verhaallijn
Iedereen die een plaatje op internet zette dat ik kon gebruiken
De heren en dames van Nethack (en Slash'em)

Dit wordt de 1e druk (juni 2011)
Kopierecht onder voorbehoud.

Mrak

Aantekeningen, schetsen, notities, verslagen, kaarten en bijbehoren voor
D&D bij Kurt van 3 maart 2001 tot en met 16 jannari 2010.

Een vrij compleet werkje.

Voorwoord - Inleiding

Ik wilde al enige tijd eens leren hoe je een boek moet opmaken. Ik had zo nooit gedaan. Ik dacht ik begin eenvoudig, met dit.
6 of 7 oktober 2010 ben ik begonnen met de eerste aanpassingen van de tekst (alle hoofdstukken stonden in omgekeerde volgorde en in twee gescheiden delen, bijvoorbeeld). Nu is het alweer half december. Op het eerste gezicht schiet het allemaal niet erg op (4303 woorden en zinsneden indexeren heeft echt weken geduurd en dan is het nog niet eens grondig nagelopen!). 5 feb 2011 ben ik wel wat verder (en verhuisd en zo).

Heb ik wat geleerd?
-Ik wist al dat je eerst een plan moet hebben (had ik).
-Ik wist dat je een zo kaal mogelijke tekst moest hebben (dat had beter gekund)
-Ik wist zeker niet dat het omzetting in (voor indesign) verstandige alinea's zo'n werk was.
-Ik wist niet hoe je zoveel bladzijden moest vullen, startend met één zo'n pieperig framepje.
-Ik wist niet hoe plaatjes in te voeren.
-Ik wist niet hoe te indexeren (ik wist niet eens dat dat kòn) en heb er lang over gedaan tot ik ook dingen als "*see also*" kon meenemen in de index.
-Ik weet nog steeds niet hoe ik voor een frame-opmaak een standaard achtergrondplaatje kan kiezen, maar daar kom ik (zo het kan? natuurlijk kan dat!) binnenkort nog achter.
-Ik vraag me af of ik pathfinder te volle heb benut maar het principe snap ik.

Hoe dit te lezen?

1-Ten eerste en vooral: Het is een verzameling verslagen die ik gemaakt heb naar aanleiding van een spel dat ik bij Kurt gespeeld heb. We speelden daar Dungeons & Dragons. Het volgende hoofdstukje beschrijft wat dat is voor wie dat al weet. Maar als je er nog nooit van hebt gehoord: Je speelt een karakter (In mijn geval een neger-zeeman-harpoenier). Kurt besluit wat waar is, en wat er gebeurt, De spelers (vooral Ronn, Folmer, Harald en Robin) besluiten wat hun eigen karakter doet of zegt. Mijn karakter maakt dingen mee die ik voorlees voor aanvang van de volgende sessie. Maar ben je er niet bijgeweest, is het waarschijnlijk niet te lezen (begrijpen). De inhoud van het boek is dus vooral voor 6 mensen van deze wereld een beetje echt interessant.

2-Het is spreektaal. Ik heb dit voorgelezen. Hoewel ik vast en zeker ergens nog gramaticale- of stijlfouten heb staan, is me opgevallen dat, met een eenvoudige accentuering in een zin, één en ander oms ineens een stuk logischer loopt (voor anderen).
.
3-Ik schrijf mijn aantekeningen in tegenwoordige tijd (namelijk op het moment dat ik ze doe) maar thuis is dat natuurlijk al verleden tijd. Toch staan tegenwoordige en verleden tijd nogal eens door elkaar.

4-spelling van namen kan erg verschillen. Laat ik zeggen: Voortschreidend inzicht.

5-Ik heb waarlijk honderden spelfouten gecorrigeerd, maar er staan er nog zat in. Jammer, maar het is niet anders. Taal is, zeg maar, niet mijn ding hier.

Lijst met namen van karakters met zeer sumiere uitleg.

Sommige karakters herinner ik me niet zo best. Van een aantal is start en/of eind gegokt (datum [jjmmdd] eindigt op 99).

Davad (human priest of Raman van Folmer), gespeeld van 010303 tot 011299 (Dood.)
Boo (halforc thief van Rogier), gespeeld van 010303 tot 020199 (Retired?)
Wringa (pygmy masketeer van Ronn), gespeeld van 010303 tot 020499 (Dood. Sjimmie heeft heel lang masker van Wringa opgehad. Dat masker was doorgebeten door de seasnake bij redding Amie.)
Experiment 4B, Fabian Marconi, Gronk, Falordil van de Buitenlanden, Dryad in Elysië (manorcpig wizard experiment van Robin), gespeeld van 010303 tot 040925 (Dood. Bij aanval Murab (Badge of Honor -lapje waardoor je door kunt vechten tot je 10 onder 0 staat- werd gepickpocket))
Bah "de karrenbouwer" (halforc paladin van Harald), gespeeld van 010303 tot 100116 ('Live an'kickin'. Lang geleden al voorspeld dat hij op kritiek moment iets fout zou doen. Nooit gebeurd.)
King Capitain Sjimmie Habakuk Malena I^{e} de Beste (human black whaler van Loedie), gespeeld van 010303 tot 100116 ('Live an'kickin'.)
Goran (human fighter van Casper), gespeeld van 010699 tot 020499 (Dood. Layer of eggs. Hij heeft het ei met Azburan gelegd. Doodgemaakt door giant crabs op een eiland op weg naar bloedkoraal.)
Danian (? van Rogier), gespeeld van 020199 tot 020499 (Retired (geen herinnering aan))
Joachim di Frisco (human wizard van Folmer), gespeeld van 020199 tot 020699 (Dood. Aanval van crabmen op zeewierpatch in de buurt van de Saragossazee)
Jaques le Rippé (halfling thief van Casper), gespeeld van 020499 tot 020899 (Dubbel dood. Eerst dood in het dodenrijk, 2^{e} keer dood is mij ontschoten.)
Sjaak (human inspector van Ronn), gespeeld van 020499 tot 041009 (Retired. Als inspector kon hij reizen niet verenigen met z'n verantwoordelijkheden voor Salmanië.)
Loki (halfling thief van Tomash), gespeeld van 020599 tot 020599 (Retired. Een enkele sessie, in het dodenrijk.)
the Disciple (human fighter of Hankok (Ilian) van Folmer), gespeeld van 020799 tot 030199 (Dood. Slagschip opgeblazen door fles met scheepje kapot te slaan in wrak slagschip.)
Prince of Punishment; Duke of Wellfare, Earl of Immigration, Gladan (human fighter van Casper), gespeeld van 021110 tot 050730 (Dood. Geslacht door een demoon in de Kreuzberg, legendarisch boogschutter.)
Jeanet Marconi (human figher priesteres voor Misha van Folmer), gespeeld van 030199 tot 040313 (Retired in Magri)
Enzo Fatali (halfling thief van Arwin), gespeeld van 031220 tot 040117 (Retired, enthousiaste kleine man)
Abu Sahib (human marab wizard van Folmer), gespeeld van 040327 tot 040508 (Dood. In heroïsch gevecht met draak over een rokende bijbel met zwart kruis overleden.)
Sera (human nun thrynn van Mieke), gespeeld van 040327 tot 040925 (Retired)
Ap (human thief dragon van Folmer), gespeeld van 040605 tot 060107 (Retired in New Crowned Hill)
Ebenezer Goode (dwarven fighter van Ronn), gespeeld van 041009 tot 050521 (Retired met de bazoeka. Was ooit ook al versteend (990912?))
Sheelbah the Faceless (halfelven female wizard thief van Robin), gespeeld van 041009 tot 050522 (Gedood door something hairy in the Pitt (Pitt 1))
Stukko "unaffected by anything" Holmes (human van Robin), gespeeld van 050604 tot 060121 (Retired. Overal doorheen geslipt.)
Zijne Koninklijke Hoogheid Who Cartez I koning van Norst, Commander of the army of Holy Light, One of the Chosen of Fiaria (human general van Ronn), gespeeld van 050604 tot 100116 ('Live and kickin'. Koning van Norst)
Matthias von Zammeren (dwarven fighter van Casper), gespeeld van 050813 tot 060401 (Retired. Opgenomen in een gesticht in Torido)
Reveille (elf fighter van Folmer), gespeeld van 060121 tot 100116 (Ascended tot metagod.)
Amos 'the dogfather' Menschlieber (dwarven accountant van Robin), gespeeld van 060204 tot 060722 (Retired in vineyard. Real start: 990919)
Arsène Frescafuego (female wizard (titan) van Robin), gespeeld van 060722 tot 100116 ('Live and kickin'. Van lelijk slaafhulpje van Del Sonido opgeklommen tot Titanwizard.)
Letitia (human priest Thrynn/Olvira van Mieke), gespeeld van 070901 tot 080329 (Retired na het gelazer met Lord Blood en Olvira)

Legenda
kleuren en iconen zijkant

Zonder notes	gekruisde harpoenen	rood
Met notes	notitieboekje	rood
Dark Ages (vóór verslagen)	mask Wringa	rood
Malena	Zuluvlag harpoenen	paars
Secte schaal / Azburan	groot ei	paars
Crowned Hill	vlag chimera	lichtblauw
Moerab	piraat, parrot, houten poot	lichtblauw
Arcanum en Perfect Being	zonsverduistering	lichtblauw
Keizer van de Wereld	dead dragon	blauw
Gin	afro samurai	blauw
Cursed Land	wastelands	donkerblauw
Giants/Titans	reus	donkerblauw
Magical Grid en reparatie	Esher	donkerblauw
Keizer	GodEmperor	zwart

Inhoudsopgave

Druk en dankwoord

1 Voorwoord - Inleiding

1 Heb ik wat geleerd?

1 Hoe dit te lezen?

2 Lijst met namen van karakters met zeer sumiere uitleg.
Sommige karakters herinner ik me niet zo best. Van een aantal is start en/of eind gegokt (datum [jjmmdd] eindigt op 99).

3 Legenda
kleuren en iconen zijkant

4 Inhoudsopgave

12 Wat is Dungeons & Dragons? Een voorbeeld.

19 I [010303] (ca 02 februari 759) 4B
Rare Jongens, die Meesters.

19 II [010317] (half februari 759) 4B
Het leven is te kort.... ...om middelmatigen de lengte te geven.

20 III [010526] (mrt 759) 4B
Wapens maken de Orc

20 VIII? [010825] (ca augustus 761) 4B
Vreemd.

20 Deel zoveel (IX?) [010908] (februari 760) 4B
ook getiteld: Onder 4 ton onstuitbaar rollend steen zijn wij allen gelijk.

21 Deel X, (011020) [maart 760] 4B
waarin blijkt dat ook halflings in het plaatje passen.

21 Deel XI (011117) [laat maart 760] 4B
A typical case of the Crabs

21 Deel XII (011201) [april 760] 4B
Dodenrijk

22 Deel XIII (020324) [ca september 761] 4B
Op de hielen van de Dogfather

22 Deel XIV (020504) [11 september 762 (Kurt: najaar 762)] 4B
Een reusachtige ervaring

23 010303 (ca 02 februari 759)
START NIEUWE CAMPAGNE. Start Sjimmie (25 jr) in Dargothië.

23 020504 (ca 11 september 762 (Kurt: najaar 762))
Whiterobe festival geweest of bezig.

23 020713
Yrrtak is verslagen.

24 021110 (ca 1 januari 763)
De Kaketoe en de Tijger, het offer, de voorouders

25 020810 (ca 1 oktober 763)
rond die tijd sewers of Magri uitgekamd

25 021005 (ca 15 oktober 762)
Van Magri naar Dargothië, standbeeld op brug.

25 021019 (ca 20 oktober 762)
schriekin´ eels

25 021102 (ca 25 november 762)
huis opgeblazen, we reizen naar een plaats waar bloedkoraal wordt gedoken

26 021123 (feb 763)

26 021214 (feb 763)
expeditie naar Azburan, wordt follower.

26 030104 (ca 20 maart 763)
Azburan bezocht, ik ben Malena

27 030118 (ca 25 maart 763 (Kurt: summer 763)
Op Malena Eiland, Cajonis bevrijd, been aangezet met scale, Malena–wood voor Harpoon, eerste schip van vloot Moerab overwonnen.

28 030215 Janet (ca 20 mei 763 (Kurt: summer 763))
Verslag Janet 15-02-2003

28 030215 (ca 20 mei 763 (Kurt: summer 763)
Na openbaring Casagrandes onderduiken, op weg naar Isengard

29 030301 (ca 5 juni 763 (Kurt: summer 763))

In klooster gezeten met hoogzwangere Jeanette.

30 030315 (ca 10 juni 763 (Kurt: summer 763))
Weg uit klooster, kind doodgeboren, op weg naar Isengard

30 030426 (ca 28 juni 763 (Kurt: summer 763))
De Urtarch en de schatten

31 030628 (ca 1 juli 763 (Kurt: summer 763))
De engel en de Phenix, Fabian elf en Gladan mens

31 LV [030628] Falordil (ca 1 juli 763 (Kurt: summer 763))
Leven Vier.

32 030703 (ca 15 juli 763 (Kurt: summer 763))
Stalen dozen, Mangeiten, de lair van de naga

32 030719
Geen verslag...

33 030816 (ca 1 september 763?)
Opruiming onder ons huis, Lich, Vampires

33 030928 (ca 5 september 763)
Milalidiam geïnfiltreerd bij Sekte van de Schaal

34 031011 (ca 30 november 763)
Voor de eerste keer in Crowned Hill

34 031025 (ca 5 december 763)
Ik ben Koning Habakuk Malena II

36 031109 (ca 28 december 763)
Proberen de kluis te openen

36 031122 (ca 15 januari 764)
Aanvalsplan op Moerab

37 031206 (ca 5 februari 764)
Op weg naar Moerab, in Halfweg, de koningszoon is ontvoerd

38 031220 (ca 20 april 764)
Prins gered, Hoorn gekregen, Richting Malena Island en Friday Isles

39 040103 (ca 2 mei 764 (Kurt: summer 764))
Malena Island, voorvaderen geraadpleegd, naar Tajar gevaren voor houten been

39 Saturday 2004 01 03 Daz (ca 2 mei 764 (Kurt: summer 764))
To find Murab's leg
Dr. Watson, de schaakstukken van het been van Moerab en Iznogood

41 Saturday 2004 01 17 Daz (ca 25 mei 764)
dr. Watson and the chess-pieces

42 040131 (ca 1 juni 764)
Teruggevaren naar Magri!

42 Saturday 2004 01 31 Daz (ca 1 juni 764)
Batttle

42 040214 (ca 15 juli 764)
Grote magische edelsteen bij dode boer gevonden.

43 Saturday 2004 02 14 Daz (ca 15 juli 764)
The box and the gem

43 040228 (ca 18 augustus 764)
Harpoon laten maken, Shores vermoord door Moerab

44 Saturday 2004 02 28 Daz (ca 18 augustus 764)
in memoriam Shoars

44 040313 (White Robe Convention 764)
Wapens allemaal klaar

44 Saturday 2004 03 13 Daz (White Robe Convention 764)
Astra della Barbara and Sera

45 040327 (ca 23 februari 765)
Het redden van Falordyl uit z'n gedachten

46 Saturday 2004 03 27 Daz (ca 23 februari 765)
Inside the mind of Falordil.

46 040411 (ca 25 februari 765 (Kurt: summer 765))
Ogrima plat, boodschap van Moerab

47 Sunday 2004 04 11 Daz (ca 25 februari 765 (Kurt: summer 765))
letter from Murab

47 040411 Abu (ca 25 februari 765 (Kurt: summer 765))
Verslag Aboe 11-4-2004

48 040424 (ca 25 september 765)

El-Pethar, Sera ondervraagd, gered uit gevangenis, weg met de Joyfull

48 Saturday 2004 04 24 Daz (ca 25 september 765)
Sera caught

49 040424 Sera (ca 25 september 765)
El-Petar (Why is it that you make me go through all of this, Lady of Pure Water)

49 Saturday 2004 05 22 Daz (ca 29 september 765)
In memoriam Abu Sahib

50 040605 (ca 15 oktober 765)
Draak is reeds verslagen, black cross is reeds gevonden, drakenschat, Sphinx bevrijd, en gehoord waar de lair van Moerab was, interesse in zwarte kruis.

51 Saturday 2004 06 05 Daz (ca 15 oktober 765)
The sphinx caught

51 040605 Gladan (ca 15 oktober 765)

51 Het was een heugelijke dag.
Finaal aanvalsplan Moerab, schat–indentificatie
identification

54 040703 (ca 5 dec 765)
Twinpeaks, verraden door Ab.

54 040703 Daz notities.

57 Saturday 2004 07 03 Daz (ca 5 dec 765)
Twin Peaks and Hiyal

58 040717 (ca 10 februari 766)
Vlak in de buurt van Devil´s Peak, achtervolgd door schip

58 040717 Sera (ca 10 februari 766)
foggy battle 17/07/04
Terug gevaren naar Salmanië, terug gevaren naar Devil´s Peak, Giants gesummond, aangevallen.

60 040925 (ca 10 juni 766 (Kurt: zomer 766))
Moerab verslagen.

61 041009 (ca 10 november 766)
Waar de schatten van Moerab zijn, terug in Magri, schimmenspel bij Azburan, witte en gekleurde draken

62 notes 041023

62 041023 (ca 25 januari 767)
Kalender, voorbereiding op thuiskomst koning

63 notes 041106
van Caralla naar Einzel naar Crowned Hill, fata morgana, Marabiërs

64 041120 (28 juni 768)
Fort Kalnaam, Di Sotto, op weg naar Crowned Hill

64 041218–1 (nvt)
de profetie

64 041218–2 (22 juli 768)
Het drakenskelet en het bloemenpad, de drakencultus in Crowned Hill, de thuiskomst

66 050115 (7 augustus 768)
tempel van Azburan in Crowned Hill vernietigd

67 050212 (14 oktober 768)
De ondergrondse rivier, de monsters, de eerste oogst

67 050226 (14 november 768)
volkstelling, start gevecht met Lankhaster

69 050312 (12 april 769)
Lankhaster verslagen, kluis Lankhaster.

70 050326 (28 april 769)
Bavria, Vittar

71 050423 (29 mei 769)
Sociëty of the Wolves, Einzel, the mad priest, de Medji, opruiming op het ijs.

73 050522 (22 juli 769)
Shadon Devon bij Dragon's Peak, onze harige vriend in de Pitt.

75 050604 (20 september 769)
Bespied door Shadon om black cross te bemachtigen; 2e Pitt.

75 050618 (1 oktober 769)
Shadon verslagen, bloemenpad naar dwergencomplex, ondergrondse rivier.

76 050701 (10 oktober 769)
Draak Appie, Keeper of the Peak, Lord of Death

78 050716 (ca 13 oktober 769)]
Of smiting and the smithing

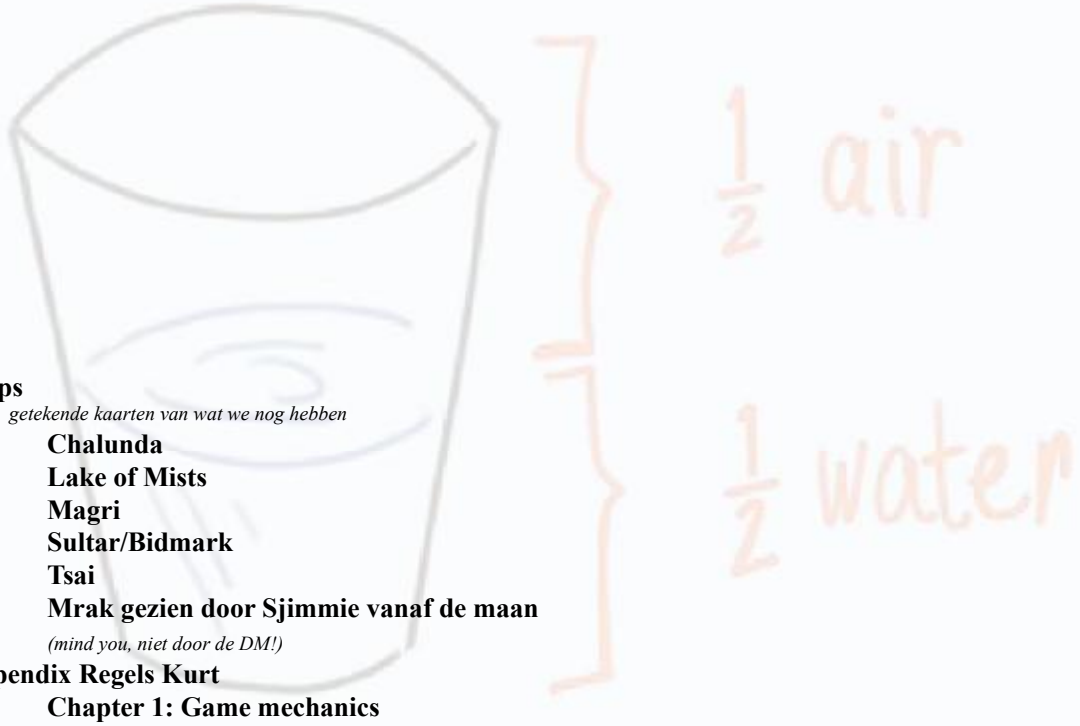
80 050730 (15 oktober 769)
Kruis vernietigd in Fjeldheim
81 notes 050813
81 050813 (15 mei 770)
Kruis vernietigd in Fjedheim
82 notes 050924
82 050924 (5 juli 770)
Salmanië overtuigd, Amie is net even langsgeweest toen ik er niet was.
83 notes 051008
83 051008 (10 juli 770)
Tempel in Einzel weer gesloopt, nu door Thrynn.
85 notes 051022
86 051022 (29 juli 770)
Throne of the World veilig gesteld, Crowned Hill geëvacueerd.
88 notes 051119
88 051119 (18 augustus 770)
Dwergenveste wordt bewaakt, we hebben leger opgetrommeld om ons te helpen bij het altaar te komen.
89 notes 051217
89 051217 (5 september 770)
Altaar vernietigd, Master of Dragon's Peak verslagen, Marilith verbannen.
91 notes 060107
91 060107 (27 september 770)
New Crowned Hill vrij gemaakt voor volk.
91 notes 060121
92 060121 (17 december 770)
De reis naar Sunn en de bevrijding van de tweede sphinx.
92 notes 060204
92 060204 (1 januari 771)
Onderhandelingen met Alia.
93 notes 060318
94 060318 (8 januari 771)
Ontsnapt uit het kasteel der 1000 Traps.
95 notes 060401
95 060401 (14 februari 771)
Slaven bevrijd, piratennest opgerold, alchemist verdelgd.
96 notes 060415
96 060415 (8 maart 771)
Terug in Fjeldheim voor de dragonscepter en de dogfather.
96 notes 060429
Van Fjedheim naar Torido achter de dogfather aan.
98 notes 060513
98 060513 (16 april 771)
Twee Dogfathers opgerold, en Felix ontzeteld, er is iets groots gaande.
99 notes 060527
99 060527 (27 april 771)
Amos is Jeremia (zie Fightclub) en de wereld wordt door hem genuked.
101 notes 060722
101 060722 (6 mei 771)
Amos beter, op weg naar Dargothië.
102 notes 060805
102 060805 (11 mei 771)
Elena bevrijd.
102 notes 060819
103 060819 (17 mei 771)
Ontsnapt uit Dargothië.
103 notes 060902
104 060902 (2 juni 771)
Staredown met Marciano Nonactus.
104 notes 060916

105 060916 (22 juli 771)
Rebuiling a church.
106 notes 060930
106 060930 (29 augustus 771)
The whole world in our hands.
107 notes 061111
107 061111 (22 november 771)
Actie! Tania, Del Sonido, Azburan.
109 notes 061125
110 061125 (26 november 771)
Azburan gesproken, underground temple, arcanum gevonden
111 notes 061209
111 061209 (1 december 771)
Met moeite waarschijnlijk Casagrandes verslagen
112 notes 070203
112 070203 (7 februari 772)
Hoe Sintia Berça werd bevrijd, en wat er op de zwarte maan is.
113 notes 070217
114 070217 (16 februari 772)
Naar de (zwarte) maan.
114 notes 070303
115 070217 (16 februari 772)
Naar de (zwarte) maan.
116 notes 070317
117 070303 (4 maart 772)
schaduwmaan, abyssal node, demonen gehakt, gate gesloten, graf Sir Gregory
118 notes 070331
119 070317 (8 maart 772)
dief van de stenen, kloon Miradith, Prinses Elegantia en Barero del Sonido
120 notes 070414
121 070331 (23 maart 772)
Carenza di Sotto bij Garumphh, wachters van Mialidiam, Miradith gevonden, centre of the world.
122 notes 070428
123 070428 (10 april 772)
Macteridon en de Ster
123 notes 070526
124 070526 (4 mei 772)
Miradith verslagen
124 notes 070609
125 070609 (17 mei 772)
Laatste mamluk dood, sleutel temple, naar Trollstone
125 notes 070623
126 070623 (19 mei 772)
Meisjes in ´t vet en Casagrandes
127 notes 070707
127 070707 (20 mei 772)
Laten we het nu vooral groter opblazen dan het is!
128 notes 070721
129 070721 (27 mei 772)
Het bemachtigen van "The Orb of Will".
130 notes 070901
131 070901 (17 juni 772)
Troll teruggevangen en vindplaats airstone.
131 notes 070929
131 070929 (27 juni 772)
Koffer met elementen gekregen.
133 notes 071027
133 071027 (2 augustus 772)
Drakenaanval bij Masilia.

134 notes 071124
134 071124 (10 augustus 772)
Bevolking Masilia gered, perfect being weg.
135 notes 071208
136 071208 (28 augustus 772)
Chasing the clouds.
136 notes 071222
137 071222 (30 augustus 772)
De Avatars, het luchtkasteel, Mialidiam en het Perfect Being.
138 notes 080105
139 080105 (03 september 772)
Het ritueel en het redden van de wereld.
140 notes 080216
141 080216 (0804 maart 773)
Harpoon, Bloeco, Bankok, start diepste zee.
142 notes 080301
143 080301 (4 april 773)
stenen gevonden, terug naar Giants, Lanfair aangerand.
143 notes 080315
144 080315 (08037 april 773)
Letitia gered, Lord Blood verslagen.
145 notes 080329
145 080329 (08015 mei 773)
Armorer bevrijd, assassin gevangen.
146 notes 080510
146 080510 (08030 juni 773)
Kasteel Mialidiam ontwapend.
147 notes 080524
148 080524 (2 juli 773)
Spear bruikbaar, de ring van Toxopeus.
148 notes 080607
150 080607 (14 aug 773)
Isle of the Dreamer.
150 notes 080705
152 080705 (20 aug 773)
Dreamer bevrijd, historie van de wereld part 2, kristal in bezit.
153 notes 080719
154 080719 (25 aug 773)
tempel Uil gereinigd, jonk van Gin, Bang Li Moeng.
154 notes 080802
156 080802 (7 september 773)
Tempel op pinakel in zee met versteende assassins.
156 notes 080830
157 080830 (8 oktober 773)
afgeluisterd, naar no–magic–death–zone gereisd.
157 notes 081011
158 081011 (11 oktober 773)
no–magic death zone; temple Arcanum; Arcanum.
159 081025 (17 oktober 773)
elvenboom, sprinkhanen, Kaimlas, Keizer van de Wereld.
160 081122-F (19 oktober 773)
Verslag van Reveille. Macht en verantwoordelijkheid
160 notes 081122
162 081122 (19 oktober 773)
Keizer van de Wereld finale rustplaats bezorgd.
162 notes 081206
164 081206 (23 oktober 773)
Elf gedood die nog op Kaimlas was en in complot tegen de Keizer zat.
164 notes 090117

166 090117 (17 november 773)
Azburan gesproken: De Keizer moet terug.
167 notes 090131
167 090131 (20 november 773)
In de Titanenhoofdstad met de Aboleths.
168 090228 Arsène (22 januari 774)
See You in Court!
169 notes 090228
170 090228 (22 januari 774)
Dan maar naar Gin.
171 notes 090314
171 090314 (7 februari 774)
De draak onder de berg.
171 notes 090411
172 090411 (1 maart 774)
Manticore Castle en vallei voor Lasha.
173 notes 090425
174 090425 (5 maart 774)
Onder de reus door naar Lasha.
174 notes 090509
175 090509 (12 maart 774)
Een legendarische reus en z´n schaduw.
175 notes 090606
177 090606 (19 maart 774)
Contact met de elven.
181 090718 (12 april 774)
Heal the World.
182 notes 090801
184 090801 (18 april 774)
Patching the Gates of Nissan.
184 notes 090912
186 090912 (23 april 774)
De Conclaaf.
187 notes 090926
189 090926 (23 april 774)
Tatin en het Construct.
189 notes 091024
191 091024 (25 april 774)
BART, Atlas en Lektar.
191 notes 091121
192 091121 (28 april 774)
Bibliotheek van K´Arrlo, supernatural vermin.
193 notes 091219
194 091219 (6 mei 774)
Klaar voor aanval Mialidiam.
194 notes 100102
195 100102 (6 mei 774)
Mialidiam heeft de Keizer, who needs an airship.
196 notes 100116
198 100116 (8 mei 774)
Leve de nieuwe Keizer van de Wereld!
205 Index
205 Symbols
205 A
206 B
208 C
209 D
211 E
212 F

213 G
215 H
216 I
216 J
217 K
218 L
219 M
221 N
221 O
222 P
224 Q
224 R
225 S
227 T
229 U
229 V
230 W
231 X
231 Y
231 Z
248 Maps
getekende kaarten van wat we nog hebben
248 Chalunda
249 Lake of Mists
250 Magri
251 Sultar/Bidmark
252 Tsai
253 Mrak gezien door Sjimmie vanaf de maan
`` *(mind you, niet door de DM!)*
254 Appendix Regels Kurt
256 Chapter 1: Game mechanics
258 Chapter 2: Races
260 Chapter 3: Classes
262 Chapter 4: Skills
273 Chapter 5: Prayers
291 Chapter 7: warlock powers
293 Appendix: martial arts and unarmed combats
294 Appendix: optional skills
296 Appendix: optional madness rules
298 Appendix: tables
301 Appendix oude charactersheets
301 Habakuk
314 Bah
318 Who Cartez
319 Arsene Frescafuego
323 Reveille
325 Appendix: Sterke verhalen van Sjimmie



Wat is Dungeons & Dragons? Een voorbeeld.

Hoe leg ik simpel uit wat D&D is? Dit is de korte uitleg. Naar een simpele uitleg ben ik nog op zoek;)

Het is een beetje zoals dat mopje over hoe een koe een haas vangt:
"Je gaat zitten en doet een boerenkool na."

En toch zit er wel wat in. Net als in deze van Jacobse:

"Uh, hoe leg ik dat nâh uìt? Tèdelèke poppetjes die wè uh als ut ware met elkaâh latuh speiluh. Uh, mondelinge poppetjes."

Alle termen D&D, AD&D, Dungeons&Dragons en Advanced Dungeons & Dragons zijn wat mij betreft gelijk. Ik zal ze hier verder dnd noemen.

DnD is:

-een verhalenspel,
-waarbij het verhaal alle kanten op kan
-afhankelijk van (1) wat de spelers willen,
-(2) hoe de spelers rollen met dobbelstenen,
-en (3) wat de spelleider aanreikt,
-geleid door een spelleider (ofwel Dungeon Master of kort DM),
-die in grote lijnen de spelregels kan bepalen,
-met 1 of meer spelers.

Ik kan er lang of kort over uitwijden maar wellicht spreekt een voorbeeld het best aan.

Ik zal vier voorbeelden geven. Het eerste om aan te geven hoe het er aan tafel aan toe kan gaan, het tweede hoe zo een paar van die sessies toch een avontuurtje opleveren, het derde om aan te geven hoe de regels het spel soms gek kunnen beïnvloeden, en het laatste een voorbeeld van een zeer toevallige en wonderlijke situatie.
Hier komen we namelijk aan het lastigste onderdeel van "D&D. Hoe zit dat nou?": het is ontzettend moeilijk uit te leggen wat er is gebeurd aan mensen die er niet bij zijn geweest, laat staan aan mensen die niet weten wat DnD is.
Wanneer iemand die ergens anders speelt aan míj vertelt wat er is gebeurd, snap ik er meestal al geen hol van. Als mijn eigen spelersgroep me -omdat ik een keertje niet ben geweest- probeert uit te leggen wat er is gebeurd in mijn afwezigheid, is het mij al snel zo duidelijk als dikke stront. Laat je dus niet van de wijs brengen als je de hele draad kwijt bent maar troost je met de gedachte dat ook zij de rode draad niet zuiver voor zich zien.

Helaas hebben veel DnDers gemeen dat ze, wanneer ze eenmaal beginnen te vertellen, haast niet meer te stoppen zijn. Tot iedere keer weer mijn stomme verbazing is dat

een soort universeel gegeven: terwijl alle geïnteresseerde toehoorders al 20 minuten geleden volledig het spoor bijster waren en de mensen die er toevallig ook bij zaten al de hele tijd proberen aan te geven dat ze er nu wel genoeg van hebben, gaat de DnD´er ongestoord verder met vertellen over hoe slim de magiër is die een andere DnD´er in zijn groep speelt. Er zit bij DnD´ers geen enkele rem op.
Dat levert veel onbegrip op bij jan en alleman. Ze kunnen er dus nog niet eens iets aan doen.

Ik vond het bijzonder moeilijk dnd te beschrijven in een voorbeeld. Gelukkig heb ik op enig moment de scheiding tussen life gesprek en verhaallijn verzonnen. Dat scheelde een hele hoop.
Ik zal er ongetwijfeld nog enige tijd aan blijven schaven. Ik hoop echter dat deze voorbeelden net even een beetje een idee geven.

Voorbeeld 1 (een stukje "gesprek", [gedrag aan tafel] en {uitleg})

spelleider (DM) (door Kurt):

"Ehm"
[rolt 20-vlakkige dobbelsteen (d20); denkt even na]
"Het is redelijk weer en …. Loedie?"

Loedie (als Loedie):

[Laat de colafles verschrikt zakken en verslikt zich dus bijna]
"Wat? Eh. Oh! Het is 7 juli 771."

spelleider (DM) (zijnde Kurt):

"Het is 7 juli 771. Dat is geloof ik de dag waarop vorig jaar de tempel van Thrynn in Einzel instortte.
Sintia Berça is nog wat vermoeid en moet nog wat bijkomen van haar demon uitdrijving."

Soldaat (door Loedie):

"Ik ga op zoek naar degene die haar dat behekste boek heeft gegeven. Daarvoor ga ik naar de haven om in de kroegen inlichtingen in te winnen."

spelleider (DM) (en zijn naam is Kurt):

"Aha, je gaat dus naar de kroeg." {kent de soldaat al langer}
"Ik neem aan dat je je wapens en harnas thuis laat."

Soldaat (door Loedie):

[kijkt spelleider (DM) aan alsof hij water ziet branden]
"Vanzelfsprekend houd ik mijn armor aan. Wat denk je wel! Straks vat ik nog een kou! Maar ik neem niet al m´n wapens mee. Alleen mijn hellebaard en goeiedag. En natuurlijk mijn kruisboog en m´n twee dolken. Ik laat mijn zwaard achter.
Ik zeg nog tegen de butler: ´Laat er niemand aan komen of er zullen verschrikkelijke dingen gebeuren!´ "

Bard (door Folmer):

"Ik denk dat ik mee ga naar de kroeg. Wellicht komen we dan echt iets te weten. Bovendien heeft hij dan nog iemand bij zich om te vragen waar z´n huis woont."

Soldaat (door Loedie):

"Ik heb jou niet nodig! Ik weet exact waar ik woon. Alsmaar rechtdoor!"

Bard (door Folmer):

"Heel goed. Kom, we gaan! "

Loedie en Folmer (door Folmer en Loedie):

[gaan achteruit zitten en besmeren een broodje met filet american.]
"Wij zijn dus weg."

Tovenaar (door Robin):

[Robin kijkt op. Hij heeft de hele tijd zitten lezen en strepen op zijn blaadje met karaktereigenschappen en heeft allerlei dingen opgezocht in boeken.]
"Dat boek is nog steeds magisch. Ik ga dat boek nog eens onderzoeken."

spelleider (DM) (als Kurt):

[pakt bedachtzaam àl zijn dobbelstenen, inspecteert ze en pakt er twee 10-vlakkigen (2d10) uit terwijl hij zegt:]
"Jij gaat dat behekste boek, waar Sintia Berça bijna aan onderdoor is gegaan, onderzoeken. Dat kan. HOE ga je het onderzoeken?"

Tovenaar (door Robin):

[geenszins uit het veld geslagen door de intimidatie met de dobbelstenen, kijkt weer op van zijn charactersheet]
"Eerst spreek ik een bezwering tegen kwaad uit. Dan ban ik eventuele vloeken, en dan wil ik nog wel eens zien of het nog steeds magisch is."

spelleider (DM) (als Kurt):

[enigszins teleurgesteld]
"Je raakt het boek dus niet aan?"

Tovenaar (door Robin)

[minzaam lachend {nog}]
"Nee, dat lijkt me niet."

spelleider (DM) (ipv Kurt):

"Goed. Je cast een ´protection from evil´. Lukt. En je cast een ´remove curse´ … Jij was 8e level toch?"

Tovenaar (van Robin):

"Ja, nog net."

spelleider (DM) (en Kurt):

[denkt even na, neemt een besluit, gooit een d20 achter z´n hand en zegt dan]
"Mooi. En dan?"

Tovenaar (door Robin):

"Gebeurt er niets?"

spelleider (DM) (Kurt dus):

[zich van geen kwaad bewust]
"Je ziet niets gebeuren…"

enzovoort, enzovoort.

Zoals je ziet haal ik zonder er verder aandacht aan te besteden ondertussen door elkaar of een karakter iets zegt of een speler. (Speldeformatie.) Nu ik het nog eens heb nagelezen heeft de Tovenaar tot nu toe helemaal niets gezegd!

Voorbeeld 2 (een stukje verhaallijn over een wat langere periode – van ten minste mei 2002 tot oktober 2004)

Nu was het in die dagen zo dat we bijna allemaal behoorlijk veel experiencepoints hadden.
Voor de spelleider (DM) leverde dat een kleine interne tweestrijd op: Gaan we door met een hooglevel verhaal (met goden, demonen en wereld redden en zo), of gaan we opnieuw beginnen en met een hele nieuwe set karakters spelen die dan weer van voren af aan gevormd kunnen worden…

Ik meen dat in de volgende gebeurtenis de gehele geschiedenis van de wereld (van de spelleider (DM)) heeft bepaald:
Eén van de spelers kwam naar de spelleider (DM) toe om te klagen dat z'n karakter zo saai was.
De spelleider (DM) keek even vertoornd op, maar streek over zijn hart en besprenkelde het karakter kwistig met interessantheid. En waarachtig, de volgende keer spelen kwamen we erachter dat hij een ei had gelegd.
En ik moet zeggen: Het was het interessantste wat hij ooit had gedaan. Dat vond ook echt iedereen. Ik geloof dat er na enige dagen een vlinder uit kwam. En dat hij met enige regelmaat eieren legde. Het was meer dan voldoende reden hem uitgebreid van top tot teen te onderzoeken.

De spelleider (DM) heeft meen ik geen klachten meer gehad over saaie karakters maar aan alle goede dingen komt een eind. Het karakter overleed en op de plaats waar hij viel liet hij nog één, vrij groot ei achter. Wij beschouwden het als onze taak ook dit ei eerbiedig uit te broeden en zo de laatste eer aan het karakter te bewijzen.

Het ei bleef maar groeien. Onwijs groot. Het paste als gauw niet meer in de emmer. Mijn

toenmalige vrouw (die er ondertussen met de Koning van de Wereld vandoor is gegaan) broedde het ei met groot fanatisme uit. Het paste op enig moment ook niet meer in de schuur (de schuur is gebarsten) maar er kwam wel een beweging op gang die zich de Sekte van het Ei noemde en waar mijn toenmalige vrouw (die nu van mij heen is) dus leider van was.
Opeens kwam het ei uit en werd het drakenjong wat eruit kwam opgehaald door een grote draak, tot ontzetting van de dorpelingen (stedelingen) die dat nu toch ook weer niet hadden gedacht.
Mijn toenmalige vrouw (die nu met een draak hokt) hernoemde de sekte simpelweg De Sekte van de Eischaal, en bleef fanatiek volgelingen werven.

Nu achteraf kan ik zeggen dat dat de aanzet was voor een nieuw zwaarder niveau, namelijk met drakenoorlogen, demonen en wereldreddende bezigheden.
Heel in het kort: Het kleine draakje was de reïncarnatie van de "Koning van de Wereld", een draak die (voor draakse begrippen) het beste met de mensheid voorheeft. Hij heeft een tegenhanger die (voor draakse begrippen) het slechtste met de mensheid voorheeft. Hoewel ik me als speler kan voorstellen dat de één niet zonder de ander kan, is mijn karakter nog lang niet zover.
De Goede Draak (die nu mijn vrouw tot zijn vrouw heeft genomen) –lekker goed trouwens– was gereïncarneerd omdat de slechte draak aan kracht aan het winnen was. En inderdaad hadden we al snel last van die draak en de demonen die daarbij waren gepaaid.

En dat is het dan, een minuscuul verhaaltje. Er zijn, omdat iedereen wel eens op de één of andere manier een keer z'n stempel drukt, vele tientallen van dit soort verhaaltjes bij iedere speelgroep. Om ze logisch en volgbaar op te schrijven is lastiger dan het misschien lijkt.
Bijzonder bij dit verhaaltje is dat ik heel toevallig een keer inzicht had in de gedachtenwereld van de spelleider (DM). Dat komt werkelijk niet vaak voor. Als ik een geheim wil vertellen èn bewaren vertel ik het hem.
Gegarandeerd veilig.

Voorbeeld 3 (Dit soort dingen krijg je als je (expres) laat leiden door de regels.)

-Er zijn veel regels.
  Die kaderen de werkelijkheid in het spel, niet in normaal leven.
  'Een brood kost één koperstuk.' Lijkt een duidelijke regel maar het is niet aan de regel te zien of het om spel gaat of werkelijkheid.
  'Als je genoeg punten hebt gehaald wordt je karakter 2e level.' Ook een duidelijke regel, en duidelijk dat het om spel gaat.
-Dan zijn er ook de acties en creativiteit van de spelers en DM.
  Het verhaal moet op de een of andere manier 'normaal' verlopen ondanks het regelsysteem wat eraan ten grondslag ligt.
  In plaats van "Je staat 6 punten onder nul." hoor je dus "Je bent buiten westen en bloedt."
Juist waar 'die acties normaal laten verlopen' en 'de onderliggende regels' samenkomen, kun je wonderlijke situaties creëren.

Okee. We wilden twee doelen tegelijk verwezenlijken toen we in "de parelstad" aan de kust waren.
Ten eerste is er een belangrijke toverspreuk waarbij in het "grote regelboek" staat dat

er ´1 paerel zijnde ten mindesten 100 govdstucken wort verqvist ende is verloren´. (Het is een belangrijke spreuk die af en toe gebruikt móet worden.) We wilden in elk geval zorgen voor een voorraadje van die parels.
Maar ten tweede viel het ons direct op dat de laatste keer dat we parels hadden gekocht, ergens in het binnenland, die parels van 100 goudstukken maar half zo groot waren als de parels van de zelfde prijs hier. We wilden er voldoende hebben om ze duur te kunnen verkopen in het binnenland.
Ik meen dat we er 10 wilden kopen of zo. Een belachelijk aantal voor een verschrikkelijk kapitaal (Van geld word je in D&D niet oud of wijs moet je maar denken, hooguit rijk en gezegend met rugklachten.). Maar omdat we er zoveel afnamen, wilde de koopman ons bij uitzondering wel korting geven zodat de parels per stuk 95 goudstukken zouden kosten.
Bijna hadden we dat gretig aangenomen, zeker omdat de kooplieden in die contreien nu niet bepaald bekend stonden om hun vrijgevigheid, maar net op tijd herstelden we ons en onderhandelden we uit of ze 100 goudstukken mochten kosten. Ondertussen op ons voorhoofd tikkend naar de verblufte koopman roepend: "Ja dahag, wij zijn wel goed, maar niet gek! Honderd, geen cent minder!"
Honderd is honderd. Hadden we bijna 10 parels aangeschaft die voor de spreuk waardeloos waren. Maar zo makkelijk laten wij ons niet foppen!

Note: De DM vindt het een stom voorbeeld. Natuurlijk zou hij die spreuk gewoon hebben laten gelden! (Zegt hij lekker makkelijk praten.)

Tja, is dit nu het beste voorbeeld? Ja..! Ik geloof het wel! Ik hoor nog wel wie dit beter kan uitleggen.

Voorbeeld 4 (Knap wonderlijke situaties.)

Sommige op zich betrekkelijk eenvoudige situaties kunnen hilarisch worden met onderstaand soort verwarringen. Er zijn er vele van. Jammer genoeg zijn de meeste geestige situaties eigenlijk alleen maar goed te vatten door de spelers en spelleider (DM), al lijkt me onderstaande toevalligheid goed te doen.

spelleider (DM):
{De start van de sessie met een derde paladijn erbij.}

"Oh edele ridder, zeg mij uw naam!"

Paladijn (of Arno):
{Arno had net een nieuw karakter in elkaar gezet}

"Oh ja, ehm..."

Loedie:
{Blij dat er eindelijk was begonnen want er was reeds om 18:00 afgesproken.}

"Hoe laat is het?"

Arno:
[Nauwelijks opkijkend van zijn sheet, in gedachten verzonken over of hij in de war zou raken met zijn karakter Demonlord als hij zijn Paladijn DemonSlayer zou noemen.]

"Acht uur."

spelleider (DM):
[grijnzend]

"Wel, Edele Sir Achtuâh, u komt precies op tijd om mij, een arme roodharige vrouw alleen, helpen tegen het kwaad hier in de kelder!"

Zo. En die heette dus Achtuâh (Haags voor Arthuur).

Wat verder nog?

Als bovenstaande voorbeelden geen beeld geven ben ik eigenlijk uitgepraat. Als ze wel een beeld geven kan ik nog melden dat er ook flink in gevochten kan worden, met hele systematieken van dobbelsteenworpen, enz, enz. Ik krijg dat echter niet in een leesbaar voorbeeld omdat je dan eerst wat meer inzicht moet hebben in de regels voor vechten. Om dat ook nog uit te leggen wordt wel erg ingewikkeld...

Zo, duidelijk? Ik weet het niet... Ik ken ook niemand waar ik dat aan kan vragen, iedereen die ik ken weet er al wel iets vanaf, wil er in het geheel niets mee te maken hebben of kan nog niet lezen.

Wel kan ik zeggen dat ik dit hoofdstuk over dnd het beste in het boek vind.

I [010303] (ca 02 februari 759) 4B
Rare Jongens, die Meesters.

Ware macht ligt in de vrijheid deze niet uit te oefenen. Daar weten ze in Torido alles van. Torido is de naam van een immense verzameling gebouwen, die men hier ‘stad‘ noemt. Er verblijven letterlijk duizenden Meesters en hun maîtresses onder omstandigheden die mij met bijna een gevoel van weemoed doen terugdenken aan Thuis. In een dergelijke situatie verwachten de Machtigen nog meer inzet van Zij die Dienen. Zo zij het.
Een dienaar van het volk stond op en men noemde hem Enoch. Waar chaos was bracht hij orde, voor hen die wilden luisteren. Wie ben ik om daar over te oordelen?
Een man stond op en noemde zich vriend van het volk. Hij noemde zich Enoch. Maar is ware vriendschap geen band zonder woorden? Nogmaals, wie ben ik om te oordelen? Wie ben ik, überhaupt?
Een ontsnapte slaaf op de vlucht? Een vrijgemaakte vertrouweling van de Meester? Een fok-experiment met bijwerkingen? Het einde van de reis, wellicht? Misschien een blanke pit in de ruwe bolster of is ook de pit verrot, zoals ons altijd verteld werd? Wie weet, misschien ben ik wel een Magiër uit Darkoth! Er zijn er genoeg die het graag genoeg willen geloven om het in me te zien. Mag ik daar dan aan twijfelen?
Wie ben ik niet? Ik ben geen zwarte dwerg zonder rode ogen, geen schietgrage half-orc met het hart op de juiste plaats (maar de kar soms niet), geen zwarte Meester die de vislucht met drank denkt te kunnen maskeren, geen zoekende naar kennis om kennis, blind nog voor de Waarheid, of een dolende op zoek naar rust, waar rust niets is dan leegte.
Elk idee, iedere overtuiging, heeft kleine en grote kanten. Laat ons het licht zien, en laat ons de wijsheid hebben deze twee te onderscheiden.
Een ieder zou de ruimte moeten hebben zijn eigen waarheid te vervolmaken. Sommige waarheden echter zijn te groot. Die zich Enoch noemde heeft een les geleerd.

II [010317] (half februari 759) 4B
Het leven is te kort.... ...om middelmatigen de lengte te geven.

De deugd van behulpzaamheid bestaat bij de gratie van positieve waardering. Een gebrek hieraan doet de deugd al snel omslaan naar iets dat riekt naar te hoge eigendunk, snoeverij, zelfs hoogmoedswaanzin. Dienstbaarheid kent grenzen, en een goede meester zal deze op zijn manier aangeven. Daar schort het in Torido nog wel eens aan.
Wat deed ons besluiten zelfstandig op onderzoek uit te gaan? Aan de meester met de zweep zal het niet gelegen hebben, die was zijns weegs gegaan. Dadendrang? Heet bloed? Zelf houd ik het op verstandsverbijstering met een overdaad van onderdrukte agressie, beide hopelijk tijdelijk.
Ze hadden me ook wel eens mogen vertellen dat je hier ook niet een huis IN mag breken. Zo’n stad houdt er maar vreemde regels op na.

Pogingen om een ieder voor lichamelijk leed te behoeden werden niet gewaardeerd. Een persoon ging zelfs zover om me tot doelwit te verkiezen. Even later kwam ik weer bij door de goede zorgen van de Gezel van de Dood. MIJN tijd was nog niet gekomen, moet hij geweten hebben. Zelf heeft hij zijn rust gevonden.
Het nut van de deur werkt hier twee kanten op. Dit geconcludeerd hebbende mocht ik veronderstellen niet gearresteerd te gaan worden. Dit bleek een onterechte aanname. Maar is het niet ook de taak van de horige de meester op nederige wijze te wijzen op een gemiste kans? Ik zag geen andere weg dan te vluchten. Laat de meester zich met meesters moeien. In dit geval waren zij echter te laat.
Waar ligt de verantwoordelijkheid van de mindere naar de meerdere? Moet hij toezien, zich stom houden bij het aanzien van zoveel blindheid? Moet hij handelen, corrigeren en daarmee zich een plaats naast de meerdere forceren en zijn woede afroepen?
Een dilemma waar menigeen bij stilgestaan zal hebben. Ik voor mij heb besloten. Vrijheid ligt besloten in keuzes. Het gevolg van de keuze is de beloning van de kiezer, zoet of bitter. Niet langer zal ik lijdzaam toezien hoe meesters zich blind in het verderf storten.
IK BEN VRIJ!

III [010526] (mrt 759) 4B
Wapens maken de Orc

Intussen zijn we op verzoek van een wat oudere man op een boerderij op zoek gegaan naar de toren van een zekere Belcampo, een tovenaar. Deze toren schijnt verdwenen te zijn, inclusief de eigenaar. Dat is ook hier vrij vreemd.
In de buurt van waar de toren ooit heeft gestaan, is iets vreemds aan de hand. Alles is daar namelijk nogal groot. Groter, zeggen zij die er meer van weten, dan gebruikelijk. Een ontmoeting met een plaatselijk konijnwezen leek voldoende bewijs voor deze stelling.
Orken zijn geen heren. Nou ja, het waren wel heren, maar geen heren. Als je begrijpt wat ik bedoel. We hadden ze echt niets misdaan, toch vielen ze aan. Zelf was ik even afwezig, op huisbezoek zal ik maar zeggen, samen met de Sjimmie. Als ik niet beter wist, zou je bijna denken dat HIJ orkenbloed in de aderen heeft, en niet ik. Of zou het de alcohol zijn?
Ik ben bang dat ik m'n theorie moet bijstellen. Geweld komt in kwaliteiten en in kwantiteiten. Soms kan een stukje kwaliteitsgeweld heel veel kwantitatief geweld oplossen. Helaas is dit soms de enige weg. Ohja, had ik al gemeld dat dan wel ALLES volgens plan moet gaan?
Ik kwam weer bij.
Pratende bomen zijn ook iets dat je niet alle dagen meemaakt. Heb ik me laten vertellen. Deze wist echt heel veel. Maar als het echt interessant werd mocht hij (hoe zit dat eigenlijk met bomen? Als een vrouwtjesden een mannetjebeuk tegenkomt, krijg je dan een deuk? Of een Ben? En hoe komen ze elkaar dan tegen?) niets zeggen. Van de goden, blijkbaar. Hij/de boom wilde weten wat er met de toren gebeurd was, of wat er nog van over was. Dan kon hij ons misschien meer vertellen.
We zijn gaan kijken en nu kunnen we boom rustig vertellen dat het hele zaakje stinkt. Ik ben wel wat gewend, maar die drollen van Boo...

VIII? [010825] (ca augustus 761) 4B
Vreemd.

Vreemd zijn de tijden waarin de zaken die ons raken zich ontvouwen. Vreemd, vreemd en wreed. Wezensvreemd en wezens wreed. Waarin vrienden hun ware aard op brute wijze tonen. Bruut en onverwacht, maar als vriend bedoeld. De zekerheid dat hun bedoelingen goed zijn, doen de verwarring echter niet af-, eerder toenemen.

De spiegel toont mij een nobel gezicht, een gezicht waar ik reeds jaren naar verlangd heb zonder het te beseffen. Of niet? Vreemd is dat toch, wel lijk ik me tegenwoordig beter te kunnen concentreren maar hier lijken mijn gedachten af buigen, een richting in die ik niet kan maar wel moet gaan. Alsof mijn wezen niet alleen is.

Tijd om na te denken. Indien dat niet helpt, is er altijd nog Boo. Zijn methodes zijn niet de meest verfijnde, maar één ding is zeker: je vergeet even al je zorgen…

Deel zoveel (IX?) [010908] (februari 760) 4B
ook getiteld: Onder 4 ton onstuitbaar rollend steen zijn wij allen gelijk.

Habakuk is niet verstandig bezig. Hoe vaak heb ik hem niet gezegd bedrust te houden? Nou? Blijkbaar verstaat íe bedrust als bedrugsd, en in dat geval houdt hij zich flink aan de voorschriften. Kan ik het hem kwalijk nemen?

De perikelen van de afgelopen weken hebben mijn ogen geopend. Wellicht niet voor de waarheid, maar dan toch voor een volgende laag van de schilden die deze omringen. Waar een menig lid van onze groep zich nog mee bezighoudt, blijkt niets te zijn dan het zonder handen rondtasten in het duister, het zonder ogen varen op de zon.

Wat is een ras nu eenmaal? Wat de individu? Men is wie men is. Een slagtand hier of daar doet niet ter zake in het duister. Welke kleur heeft de zon als deze er niet is? Slechts daad en intentie doen uiteindelijk terzake. Derhalve kan ik de bedoelingen van Boo en BA niet volledig afkeuren,

al zijn deze ingegeven door verkeerde veronderstellingen. Zelfs de daad van Joachim kan ik hem vergeven. JUIST zijn daad kan ik vergeven. Even blind als zijn omgeving, maar gedreven door menslievende gevoelens, kwam hij tot een oplossing die hem de beste leek. Ik ben hem dankbaar, maar om een andere reden. Was ik ooit een mens? Ik denk het wel. Was ik ooit een half-orc? Ook dat, en nu nog, al doet het lichaam anders denken. Mij is gegeven het inzicht boven de rassen uit, een blik op het hogere plan. Eén blik slechts, maar een belangrijke stap. De weg is duidelijk… maar lang.

Deel X, (011020) [maart 760] 4B
waarin blijkt dat ook halflings in het plaatje passen.

Het is alweer enige tijd geleden dat ik de rust vond mijn gedachten te ordenen. Een verhelderend gesprek met Boo deed weer een aantal zaken op hun plaats vallen. Nu pas besef ik de verregaande impact van opsluiting, de afsluiting van discusssie, het beteugelen van de potentie waarvan wij allen doordrenkt zijn. Wij allen, ja, maar sommigen wat minder dan anderen. Of beter, anders dan anderen.

De laatste weken hebben mij dichter naar Joachim geleid. Een man van vele talenten en inzichten, zacht van inborst, vastberaden, een ware vriend. Helaas, ook hij houdt zijn ogen gesloten. Duidelijk is dat niet alleen een wijde blik, een ruim gezichtveld en een scherpe geest voldoende zijn om te WETEN. Weten is gevoel, een overtuiging die niet KAN komen van lezen, van zien alleen, maar iets dat een katalysator nodig heeft, een inzicht.

In onze reizen zijn wij weer aangeland op het vaste land van Salmanië. Vlakbij El Rancho, een boerderij vol wezens die de potentie hebben te weten, werden wij ons gewaar van een veil plan. Inzicht zou nooit iemand opgedrongen mogen worden. En zeker niet als dit vervolgens slechts, naar ik mij heb laten vertellen, twee dagen in de maand tot wasdom komt. Wij hebben gedaan wat wij konden. Hopelijk is dit genoeg.

Deel XI (011117) [laat maart 760] 4B
A typical case of the Crabs

JOACHIIIIIIIIMMMMMM!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Vergeef me dat ik je in gedachten naar beneden haalde. Niet dat ik er zelf zo over denk, maar jij misschien wel. Kan je in m'n gedachten kijken Joachim? Kan je zien dat ik mijn uiterste best voor je doe? Voel je de pijn die ik voel nu ik neerkniel voor een gewaardeerd reisgenoot, een belezen man, een geleerde, een ware vriend, iemand met wie het goed toeven was, die voor me door het vuur ging? Is dit hoe het voelt een dierbare te verliezen? Is het dit het waard?
Kwaadaardige magie, Joachim, ik heb je er nog willen waarschuwen….
Hou vol, vriend HOU VOL!!!!!!

Deel XII (011201) [april 760] 4B
Dodenrijk

Waar te beginnen? Bij de dood van Joachim? Een bezoek aan het dodenrijk? Nieuwe inzichten? Mijn huwelijk met Jeanette? Het hier en nu? Het hier en nu zal het zijn, het verleden bestaat niet.

De dagen van vroeger lijken als een slechte droom, een door een waas omgeven visie van onvolwassen optimisme en vrolijkheid waarin iedereen gelijk is en vriendelijk. De onzin hiervan lag altijd al voor het oprapen, maar er was een bezoek aan het rijk van Raman voor nodig om me dit te laten inzien. Wat was ik in bijna ieders ogen anders dan een joker, een clown, een rariteit in mensenhuid. Bijna ieders ogen…. Bijna iedereen, behalve Jeanette, mijn vrouw.

Natuurlijk, ik ben veranderd, een nieuwe sluier is opgelicht. Laten we wel zijn: 16 jaar opsluiting doet rare dingen met iemand. Waar mijn universum vroeger slechts bestond uit vier muren, zijn nu de wegen eindeloos. Waarvandaan komen de driften, anders dan vanuit de kern die ons Ik definieert, welke vorm de Ik ook aanneemt? En wat is het uiteindelijke doel van de Ik, anders

dan overleving? Welk gevolg heeft het dan de driften op te sluiten, anders dan suïcide van de persoonlijkheid, de Ik.

Ik zal nemen, ik zal genieten van elk moment. En wie er in mijn weg staat zal sterven: wie aan mijn Ik komt komt aan mij. Dogfather of Jaques de Ripper: het is om het even.

Deel XIII (020324) [ca september 761] 4B
Op de hielen van de Dogfather

Goed, na onze ontmoeting met de wolfmensen op het kerkhof van Trollstone, waar overigens bleek dat Gonzo waarschijnlijk met ze samenwerkte, hebben we ons nog maar eens een paar dagen in Trollstone teruggetrokken. Eens te meer blijkt dat actie te prefereren is boven reactie: bijna hadden Janette en ik het leven gelaten.
Na enkele dagen research in de stadsarchieven, waarin ook Sjaak (of liever: zijn badge) van nut bleek te zijn, zijn we veel meer over de stad te weten gekomen. Helaas bleek nuttige informatie over de Dogfather zeer schaars. Wel weten we nu dat er een Parra mogelijk met de Dogfather heeft gevochten en hem (waarschijnlijk) heeft verslagen. Daar de Dogfather van koninklijke bloede schijnt te zijn, kan hier misschien ook sprake zijn van een verwisseling. In dat geval is de huidige Dogfather hooguit zo'n driehonderd jaar oud.
Baa, overtuigend als hij kan zijn, heeft een paar van die jongens van Thrinn geregeld. Ook die blijken vrij handig te zijn in het gebruik. Gewapend met beschermende amuletten en een betoverde lokfluit trokken we na enige dagen wederom naar het voormalige dwergenfort.

Zoals viel te verwachten werd de ingang onder de waterval nu een stuk beter bewaakt dan voorheen. Een drietal wolfmannen liep wacht in de gang, waar ze zich hadden verschanst achter, oh ironie, een aantal wolftraps. Met enige moeite wisten we de ingang in te nemen en tegen te gaan dat de rest werd gewaarschuwd.

Deel XIV (020504) [11 september 762 (Kurt: najaar 762)] 4B
Een reusachtige ervaring

Tja. Het was niet de bedoeling, of zo. Als me een keus was gelaten had ik het nooit gedaan. Maar je moet iets doen als je vrouw in gevaar is, toch. Soms is er geen keuze. Beter, soms is de keus beperkt tot 2 of meer kwaden.

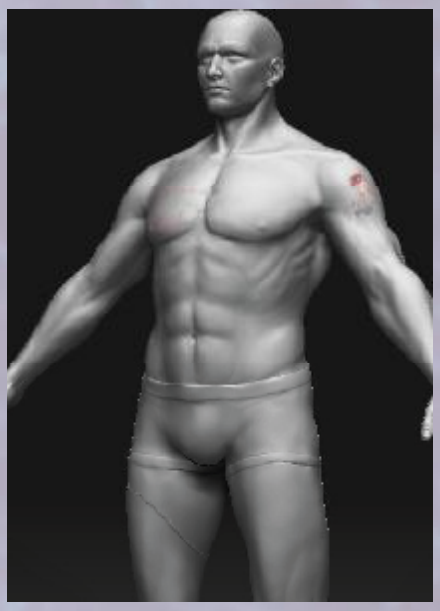
Wat vooraf ging. De Dogfather is niet meer, hopen we. De tweede ontmoeting, nu met (waarschijnlijk) de echte, is in ons voordeel beslist. Zijn handlangers (inclusief een dubbelgangster van de prinses) zijn aan het gerecht over gedragen. Rond dezelfde tijd heb ik me aangesloten bij de Orde van de Witte Mantels, alwaar ik de eerste test heb afgelegd. Is het verstandig geweest me na zo'n lange opsluiting aan te sluiten bij nog een gezelschap, deze met een duidelijk doel? Ik heb er lang over moeten nadenken, maar ik denk het wel. Per slot van rekening is Salmanië zo goed geweest mij op te nemen in haar armen, en heeft de Orde haar prioriteit in het beschermen van dat zelfde Salmanië. En daarnaast, Janet heeft ook duidelijk haar pad gekozen door op vreedzame wijze, in naam van Misha, hetzelfde te doen.
Hoe kan ik haar visie op de werking van de wereld negeren? Ik hou van haar!

In opdracht van het Koningshuis trokken wij van Fjeldheim naar Trollstone.

010303 (ca 02 februari 759)
START NIEUWE CAMPAGNE. Start Sjimmie (25 jr) in Dargothië.

Habakuk:
Een grote zwarte kale krijger, een fles geklemd in zijn vaste hand en z´n harpoon boven de ogen naar den einders turend op zoek naar lekkers.
Hij drinkt alles waar alcohol in zit, en valt voor iedere vrouw.
Deze stoere krijger is niet te beroerd om aan de meest toekomstige modegrillen toe te geven.
Hij weet precies wat mooi is.
Hij gelooft dat geen broek hem zou passen, hij draagt een vrij zware leren rok.

020504 (ca 11 september 762 (Kurt: najaar 762))
Whiterobe festival geweest of bezig.
Huis in Magri, fles met schip gebroken in een ander schip, twee Samanische vlaggeschepen, ontsnapt uit Dargothië, via Torido naar El Rancho; 200kg onstuitbare stealth bij de dam, Bah geïntroduceerd door Augustinus bij Order of the Holy Lance, Amie bevrijd, Koning Sjimmie I, de Dogfather, Orsoban, Gonzo, drie koningen, Onderwereld, Trollstone, Army of Kamose, Yrrtak verslagen.



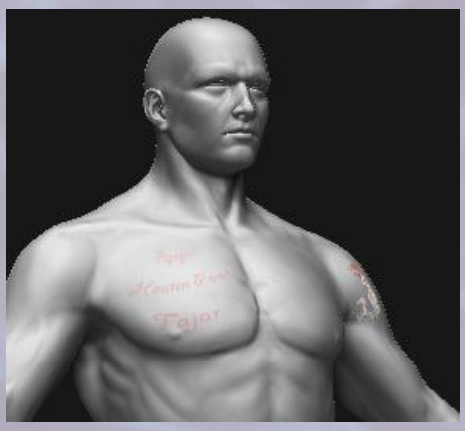
[Op grond van inventory en stats geïnterpreteerd van oud charactersheet, geen verslag bewaard gebleven door crash computer Kurt…]
In elk geval de crown en de throne in mijn bezit, ik ben Koning Habakuk I.
Ik heb ook al om Amie gevochten tegen de seasnake.

Amie heeft zelfs al het ei uitgebroed, en heeft de sekte van the eggshell opgericht.

De dam met "200 kg onstuitbare stealth" reeds geweest.
We hebben huis in Magri
whiterobe festival geweest of bezig.

020713
Yrrtak is verslagen.
[Op grond van inventory en stats geïnterpreteerd van oud charactersheet, geen verslag bewaard gebleven door crash computer Kurt…]

De Yrrtak is verslagen, gedenkteken dwergenclan Silverbone.



021110 (ca 1 januari 763)
De Kaketoe en de Tijger, het offer, de voorouders

10 november 2002.
We zijn naar het geboorteland van Amie gevaren, in eerste instantie om bloedkoraal te duiken.

Daar aangekomen bleek het eiland aardig veranderd.
Amie begon eindeloos over haar voorvaderen te praten, en hoe belangrijk die waren.
Ze ging niet mee het eiland op.
Wij wel.
We spraken met Bankok, haar vader, de medicijnman.
We zeiden niet dat ze nog leeft, maar ik zag dat ze in grote problemen zaten, omdat er een onenigheid was ontstaan over een offer. De andere stam op het eiland had er ook mee te maken. De zeeslang nam offers niet meer aan, en had het dorp aangevallen.

Omdat ik mij niet aan de indruk kon onttrekken dat ik daar misschien schuld aan had gehad, door Amie te bevrijden, stelde ik voor te proberen de situatie op te lossen.
Ons werd gevraagd te kiezen tussen het vuur en de kaketoe of de jungle en de tijger.
Dat was eigenlijk een vraag naar de manier waarop we dingen oplossen. Bij de kaketoe en het vuur weet je je pad, en het gevaar, maar de kaketoe wil wel eens lastig te interpreteren te zijn, dus het kan zijn dat je op het verkeerde pad zit, bij de jungle en de tijger zit je op het juiste pad, maar zijn de gevaren groot en onzichtbaar. We kozen voor de jungle en de tijger. Ik geloof dat de stamoudsten het pad van de kaketoe lopen.

We werden naar een pad gebracht, waar een tijger ons opwachtte. Hij ondervroeg ons, voor hij ons doorliet. Nadat hij had uitgelegd dat hij ons nog één laatste kans wilde geven nu terug te keren, en dat hij, als we zouden doorlopen een offer wilde, heb ik hem gezegd dat ik daarvoor zou instaan. We kwamen langs een afgrond die me bijna het leven kostte, en werden daarna door de tijger aangevallen wat Gladan bijna het leven kostte.

Toen kwamen we in een dorpje waar we door wat zwijgers in een hut werden geleid. Ik legde uit dat we waren gekomen om een ruzie te beslechten om bloed tussen voorvaderen. En dat we waren gezonden door de afstammelingen. Ik noemde Bankok bij naam. Daarna werden we door het dorp geleid, waar ik een soort figuur zag met mijn general shape. Ook zagen we wat andere bewoners, allen zwijgend. Ik geloof dat we inderdaad het dodenrijk hebben bereikt.

Wat mijn shape daar in dat dorpje doet weet ik niet, maar het knaagt wel een beetje aan me.

We zagen ook een doormidden gesneden huis, het enige huis waar vanuit beide helften speren naar de andere kant werden gestoken, ongetwijfeld het huis waar we moeten zijn. Volgens mij zag ik daar ook nog de zeeslang in de buurt zwemmen. Ik sprak iemand in de ene helft van het huis aan, en die vertelde mij, met z´n speer in z´n hand dat de anderen een slecht offer hadden gebracht. Ik vertelde dat ik was gekomen om te proberen de ruzie

020810 (ca 1 oktober 763)
rond die tijd sewers of Magri uitgekamd

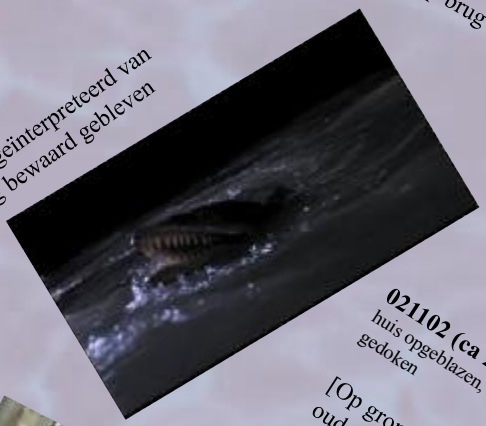
[Op grond van inventory en stats geïnterpreteerd van oud charactersheet, geen verslag bewaard gebleven door crash computer Kurt…]
Sewers of Magri uitgekamd.

021005 (ca 15 oktober 762)
Van Magri naar Dargothië, standbeeld op brug.

[Op grond van inventory en stats geïnterpreteerd van oud charactersheet, geen verslag bewaard gebleven door crash computer Kurt…]
Van Magri naar Dargoth, standbeeld op brug

021019 (ca 20 oktober 762)
schriekin´ eels

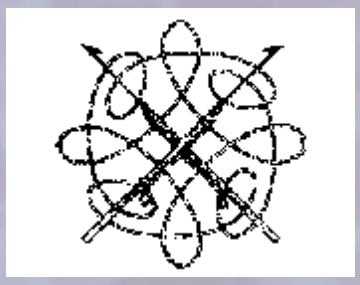
[Op grond van inventory en stats geïnterpreteerd van oud charactersheet, geen verslag bewaard gebleven door crash computer Kurt…]
schriekin´ eels



021102 (ca 25 november 762)
huis opgeblazen, we reizen naar een plaats waar bloedkoraal wordt gedoken

[Op grond van inventory en stats geïnterpreteerd van oud charactersheet, geen verslag bewaard gebleven door crash computer Kurt…]
Huis opgeblazen, we reizen naar een plaats waar bloedkoraal wordt gedoken

te beslechten, en vroeg of ik van de anderen ook hun verhaal mocht horen. Dat vond hij best.



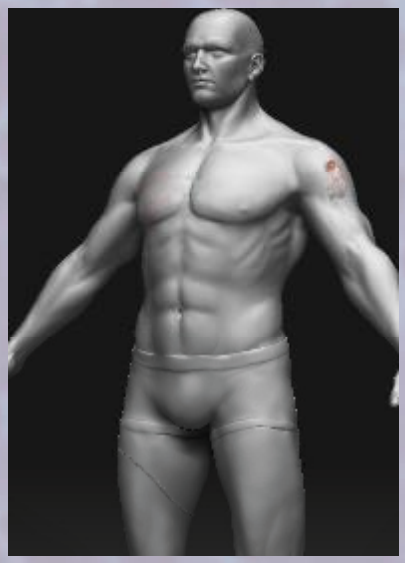
021123 (feb 763)
Van Gladan de elf krijg ik wandelstok.

021214 (feb 763)
expeditie naar Azburan, wordt follower.

030104 (ca 20 maart 763)
Azburan bezocht, ik ben Malena

Ik weet niet meer waarom ik tot harpoenier ben gebombardeerd. Van de ene op de andere dag was ik het. Wel heb ik levendige herinneringen aan varen, koude, zeilen, en eenzaamheid.

Velen kwamen, niet altijd vrijwillig voor langere of kortere tijd in dienst op het schip. Het harpoeneren ging mij vrij gemakkelijk af. Speergooien zat ´m zeker toch in mijn bloed, zoals de kapitein af een toe schaterend van het lachen vertelde in aangeschoten toestand. Ik weet het niet. Zolang ik op de schuit ben geweest, met mijn kooi in ´t vooronder had ik nooit een speer aangeraakt.
Maar sinds we zijn vergaan, met man en muis, zijn de dingen van het leven toch aanzienlijk veranderd. Blijkt ineens dat geen van die landlopers enig idee hebben van aanpakken, en niemand van die droogkloten enig verstand van vissen. Dat geen van die bakvissen een behoorlijke lengte kan weerstaan en niemand van die zoetwateradmiraals heeft leren drinken. Een waar paradijs voor iemand met mijn kwaliteiten.



Op m´n schouder staart een waarlijk meesterlijke tattoo je van onder een behoorlijke biceps–ring in je bakkus. Vooral als het heel koud is komt de tekening tot z´n recht.
Het eerst valt m´n vestje op van puur konijnenbont, toch lekker luchtig gesneden, zodat de silhouet van deze zeereus niet aangetast wordt, en een flinke pluk haar m´n borst siert. Daarna of misschien wel tegelijkertijd zie je direct wat er mist in het plaatje. In plaats van mijn furieus en wilskrachtig gezicht, valt direct het furieus imponerend wilskrachtig en stoïcijns masker op, waarachter het heldere oogwit van de stralende ogen.
Ik geloof dat geen broek me zou passen, ik draag een vrij zware met stalen versiering bezette rok, met daaronder wel zeer robuuste scheenbeschermers. Daarmee ben ik wel aardig beschermd, maar ik heb ook nog twee onderarmen als aambeelden die ik ietwat gemaskeerd heb als konijnenpootjes.

Ik begrijp ondertussen dat ik ook wel wat geluk heb gehad. De vrienden waarmee ik nu optrek zijn een hecht gezelschap, en als ik één van hen kan helpen, zal ik het niet laten, ze hebben ook mij niet in de steek gelaten.

Ik zal eens wat voorbeelden geven. Op een reis die ze met mij hebben gemaakt, omdat in ons huis een rusteloze kapitein iedereen maar wakker hield met z´n gejammer en gerammel, kwamen we langs een eiland waar de mensen ons allervriendelijkst ontvingen. We kregen allemaal wat slaapgenoten mee, en konden drinken tot we erbij neervielen. Toch beviel mij het eiland niet helemaal. Een van de meisjes was op het strand aan een paal gebonden om te worden opgegeten door een zeeslang, en ik heb haar natuurlijk bevrijd, waarna ze mijn enige vaste vrouw Amie is geworden. Dit verhaal had twee staartjes. Ten eerste volgde er een gevecht met de zeeslang, waarbij ik het monster na minuten lang onder water met hem te hebben gevochten versloeg met slechts mijn mes. Het beest vluchtte zo rap het kon. En ik had bijna nergens last van. Wedden voor een oorlam dat ik langer met mijn hoofd in een emmer water kan blijven dan jij?

En zie je dit? Dat is alles wat er over is van een konijn ter grootte van een wolvis. Ik ving het in de buurt van een torentje zonder vuur, dat ergens voor weet ik wat voor reden was neergezet. De bunny was zo groot dat, toen het aan kwam huppelen sommige van die stofkruipers al zeeziek werden van de trillingen in de grond!

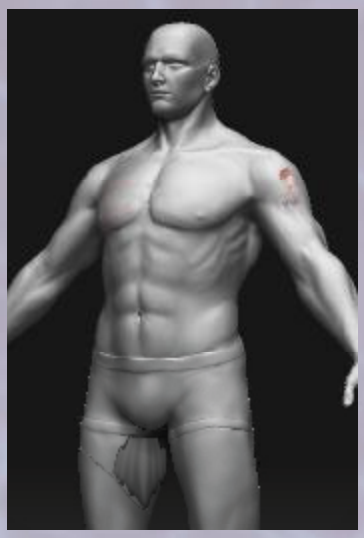
En we waren daar nog niet weg of ik hoorde voor het eerst Shores. Ook hij is de slavernij ontvlucht. Je herkent hem zo; schrandere blik, harpoen, glas rum, tattoo, gouden ring in z´n oor. Hij komt van hetzelfde eiland als ik. Als ik zou moeten zijn gekomen, want ik was er nooit geweest, en ik heb het lang niet geweten. Net zoals ik nog niet zolang weet dat ik Malena ben, want daar kwam ik achter in het heiligste de heiligen in de tempel in de drakenbergen, waar we ons overigens nauwelijks met draken hebben bemoeid, behalve met Azburan de koning. Zie je dit mes? Dat heb ik toen gekregen. Het kostte me wel een been! Maar ja…

Maar ach, ik kan mij de meeste onnoemelijke gevaren waarin ik mij heb begeven nauwelijks meer herinneren. Ik heb verschrikkelijke wezens weerstaan die hele legers lieten ontploffen, ik heb trouwens een flink leger wel eens maanden lang tegengehouden, bijna in mijn eentje. Van de Yrrtak heb ik een stuk van zijn snuit op mijn helm laten zetten. Ik vocht eens tegen een vleermuis die hier niet eens door de straat zou kunnen vliegen, als hij daar zin in zou hebben, maar die ook nog eens steeds groter werd als je heb sloeg, tot hij dus uiteindelijk helemaal klem zat in z´n grot. En toen prikte hij zich aan dit schilmesje…

Zo ken ik ook alle geheime gangen van het rioleringssysteem in Magri, al raad ik een bezoek aldaar voor niet ingewijden daar ten zeerste af, want het kan er aardig onrustig zijn.

030118 (ca 25 maart 763 (Kurt: summer 763)

Op Malena Eiland, Cajonis bevrijd, been aangezet met scale, Malena–wood voor Harpoon, eerste schip van vloot Moerab overwonnen.



Die grap met die houten poot zal (nog) geen doorgang kunnen vinden. Ik was wat stijfjes toen ik met die scale opstond, en had nog steeds die Piramide niet beklommen. In de verwarring ben ik nog vergeten te vragen aan Cojanis wat dat is met die piramide. Dat zal ik zeker nog doen. Ik krijg toch nog een harpoon van hem. En wat voor één!

Eindelijk hout gevonden wat geschikt is voor harpoenen, net als Shores.
Vreemd genoeg zag iedereen me weer eens aan voor Shores. Dat hebben sommigen duur moeten bekopen. Ik zal onze nieuwe gevangenen eerst eens vertellen wie ze eigenlijk tegenover zich hebben gehad: Sjimmie Malena.
De arme slaven die ik niet kan verstaan zullen we eens naar de eilandbewoners brengen. Misschien weten die waar ze vandaan komen. Daar kan ik dan ook eens met mijn verwanten communiceren. Ik ben ook wel benieuwd hoe ze hier met hun (mijn) voorouders communiceren. Als ik afscheid neem zal ik passende cadeaus geven.

Wanneer we thuis komen zullen we rijk zijn en met roem overladen. Het schip zal zeker voldoende geld opbrengen om de trip ook voor de anderen bevredigend te laten eindigen. En dan de gevangenen inbrengen. Dat is in elk geval één piraat minder. Met het geld wat we hiermee ophalen kunnen we het huis echt een beetje behoorlijk laten opknappen.

Ik ben trouwens benieuwd wat Amie zegt, als ik kom vertellen dat Azburan wakker aan het worden is, dat hij ook door andere draken als Koning wordt beschouwd, en dat zijn wake–up misschien niet zonder gevolgen zal zijn. Bovendien ben ik nieuwsgierig wat ze zegt van mijn stelling dat de jonge draak een soort (re)incarnatie is/was van Azburan, en wat ze dan denkt van Goran.
Azburan is groot.

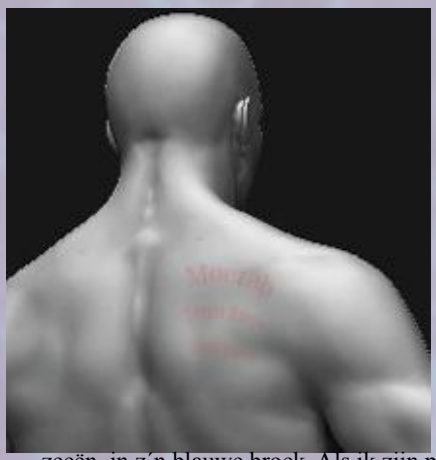
Ergens moet Shores toch ook zijn. Ik wil nog wel eens met hem praten over papagaai/houten poot/Tajar.

Misschien is hem wel een naam te binnen geschoten. Mocht dat nu niet gaan weet ik nog een leuke: Het rokje waardoor je er uit gaat zien als je grote liefde (ik ben benieuwd). In die vermomming moet ik Tajar kunnen bedwingen. Als ik daar de laaghartige pisnicht tegenkom met papagaai en houten poot, voorzie ik voor één van ons grote problemen.
Misschien wordt het toch eens tijd te leren hoe je eigenlijk een schip vaart. Dat moet voor mij toch een peulenschil zijn?

030215 (ca 20 mei 763 (Kurt: summer 763)
Na openbaring Casagrandes onderduiken, op weg naar Isengard

Om wat rust te krijgen na de onthullingen die volgden uit de wens van 4B, hebben we besloten eventjes van deze wereld te verdwijnen.

Dat kon als we de sleutel tot Isgard (Morninggate) gebruikten. Daar konden we dan wat goden bezoeken. Misschien is dat wel niet zonder gevaar. Waarschijnlijk wel. We moeten ons alleen wel bewust zijn dat we niemand op zijn tenen staan. Misschien moeten we vast nadenken over passende geschenken. Wat mij zorgen baart, is dat we de uitgang van Isgard misschien niet zo makkelijk kunnen vinden als de ingang. Ik zal dus met iedereen afspreken dat we met z´n allen extreem goed opletten, vanaf dat we door de gate zijn gevaren.



Helaas heb ik niet de kans gehad om behoorlijk afscheid te nemen van de Malena. Ik had ze nog een aantal cadeaus willen geven. Bovendien weet ik nu nog niet hoe dat zit met die tempel, en is er geen gelegenheid geweest met mijn voorouders in contact te komen. Maar ik ben daar niet voor het laatst geweest.

Eindelijk weet ik hoe de demoon heet die de Malena zo´n zware tijden heeft bezorgd. Moerab. Huichelachtigste pisnicht van de acht zeeën, in z´n blauwe broek. Als ik zijn papagaai nu eens te pakken kreeg…, nou dan zou er wat gaan gebeuren! Ik vind hem nog wel, desnoods houd ik Tajar op z´n kop. Ik zie wel wat in een samenwerking met Shores als ik die kan vinden.

Ik heb begrepen dat ons huis nog enige verrassingen in petto heeft. We hebben een poort laten installeren onderin, die uitkomt in een grottenstelsel. Die dwergen doen goed werk. En ik ben benieuwd hoe het rokje Amie staat.

Als de clan Casagrande ons steeds voor de voeten blijft lopen, zal het slecht met ze aflopen. Dat is niet gezond voor ze. En trouwens ook niet voor ons. Ik werd door een van hun gebeten in mijn been! Ik ga toch eens zoeken naar iets wat me beter kan beschermen.
En over beschermen gesproken: als ik onder water zwem heb ik geen bescherming meer, en dat was me nu al bijna fataal. Ik krijg wat van die pokkepijp (ademtekort).
Gelukkig heb ik wel de kans me bezig te houden met leren varen.

030215 Janet (ca 20 mei 763 (Kurt: summer 763))
Verslag Janet 15-02-2003

Fabian is een lieverd hoor begrijp me niet verkeerd, maar ik vind het onverantwoordelijk om met een ongeboren kind allerlij avonturen op te gaan zoeken. Ik snap ook wel dat misschien een beetje te gevaarlijk was in Samannie maar om dan gelijk naar een andere plain te vertrekken. Het lijkt mij een beetje overdreven. Er zijn toch ook nog wel veilige plekken op aarde te vinden. Hij moet waarschijnlijk nog wennen aan de gezinsuitbreiding. Ik hoop maar dat hij niet jaloers wordt.

Met mij gaat alles nog wel goed. Ik was gewaarschuwd voor moodswing maar dat valt erg mee. Ik erger me wel aan mezelf zoaf en toe. Het lijkt soms wel alsof niets meer goedgenoeg voor me is. Ik kan dan zo zeuren. Daar heb ik dan daarna weer spijt van. Dan ga ik om het goed te maken vanalles doen en dan wordt ik weer moe en dan a ik weer zeuren. Fabian en ook BA die priester van Thrynn is geworden helpen me wel de hele tijd. Maar daar ga ik me dan schulig over voelen ik moet gewoon accepteren dat het niet allemaal zo gaat als ik dat wil en niet zo bij de pakken neer gaan zitten.
Het lijkt wel of iedereen is veranderd sinds ik zwanger ben. Sjimmie is een stuk minder gaan drinken en zich VERANTWOORDELIJK gaan gedragen. Sjaak lijkt nu echt minder last te hebben van zeeziekte. Al is hij als we varen nog steeds een stuk meer op zichzelf dan op het vasteland.
Ik vrees dat de cult rond Ashburan nog steeds groeit. Dat is niet zo erg maar ze denken nog steeds allemaal dat hij een god is. Niet te geloven. Die Draak op het eiland van Sjimmie z'n voorouders heeft iedereen er toch duidelijk op gewezen dat Ashburan en anderen als hij bijna de ondergang van de wereld op hun geweten hebben gehad. Ik accepteer dat machtig genoeg is om een groot koning te zijn. Maar ik vindt het jammer dat hij die macht gebruikt om een beetje god te spelen in plaats van zijn verantwoordijkheid te nemen en zijn rijk wijs en rechtvaardig te besturen. Hij zou ook in mij achting stijgen als hij eens ophield met de hele tijd mensen van vorm te veranderen. Ik heb aan Fabian gezien wat een verschikkelijke gevolgen dat kan hebben. Ashburan zou als koning boven de menselijk koningen een einde kunnen maken aan oorlogen en honger. Als er een verschil van mening zou zijn tussen twee landen zou hij kunnen bemiddelen of als de voedsel voorraden van het ene land tekort zouden schieten zou hij ervoor kunnen zorgen dat er vanuit een ander land hulp zou worden gestuurd.
Ik hoop dat Mischa hem de wijsheid geeft om die rol te vervullen.
Ga met Misha,

Janet Marconi

030301 (ca 5 juni 763 (Kurt: summer 763))
In klooster gezeten met hoogzwangere Jeanette.

Het spijt me dat ik geen passend verslag heb, maar dat komt omdat ik nog niet kan overzien wat ik binnenkort ga doen. Waarschijnlijk de Oostgothen opzoeken. En naar het havengebied in Sultar stad om de waar te overzien. En een parel verkopen om erachter te komen hoe dat nu zit met die zogenaamde hoge prijzen. En kijken wat een (eigen) boot kost.

030315 (ca 10 juni 763 (Kurt: summer 763))
Weg uit klooster, kind doodgeboren, op weg naar Isengard

Hehe, we zijn zover. Wat een vreselijke stilte heb ik moeten doorstaan, nachten lang. En wat een gelazer met dat kind. Zonde van de tijd. Maar goed, het doel is nu duidelijk.
Isengard, houd je vast. We komen eraan. Met een leeg schip.

Klaar om af te vullen met untold treasure.

Ik hoop dat het schip groot genoeg is voor wat ik mee wil nemen. Dat is namelijk nogal wat. Ik heb uit betrouwbare bron dat er ook een hoop te halen valt. Een hele hoop. Dat varkentje zullen we dan ook maar eens gaan wassen. Je hoeft alleen maar te kunnen vechten, en de goudstukken vliegen zo in je kist. Mijn wapens zijn gepoetst. Ik zal vragen wat lege pagina´s gereed te houden voor nieuwe addities aan de monstermanual.
En als ik terugkom zal ik een schip kopen en een wolvisjachthandel gaan beginnen. Ik word slapend rijk!
En dat schip kunnen avonturiers dan huren voor 9/10 van de winst!
En daarvan koop ik dan nog meer schepen, die ook zo kunnen worden ingezet.
En dan ga ik me meer richten op verhuren in havengebieden en als ik dan alles verhuur, dan ben ik stinkend rijk en roemrucht.
En dan koop ik alle slaven vrij, en dan koop ik Malena–eiland op om het aan de Malena te schenken, en dan zijn we alweer een heel eind.

030426 (ca 28 juni 763 (Kurt: summer 763))
De Urtarch en de schatten

Wat een tegenvaller. De boot is nog niet helemaal vol!

Het is niet zo dat we niet aanzienlijk meer hadden kunnen hebben, we hebben "*nog maar net meetbare*" rijkdommen gezien en gevoeld. Meer dan in de boot kon, in elk geval. Daarvan was niets gelogen. Helaas konden we niet meer dan slechts één dingetje meenemen.

Ik heb werkelijk de mooiste bontjas gevonden die ik me kon wensen. Toch blijft er iets knagen: had ik niet beter kunnen zoeken naar houten poten? Of haken voor geamputeerde handen? Of iets voor als ik in het water val, of een trommel of een schippersklavier? Of eieren, of schelpen, of zo´n scepter met zo´n leeuwenpoot? Of een mooie drinkbeker, of een kano, of iets waarmee ik met Amie of Azburan kan communiceren of een speciaal touw? Allemaal mogelijkheden, allemaal niet genomen.
Maar goed, op de terugweg, wanneer we nog niet helemaal vol zitten kunnen we hier altijd nog even bijhalen. Want ik snap nu wel hoe dat werkt. We krijgen hier volgende keer vast nog wel een keertje ruzie, daarvoor ben ik niet bang. We vangen er weer eentje en onderhandelen dan op grond van wat nieuwe inzichten. Hij gaf z´n eigen angst al aan: zure regen. Als dat allemaal nodig is natuurlijk. Want niets wijst erop dat we zonder schip vol terug zullen komen. Iedereen ziet er dan ook opperbest uit. Misschien alleen Janette niet helemaal. Alsof ze te trots om te klagen over een geheime en verschrikkelijke last die ze draagt. En dat terwijl ze misschien wel het mooiste item van alles heeft gevonden! Trouwens: ´mooiste´? Nee, dat heb ik al. Hooguit, maar ook laaguit: handigste.

030628 (ca 1 juli 763 (Kurt: summer 763))
De engel en de Phenix, Fabian elf en Gladan mens

Wat we nu weer meemaakten! Eerst werd ik overvallen door een engel die me later voor eeuwig van die onhandige throat–pipe heeft afgeholpen, daarna zag ik een dronken paard, toen werd in slaap gesust en weggevoerd, en toen kon ik niet eens voorkomen dat de andere engel werd gekidnapt door een spin.

Ondertussen blijkt Gladan niet meer te kunnen vliegen, nu ziet hij er in elk geval veel humaner uit, en is Fabian weer eens veranderd in een elfse dubbelganger, zeggen ze. Ik moet het nog zien. Hij herkende mij niet eens! Dat lijkt me geen best teken.
Ik was nog niet van de schrik bekomen of we werden aangevallen door een duivel die ik niet kon raken, en het einde van het liedje was dat iedereen tevreden leek, hoewel we eigenlijk niets hadden gedaan. Behalve onderhandelen over een ongelofelijk grote diamand.
Ik heb aan de feniks de Dagger van Azburan gegeven, en hem aangemoedigd eens met Azburan te gaan praten, want dan kunnen ze hun geschil over het mensdom nu ongetwijfeld beslechten. Daarvoor heb ik een diamand terug gekregen, die om mijn hoofd blijft cirkelen. En een broche die voor mij eigenlijk overbodig was, maar ja, een gegeven paard…

Het schip zal er niet vol mee komen. Maar misschien kunnen we nog naar de dwergen. Of die hele hoge pinakel beklimmen, of naar zo´n andere vredige plaats gaan waar schatten liggen, zo mooi en groot dat we keuzes moeten maken.
Op aanraden van die engel heb ik de throat–pipe om mijn nek gehangen.

LV [030628] Falordil (ca 1 juli 763 (Kurt: summer 763))
Leven Vier.

zijnde de aantekeningen van Falordil, eerder gekend als wilde kotelet, eerder gekend als Fabian Marconi, eerder gekend als Experiment 4B.

Eerst was er het woord en het woord was …truffel. Nee, niet het woord, eerder de geur, de aanwezigheid, ik kon het nog voelen, daar onder de grond bij die boom. De geur werd langzaam minder merkbaar, hoewel ik dichterbij kwam. Even verderop stond mijn thuis in volle vergane glorie, de treden verweerd door het vele, het vele, het vele, ja wat nou eigenlijk het vele.... Vreemd, herinneringen maar geen beelden, dubbele herinneringen, binnen is thuis, bekend, maar ook pijn en dood. Vrienden en moordenaars.

Thuis, waar ik niet leek te wonen, maakte ik kennis met een aantal merkwaardige personen, die mij schrikbarend bekend voorkwamen. Zo roken ze ook… Vooral de aanblik van de vreemde mensenman met de licht maniakale grijns op zijn gezicht en die boog op de rug deed mij beseffen dat ik deze mensen eerder had gezien. Zei ik mensen? Veelal wel, maar naast de reeds genoemde man en een zelfs voor elvenbegrippen zeer aantrekkelijke (doch kort houdbare) vrouw in een interessante bikini, werd dit gezelschap gecompleteerd door een half-elf in plaatstaal en een, schrik niet, een negroïde half-orc met het heilige symbool van Thrinn, wie dat dan ook mag zijn. Iets zegt mij dat deze wezens te vertrouwen zijn, ja mogelijk zelfs vrienden (al blijft er iets raars met die ene met die boog).

Gaande de dagen wordt mij duidelijk dat er iets vreemds aan de hand is. Men vertelt mij dat ik vroeger iemand anders was. Dat klinkt op zich nog niet zo vreemd, maar vreemder is dat ik bereid ben dit te geloven. Beelden van landen waar ik nog nooit ben geweest flitsen door m´n hoofd. Kennis waarvan ik het bestaan niet vermoed schiet me te binnen als men me iets vraagt, incantaties van magische woorden rollen van mijn lippen als deed ik dit al jaren. Men heeft me een zak met spullen gegeven die van mij geweest zouden zijn, kruiden, flesjes, een stokje, een ENORME hamer, kleding van een veel te grote maat, boeken. Boeken, één boek in het bijzonder, doen zeeën van herinneringen terugkomen, onsamenhangend in het begin, maar verwarrend

en beangstigend. Als de herinneringen en de aantekeningen waar zijn, ben ik een gevaarlijke gek, een moordlustige maniak, een door jaloezie verteerde moordenaar, ja, waanzinnig. Dit kan niet waar zijn. Hier moet ik iets aan doen. Misschien kan ik het goed maken met de wereld?

Uit de gesprekken en verhalen werd mij ook duidelijk dat er voor de jaloezie wellicht enige reden kon zijn: dat (weliswaar beperkt houdbare) stuk in die grijze robes (had ze net geen bikini aan?) schijnt mijn vrouw te zijn! En ze hebben me de trouwring teruggegeven! Helaas ontwijkt ze me tot nu toe systematisch.

Al snel werd me duidelijk dat deze nieuw gevonden vrienden zich bezig hielden met zaken die op z´n zachtst gezegd ´niet alledaags´ te noemen zijn. Eenmaal van de ene naar de andere wereld gehopt (alsof ze dat elke dag deden) maakten we kennis met een Engel. Engelen zijn elven met vleugels, maar dan meer mensachtig, en ze komen ergens anders vandaan. Elysium noemden ze dat, een plaats waar nooit iets lijkt te gebeuren als ik de verhalen mag geloven. Om daarvoor te compenseren gingen we eerst maar even naar een plek die men Baator noemde. Hier wilde men een andere Engel gaan helpen, die schijnbaar in gevaar was, maar hoe en waarom werd ons uit het verhaal van zijn vriend niet duidelijk. Dat Baator, een onderdeel van de Abyss, waar de demonen wonen, is een bijzonder levendige plek. In een paar minuten tijd kan je er meer meemaken dan in een week in het woud. Pitfights, demonen van lichte zeden, actieve wervingscampagnes voor een een of ander leger, zielenruil, brute gevechten op leven en dood, het is er allemaal. Een kort maar krachtig uitstapje, al met al.

030703 (ca 15 juli 763 (Kurt: summer 763))
Stalen dozen, Mangeiten, de lair van de naga

Het zijn vreemde landen.
Beren en papagaaien kunnen mij verstaan. Daarvan heb ik gebruik gemaakt. Als ik de lapzwans der 6 sloten ga vergruizen, zal ik eerst z´n papagaai proberen te bemachtigen. Ik weet nu in elk geval alvast wat papagaaien het liefst eten. Daarmee zal ik die paaien om alles omtrent de heer Moerab te weten te komen.

Ik kocht voor belachelijk veel geld een aantal bloedzuigers om voorbereid te zijn op het ergste. Ze konden mij verstaan! Daarna kwamen we stalen dozen tegen die ons ondervroegen over andere stalen dozen.
We vingen er een die een andere aan het begraven was. Die was doorgedraaid. Er kwam geen zinnig woord uit. Uiteindelijk hebben we b276354 maar meegenomen naar de hoofdman van een groep mangeiten. Die wist een schat te liggen. Hèhè.
Een peulenschil, als je zo bent voorbereid als ons. Eventjes naar binnen, even toeslaan en hoppa. De bloedzuigers kwamen ook nog van pas, omdat Janette en Gladan gebeten werden.
Met Gladan ging het meteen wat beter, maar van Janette weet ik het nog niet. Ze zal er wel weer niet in geloven of zo, dat zal haar nog eens opbreken.
Maar de schat loog er niet om. Bijna teveel om te tillen! Dat lijkt er meer op! Nu schijnt er ook nog een tafel te bestaan waar je aan kunt eten zonder bang te zijn vergiftigd te worden, en die de stalen dozen tot waanzin drijft. Misschien kunnen we ze verlichten, of anders toch bijstaan.

030719
Geen verslag...

030816 (ca 1 september 763?)
Opruiming onder ons huis, Lich, Vampires

Dat gelazer met die elf moest maar eens afgelopen zijn, ik heb er toch al de pee over in dat ze mijn ei hebben afgepikt. Alsof ik een ei niet aan zou kunnen.

Onder in ons huis was nog die aangroeiing met die ondoden die probeerden de dwergen van hun werk te houden. Het was hoog tijd daar eens wat aan te doen.

Zo gezegd, zo gedaan. We waren er al snel achter dat (en dat wist ik niet eens…) er en Lich was geweest die een aantal jaren lang de stad in zijn greep had gehad. Hij was verslagen door Au! God! Sinas! Maar onder het paleis waren nog wat ondoden die daar ingesloten waren toen de stad werd bevrijd.
Doof voor welke waarschuwingen dan ook, dat de groep te groot en te gevaarlijk was om te vernietigen, dat we terug moesten keren als we iets geks zagen, of dat er misschien wel eens wat veel tegenstand kon zijn, besloten wij het anker te lichten en doken het vooronder in. Wel kregen we wat hulp van een tweetal priesters, en die hadden we ook hard nodig.

De skeletten waren niet eens zo erg vervelend. Die hielden ons nauwelijks op. Ik geloof dat een aantal daarvan mij nog een tijdje hebben gebugd toen we in gevecht kwamen met… de Lich! Onmetelijke rijkdommen! Ongemeen gevaarlijke spreuken! Zeer fatale death traps! Rijker dan… dan… de Urtarch! Geen tijd meer om nog even een achtertrosje te steken.

Maar in tegenstelling tot alle verschrikkelijke verhalen die ons daarover ter oren waren gekomen bleek hij gemakkelijk af te drogen. Ik geloof niet dat hij iemand heeft kunnen beschadigen. De schatkamer moeten we nog even vinden, we kwamen alleen maar een constructie tegen die we afgesloten hebben.
Nu ik het vermoeden heb dat die de Lich heeft geholpen met zijn vuile werk, geloof ik dat het goed is het geheel nog even vakkundig te slopen, maar goed. Het enige wat er nu nog onder staat is een setje vampiers maar ik moet zeggen dat ik daarvan ook niet erg onder de indruk ben. Met een beetje mazzel dacht die aangeklede voorloop dat de schatten achter die deur dan wel bewaakt waren. Het ziet ernaar uit dat de infestatie onder de stad binnenkort weer gewoon uit ratten zal bestaan. Dan kunnen we daarna ongestoord weer aan het volgende project gaan werken.

Ik wil zo snel mogelijk naar Amie, en daarna als we klaar zijn vragen of ze contact kan leggen met Azburan om verslag te doen van de dingen die ik tot nu toe heb gezien, die hem aangaan, zoals Cojanis en de Feniks, die beide interesse hebben getoond in hoe het met hem gesteld was, en in tweede instantie best bereid waren nog eens contact met hem op te nemen. Maar eerst de schat!

030928 (ca 5 september 763)
Milalidiam geïnfiltreerd bij Sekte van de Schaal

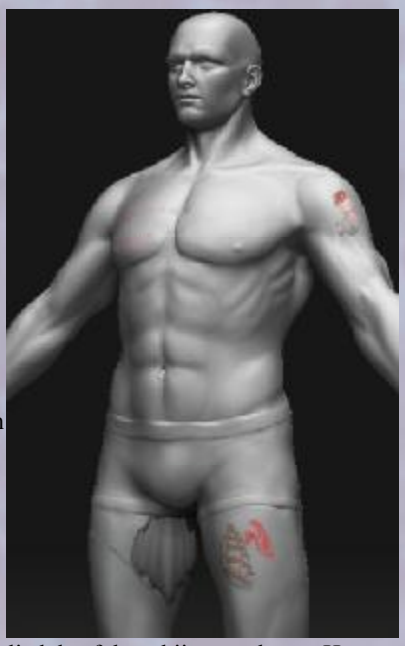
De schat viel wat tegen. We zijn er nauwelijks wijzer van geworden.
Het enige wat wel aardig is, is dat we nu een ondergrondse verbinding hebben met de Doge.
Amie is veranderd. Ze kan met groot gemak hordes mensen aanspreken. Toch is het een ander soort zekerheid dan die ze had. Waar ze vroeger een rotsvast geloof had in Azburan en de goede zaak die hij vertegenwoordigde, spreidt ze nu een soort zelfbewustzijn ten toon, die zeer vast en zeker is.
Ik verbaasde me erover dat er meerdere heersers werden aanbeden. Helaas was het Janette die er echt een vinger op kon leggen.

Zij was het die deduceerde dat er echt iets niet in de haak was. Eerst met het verhaal dat ze gecharmd was, en later dat één van haar vertrouwelingen stiekem voor een andere draak aan het werk was. Mialidiam, een oude blauwe draak.

Helaas werd het elimineren van die verbintenis een ramp. Voor de orde, voor Amie en voor mij, ik schaam me diep. Ik hoop dat de sekte van Azburan het verlies te boven komt.

In elk geval mag een zekere draak z´n borst nat maken. Hij is zojuist met stip gestegen in de zwarte lijst.

031011 (ca 30 november 763)
Voor de eerste keer in Crowned Hill



Eerst eens wat gedronken, en ondertussen een tattoo laten zetten.
Zo die zit!! Jammer dat de plaatselijke tatoeëerders me niet zo goed verstaan.

De volgende dag nog eens laten doen. Nu heb ik wat ik wil: Een grote blauwe draak op mijn rug met de tekst "*Mialidiam, ik kom voor je!*"
Dat heeft hij keurig netjes gedaan.
Daarna hebben we wat crocs gehakt en gevangen, verkocht en parels ingeslagen. Uiteindelijk zijn we dan op weg gegaan naar Crowned Hill. Wat een pokke–eind. Maar goed we zijn er. Het is er gortdroog en uitgestorven. Gelukkig zitten we in het kasteel.

Onderweg nog wat verhalen gehoord, onder andere over Mialidiam. De draak is verdorven. Hij heeft zijn woord niet gehouden tegen de elven (nou en?) en martelde z´n tegenstanders dood. Als het hem te gortig wordt, ademt hij gif. Ene Goliath heeft hem bijna verslagen. Het lijkt wel of er een vloek rust op deze streek. Ik word er niet goed van. En al dat kabaal van onze buren…

031025 (ca 5 december 763)
Ik ben Koning Habakuk Malena II

We gingen slapen in dit grote mooie veilige kasteel, dat gemaakt is van de overblijfselen van een uit de kluiten gewassen Chimera.

Tussen de poten is de poort, de grote hal in z´n romp, de troonzaal in z´n kop. Het ligt ergens hoog boven de stad die de droogte níet heeft kunnen doorstaan. Waren hier ook niet ergens van die monsters die met één hap een heel huis op konden eten? Dit kasteel dus niet.
Afijn, Wij liggen nog niet of een hele zwerm vleermuis achtige insecten belaagt de spijlen van het raam. Later belagen 10 x zo grote monsters op de zelfde manier het raam en de deur. Het is Ons direct duidelijk dat er actie moet worden ondernomen. Dus in plaats van Onze gevechtsuitrusting aan te doen hakken Wij er flink op los. De monsters vergaan tot zand. Als ze in Ons aangezicht ademen krijgen We dorst. Wij vinden dat sowieso onbehoorlijk. Even later is het al weer voorbij en gaan We voor in het onderzoek. Al snel vinden Wij een Graal.
Een goede man die hier in de buurt op Ons heeft gewacht vertelt dat Wij hieruit moeten drinken om weer koning te zijn.
Wij voelen Ons vereerd en staan klaar op te komen voor de zwakkeren in deze wereld, zelfs als dat behelst dat Wij Ons moeten laten vollopen met … met water!
Voor Volk en Vaderland! Nooit weer.

Nu We dan koning zijn werpt zich dan toch een aantal vraagjes op:
Waarvan zijn we koning? Heeft Ons waarschijnlijk niet onaanzienlijk rijk een naam?
Welke voertaal gebruiken We?
Heeft de goede man ook een naam?
Zijn er nog meer verstotelingen?
Kunnen die gewaarschuwd worden?
Was er niet een handelsroute langs Ons land? Moet die niet hier wat

dichter langs komen?
Waarom is een groot gedeelte van Ons paleis nu weer verwoest, nadat Wij dat hebben verboden?
Welke wetten zijn Wij gewend te gebruiken?
Waar is Ons leger?

Er zullen ook wat dingetjes geregeld moeten worden.
Wij dachten Ons te herinneren dat men hier Kalundisch spreekt. Dat moeten Wij dus ook maar snel leren.
Amie is koningin! In de wetten moet opgenomen worden dat de sekte van Azburan hier vrijelijk mag toeven/ belijden.
In de wetten moet helemaal opgenomen worden dat iedereen maandelijks vrij een totje rum en een lepel levertraan kan halen op het paleis. Ik heb adviseurs nodig die verstand hebben van belasting, trade, war, crafts, boeren. Waar haal ik die vandaan? De dag van vandaag (Wat voor dag is het vandaag?) is een nationale feestdag. Er hoeft dan waarschijnlijk op deze dag geen belasting betaald te worden, maar dat weet ik nog niet precies, want belasting raakt Ons niet. Het zwaard krijgt een ceremoniële betekenis en wordt bijgezet bij de Graal.
De wetten zoals die bestonden dienen weer in ere te worden hersteld, al willen We er wel eerst nota van nemen.
Naar alle waarschijnlijkheid kan dat ook, met een aantal kleine aanpassingen:
1–Iedere burger kan eens per maand een totje rum en een slok levertraan op het paleis halen.
2–riolen moeten schoon zijn.
3–Er wordt belasting geheven voor de infrastructuur van ons mooie land en de verdediging daarvan. (Staat er vast al in.)
4–Koning stuurt leger of legerleiders aan
5–Vandaag is een feestdag
6–Bezit van de Koning dient onbeschadigd te blijven
7–Azburan is aanvaarde godsdienst
8–Er moeten wetten komen voor avonturiers.
9–De koning kan, als hij een tijdje flink vooruit heeft geregeerd, iemand aanwijzen die dan voor hem de zaken waarneemt, in welke tijd de koning contacten legt met andere rijken, gewoonten, gebruiken.
10–De vrouw van de koning is na de koning de belangrijkste persoon in het land (op de zoon na).

Ad 8
Om te voorkomen dat het land wordt leeggeroofd
Goede herberg, prettige vertrouwelijke sfeer
Berechting volgens regels hier
Af te kopen straffen
gebruik kwade magie wordt hard gestraft
gratis handel in wat maar te handelen is
mogelijk hier deeltijd te vestigen.

Er zijn raadsheren nodig:
Wij stellen voor:
Sjaak leger/wacht
Falordyl recht / magie
Bah ambachten
Janette gezondheid
Gladan welvaart / straf
Amie verdraagzaamheid
Wij internationale betrekkingen

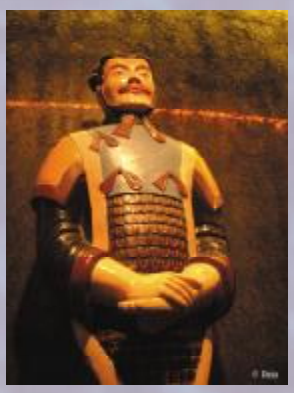
Een aantal zaken, dat opgezet dient te worden in de city of Crowned Hill:

Straten
huizen
stonemasonry
carpentry
liquor store
weavery
library
whorehouse
gemcutter
bathhouse
leatherworkery
smithy
weaponsmithy
armorsmithy
tailory
farms crops/cattle
stores
marketplace
temple
tavern/inn
seafood restaurant

031109 (ca 28 december 763)
Proberen de kluis te openen

Clatu Verata Nectu (ja, ja, ik onthoud het wel…)
Wij zijn nu eenmaal koning, en dan hebben we zo onze verantwoordelijkheden.

Gelukkig weten we nu waar onze schatten zich bevinden. Dat is ook wel nodig want de kas is bijna leeg. Bovendien hebben we gededuceerd dat ze er nog wel zullen liggen. Wij kunnen er ook niet zo goed bij.
OK, we weten waar de hendel zit, we weten waar we het dagpassword kunnen vinden, maar hebben nog niet echt grip op de gigantische meppen die het armor uitdeelt.



Hoewel… hebben wij het dagpassword wel geheel juist uitgesproken? Wie moet dat doen? Misschien scheelt dat wel… Maar dan het kleinigheidje met die 3 sleutels die er niet zijn, de onderaardse rivier die ergens moet beginnen.
De sneeuw. Er zijn nog niet veel inwoners teruggekeerd naar hun land. Het is ook wel heel ver weg. Gelukkig kan ik de volgende mensen direct in het Kalundisch begroeten. Dat werd ook wel eens tijd.

Ik heb gemerkt dat de verhalen over mij sneller aankomen dat ikzelf.
Ik hoef nauwelijks herauten uit te zenden.
Alleen een boodschapper om Amie in te lichten.

031122 (ca 15 januari 764)
Aanvalsplan op Moerab

Het openen van de kluis was voor ons natuurlijk een gemakkelijke zaak.
Inderdaad overtrof de inhoud onze verwachting. We zullen het goud nochtans hard nodig hebben. De ring met de parel hebben we ons wel toegeëigend.

In Calender hebben wij de tempel van Fiaria toegelaten op ons grondgebied. Enige verdediging lijkt ons niet onverstandig. Daarna zijn we op zoek gegaan naar Moerab.

Ik begin er nu genoeg van te krijgen en meen er klaar voor te zijn, hem te vereren met een bezoek. Een paar dingetjes zijn we alvast over hem te weten gekomen:

Moerab schijnt een vrij klein smal mannetje te zijn, met houten poot.
Onverslaanbaar in single combat
Gelooft dat iemand nooit mercy mag tonen, en doet dat ook niet
Vecht met sabel
Heeft alle zeeën op deze wereld bevaren en nog meer
Heeft de onprettige eigenschap gehoorzaamheid af te dwingen met gewelddadige bloederige voorbeelden
Handelt de laatste jaren alleen nog maar in speciale waar als prinsessen, wizards, en lastige verzoeken.
Komt wel eens op Halfweg
De reuzen bij Halfweg zijn als de dood voor hem
Hij weet toch op Halfweg te komen
Verkoopt meeste waar in Marabië
Houdt zich aan de letter van de overeenkomst, en kan het niet hebben als iemand zijn woord breekt
Laat soms mensen achter op een onbewoond eiland
Heeft luitenant in dienst die met dubblebladed spear vecht en gladiator was
Dat is de enige die hij eens heeft gespaard
Iemand uit zijn crew laat doden weer opstaan, zodat ze ook postuum eindeloos gestraft kunnen worden
De luitenant mag dan wel leven, maar is ook gecastreerd
Heeft altijd gunstige wind (waarschijnlijk door het hart van de oceaan)
Heeft kasteel om avonturiers te vangen
Is onmetelijk rijk
Heeft op tongen van gevallen tegenstanders een map getekend
Zelfs de partyqueen laat hem met rust
Hij heeft controle over undead
Hij leidt ca 12 andere kapiteins die voor hem werken

Wordt ongemeen boos en onredelijk als hij verliest met gokken
Heeft een geheime tattoo op zijn rug
Heeft geheime basis.

Hij heeft het schip van Goodnight Raven
De naam is wat lastig uit te spreken. Hoewel…

Daarom is het vrijwel immuun tegen magische aanvallen en curses.
Het is een tweemaster
Met 10 riemen
En 3 kanonnen per kant
Black sails met inscripties die kunnen aanvallen
Z´n papagaai cursed je in 10 talen
En casts spells
En drinkt bloed
En eet oogballetjes
Maar verder weet men geen andere zwakke plekken.

Het aanvalsplan is wat mij betreft als volgt:
We zoeken ook Shores op. Met Shores leggen we een onontkoombare trap. Daar vangen we hem.

Ik zou me goed kunnen voorstellen dat we in Marabië een handelaar overhalen wat speciale waar voor ons te zoeken (Shores? een wizard van Casagrande?). Zo moeten we proberen bij hem in de buurt te komen. Ik heb gemerkt dat ik niet meer onder cover van onbekendheid ergens heen kan reizen. We zullen daar dan ook geen extra moeite voor doen.
We zullen het bericht verspreiden dat z´n laatste uur geslagen heeft. Met daarbij wat expliciete verhalen over hoe goed we zijn. Dan kan hij zich daar even op vastbijten. Ik zou niet willen dat hij ons onderschat. Mensen die al zolang eenzaam aan de top staan, zullen net als ik wel eens bezig zijn met wat er voor nodig is om ze echt te verslaan, en die gedachte mag van mij best z´n leven gaan beheersen. Misschien is het verstandig eerst wat kapiteins van hem te grazen te nemen, om een voorbeeld te stellen. Nadat we de crew uitgebreid voor zak hebben gezet op het marktplein, mogen er best wat ontsnappen om te gaan vertellen hoe eng we zijn.
Vooralsnog zie ik niets in een frontale aanval.

Janette mompelde nog iets over hem aanvallen met z´n eigen been… En dan? Wat zegt dat? Ik zie er eventueel nog wel iets in om wat oude vijanden van hem in te schakelen. Goodnight Raven is volgens mij al dood, al weet je het nooit, maar dat zou, indien we hem kunnen controleren een ideale tegenstander zijn. (Misschien is die ook zeer geschikt als gijzelaar, als hij nog leeft!) Misschien zijn er ook wel ergens slaven die liever met ons mee gaan om Moerab te hakken. Gijzelen van z´n papagaai (wat ik eerder voorstelde) lijkt me bij nader onderzoek toch niet zo goed werken als ik misschien had gedacht. Mij lijkt nu dat hij niet op die manier onderhandeld.

031206 (ca 5 februari 764)
Op weg naar Moerab, in Halfweg, de koningszoon is ontvoerd

Tja, een schip kopen leek toch wat overdreven, ook al omdat we straks misschien snel een eigen schip zullen veroveren.

We zijn op zoek gegaan naar Shores, zijn aangekomen bij Halfweg, hebben onderhoud gehad met de reuzenkoning, aldaar, en proberen nu zo snel mogelijk de gekidnapte zoon van de Koning te veroveren. Helaas is het ons niet helemaal gelukt zonder op te vallen binnen te dringen, dus worden we nu overal aangevallen. Ik ben zelf ook hevig aan het bloeden. Over een uurtje ben ik buiten adem. Het vechten onder water valt mij niet eens zo erg tegen, met harpoen, maar een rare kwibus heeft het touw weten te beschadigen.

We moeten wat haast maken, voordat we gijzelaar het straks nog moet bezuren, en nog steeds snap ik niet waarom al die gasten ineens door hadden dat we eraan kwamen.

031220 (ca 20 april 764)
Prins gered, Hoorn gekregen, Richting Malena Island en Friday Isles

Wat erg! Mijn mooie harpoon is weg, meegevoerd door de haai die bijna de prins had opgegeten.
En alsof dat nog niet erg genoeg was: Mijn Glaive is ook al weg! Die heb ik als onderpand voor het leven van Bah en mijzelf moeten achteraten, nadat iedereen ons in de steek had gelaten.

Vooral van de Maarschalk viel het mij wat tegen, al zijn zijn wegen ondoorgrondelijk. Grootvizier Falordyl probeerde er nog van te maken wat hij kon, en redde de prins en alleen de Grootmeester hing mij bij, in onze gevaarlijke tocht over de bodem van de zee. Maar goed, we hebben er nu wel wat grote vrinden bij.

Wat zei Falordyl nu ook al weer? Als ik blaas komen ze, of: als ik blaas roep ik ze, en komen enige dagen later aan. Ehmm… Nu, dat is ook niet van belang. Daarvoor zijn anderen. De Prins of Punishment draait nu op volle toeren, net als de Eminentia van verwondingen, dat is wel duidelijk.

Tja, en nu dan naar Shores. Ik hoop dat hij inderdaad in de buurt van de Friday Isles zit.
Ondertussen is mij ook uitgelegd dat je het best iemand kunt verslaan met z´n eigen been. Nee echt, het klonk toen aannemelijk, hoewel de details me zijn ontgaan, maar we zullen waarschijnlijk een poging doen om het afgehakte been van Moerab te vinden, en er een wapen van te maken.

Als Shores niet weet waar dat been kan zijn (ik meen mij nog te herinneren dat het niet op zee was, ahhaaaahhh), zullen we (1) in Salmanië aan de koning moeten vragen hoe dat eiland ook weer heette waar Goodnight Raven gevangen is gezet, (2) daar dan heen varen, (3) waarschijnlijk er daar achterkomen dat hij inderdaad dood is, (4) een seance regelen, (5) van hem losweken waar dat been kan zijn, (6) zonder dat hij ons verlinkt, vervloekt of vermoord, dan (7) zonder ongelukken naar de plaats gaan waar dat been nog kan liggen, (8) het daar zoeken en schoonmaken, (9) omvormen tot wapen en daarna (10) maar hopen dat we een keer zo dichtbij Moerab komen (met het wapen) dat we hem ermee kunnen raken voordat we zijn vervloekt, gedrained, oogloos, gecastreerd, en dood op een onbewoond eiland zijn achtergelaten.

Misschien, als je het zo bekijkt is het inderdaad niet eens zo heel ver gezocht. Het enige waar ik bang voor ben is dat Moerab dit ook al vier keer heeft verzonnen, en rustig in z´n dubbele bodem paleis op de schat zit, (een trap voor avonturiers èn natuurlijk ook z´n paleis, want dat verwacht niemand, dat is juist ook onze kracht) met z´n been in z´n hand.
Bijna waren we een nieuwe aanwinst voor onze party al weer kwijt geraakt. Een vrij kleine, hij is wel erg klein, vriendelijke nieuwsgierige ?man?!, die enthousiast aanbood Moerab voor ons te verslaan. Zulk enthousiasme moet beloond worden. Maar om je dan direct weer door vleesetende drijfplanten te laten opeten is weer wat onvoorzichtig. Het linke is dat onvoorzichtigheid altijd de zelfden overkomt. Hij heet Enzo Fatali. Logisch eigenlijk.

Ik zal blij zijn weer op Malena Island aan te leggen, Cojanis te ontmoeten, en het stamhoofd, met wie ik nog een appeltje te schillen heb. Alles is in gereedheid.

040103 (ca 2 mei 764 (Kurt: summer 764))
Malena Island, voorvaderen geraadpleegd, naar Tajar gevaren voor houten been

Ik was blij weer op Malena eiland te zijn. Na al die tijd.
De mensen waren door Shores alvast voorzien van wat kleding en dingen. Het stamhoofd had ondertussen Salmanisch geleerd, en we hebben er goed getoefd. De grootvizier heeft er wat dromerig voor zich uit zitten kijken, recht de zon in!, maar het gaat nu wel weer. Baloe, een door de wizard van Moerab gevangen Malenaan, die getraind was voor gladiator en nu daar op het eiland zat zonder vrouwen, wilde na overleg met de voorvaderen mee Moerab bevechten.

Ik heb ook overleg gehad met mijn voorvaderen. Ze waren blij me te spreken, zeiden dat ik niet van hier ben, wat ik al wist!?, dat ik niet lang zou blijven, en later hier niet meer zou thuis zijn, dat ik nu vader was van mijn onderdanen, en dat ik mijn voorouders niet hoef te kennen, maar dat ze over me waken en eerzaam waren. Een hele mond vol dus. Ik was blij en een beetje geëmotioneerd toen ik uit trance kwam, en dus niet helemaal verdacht op een lezing van de sjamaan over Misha, moge zijn voorouders hem beschermen.
Als de Eminentia het op haar geweten heeft dat ik mij hier straks niet meer thuis voel, zal ik haar ook eens wat laten voelen!

Ondertussen heeft de Grootmeester leren vechten onder water, echt iets voor hem. De onopvallende kleine man?! was nergens te bekennen, keurig ventje. Hij is helemaal niet onvoorzichtig geweest.

Na enige dagen kwam Shores aan. We besloten in Tajar naar het been van Moerab te gaan zoeken. En ja hoor, we waren er nog niet of de grootvizier trof er het been aan, en wij er onopvallend, zoals alleen wij dat kunnen, heen.

De arme houten poot dokter blijkt achteraf geen vlieg kwaad te hebben gedaan, maar dat konden wij toen niet weten. Na een achtervolging en een opstootje waarbij de Maarschalk, vooral op slagvelden sterk, zich wijselijk rustig gehouden heeft, hebben we alles kunnen sussen, en weten we nu dat Moerab z´n been is kwijtgeraakt in De Bar van Zes Miljoen. De Duke doet wat hij kan, z´n naam alleen al doet (overigens een beperkt aantal) mensen beven. We zijn er nu bijna. In elk geval is er wel duidelijk geworden door Shores zijn beschrijvingen, dat Moerab in niet zomaar te raken is met een wapen.
Gelukkig maar, anders zou dat zoeken naar dat been me danig de keel aan het uithangen zijn. Om de een of andere reden heb ik het idee dat we moeten opschieten met dat been. De houten poot dokter blijft even te gast aan boord. Hij heeft een erekajuit. Wat mij betreft in elk geval tot we het been hebben.
Zonder dat hij het door had heeft de dokter ook nog vitale informatie verschaft over Moerab. Ik wist wel dat hij iets wist! Hij heeft de exacte maten van het been, en heeft aangegeven dat het van Malena Wood, specifiek gemaakt was onder leiding van de wizard.
En wat kreeg ik te horen toen ik mijn harpoon wilde laten betoveren? Precies! Hij heeft een magisch houten been! Dat wij dat weten, mag onder geen voorwaarde uitlekken! Als ik met hem in gevecht kom, zal ik eerst dat been eens onder hem vandaan slaan! En dan maar kijken hoe dat met die verwondingen zit! Misschien eindigt hij nog wel met z´n been in z´n oog, en z´n poot in z´n hol!

Vooralsnog ben ik niet ontevreden over onze progressie. Straks als we een hinderlaag leggen wat Moerab niet zal verwachten, (We hebben immers overal al geroepen dat we hem openlijk en van voren gaan aanvallen. Een hinderlaag verwacht hij dus niet, en dat is juist waarom we dat gaan doen) zal het snel afgelopen zijn. Laat rum rijkelijk stromen!

Saturday 2004 01 03 Daz (ca 2 mei 764 (Kurt: summer 764))
To find Murab's leg

The party spent some time on Malena-island, also known as Tay-wan. Sjimmie recruited Balou, an ex-gladiator, during an attempt to communicate with his ancestors.
When Shoars arrived, the party went to Tajar, where they tried to find Murab's leg. They found XXXXX, the carpenter who made his new leg from Malena-wood. XXXXX fled, and

led the party to Carlos, a streetwise guy with eye-patch, operating from ‘het derde deurtje’.
Carlos told Falordil that Murab lost his leg in the ‘Bar of 6 million’.
The galley owned by Shoars is called the Hammer, and everybody takes turns rowing.
XXXXX is a prisoner on board, otherwise Carlos’ behaviour would be known on the street.
The party still hires the ship Bloomingdale, captained by Orlando.

040117 (ca 25 mei 764)
Dr. Watson, de schaakstukken van het been van Moerab en Iznogood

Spreuk van de dag: “Zint eer ge begint”

Ik snap nog steeds niet wat er nou mis ging.
We waren redelijk rustig aan het drinken in de Bar van Zes Miljoen. Ineens barstte er een gevecht los, en de grootvizier loste het zo een beetje op. Het enige wat we wijzer waren geworden was dat er een dokter Watson was die Moerab had verzorgd.

De ondervraging van de Duke leverde verbazingwekkend snel en doeltreffend resultaat op, en na een potje schaken gaf de oude, ondertussen verzwakte dokter ons de stukken. Hij hield één witte pion achter.
De zwarte koning (met dat kruis op z´n kop) lijkt Moerab voor te stellen. De stukken zijn gemaakt van het been! Dat is betere koek. Maar hoe hier nu een wapen van te maken? Of meerdere wapens?
De grootvizier zal hier nog eens goed naar moeten kijken.

Een beetje werd ik wel in mijn enthousiasme geremd door de waarschuwing die de Grootvizier lospeuterde van Iznogood. Moerab was stuurman van Goodnight Raven. Hij heeft een spell op zich zitten die nogal beschermende werking heeft, en die zeer lastig te casten is. Bovendien schijnt hij die zelf te moeten kunnen casten. De grootvizier zegt dat het bij de spreuk te gevaarlijk is om hem te proberen te casten als je het eigenlijk niet kunt, en dat betekent dat Moerab een GROOT tovenaar is. En een gevaarlijke.
Iznogood heeft aanvullende info over de necromancer die naast Moerab loopt en het lijkt mij zinvol even uit te zoeken of hij ook weet of die in staat is ook die spell te casten. Dan zou hij misschien alleen maar een manier hebben gevonden om de spreuk op een ander te gooien.
Al met al is Moerab een zéér gevaarlijk tegenstander. Helaas zijn er een paar dingen waar hij onder bescherming van die spell niet tegen kan, want daarom zal hij niet overmoedig iedereen zomaar tot op aanraakafstand laten komen. Een gerichte stone to flesh zou dan al kunnen helpen. Die kan de Grootvizier vast wel. Toch?
Ik vraag me langzamerhand af of we niet een manier kunnen vinden hem wat meer op afstand dwars te zitten. Of… Misschien kunnen we wel magisch vat krijgen op Moerab door z´n been aan bepaalde spells te onderwerpen. Ik heb daarvan geen verstand, maar het lijkt me geen overbodige zaak daar toch even over na te denken voordat we ons weer in het avontuur storten.

Saturday 2004 01 17 Daz (ca 25 mei 764)
dr. Watson and the chess-pieces

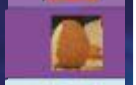
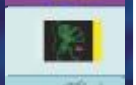
Later that night, the party went to the bar of 6 million, where Goodnigh Raven fought Murab. The duel took place in the chandelier. That appears to be a common practice there. Vatelli stole a goblet from a pirate, captain of the raptor. A fight ensued, but was cut off by Falordil's web before it really took off.
The web caught the attention of Iznogut, the wizard owner of the bar of 6 million. He asked Falordil to meet him the next day. Falordil learned that a dr. Watson treated Murab after the fight. He was also told that Murab's wizard is Zhivago. The party tracked him down to an asylum managed by the clergy of Hankoch. Dr. Watson had made chess-pieces of Murab's leg, and the party took them. Brother Lorenzo is a Hankoch-follower from Salmania. The others there only speak Marabian.
The story of Zhivago, according to Iznogut
Zhivago was born in Huzuz, as a commoner. As a kid, he was hired by a freak show, as a cleaner. This way he met all kinds of strange people, and he also befriended an old man who used magic to assume a different appearance. That man became his master.
Over time, Zhivago travelled all over the continent. He became an accomplished magician, but then something happened to the carnival. Zhivago would never talk about it, but it's obvious to me that he escaped the carnage by being less than honorable.
He came to Tajar in the wake of a beautiful woman. Eventually, she fell for his charms, but he tired of her soon after, and dumped her. As Tajar was also a free port for all kinds of unsavory types, Murab soon showed up.
Murab was a rising star. The two met when Murab needed magic to capture one of his targets, a creature that lived underwater. Soon after, Zhivago became one of Murab's lieutenants, and later gained his own ship.
Of course, I only really knew him during his stay in Tajar. He was nice enough to work with, and showed no prejudice on skin colour. Methodical and secretive, like all those people from the mainland. They're more like peasants than wizards, if you ask me. No sense of art in them. But Zhivago was all right for his kind. I taught him to do research for spells. I even introduced him to this northern wizard, who sold him those scrolls for the heart of stone. Casagrande something. He sold him 5 scrolls.
Some of Zhivago's spells
I
- Alter normal winds
- Charm person
- Cool strength
- Float
- Wind compass

II
- Depth warning
- Fire arrows
- Sundazzle

III
- Find water
- Stone hull
- Suggestion
- Sunscorch
- Water breathing

IV
- Conjure sand lion
- Ghost rigging
- Shatterhull
- Sunfire

V
- Shipshock

040131 (ca 1 juni 764)
Teruggevaren naar Magri!

Wat een beschamende weken hebben we nu weer achter de rug!

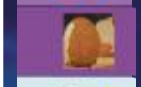
Eén kaperkapitein laten lopen, één kaperkapitein ingeleverd waar ze er niets mee kunnen, afgedropen als honden met hun staart tussen hun benen, net op het moment dat Moerab ten tonele verscheen! En allemaal de schuld van de kerk.

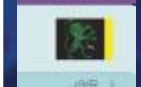
Wat is er nu een goede daad aan het faciliteren van slavenhalen? Waar blijf je als iedereen maar doet waar hij of zij zin in heeft, als het gaat om het grotere goed.

Ik ben geschokt. Het enige lichtpuntje zie ik in het feit dat de clan Casagrande enige scrolls Heart of Stone aan Moerab schijnt te hebben verkocht, en in het feit dat de necromancer alleen maar trucjes kan, en misschien helemaal niets necromantisch.

Ik zal mij persoonlijk eens wat grondiger met die honden van Casagrandes gaan bezig houden. Ik heb er weer eens genoeg van. Zo schiet het natuurlijk niet op.

Saturday 2004 01 31 Daz (ca 1 juni 764)
Batttle
Still in Tajar, as the party was debating what to do next, a ship entered the harbour. It was the Deathwish, one of Murab's galleys captained by Jareed Al Saleem. The party decided not to intervene yet, because it is illegal to start a battle while in port.
Apparently, captain John Avery of the Raptor had no such compunctions and battle started. Sjimmie, Sjaak and Shoars positioned the Hammer at the harbour mouth, in order to take down the winner. Meanwhile Falordil stole the valuables from the captain's quarters of the Raptor, while Janet jumped Maria, her horse, onto the ship. There, she convinced many of the sailors not to fight, changing the battle to a duel between the two captains. Cpt. Avery won, Jareed Al-Saleem was granted mercy.
In the following moments, Janet started negotiating the about the cost of the Deathwish. She wanted to buy it for the party. However, she said some wrong things and was taken hostage. Her freedom was bought by the party in exchange for the things Falordil had just stolen. Soon after, the Raptor and the Deathwish set sail together, the Hammer and the Bloomingdale in pursuit.
On the high seas, the four ships met again. The party negotiated to get the slaver Jaraad Al-Saleem, in exchange for a cup recently acquired by the party. Then, for some reason, the party set sail to Salmania. Falordil mastered the fifth circle, the house is nearly finished, and the slaver Jareed is left with the authorities.
On the maps of the Raptor, Falordil found two islands far to the east of Al-Mraia, named Sabai and Lombok.





040214 (ca 15 juli 764)
Grote magische edelsteen bij dode boer gevonden.

Niemand hier weet ergens van!

Op aanraden van de bewoners hier ben ik maar eens naar elven gaan zoeken. Toen ik een verlaten huis tegen kwam, waarin verschillende dode dieren en mensen lagen, besloot ik eerst maar weer eens terug te gaan, en na eindeloos gezeurpiet vond ik in de wieg een doosje.

Ondertussen was ons wel duidelijk dat Thoril (de elf die Casagrandes hakt) me zocht. Van hem zijn we maar een beetje wijzer geworden, maar ik heb er wel het doosje geopend. Dat viel wat tegen. Dag feathery cloak. Dag laarzen. Dag wolvissen riem. Dag hollow dagger. Die boer had het goed verpakt!
Maar de opbrengst mag er ook zijn. Een doos met daarin een ongelofelijk grote

edelsteen, en zeer magisch ook nog. Het enige is dat Falordyl vermoedt dat de Casagrandes er wel wat voor over zouden hebben juist die steen in handen te krijgen, en dat schijnen wij juist weer niet te willen. Afijn, ik houd het doosje voorlopig maar eens bij me.
Ik hoorde ook al iemand zeggen dat het doosje bij een prinses moet worden afgeleverd. Ik ben benieuwd hoe graag ze het wil hebben.

Oh ja, we weten nu dat het houten been waarschijnlijk zo is geënchant, dat weinig last heeft met lopen, zwemmen, en dat soort dingen. Dus het plan blijft staan: eerst de houten poot eraf.
Ik had het idee dat een white robe ons uit aan het lachen was over het feit dat we Moerab nu nog niet hebben, my point exactly. Het schiet allemaal weer ontzettend weinig op. Het duurt zo nog maanden. Eerst moet Falordyl een quest doen om white robe te worden, ondertussen moet hij nog even leren hoe je dingen herkent, dan weer naar dat saaie festival, waar dingen steeds duurder zijn geworden, als ze nog te krijgen zijn, een harpoon laten wrochten die door een magiër is bewerkt, en dan, als we ons niet al te zeer laten afleiden door allerlei dingen met stenen en kronen, kunnen we weer aan de slag.
Ik word er moedeloos van. Ik wou dat ik bij Amie was.

Saturday 2004 02 14 Daz (ca 15 juli 764)
The box and the gem
Only Sjimmie, Sjaak and Falordil were present, and Janet for about an hour.
The party heard that Jareed Al-Saleem was released, because a father Giordano of Mischa defended him. They didn't like it, but didn't tell Janet that. Then Sjimmie went to the elvenwood to find some elves. Before he got there, he found a razed farm with three dead bodies.
The authorities said they would handle it, but the next morning XXXXX, the local inspector of interpol, told Sjaak that the dead farmer, Fecanzo, was a retired spy. When the party investigated, they found a box with a big gem, hidden in the baby's crib. Also, Fecanzo had fought in the war, and was rumoured to have money on the side.
Falordil noticed that he was being scried, by Toril. Toril is one of the elves hunting for clano Casagrande. He told of the death of Ricard Casagrande, and the sinking of part of the library. The elves are watching the market of Berga, because the Casagrandes will probably need that for spell components. The party sent them to the bridges of dawn. Themselves, they will go to the elven wizard Sulion, a bitter elven hermit who bought the scrolls with possibly 'stone to flesh' on them.

040228 (ca 18 augustus 764)
Harpoon laten maken, Shores vermoord door Moerab

Shores is dood.
Hij is laaghartig gepakt, waarschijnlijk niet al te lang nadat hij is uitgevaren. De verachtelijke hond heeft z´n hoofd opgestuurd. Vergezeld door een briefje met aanhef: "Lafaard,".

Het is toch nog gelukt me nog meer te tergen dan hij al had gedaan.
Ik ben niet bozer omdat ik door sommigen ben tegengehouden de informatie uit een gevangen piraat te krijgen die had kunnen helpen bij de vangst van Moerab.
Ik ben niet bozer omdat die nicht die we dan toch wel te pakken hadden, door de verachtelijke sekte van Misha is vrijgelaten.
Ik ben ook niet bozer door het feit dat we geen schip van z´n vloot konden vangen of zinken, omdat Misha niet van gelijke munt houdt.
En ik ben zelfs niet bozer omdat iedereen om me heen probeert om zich te drukken van het uiteindelijke doel van de missie.

Wel ben ik bozer omdat ik mij, terwijl Moerab me staat uit te lachen, sta druk te maken over een harpoen, overigens in de tijd dat we staan te wachten, en Moerab dus maar doet waar hij zin in heeft. Waarom moeten we nu nog steeds een wapen maken van die schaakstukken? Waarom weten we nu nog niets van die spreuk? Alleen wraak is op z´n plaats. Om te beginnen zal ik niet nalaten flink aangifte te doen in iedere stad waar ik langskom, om ervoor te zorgen, dat een rechter, mocht het nodig blijken, niet op grond van onvoldoende aanklachten Moerab weer vrij laat na wat geleuter van een seniele oude priester. Dat Moerab de financiële

ader is die de Casagrandes nodig hebben om hun werk te doen, met daarbij piraterij, moord kidnapping en afpersing zouden een rechter toch even bezig moeten houden. Daarna wat voorbeelden.
Ik geloof dat we toch weer een kapitein moeten vangen die we nu wel eens een beetje behoorlijk moeten uithoren. Iedereen die hij noemt moet uit de weg geruimd worden. Wie voor hem werken, wie met hem hebben gewerkt, wie hem opdrachten geven.
Geen hoofden opsturen, maar rustig mensen laten verdwijnen, en verhalen over hun incompetenties de ronde laten doen. Ik zal hem pakken waar ik kan. Wie me tegen zit, kietel ik met m´n harpoen in d´r neus.

Saturday 2004 02 28 Daz (ca 18 augustus 764)
in memoriam Shoars

In stead of going to the wizard Sulion, the party went to Fjeldheim to give the gem they found to the princess. She will try to hide it, until she can determine the right way to destroy it. The party stayed in the Golden hoard, a very expensive inn, and they hired the entire 4th floor.
Then, the party found one of the best weaponsmiths in Fjeldheim, who has contacts with Molina, a white robe. They spent a huge amount of money to enchant a harpoon, but the wizard Molina still needed a material component for his spell. So, after some discussion, the party went in search of mind flayers.
In Torido, the party found some. In the sewers, they got into a fight with two mind flayers, a fight which will long be remembered for brutality, nostrils and the trophies of the predator.
Oh, and the harpoon was enchanted. Next time, the party will go to the convention, and Falordil will have his test. Or so they said.
Before going back to Fjeldheim, the party swung by their home in Magri, to pick up a package for Sjimmie. The package turned out to be a chest with Shoars' head.

040313 (White Robe Convention 764)
Wapens allemaal klaar

We hebben eindelijk de wapens, ik heb nog de spear van Falordyl en de dagger voor Janette.
De zwarte koning en koningin zijn te gebruiken als channel voor bijvoorbeeld een spreuk. Ik laat Molina uitzoeken wie en waar dat het best kan.
Voor een ring heb ik een scroll Stone to Flesh bemachtigd, en ik heb toch maar eens een sloep gekocht.

De Klauwhamer. Ik zal blij zijn als het toernooi voorbij is, er een wizard is die voor ons wil casten, en als we op weg zijn.
Iedereen werkt hier elkaar tegen. Sommige instanties werken zelfs zichzelf tegen.
Het is een chaos.

Saturday 2004 03 13 Daz (White Robe Convention 764)
Astra della Barbara and Sera

New character: Sera, by Mieke. THe party stayed in Fjeldheim, while Falordil was having his test. Robin was absent.
The party noticed that they were being followed. As it turns out, interpol was looking for Astra della Barbara. She is wanted for questioning, because she helped mediate the defection of clano Casagrande. After some fighting in the streets, the operation left the party alone. Note: interpol makes use of an agent who is very convincing as a cripple.

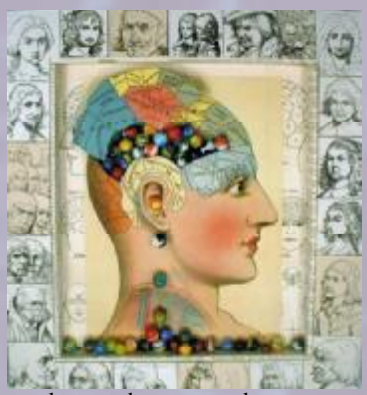
More importantly, the party met the wizard Molina again to talk about the chess-pieces. He helped create several weapons from the pieces, and he told the party that the black king and queen can be used for a ‘spell-focus’. And to top it all off, king Habakuk got his hands on a scroll with ‘stone to flesh’.
Sera came from a monastery in Cezanne, a village in the south of Salmania, west of the Dragonflow.

040327 (ca 23 februari 765)
Het redden van Falordyl uit z´n gedachten

Loosing it, finding them.

Toen we allemaal hadden gedroomd dat Falordyl weer in gevaar was, besloten we een rondje te gaan varen in ons nieuwe mooie schip. Al snel werden we geramd en geënterd door een garnalentrekker, zodat we bijna vergingen met man en muis.
Gelukkig heeft Bah de schade nog enigszins kunnen beperken. De roeier hebben we meegenomen als gijzelaar. Niks aan de hand, hij héét alleen maar Auw. Toen gingen we maar eens kijken hoe het met Falordyl ging. We konden weer een slaapje doen, net zoals met die engel, en waren al snel in de buurt van waar hij moest zijn.

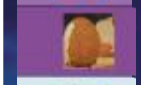
We vonden een half–orc, gebonden aan een steen, die op Fabian leek. En een zakje met daarin een parel. Snel van begrip als we zijn, hadden we direct door hoe het zat.



Falordyl was zijn knikkers kwijt. En wij konden hem helpen, door ze terug te vinden. Eentje hadden we er. Ik deed natuurlijk ook een duit in ´t zakje en een onvriendelijke paarse robe met een zweep buiten bij de zwijnen ook.
We zagen de toren waarin Falordyl zat, en wisten dus wat ons te doen stond. We liepen langs een bankje waar 3 wel héél opschepperige mannen zaten. Zelfs ik werd keer op keer overtroefd. Sommige verhalen vergeet ik nooit meer. Ondertussen werd de overigens organische muur om de toren aangevallen door duizenden troepen. Dus besloten we met een omweg naar de tempels te gaan die daar zoal lagen. Vier dagen later, zonder eten, of slaap kwamen we uitgehongerd aan. Daar was een rivier met een bootsman met kap. En een vriendelijke flagellaat die ons de weg wees. Ondertussen hadden we al 6 parels gespaard toen we in het donker een bowl met goor eten aangeschoven kregen, honger maakt rauwe bonen zoet. Nog een marble. En toen, terwijl Sera, door haar title als enige geschikt bevonden de beeldschone Janette te bezoeken, daar naar binnen ging, vond de Duke ineens een handje cashewnoten. En een bord pasta, en wat gebakken parelhoenders, en een grote Pastei de Surprise, wat gerookte hammen, enzovoort. Dat hielp aanzienlijk. Het lukte gek genoeg niet wat van de reeruggen of pizza´s naar binnen te gooien, en hoewel wij langzamerhand wel een wat voldaner gevoel begonnen te krijgen, krijste Sera dat ze ook honger had. Nu, om een lang verhaal kort te maken: Ik stond op het punt de Prins of Punishment, Duke of Wellfare te slaan, want de wulpse Janette wilde slechts haar prins, maar ze was al weg voor ik kon reageren. Ik weet niet wat hij tegen haar heeft gezegd, maar ze rende weg als gestoken door een wesp. We zullen het er nog eens over hebben. Gelukkig vonden we ook parels bij de tempel van Fiaria en bij een tovenaar die Janette had gevangen. Zodat, toen we na een kort oponthoud met de Sjaak een 11–tal parels konden overhandigen aan een inderdaad wat aangeslagen Falordyl.
Wat wil je. Ik had bijna tranen in mijn ogen dat Janette in Falordyl inderdaad haar prins had gevonden en niet

van plan leek hem nog ooit los te laten. En hoe ze hem dan vast had!
Na die 11 parels ging het wel wat beter, en werden we in de kathedraal van Thrynn weer wakker. We hebben onze tijd weer uitstekend besteed.
Dat stomme white robe festival is voorbij. Helaas weet Molina niemand die echt een goede spell op de zwarte stukken kan casten. Ik heb een aanklacht ingediend tegen Moerab.

Saturday 2004 03 27 Daz (ca 23 februari 765)
Inside the mind of Falordil.
Again, Robin was absent. Folmer started playing Abu the red wizard.
The party was getting more and more annoyed by the white robes. Gladan, Sjaak, Baah and Sjimmie had a dream about Falordil. He had been on his test for about five days, and noone was telling the party anything. Even after being charmed, Gladan believed something was wrong. Maybe he's finally getting some common sense. A new arrival, Abu Sahib, told them about the tower of Faraday.
When they went to the grand cathedral of Thrynn, they met padre Amaro, who might be able to help. The party had a brief sight of the anti-alcoholics-group, and were then given a bath and a spell. They entered Falordil's dreamworld.
The dreamworld was fantastic. There was dripping blood, warded doors, pearls before swine, wizards with masks and whips, old men telling tales, armies besieging walls and towers, dogfathers, undead pygmies, berserk princesses, striped wizards, wizards riding statues, polymorphing, four days fasting, black, white and red temples, blind-feeling, the marble in the oatmeal, abra-cadabra, people being buried alive, princesses waiting to be rescued, wannabe-princes in abundance, food in abundance, jealousy, hardship for the clergy, "Thievery! THIEVERY!!! Evil! EVIL!!!", invincible opponents, walls of bone, and 11 little pearls on top of a tower. There was also a lake, but that was nigh unreachable.
Note 1: Once upon a time, the dwarves tunneled into the ocean, The ocean was almost drained, but the gods wouldn't allow it, so they made a plug, and blocked the flow. At that place, there are no more currents, and that's the deepest part of the ocean. A great treasure is hidden there.
Note 2: Robertiño is one of the three wizards in charge of the tests. He is also the one that first dispelled Fabian.
Note 2: The tower of Faraday, or Faraway, is a story to scare young wizards. According to the tale, mages who cannot control their magic are locked in the tower, forever unable to get out. The story is not known in Salmania.



040411 (ca 25 februari 765 (Kurt: summer 765))
Ogrima plat, boodschap van Moerab

Met mijn nieuwe sloep (de Klauwhamer) zijn we naar Moerab op zoek gegaan.
We besloten boven Marabië langs te varen, en al snel vonden we Ogrima dat aangevallen was door Moerab´s vloot. De sukkels hadden een galleon van Salmanië laten verschalken.
Het enige lichtpuntje was dat we nu wisten hoe het schip eruit zag. Met een zeemeermin met een doodshoofd erop. Iedereen rende alle kanten op maar ik bleef kalm en vroeg de gouverneur (Mendez) van die streek hoe het in z´n werk was gegaan. Heel simpel. Moerab was gekomen, had geprobeerd de haven in te varen, ondanks de kettingen die daar gespannen zijn, en had met grote stenen kruiken hel en verderf gezaaid.
Bijna hadden wij daarvan nog de schuld gekregen. Al snel kwamen we erachter dat Moerab minder dan twee weken terug wat monsters aan de kust had achtergelaten die daar bijna Arniaanse toestanden veroorzaakten.

De harpijen waren zo plat, maar die bleken een wat minder prettige boodschap van Moerab te dragen. Hij hoopt me zwaard tegen zwaard te bevechten.

Ik hoop dat hij harpoon tegen sabre ook goed vindt, want ik zie niets in zwaard. Hij meent sportief te zijn geweest, ook tegen Shores, en verwacht van mij hetzelfde.
Natuurlijk ben ik heilig van plan hem met net zoveel respect te behandelen als hij Shores heeft getoond. En de kustbewoners hier, en de Ogrimaten, en de Malena, en wie nog meer zij.

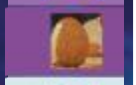
Hij lijkt onze krachten nog te onderschatten, en dat zal hem opbreken. En met een beetje mazzel àfbreken. Als wij de spell zien te verbreken.

Sunday 2004 04 11 Daz **(ca 25 februari 765 (Kurt: summer 765))**
letter from Murab

Harald and Casper were absent due to easter.
The party set sail in the Klauwhamer, towards Ogrima. Rumour had it that Ogrima had been attacked by five ships that sunk the galleon Valiant. Now the port was being guarded by another Salmanian galleon.
King Habakuk was invited by governor Mendez, a highly sophisticated man of small stature, but many medals. The governor offered all the help he could give. In the end, his grand vizier disclosed all his information, while the governor sent a special rope, to hang Murab with. The grandvizier is white robe Antonio, whose contract will be finished when the winter comes. Antonio can't wait.
In the meantime, Sjaak was ordered by inspector Micao of interpol to investigate some monster attacks near the coast of Al-Mraia. The governor had ordered the harbour guarded by all ships, so interpol was unable to send an expedition. Micao wears brigandine armour.
The monsters were three harpy-like creatures. They attacked and were defeated. On the ankle of one of the beasts, a magical tube was found, with a letter from Murab.
A sailor of the Valiant described the figurehead of one of the attacking barques. It portrayed a mermaid with a skull head. apparently, it dominated the scene the sailor watched. Scrying for the figurehead, Abu found a ship, the Joyful, that sailed in a storm near a rocky coast. Later, it was seen in the port of El-Petar. The Klauwhamer is now on its way there.

The letter from Murab:
Dear adversary,
I have enjoyed watching you defeat my summoned help. It was awesome. I'd say our war is coming along nicely. Soon, we will do battle ship to ship, and sword to sword, if you be a man.
As you see, I do not have the need to mock you. I think it is wise to treat one's enemies with respect. As should you, really, your majesty. Have I not condoned the actions of Shoars for years? Have I not left him alone, until the insults became unbearable? Methinks I have been very sporting so far.
However, I feel compelled to issue a warning at this time. No more quarter shall be given. I will fight this war of ours to the best of my abilities. Be assured, your head will sink to the bottom of the seas, may it join the treasure that lies there, able to see but unable to touch, for ever and ever.
Yours truly,
Murab

040411 Abu **(ca 25 februari 765 (Kurt: summer 765))**
Verslag Aboe 11-4-2004
Het is weer zover. Ik ben in het volgende land aangekomen dat niet door gekwalificeerde mensen wordt bestuurd. Maar hier gaat dat nog veel verder. Zelfs de avonturiers hebben hier een koning, Koning Sjimmie. Ze hebben wel een soort wizard gilde. Maar die zijn zo mogelijk nog minder verantwoordelijk dan de koningen. Wat een prutsers. Ze zouden een test afnemen bij Falordil. Maar dat ging dus helemaal fout. Gulukkig heb ik hem nog kunnen redden. Toen ik de verantwoordelijke een berisping wilde geven gaf hij niet thuis. En daarna was hij op vakantie. Als de wizards hier geen verantwoordelijkheid afleggen aan hun gelijken is het hek van de dam, weten ze dan niet dat je als wizard het goede voorbeeld moet geven. Het is dat ze hier waarschijnlijk niet weten wat een duel is, maar ik had hem bijna uitgedaagd als ik hem had kunnen



vinden.
Nu de zaken van de koning. Hij heeft een soort oorlog met een piratenkoning. Het is dus de strijd van koning Sjimmie tegen koning Murab. De koningen hebben hun gekroonde hoofden gebroken over de listen die ze voor elkaar verzinnen. Het lijkt erop dat de beide gekroonden zich niet zouden kunnen redden zonder hun wizards. Zo heeft de wizard van Sjimmie die hij grootvizier noemt een plan verzonnen met benen schaakstukken. De wizard van Murab, ik vraag me af hoe hij hem noemt, maar het is vast ook belachelijk, had een plan verzonnen om ons te laten vechten tegen een aantal summonables. Ik heb me maar een beetje ingehouden omdat ik niet meteen mijn arsenaal wilde prijsgeven. De rest ging echter voluit aan de slag.
Ik houd mijn hart vast wat de volgende zet van de wizard van Murab. Ik hoop dat ik mijn invloed kan laten gelden als ons volgende plan aan de orde komt.

040424 (ca 25 september 765)
El-Pethar, Sera ondervraagd, gered uit gevangenis, weg met de Joyfull

In El Pethar was het ook al zo droevig gesteld. Aoe had ons fijn even op het verkeerde spoor gezet. We hebben er niet eens voet aan wal kunnen zetten voordat we de haven werden uitgejaagd. Lekker handig. Kijk dan ook goed! Iedereen ging direct zijn eigen gang, zodat in plaats van als helden te worden onthaald, voorzien van advies en zonder bloed aan onze handen, we nu bekend staan als Sjimmie de Verschrikkelijke (en ongetwijfeld "Schrik der Sleuteldragers" en "Menace of Merchants").
En dat terwijl ik volledig voor dubbelchecken en communicatie ben, en nota bene tegen piraterij! Zo wordt het natuurlijk wel steeds moeilijker, met alle Salmanische schepen ook nog achter ons aan.

Eigenlijk zat er niets anders op dan terug te keren en ons excuus aan te bieden, en schadevergoeding te dokken. Maar goed. Ze hadden Sera op de bank. Hoe die daar terecht is gekomen is mij tot de dag van vandaag een volledig raadsel, al is mij wel zoveel duidelijk: Niemand zo goedaardig als Sera zich voordoet loopt weg uit een klooster. Geen tijd om te praten. De arme vrouw leek me niet opgewassen tegen zoveel geweld.
We zullen overigens voorzorgsmaatregelen moeten treffen voor als we Moerab treffen in z´n hart.

Het kon niet anders dan alle gevangenen bevrijden. Het was onmogelijk zonder zware verliezen (van hun kant) de stad uit te komen. Waarom iemand op het vreemde idee kwam juist Sera te willen ondervragen gaat mij boven mijn pet, en ik heb er flink de pee over in dat we op deze manier aan deze overigens heel behoorlijke boot (de Joyful) zijn gekomen.

Saturday 2004 04 24 Daz (ca 25 september 765)
Sera caught
The party followed the Joyful to El-Petar. However, they met trouble almost immediately. The ship was docked at a private dock, opposite the city harbour. Falordil and Abu checked it out, but things didn't seem to fit. In the mean time, Sera got herself arrested for trying to aid a fugitive. And Sjaak and Gladan had a hard time communicating with the 'city guard', a bunch of tattooed guys who don't speak Salmanian.
Abu and Falordil got back just in time to see the beginning of a fight with the guard, who seem to worship Erin. The Klauwhamer cast off, and drifted to the middle of the harbour. Other Salmanian ships somehow heard a rumour that they were about to be attacked, and they cast off as well.
The party, very high-profile, attacked the Joyful. The house where it was docked was sealed up, but the party's attack was unstoppable. After sacking the house, the Joyful was taken. In the mean time, Sera was being interrogated in prison.
When the two ships set off, the party saw another pair of ships approaching, navy ships. They ran, sailing right past the fortress on the rock, temporarily disabling their pursuers. When they were safe, they noticed Sera was missing.
Sera met another prisoner while she was being tortured, a man called Franciscus. She told her captor many things about the party, questions that cost her two crushed fingers. However, just before she was to be branded, she was rescued by the party who stormed the fortress.

The followers of Erin wear green trousers, and guard the city by day. The guard of Hankoch wear red trousers, and guard by night. An important priest of Erin was killed by a phantasmal killer snake. The party also rescued 6 Salmanian sailors.

040424 Sera (ca 25 september 765)

El-Petar (Why is it that you make me go through all of this, Lady of Pure Water)

Ugh!... What IS it with men and their vessels nowadays? Are they trying to compensate for something? “Geez, mister, that’s a really big boat…. Ship, excuse me.”…. Oh, come on! It’s blue with stripes and it floats. Still… this one seems to be more important than the usual wood and sails. It was important enough to have me locked up and tortured over. Left me with two smashed up fingers, it did.. AND I broke a nail!

And to think that this day didn’t start off too bad at all. The entire crew of the “Klauwhamer” finally made it to El Petar in one piece, and the sun was shining. The port was recovering from an attack, but things seemed safe enough, now. We even learned that the ship we’re after was actually in port. Lucky us. But noooooo, I’d rather leave the group to go to this ship and tried to find a place to bring worship to You, Your Holiness. But apparently You weren’t to appreciative of that, for it was then that everything went wrong. I tried to help a man, and hid him from an angry force. Well, that just left me locked up myself, didn’t it. On the positive side, we were safe behind bars when all hell broke loose back at the port, as we could see through the tiny opening in the wall they referred to as window. But they didn’t leave it at that. No, the authorities of El Petar, who apparently made friends with my new king’s nemesis, needed some answers to some questions. And believe you me, they were quite convincing at it. They nearly broke me in there. All the conversation I had was with a raving masochistic lunatic, who enjoyed watching me suffer, wishing everything had been inflicted on him.

Why is it that you make me go through all of this, Lady of Pure Water. Is this a test? Have I not always been your faithful servant? Did I not lead my life pure and virtuous, resisting temptation? Have I not tried to pass your wisdom to others, like the thankful redeemed souls in the dungeons of El Petar? Then please, tell me, why is it that you do this? It is for you that I’m doing this, Merciful Mother – that night I left the convent – to find answers for what happened that night, which seems by now so long ago.

Luckily I seem to have made some friends who did come to my aid, just about when I was to get scorched, and we narrowly escaped after all. To be honest, I was hoping that you would step in a little earlier. Makes you wonder, doesn’t it?

Saturday 2004 05 22 Daz (ca 29 september 765)

In memoriam Abu Sahib

A few days west of El-Petar, the party recuperated in a small bay. Ditching the Klauwhamer, the party needed a crude still to purify their rum, to baptize the Joyful with a new name. Also, the Joyful’s figurehead was changed to a likeness of Thrynn.
Sera had a crisis of faith. She found it hard to understand the ways of Thrynn, her mistress. Franciscus, the priest she met in prison, tried to help but it didn’t help much.
Following the small stream, Abu and Gladan found the ruins of a small settlement. It looked like it was attacked by assailants who use weapons. They found nothing of significance. The next day the party went back, and Falordil found a half-buried chest. He told the rest nothing, but came back early the next morning, together with Abu. They opened the chest, but were protected from the resulting fireball. Inside the chest was a black cross, covered by a bible of Misha.
The rest of the party woke up from the trap, and went to help. They were intercepted by a group of kobolds, who kept them busy until they heard a dragon approaching.
Dramatic pause.
The dragon used its breath, but Falordil cast a web, and the dragon went down. Baah charged, being the only fighter unaffected by the debilitating breath weapon. Abu used another fireball, which made him visible again, and the dragon turned towards him. He got eaten, but not without doing some major damage with his fire shield. Then Baah finished the job with his wand of

shocking grasp.
The cross proved to be evil. The bible appeared to shield it. The dragon's hide rotted before it could be treated. Only individual scales were looted. The party is preparing to find its lair.

040605 (ca 15 oktober 765)
Draak is reeds verslagen, black cross is reeds gevonden, drakenschat, Sphinx bevrijd, en gehoord waar de lair van Moerab was, interesse in zwarte kruis.

The Legend Continues…

Helaas heeft Aoe het niet lang volgehouden tegen de draak. Tot Onze stomme verbazing wilde hij worden verbrand, en tot Onze nog stommere verbazing deden ze dat dan ook braaf. Maar tot Onze stomste verbazing was daar ineens Appie. In zijn geheel! Een matig groot mannetje dat natuurlijk Marabisch spreekt, en niet bang is Ons tot in Onze ziel te beledigen. Vooralsnog konden Wij hartelijk om hem lachen, al is humor natuurlijk niet altijd even amusant.

Door al dat vuur werden natuurlijk alle vijanden van grote afstand aangetrokken. Zo ook horden gevaarlijke witte pygmeeën die met vuur speelden. Dat hebben ze natuurlijk moeten weten, en na enig speurwerk vonden Wij al snel de grot waarin de pygmeeën hun verderfelijk werk aan het doen waren. In een poging de rest van de party te beschermen tegen een tiental zeer dodelijke slangen, werden Wij zelf gebeten. Maar We verbeten de pijn en lieten gelukkig niets merken.

Indachtig de aanval op de Lich in Magri hadden wij al bijna het monster in de kooi gedood, nog voordat Wij de pygmeeën hadden vermorzeld.
Gelukkig zagen Wij op tijd Onze fout in, en kon de dankbare sfinx één belangrijke vraag voor Ons beantwoorden.
Wij hadden willen vragen hoe het precies komt dat sfinxen alle vragen kunnen beantwoorden, maar Wij bedachten Ons nog iets slimmers. We hebben het meeste kans Moerab te vinden op een onzichtbaar eiland, dat niet te vinden is als je niet weet waar het is, één dag ten zuiden van Hial, in de Devil´s Tower.

Is dat weer zo´n obvious list om argeloze avonturiers in de lair met 1001 traps te lokken? Denkt Moerab soms dat Wij bevreesd zijn voor een paar waardeloze vallen, denkt hij dat Wij erin zullen trappen? Wij zullen hèm eens een lesje leren! Wij zijn er altijd van uit gegaan dat we Moerab alleen schip tot schip konden bevechten. Met een wonderschip als hij schijnt te hebben, het legendarische schip van Midnight, hadden Wij daar toch zo Onze twijfels bij.
Eén foute manoeuvre en je bent de klos. En je gaat. Met man en muis. Wie niet kan zwemmen heeft het eigenlijk nog het makkelijkst! Die gaan gewoon dood! En wie kan zwemmen wordt overgoten met hete olie. En gaat dan dood. En anderen worden waarschijnlijk achterna gezeten door één of ander verschrikkelijk zeemonster dat onder z´n schip hangt. En gaan heel erg dood. En wie wegvliegt wordt achterna gezeten door een papagaai die magic missiles cast, en een djinni die powerwords in je oor fluistert. Wegvliegen is geen optie. Hand to hand combat, ook zo´n wassen neus! Hij is niet te raken! Alleen met speciale wapens, en als hij je vangt, nou dan kan hij z´n gevallen crew weer vervangen. Wij hebben dat natuurlijk nooit met zoveel woorden gezegd omdat Wij niet steeds zo zwartgallig willen overkomen, maar zoals Wij al zeiden: seacombat staat Ons nu net met Moerab niet speciaal zo aan…

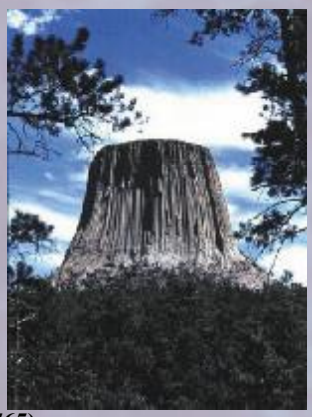
Gelukkig is dat nu ook niet meer aan de orde. Wij zijn juist heel goed op landtochten. We kunnen met groot gemak een pand binnendringen, de gevangenen bevrijden, en er weer vandoor gaan, dus Wij zien geen enkele reden dat we niet met groot gemak het pand binnendringen, Moerab schaken (huh huh), en er weer vandoor gaan. Zelfs als het pand luistert naar de naam Devil´s Tower. De sfinx bracht inderdaad goed nieuws met z´n antwoord. Gelukkig heeft geen van de anderen dat in die mate in de gaten.

De sfinx die daar 10 jaar had gezeten kon weer gaan. Eigenlijk zou het Ons niet verbazen als Moerab ook iets met die draak en sfinx te maken had. De Sfinx gaf aan nog meer vragen te willen beantwoorden, als Wij dan eerst even een raadseltje oplosten waar meneer al tien jaar op heeft zitten broeden. Overigens schijnt het verstandig te zijn de raadseltjes even serieus in overweging te nemen voordat je overhaast een wel heel grappig, maar wellicht niet correct antwoord geeft.

Nu was het echter zo, dat de sfinx voor één ding wèl een tweede vraag gratis weg mocht geven (van wie eigenlijk?). Als we namelijk het zwarte kruis, dat de draak zo graag wilde hebben, aan de Sfinx zouden geven. Maar omdat Wij van Onszelf al voldoende wijsheid en intelligentie bezitten om de meest moeilijke vragen te beantwoorden, en omdat we eigenlijk niet zomaar dat kruis aan de eerste de beste willen geven, zonder dat we erachter komen wat die ermee gaat doen, besloten Wij geen tweede vraag te stellen, maar ons bezig te gaan houden met de schatverdeling. Er was een mooie glaive. Die wilde Sera liever niet hebben. Ongehoorde hoeveelheden schatten, kronen, wapens en kisten. De ene kist nog mooier dan de andere. De kleinste man onder ons zagen Wij groeien in de schatten tot grote hoogte. De Prins en Duke was al druk in de weer met een inventarisatie. Eindelijk een schip vol. Maar wat nu?

Saturday 2004 06 05 Daz (ca 15 oktober 765)
The sphinx caught

New character: Ap, by Folmer. Absent: Harald.
The night after Abu's remains were burned, the party was attacked by several small goblinoids who wanted to burn the Joyful and Baah's distillation device. They were defeated, and the next morning the party went looking for the dragon's lair. It took them only a litle while to locate the entrance the goblins used, due to Ap's reconnaissance and Falordil's domination-spell, and they went in.
Almost immediately, Sjimmie fell down a hole into a pit with snakes. He was hauled out after being bitten by several of the beasties. Through the door, people came into a room that seemed designed at the end of a boulder-ramp. Uncertain how to proceed, but of course totally unafraid of any boulders, the party turned back.
In the end, the party entered the dragon's lair from above, through the exit the dragon had probably used itself. In the cave, a group of the goblinoids had appropriated the dragon's treasure. A fight ensued, and the party won. They also freed a beast that was locked inside a hanging cage. The beast was a winged sphinx.
The sphinx found it within the rules to answer one question, so he told king Sjimmie where Murab could probably be found. His headquarters is in the Devil's tower, on an island off the coast of Hiyal. The sphinx was freed. For every next answer, someone would have to answer a riddle, or die. Alternatively, he could answer a question in return for the magical cross.



040605 Gladan (ca 15 oktober 765)
Het was een heugelijke dag.

Mijn koning heeft in al zijn wijsheid besloten me tot Prins te slaan. Voortaan zal ik door het leven gaan als Prins Gladan van Crown Hill.

De avond voordat we op zoek zouden gaan naar de schat van de draak die we verslagen hadden, kwam er een olijk mannetje het kamp binnengelopen, hij bleek acteur te zijn, gespecialiseerd in de rol van Romeo, die volgens mij echt groter was. Hij bleek
gevangen genomen te zijn door een stel slavenhalers en van origine afkomstig uit Salmanië.

Het eerste waar hij mee begon was het beledigen van de koning, die in zijn grote wijsheid besloot het mannetje niet te straffen.

Die nacht werden we aangevallen door groepen kobolds, die het op het schip voorzien hadden, gelukkig wisten we de aanval af te slaan, het schip te redden en zelfs 1 van die nare mannetjes gevangen te nemen. Onze hofmagiër weet gelukkig wel raad met dat soort wezens en zo vonden we de ingang tot hun grot.

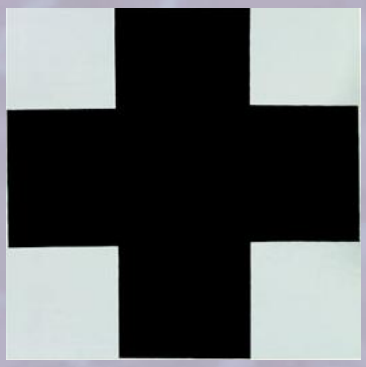
De kobold kreeg het echter nog wel voor elkaar om onze koning in een val te laten lopen. Helaas was hij niet in staat om nog goed te richten en kreeg ik zijn harpoen tussen mijn plaatstaal.

Uiteindelijk bleek dit niet de weg te zijn naar de grote schat en via Falordil konden we de weg gelukkig nog vinden.
De schat bleek bewaakt door een groep grote kobolds en de kleinere variant. Niet lang daarna ben ik even het bewustzijn verloren toen er een grote bal vuur op me af kwam. Nu weet ik tenminste ook hoe onze koning en BA zich voelden.
Sera bleek me weer bij gekregen te hebben, die daarna neergestoken werd door zo'n verachtelijk mannetje en ik een hele tijd bezig ben geweest met het verzorgen en beschermen van haar.

De schat was groot en we zullen nog wel even bezig zijn met het uitzoeken van de waardevolle spullen.

040619 (ca 1 november 765)
Finaal aanvalsplan Moerab, schat–indentificatie

Om uit te vinden welke potion wat doet is een verbazingwekkend simpele methode.
Je drinkt ervan! Dan kijk of voel je wat er gebeurt. Zo identificeerde Falordyl de ene potion na de andere. Ik gaf op enig moment op. Maar goed. Falordyl doet wel meer rare dingen. Na enige uren teruggetrokken te zijn met bijna de gehele schat ligt hij dan ineens weer out op de vloer, in de gelukkige wetenschap van waardevolle informatie over de gevonden schatten.



Van sommigen raad je zo al dat ze niet deugen.
zoals het kruis dat zwart/wit uitstraalt (onder een rokende bijbel), maar van sommigen raad je nooit hoe het zit (zoals bijvoorbeeld bij mijn helm).
De enorme schat die we buit maakten stelde Ons in staat een fysiek deel schuld af te lossen voor het slippertje in El-Pethar.
Maar goed.

Eerst het goede of eerst het slechte nieuws?

Eerst maar het slechte:
–op Moerab is The Heart of Stone gecast.
–dat is een zéér lastige spreuk, die nota bene alleen op de caster werkt
–misschien is Moerab wel een zeer behendige magiër
–hij heeft banden met de Casagrandes
–hij heeft The Heart of the Ocean en dus ook altijd goede wind
–hij heeft het legendarisch schip van Goodnight Raven
–hij is onverslaanbaar gebleken in single combat
–hij voert 12 kapiteins aan
–enige gevaarlijke medestanders van hem zijn:
–een hoge level necromancer (Zhivago) die misschien dan wel minder necromantisch is dan algemeen aangenomen, maar toch zeer behendig.

–een Luitenant met dubble spear, de enige die hij heeft laten leven na single combat.
–de papagaai of death
–weet misschien al dat we z´n been hebben (oh ja? Hoe dan) waarmee we hem gaan aanvallen.
–is op thuisbasis en heeft daar de voordelen van
–en in z´n thuishaven, met alle voordelen van dien.

Ik geef toe, dat klinkt allemaal niet zo heel erg gunstig.

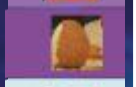
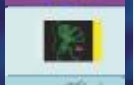
Maar het goede nieuws is:

–wij weten exact waar hij zich bevindt.
–we hebben wapens waarmee we hem zeer waarschijnlijk wel kunnen raken, zelfs al zou hij weten dat we dat van plan zijn.
–we hebben de mogelijkheid hem te treffen zonder dat hij ons nog kan raken, door de king en queen te beheksen
–hij waant zich misschien wel veilig in z´n eigen lair
–we kunnen de reuzen vragen ons te assisteren, en die zullen reageren
–we hebben kersenpitten
–de spreuk Stone to Flesh zou wel eens een zeer dodelijke voor hem kunnen zijn
–we hebben een scroll Stone To Flesh, en iemand die dat kan lezen
–z´n gevaarlijke necromancer is misschien niet zo een gevaarlijke necromancer
–met een beetje mazzel hadden de Casagrandes ook een slecht plan voor Moerab, wat hij te weten is gekomen. (is er niet een schip met library ergens gezonken?)
–hij heeft overal vijanden, ook zeer machtige
–we hebben een goed vermoeden dat de houten poot voor een belangrijk deel z´n evenwicht bepaald
–op het land heb je niets aan je schip, hoe goed het ook is
–er zijn spreuken die door de Heart of Stone heen beuken (fire)
–hij is schathemels rijk en heeft ongelofelijk veel verzameld.

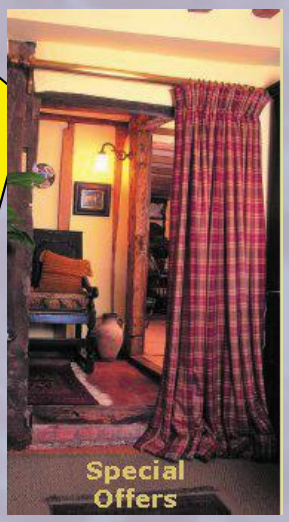
Het aanvalsplan is dus als volgt:
We dumpen het extra gewicht van de nieuwe schatten (gewoon een kaartje en een kruisje, en later op komen halen).
We bereiden een geschikte spreuk voor voor op de zwarte koning en koningin
We varen om Marabië heen, luidkeels zoekend naar Moerab.
Vlak bij Hial varen we ´s nachts ineens naar het zuiden, zodat we in de nacht van de volgende dag op het eiland aan kunnen komen.
We roepen daar de hulp in van de reuzen bij Halfweg.
Misschien kunnen die reuzen ons in het donker gidsen, zodat we ongezien op het eiland kunnen aankomen.
Daarna lijkt het Ons het verstandigst de reuzen een poging te laten doen de schepen in de haven onklaar te maken (rigging laten knappen, roeren breken, rum laten weglopen)
Terwijl wij een ingang zoeken de Devil´s Tower in.
Moerab daar vinden, en voor hij echt door heeft wat hem overkomt
De spreuk op de koning gooien
En eventueel op de koningin
In gevecht met hem treden
In eerste instantie richten op houten been
Falordyl de kans geven een Stone to Flesh op hem te casten
Ondertussen oppassen wie je voor je hebt, de wizard schijnt goed te zijn in gedaante veranderingen
De schat inpakken, het schip van Goodnight meenemen en klaar is kees.

Saturday 2004 06 19 Daz**(ca 1 november 765)**
identification

Absent: Folmer and Harald.
On this day, nothing much happened, except for identification of magic items. After that, we watched football.

040703 (ca 5 dec 765)
Twinpeaks, verraden door Ab.



Sera wilde maar weten wat er achter het spr. kijntje zat. En ja hoor, de dames van liefde zieden. En Sera er dus vijna tussen...

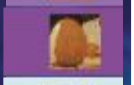
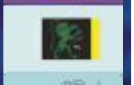
Ach, misschien maakt het nog niet eens zoveel uit. Ik word wel vaker mis begrepen. Het enige is dat we, hoewel we zonder bekendheid door TwinPeaks konden lopen, zonder speciaal gevaar dat Moerab van ons zou horen, nu duidelijk her– en bekend zijn, met alle ins en outs. De hond heeft iedereen wakker gemaakt! Moerab heeft nu in elk geval ook nog het voordeel van de waarschuwing. Ik zei al dat geestigheid ook een keertje ophoudt. En mocht ik de lafaard nog een keertje tegenkomen, moet hij wel een verdomd goed excuus hebben, om de plank te ontlopen. One seconds of fame and 100 of pain.

Langzamerhand kunnen we in het geval van Sera wel van een ervaringsdeskundige spreken. In elk geval op sommig gebied. Ik snap niet dat de orde toelaat dat leden daarvan iedereen het hoofd op hol laten slaan.

040703 Daz notities.

3rd augustus = Henk's day
Kernak-Dûm
clan Kernak: 67 dwarves, clan Stonewall: 11-6, clan Gabor: 8, clan Zerpent: 43
Ibraïm clan Kernak: sage about drow/ rotsluipers, priest of Moradin
locksmiths' guild: 5 dwarves, guildmaster has a dead apprentice in Gabor-dok
apprenticeship is 20 years
Dwarven strongholds "-Dûm" are homes, "-Dok" are mines.
Gabor-Dok
where the party met the orc
32 dwarves, clan Gabor: 22 dwarves of 40, clan Blitzkrieg: 10 dwarves of 25
Heinrich-Dok
King Heino clan Heinrich
mine: tin + turquoise
clan Heinrich: 15 dwarves, 13 male, 2 female
Clan Stonewall
clancraft stonemasonry + set traps
5 dwarves in Kernak-Dûm, Ibraïm + wife + 3 sons
+6 dwarves with Henk: Jackson (F5), Jürgen (f3, per 15), 2 F3's with axes, 2 F3's with maces
Birthdays:
king of Salmania: 14-11
princess Elegançia: 6-3
Don Trapatoni of Tresare: 11-7
Nonactis: 7-2
Duke of Calendar: 11-9
King of Bressia: 16-6
Guzman Jesus ... Oliveira
sir Bran, son: Sharman
Sharman is goth berserker, leads young men
F10, hp: 90, att: 2 (long sword, 1d10+6), to hit +14
long sword 'Aliban': +2, +5 vs. shapechangers, chaotic-good
horn of fog, bag with heart of sinner (call lightning), skin of the manticore (AC 17)
Rhabdomancy spells: dragon 229
Fireworks spells: dragon 227
To do-list:
Character-sheets of Elsa and Paolo
Lineage of family Daveringen of Beereburg (heraldic sign is 3 gold crowns on blue field)
map of treasure: Ragnar-Dok, Gothic names, coast
History of Pieter's sword: Aliban
Contract Amos-Fernik: money, home, children, clancraft, dowry (1,000 gp)
Paolo: lance, long sword, Horse-riding, etiquette
Sonya: sabre
Aron: morning star, light crossbow (14 bolts)
Virat
1 day north of Bhavria
armsmaster: Zinedine
Miranda's sacrifices:
1. camel (to hit +2, 3 HD, AC 13, 1d4, spit)
2. small goblin
3. fire salamander (to hit +0, 1 HD, AC 11, 1d4)
4. 1 scro + 10 regenerating goblins 5. blind

dark elf (to hit +4, 7 HD, AC 10, 1d6/1d6)
6. marabian fighter (to hit +4, 5 HD, AC 13, 1d4)
7. Maharan El-Neb (to hit +1, 4 HD, AC 11, 1d2)
8. random citizen (to hit +0, 1 HD, AC 10, 1d2)
9. goat (to hit +1, 1+2 HD, AC 13, 1d3)
inventor Penter Soli
located on a hill northeast of the Shield mountains, next to a fertile valley peopled by a human village.
inventions:
animating human remains, eyepiece to see in the dark (real eyes inside), helicopter, tramline/ skilift, lead to gold, scorpion crawlers, gunpowder, plans for a submarine, room-sized model of the sphere
Former apprentice Felmèstan, leads several gnoll tribes
book of instruction of owlbear-breeding
spellbook: charm person, web, blindness
6 bards in Magri:
Gionivanni dela Rossa
Romario Piccolo, Santero (from the island of Petit Caribe)
le Grand Canard (performed for the king that went crazy under Leonardo)
Toronero (skinny)
Ramses Carabinieri (from far away)
Known spells from clano Casagrande
1: fire burst, metamorphose liquids, patternweave, detect phase, expeditious retreat, protection from vermin, circle
2: Hornung's baneful deflector, Maximilian's earthen grasp, past life, ride the wind, sense shifting, moon rune, wall of gloom
3: alacrity, Alamir's fundamental breakdown, fool's speech, fireflow, wizard sight, bands of Sirellyn, lesser sign of sealing, solvent of corrosion, wall of water
4: locate creature, mask of death, thunder staff, turn pebble to boulder, unluck, conjure elemental-kin
the Blue wizard
dabbles in things with gems, somewhere north of the shield mountains
1: enlarge, grease
Clint (F6/T6)
str 15, dex 18, con 12, int 12, wis 15, cha 17, per 18
AC 17, HP: 72, thieving: pp 30, ol 25, frt 45, ms 105, hs 105, dn 45, cw 80, eb 0
club, heavy crossbow, common, tracking (+focus), rope use, animal lore, observation, horse-riding, hunting, set snares
not up to date
for 2000 12 20 wednesday
Hank: father of
Martin Williams + Rosa (rip): parents of
1: Martin: + Eugenie => parents of Terence, Martin, Natalie (maid: Maria, butler: Niles)
2: Maria: + Robin => parents of Arthur, Wendy, Martin
Onyl
merchant in Calendar, has book with dwarven names
Jandor
large, broad, red hair, goatee
evil enchanter
1: charm person, magic missile, shield
2: ray of enfeeblement, mirror image, hypnotic pattern, fog cloud
3: fireball, Leomund's tiny hut, illusionary script, monster summoning I
4: monster summoning II
The lord of Trice is sir Orsino.
Diego Nesta diMagri
children: Toti (m), Zoff (m), Andrea (f), Baresi (m)
Andrea is married to Augustinus
White robe test:
ruby (heart), pearl (perfection), emerald (protection), topaz (direction), diamond (structure)
Ueber-Salmanians
priest (of Krastona): Sven Swansen
fighters: Tofting, Matteus
families in Magri
di Carboni
di Starri
Toronto
Judge Kraxi, captain Elli of the guard
adventuring parties
clan Razorblade: Vertigo, 756
spice girls: Caralla, 756
Old holy site near Paprika
outer circle of stones, some still connected, inner circle, only one on front still connected
cabin in the center, symbols above the door: ermine, apple (crossed), bull (crossed), axe (crossed), spear-thrower
West of Bhavria:
Wim Landheer
Berlage (in old hacienda)
Trollstone
DiSotto: first family, start of the town
Balboa: noble family to the west
Ghorghor's dieno
7 HD, AC 16, to hit +9, horn 1d8+5, trampling 4d6, kick 2d4
Locksmiths in Bhavria

vonVaupel Klein (dwarf), Lipps (royal locksmith), Basilocum (gnome), Siel
Grozny - purifying storm
Opritsjnina - terror
Sign of clano Tiramisu: crossed arrow and sickle
Wizards from the orc-wood:
Ilias clano Nonactis, apprentice Marcus
Drie koningen gestorven in de strijd,
verzegelen de vrede tot in de eeuwigheid,
hun graven ongeschonden door de tijd.
Three kings, dead in strife
unscathed, their tombs survive
peace is sealed, all time and life
Torido:
760, river is low
inn: fair warrior, Aleana, Maple way,
Quietshore lane, cpt. Luciano, hawk patrol,
iron is traded over the river, master Enoch,
played module: A darkness gathering
Abri
half a day north of Tresare, headquarters of the Holy Lance.
In the spring of 762, Augustinus introduced BA.
The island of Aragnese, at the mouth of the Dragonflow

Ponte Firago
village of Tiramisu near orcwood
On 761 08 17, the disciple blew up 2 Salmanian flagships
Outpost: esposta grassa
Zhukov
ambassador from Tsai to Bhavria
Bhavria
Orsinio wrote the play about Kholkov
Temples: Misha, Tax, Sryn, Reorx
Shrines: Elowan, Raman, Fiaria
King's lord high chancellor: Rod
Master of the revels: lord Tilney
artist groups: Admiral's men, Four roses,
Fake hat (Milli vanilli) Philip Soussa: important playwright
Court wizard: Ritfeld
Gravestone: 'Jesus Berlage, 58-87' (2199 years old)
book of legends (1623 years eagle
Rod old, Cyrillic)
Drakkar
the Snitch
Daryanree the king
ship Al-Jazeera
Gypsy families:
fam. Croyzek: trade at manticore falls, gathering at Einzel in the spring
Near Calendar:
fam. Askaviç: Raisa ASkaviç - old woman/ crystal ball
fam. Dudek:
Raul Dudek was priest in the year of the plain-fires, was also hothead, defied the families, has money, created food
Sasci Dudek
fam. Sreniç
fam. Tomaas
The families have some sort of council once in every while, on a secret place that is always the same.
West: Milán - has route to Llasha
23-9: treaty with lizard men at Ferengi point
Sebastian dell Acapulco: white robe in Ogrima
not Maria: Fabian's girl in Ogrima
ship: the Cassandra
Asteria: heir of the navigator of the Unicorn, merchant, well-off
Antonio: white robe in -?
Mathsarella
Capitano del Fiero: captain of the -?
Alonzo: guardian of the ship
Société de Lumientes in Fjeldheim:
Garçia Lopez
miner dwarf: Keineig
Gilead: elf who maintains the forest road
Lorenzo: navigator of the unicorn
Don Pedro Schilacci diego Dasterno
painter of portrait: Raul
King's cousin: Gabrie Enrique Xavier, Parra del Cojonas, diego Trolstone
King's brother: Alejandro, Constantin Alonzo Parra, diego Santa Lucia (near forest)
the Dogfather

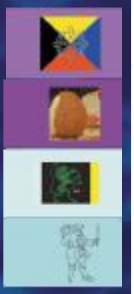
Freed and brought to Bhavria:
Johann Bolyev: carpenter, murderer
Nikita: waiter, broke- RIP
Yuri Kapan: youth, murderer- RIP
Jürgen clan Stichmek: dwarf miner, missing left leg
Jari: gnome, works as jeweler
king Daín clan tichmek
brother Bastían of Tax in Bhavria
Garamond: wizard of Bhavria
Niles: butler of adventurer's guild
Giles: Johnson: lord high chancellor of Bhavria
King Joseph II of Bhavria
Mark the gentle
armor of Dolph Lundgren (55 years old)
mirror (159 years old)
2002 06 01

Taníya (F2/W3)
18 hp, AC 16 (armor + dex), to hit +2 (short sword)
1: armor, delay image
2: timeslip
Barbarian warlord: Kámosé
sorceror, 5 stone giants
overrun town: Djorkeffi, with grave of Ramsis
(Scheherazade: wife of Ramsis)
beginning of tunnel: Bakarim
shield of Jotun
kings in tunnel: clan Heissenbach,
Otto clan Silverbone In Trollstone
trader: Dijoux
dwarves from Fjeldheim: Mehmed, Keineig and Scholl clan Hegemunde
dwarves from Trolstone: Karsten (RIP) and Jancker clan Diderich
Khazar trader: Gar
VII-th and X-th legion, general Bork, maestro Taffarel
elf: Thaliona (city hall-defiler)
inn: Al Ray (the king), where the 20 Bulgars are
cadet Raul Silva (F2), son of David Silva, bearer of Fjeld's mark
18 hp, AC 14 (studded leather + dex), to hit +2 (rapier)
The land wakes up
We cast and fed the shadows
The sleeping bridges welcome us
The road comes to an end

We have a fire to stop
A purpose, for our fellows
To keep the dawn from waking up
The bridges of our friends.

Thousands lay up gold within,
but no man made this house.
Spears past counting guard within,
but no man wards this house.
The Morning gate

Outer planes:
private B-276354
Angel: Trabiel
12 names in the temple on the Beastlands:
lord Blood, Horus, Loki, Coyote, Pan, Mordred, Lloth, Kurgan, dwarven name, Kali, Cu Chulainn, Quetzalcoatl
List of places in Tsai/ lake of mists:
Adler, Akva, Alenta (boar's head), Bazar, Beorad, Bhavria, Bressia, Burg Midye, Burg Steyr, Castle Shadowfax, Garin, Girion, Jenan, Kabarnok-Dûm, Kirovograd, Koshay, Ljeb, Luginy, Midye, Myr-a-cal, Nakatay, Outlook, Ozero, Rauna, Saalbach, Saleburg, Sciglia, Sertik, Soltsy, Topol, Tsjneva, Verdeburg, Vitar, Woicek, Yelantsy, Zivorsk
Halfway inns:
't Wilde schuim
Halfway Hilton
't Bronstige zeepaardje
Joram de Kraker:
feud with clano Tiramisu, charmed and mind-blanked
Tiramisu sold the
magical diary of Filippo Casagrande to Riana Fiordane
The wizard who explained that he was not accepting any offers from clano Casagrande is Versace Nonactis.
Mialeediyan
blue scales, cold breath weapon, fought by Elena Ossola
for some reason I added 'governors of the dwarven wall', could be Elena and Ossola are 2 separate names.
Lesta - elven naga-expert
Toril - elven wizard-hunter
Alessandra Perrini
Near notes about Bressia: Inn: 'General' in Topol
Rupert the bard
Lgo di Agua
Zwammende lantaarn



Saturday 2004 07 03 Daz (ca 5 dec 765)
Twin Peaks and Hiyal

Absent: Harald and Folmer.
After finally baptizing the Joyful into the Klauwhamer, the party sailed east and south along the coast, and stopped at the 'harbour' of Twin Peaks (translation of Mraian name). The harbour is a bay where several ships are anchored, and where some dozen fishing boats lie on the beach.
The party went with the crew of another ship towards the city. It sprawls around an oasis, with the twin peaks to the right of the city. In the bazaar, there is a great stone, with a hammer embedded in it. Apparently, the hammer imprisoned the lawlessness of the city in the stone. The person that put it there was some saint or prophet or other.
The part didn't run into any real trouble this time. They spent some time in an inn with

dancing girls, waterpipes and a lot of booze. Afterwards, they found a little square where Ap was doing impersonations of the party. He was quite insulting, and Sera ran after him. The rest went looking for her. During their search, Gladan ran in to the slave market, but nothing happened. In the end, the party left without trouble.
The Klauwhamer sailed to Hiyal, a big port with many ships. On a hill near the city, the party could see the bank of fog that apparently hides Murab's island. Ships have sailed through the fog with nothing happening, but other ships have simply disappeared. The natives think that the fog is the breath of some hideous monster caught beneath the sea, and the shoals that line it are its teeth. The party is preparing to meet Murab.

040717 (ca 10 februari 766)
Vlak in de buurt van Devil´s Peak, achtervolgd door schip

De dag begon eenvoudig met besluiten dat we nu dan toch echt Moerab aan gaan vallen. Helaas bleek al snel dat een schip ons aan het achtervolgen was, en naar ik heb begrepen, ook van zin was ons te rammen. Falordyl zorgde dat dat wat lastiger werd, en ik kon de Warhammer zo sturen dat we konden enteren. Dat was het einde van het schip.
Eind goed, al goed zou je zeggen, maar een paar kleine dingetjes zijn toch de moeite van het aanstippen waard. Hoewel de non eerst haar holy symbol kwijt scheen te zijn geraakt in combat, bleek ze het weg gegooid te hebben. Misschien hebben het lange leven op zee en cafés met gordijntjes toch hun sporen nagelaten en wil ze van haar vow af. Ik vind dat wat goedkoop. Bah dacht dat ze in een geloofscrisis zat en vertelde dat de beste volgelingen van Trien vroeger priester waren geweest, en nu standjutter. Waarom hij dat vertelde weet ik eigenlijk niet meer…
Waarschijnlijk zal ze zich heel wat beter voelen met een paar koppen rum achter haar kiezen, ik heb dat ook, bij tijd en wijle, al gooi ik dan niet mijn wapens over boord. Sterker nog, ik heb het nu! Ik ben neergemaaid door de eerste de beste kaperkapitein, misschien niet eens van Moerab, dat belooft nog wat! Wel heb ik besloten in deze wateren wat meer vertrouwen te stellen in fysieke bescherming dan in overredingskracht. Mijn charisma is, wanneer op niet fysiek vlak gemeten, op het moment van bijzonder weinig belang.
Gelukkig heeft Bah wat kaarten van het schip meegenomen. Ze zijn wel een beetje nat geworden, maar ze zijn nog wel te lezen, door iemand die Marabisch kan lezen. WAAR IS DIE TOLK!!! MOET IK ALLES HIER ZELLUF DOEN?

040717 Sera (ca 10 februari 766)
foggy battle 17/07/04

What next? After we set sail from Hial towards the fog, it wasn't before long we discovered we were being followed. Falordil, the wizard of whom I will always carry a mental picture burning at the back of my head since our first meeting in the Tower of Faraday (though he keeps repeating he doesn't remember a thing), flew off to scout, but for some reason didn't return until much later. Our captain decided to strike the sails and meet them, but I'm sure he thought he knew what he was doing at the time. Soon enough the two ships lay alongside, and close enough to hook on, which we did. All crossed over to teach them a lesson - a giant SOMETHING was already doing massive damage at the rear of the ship - all but our captain, who stayed with the Klauwhamer; for someone had to keep the ship in position and defend it. He was aided by our most loyal ship's mate Sjors (the ONLY loyal ship's mate in fact, as we had find out a couple of days ago, when almost our entire crew "retired" - though I'm sure Gladan's speech on "retirement funding" had nothing to do with it).

On the other side a priest of Olvira was creating chaos amongst our "troops", or was it, perhaps, as usual.. just "us". No time to think or look at what the rest was doing. I decided to concentrate on the holy symbol around the priest's neck. It had to go. I lunged, he dodged, I lunged again..... but it seemed as if he, at least, got some help from... somwhere. But of course I was not good enough again for Your aid, was I. I used to have a fairly good life, You know. My father was quite well-off and I had nothing to worry about. I gave all of that up, in service of You. And what do I get? Nothing.

One last grasp for the priest's symbol....again.. failure! I'd had it! Away with this symbol.. away with dogma, rules, restrictions... I yanked the neckless from my own neck and threw it overboard.. There, it felt as if a burden left me.

Meanwhile the ship was in total chaos. There was fire, tentacles at the rear, small explosions on deck. Ba, trying to keep more people from coming up from below deck, and some even daring to cross over to our ship. The ship was making water, no doubt. Sjaak was trying to help me out with the priest. Luckily he was more successful than I was. I got my glaive and wanted to show this guy a lesson when two ruffians suddly put a knife to my throat and forced me to the floor. Typical.. A ship is sinking, there's fighting and blood all around, fire is burning something fierce and men still think of only thing... I resisted, but was no match for two. I thought this must be it...when all of a sudden there he was, knocking my attackers down with a single blow, their sweaty, unshaven faces dropping on either side of me. Sjaak, my hero. He took me back to the ship, no, he flew me back. Battle was in our favor. Strengthened by my new "freedom" I was actually able to make a hit, even though it was but a single one. Ba took care of the rest.

We won... yay... Our captain and Sjors lay on deck, badly wounded, yet, given time, I'm sure they will be ok, as will I. Ba disappeared for a moment and returned with the holy symbol I had so carefully disposed of. I didn't want it back and it didn't want me, apparently, for it broke and fell to the ground.

After a half night's rest Ba told me a story at breakfast, about a man called St. Estacio if I remember correctly, that lost faith, stranded on an island and finally found the place where the sea-plug is, and again yet something about a chalice. Seems like everyone's got one these days, this Estacio guy, St....erhm.. Francis and I've got one too, or at least I think I do - according to Falordil there IS no spoon -sorry- chalice... I didn't quite get it. Am I to spend the rest of my days on an island? I need to think about all of this...

040815 (ca 25 april 766)
Terug gevaren naar Salmanië, terug gevaren naar Devil´s Peak, Giants gesummond, aangevallen.

"Walk the plank!"

Helaas was ik even van de wereld, en toen ik opkeek zag ik dat we weer naar Salmanië waren gevaren. Ik krijg er nog eens een punthoofd van. En wie schetst ook nog mijn verbazing als ik daar ineens die verrader van een Ap zie lopen, nou, meer vluchten voor Sera! Net goed voor hem.
Het gaat dus redelijk met Sera. Na dat belachelijke verhaal van Bah is het nooit meer helemaal goed gekomen met haar.

Na het goud uit de kisten voor edelstenen en parels te hebben verruild, is er weer wat ruimte voor serieuze schatten. Over schatten gesproken, waar denk je dat Ap ineens mee aan boord stapt? Niet mis, en ook niet beroerd. Ze schiet alleen niet zo goed met andere vrouwen op, dat is wel een probleem dat opgelost zou moeten worden, anders heb je er niets aan. Wat mij betreft mag Ap nog even blijven, al twijfel ik er niet aan dat hij een dezer dagen toch de plank moet lopen. Hij kan zo irriteren. Maar is toch ook zo aandoenlijk. Hij lijkt te menen dat het schatje hem zal beschermen. Er is er maar één die hem beschermd. Ik. Ik ben het die hem heeft beschermd tegen the Wrath of Sera, Ik beschermde hem tegen The Plank, Ik beschermde hem zelfs tegen zichzelf. Ik ben het die voor hem een lekker veilig plekje heeft uitgezocht voor wanneer de echte mannen tegen Moerab te strijde trekken. Ik waak over hem als een goedwillende vader over een ontdeugend kind, maar ja, wat moet je? Ik heb ook wel waardering voor de manier waarop hij twee vrouwtjes om zijn vingertje heeft gewikkeld.

Op enig moment nam Ap ineens de beker die Sera had en dronk hem leeg. Hij meende later het kasteel van Moerab te hebben gezien. Omdat hij natuurlijk helemaal niets belangrijks kon vertellen, besloot ik ook te drinken. De kleine man is toch pittiger dan ik dacht. Nadat hij had gedronken, moest hij flink hoesten, en leek zichzelf afdoende te hebben gestraft, maar ik

bracht het er niet veel beter af. Het enige echte verschil was dat ik er niet bij hallucineerde over kastelen, arena´s en trappenhuizen zoals hij.

Ik blies, de reuzen kwamen, ik besprak wat zij zouden doen, en wat wij zouden doen, en daarna voeren we op het eiland aan.
Door de mist sloegen we bijna twee maal dood op de klippen. Maar dankzij mijn stuurkunst bereikten we zonder problemen een eiland. Het eiland.
De piraten die daar aan het kamperen waren en op het punt stonden een ei te bakken werden ruw onderbroken, de reuzen braken wat masten af, en Ik vloog naar de top van de Devil´s tower. Falordyl en Sjaak volgden mij.
Boven aangekomen was het tijd Moerab vast wat te tergen. Falordyl castte een – voor figuren met een stenen hart – vervelende spell op hem. Daarna penetreerden we het gebouw. Niet de minste problemen had ik de armetierige vallen te vinden waarvan Moerab dacht dat ze hem zouden beschermen. Hij onderschat ons nog steeds. Maar niet lang meer. We zijn er bijna.

040925 (ca 10 juni 766 (Kurt: zomer 766))
Moerab verslagen.

"Gotha!"
Het is gelukt. In een titanengevecht dat eeuwig leek te duren, waarbij de volledige vloot van Moerab tot zinken werd gebracht, waarbij vele waterreuzen het loodje legden en ook wij er bijna aan onderdoor gingen, is Moerab verslagen. Tot onze grootste spijt was het ook het roemruchte einde van Falordyl de Genezer/Grootvizier. Een man met twee gezichten. Drie misschien wel.

Hij die mij meermale keren redde uit de hoogste nood,
die mij lucht gaf door een pijpje
die met mij de Yrrtak versloeg
die mijn been aanzette toen ik radeloos was
die de giantprince wist te bevrijden
en vooral degene die Moerab wist te verzwakken.
Hij is heengegaan, en in deze wereld zien we hem niet meer terug.
Wie geeft ons nu raad in donkere tijden?
Hoe komen wij er ooit nog achter waar we wie waarom hebben gesproken?
Er is een gat gevallen.

Eindelijk hebben de Malena hun wraak
hebben de giants hun wraak
hebben zo´n beetje alle vrije volkeren en stammen hun wraak
heeft Cojanis z´n wraak
heeft Dr. Watson zijn wraak
heeft Amie haar wraak
heeft Shores zijn wraak,
zelfs Falordyl zijn wraak
en Habakuk, Kapitein Koning Habakuk Malena I^{2e} de Beste onze wraak

Zijn geheime schuilplaats is nu weg, de mensen die er nog waren afgevaren op alles wat nog kon drijven, en wij weg op het beste schip. Eindelijk rust. Eindelijk naar Amie. Eindelijk rustig regeren.

041009 (ca 10 november 766)
Waar de schatten van Moerab zijn, terug in Magri, schimmenspel bij Azburan, witte en gekleurde draken

Sheelba en Bennie

We hebben er even voor nodig gehad, maar we weten nu dat de schatten van Moerab waarschijnlijk te vinden zijn door zijn maîtresse in Sunn te vinden. Die komen nog wel. Alleen één of andere klerk heeft een kans dat te weten. Toen ik de tattoo´s liet doorhalen had ik ook Sunn erbij willen zetten. Nog steeds zou ik niet anders denken dan dat ergens onmetelijke schatten liggen. En we hebben al zulke onmetelijke schatten.
Overal zingt men reeds van de ondergang van Moerab. Helemaal correct is het zelden verteld, maar dat zie ik door de vingers.

Na wat gefluister en gezoek in de herberg kwam er een figuur boven die ons bijzonder interesseerde. Een masker op, kon lezen, en ik besloot te vragen ons te helpen. Toen zette ze haar masker af en zagen we haar verschrikkelijke verminkingen. Vreselijk. Ik had echt met haar te doen. Duidelijk is dat ze onze hulp en ook wel onze bescherming kan gebruiken. En ja hoor, ze is magiër. Dat ìs ook een linke bezigheid voor vrouwen. Daar word je ook niet gauw mooier van. Bovendien heeft ze iets aan haar ogen. Maar goed, ze ging mee en deed een poging de laatste Stone to Flesh te lezen op het standbeeld dat in Magri stond. Dat was nog niet eens zo simpel, een White Robe deed het beter.

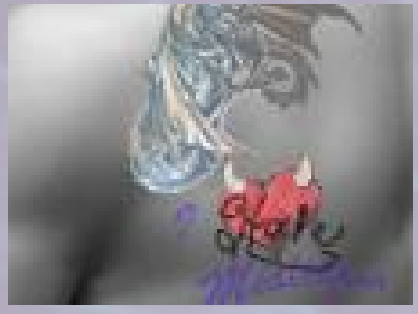
De man die inderdaad versteend was geweest was ene Ebenezer Goode roepnaam Bennie. Die sprak gelukkig Kalundisch. Hij had daar nog geen duizenden jaren rondgehangen, maar in elk geval wel een jaar of 10. Niemand van de mensen die hij toen kende is er nog. Ze hebben hem gewoon achter gelaten. Hij wilde graag mee. Sjaak moet aan de slag voor de prinses of de politie of zo, en Sheelba wilde natuurlijk mee. Van Ap heb ik eigenlijk weinig gemerkt. Hij was steeds "op stap" met z´n bodyguard, geloof je ´t zelf.

De sekte van het ei was nog steeds actief. Ze leken mij tevreden met wat ze hadden, al is dat niet meer dan een schilver van het ei, en een rotsvast geloof in wat ze doen. Met de groep van Amie hadden ze weinig te maken. Ik kon nog net lospeuteren dat Amie betrokken was geweest bij een gevecht tussen Azburan en Mialidiam, maar hoe dat precies zat weet ik ook niet. Wij naar de tempel van Azburan.

We zagen al licht van verre. In het complex, de weg onder de ribben door, de ruimte waar een soort altaar staat, was dat altaar wit licht aan het uitstralen, dat door de scheuren van de steen kwam.

Ik besloot de schub die ik nog had van Azburan te gebruiken om in de scheur te duwen. Hierdoor dichtte de scheur. Ondertussen echter was er beweging onder het wateroppervlak alsof er een schimmenspel plaatsvond. De draakachtigen dansten samen. Een grote draak kwam en maakte van de draakachtigen draken. Sommigen waren wit, en bleven keurig in de maat dansen, sommigen hadden andere kleuren en probeerden de dans te verstoren. De witte draken kregen er genoeg van, en dreven de gekleurde draken de offersteen in die daar nu achter ons alleen nog maar een beetje lichtjes stond te stralen. Eén van de gekleurde draken ontsnapte aan het water en moest worden bevochten.

Het is duidelijk. Ik ben voor de witte draken. Ik meen dat Azburan de draak is die de anderen heeft geholpen zover te komen. De bedoeling van Azburan is verstoord door de gekleurde draken, en die moeten worden geremd. De goede draken hebben de slechte draken opgesloten in de steen en daar moeten ze ook blijven. Een schub van Azburan zal daar ook aan meehelpen. Simpel. Alleen Ab had weer een andere uitleg, zoals ik al zei, soms word ik er zo moe van…



notes 041023

samenvatting: In Caralla heb ik gehoord dat Amie er met Azburan van door is.

Diego Castro en squire Franko hebben getracht de boeren te *"bevrijden"*.
Mialidiam
draken starten bij DragonTeeth aan eind van the Lake of Mists
Item wat niet moe maakt
draken zijn territoriaal
jonge draken bij Dragon's Peak
eieren daar? zoeken daar iets? tegenstrijdige verhalen
2 knights Castro en Carenza di Sotto (van Trollstone) hebben daar ook veel info gezocht.
Drakensekte had charismatische leidervrouw, ging als eerste als *"Bruid van Azburan"*.
Ook anderen werden steeds meer draak.
Ze hebben naar het goud proberen te graven, onder het kasteel door, en daarbij is het kasteel zwaar beschadigd.
Er zou er één (draak) in de gevangenis kunnen zitten
Fort Kalnaam (Baron Leopold) wilde de lawlessness zonder koning beteugelen.
Andere monsters kwamen naar Crowned Hill.
met 10 dagen door de vlakte rijden was de kans dat je dat er zonder dood te gaan vanaf bracht niet fantastisch groot.
Cultus van Azburan zit er nog
vallen in principe niemand lastig, maar onschuldige boeren moeten worden gered.
Ridders hebben de stone tablets proberen te lezen van de oudste bewoners van dit land.
Half giants met iets wat misschien op profetieën leek, die Castro en di Sotta zijn gaan uitvoeren.
Di Sotto is waarschijnlijk doorgereisd naar Einzel (de stad van de relikwieën van Fiaria).
hoorns van Goliath bezoeken op zoek naar item dat niet moe maakt

041023 (ca 25 januari 767)
Kalender, voorbereiding op thuiskomst koning

Hoe haalt ze het in haar hoofd? Wat bezield haar? Is ze waanzinnig geworden?

Bruid van een draak! Waar ziet ze zichzelf voor aan? En trouwens, waar ziet ze mij voor aan? Ik geloof best dat ze het beste met ieder en al voorheeft, dat ze ook het beste met Crowned Hill voorheeft en dat ze Azburan wil dienen, maar om dat nu zo te doen…

Er moest een ridder aan te pas komen om de boeren bij te staan, omdat niemand om ze gaf. Iemand was uit op het goud van Crowned Hill, en het meest belangrijke symbol van Crowned Hill is beschadigd. Jacob heeft natuurlijk stand gehouden. Hij is het eigenlijk die het ècht verdient het land te besturen. Dat zal ik nog belonen.

Nu echter zijn er zaken die mijn directe aandacht nodig hebben. Iedereen wordt draak. Net als in de poel. Iedereen die door Azburan wordt aangeraakt wordt draak.
Ik ben medestander van Azburan, maar vraag me toch af of dat wel verstandig is. Wat moet ik met een vrouw die de bruid is van een draak, wat zeg ik, de machtigste draak? Moet ik daarvan geen bericht krijgen of zo?

Er zit nog een draak in de gevangenis. Die wil ik spreken. Ik wil alles weten wat er te weten valt over draken. De boer die me kwam bezoeken, zal ik een tegemoetkoming doen in z´n bestaansmogelijkheden. Ik sta bij hem in ´t krijt.
Daarna wil ik achter Di Sotto aanrijden (jawel rijden) om uit te vinden hoe dat nu zit met die profetie. En daarna zal ik Jacob bezoeken.

notes 041106

samenvatting: De luchtspiegeling.

Northroad-> Dragon's Peak -> dragon Horsebackriding

Ab heeft dragons op z'n rug. (tattoo's)
Als Ab meer gewond raakt, wint de witte draak meer.
Er zit een draak in de gevangenis.

Amie weg door mijn schuld? neee
I'm an Einzelganger /Di Sotto / Arcanum
Time has a mouth but cannot speak
Time has a bed but never sleeps
de Luchtspiegeling
de pilaar, de ronde steen en de boom
de mamluks
"niet wakker maken wat slaapt"
Hercuul Juaro
vragen of de titel duke en prins gehandhaafd mogen worden.

041106 (ca 2 maart 768)
van Caralla naar Einzel naar Crowned Hill, fata morgana, Marabiërs

Di Sotto lijkt een voorspelling van de Arcanum te hebben gelezen. Ik probeerde er meer te weten over te komen in de gevangenis, waar een draak zit, die ik niet meer herkende. Er komt een oorlog aan tussen Mialidiam en Azburan. De beide draken bereiden zich voor. Behalve dat hij onze hulp niet nodig dacht te hebben, ben ik er weinig meer van te weten gekomen. Bijna had ik hem laten zien dat ook ik een stuk draak verenigd heb, maar dat ik nog steeds human ben. Ik deed dat niet. Ik was trouwens ook nog eens onwijs door hem beledigd, want hij durfde te zeggen dat Amie weg was door mijn schuld!

We reizen in rap tempo achter Di Sotto aan. Ze doet erg veel voor de Holy Lance. Iedereen is vol lof over haar. Ik ben ondertussen vrij aardig op het paard, al zeg ik het zelf. Een paar dagen paardrijden doet mij niets. In Einzel kocht ik een shirt waarop staat dat ik erheen ga ben.

Er is wel iets heel vreemds met Ab. Er staat een tattoo op z´n rug die een gevecht tussen twee draken voorstelt. Ik dacht eerst dat ik de draken soms van kleur veranderen maar nu weet ik het zeker: soms wint de gekleurde, en soms de witte. Ik vraag me af hoe de kleine man dat voor elkaar heeft gekregen, en waarom hij niet gewoon een gelijkenis van z'n bodyguard op z´n borst heeft laten tatoeëren.

Toen hoorden we waar di Sotto eigenlijk mee bezig is. Een raadseltje? Zo het een raadsel is, zou het moeten het luiden: "**wat is het raadsel**", en zo het een antwoord is, ik snap het niet.

Time has a mouth but cannot speak
Time has a bed but never sleeps

Nog overpeinzend wat we met deze informatie aanmoesten zag ik in de verte een schouwspel zoals je maar zelden ziet. Ik weet nog steeds niet of het er wel of niet was. Hoewel: iedereen heeft het gezien! We zijn er geweest! We hebben de pilaren aanschouwd! De steen beklommen, de boom geslacht (en hoe!)!

Op enig moment heb ik met de Airspear de winden aangeroepen. Helaas wist ik me verder niets te doen.
Later die nacht kwamen er wat waanzinnigen langs die ons ruw uit onze slaap verwekten. Deze getatoeëerde Marabiërs (ik snap ook niet wat ze zo ver van Marabië aan het doen waren) bevolen ons weg te gaan en ons niet te bemoeien met wat daar slaapt. Nou, tenzij het Azburan is, en dat lijkt me stug, kan ik me daar echt niet druk over maken. Als iemand langer wil blijven maffen, moet hij dat zelf weten, maar mij daar niet mee lastig vallen.

Het duurt niet lang meer of we komen aan in Crowned Hill. Ik ben er niet helemaal van overtuigd dat ik het leuk zal vinden wat ik aantref. Misschien is het land te lang zonder koning geweest.

041120 (28 juni 768)
Fort Kalnaam, Di Sotto, op weg naar Crowned Hill

We wisten al dat Carenza di Sotto naar Crowned Hill op weg was.
Om bij Crowned Hill te komen moesten we eerst langs Fort Kalnaam. Daar bleken Ab en Sheelba ineens heel redelijk de taal onder de knie te beginnen te krijgen, in elk geval vonden ze al snel uit dat Di Sotto daar ook was. We hebben uitgebreid gepraat. Ze vertelde dat ze onderzoek deed naar oude geschriften en culturen, omdat problemen van nu voortkomen uit de geschiedenis.
Dat is diep! Ik zal het even uitleggen: "Als vroeger alles beter was, is nu alles slechter." Zeg maar. Bijvoorbeeld. Wat zij echter niet heeft gezien is dat dat andersom ook op gaat!
"Als followers nu slechter zijn, waren ze vroeger beter."

Daar! Ik zal Di Sotto daar eens mee imponeren! En daarna misschien nog wel met iets anders.

Crowned Hill is bezet door de drakencultus, die last lijkt te hebben van grootheidswaanzin. Burgers worden geterroriseerd, ze maken schade, er zijn verdwijningen (misschien wel offers).

Er is een profetie door de heer Einzel gedaan.

Di Sotto heeft de vertaling. Kurt ook. Die zou hem aansturen, of publiceren. En ik maar wachten. En wachten. Afijn, di Sotto denkt nog meer te weten te kunnen komen in de bibliotheek die ondergronds in Crowned Hill schijnt te zijn. Daar staan "de Boeken met Kennis". Jacob had, meen ik wel wat boeken (gered?). Maar om het direct een ondergrondse bibliotheek te noemen…

041218–1 (nvt)
de profetie

a man alone[1] destroys himself
and takes with him[2] the Lord of Death
he walks the path of frosted flames
and burns

his hand will bear the end of time
his back the cloak of night
he brings his friends to the undead
and turns

when time has frozen it must end
the road leads[3] to the open stairs[4]
and up towards the symphony
of light and stern concerns

time has a mouth[5] but cannot speak
time has a bed[6] but never sleeps
tongues will alter[7] over it
when mouths will only move

([1]) Castro?
([2]) offer?
([3]) bloemen?
([4]) fata morgana?
([5],[6]) river?
([7]) perception?
Azburan <–> Mialidiam will fight
Arcana have seen the dragons
Fata Morgana <–> open stairs
flowers <–> path
dragonbones <–> frozen / burning
lights over fata morgana <–> up the stairs
mouth/bed <–> river of time
drakencultus is héél snel opgekomen
alter <–> bekijken entities die zo oud worden de gebeurtenissen van vandaag niet op heel andere wijze?
dragonpeak <–> verzamelpunt draken
er zijn witte en gekleurde draken
a man alone <–> Castro

041218–2 (22 juli 768)
Het drakenskelet en het bloemenpad, de drakencultus in Crowned Hill, de thuiskomst

Op weg naar Crowned Hill, waar Ons Kasteel staat, kwamen we een beetje langs een geschaduwde plek op de prairie van circa een halve mijl, of twee criquetvelden of 10 zwembaden lang, zeg maar ongeveer oppervlakte van het grondvlak van de piramide van Cheops, als je door de hoeken een cirkel zou trekken. In het midden was het erg koud. Wij dachten, ervaring als Wij met dit soort dingen hebben, direct aan een nieuwe vondst van een naga, maar het bleek, na een gevecht met die vleercritters die Ons al eens hebben geërgerd in het Kasteel, te komen van een vrij koud skelet van een draak. De botten soort van kleefden aan elkaar. Iemand opperde er water

overheen te gooien, en toen heb ik dus even eh … Laat ik het zo zeggen: Brrrr.

Enige tijd later vonden we uit dat er oasetjes zijn van bloeiende bloemen, in een vloeiende lijn. In het gebied met de schaduw was de eerste (of laatste, hoe je het bekijkt), 25 bootlengtes verder nog één, en 28 bootlengtes nog één, enz. Het einde daarvan is nog niet in zicht.

Toen we bijna bij Ons kasteel waren, kwam er een draak aanvliegen met iemand op z´n rug. Eerst dachten Wij dat die de draak bestuurde, en dus een draak als rijdier had, maar nu denken Wij dat de draak de hoogste priester is van de cultus. Dat begon alweer goed, of we onze biezen wilden pakken. En dat was dan ook direct het einde van het ros van Ab.
Zo wordt de Koning na tweeënhalf jaar dus onthaald. Dezelfde Koning die erbij was toen Azburan zich voor het eerst roerde. Dezelfde Koning die als zijn ambassadeur de aarde afzwierf om overal over Azburan goed te prediken. Dezelfde Koning die, toen de sekte niet meer welkom was, een thuishaven aanbood, en dezelfde Koning die wraak heeft gezworen aan Mialidiam, de aartsvijand van Azburan. Zo wordt de Koning na tweeënhalf jaar dus onthaald!

Als een dief zijn Wij Ons Kasteel in gekomen. Daar was gelukkig Jacob. Hij was samen met Franco, die page van Castro. Jacob kon Ons veel vertellen.
Nadat Wij waren weggegaan, had hij eerst het land herbouwd, en de wetten geïnventariseerd, er waren boeren gekomen en soldaten. Daarna, na een jaar of zo, was de drakensekte aangekomen, onder leiding van Amie. Dat ging nog wel, ze was een gele draak, maar meende het niet zo slecht. Ze werd echter al vrij snel opgehaald door Azburan. Daarna kwamen er af en toe groepen nieuwe rekruten, kregen die geleidelijk steeds meer drakenachtig uiterlijk, en werden, als ze helemaal draak waren geworden dan opgehaald door een andere draak. De nieuwe leiders namen het niet zo nauw en hebben onder andere de kluis vernietigd. Ze komen niet zo gemakkelijk binnen want Jacob heeft alles dicht gemaakt, en er zitten nog wel tralies in. Het kasteel repareert natuurlijk ook zichzelf, langzamerhand, maar goed, het is dan ook een uit de kluiten gewassen Chimera van vroeger. Daarom hebben ze maar een nieuw gebouw naast het kasteel gezet.
Op enig moment kreeg de sekte ruzie met de soldaten uit Kalender. De soldaten verlieten Crowned Hill, en veel boeren gingen met hen mee. Daarna claimde de cultus het leiderschap, en werd alleen nog even tegen gezeten door Diego Castro, die daar dus wel aan onderdoor ging, ongeveer een half jaar geleden.

Jacob had en heeft inderdaad de boeken waar het om ging. Nu is Di Sotto ze aan het bestuderen. De drakencultus heeft alles overhoop gehaald. Er liep vroeger een stroompje, dat nu niet verder gaat dan een meertje, wat overigens niet voller en voller loopt. Misschien zit daar wel die beroemde onderaardse rivier. Onder het kasteel zat natuurlijk ook een put. Die staat nu leeg.

Wij zijn ontsteld. Vanaf een hoog punt in het kasteel hebben Wij eerst maar eens aangegeven dat de sekte nu wel lang genoeg heeft huisgehouden. Vanaf nu zijn ze niet meer gewenst in Crowned Hill. Bij Koninklijk Besluit. De grootste stommeling vloog direct op om de eerste regel te breken. Gij zult geen fireballs in het Kasteel afschieten. Bijna had dat hem alweer opgebroken, maar we waren nog niet helemaal klaar. Azburan of niet, deze sekte hoeven Wij niet langer in Onze nabijheid. Wij vinden de leden van de cultus zo irritant dat Wij nog eens gaan nadenken of er een manier is om erachter te komen of ze niet toch nog door Mialidiam worden beïnvloed. Dat zou Ons niet verbazen. Wij kunnen bijna niet geloven dat Azburan zo met gastvrijheid om wenst te gaan.

Een paar dingen vielen zo al op: Er is één draak, de leider. Er kunnen er 8 vliegen, 3 hun breathweapon gebruiken (fire, cold, poison, acid, electricity), en 20 krijgen er les in gewone combat. Wat gele draken ademen is niet duidelijk. Ze lijken regelmatig veel ruzie te maken, en er vallen geregeld gewonden. Casten of healen doen ze niet aan. Daar moet toch een gaatje te vinden zijn?

Todo

–uitvinden of er charm in spel is
–sekteleider elimineren (frontaal)
–wat staat er in de boeken
–boeren beschermen
–gevaren landen tussen Fort Kalnaam en Crowned Hill elimineren
–nieuwe kluis aanschaffen en vullen ((deel) schat van Moerab?)

–contact maken met Azburan
–Genootschap oprichten tegen onrecht. "Knights of the White Label"

050115 (7 augustus 768)
tempel van Azburan in Crowned Hill vernietigd

Na 15 jaar spelen doet dit spel eindelijk eer aan zijn naam: Wat een hoop Dragons.

Di Sotto heeft het boek van Einzel gelezen. Het stamt uit 495 en is volledige wartaal. Niet te vatten, geen lijn, niets.
Het enige wat enige samenhang vertoonde was een verhaal van mensen die naar beneden zijn gegaan. Er was daar een probleem en een gletsjer. Niet even zeggen wat voor ´n probleem of zo. Alleen maar dat een barbaar het heeft opgelost, en dat dat voor die barbaar een kostbare grap was.

Voor de leut zal ik even wat voorbeelden noemen van REVELATIONS die hij heeft gedaan: "Er zal een verbond komen met de lizardmen". Let op! Kan ik ook: "en dat verbond zal gebroken worden". Of deze: "De spiegel van de wereld is op een plaats hier niet te ver vandaan". Heel fijn. Toch zijn die niet zo traditioneel apocalyptisch en duister. Gelukkig kan hij die ook: "Dit is het begin van het einde van hen zonder spiegelbeeld." en "De magie zal opraken." en wat buitensporige tijdsaanduidingen zoals : "Nu is het tijdperk van de meteoriet.". Makkie: niet naar de Sterrebergen gaan.
En dan natuurlijk de voorwaardelijke stellingen: "´there will be a Lord of Death´ als ´the living past´ de 'dead future´ ontmoet". Volgens mij doen die voorspellers het expres. Want wat we met deze voorspellingen aan moeten weet ik niet. Ik ben blij de Order of the Holy Lance zich erop stuk bijt. Dat wordt monnikenwerk..

Heeft het dan helemaal niets opgeleverd? Nou kijk: Einzel droomde tijdens voorspellingen altijd over witte vlammen, en dat zou wel eens kunnen betekenen dat we een klein stukje van het rijm kunnen vertalen. Namelijk bijvoorbeeld dat een man in z´n slaap verbrand. Bovendien blijkt een ´ wenteltrap ´ symbool voor "living past" te zijn, en ' iets met draak´ "dead future".

We hebben de draken bekeken en opgemerkt dat ze onregelmatig maar zeker veranderen.

Op enig moment hebben we de draken proberen te ontmaskeren – ze bleken reeds evil – maar we wilden er nu nog erachter komen of ze ook gecharmed waren. Who knows. Er was wat opschudding en de hele drakentempel is vernietigd door een rode, een zwarte en een gele draak. De gele, rode en blauwe draken zijn dood. De blauwe draak die Ons volk onderdrukte dus ook. Dat heeft hij zelf gewild. Ik was zwaar gewond, omdat ik in de gele draak Amie hoopte te zien. Maar de boodschap van de laatste (zwarte) draak liet niets aan de verbeelding over: "Mialidiam groet en dankt U, en zal U herinneren." Nou, ik ook!

De tempel is verwoest. Onder de tempel zit een luik, Ab is binnen geweest en het luik is koud. Daar zit een probleem! Dat is ook ongetwijfeld de reden dat de tempel daar zit. We moeten dat probleem maar eens snel het hoofd bieden.
We zullen eens kijken hoe dat zit met die put. Eerlijk gezegd hoop ik niet dat er een draak in zit die me open krabt of bijt. Dat heb ik nu wel even gehad.

050212 (14 oktober 768)
De ondergrondse rivier, de monsters, de eerste oogst

Er is altijd wel iemand die "Pas op!" zegt.

We zijn de put ingegaan. Zoals Wij al zeiden was het daar vrij koud. Voor landrotten. Er lag wat ijs. Na ongeveer 20 minuten lopen over het ijs gelopen werd het een rivier. De ondergrondse rivier. De rivier waar ze zo naar op zoek waren geweest. Mooi.

De andere kant op zagen we grote zwemmende hagedisachtige beesten in het ijs. Eén monster verslagen met gloeiende speer en flink gevecht. Het zijn vliegende vuurmonsters. Ab had het natuurlijk te koud om mee te vechten, hoewel hij al zijn kleertjes had aangetrokken. Misschien kun je het beter niet met een gloeiend hete speer raken, maar liever met een soort ijspegel.

Het lijkt erop dat we, hoewel we (net) dat éne monster hebben verslagen, later dat monster toch nog tegen zullen komen.

Het regenereert nu in het ijs. We weten het volgende in elk geval (monsters van Salmanië A–Z) dat het monster moet kunnen ademen, dat het op vuur is gebaseerd, en dat ze niet zomaar verslagen zijn. Echt weer wat voor draken.
De ene zijn botten kleven op de een of andere vreemde wijze aan elkaar, en alles is door die botten ijskoud, de ander z´n bloed stroomt naar elkaar toe, en is van vuur.

Er zijn pelgrims gekomen voor de tempel van Azburan.
Ik heb ze richting Dragon's Peak verwezen. Nog een keer die sekte in mijn rijk lijkt me onverstandig.

Di Sotto heeft ontdekt dat Einzel langzamerhand dood ging aan z´n visioenen. Einzel´s grens tussen realiteit en droom werd steeds onduidelijker.
Een hogepriester Fiaria in Fort Kalnaam zag een grote strijd tussen goed en kwaad. Hij gaat waarschijnlijk ook ten onder aan z´n visioenen. Di Sotto las nog iets als: een meer waar omheen niets meer groeit met eilandje met wenteltrap ten Zuiden voorbij heuvels/bos (gnoll territory). We zullen het uitzoeken. De exacte bewoordingen waren: dood meer / enorme storm. Die grap met die storm komt me bekend voor.

De winter gaat komen, het land moest snel geoogst, iedereen heeft geholpen, we hebben gejaagd. Alleen de prins heeft niet meegedaan. Die had iets veel belangrijkers te doen. Het maken van een De Galg. Die is dan ook zeer mooi geworden. Met glanslak, en bloemen voor de ingebruikname. Het vlees zal niet bederven met zo´n koelkast. In Fort Kalnaam kochten we nog zaaigraan, zout, suiker, bieten, bonen, maïs, mosterdzaad, rum (hehe), wijn, schapen en kippen, en wilde 8 mensen zich ook in Crowned Hill komen vestigen. Het wordt tijd voor een volkstelling. Iedere bewoner van Crowned Hill zal zich laten tellen, in het land en stad van woonachtigheid.

050226 (14 november 768)
volkstelling, start gevecht met Lankhaster

De volkstelling verliep wat Ons betreft soepel. Het rijk telt 44 inwoners + 4 toeristen. Raadsvrouwe Sheelba vond uit dat enige leden van de sekte zich toch hebben ingeschreven, en is zo vrij geweest ze te voorzien van wat wijze raad. Het schijnt dat ze kunnen jagen, en dat ze dat ook willen blijven doen, voor de koning. Bovendien is er een boer die niet ingeschreven is. Er wordt nu een aanmoedigingsbeleid op diegenen losgelaten dat z´n weerga niet kent. Prins en Duke Gladan liet zich weer van zijn beste kant zien en is dus per heden ook Earl of Immigration en vluchtelingenbeleid. Hij heeft in zijn hoofd gezet dat iedereen hier Kalundisch moet kunnen spreken. Zelf zit hij bij in het klasje. Binnenkort zal het bordje dat aan ´s rijksgrens staat gewoon 48 aangeven. Maandelijks zal er een dag zijn, waarop nieuwe burgers zich mogen inschrijven. De bloemen aan de galg beginnen langzamerhand al wat te verwelken. Het is niet anders. We kunnen dat bordje niet eindeloos aan blijven passen.

Nu we weten dat er ook lieden van de sekte in het rijk zijn, lijkt het verstandig iemand aan te wijzen om bij de put het gevaarlijke bewaakwerk te doen, daar in de kou. We hebben in onze wijsheid Ab aangewezen als Lord of the Pitt. Dat hoort bij het aanmoedigingsbeleid. Hang de mensen zo vol met onderscheidingen dat ze wel onderdaan móeten worden.
We hebben ook voorbereidingen getroffen voor als er onverhoopt een macht komt om tegen Ons oorlog te voeren. De armory was bijna leeg, en we hebben besloten te zorgen dat die weer wordt gevuld. Iedereen deed

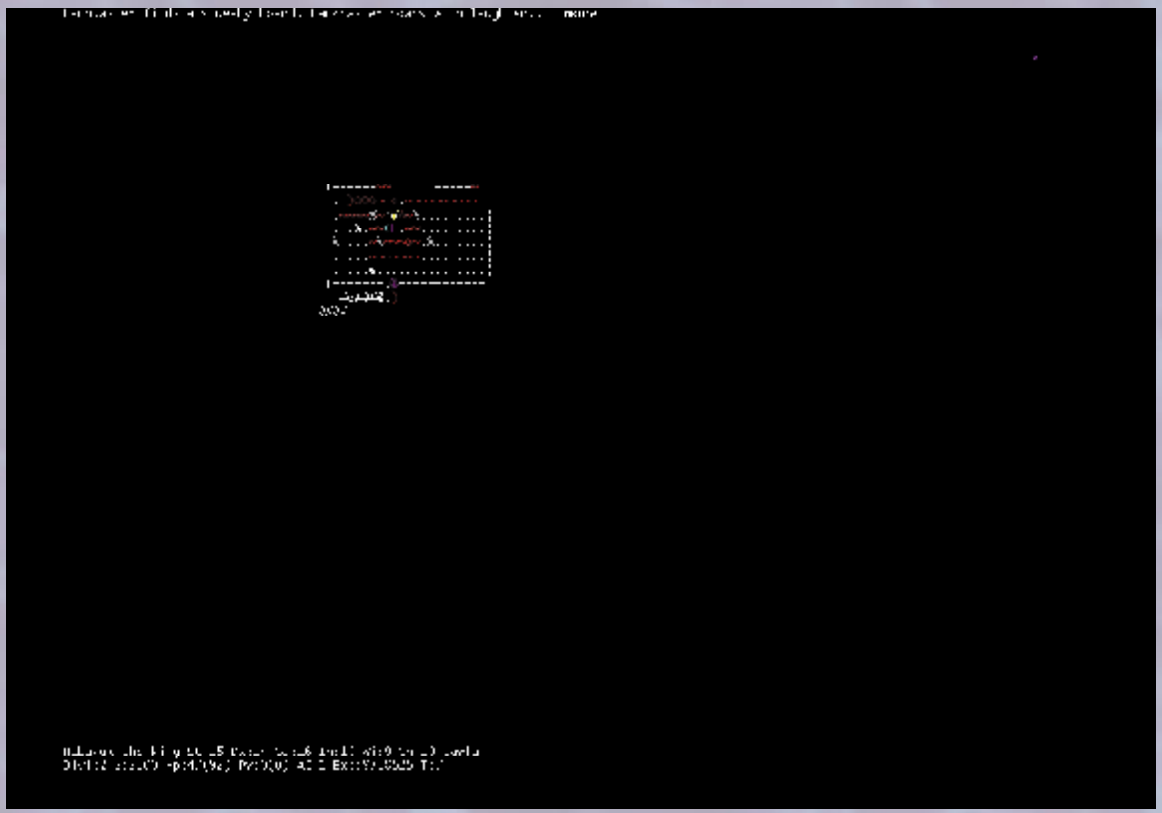
een duit in het zakje. Maar voor een oorlog zijn we nog nergens. We sparen rustig maar gestaag door. Het is niet meer dan logisch dat daarvoor een tweede kasteelwet werd opgesteld. "Gij steelt niet uit de armory". De eerste (Gij gooit geen fireballs in het kasteel) had wat opstart– en overgangsproblemen, maar bij de aanloop van deze wet staat er een stok op het courtyard. Met bijna verwelkte bloemen.
Er zit alleen nog geen slot op. Dat gaan we binnenkort halen. En dan nemen we ook direct een slot mee voor het huisje met de hartjesdeur die Bah over de putdeksel heeft getimmerd.
We hebben echt een smid nodig.

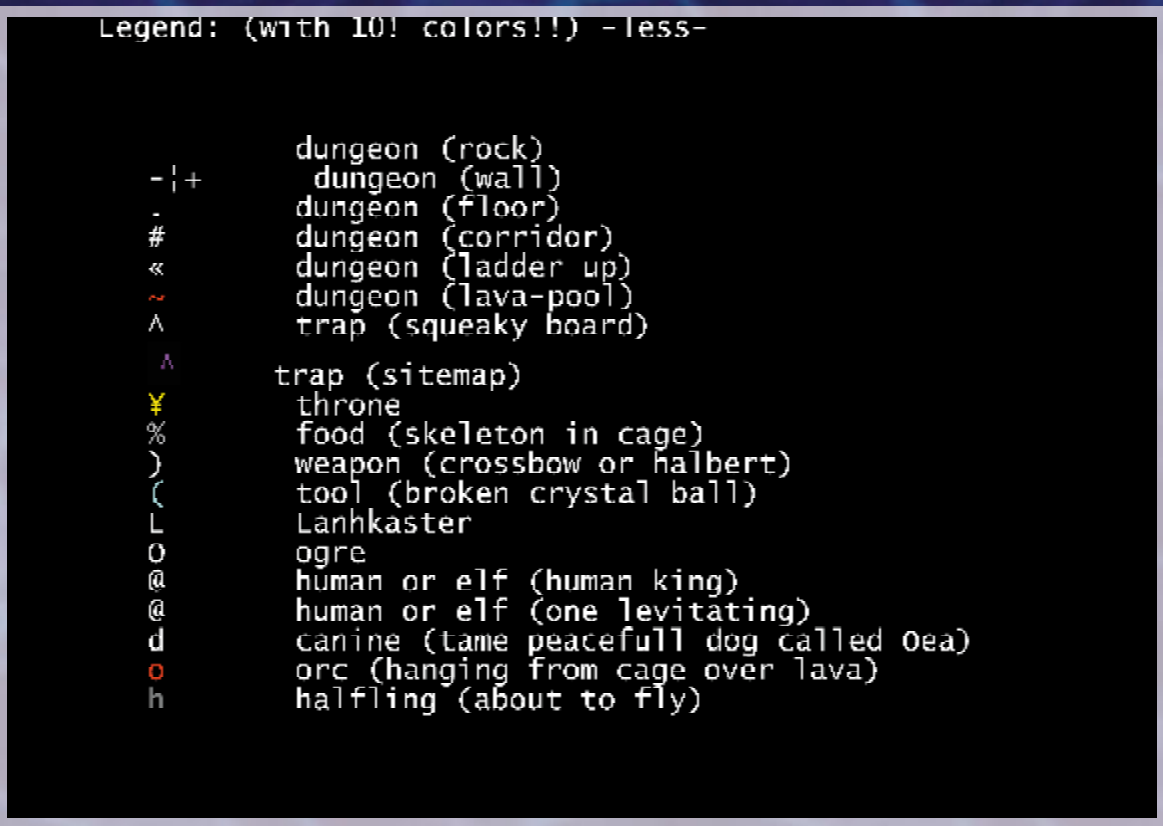
Omdat We nu wat gesetteld zijn, en Onze buurman te NoordWesten nog niet hebben ontmoet, besloten we naar Bertonië te gaan. Dat viel Ons niet echt mee. Prins Gladan werd bijna al na één dag opgegeten door wat wolven. Het land van Sterke Bert is goed verstopt. De wolven werden verjaagd. Alleen Ab kon, omdat hij al aardig kan vliegen, Bertonië zien. Heel in de verte. Wij erheen, het bleek een kloof te zijn waar slaven stenen moeten tillen onder leiding van wat Ogres. We konden dat niet langer aanzien, en hebben besloten aan te vallen. De eerste linie was zo gebroken. Sommigen van ons deden daar nog niet eens aan mee! Gladan en Bennie stonden daar maar wat te dromen!

We kwamen erachter dat dit het rijk is van Lankhaster is. De keizer. Nu is het altijd lastig tegen een tegenstander te komen die tientallen ogres aanvoert, maar deze is ook zeker niet de minste. Na verwoedde pogingen hem het leven zuur te maken met spells en pijlen, moest hij vooral ontzettend lachen. Helemaal menselijk lijkt hij me niet. Zo heeft hij nog niet bewogen. Ik begin te geloven dat deze onmens Sterke Bert van de troon heeft gestoten, of tot slaaf gemaakt. Hij is nog niet van ons af. Gelukkig is z´n globe ondertussen niet veel meer waard. Dat ding gaf gevaarlijk veel bliksem af.

Voor de rest is het niet eens zo gemakkelijk onze positie te beschrijven. Je zou er een foto van moeten zien.

We hebben geprobeerd er een schets van te maken. Afgrijselijke taferelen, niet geschikt voor kinderen onder de 12 jaar.





Als het Ab inderdaad lukt de Keizer van achteren iets aan te doen, als Bah tenminste maar aan de overkant kan komen, als Bennie niet zo meer wordt geraakt daar de bliksem, Sheelba niet wordt geroosterd in de lava, en Gladan eens niet z´n boog in de armory had gestopt, is er een mogelijkheid te winnen.
Toch zal het niet erg meevallen…

050312 (12 april 769)
Lankhaster verslagen, kluis Lankhaster.

"*Vroeger hadden mensen nog wel eens gevoel voor humor.*"

Zoals ik al zei was de eerste clue dat onze tegenstander sterk was, dat hij nog niet had bewogen. De tweede was dat hij een spreuk af kon maken, hoewel hij schade opliep van een val van bijna 10 meter. Eén van Onze briljantere ideeën al zeggen Wij het zelf. Wij zagen Onze kans de flesje Ytivarg te gooien. Het effect was duidelijk zichtbaar. Iedereen en alles viel op omhoog tegen het plafond. Geheel volgens plan. Ineens was hij wel te raken. En zelfs als Bah niet aan de andere kant van de moat had kunnen springen, had hij enige seconden later toch naar het plafond gevallen.

Overigens was dat nog niet het einde van onze problemen. Bah werd geraakt door de spell, en zakte op aanwijzing van Lanhkaster de vloer (plafond) in. Dat was zeer lastig. We hadden allen één gemeenschappelijk doel: Lanhkaster doden voordat Bah weg was. Gladan stormde binnen, overzag de situatie, gooide één of andere verschrikkelijke ring naar Lanhkaster, en trok zich –nog vóórdat Lanhkaster hem had betoverd – terug voor de voorbereiding voor de volgende strafexpeditie. Ab bleek de sphere te pakken te hebben, en gooide die op het hoofd van de Lanhkaster. Het verbaasde vriend en vijand dat Lanhkaster eens geen spreuk afmaakte, maar liever rustig de sphere ving. Ik sprong erheen en eindigde in een moat of lava, helaas. Weer mijn boots kapot. Maar dat was wel te veel voor de "*keizer*". Na een laatste loze bedreiging was ineens de strijd afgelopen. Voor Bah was het te laat. De vloer (plafond) was dicht.

We hakten het plafond in op de plaats waar Bah voor het laatst was gezien, maar we vonden hem niet. Pas na een tijdje vond Sheelba hem in een heel andere ruimte. Met enige verwoed hakken vonden we hem terug. Meer dood dan levend, maar in principe in orde. Ondertussen dacht Barf de Ogre wel de nieuwe keizer te kunnen worden, en moest die even op z´n nummer worden gezet door een echte koning. Dat leverde wel weer z´n 20 nieuwe inwoners op die direct door Gladan op hun huid werden gezeten om in te schrijven voor de telling.

Daarna was het tijd de schatten en loot bij elkaar te pakken. Daar achter die deur zou de schatkamer wel zijn. Er stond iets boven wat Sheelba wel even zou lezen. Ze sloeg plat neer, en kwam pas na enige minuten weer bij. Dit konden we niet over z´n kant laten gaan. We besloten enige dagen te blijven logeren om deze klotedeur te slopen. Voor volgende keer wou ik even onthouden dat fireballs weldegelijk ook om de hoek kunnen, maar de deur was net zo onder de indruk als z´n maker. Bennie die altijd alles vanaf de simpele kant bekijkt, besloot er gewoon weer omheen te tunnelen. Dat kostte ook wel weer wat dagen.

Daarom was er voldoende tijd eens om ons heen te kijken. We vonden tombs van Sterke Bert en z´n zoon(?), overigens geheel geplunderd. We kwamen erachter dat de slaven hier naar opalen hadden gegraven. Ik heb er ook drie gevonden/ gemined. Lanhkaster had verschillende opalen bij zich. Ook één in z´n kroon, die ik nu heb. Achter de deur vermoedden we onmetelijke schatten, en hele zwikken magic items. Hier bleek Lanhkaster nog enig gevoel voor humor te hebben gehad. Waarschijnlijk van enige tijd geleden. Aan de achterkant van de deur was niets dan de achterkant van de deur. Wat een tegenslag. We moeten ons gewonnen geven. Het enige wat nog zou kunnen is dat het zo´n systeem is als met mijn crown. Misschien moet je hier ook wel koning zijn, net als bij de kluis van Crowned Hill.

Hoewel ik me uitstekend herinner dat we aan het denken waren een oven aan te leggen voor de toekomstige smidse van Crowned Hill hebben we daar niets mee gedaan. Hier stonden de besten. Er was werkelijk niets waar je wat mee kon, behalve die ovens! Dat ze op lava liepen is slechts bijzaak. Voorlopig hebben we er voor gekozen alleen de armors en wapens mee naar crowned Hill te slepen. De armory is nu aardig gevuld.

Er zijn avonturiers langs geweest voor de Tomahawk. Dat mag bij koninklijk besluit niet. Wet 3, geen kasteelwet: Wet 3: "**Men blijven met z´n poten van de Tomahawk af op straffe van de strafmaat die we hier hebben. (Een meter of 4 hoog, met verwelkte bloemen).**"

En als die wet je duister is: "**dat is recht, dan moet je maar luisteres**".
050326 (28 april 769)
Bavria, Vittar

Bavria flikkerstad.

We besloten eens op zoek te gaan naar die "**open stairs**" waarover in een profetie van Einzel sprake is. De reis naar het bos, en eromheen verliep voorspoedig, er zitten inderdaad nog steeds gnolls. Dat is niet erg.
Op enige dag na een week of twee zagen we een wachttoren. Die bleek van Bavria (de stad van de schone kunsten (jaja..). Iedereen verbaasd dat er lieden van de vlakte komen. Beetje dom. Ze wisten echt helemaal nergens wat van. Tijdens de overnachting hoorden we dat er een belangrijke wapenmeester woonde in Vittar: Zinedine. We besloten daar eerst langs te rijden, dan langs Bavria waar wizard Garamond woont en daarna, langs de "**open stairs**" terug.

In Vittar bezochten we eerst de general store. Wij hebben daar een smidse gekocht die naar Crowned Hill wordt vervoerd. Het was een mistroostig dorpje. Er was gelukkig wel een ligplaats boven de bar. Maar de meisjes die, volgens de priester van Srin (die er een nachttaak aan had), aan allerlei verderfelijke invloeden bloot schenen te staan (niks van gemerkt overigens) wilden geen soortgelijk etablissement beginnen in Crowned Hill.

Bij Zinedine kwamen We erachter dat de raadsvrouwe inderdaad een figuur sloeg (of eerder geen figuur sloeg) met haar fighingskills. Wat een kluns. Finaal ernaast. Die kan wel wat training gebruiken. Zinedine wil dat mensen daar een half jaar trainen, misschien kan eventueel 2x3 maanden ook.
Na nog even een verhaal met een magisch zwaard te hebben gecheckt, gingen we op weg naar Bavria.

"Oh Bavria, stad der schone kunsten..."
Dat ze hier een beetje raar zijn was mij al snel duidelijk. Ze flikten direct het volgende kunstje: "Je mag hier niet met je dagelijkse kledij rondlopen. Alleen in nachtkledij." In mijn geval levert dat direct een hele stoet problemen op.
Ik kan ook een kunstje flikken. Met de korte keu.

Maar ik werd geremd door een wel zeer zorgzame kleermaker die heel veel meetwerk / kruiswerk moest verrichten voor een vijgenbladstring, een doorschijnend zwart bloesje, waanzinnige laarzen, en twee bicepsriemen. En dat was niet het enige. Ik denk dat ik er eens een prins heen moet sturen. Dit is een grote mooie stad, maar waarom overal die spiegels? Waarom zit iedereen hier zo "met die handjes". Gelukkig is mij verbetering in het vooruitzicht gesteld bij de "Sociëty of the Wolves". Ik ben werkelijk razend benieuwd naar die schone kunsten.

Voor Ab moesten we gewoon wat meebrengen. En hier hadden ze het: "the fucking best floret I've ever seen". Met linten in alle kleuren, bont, feathers, glittering hilt, shiny, a miracle of craftmanship. Echt het mooiste wat ik voor Ab kan verzinnen. Voor onszelf en het kasteel kochten we sloten die ook geleverd zullen worden. We hebben Garamond nog niet gezien.
Tsai is land hiernaast (voorbij Lake of Mists) waar inwoners vooral Vendetta aanhangen. Doet mij denken aan Dargothië.
Wat doet bavven mij ook al weer aan denken?

050423 (29 mei 769)
Sociëty of the Wolves, Einzel, the mad priest, de Medji, opruiming op het ijs.

Duidelijke zaak.

The Sociëty of the Wolves bleek inderdaad een hele mooie, stijlvolle, persoonlijke en discrete club te zijn, waar ik met plezier in privé–sfeer heerlijk kon relaxen voor de nacht. Als Koning kon ik me er rustig laten vergasten in de weelderige luxe die daar aanwezig is. Als Sjimmie zou ik toch liever wat meer havenkroeg–achtige sfeer hebben. Niet dat gelazer met deur open, of dicht, niet daar toegankelijk, enz. Bovendien was de sport er ook een beetje vanaf. Alles kon. Zonder moeite. Misschien waren ze voor Sjimmie te professioneel.
De koning was zo goed geweest mij een persoonlijke butler toe te wijzen om me te begeleiden. Wilbert was zeker niet voor één gat te vangen, maar hij blijft (zoals ik ook van hem zou verwachten) gewoon in Bavria.

Omdat iedereen zwaar verwond was na een gevecht met weet ik veel wat voor een beest, zocht Ab hulp hij een tempel om Sheelba te helpen healen. Hij ging naar de tempel van Fiaria. Helaas werd hij onderweg ineens en zonder reden aangezien voor duivel (die vleugels natuurlijk), en moesten we hem uit de tempel redden.

We besloten via Einzel naar de stairs te reizen. Llannfair–nog–wat lag er nog goed bij. Ik was blij dat te zien. We bezochten in de buurt een priester van Fiaria die, naar het scheen iets van een oude kerk afwist. De seniele oude man wist ons danig te beledigen door te stellen dat het de schuld van de priesters van Thrynn was dat de stad bijna was verwoest. Over de op handen zijnde oorlog met draken wist hij ons te melden, dat hij het land wel weer (let wel – weer) zou redden. Ik liet hem achter met de verzekering dat hij het land daar een grote dienst mee zou bewijzen, wetende dat hij niet veel kon uitrichten. Gek genoeg zou dat verhaal nog een staartje krijgen.

Nu echter wisten we waar het eiland was. Aan het meer daarvan ving ik bijna De Kraken. Precies toen ik hem wilde binnentakelen werden we echter weer eens gestoord door die mamluks die ons ook al zo lastig vielen bij de andere open stairs.
Ik krijg er nog eens een punthoofd van dat overal waar ik kom die idiote figuren uit bosjes springen om dan te roepen dat wat wij doen weer niet mag. We hebben dus wat onderhandeld en gepraat. Ik moest "The Keeper of Time" laten gaan, nog beter dus dan "The Kraken" overigens. Ze waren Medji en

de leider heette Ahmed. Ik sprak met ze af dat we niet aan hun trapje zouden komen, als ze ons wat informatie zouden geven, van wáár we dan niet aankwamen.
Toen ze erachter kwamen dat in the pitt regenererende monsters zaten, kon ik afspreken dat ze naar Crowned Hill zouden komen, dat we daar nog wat informatie zouden uitwisselen, en dat zij dan die monsters mochten zien. Ondertussen bleek Bah onder het eiland te hebben gezien dat daar de trap gewoon doorloopt naar beneden. Door het eiland heen, de wolken onder het eiland in! En daarna: Iedereen terug naar Crowned Hill.

De Medji waren er al, die hebben in die richting gaven. Hun voorouders hebben naar het schijnt een verschrikkelijke fout gemaakt, die de medji niet kunnen of willen repareren, maar waarom ze wel moeten waken. Dat is een erfquest.
Ik was natuurlijk ook zeer benieuwd of we, als we nog meer plaatsen in de omgeving gaan bezoeken, hen daar ook tegen zullen komen.

Gelukkig is Dragon's Peak niet één van de monumenten. Want ondertussen begint iedereen die er langer over heeft nagedacht zich af te vragen: Waarom zitten die draakjes daar? De Medji meenden dat je de monsters van de pit misschien voorgoed kon verslaan door vuur te gebruiken. Maar dat waren we eigenlijk helemaal niet van plan.

Toen arriveerde de sloten en de smidse. Kijk, dat schiet op. Bij die karavaan was verbazingwekkend genoeg ook een Assault Squad van Fiaria, aangevoerd door, jawel, de Abt die ons bij Einzel zo had geïrriteerd. De eerste aanval (ze gebruiken gelukkig gemakkelijk vuur) leverde drie dode priesters op waaronder de Abt. Dat was nu ook wel weer een beetje sneu voor ze, maar ze lieten zich niet uit het veld slaan. De volgende dag het volgende monster. Nu ging het beter, en toen ook Bah en Bennie zich ermee gingen bemoeien, hield de tegenstand snel op.
Daarna kregen we een discussie of ze ook het ijsmonster dat in het blauwe vlak leeft nog zouden verwijderen. Een mogelijkheid leek om de tomahawk eruit te trekken, maar omdat we ze konden overtuigen van het feit dat niemand kon weten welke gevaren daarmee weer unleashed zouden worden, besloten we die maar voorlopig even te laten zitten.

Di Sotto is al een tijdje bezig en bijna klaar met haar studies hier. Ze heeft gevonden dat de Arcanum hier heel lang geleden, eerst als veroveraars, later als wizards zijn gesignaleerd. Ze hebben, en dat wisten we al, veel monumenten nagelaten, vaak met eenzelfde grondplan. Soms zijn de stenen van heel ver weg gehaald. Hoe ze dat hebben gedaan is niet ze erg duidelijk. Dat het moeilijk is geweest staat vast, want soms gebruikten ze hele grote stenen –zelfs hele monumenten– uit één stuk. elven hebben de Arcanum gezien. Blijkbaar zijn ze verdwenen zonder (grote) veldslagen. Op monumenten staat nooit schrift, alleen in Calender (Arc), en dat gaat over veroveren, dus die is misschien extra oud.

Sommige delen van de profetie van Einzel beginnen, na de onderzoeken van Di Sotto en ons wel enige betekenis te krijgen. Of we ooit helemaal zullen doorgronden hoe dat met de voorspelling (als dat het al is) zit, is de vraag. Steeds meer krijg ik het gevoel alsof het hooguit aan deze tijden raakt, alsof het geen clues of wijsheden bevat waarmee we iets kunnen aanvangen, behalve een vage waarschuwing dat er iets op stapel staat. Iets groots. En dat is precies wat we al dachten. Een eventuele oorlog tussen draken zou wel eens heel goed het einde van vele mensen en landen kunnen betekenen. Ik zou zeer onder de indruk zijn als het Assault Squad van Fiaria daar iets aan zou kunnen veranderen.

De draken zijn indertijd hierheen gevlucht, Azburan probeerde zo z´n troepen in stand te houden. En nu gaan jonge draken dus weer naar Dragon´s Peak. Wat doen ze daar toch? Wat zit daar dan? Gaan draken van Azburan erheen, of van Mialidiam, of allebei? Zouden ze daar iets noodzakelijks leren? Wie kan ik daarheen sturen als spion? Wie heeft er (op het ogenblik, want dat kan zo veranderen) de meest dragonlike wings?

Juist.

050522 (22 juli 769)
Shadon Devon bij Dragon's Peak, onze harige vriend in de Pitt.

Scales or Hair

We zijn naar Dragon´s Peak getrokken, om uit te zoeken waarom de draken daar nu eigenlijk heengingen. Er was geen direct probleem mee, want de Medji hadden al gezegd dat Dragon´s Peak niet bij hun erfgoed hoorde. Voor de zekerheid reisden we toch maar ´s nachts. We wilden nu ook weer niet al te zeer opvalled daar aankomen. Maar toen we na een dag of 4 daar aankwamen werden we vanuit een hinderlaag bestookt met vuurbal van ongelofelijk formaat. Mijn lans werd verkeerd aangegeven, en brak in de paniek, Charlie wilde er meteen vandoor, maar ik kon er nog net op tijd vanaf springen om mij te verstoppen in een bosje. Omdat de draak al snel doorhad dat hij alleen met mij kon onderhandelen, kwam ik al snel oog in oog te staan met deze "**meneer**", zoals hij zichzelf noemde. De zenuwen gierden door mijn keel.
Draken zijn namelijk niet zo lullig, en we kenden deze draak nog niet. Als hij aanhanger was van Mialidiam kon het snel gebeurd zijn. Maar hij zei dat dat niet zo was.
Wat ik nu van draken weet is het volgende: Ze leven lang, kunnen follower van Azburan, Mialidiam of "**vrij**" zijn, vinden mensen en andere "**tweevoeters**" niet de moeite van bemoeienis waard, ze zijn slim en proberen dat uit te buiten, ze zijn soms slecht, zeker naar menselijke maatstaven, want het ras mensen kan ze in principe niets schelen. Buiten dat proberen ze je dus uitgebreid te vangen op je woorden, of met je te spelen. Voor mijn gevoel hebben ze weinig verzetjes, en maken ze daarvan als het uitkomt het meeste, zelden tot genoegen van de mensen die daar slachtoffer van zijn.
Het mooiste is eigenlijk als je iets hebt, wat zij graag van je willen hebben, sterker nog, als je iets kunt, wat zij niet kunnen. Nodeloos te zeggen dat als je iets hebt wat ze willen, je dan moet zorgen dat je het niet bij je hebt… Als ze je iets zeggen zullen ze hun woord normaliter wel nakomen, maar pas op! Zeer letterlijk!
Onderhandelen is heel lastig en intimiderend. Liegen tegen draken is zinloos. Dat weten ze. Ze houden wel van spelletjes.

Hij leek me geen aanhanger van Azburan, en horende dat hij Amie niet kende weet ik dat bijna zeker. Dat maakte de situatie er niet beter op. Gelukkig voor ons echter wilde hij nog niet met ons spelen. En toen we erachter kwamen dat we iets wisten wat hij niet wist was het zaak dat goed vast te houden.

Wij moesten toegeven:

–dat we "**the black cross**" hadden gezien, en dat we wisten waar die was (we weten gelukkig niet precies waar the cross is), maar we hebben niet gezegd waar dat is. Bijna was ik doorgeslagen, maar we zijn daar gered door Bah.
–waar we wonen. Dat was een slippertje want hij leek eerst in het duister te tasten toen ik al had gedacht dat hij het wel moest weten. Helaas verraadde ik mezelf door te zeggen dat het kasteel regenereert.
–dat we iets zoeken op Dragon´s Peak

We zijn ook een groot aantal dingen te weet gekomen. Ongetwijfeld meer dat hij had gewild.
–hij is de oudste pretendent.
–een pretendent is niet als draak geboren, maar bijvoorbeeld als mens, zoals Amie of Ab.
–Ab is er echt eentje, want de draak zag dat aan hem.
–pretendenten weten waarom ze naar de Peak willen
–vreemd genoeg wil of kan Ab dat niet zeggen
–er is een controlerende draak bij of in Dragon´s Peak
–Die heeft een zekere controle over de draken die eromheen vliegen
–hij wil heel graag the black cross hebben (voor evenwicht???)
–hij wil heel graag de huidige controlerende positie overnemen, en is dus bereid daarvoor zelfs onze hulp te aanvaarden
–niemand komt ongemerkt bij Dragon´s Peak
–de draken van zowel Mialidiam als Azburan vliegen eromheen, soms met elkaar vechtend, soms de controleur uitdagend, totdat ze een groep indringers zien, dan vallen ze eensgezind aan. Ze lijken zich stierlijk te vervelen.
–hij wil de andere prentendents wel afleiden
–Om de controlerende positie over te nemen is moet hij fysiek een plaats innemen, en in staat zijn een eerste aanslag van alle andere pretendenten af te slaan.

–die fysieke plaats koppelen we aan een artefact–achtig item, omdat hij het er expliciet over had dat we niets, maar dan ook niets mochten meenemen, als hij de achterdeur had laten zien.
–Nu ik er nog eens over nadenk keek hij daarbij zeer dreigend naar Ab, waarbij ik veronderstelde dat hij doorzag dat Ab alles steelt wat los en vast zit, maar nu ik er nog eens over nadenk, geloof ik dat hij iets anders bedoelde: Ab kan en wil iets met dat artefact, wat meneer niet aanstaat. Omdat hij ook pretendent is? Mmm.
–Nu is de controle bij een luitenant van Mialidiam die de draken van Mialidiam en Azburan uit elkaar houdt totdat er meer van Mialidiam zijn. Dan laat hij ze vechten en wint Mialidiam. Dat is geen goed nieuws.
–Zelfs Azburan en Mialidiam kunnen naar verluidt niets tegen de controleur van Dragons´s Peak doen. Dat artefact, als dat het is, is vrij krachtig.
–Meneer zal de draken rond de Peak direct met elkaar laten vechten, en Azburan zal dan (nog) winnen.
–Draken bewonen het luchtruim (Dat heb ik inderdaad gezien ja.). Op wolken staan paleizen van draken, misschien ook wel die van Mialidiam.
–hij heeft de op handen zijnde strijd tussen Azburan en Mialidiam niet ontkend. Het staat dus echt te gebeuren. Dat is slecht nieuws.
–pretendenten weten wat de draken daar doen.

Af en toe zag ik een bosje trillen. Dat viel nog mee, Bennie heb ik helemaal nergens meer gezien.

Hij nam me mee omhoog. Dat was stom van me, en kostte mij en Sheelba bijna het leven. Op de wolk konden we inderdaad natuurlijk gewoon staan, zoals ik eigenlijk ook al wist. Ik had wel gehoord dat ik boven kon kijken, maar niet dat hij me veilig beneden zou brengen. Ik ging dat ook niet gokken. Daar heb ik natuurlijk niet gerept over de verblijfplaats van het kruis, want dat was het addertje onder het gras.

We ontsnapten een stuk wijzer dan ik van te voren had gedacht, maar wel met een gezonde dosis geluk. We hebben het er heel erg goed vanaf gebracht. Ik geloof niet dat hij zoveel prijs had willen en moeten geven.
Er moesten wel wat maatregelen worden getroffen: Ten eerste moesten we wachten uitzetten in ons rijk, om een eventueel bezoek op tijd te signaleren. We moeten secteleden niet meer naar Dragon´s Peak sturen, en misschien moeten we ook een boodschap aan Azburan sturen (meegeven aan de sekteleden). Ab werd naar Crowned Hill gestuurd met deze opdrachten. Wij trokken door naar de enige in de buurt zijnde, mij bekende bibliotheek waar we misschien nog nieuwe informatie konden krijgen over Dragon´s Peak. Ik had namelijk nog wel wat vragen.

Bijvoorbeeld:
–Kunnen we erachter komen of er inderdaad een draak van Mialidiam in die berg zit?
–Welk artefact kan het zijn?
–Wat doet het artefact?
–Wat doen die draken daar?
–Wat gaan de draken die groot zijn geworden daarna doen?

Ik nam twee lezers aan, een priest en een andere. Ze lazen bijna 14 dagen en kwamen met het volgende:

–40 jaar geleden heette Dragon´s Peak nog Maurino's Spire
–er zat een draak Maurino die redelijk vriendelijk was, en slechts een handje goud tol hief
–ineens werden er veel meer draken gesignaleerd, zeiden de elven
–er schijnen oude dwergenhallen te zijn
–het hele gebied is evil
–de draken zijn georganiseerd
–20 jaar geleden is er een draak naar de wizard in Flounders Horned Tower gegaan om item/artefact te zoeken. Niet gelukt, artefact nu goed verstopt. Zou dat ook om het kruis gaan? We konden daar niet achter komen.
–in Dragon´s Peak is waarschijnlijk een item om wind of wolken te besturen.
–er is een beschrijving van dwergen die daar hebben gezeten, er wordt gerept over een onderaardse rivier waarover werd ontsnapt

Deze informatie was het jaarloon wat ik eraan kwijt was ruimschoots waard. Een item om wind of wolken te besturen. Daar moet het iets mee te maken hebben. Het is wel heel toevallig dat ik net met een draak op de wolken was, en dan dit hoor. Er zal ook nog wel iets anders mee zijn, al doorzie ik niet wat… Ik hoop dat het assault squad nog even kan wachten met aanvallen, want ze hebben weinig kans, als ik het zo bezie.

Direct zijn we terug gereisd naar Crowned Hill om te kijken of we langs de weg van de rivier kunnen komen. Ik heb steeds gedacht dat de monsters in het ijs de voornaamste reden waren om drakenvormen te initialiseren.

Maar nu begin ik te denken dat die plaats misschien nog steeds als dragonkweker kan dienen. Ik hoop niet dat de tomahawk in de muur is gezet om de draken juist tegen te houden. Want die hebben we met bovenmenselijke inspanning verwijderd.
Verschrikkelijk. Okee, en toegegeven: de Lord of the Pitt doet uitstekend werk, er komt niemand door. Maar ik zie nu ook dat hij slightly wordt geholpen door the General-By-Far-UpperCommander-Emperor-Total-and-Only-Ruler-OverLord-of-the-Pit-Sir.

We zullen moeten leren leven met het verlies van Sheelba. Over dapperheid of kracht geen klachten. Ik heb nog nooit zo´n verschrikkelijk wezen bevochten. Hier komt geen draak langs.

050604 (20 september 769)
Bespied door Shadon om black cross te bemachtigen; 2e Pitt.

We gaven Sheelba in Einzel een waardig zeemansgraf, zoals het hoort. Daarna moest Bah iets doen met kerken en papieren en zo, dus betrok ik Café de Groene Minotaur. Ik was daar aardig op m´n gemak bezig toen ineens twee mannen met rode stoelen binnen kwamen vallen.

Ze wisten weer eens niet hoe ze hier verzeild waren geraakt, dus bood ik hen bescherming aan om te voorkomen dat ze direct zouden worden geronseld, en afgevoerd naar enig ver land. De éne blijkt "*de Generaal*" te heten, en beschikt over priesterlijke gaven, en de ander bleek ´s ochtends ook in mijn bed te zijn gekropen, zodat ik mij afvraag met z´n hoevelen we er eigenlijk wel niet in lagen. Aardige man, Stukko. Mooie kleding ook. Ik ben blij dat we hen konden overtuigen dat ze met ons mee konden.

In dit dorp was natuurlijk weer geen smid te vinden die in Crowned Hill wilde gaan werken, misschien moet ik het echt eens heel anders gaan doen.

Toen we terugkwamen was Crowned Hill in opperste paraatheid. Mijnheer bespiedde het rijk. Een blinde ezel zou die sporen nog kunnen ontcijferen. Voorzichtigheid was dus geboden. Alle verloven werden ingetrokken, we vonden uit dat hij vaak ´s ochtends héél vroeg hier was, we zetten Stukko op wacht en namen ons voor nog vóór ´s ochtends héél vroeg hier te zijn.
Net toen ik zo´n beetje in slaap begon te vallen echter bleek er een aantal kinderen door het paleis te sluipen, op weg naar het wapendepot, nota bene, om daar het zwarte kruis te halen, en aan een draak te geven.
Nadere inspectie leerde dat het natuurlijk die koters van die kolere–boer zijn die geen onderdaan is, en niet profiteert van de heerlijke rechten van het burgerschap. De kinders zijn teruggestuurd, met de opdracht nooit meer naar het kruis te zoeken.

Ondertussen zou Stukko ons, indien er onraad zou zijn, waarschuwen en het verraste mij dus enigszins dat hij een draak (niet minder groot dan 110 voet) zo vlak bij had laten komen zonder alarm te slaan. Hoewel de edelen om mij heen het wel met Mijnheer hadden gezien, besloot ik hem nog één kans te geven. Omdat hij niet speciaal tegen Azburan is. Hij greep die met beide handen aan, misschien omdat hij zag dat het mij ernst was. Ik heb gezworen hem te bevechten als hij nogmaals om het rijk heen sluipt. In weinig bedekte termen.
Hij deed ook even een eed, en ik weet nu dus dat hij Shadon Devon heet. Hij zal wachten tot er een ander zit. Maar misschien zal het niet zover komen, want hij bespied ons nu vanaf een wolk.

We hadden genoeg van dat ijsmonster en besloten een tweede pit te maken, de rivier in. Tot mijn verbazing bleek er een weggetje langs het water te lopen, dat begroeid was met gras en waar geesten je verdoofden als je daarover heen liep. Het leek het ideale pad, maar er zijn nogal wat van die bloemen waar zo´n geest bij woont. De geest kan ook over water. Helaas. We beraden ons. Ik voel me slapjes. Zo kan ik nauwelijks tegen een draak vechten.

050618 (1 oktober 769)
Shadon verslagen, bloemenpad naar dwergencomplex, ondergrondse rivier.

Maar Appie, wat heb je een kleine oren, …

Na alle ellende onder de grond met die klote bloemen besloten Wij de bloemen boven de grond nog eens te bekijken. Daar waar we de eerste dragonbones in de streek hadden gezien, leek een soort bloemenspoor op te houden, maar aan de andere kant liep dat rustig verder.
We groeven daar een bloemetje uit, en kwamen erachter dat de bloemen niet met elkaar waren verbonden, wat we eerst dachten, maar dat er –nog vrij diep overigens– een flinke bol met bloederig sap aan hing. We groeven nog een plek af. Vanzelfsprekend was die bol niet te vreten, en ik was dus enigszins verbaasd Ab er toch een

hap van te zien nemen, en zich te baden in het sap. Jakkes. Soms is het zo´n vies en onbehouwen mannetje! Dat half–orcen zich –zelfs als ze bij hoge orders zitten– af en toe niet kunnen inhouden als het bloed vloeit, vooruit. Maar Ab, Bah. De bloembollen bleken inderdaad niet te eten. In de bollen echter ontdekten we dragonscales. Nu begon ik te vermoeden dat deze bloemen gevormd waren door het verliezen van de scales van de dragon die we in de spleet hadden gevonden en waardoor het bij mij nu op sommige plaats wat luchtiger is. (Geen last van gehad overigens, nu ik er nog eens over denk.)

We volgden het bloemenspoor, en het liep richting Dragon's Peak. Omdat ik de bezem van Sheelba lastig kon controleren ging Ab van boven kijken waar het spoor heenliep.

Maar hij landde op een ongelukkige plaats waar we vast een veelkoppig monster moesten slachten. De aanval met de lans die ik lanceerde (huhhuh lans) had wel enig effect.
Ab vertelde dat hij in de schaduw van de Peak (zoals hij die van boven had gezien) een lichte plek had gezien, alsof de Peak een onzichtbaar gat bezat. De bloemen liepen nog rechtdoor, maar we konden door naar rechts te gaan eerst dat gat in de schaduw opsporen. Dat deden we.

Ineens zagen Wij dat we bij de plek aankwamen waar Shadon Devon ons vorige keer had verrast. Nu werden we bijna verast. Een aantal paarden viel zo om. Charlie trok het met gemak. Zo´n dragonbreath is een peulenschil voor zo´n paard.
Een charge zat er echter niet meer in.
De strijd was kort maar hevig. Mede dankzij m´n harpoon konden we hem net bedwingen.
Die goorlap van een Ab (had ik daar al iets over gezegd?) trapte erin, en dronk van het drakenbloed. Dat beroofde hem dan direct van het laatste wat hem nog aan een tweevoeter deed denken…, z´n oren. Het tweede gedeelte van de nacht werd Shadon volledig verorberd door de pretendenten terwijl wij ons rustig hielden.

We zagen dat het gat in de schaduw veroorzaakt werd door een kruisvormige spleet in de Peak, die je dus blijkbaar alleen vanaf een bepaalde positie kon zien. Wat een toeval. En wat een toeval dat het een kruisvorm is. Maar wat moeten we ermee.

Daarna trokken we terug naar het bloemenspoor, en kwam Ab erachter dat het spoor toch niet naar de Peak leidde, wat we eerst dachten, maar naar de ingang van een vervallen toren van dwergenmakelij. Zeer interessant, met alle info die we verder al hebben. De hele zooi was al eindeloos geplunderd en zo, maar de rivier liep er inderdaad langs.
We konden een stenen sloep gebruiken om door te varen richting de Peak. Daar was het immers allemaal om begonnen. Hoe komen we bij de Peak, zonder op te vallen, en op te worden gegeten. Waar is de achterdeur?

We kwamen wat kades tegen en een dwerg die bij een ingang de wacht leek te houden. Het verbaasde me al dat hij dat slapend leek te doen, al heb ik ook wel wachters neergezet die hele draken hadden gemist op hun wacht. Hij bleek dood en rusteloos, we hebben hem eeuwige rust bezorgd. Hier had hij toch niet veel meer te doen.
We kwamen langs een stuk met hele grote paddestoelen en mines, waar we ons vergaapten aan de maat van die paddestoelen, meer stukkostoelen zeg maar, en ik een mental note maakte, dat bij Crowned Hill ook te gaan proberen te kweken.
We staan nu aan de voet van een opgaande trap. De rivier stoomt overigens nog verder.

050701 (10 oktober 769)
Draak Appie, Keeper of the Peak, Lord of Death

Nu is het helemaal mis. Appie is verpopt tot draak. Wat een zootje. Deze draak moest ook nog met een koningssnee ter wereld worden gebracht. Verschrikkelijk, ik ben blij dat het geen onderdaan van Crowned Hill is.
Voor de zekerheid hadden we hem even in zo´n kooi gelegd, want wat mij betreft had er ook een ander monster uit die pop kunnen komen.

We kwamen hoger op de trap een dwergenveste tegen, met de ophaalbrug ongastvrij omhoog gehaald. Toch bleek er niemand thuis, en konden we er indringen. Enige kleine draakachtigen konden we makkelijk bedwingen. Van daar ging het van zaal naar zaal. Op enig moment hoorden we iets in deze toch verlaten paleiszalen. Het bleek een groep zombie–dwergen te zijn die daar aan het mijnen waren. We lieten ze nog even met rust, want we weten ondertussen dat meestal zombies niets doen zonder meester, en dat je dus eerst de meester moet vinden, om een beetje op te schieten. In plaats van de meester vonden we een kamer met vele dwergenstandbeelden, en

schilderingen, runes die we overgenomen hebben, en dus een heel groot, lichtgevend altaar/aambeeld. Al snel bleek dat alleen verkorenen het mochten aanraken. Ik dus. Het herbergde een grote zwarte hamer, die echter nog even aan het idee moest wennen, want ik hoorde verbaasd "*Maar jij bent geen dwerg?*" De hamer heeft in elk geval de minste intelligentie. Ik wilde hem net bij me steken, toen de hele dungeon in begon te storten. Dat was nog een beetje vroeg, dus besloot ik voorlopig de hamer nog maar even terug te leggen. Dat scheelde aanzienlijk.

Nu kwamen we in een zaal onder aanval van een dozijn goblins die niet te raken waren. Ik had direct door dat we belaagd werden door een heel andere tegenstander. Even later had ik hem al gespot. Hij was net van plan er vandoor te vliegen. Ik denk dat het een vampier was. Een slappe tweekoppige vampire mage. Z´n holy symbol (een blauwe scale met vleugels) namen we van hem over. Het was bijna teveel voor Gladan geweest.

Op zoek naar de lair van deze vampire vonden we een wenteltrap die langs één kant omhoog liep naar het licht. Die trap beklommen we, we kwamen langs kamers recht boven elkaar met daarin dwergenkoningsgraven. Hoe verder naar boven, hoe minder bezet. Bijna boven was er een spleet waarvan ik vermoedde dat de vlederman zijn lair had.
Stukko wilde liever even wat verder omhoog, en kwam uit in het kruis wat door de berg geslagen is. We zitten dus al honderden, misschien wel duizenden meters hoog. Ik vond een kleurige muur die lastig te slechten leek. Hij had alle kleuren van de regenboog. Stukko echter die net terug kwam kruipen met de mededeling dat er om de berg vele draken vlogen (fijn…) nam het amulet/holy symbol van de vampire en stapte zo door de wand. Zo simpel ging dat dus.

Na wat wel een eeuwigheid leek kwam hij (vrij snel) weer door de muur naar buiten (of binnen zo je wilt). Hij had wel iets gezien. Hij bevond zich naar ik mij voorstel op een wolk, met daarin een hele serie achter elkaar, steeds kleiner wordende uitgehakte kruisomtrekken. In de laatste leek iets belangrijks te zijn, maar wat dat was wist hij niet. Overigens was hij daar niet alleen. Hij was opgeschrikt door een vrij grote draak –als hij hem heeft kunnen waarnemen moet het wel een héle grote geweest zijn!– en een vrouw met een slangenlichaam en 12 armen. Die waren niet aangenaam verrast met zijn bezoek. Hij was dus maar gevlucht.

Ik vermoedde direct dat deze draak de keeper of the Peak was. Wat die vrouw daar deed kan ik alleen maar gissen. Draken zijn toch geslachtsloos? Of toch niet? 12 armen!

Nou ja, we konden daar nu even niets meer uitrichten, dus we besloten terug te gaan naar het aambeeld/altaar om eerst een beetje bij te komen. Dat is trouwens ook wel nodig. Ik voel me al dagenlang wat slapjes. Zou die vampier me toch gepakt hebben in mijn slaap tijdens een wacht van een ander? Ik besloot maar eens flink te gaan dutten, voor nieuwe inspiratie. Zodra we in slaap vielen kreeg ik een droom die, nu ik er achteraf nog eens over nadenk natuurlijk door die hamer kwam.

Hij ging over het ontstaan van de hamer, en de maker daarvan, de trots erop, het leven en einde van de creator, dat de hamer lang werd gebruikt tegen allerlei tegenstanders, dat op enig moment dat dwergengemeenschap werd gestoord door oprukkende draken, die iets wilden met een speciale plaats waar een zwart kruis in paste, iets wat te maken had met winden en wolken, dat dat Kruis werd verplaatst, omdat het niet te vernietigen was, en die plaats waar het hoort ook niet, dat er met behulp van Reorx een manier gezocht en gevonden werd om de keep te beschermen, dat de hamer nog één taak te vervullen heeft, dat hij "*Lord of Death*" wordt genoemd, van semi–adamantium is, dat Barak Sterkenbaum de laatste wielder was –ik ook–, dat er meer clans hier hebben gezeten (Adamunde en Leickar). En dat we dus in de Creuzberg zijn.

En dat in twee uur tijd!

Dat was wel weer heel toevallig. Hoe ging die voorspelling ook al weer?

a man alone destroys himself
and takes with him the lord of death
he walks the path of frosted flames
and burns

Gedver. Net nu we besloten hadden ons niets meer van die voorspelling aan te trekken. Gelukkig is er nog steeds geen touw aan vast te knopen. De hamer leek niet te verwachten dat ik hem zou oppakken. Nog mazzel. We hebben daar lekker een dwerg voor nodig. Regelen we.

Blijkbaar is hier dus ook het hol van de leeuw in die zin dat we het hier waarschijnlijk hebben over het item wat Shadon Devon bedoelde. Niet die hamer, maar die plaats die Stukko heeft gezien. Ik denk dat Shadon wel de hamer bedoelde toen hij zei dat we niets mochten meenemen. Als dat zo is zitten we dus ook op het juiste pad. Ik begin me vooral ook af te vragen waarom het kruis zo evil is (als ik de priesters in deze mag geloven).

We moeten ook nog eens bij die undead dwarves gaan kijken. Dat kan zo natuurlijk niet langer doorgaan. Zouden die ook voor die vampier hebben gewerkt? Op de één of andere manier geloof ik dat niet. Als deze hamer deels van adamantium is, is dat hier misschien wel gemijnd. Dat zou kunnen verklaren waarom de dwergen er niet zo blij mee waren hier te vertrekken. En ook dat een onverlaat hier rustig doorgaat.

Ik geloof dat de rivier ook nog verder gaat. Misschien moeten we nog een stukje verder kijken of we daar niet iets over het hoofd zien. Zou de hele berg instorten als we de hamer meenemen? Zou ik de toorn van ten minste drie dwergenclans en één hamer kunnen dragen?

Ik voel een zware verantwoordelijkheid en last op mij drukken, zeker een koninklijke eigenschap. Vroeger had ik daar nooit last van. Misschien begin ik uitdrogingsverschijnselen te vertonen, ik moet ook meer drinken.

050716 (ca 13 oktober 769)]
Of smiting and the smithing

Omdat we toch al met al nog aardig aangeslagen waren (van Shadon Devon) hebben Wij afgekondigd geen risico´s te nemen en alleen rustig en voorzichtig rest van de grote zaal te bekijken.

De zaal liep nog een eindje door en leek te eindigen in een grote brede trap. We zijn daar natuurlijk niet op gegaan, maar hebben een grote deur met in plaats van een sleutel de indruk van een kruis (daar gaan we weer…) onderzocht, en daarna nog een gang naar twee andere dingen. In de zaal zelf was nog een wenteltrap omhoog langs een pilaar, en een soort loopbrug op een paar meter van de grond.

Stukko begon –overigens dus zonder toestemming – met het beklimmen van de wenteltrap. Enige meters van de grond bleef hij wezenloos staan. Dat bracht ons terug bij de tempel om ons te beraden.
Ik besloot nog eens te kijken wat hij nu had gezien. Maar om de één of andere reden moest Ab ineens onwijs hard gaan zingen, zodat we werden overspoeld door tientallen vleermuizen. De leut was er wel weer af, maar Stukko kon gelukkig door de Generaal gered worden.

Wij besloten met z´n allen de trap op te gaan. We kwamen al snel een dwerg tegen die versteend was. En terwijl die naar beneden werd gebracht klom ik met Stukko omhoog. We zagen mos groeien op de trap maar helemaal normaal leek ons dat niet, het mos trok zich bijvoorbeeld ook terug voor licht en vuur. In een kamer boven zagen we heel veel schedels en mos, en konden we ons van het mos ontdoen met mijn laatste !!!! rum. Mijn laatste rum. Laatste rum. Snel door. Er zat een oud standbeeld dat er een beetje vreemd uitzag, zo met twee slangenkoppen. In zijn hand hield hij wat ik de tegenhanger van het evil kruis zou willen noemen. Ik pakte het van het standbeeld weg.

Het standbeeld werd wakker en kwam achter mij aan. Maar ik was te snel voor dat beeld. Ik was al weg. De trap af.
Beneden bleek dat bijna iedereen het had overleefd, behalve Ap. Boven leek het alsof Ap het beeld eens goed in elkaar aan het slaan was, maar we wisten wel beter. De hele nacht bleef het gebonk aanhouden. Het beeld probeerde met alle macht Ons te vinden, vermorzelen, smiten, rijten, wurgen, pletten, walsen en slaan.

We besloten te gokken dat hij dat vannacht nog niet zou halen, en verschansten ons in de tempel met de versteende dwerg. En de volgende morgen kon de Generaal ook dit standbeeld ontdoen van z´n spell. Het bleek een dwerg te zijn die Otto Leikar heet. Hij heeft the Lord of Death gepakt (told you!), en heeft nu de taak het kruis te vernietigen. Alleen de tempel stortte in, niet het hele complex, dat viel dus nog mee. Wij hebben onze hulp aangeboden, vooral omdat wij hem wel een heel eind in de goede richting kunnen duwen. Otto reist

voorlopig met Ons op. (Een dag en een jaar va 9 okt 769).

Het kruis geeft volgens Otto kracht over andere elementen dan wind en wolken, n.l. vuur en aarde. Het altaar alleen geeft al macht over wolken en wind. Dit nieuwe kruis is een namaaksel, en werkt niet helemaal, toch moest het natuurlijk ook worden vernietigd. Otto heeft dat gedaan met de Lord of Death. Daarmee stopte ook gelijk het gebonk.

Toen we gingen kijken wat er over was gebleven van Ab, kwam hij net aanrollen, zwabberen. Hij had een andere uitgang gebruikt, en heeft die héle grote draak ook gezien. Hij is niet door die wand terug gegaan, maar door de wolk gezakt. (Ik dacht al dat het een wolk was.) De draak zat dus nog steeds, gek genoeg was er dus (ten minste) nog een ingang. En ook ongedekt door wachtende en spiekende draken of wachteressen met meerdere hoofden. Op de één of andere manier valt mij dat dan toch weer wat van die draken tegen. Ik dacht dat die alle in– en uitgangen altijd met man en macht bewaakten… Zeker in hun lair. Zeker op hun machtsbasis. En macht was er nog wel. Toen Ab naar beneden vloog, kwam hij in gevecht met hele zwikken pretendenten die hem niet konden raken met hun breathweapon. Dat is één van de voornaamste redenen geweest dat hij is ontkomen door het luik in het kruis. Om hem heen zat blijkbaar een onzichtbare barrière die hem beschermde tegen de inslaande breathweapons van de andere draken.

Voor de zekerheid gingen we toch nog even boven kijken. De twoheaded dwarf zat weer rustig op zijn plek. Het standbeeld bleek een oud eerbetoon aan de dwergenvoorouders te zijn, bijvoorbeeld van Otto. Het was misbruikt.

Okee, tijd voor drastische maatregelen. We moeten nu eerst een paar dagen rusten. Verplicht. En een plan trekken.
Ons lijkt dat we nu niet hier heen zijn gereisd om zo snel mogelijk weer weg te gaan. Al weten we nu weer veel meer.
We gaan kijken of er iets te doen is aan de sacrilage van het standbeeld voor de voorouders. Voorouders zijn zeer belangrijk in quests. Er zijn nog die zombie–dwarves die moeten rusten. We weten wat er achter de deuren zit (dat altaar dat wind en wolken bestuurt), maar voorlopig geloven Wij dat wel. De hal loopt nog wat door, maar we weten niet hoever, en er is nog een t–splitsing in een gang waarvan we niets weten. Misschien Otto wel.

Er blijven ook dingen onbeantwoord.
–Wat heeft Otto eigenlijk doen verstenen?
–Wat zou er gebeuren als het altaar werd vernietigd? Vallen alle draken elkaar dan aan, omdat de wind niet meer tegen ze kan worden gebruikt?? Zou dat niet het werkelijke einde van de wereld betekenen?
–Zou Azburan dan niet winnen?
–Zoiets zei Shadon Devon te kunnen bewerkstelligen. Zou hij –zouden Wij– het altaar kunnen vernietigen?
–Wat doen al die pisnicht draken hier om die rotspunt heen? Waarom gaan ze niet een beetje uit elkaar in verschillende gebergten om rotspunten heen vliegen? Zou Ab al iets weten –zoals Shadon beweerde?
–Waarom zijn er geen hele grote en oude draken bij, maar allen maar pretendenten, als draken zo nodig de winden en wolken willen controleren?
–Zouden dat de enigen zijn die hier door de Keeper of the Peak getolereerd worden?

Ik zal uitgebreid met Otto proberen te spreken over de omgeving, draken, en alles wat ik al weet over hem, z´n land en het cross.
Wat is er in de verschillende zalen?
Waar is de clan Leikar goed in?
Wat minen ze hier?
Waar loopt de onderaardse rivier heen?
Wil hij het dwergen–plate aan?

Eén dingetje willen Wij toch eens opmerken. Wat is het toch ongelofelijk moeilijk een smid te vinden! Gewoon een smid. Zo een die ijzer bewerkt. En met vuur speelt. Eéntje die lekker met z´n leren schort aan het bekvechten is met de visboer. Ik ben al meer dan 12 maanden bezig (sept 768)! Ik heb een hele smederij gekocht! En voldoende ore voor het voorzien van alle inwoners van een eigen eg en kanon. En er komt nog meer ore! Maar komen we dan eindelijk een keer een dwerg tegen, heeft hij weer geen enkele ervaring met smeden! Straks zit er al roest op het aambeeld, nog voor de eerste balg is aangeblazen! Wat moet er nu straks als Wij ook gaan zoeken naar mensen voor de leerlooierij, malerij, kleermakerij, de whorehouses, barren, enzovoort? Dat gaat nog eeuwen duren! We zullen iets anders moeten verzinnen. Misschien weet Otto wel een andere oplossing.

050730 (15 oktober 769)
Kruis vernietigd in Fjeldheim

De kruizen en Spiegel.

We waren flink gewond, dus we moeten snel rusten. En snel was het.
Na een halve nacht (of dag for all I know) kon Stukko z´n nieuwsgierigheid niet langer bedwingen en besloop de zombiedwergen die aan de andere kant van de zaal aan het werk waren geweest. Ze bleken daar stil te staan, met de karren vol. Daarom klommen we de trap op met de takel aan het einde. Daar bleek al enige dagen een demoon te staan die we hadden gemist.
Het was alleen maar een enkele demoon, maar hij blies zo Gladan van z´n sokken. De titels "Prince of Punishment", "Duke of Wellfare" en "Earl of Immigration" zijn weer vacant. Z´n lichaam verdween, net als dat van Falordyl indertijd. Vreemd.
De griezels die de demoon bij zich had konden verder niet veel uitrichten. Er bleef weer zo´n blauwe scale met vleugels liggen. Blauw, de kleur van de vervloekte Mialidiam.
Boven zagen we wat kamers van dwergen, een smelterij, en een smidse. Het bleek dat de ondode dwergen kruizen aan het maken waren. Het plaatje was rond. De dwergen werden daar gedwongen ore te mijnen, smelten tot behoorlijke kwaliteit, en er daarna kruizen van te maken, met als waarschijnlijk doel een kruis te vinden dat kan dienen als vervanging van het zwarte kruis. Otto gaf toe dat er adamantium gemined wordt, waar de hamer ook van gemaakt is. Otto blijkt een kundig ijzerbewerker, Wij hebben hem misschien toch niet goed begrepen. (Ineens de luckroll van 1 is goed naar 20 is goed veranderen, zonder mij te waarschuwen, tss) .

Het zou de arme dwergen nooit zijn gelukt nog zo´n kruis te maken. In de smidse bleek het hoofdaambeeld (aan Reorx) vernietigd. Er lagen wel ca 1000 kruizen. Er was ook nog een vreemde vernielde dwarven strijdwagen. De dwergen hebben nu rust. We hebben algehele werkopschorting gedaan.

Ondertussen kwam er nog een dwerg aanstappen. Ene Matthias van Zammeren. Een priester die net als Otto van plan was hier orde op zaken te stellen. Hij heeft zich bij ons aangesloten.

Nu waren we bijna rond. Er restte alleen nog een kamertje waar Stukko niet in had kunnen komen. Wij wel. Gewoon een kwestie van logisch nadenken. In die kamer bleek een soort ziener te hebben gewoond. Dit leek de enige kamer die niet al eens was geplunderd, of besmeurd.

Er waren boeken, en een soort kijkgat dat uitkeek over een vlakte met sterrenhemel en open lucht. Wij hadden niet het idee dat dat ook gelijk een kijkgat naar buiten was. In één van de boeken vonden we al snel dat hier "de Spiegel van de Hemel" is. En die heeft Carenza di Sotto wel eens genoemd. Wij weten niet precies meer in welk verband, al menen Wij Ons te herinneren dat er ergens stond dat die in de buurt zou zijn, en inderdaad.
Er liep nog een gangetje weg waarachter we een vrouwenstem hoorden. De deur was voorzien van verschillende traps dus we konden niet zomaar even kijken. Waarschijnlijk zit die 24 armige tweehoofdige schone erachter. Ik wou dat we die kijksteen die in Magri staat bij ons hadden. Wij bedenken ons trouwens ook dat Wij wel eens een item hebben gezien wat controle over draken heeft. Een soort scepter. Wij geloven dat Wij ook weten wie die heeft. En dat we toch een keer die kant op moeten.

We hebben de kruizen en de gesmolten stukken adamantium mee genomen in een wagentje, en zijn terug gegaan naar de boten, alwaar we nu eerst eens gaan bepalen wat we verder nog gaan doen.

notes 050813

samenvatting: Draak gehakt en kruis vernietigd.

notes:
scale van Mialidiam van 2 minderen één minder
mindere maken;merging;dragen;necromancy;als je draagt bij doden
Seer uit boeken:
Spiegel van de Hemel en holy place altar zijn gelinkt
waren hier al voor de dwergen
altaar doet dingen met elementen
door de draken, niet door de Arcanum
met sterrenspiegel kan je dingen zien uit de toekomst als je weet wat je zoekt
tempel in Kreuzberg was om evenwicht te garanderen (nu gesloopt)
monumentbouwers zijn hier geweest, maar weinig van over, hebben magie fout gebruikt
als sterrenspiegel op juiste manier gebruikt dan Throne van de Wereld binnen bereik
staat op *"het punt der vernietiging"*
Einzel met barbaar in voetnoot als bezoeker
Als sterren goed staan lijkt magie in spiegel bijna tastbaar, en maken smeden bijvoorbeeld dingen ver boven hun kunnen
alles ingeladen
ongezien terug gereden naar Crowned Hill

leren vliegen met bezem, ietsje bijgebogen
stonemasonry geleerd in winter
2 veulens 6 paarden gevangen
burgemeester gevraagd
smelterij gekocht/besteld
boeken gelezen
Naar Salmanië gereisd via Stormy Isles
winden in de war
Mialidiam denkt rond Kreuzberg sterk genoeg te zijn?
In Fjeldheim Barero del Sonido gesproken en Princess Elegantia
kruis naar aambeeld gebracht
net op tijd vernietigd door Otto
Otto dood
Hamer mee
Draken geslacht
harpoon is weer beter
dragonleather laten maken
droom Bah:
chair of the world met in leuningen links kruis dat gepakt werd door draak en eindeloos heen en weer gesleept voor vernietiging door Otto, en rechts ster zonder verdere aanknopingspunten
Alleen begrip geeft echte macht
kruis was essentie van alle macht teruggebracht tot essentie eenvoudige vorm.

050813 (15 mei 770)
Kruis vernietigd in Fjedheim

Crossing a Dragon

Verschrikkelijk wat er veel gebeurd is.
We zijn naar Crowned Hill terug gegaan, en na het lezen van de boeken van de Seer naar Salmanië gereisd om het kruis te vernietigen, en evt de Scepter of Dragoncontrol te vragen. In de boeken stond als belangrijkste dat de spiegel en de holy place altar gelinkt zijn, maar niet hoe. In Crowned Hill ligt nu dus een hele berg adamantium, maar de smidse werkt, en een smelterij is onderweg. Gelazer allemaal met dat staal. Nee, dan hout. De bezem werkt, of beter gezegd, ik blijf er tegenwoordig op zitten. Het was wel lastig op die kromme bedoeling, maar zelfs Bah kon er niet veel meer aan veranderen. Ach, het werkt.

Bij het reizen langs de Stormy Isles begon de wind ineens niet meer mee te werken. Dat is een slecht teken. Ik denk dat Mialidiam het sein heeft gegeven dat de wachter de draken niet meer uit elkaar moest houden. Gelukkig hebben wij the Heart of the Ocean, anders denk ik dat we wel wat moeite hadden gehad langs de Stormy Islands te komen…
In Fjedheim hielp prinses Elegantia ons zo goed ze kon. Fjeldheim was door draken aangevallen! En dat terwijl er een verdrag is. En die staf.

We installeerden Otto op een heilige plaats en haalden het kruis, toen we alweer werden aangevallen door een grote en een kleinere draak. Ze lagen dus op de loer, en kwamen daar pas vanaf als ze het kruis zagen. Hoe wisten ze eigenlijk dat het kruis hier is? Zijn we toch te onvoorzichtig geweest? Is er een spion onder ons? Wie heeft hier een grote bek?

Afijn, de draken konden niet genoeg uitrichten. Zeker niet tegen mijn harpoen.
Otto kon net op tijd het kruis vernietigen. Hij overleefde echter niet. Hij staat nog bijna 7 maanden bij me in het krijt. Ik zal die met een royaal gebaar kwijtschelden, voor één keer. Van de huid hebben we dragonleather laten maken. Het weer is nog niet bijgetrokken. Als wat ik vermoed waar is, kan dat ook nog wel even duren…

Mijn harpoon geeft tegenwoordig teken van leven. Dat heeft het rode drakenbloed gedaan.

Draken die erdoor geraakt worden zullen niet blij zijn. Het is een mooi wapen.

notes 050924

samenvatting: Koning van Salmanië overtuigd van het bestaan van drakenoorlogen.

Ter overtuiging koning van Salmanië van drakenoorlogen soortgelijke test ondergaan als indertijd Falordyl.
Diego Maradonna en wij mee, ik ook, op zoektocht naar bewijzen in mijn geest.
Goed focussen nog een beetje lastig, maar veel afleiding.
Was ook wel te verwachten.
Ab was het niet gelukt, om één of andere reden.
Uiteindelijk Azburan gevonden, en visioen.
husk of dead dragon op throne.
luitenanten maken onderling ruzie.
Azburan en Mialidiam zijn beide luitenant.
Een draak ontsnapt met kruis, een giant met de ster.
Throne van de Wereld vernietigd door lichtstraal uit de zon.
places of power zijn ouder overblijfselen van die throne (die de nomaden bewaken?)
Azburan gaan slapen en uiteindelijk gewekt door iemand met scepter
Sommige draken helpen/beschermen mensen, sommigen overheersen ze, sommige vluchtten, en sommige scholen in items
tijdje relatieve rust, en dan de situatie nu.
Salmanië levert mensen met adellijk bloed voor uitbroeden eieren.
Goran's ei heeft reïncarnatie Azburan voortgebracht.
Kettinkje in backpack gevonden dat van Diego Maradonna bleek te zijn. Fles water van hem gekregen.
Brief aan koning gericht om te vragen om de Scepter of Dragoncontrol. Die ook gekregen op voorwaarde de we Salmanië komen helpen als het daar fout gaat.
Koning overtuigd van de juistheid van ons verhaal over drakenoorlogen.
White robes mogen zich van de koning nu bemoeien met de strijd, op elke manier die ze verstandig achten.
Whistle of Orsoban is fluitje dat Orsoban summoned. Nu Orzoban dood is, horen bats het nog wel.
terug langs de Verda Vala (Stormy Isles)
nu in Einzel.

050924 (5 juli 770)
Salmanië overtuigd, Amie is net even langsgeweest toen ik er niet was.

Salmanië overtuigd.

Amie is langs geweest. Iedereen heeft gesproken met Azburan. Behalve ik. De boodschap luidde ongeveer: jullie kunnen weinig doen, maar moeten de Order of the Egg–shell z´n gang laten gaan.

Ze waren toch niet helemaal overtuigd van ons verhaal over drakenoorlogen. Ik besloot een soortgelijke test te ondergaan als indertijd Falordyl met als doel de koning van Salmanië te overtuigen.
Er was nauwelijks afleiding in mijn geest. In no time waren we bij Azburan, en deed hij z´n verhaal (nog eens). Ik had het goed onthouden. Om de één of andere reden kreeg Ab het niet voor elkaar. Goed om te weten dat hij geen vat heeft op mijn geest.

We zagen de husk of dead dragon op een throne. Luitenanten die onderling ruzie maakten. Azburan en Mialidiam als luitenant, een draak die ontsnapte met het kruis en een giant met de ster, de throne vernietigd door lichtstraal uit de zon.
We zagen Azburan gaan slapen en uiteindelijk gewekt door iemand met scepter. Goran´s ei heeft de reïncarnatie van Azburan voortgebracht.

Dat maakte voldoende indruk. De koning bleek voldoende overtuigd, en heeft de scepter of dragon–control aan mij meegegeven.

Ik heb een kettinkje in mijn backpack gevonden dat van Diego Maradonna bleek te zijn. Daar was hij niet zo blij mee. Ik ook niet. Hij gaf me een fles water. Ik haat dat.

We gaan terug langs de Verda Vala, en zijn nu in Einzel.

Via Crowned Hill gaan we de Kreuzberg nogmaals benaderen.

notes 051008

samenvatting: Avatar van Thrynn is gekomen in Einzel, en heeft tempel van Bah vernietigd.

notes:
Wat hebben anderen wat ik niet heb.
-serveersters die ik een mooie positie aanbood in de mooiste taverne lachen mij in mijn gezicht (masker) uit.
-kruidenzoekers die ik een mooi vooruitzicht in een nieuw land voorspiegel verzekeren me dat ik niet gek ben en varen dan zo hard mogelijk weg
-Stukko vraagt één persoon en direct een brouwer bereid.
-De mooiste vrouw die ik ooit heb gezien. uit het water! teder en zacht! zegt mij iemand te zoeken van gelijk formaat.
-Aanvallers met magische wapens doen geeneens een poging me aan te vallen, maar gokken liever een gevecht met een woeste halforc of draak.
-Wat is er toch met mij?
Ze donderde tegen Bah iets als: "*rebuild my church*". Gelijk stort gebouw in.
op 0707 770. Dat moet een teken zijn. Maar wat voor teken?
In Einzel is avatar Thrynn gekomen die de tempel die Bah aan het laten bouwen was, heeft gesloopt.

Ook een priester, en bijna nog wat andere dwalende dwazen (misdienaren). Ik wilde haar tegen houden tegen deze stommelingen.
Toen ze mij per ongeluk versloeg verviel ze in zoveel spijt, dat ze half dood neerviel, nadat ze me had ontzet.
Ze had blijkbaar nog meer spijt dan ik van het haar tegenhouden.
Overwegende hoeveel verdriet het haar deed dat ze mij had geraakt, geloof ik dat ik haar voor nog meer spijt en leed heb behoed door haar tegen te houden bij het slachten van de goddelozen.
Ze keek me indringend aan, en ik had alles gedaan wat ze had gezegd, maar ze zei: "*zoek iemand van gelijk formaat*".
Bah aangedaan. Personen opgezocht die toorn hadden gewekt. Bleken misdienaren en illegale whiskeystokers.
Ze zijn uitgerookt, opgepakt en ingeleverd bij de autoriteiten voor het maken van drank! Alsof dat erg is.
Erger vind ik dat we er nu achter komen dat in Keep Quiet originele scrolls van Einzel zijn. Dat is waar die verschrikkelijke priester zat. Dat wordt weer lachen.
wagenwielen, netten, adamantium, goede trainer, aantrekken avonturiers,

051008 (10 juli 770)
Tempel in Einzel weer gesloopt, nu door Thrynn.

Rebuilding a temple.

Weer zo´n rare week gehad. In Einzel, waar we even kort zouden blijven op weg naar Crowned Hill, besloot ik nog wat inwoners voor Crowned Hill aan te trekken.
Ik besloot in de haven mensen aan te spreken die kruiden gingen zoeken in de moerassen. Tot mijn verbazing luisterden ze alleen mijn verhaal af, verzekerden mij dat dat niet eens zo gek was, en roeiden daarna zo hard mogelijk weg.
Toen in er zo´n beetje tabak van had gekregen zag ik haar.
Haar mond als een roosje, haar ogen helderder en blauwer dan de blauwste zee, haar schoonheid als bloedkoraal, haar zwaard scherper dan m´n glaive.

Ik stond als aan de grond genageld, en ze riep naar Bah. In de verte hoorde ik iets als "*rebuild my church!*" Ze was als een vertoornde godin. Ze was een vertoornde godin. Ze was Thrynn.
Daarna sloeg ze een priester met haar zwaard. Met een schok kwam ik bij mijn positieven. Dat kon niet de bedoeling zijn! De mooiste en lieflijkste vrouw offert haar onschuld niet om zulke infidels op!
Ik deed verwoedde pogingen haar te behoeden voor nog meer pijn en verdriet. De hele kerk die Bah had gefinancierd achter me stortte in. Ze was te sterk voor mij. Ik stond al snel als verijst.

Toch had ik één ding wel bereikt. Ze kwam tot bezinning en voelde direct in volle kracht de last van haar daden. Nog net kon ze mij uit mijn ijzige houding bevrijden en toen viel ze flauw.
Nog voor de menigte zich aan haar kon vergapen had ik haar al opgenomen en naar de Llanfair… gebracht.

Ik vlijde haar op de sofa, en met een beetje water kwam ze bij. Ze was hevig aangedaan en in de war. Ik merkte dat ik haar gelukkig wijselijk had weerhouden nog meer bloed aan haar handen te nemen, want het idee dat ze

mij had verwond (waar dan?) kon ze nauwelijks dragen. Ik verzekerde haar dat het haar meer pijn had gedaan dan mij.

Ik had alles voor haar gedaan, maar ze fluisterde me toe dan ik iemand moest zoeken van mijn eigen formaat.

Ze spak de anderen ook nog aan. Ze luisterden allemaal aandachtig.
Daarna vertrok ze. Ze stapte zo weer van boord en liet ons in overpeinzing en weemoedig achter.

Ik was als versteend. Verlamd. Niets had mij hierop voorbereid. Ik besloot mijn verdriet weg te drinken in het café aan de haven. Daar zaten Bah, Stukko en Ab ook.
Ze hadden het over de misdienaren die ze had aangevallen.

Ik besloot me er niet mee te bemoeien en probeerde mijn leven weer bijeen te rapen.

"...haar haaaaren rood..."
"...haar ooogen blauw..."
"...ze was nog mooier dan de maan..."
"...daar kon ze niets aan doen..."

Als ik nu een manier vond om meer mensen naar Crowned Hill te krijgen, zouden er vast ook meer blijven wonen. Maar hoe?
Wat weet ik nog van steden waar ik graag kom?
Eigenlijk is het zo simpel. Een bar. Een huge herberg. Een waanzinnige taverne.
Die is er niet in Crowned Hill. Er is wel een smidse. En een smelterij. Maar wie komt daar nu op af?
Maar kijk nu hier in deze stad. Je mag hier niet eens drank schenken! Dat is natuurlijk stom. Maar dat wordt mijn redding!
En er moeten natuurlijk gezellige hoekjes zijn met leuke tafeltjes waar je wat kun drinken, of spelen. En er moeten netten in hangen, en wagenwielen, en van die gezellige vissen aan de wand. Geniaal, al zeggen Wij het zelf.
En natuurlijk, want anders heb je er nog niets aan, serveersters. De mooiste uit de verre omtrek. De mooiste van Salmanië en Kalender.

Ik besloot direct koppen met spijkers te slaan, en vroeg wat serveersters of ze niet in de mooiste bar aller tijden wilden werken in Crowned Hill. Tot mijn ontsteltenis werd ik hartelijk uitgelachen! Onbegrijpelijk. Ze weten niet wat ze missen.

Stukko zag wel wat in dat plan en ging op zoek naar een waard. Na het fiasco met de serveersters was ik blij dat hij dat eens wilde doen. En wie schetst mijn verbazing dat hij even later terug komt met de mededeling dat het is gelukt!
Het zal gaan lukken. Ik begrijp dat Stukko zelfs een bar heeft gehad!

Om de één of andere reden gingen we de volgende dag een paar illegale drankstokers vangen. Dat bleken degenen te zijn die door mij waren behoed voor een vroegtijdige dood. Waarom wij –of all people– drankstokers gingen vangen, terwijl ik die juist zou belonen in Crowned Hill te komen wonen is mij even ontschoten, maar we vonden ze.

Wederom was ik verbaasd. De gemeneriken in het huisje dat we omsingelden gingen elke confrontatie met mij uit de weg. Zelfs met de magische wapens die ze hadden, en mij in een heel vriendelijke en meegaande bui, was er geen een die me durfde aan te vallen. Liever lieten ze zich verschalken door een –overigens ook weer niet zo heel indrukwekkende– draak of verscheuren door een woeste half–ork dan dat ze door mij werden overmand.

"... She´s a girl, she´s just a girl.
And I´ve had so many girls before,
in many different ways
she´s just one more..."

Stukko kwam naar me toe om me te vertellen dat er nog een manier is om vele mensen naar Crowned Hill te krijgen. Het schijnt dat een melding dat ergens wet adamantium ligt al voldoende is voor hele volksverhuizingen. Nu, er ligt daar een heel behoorlijke stapel. Ik hoop alleen dat als ze daar aankomen, en ontdekken dat ze niet

zomaar bij die adamantium mogen komen, al kunnen rekenen op een behoorlijke kroeg. Als we snel zijn zie ik grote mogelijkheden.

Maar eerst willen de Generaal en Stukko langs Keep Quiet. Daar is die priester vandaan gekomen die mij zo hartgrondig had beledigd.

Dat wordt lachen, dat weet ik nu al.

notes 051022

samenvatting: Throne van de Wereld gevonden, verraden aan de slangdemoon hoe je erbij kon, net op tijd gang verlegd, en Crowned Hill geëvacueerd.

notes:
volksverhuizing 1.
nav profecy door broeder Eradus in Keep Quiet:
destroys himself: offer of groep
path frosted flames: op grens waanzin/ realiteit
verliezen (Eradus was daar zeker van) / geloof verloren? –> undead?
in andere realiteit kun je tijd stil zetten
cloak of night: moet ´s nachts gebeuren (Eradus was daar zeker van)
end of time = Tomahawk? einde van een rivier?
symphony of light = mensheid (Eradus was daar zeker van)
mensheid bedreigd
dan stukje standaard raadsel: gaat over rivier (Eradus was daar zeker van)
Rivier in Crowned Hill heet Amer of Immer of in dwergs Grundlich
terug over land langs Candle Keep
Op de een of andere manier besloten dat the Lord of Death iets kon tegen ghosts onder de grond aan het eind van time (rivier) een ruimte met een engel op een stoel, wij aan goede kant van de lijn, trap omhoog, waarschuwing niet zonder gevaar
Engel=Secretaris van de Throne van de Wereld
Als je gaat zitten word je Keizer van de Wereld
we kunnen erlangs omdat we van zijpad komen.
Hij/Zij legt uit:
eerst was er niets
de oermassa roerde zich
wij (zij dus) kwamen daaruit
sommigen als god, sommigen als iets minder dan god
ze maakten eerst ruimte wereld zon sterren tijd al dat vast ligt al dat beweegt
Oergoden:
Vuur
Water
Aarde
Lucht
Licht
Tijd
Ambition
Death
En dus in elk geval twee oerengelen
Helaas echter: (aldus de Secretaris)
God van vuur en warmte vond dat alles zijn verantwoordelijkheid was, en dus kon beslissen.
Uit frictie zijn goden ontstaan zoals wij ze kennen.
Oergoden bestaan nog steeds
keizer kan ze bereiken.
Kleine veranderingen aan of bij de Throne kunnen grote gevolgen hebben.
Daarna kwam de veelarmige vrouwslang die we in de Kreuzberg hadden gezien proberen langs de wachter te komen.
ten koste van vele demonen, maar het lukte niet.
Omdat de Generaal zich verraadde met een chant zag ze ons.
Ze herkende in elk geval Stukko.
Wij meevechten, zij idee hoe we hier kwamen.
Ab, Bah Stukko op trap geklommen. Lastig. (-1 st, cn voor eerste treden)
20 treden totaal
Johannes de Waard is aangekomen
bar en hout ook.
andere gang komt uit bij middelpunt van de wereld, bij Babylon of in rijk dat Ninivee heet
´s nachts was ze al omge- lopen/vlogen/port.
Stukko scroll gelezen om onze gang te verleggen tot voorbij de lijn.
Net gelukt.
Wachter daar blij mee, hij wilde ons wel toevertrouwen dat ze tot doel had op de wereld alleen Demonen en Draken te hebben.
We zijn met de hele wereld dus door het oog van de naald gegaan.
Gauw terug, Crowned Hill ontruimd
Iedereen vond dat het beste om te doen, zelfs de notoire zeurkousen.
en nu naar Dragon's Peak.
Eed gezworen dat ik me niet meer zal scheren tot mijn volk veilig weer hier kan wonen.

051022 (29 juli 770)
Throne of the World veilig gesteld, Crowned Hill geëvacueerd.

Volksverhuizing.

a man alone destroys himself	waarschuwing: ga niet alleen
and takes with him the Lord of Death	neem de artefact Hammer mee
he walks the path of frosted flames	(neem een) route buiten (deze) realiteit
and burns	doe iets opzienbarends
his hand will bear the end of time	(het is als) spelen met einde van de wereld (of Tomahawk?)
his back the cloak of night	moet ´s nachts gebeuren (in het donker?)
he brings his friends to the undead	langs de ghosts die het pad bewaken
and turns	en met hamer geen probleem
when time has frozen it must end	waar rivier bevroren = begin (einde) route
the road leads to the open stairs	pad leidt naar trap naar Throne of the World
and up towards the symphony	en de Keizer bepaald lot mensheid
of light and stern concerns	mensheid bedreigd
time has a mouth but cannot speak	this part is standard riddle :
time has a bed but never sleeps	time is rivier
tongues will alter over it	Blijdschap slaat om in kwaadaardigheid
when mouths will only move	als (alleen maar) monding van rivier is verlegd

In Keep Quiet zijn we aardig geholpen door een vriendelijke broeder Eradus. Hij heeft met ons de profecy doorgenomen. Over een aantal dingetjes was hij zeer stellig: The path of frosted flames is gelijk aan realiteit of geloof verliezen. De cloak of night betekent dat iets ´s nachts moet gebeuren. En the symphony of light is de mensheid. Het stukje over time gaat over een rivier. Er was nog meer, maar daarover was hij veel minder zeker van. Bijvoorbeeld of de Tomahawk the End of Time kan zijn. Dit scheelt toch al.

Vol goede moed zijn we naar Crowned Hill terug gegaan, hebben daar de kar met bar ontvangen, hebben iemand de opdracht gegeven het lekkerste bier te maken, en hebben begrepen van Jacob dat de onderaardse rivier de Amer of Immer heet. Dat lijkt van geen kant op time. Maar toch zijn we toen –ik begrijp eigenlijk niet waarom, maar goed– de 2e Pitt ingegaan om te kijken of the Lord of Death iets tegen die geesten kon uitrichten.

En ja hoor. Hij hakte er zo doorheen. En na enige tijd kwamen we in een zaal met daarin een open trap en een engel op een stoel. Daar eindigde de stroom. De engel stelde zich voor als de Secretaris van de Throne of the World.

We bleken een pad te hebben gevonden dat hij zelfs niet had verwacht. En hoewel hij de opdracht had te zorgen dat er niemand vanaf de hoofdingang kan komen, die hield hij tegen, wilde en kon hij ons niet beletten naar de troon te gaan. Hij meende dat er wel wat gevaar bij was. En een beetje lastig leek het al snel wel, want na één trede liep Ab al weer als ouderwets te slepen met z´n 3 goudstukken. Bovendien begon hij wartaal uit te slaan over de Generaal die koning zou zijn. Bah had het ook moeilijk. Alleen Stukko kon er eigenlijk ongestraft op staan.

Tot zover nog niet veel aan de hand, maar dat zou snel veranderen.

Voor de Engel liep een breed pad weg. Z´n stoel stond daar in het midden. Achter z´n stoel kwam dit paadje uit, van de zijkant. En net toen we stonden te overdenken wat te doen, hoorden we in de verte al rumoer.
Snel kwam iedereen terug onze gang in, behalve de Generaal.

We zagen een horde demonen en de slangedemoon die we ook in Kreuzberg zagen en hoorden. Ze probeerde bij de Throne te komen, maar de Secretaris hield haar tegen. Hij bleef natuurlijk zeer beleefd tegen haar. Toen bemerkte ze de generaal. Het had nu geen zin meer ons nog langer te verschuilen, en we kwamen te voorschijn om te helpen. Dat scheelde aanzienlijk! Bijna werd ik er heen getrokken toen ik een uitval deed met mijn harpoon.

Ze droop toch al weer redelijk snel af. Helaas echter vermoedde ik al, dat ze ons had herkend, en dat op termijn de gang niet veilig voor haar zou zijn. De Secretaris vertelde dat hij tegelijkertijd met de oergoden was ontstaan. En dat hij dus de Throne bewaakt. Dat we, als we de weg vóór hem zouden lopen, in Ninivee of Babylon uit zullen komen. Dicht bij het centrum van de wereld. Bij het gaatje. Waar die legendarische schatten liggen. Gaaf.

Maar we lieten hem niet afdwalen, en richtten ons op wat we konden doen. De Secretaris mocht bijna nergens commentaar op hebben of geven, maar wilde wel kwijt dat als Zij op de Throne zou komen te zitten de mensheid zou verdwijnen en de wereld een speeltje voor draken en demonen zou worden. Fijn. Bedankt.
We boden onze hulp aan om iets – wat dan ook – te doen, om de weg te blokkeren, en tot in elk geval mijn verbazing gaf hij aan Stukko een scroll met daarop een spreuk die ons pad kon verleggen. Dan kwam er achter hem niets meer uit, en was het gat gedicht.

Stukko keek alsof hij goud in handen had, maar wilde het niet direct verprutsen. Hij wilde weer slapen, maar vrij kort daarna werden we gewekt door gerommel uit ònze gang.

Zo goed en zo kwaad als we konden formeerden we een kordon rond Stukko, die als een bezetene de scroll begon te lezen. Het was nogal een lange. En nog voor hij halverwege was, stond Zij alweer oog in oog met ons. Ze leek nauwelijks in ons geïnteresseerd, maar probeerde direct bij de trap te komen. En toen was de chant van Stukko af. De gang was verplaatst. Ze stond wederom voor de Secretaris. Vloekend.

Erg blij was ik er niet mee. Ze moest dus in recordtijd hebben uitgevonden waar wij vandaan kwamen, en door die ingang hier terecht zijn gekomen. Hoe zou het met mijn volk zijn? Zou er nog volk zijn? We gingen er direct vandoor.
Boven bleek de demoon inderdaad wat consternatie te hebben veroorzaakt. Ik voelde me bezwaard, en beschaamd. Ik had mijn volk in zeer groot gevaar gebracht. En met een kwade demoon achter me aan was het gevaar verre van over. Met pijn in mijn hart besloot ik tot een volksverhuizing. Jacob kreeg genoeg geld en goederen mee om zich (hen) enige tijd te kunnen redden, of zich permanent ergens anders te vestigen. Zelfs die ene boer die hier geen inwoner is, had geen commentaar. Was dit dan het beste besluit was ik als koning ooit nam?

Wij zagen ze vertrekken. Nu maken we ons op voor een nieuwe strijd. Ik leef in schande en ik zweer dat ik me niet meer zal scheren tot de inwoners van Crowned Hill er weer in vrede kunnen leven.

notes 051119

samenvatting: dwergenveste wordt bewaakt, we hebben leger opgetrommeld om ons te helpen bij het altaar te komen.
notes:
(De Beginselen der Magie van Stukko: Hoe magischer, hoe beter!)
Volk is vertrokken uit Crowned Hill.
We hebben adamantium deels in de zakdoek van Stukko meegenomen. De rest hebben we afgezonken in de rivier van Pit I.
We zijn naar de stronghold gereisd, en zijn daar overvallen door hordes demonen.
Ik ben een keer geraakt door een stinkende, zwerende, krioelende hoop.
We hebben ze (natuurlijk) verslagen en zijn verder getrokken.
We waren echter niet van ze af, er teleporteerden er nog meer heen, die achter ons aan kwamen.
We dachten te maken te hebben met of een wacht, of een verkenningsteam, maar duidelijk was dat we niet ongezien waren gebleven.
We zijn terug gegaan.
Naar Caralla en Keep Quiet en hebben daar ten eerste het priesterhood van Fiaria om hulp gevraagd, en ten tweede met behulp van de spiegel van Ab de Order of the Holy Lance om hulp gevraagd.
Beide hebben hulp gezonden.
Een legertje van zingende mannen van Fiaria en wat FSF.
Een aardige afvaardiging van Thrynn en wat Knights of the Holy Lance, gewapend met kennis van white–robe–wizards.
Die hebben ook de heilige schedel van Mirf mee gevoerd (om mij onduidelijke redenen)
Al met al zo´n honderd man. Behoorlijk getraind.
Mijn verloren volk is warm opgevangen door Fort Kalnaam.
De bedoeling is om met dit leger door het ford, over de rivier naar de Kreuzberg te gaan.
Het leger te gebruiken om demonen af te leiden, zodat wij zo diep mogelijk kunnen doordringen.
En dan dat wij een manier vinden om het altaar te vernietigen.
Waarschijnlijk door de draak te commanden met de Scepter of Dragoncontrol.

Als de Marilith er ook is kunnen we de draak misschien overhalen tegen haar te vechten zodat we wat verschillende vliegen in één machtige slag van the Lord of Death slaan.
Ik hoop echt van harte dat ik voldoende overwicht kan opbrengen. Ik kwam er namelijk pas een dag of wat geleden achter dat je de draak niet moet slaan met die scepter.
Alles is nog mogelijk.

051119 (18 augustus 770)
Dwergenveste wordt bewaakt, we hebben leger opgetrommeld om ons te helpen bij het altaar te komen.

De inwoners vertrokken, en de koning bleef alleen achter met een kleine groep vertrouwelingen.

We verdeden onze tijd niet, en ruimden nog even de laatste waardevolle dingen op. Daarna gingen we op weg. Tot aan en bij de dwergenvesting leken we in eerste instantie geen problemen tegen te komen, maar schijn bedriegt soms.

Ik rook al een wat zwavelige stank en er lag een rottende stinkende kwak op de kade. Bij nadere inspectie klapte die uit elkaar en werd ik gesplashed met die misselijkmakende derrie. Het brandde, en ik voelde me bijzonder in mijn persoon aangetast.
Het bleek een demonische trap te zijn. De demoon die erbij hoorde konden we verslaan, maar een aantal anderen die later ook op kwamen dagen leverden wat meer problemen op. We besloten eerst rap door te varen, maar we werden ingehaald en besloten ons geluk niet langer op de proef te stellen.

We reden terug naar Caralla om daar te proberen hulp te vinden. Het is immers niet slechts ons probleem, al zitten wij er wel het diepst in. Met die spiegel van Ab was een boodschap aan de Orde van de Holy Lance zo gestuurd. Ze waren natuurlijk bereid hulp te zenden, en nog wat White Robes te laten helpen. Omdat de Generaal ook aardig met priesters van Fiaria op kan schieten, wist hij daar ook nog wat Fiaria Strike Forces te bedingen. Het liefst had ik stoere krijgers gezien, maar een deel van de troepen van Fiaria houdt zich vooral bezig met zingen. Nauwelijks twee dagen na contact met de Order of the Holy Lance in Abri waren ze al hier! Dat is snel!

We spraken met de Abt en Commandeur af dat zij zouden zorgen dat we bij het altaar kunnen komen, en dat wij dan zorgen dat we het altaar vernietigen. Ik hoop dat de hamer niet een zelfde effect heeft op deze dwerg als op die andere.

Iemand opperde om de scepter of dragon control te gebruiken om de draak Marilith aan te laten vallen. Eigenlijk had ik de draak met de scepter om z´n oren willen slaan, maar ondertussen heb ik begrepen dat dat niet zo werkt. Dat klinkt als een zeer weldoordacht plan. Ik had het zelf kunnen bedenken. Als iemand me althans had verteld hoe de scepter werkt. Of hoe een wolk vliegt.

Over één klein dingetje maak ik me misschien nog een klein beetje zorgen. Blijkbaar had de scepter in Fjeldheim niet (meer?) gewerkt. Of was hij niet gebruikt. Of zat er geen kracht achter. In elk geval had dat de draken niet tegen gehouden. Ik hoop niet dat een dergelijke grap ons straks ook overkomt als we in de Kreuzberg zijn. Maar ik weet nog meer listen. Ik meen een potion te hebben die een menigte kan overtuigen (als ik het goed heb begrepen van Sheelba). Veel mensen zijn nodig om één draak te verslaan. Als die potion veel mensen een beetje kan overtuigen, kan het één draak ook overtuigen. Da´s logisch.
We hebben nauwelijks een backup plan nodig.

notes 051217

samenvatting: Altaar vernietigd, Master of Dragon's Peak verslagen, Marilith verbannen.
Caralla
Wij (5p)

FSF 2 (10p)
FSF 3 (10p)
Koor Fiaria (30p)
Heer van Gibraltar (15p)
Holy Lance (20p) Carenza di Sotto; Diego Augustinus; Quartermaster Consente; Commander Nero; John Lithgo White Robe.
Black Hammer Clan dwergen (10p)
hoogst in rang: Heer van Gibraltar

Geen problemen op heenweg, 10 demonen bij aankomst, 8 na eerste tocht, 10 bij burcht, veel in zaal trap op, onder beeld door, bij draak uitgekomen.
Altaar gehakt
draak aangevallen door pretendenten
terug getrokken
in kamer met sterren Marilith gezien en gehakt
trap met open treden gevonden, omgeven met Arcanum runes
Di Sotto kopie gemaakt.
Crowned Hill ernstig beschadigd.
droom gehad. overleg met Baron Leopold van Fort Kalnaam nodig over nieuwe woonruimte volk.

051217 (5 september 770)
Altaar vernietigd, Master of Dragon's Peak verslagen, Marilith verbannen.

Zelden ondernamen we zo een belangrijke tocht. We hadden drie targets.
Het Altaar dat de winden bestuurt moest vernietigd worden, om twee redenen: ten eerste om de balans tussen de kampen van Mialidiam en Azburan op orde te krijgen, en ten tweede om de klimaatveranderingen die in rap tempo waren geschied teniet te doen. Een milieu missie.
Ten tweede wilden we de draak die die winden controleerde een oor aannaaien, omdat die dus verantwoordelijk was voor die chaos met dat weer en die wolken. Hij was bovendien volgeling van Mialidiam. Een strafexpeditie.
En ten derde wilden we de Marilith die die draak bijstond maar ook hogere ambities had zoals het veranderen van de wereld in een helse plaats voor draken en demonen alleen en die ik verantwoordelijk acht voor het oprollen van Crowned Hill als veilige thuishaven voor een heel volk, terug sturen waar ze vandaan kwam. Een preëmptive strike.

We hadden de hulp van FSF2, FSF3, de BlackHammer Clan, de Heer van Gibraltar, een koor van Fiaria, de dappere strijders van de Order of the Holy Lance, en enige White Robes. Zelfs ik als koning voelde mij omringd door gelijken.

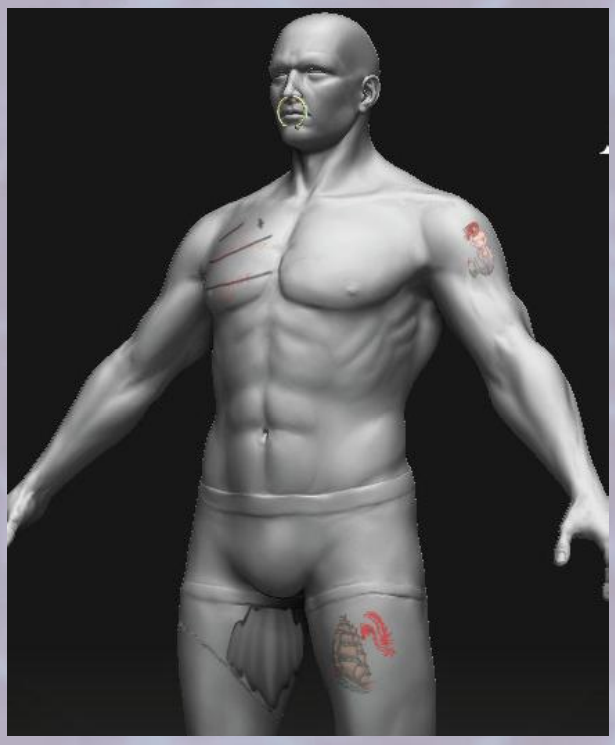
We kwamen eigenlijk vrij makkelijk in de buurt van het altaar. Ik controleerde de draak, of beter gezegd, leidde hem af en fungeerde als breathweapon–target en Matthias kon het altaar vernietigen zonder dat hij zelf het loodje legde. De pretendenten konden de controlerende draak een lesje leren. Het zou me niet verbazen als hij het niet of nauwelijks heeft overleefd. Wel moet ik even opmerken dat ik enigszins verrast werd door het potion met de kwalificatie public speaking´. Als ik die niet had gehad, had het wellicht nog gemakkelijker geweest. Misschien heb ik hem te lang laten rijpen. Gelukkig deden de Lord of Death, de tomahawk en m´n ring tegen koude wonderen tegen altaar, demonen en kou.

Waar we de sterren hadden gezien hoorden we de Marilith. Ze was nog steeds een verschrikkelijke tegenstander. Haar 8 armen zwaaiden vervaarlijk rond en de meest vreselijke wapens kliefden zich in haar tegenstanders die ook nog onder spreuken bedoven werden. Hier toonde de Tomahawk uiteindelijk z´n grote kracht. Ze werd verslagen, en ik denk niet dat ik haar hier ooit nog zal zien. Bij het ringsteken was ik onbetwist winnaar, en hield een mooie neusring over.

Behalve dat alles was gelukt, hadden we er ook voor gezorgd, dat het overgrote deel van de krijgsmacht levend naar huis kon.

We vonden een trap met open treden, omgeven met Arcanum runes. Di Sotto heeft er een kopie van gemaakt. De kamer met sterren bleek een soort omgekeerde kristallen bol, en we konden de wereld erdoor bezien. Crowned Hill zag er belabberd uit. Het kasteel is grootgedeeltelijk verwoest. Het is verstandig geweest er geen inwoners achter te laten. Het is de vraag of dat ooit nog goed komt. Maar het weer lijkt weer in orde te zijn.

De eerste aanval in de drakenoorlog is afgeslagen. Wat volgt?
Als de draak die de Peak controleerde het heeft overleeft, heb ik het vermoeden dat hij zich mij nog wel zal kunnen herinneren. Niet dat dat nou zo heel erg is, maar toch. De Scepter moet terug naar Salmanië. Daar heb ik hem geleend. Ze waren al niet al te blij hem uit te lenen. De bevolking van Crowned Hill is verspreid (in Kalnaam), en ik droomde dat Baron Leopold een oplossing voor het volk had. Daar wil ik ook wel even langs. Voor het opbouwen van Crowned Hill hebben we heel veel geld en mankracht nodig. Sinds we Moerab hebben verslagen is er geen tijd geweest de schatkist te vullen. Ik denk dat het nu de tijd is dat te gaan goedmaken. Eerst die deur van Sterke Bert. Te lang ben ik al niet op zee geweest (of in de havenkroeg).



notes 060107

samenvatting: New Crowned Hill vrij gemaakt voor volk.
ruzie met Black Hammer Clan gericht tegen Ab
geloofwaardigheid verspeeld als koning en leider
Ab heeft ze beledigd.
naar Fort Kalnaam gereisd, gefeest, aanbod
Baron Leopold: in vallei 2 dagreizen bij Fort Kalnaam vandaan zit monster dat toenmalige bewoners heeft verjaagd. Formeel is gebied van Kalundië geweest.
Als we het opruimen kan volk daar wonen.
Wij hebben de draak daar verslagen en het volk gaat daarheen: New Crowned Hill. groot in vallei van 2 kilometer, meertje erin, warmwaterbron erin. huizen zijn aan slopen toe, maar staan er nog wel.
Wij gaan naar Einzel, nemen de boot naar Salmanië en nemen misschien wat ridders van de Holy Lance mee vanuit Kalender.
We zijn onderweg.
Draken en mensen gaan niet echt samen.

060107 (27 september 770)
New Crowned Hill vrij gemaakt voor volk.

Ik weet natuurlijk ondertussen wel wat van draken. Ze zijn anders dan mensen. Heel anders. Waar ik nu weer eens met de neus op de feiten ben gedrukt is dan ze onberekenbaar zijn voor mensen. Je lijkt ze te kunnen vertrouwen, maat als je je nek uitsteekt voor ze krijg je er een zwaard in.
Ik weet niet alles van dwergen. Dingen met dwergen laat ik altijd door dwergen regelen. Dat heeft een reden. Dwergen snappen dwergen (of in elk geval beter dan ik).
Waar de felle strijd van de dwergen en Ab nu eigenlijk over ging is mij een raadsel. Dat ik het voor elkaar kreeg het leven van Ab te verruilen voor een paar goudstukken leek mij een kunststukje, en dat Ab dan besloot mijn onderhandelingen te doorkruizen, zodat iedereen denkt dat ik een schertskoning ben, viel mij vies tegen.
Het is dat ik niet zo haatdragend ben en verdraagzaam, anders had hij het uit kunnen zoeken.
De uiteindelijke uitkomst schijnt te zijn dat Ab ze heeft beledigd. Balans: iedereen tegen demonen en draken, drie van ons leger dood. Ab tegen 10 dwergen: 4 dwergen dood. Opbrengst: alle doelen bereikt, niets bereikt, geloofwaardigheid verspeeld.

We zijn inderdaad naar Kalnaam gereisd, hebben gefeest en kregen een aanbod van Baron Leopold. In een vallei 2 dagreizen bij Fort Kalnaam vandaan zit monster dat toenmalige bewoners heeft verjaagd. Formeel is gebied van Kalundië geweest. Als we het opruimen kan mijn volk daar wonen.
Na enig overleg met mijn volk hebben we besloten in te gaan op het aanbod.

Wij hebben de draak daar verslagen en het volk gaat daarheen: New Crowned Hill. Het is een aardig beschut dal, precies goed voor mijn volk. Toch zal ik mij er niet erg thuis voelen. De grot waar de draak in zat is door Ab in gebruik genomen. Hij zag er wel iets in. Ik geloof dat wel.

De rest van ons gezelschap is op weg gegaan naar Einzel. Daar nemen we de boot naar Salmanië. Misschien nemen we wat ridders van de Holy Lance mee vanuit Kalender. De scepter moet terug. Daarna lijkt het mij het best onze pijlen te richten op Sunn. Daar woont die maîtresse van Moerab.

We zijn onderweg.

notes 060121

samenvatting: De reis naar Sunn en de bevrijding van de tweede sphinx.
Van Fort Kalnaam naar Einzel naar Kalender naar Caralla langs Stormy Isles naar Fjeldheim naar Magri naar Cave of Captured Sphynxes naar Twinpeaks.
Di Sotto heeft weer wat dingen uitgezocht aan de hand van de runes bij de open stairs:
een ras heeft geprobeerd de energie van de wereld zelf af te tappen.
waarschijnlijk is dat onmogelijk dus niet waar
voor dat proces was weinig input nodig, maar was wel wat gevaarlijk
De eerste wizard heette Erkin en die maakte wat spells en de eerste stairs.
Erkin´s fog (trap aan)
Erkin´s travel (reizen tussen de trappen)
Erkin´s cleansing (heeft te maken met de bouw)
Mogul´s defense (soort trap voor wie aan de stairs komt)
Mogul´s shield (beschermt stairs)
Cesar´s cloud call (creates traveling device)
Cesar´s finding (vinden van andere stairs)
Spell die erbij stond (wall of fog achtig) was een beetje raar opgeschreven, alsof het level er later pas aan toe werd gevoegd. Misschien is het casten in de loop der jaren wel erg veranderd.
Bij broeder Alfonso reisverslagen gekocht.

De Generaal blijkt voluit te
kunnen worden aangesproken met
Zijne Koninklijke Hoogheid Who Cartez I.
koning van Norst,
Commander of the army of Holy Light,
One of the chosen of Fiaria. Omdat hij in deze
landen geen koning is, laat hij zich niet zo
aanspreken!
In grot weer een sfinx bevrijd, nu van een djinn.
Net in Twinpeaks aangekomen.

060121 (17 december 770)
De reis naar Sunn en de bevrijding van de tweede sphinx.

We zijn inderdaad maar eens flink op reis gegaan. Met mijn schuit is dat een peulenschil. We hebben de scepter terug gegeven, en hebben begrepen dat Fjeldheim kampt met een groot tekort aan huwbare mannen, en dat er dus een groot overschot aan huwbare dochters is. Ik zie het niet zo zitten. Misschien is trouwen wel niets voor mij.

Het meest indrukwekkende wat ik daar heb meegemaakt is dat het blijkt dat de Generaal eigenlijk helemaal niet een de generaal is, maar voluit "Zijne Koninklijke Hoogheid Who Cartez I koning van Norst, Commander of the Army of Holy Light, One of the Chosen of Fiaria" heet. Koning van Norst! En omdat hij in deze landen geen koning is, laat hij zich niet zo aanspreken. Dat moet ik onthouden. Naar het schijnt is zijn land zo groot dat je het te paard in geen maand kunt kruisen. Ik mag hem gewoon "de Generaal" noemen. (We zijn dan ook niet in zijn land.)

In de Cave of Captured Sphinxes zat er weer één. Gevangen door een Djinn. Het was een koud kunstje die weg te jagen, en dus de volgende sphinx te bevrijden. Volgende keer zouden we die kooi eens onder handen moeten nemen, de spijlen vast doorzagen of zo, of er handvatten en klimogen aan maken. Waarom wil iedereen daar eigenlijk een sphinx gevangen houden? Zeer vreemd, echt iets voor Marabiërs.
Ik ben benieuwd hoe makkelijk we de weduwe van Moerab kunnen overhalen te vertellen waar z´n schat is. We zijn nu aardig in de buurt van Sunn. Alsof we nooit weg zijn geweest. Maar nu spreek ik het tenminste!

notes 060204

samenvatting: Onderhandelingen met Alia.
In Twinpeaks Amos Menschlieber opgepikt.
Water, aba´s rum en bier ingekocht.
Blood of the Mountain gekocht
Naar Sunn gereisd.
maîtresse van Moerab gezocht en gevonden: Alia
geschaakte maagd beeldschoon
Moerab heeft haar hart veroverd
van een noblehouse
huis net buiten de stad met rode muur eromheen
ze had de papagaai
wilde niet met mij onderhandelen.
Amos zou over drie dagen antwoord krijgen, maar ze
vluchtte en wij erachteraan
papagaai viel boot aan, castte spells en vloekte
wij papagaai uit de lucht gehaald
Onderhandeld met Alia
Op voorwaarde dat we geen vendetta op
haar kinderen zullen doen
voor 30% van de schat vertelt ze waar die ligt, en hoe
je erbij komt
Het blijkt in zijn kasteel te zijn in Tajar, met die
1000 traps.
De papagaai wist alle passwords
We zijn bijna in Tajar.

060204 (1 januari 771)
Onderhandelingen met Alia.

In Twinpeaks hebben we Amos Menschlieber opgepikt, water, aba´s rum en bier ingekocht.
Ik heb de Blood of the Mountain gekocht, een heel mooie ketting. Daarna zijn we naar Sunn gereisd.
We hebben de Maîtresse van Moerab gezocht en gevonden: Alia, de beeldschone geschaakte maagd. Moerab had haar hart veroverd, en hoewel ze van een noblehouse kwam voelde ze zich niet zo bevrijd als ik had gedacht.
Ze woonde in een huis net buiten de stad met rode muur eromheen, en ze had de papagaai. Helaas wilde ze niet met mij onderhandelen. Amos kreeg haar zover dat ze over drie dagen zou beslissen of ze zou vertellen waar die schat dan was, maar ze vluchtte en wij erachteraan.

Ik herinner me nog van de Papagaai die spells castte en oogballen at. Dat moet een parkiet zijn geweest vergeleken met dit verschrikkelijke beest. Hij viel boot aan, castte spells en vervloekte een ieder. De vervloekingen hadden (tot op heden) geen effect.
We konden niets anders doen dan die Papagaai uit de lucht halen. En daarna onderhandelen met Alia, als was ze een gevangene.
Op voorwaarde dat we geen vendetta op haar kinderen zullen doen, en voor 30% van de schat vertelt ze waar die ligt, en hoe je erbij komt.
Het blijkt in zijn kasteel te zijn in Tajar, met die 1000 traps, waar we altijd gebluft hadden er nog wel eens te komen.
De papagaai weet alle passwords, jammer dat hij er niet meer is.
We zijn bijna in Tajar.

notes 060318

samenvatting: Ontsnapt uit het Kasteel der 1000 Traps.
De schat van Moerab, onverdeeld, zonder het aandeel van Alia.
Zij nam een behoorlijk deel, namelijk:
Een boek met nagels en haar
Een certificaat dat recht geeft tol te heffen bij een oase
De bezitterspapieren van het huis waar ze nu in woont
10 kilo bloedkoraal
het ancestral longsword van het huis van Dirare
een koffertje met de Tiara van de DjinniQueen
Daarmee lijkt ze mij ruimschoots 30% te hebben ontvangen
Voorts was er
B67 een verzameling boeken en papieren ´ treasure index ´ die vroeger net altijd hier hebben gelegen.
Waaronder:
"lijst met zeker 20 speciale schakingen"
"aantekeningen waaruit blijkt dat hij de Llanfair heeft bemachtigd, rond het eerste contact met de djinnilords bij Sunn, rond de tijd dat hij Alia schaakte"
"aantekening dat hij de harpoon van Shores voor 5gp heeft verkocht aan een wolvisjager"
"aantekeningen waaruit blijkt dat hij (regelmatig) weddenschappen had met de djinnies"
"aantekeningen waaruit blijkt dat er een soort djin/mens in de buurt van Sunn is waar hij veel contact mee had"
"aantekeningen van gewonnen weddenschap met Lattiva (DjinnieQueen) en 3 dagen later dat zijn gewonnen kasteel nu af is."
B68 een grote verzameling logboeken van gekaapte schepen
Een 23–tal parels
G53 10 kilo bloedkoraal
13110 gp of 27345 inclusief gems en kunstvoorwerpen
b69 een verzameling (81) documenten ' property deeds en ownershiprights ´ waaronder
"de opbrengst van een halve plantage daar en daar"
"recht titel wizard te claimen bij clan Nonactus in Dargothië"
"recht uit de beker te drinken van een koning in Vilrigië"
"inkomsten uit Salmanië"
"helft van de opbrengsten van bier bij monniken in de buurt van Vertigo"
c26 5 kisten met alle mogelijke kleding van alle bekende landen, ter vermomming, met attributen en al.
C27 rijlaarzen (M)
G54 neckles (M)
S7 kist met bronzen staf, gelijkend een tak
W45 longsword (M)
W46 longsword (M)
W47 soort shortsword uit een dragon´s claw (M)
W48 pike met metalen banden en een knopje gevonden op een schip in de Bloodsea
Z18 één copperstuk met gat en 8–hoekig onder een glazen stolp (M)
Z20 schip in fles, éénmaster en exacte replica van echt schip dat daar ook was, de Diega Anna
Z21 weird sunflowerachtige seeds
Z23 boegbeeld van een man (en iets van Olvira) (M)
Z24 boegbeeld van vrouw, precies gelijkend op z23 (M)
S8 Scepter of Dragoncontrol (of anders een zeer exacte replica) (nu onder flinke stapel goud, bij gebrek aan lood) (M)
A20 scheenbeschermers, gordel, epaletten, armbanden en hoofdband in brons (M)
Op het schip stond een ondode aan de mast gebonden met Z6 binnen touwen en A20 aan.
De Generaal heeft de ondode bevrijd van dit bestaan.
We hebben gegokt dat de boot en z20 op zodanige wijze gelinkt zijn dat je de boot kunt summonen als je de fles hebt.
Alles wat ze niet konden tillen, is op de boot achter gelaten.
Ik lag ziek in mijn kajuit.
Ben opgestaan en op enig moment het kasteel binnen gegaan.
In een ronde kamer werd ik getrapped, en ben ik op de kroonluchter geklommen
En zat een soort opening boven met een ondoordringbaar vlies, en wat onleesbare tekst.

Een pijl gemaakt van het been van Moerab kon er wel doorheen, maar ik ben niet verder gegaan. Daarboven leek ik een soort loopbrug te zien. Nu zijn we een flink eind buitengaats, uit aan het zoeken wat wat is, en wat we nu moeten gaan doen.

060318 (8 januari 771)
Ontsnapt uit het kasteel der 1000 Traps.

Tja,
Ik werd wakker met een enorme kater en een beetje hoofdpijn van de griep. Het leek me het beste daar wat aan te gaan doen in het havendistrict. Zeker omdat de rest weer eens niet had kunnen wachten en hem was gepeerd om het kasteel der 1000 traps vast te onderzoeken.
Toen ik zo´n beetje klaar was overviel mij toch enige onrust. 1000 traps. Er is nog nooit iemand uit terug gekomen. Mensen fluisterden zo hard mogelijk om me heen: "*Dat is Sjimmie, de kapitein waarvan de crew muiterij heeft gepleegd!*" Ik kon me dat niet eens meer herinneren! Zou dat zo zijn? Heb ik daarom zo´n koppijn? Maar ik hoorde ook: "*Kijk dat is Sjimmie, die niet eens z´n crew achterna durft!*" Er niet achteraan durft? Wat?

Dit kon zo niet langer doorgaan. Ik nam er nog één en besloot me ook in het kasteel te begeven.
De ingang was zo gevonden. Die hele grote poort. Kan niet missen. Hoewel, mijn crew kennende zou het mij verbazen als dat de ingang zou zijn geweest die ze hadden gebruikt om binnen te komen. Moerab ging, als ik het goed heb begrepen ook nooit naar binnen. Ik liep nog eens om het bouwwerk heen en kwam erachter dat er geen andere ingang was; ik naar binnen.

Ik was net op tijd binnen, want ze gingen net sluiten met hun ijzeren hek. Ik kon voor me al een ronde kamer zien. In de deuropening zag ik nog weinig, dus riep ik maar eens flink, om te horen welke kant ik op moest. En ja hoor, daar rechts hoorde ik Amos. Hij klopte op iets maar daar aangekomen bleek het slechts de wand te zijn. Helaas was de ingang bij mijn binnenkomst al gesloten en stond er een stevige plaat voor.
Ik vroeg welke kant ik op moest, maar kreeg geen duidelijk antwoord. Wel hoorde ik dat ze de schat hadden gevonden, en dat die zo uitgebreid was, dat ze mij er wel bij konden gebruiken. Ik werd al aardig enthousiast, maar zag nog geen kans bij hen in de buurt te komen.
Omdat dat geleuter door die muur met iemand die geen antwoorden maar alleen maar vragen geeft me begon te vervelen, klom ik naar het enige gat wat ik zag in die kamer: een kroonluchter–wagenwiel dat aan vier kettingen hing.
Daarboven zat een soort schacht die op de één of andere manier ondoordringbaar was, behalve voor een wapen van het been van Moerab. Eerst dacht ik er goed aan te doen daar doorheen te klimmen naar een soort loopbrug die ik meende te zien, maar toen Amos´ stem oversloeg na mijn uitleg van de vorderingen, besloot ik maar even op ze te wachten. Ze waren, zoals ze zelf zeiden, toch al bijna klaar.
Af en toe veranderde de kamer.
Ik vroeg, als ik mij na nog steeds urenlang wachten en verheugen echt niet meer kon inhouden van de spanning, hoe de schat eruit zag. Amos was daar niet zo blij mee. Had hij maar op me moeten wachten!

En na wat dagen wachten leek, ging er een deur open met een hele set kisten en schatten erachter. Die hebben we snel naar de boot laten brengen, we zijn weggevaren en zijn nu aan het kijken wat wat is.

Een behoorlijk deel is natuurlijk geroofd, en hoort terug te gaan naar de eigenaren, of nabestaanden. Dat wordt nog een hele kluif. Alia was poeslief, en was gelijk weg. Ze heeft vast niet een te klein deel van de schat kunnen bemachtigen. Nou ja, jammer. We zullen nu eens kijken wat we zelf overhebben.

Er is natuurlijk die fles met dat scheepje, een hele kist papier en boeken, een magisch koperstuk, een scepter of dragon control (onder een stapel goud tegen detectie?), een aantal wapens en wat boegbeelden. Maar wat wat is weet ik niet.

notes 060401

samenvatting: slaven bevrijd, piratennest opgerold, alchemist verdelgd.
Bij de schakingen zat een opdracht voor het schaken van Prinses Elegantia (lett: troonopvolgster van Salmanië), te leveren aan de Dogfather, 5000 goud, wel aangenomen, niet uitgevoerd.
Blijkbaar had hij de Scepter of Dragoncontrol willen terugverkopen, maar was dat mislukt.
Was de scepter een kopie?
Praxis Nonactus wilde een elvenarmorer om het geheim van elvenchain van te ontfutselen, geleverd 3 jaar geleden
Oostgothische edelman wilde een Salmanische edeldochter om integratietechnische redenen. Extra aantekening: goed feest.
Een Marabische sjeik wilde dat zijn zoon werd gered van een horde bandieten, geleverd.
Alchemist Al Jabbar zocht vergelijkbare specimen van verschillende landen. Geleverd.
En nog meer.
Ook opgezocht piratennesten met slavenhandel.
Gevonden op een Fridayeiland, heengereden, alles opgerold, Barbosa opgeruimd, 46 slaven vrijgelaten op naburig eiland, tongloze priest en lawyer uit Salmanië meegenomen. Priest van Thrynn, wordt weer op goede spoor gezet door Bah.
Salmanisch schip Fortuna ontsnapt, kapitein Bartholomew Red en de andere piraten op de kust van Marabië afgezet.
Wij naar Twinpeaks, langs de papagaaienmarkt, naar Al Jabbar, binnen gedrongen, de vrouwen verdedigden het huis, maar waren wat onhandig met de spuiten met zuur.
Over maand terugkomen.
Uiteindelijk kamer met dieren gevonden, ook met buisje met kristal door hun hersenpan. Ook dead parrot en woestijnluiaard.
Beneden het huis de rest van de vrouwen gevonden, en de lijpe alchemist.
Er was een Salmanische, een Vilrigische, een Marabische, een dwergse, een elfse, een gnoomse, en nog één. Amos geraakt door zuur, geblust met rum en zand. Bah, Ik, Amos, de Generaal geraakt door de vrouwen. Lekker veel 20´s tohit van Kurt.
Nadat alchemist verslagen, eerst met amulet G55 vrouwen gestopt, was een soort afstandsbediening.
De elfse viel mij steeds aan.
Enige dagen gebruikt om de vrouwen van hun glazen hersenbuis te ontdoen.
Boeken over mental slavery geritst.
Vrouwen in de war, maar mogelijk niet helemaal gek of gehandicapt.
Iedereen weer mee naar de Llanfair. Klaar voor vertrek.

060401 (14 februari 771)
Slaven bevrijd, piratennest opgerold, alchemist verdelgd.

We hebben een tijdje bestudeerd wat Moerab allemaal in zijn treasure index had geschreven. Er zat onder andere een lijst bij van belangrijke ontvoeringen die hij had gedaan.

Daar zat tot mijn verbazing ook een opdracht bij voor het schaken van Prinses Elegantia (lett: troonopvolgster van Salmanië), te leveren aan de Dogfather, voor 5000 goud, wel aangenomen, maar nog niet uitgevoerd. Het is alweer een tijdje geleden dat we iets van de Dogfather hoorden. Toen was er ook al sprake van dat hij Elegantia wilde kopiëren. Dat is zeker zijn visitekaartje of zo. Hij was die gevaarlijke man die van één perfectly normal human meerdere monsters kon maken. We hebben die indertijd net op tijd geslacht. Maar hij was zeker dood. Hij was toch ook degene die er met die scepter of dragoncontrol vandoor ging? Die scepter die Fjeldheim moest beschermen tegen draken, maar het de laatste tijd zo matig deed? Waarmee ik voor die draak stond in de Kreuzberg? En hier ligt ook een scepter. Dat is wel erg toevallig. En de scepter was toch aardig beschermd. Misschien had Moerab de scepter of dragon control willen terugverkopen, maar was dat mislukt. Is één van de scepters een kopie? Weten ze dat in Fjeldheim? Kreeg ik hem daarom zo gemakkelijk mee? Hoe het ook zij: Princes Elegantia moet worden gewaarschuwd.

Er was ook sprake van Barbosa. Een piraat die een slavenhandel had op een eiland niet ver vanwaar we waren, dus daar zijn we heengegaan.
Onze toorn was te groot voor de piraten. In één vlaag was het hele nest opgerold, en wisten we de Fortuna, met z´n verschrikkelijke kapitein Red bijna te zinken. We konden 46 slaven, een priester en een advocaat bevrijden. De priester is van z´n geloof gevallen (welke niet?) en de advocaat praat niet erg veel meer. Ze liften mee.
Daarna was het de beurt aan Al Jabbar die meisjes van allerlei landen en rassen had besteld bij Moerab voor, wat wij ervan konden zien, afschuwelijke experimenten. Er lopen heel wat weirdo´s rond. En Jabber was er zeker ook één.
Maar de meisjes mochten er zijn! En lekker handzaam, op en kluitje bij elkaar. Helaas had de gekke professor ze

in zombies veranderd, onbegrijpelijk. Hij woonde ook in zo´n onhandig huis! Ik viel nog met Bah van de trap. Gelukkig konden we de meisjes bijna allemaal redden. Ze moeten nog even een beetje bijkomen, maar daarna zullen ze wel heel dankbaar zijn. Ik meen dat de elfse zich al tot mij voelde aangetrokken.

We zijn maar vertrokken zonder verder veel ophef te maken. Ik heb er niet veel vertrouwen in dat de autoriteiten hier onze reddingsactie als heldendaad zullen ontvangen.

Ik wil een knalblauwe papagaai. Ik wil een knalblauwe papagaai.

IK WIL EEN KNAL BLAUWE PAPAGAAI!

notes 060415

samenvatting: terug in Fjeldheim voor de dragonscepter en de Dogfather
terug gevaren naar Fjeldheim, vrouwen lift gegeven.
2 wilden aan boord blijven, is ok
Del Sonido blij dat we niet met slecht nieuws kwamen.
(overigens wel: prinses weer in gevaar, Dogfather leeft nog, er is kopie van Scepter Dragon Control, maar goed)
Wat dingen uitgezocht en uitgelegd.
Alles laten identificeren

In logboek Bloodsea (15 jaar oud) wordt verteld van de rode en gele rivier.
En van steden die heel heel erg groot zijn.
Ongelofelijk groot
Bloodsea ligt langs de *"mouth of the snake"* door naar het oosten
Del Sonido heeft scepter nu
Wij naar herberg met nieuwe leider van
la Société de Luminée, Sintia Berça

060415 (8 maart 771)
Terug in Fjeldheim voor de dragonscepter en de dogfather.

Twee vrouwen waren zo dankbaar dat ik ze maar geronseld heb. In Fjedheim aangekomen was de White Robe zo blij dat we eens geen slecht nieuws kwamen brengen dat hij allerlei fijne dingen voor ons ging regelen.
We hebben maar niet verklapt dat het nieuws wat we brachten nu ook weer niet zo heel florissant was: De prinses is weer in gevaar, de dogfather leeft nog en is vol kwaadaardige bedoelingen, en er is een kopie van Scepter of Dragoncontrol. Nu, we moeten het wel zeer geraffineerd gebracht hebben, want hij zag er geen slecht nieuws in…

Omdat die Matthias nog steeds ziek is, hebben we maar van de diensten van de stadswizards gebruik gemaakt om uit te vinden wat we nu eigenlijk gevonden hadden. Erg mooie dingen, maar vooral het feit dat de Diega Anna inderdaad te summonen is stemt mij tevreden. Waar zal ik het summonen? Ik moet er nog eens over denken. Reveille bleef bijna nog hangen aan de emmer bloedkoraal.

De Scepter hebben we achter gelaten bij Barero del Sonido.
Hij raadde ons aan om eens met de nieuwe leider van de beweging tegen creaturen zoals de dogfather te gaan spreken.
Wij hebben nu dus geboekt in de herberg met nieuwe leider van la Société de Luminée, Sintia Berça.
Geestige boel hier.

notes 060429

samenvatting: van Fjeldheim naar Torido achter de Dogfather aan
Sintia Berça weet niets over Dogfather. Ze wist wel te melden dat Goodnight Raven nu *"in the country"* woont. Zeer sterk verhaal.
Diega Anna is niet ouder dan 15 jaar, gemaakt op Petit Carabe, scheepswerf Zuidwest Salmanië
Doorgevaren naar huis in Magri om Diega Anna te summonen, en een "veilige" thuishaven te geven.
Ligt nu achter een brug waar de mast niet onder door kan.
Uit logboeken blijkt dat Moerab in de buurt van een klein vissersdorpje Villa del Felix of Torido was toe hij de opdracht van de Dogfather aannam.

De heer Felix was niet erg blij met ons. Maar uit zijn logboeken bleek niet dat de Llanfair daar rond die tijd was geweest. Hij leek mij niet het type zich op te houden met piraten. Wel zag Amos dat er twee moorden waren gepleegd een dag nadat wij hadden opgezocht in de archieven.
Door naar Torido, en al snel naar éne
Matthias is nog steeds ziek
Snel naar een kuuroord gestuurd van Reorx in Torido
Amos heeft, naar aanleiding van de grote gevaren waar hij zich steeds in bevind een nieuw armor gekocht: Een rubberen "armor". Het heeft de meest verrassende voordelen, maar ook wel een paar niet helemaal te verwaarlozen nadelen. Hij ziet er ongeveer als volgt uit.
Maar dan zonder die belachelijke grijns op z´n

gezicht.
De heer Gonzo bleek in de stad het meest te weten over klonen en de Dogfather.
Het was een wat zenuwachtige gnoom. Maar net nauwkeurige informatie over wat je nodig hebt, hoe lang en wat dies meer zij.
Reveille sprak hem op enig moment in het elfs aan en liet hem bekennen dat hij betrokken was geweest bij experimenten van een vorige Dogfather.
Ik kan me het niet meer herinneren, maar het schijnt dat we al enige boeken van hem hebben afgepakt, enige jaren geleden *"aantekeningen van lugubere experimenten op tafelblad"*, *"book met experimenten met lichamen en onderdelen daarvan"* en ongetwijfeld ook *"The Race Issue"*.
De gnoom deugde niet. Maar hij had, naar eigen zeggen z´n leven gebeterd, zo zou getuigen de tempel van Reorx.
Wij erheen, met de hogepriester gepraat, erachter gekomen dat de gnoom een vuile verrader en meineder is. Reorx was niet blij met deze vervelende broeder Gonzo. Dat kostte de tempel weer het dak, (net als indertijd met Nobody Pennik).
Nodig voor het regenereren van het lichaam, en dat kan vrij snel (in verhouding). Water, schoon en stromend, zoet. Een soort bad, een groot aantal ingrediënten zoals graan, melk, parels en regelmatig een stierenhart. En dus een trouwe dienaar (of beter: een paar daarvan.)
De gnoom had nog gezegd dat de Dogfather misschien fysiek wel snel kon worden gemaakt, maar mentaal nog zou moeten groeien.
In paniek had hij ook gezegd dat hij zou komen bij de boerderij bij de drie berken waar hij op 1 april ´s avonds langs zou komen.
Wij zijn daarheen gegaan en lagen op de loer. Er zijn net 4 personen naar binnen gegaan. Dit zal niet lang duren.

060429 (1 april 771)
Van Fjedheim naar Torido achter de dogfather aan.

Zeer sterk verhaal gehoord van Sintia Berça. Goodnight Raven schijnt landrot geworden te zijn. Lang geleden dat ik zo´n sterk verhaal hoorde, en dat van een landrot.
We zijn doorgevaren naar Magri en hebben daar de Diega Anna opgehaald. Dat werkt dus. Alle documenten en andere zooi die er nog op lag, is nu aan boord van de Llanfair.
Ik had al bijna bedacht dat we uit de logboeken van Moerab wel konden uitvissen waar hij de opdracht voor Elegantia had gekregen, en ja hoor. In de buurt van Villa del Felix of Torido.
We werden niet erg warm onthaald in Villa del Felix. Er is daar iets niet helemaal in de haak, al weet ik niet wat. Maar Moerab schijnt er niet te zijn geweest, dat heb ik ook niet beweerd, ik zei dat hij er in de buurt was geweest…

Matthias is nog steeds ziek, we hebben hem snel naar een kuuroord gestuurd van Reorx in Torido.
Al snel bleek éne Broeder Gonzo meer te weten over klonen. Waar heb ik die naam ook alweer meer gehoord? Reveille sprak hem op enig moment in het elfs aan en liet hem bekennen dat hij betrokken was geweest bij experimenten van een vorige dogfather. Ah. Daarom wist hij ons zo nauwkeurig in te lichten. Daarom kwam hij me, zelfs voor een gnome, zo zenuwachtig over.

Hij meldde nog dat de Dogfather op een volgende avond bij de boerderij met de drie berken zou aankomen, maar hij deugde gewoon niet. Toch had hij naar eigen zeggen z´n leven gebeterd, zo zou getuigen de tempel van Reorx.
Wij erheen, wij met de hogepriester gepraat en erachter gekomen dat de gnoom een vuile verrader en meineder is. Reorx was niet blij met deze broeder. Dat kostte de tempel weer het dak net als indertijd met Nobody Pennik. Ze zouden daar eens wat tegen moeten verzinnen.

Logischerwijze gaan we nu wel eens kijken wat die 4 figuren die net de boerderij in zijn gelopen nu eigenlijk daar aan het doen zijn. Dat hoeft niet te lang te duren. Zeker niet als we de Dogfather daar kunnen vangen.

Amos heeft overigens, naar aanleiding van de grote gevaren waar hij zich steeds in bevind een nieuw armor gekocht: Een rubberen "armor". Het heeft de meest verrassende voordelen, maar ook wel een paar niet helemaal te verwaarlozen nadelen. Hij ziet er ongeveer als volgt uit:
Maar dan mèt stok en zonder die belachelijke grijns op z´n gezicht.

notes 060513

samenvatting: Twee Dogfathers opgerold, en Felix ontzeteld, er is iets groots gaande.
Waar(langs):
boerderij bij de drie berken opgerold, boeren bevrijd
met gevangene Jules naar Merceda/El Rancho gereden
met gevangene naar Torido, daar ingeleverd door Bah
van Torido naar Villa del Felix
nu in dorp Villa del Felix, net in dorp tussen de visafslag en het dorp iets gezien…
bij boerderij aangeklopt, degene die opendeed niet geloofd, deur ingedrukt, gevangene genomen (Jules)
rest huis doorzocht, door onzichtbare Dogfather aangevallen.
Toch verslagen, nummer V
Jules, de gevangene ondervraagd, *"the first rule is: you don´t talk about it"*
Jeremia is de leider van de club.
"Jeremia is een boom van een vent, immens sterk, radius van gezag, slaapt nooit, werkt altijd door… had Moerab in dienst."
Felix kent Jeremia persoonlijk.
De doden verbrand. Ze heetten allemaal Jeremia
Reveille werd door het verhaal meegesleept, en is direct naar Torido terug gereden. Wij zijn de volgende dag niet naar Torido gereden maar naar El Rancho.
Ze waren niet blij dat Jules de route had gezien.
Een in elkaar geslagen Reveille kwam daar ook
Jules in elkaar slaan. Dat werd terecht uitgelegd als torture, hoewel Reveille bezwoer dat dat er niets mee te maken had. We zijn weer vertokken bij Pedro, en we hebben Reveille duidelijk gemaakt dat wij niet geloven in het zo serieus indringen in een organisatie als hij had gedaan. Wij zijn tegen infiltratie, projects waar je niets over mag zeggen, enzovoort. Helaas kreeg Polly het weer op haar heupen.
Polly eet af en toe wat nootjes van zzi.
Plan gemaakt voor Felix. Als we de schaduwboekhouding van Felix te pakken krijgen stonden daar ongetwijfeld dingen in die te maken hebben met de Dogfather en projecten.
Amos ging het halen. Wij hielden het in de gaten.
Amos naar binnen, Amos gebruikte staf om human te worden. En werd gesnapt, en aangesproken met de woorden *"Is this a test, sir? Are you sure this is not a test?" "To check security?"* Op de verdediging van Amos werd keurig geantwoord *"I knew you was gonna say that, sir."*
In een keer overal wachters en nog een Dogfather!
Reveille riep nog *"Alarm generale"* en er ontstond een gevecht aan de ingang van de poort.
Ik vloog op mijn bezem om het pand heen, en pikte daar Amos (groot) op terwijl een dwerg die Amos lijkt te herkennen als éne Fernik, uit het raam naar Amos riep: Jeremia! Amos is ook Infiltrant!
Amos terug gevlogen, daar paard gepakt, Amos terug naar het landgoed, er is een fireexplosie geweest, ik met Reveille naar de stad.
We zien nu iets gebeuren in de stad, al weet ik niet wat, een soort flikkering van een wapen.

060513 (16 april 771)
Twee Dogfathers opgerold, en Felix ontzeteld, er is iets groots gaande.

De honden hadden de boeren gevangen. Gelukkig voor de boeren trap ik daar niet meer in. Even de deur indrukken en de zaken waren zo weer rechtgezet.

We zijn erachter gekomen dat de organisatie die de dogfathers aan het kweken is veel groter is dan ik had gedacht. Overal in het land zijn dependences. Hoe het nu precies zit weet ik niet, maar Reveille bleek er Lid van! En een mooie organisatie is het. Hij kwam bont en blauw terug, en keek me aan van "**Ja, ik ben in elkaar geslagen. En ja, ik ben er trots op!**"
Hij had ook een Project. En natuurlijk alles weer geheim, enz. In een enkele dag hebben ze hem gebrainwashed. Heel gevaarlijk. Zeker voor Reveille die al een keer gered moest worden van een omhelzing met bloedkoraal. En toen we net met ons handen in het haar zaten en ik overwoog deze onbetrouwbare schakel te elimineren, pleite hij ineens dat hij alleen maar een rol had gespeeld, en dat hij niet snapte dat we daar in waren getrapt.
Hij kreeg nog een kans, maar ik heb duidelijk gezegd dat ik met niemand wil samen rijden die steeds dingen zegt als "**The First Rule of the Project is...**" Sterker nog: ik wil de woorden: "**...mag ik niet over praten...**", "**project**", en "**infiltrate**" niet meer horen.

En waarachtig, er was een dogfather, maar voor we met hem konden spreken, was hij al weer vertrokken. Die zien we nooit meer terug. We vingen gelukkig wel een handlanger. Hopelijk weten ze daar in Torido wel raad mee.

Plan gemaakt voor Felix. We kunnen niet, zonder gegronde verdenking, deze man die ons liever verder weg

heeft dan dichterbij, uit z´n bed lichten en huisvredebreuk plegen als waren we een stel struikrovers.
Als we echter de schaduwboekhouding van Felix te pakken zouden krijgen stonden daar ongetwijfeld dingen in die te maken hebben met de Dogfather en Projects.
Amos ging het halen. Wij hielden het in de gaten.

Ineens riep Reveille "Alarm Generale" en er ontstond er een gevecht aan de ingang van de poort.
Ik vloog op mijn bezem om het pand heen, en pikte daar een grote Amos op. Hij werd door een dwerg die uit het raam hing herkend als Jeremia! Hij zit in het Project! Verraad! Nu is hij te ver gegaan en zal ik hem, wanneer ik nog even wat Dogfathers heb verslagen (er was er hier ook één!) eens zeggen wat ik daarover denk!

Maar eerst lijk ik daar de flikkering van een wapen te zien, een stukje van me af. Zou er dan toch een geheime tunnel in dit landhuis hebben gezeten?

notes 060527

samenvatting: Amos is Jeremia (zie Fightclub) en de wereld wordt door hem genuked.
Niets dan lof voor Kurt,
Niet alleen heeft de DM meer dan 3 jaar z´n plan voor een ieder geheim weten te houden toen Robin stopte met Amos. Maar hij heeft voorzichtig alle ruimte geschapen om Amos de meest verschrikkelijke bende-leider van deze kant van de wereld te maken. En dit alles zonder dat hij het door had. We vielen werkelijk van de ene in de andere verbazing.
De overeenkomsten met Fightclub zijn verbluffend:
Amos wist nergens van
Hij was ooit wel geïrriteerd geweest over tempels en de invloed die die op mensen hadden
Alle bendeleden hebben een verminking, regels en een project.
Hij is altijd al een beetje een loner geweest, en creatief boekhouder
Hij kende een dwerg die toen al matig kon casten zodat het ritueel met Quebec steeds al gevaar liep, maar naar het nu blijkt ook niet eens maagd (meer) was.
Hij weet daar niets meer van.
De dwerg wel, en is verbaasd over zijn voorzichtige typisch dwergse toenadering.
Hij wordt de laatste tijd overal inderdaad aangesproken met "Sir".
Hij blijkt vele autonoom opererende cellen te hebben opgericht die tot doel hebben de orde te ondermijnen door alle tempels op te blazen.
Dat dat plan bekend is, maakt nauwelijks iets uit.
Dat hij er niets van weet verbaast geen van de sekteleden
Hij slaapt nooit
Als hij een briefje plant op een gevangene maakt het niet uit hoe de gevangene het leest. De sekteleden zijn grondig voorbereid. Eigenlijk zou hij net zo hebben gereageerd als hij wèl Jeremia was geweest.
Af en toe ziet hij Jeremia
De doden in de cellen heten allemaal Jeremia
In elk geval tot nu toe, vraag ik me af of Amos werkelijk Jeremia wil zijn.
Of of hij er iets aan kan doen
Niets dan lof.
Ik heb nog nooit een party met 8e, 9e levels zo snel zo diep in de problemen zien komen. En geen monster te bekennen.
De tempels op de lijst:
Tajar: tempel van Olvira
Fjeldheim: tempel van Thrynn, tempel van Raman, tempel van Ilian
Bavria: tempel van Srynn
Einzel: tempel van Fiaria, tempel van Thrynn
Trezare: tempel van Thrynn, tempel van Elowan
Torido: tempel van Reorx; tempel van Carlo; tempel van Gerben
Halfweg: tempel van Olvira
Magri: tempel van Misha; tempel van Reorx; tempel van Gerben
Hial: tempel van Erin en een hele zooi onbekende tempels
El–Pethar, Sultar, Twinpeaks
(ik noem hier nu alleen de grote tempels en kathedralen, alles tot aan shrine werd genoemd)
We waren te laat voor Torido.
White–robe Zorregieta in Magri heeft met de tempel van Thrynn het gevaar daar afgewend.
De rest lijkt ook nog een kans te hebben.

060527 (27 april 771)
Amos is Jeremia (zie Fightclub) en de wereld wordt door hem genuked.

Niets dan lof voor de DM (kurt)

We hebben Felix gevangen, en Fernik (die dwarvenheks van Miranda). En een aantal van de gasten van Felix die echter nu verslaafd zijn aan bloedkoraal.
Een elf kwam langs en had een boodschap van Di Sotto voor Bah. Hij kwam uit Fjeldheim, en vertrouwde niemand. Op zich niet helemaal onverklaarbaar, daar hij de onderwereld en sekten in Fjeldheim in de gaten moest houden. Hij ging er wijselijk al vandoor voordat Felix wakker werd.

De gevangenen beweerden bij hoog en laag dat Amos toch echt Jeremia was. Amos was zeer verbaasd, maar dacht van hun goedgelovigheid gebruik te kunnen maken door een fake briefje te ondertekenen met J. en ze op te dragen alles te vertellen, onder het mom dat alles toch al geregeld was. Alles vertellen? ALLES!!!
En ja hoor, ze trapten er in. Ze vertelden dat er toch al niets meer te doen was aan het opblazen van alle mij bekende tempels van allerlei uiteenlopende goden en geloven. Op het briefje stond al dat alles al geregeld was, dus schaamden ze zich er niet voor met de meest nauwkeurige details te komen. Het was een beetje een rare situatie. Felix lachte zich een kriek. Het opblazen zou namelijk zo´n no–magic–zone creëren als in Fjeldheim, je weet wel, geen magic item wat het nog doet, geen spell die aanblijft, enz. Dat zullen de (hoge)priesters leuk vinden. Wat ook wel schokkend was, is dat dat dus in vele steden, verspreid over de gehele wereld was. Niet eens zomaar in één stad of land, nee, alle belangrijke steden, in bijna alle, mij bekende landen. En Felix maar lachen.

We besloten, omdat er toch niets meer aan te doen was, maar omdat we wisten dat Amos het briefje had geplant snel te handelen. Amos bleef bij Reveille en de Generaal, met alle gevangenen. Zij zouden naar Torido terugrijden. Ik vloog snel op de bezem achter die elf aan (Kalief) om hem te vragen onderzoek te doen in Fjeldheim. Bah scheurde het hele eind naar Magri waar hij met Zorregieta en de hoge Priester van Thrynn zou proberen te spreken, en Matthias spoedde zich naar Torido, voor ons uit, om snel de tempels van Reorx, Carlo en Gerben te waarschuwen.

Er waren twee kansen:
Amos was Amos, en ze vergisten zich.
Of Amos was Jeremia, en wij vergisten ons (nogal).

Voor Amos waren de volgende argumenten:
–we hebben er nooit iets van gemerkt
–hij was zelf zeer verbaasd
–hij wilde zelf de hele bende incluis Jeremia oprollen
–we hebben hem nooit op iets slechters kunnen betrappen dan het beheren van een ketting die wat evil is.
–we hebben nooit iets gemerkt van wat voor vete met kerken dan ook.
–zonder vrees deed hij mee aan de line–up

Tegen hem waren er ook wel dingen:
–we kennen hem nog niet zo héél erg lang
–hij kent een heks, en heeft als ik het goed begrijp warme gevoelens voor haar; zoals iedereen weet zijn heksen maagd en getrouwd met de duivel, dit zal dan ook wel weer een goeie zijn…
–iedereen die er toe doet kent hem
–sterker nog, ze zijn daar trots op
–sterker nog, ze zijn nauwelijks verbaasd dat hij doet of hij het zelf niet weet
–hij wist zogenaamd na ze één keer gehoord te hebben alle tempels die op de lijst stonden uit z´n hoofd.
–ze zijn walgelijk zeker van hun zaak
–sinds hij die stok heeft van Moerab gedraagt hij zich inderdaad af en toe wat vreemd.
–hij rate psychotic evil, ik wist niet eens dat dat bestond.

En later kwam daar nog bij:
–Een van de eerste dingen die we hoorden van Jeremia was dat hij nooit slaapt. Amos slaapt niet. Hij slaapt inderdaad nooit. Onbegrijpelijk, maar hij slaapt niet.
–Wat hij op het briefje had geschreven was ook werkelijk waar. De vernietiging van de tempel van Reorx, Gerben en Carlo was onafwendbaar.

Hij is het.
Drie nieuwe no–magic zones. Ten minste drie. De tempel van Reorx was zo verstandig geweest te evacueren, maar wat een ramp. En alle priesters van deze kant van Mrak op ons dak.
Hier word ik zo moe van. Ik had nog zo gewaarschuwd: "*Ga er niet aan mee doen want je raakt er in verstrikt*". En zie wat hij nu heeft bereikt.
We zien geen andere uitweg dan te proberen in zijn geest Jeremia uit te roeien, en daarna de tempels te redden.

Met deze onthullingen was het hele verhaal van de Dogfathers in één keer gereduceerd tot minor detail.

notes 060722

samenvatting: Amos beter, op weg naar Dargothië.
vorige sessie was 060527, lang geleden.
Sintia Berça wilde wat springstof om daar een dorpje mee te proberen te redden.
Heel Fjeldheim in rep en roer.
Alle grote gebouwen afgesloten wegens termieten, riolering, problemen met funderingen, enz, enz.
Naar priester van Thrynn gegaan die operatie hersenchirurgie zou leiden.
Wij in slaap, Amos aangevallen door twee acolieten die z´n pink kwamen afsnijden.
Werd verijdeld door Bah.
Wij ondertussen uitgedaagd door Jeremia (leek niet eens een beetje op Amos) (Eén van jullie is te veel.)
Jeremia er vandoor.
Achter hem aangerend.
Jeremia naar vastgebonden lichaam van Amos: *"één van ons is te veel"*.
Amos net door mij gered.
Jeremia weg met mijn slapende lichaam, naar no–magic–zone en hele stapel springstof.
Jeremia toch aan de verliezende hand, Amos lokt hem weg van mijn lichaam en probeert een soulcapture met de luckcoin.
De Tohit is hoog (onmogelijk meen ik) maar een 20 doet wonderen.
Problem solved.
Ondertussen hebben de Generaal en Reveille een manier gevonden het geheugen van Amos op te schonen.
Aantekeningen in gotisch. Met de spell adaptation most favorable environment gecreëerd. (Ronn: Hoho, wat staat er in die boekhouding?)
Jeremia is dood blijft staan.
Alles wat hij als Jeremia heeft gedaan wordt uitgegumd, en dan maar hopen.
Amos komt met ons bij en herinnert zich hele gedeelten uit z´n recentelijk leven niet. Hij betaalt de rekening in een uitspanning.
Hij is gered. Hij gaat met Fernik een wijngaard beginnen.
Wij ondertussen met Barero del Sonido gepraat, een wizard meegenomen naar Dargothië. Naar dat meer wat Di Sotto aan het onderzoeken is.
Del Sonido vertelt nog dat er een wizard was die met een Jump waarschijnlijk kon reizen (´porten) tussen de trappen.
Wij wat scrolls Jump mee om te proberen.
Di Sotto naar Torido laten komen, en daar van haar gehoord dat ze denkt dat het slecht gaat met Bah, dat ze met hem wilde wisselen, en dat hij z´n spells kwijt raakt.

060722 (6 mei 771)
Amos beter, op weg naar Dargothië.

In Fjeldheim waren vele gebouwen afgesloten wegens termieten, riolering, problemen met funderingen, enz, enz. Wij lieten ons daar niet door foppen, hier lag ook vrij veel springstof!

Snel zochten we degene op die ons vorige keren ook zo netjes door de gedachtewerelden van de anderen had geleid.
Al snel zagen we Jeremia. Hij leek niet eens een béétje op Amos. Ik beet hem toe dat één van hen is te veel was, en rende achter hem aan. Hij was net aan het uitleggen aan het nog steeds vastgebonden lichaam van Amos dat één van hen teveel was.
Ik kon Amos net op tijd wegslepen, mijn eigen dood riskerend (ik lag daar immers ook). Jeremia rende zo, zonder moeite weg met mijn slapende lichaam, naar een hele stapel springstof.
Amos wist hem echter net weer op tijd weg te lokken, en kwam even later nogal in de war terug. Hij dacht dat Jeremia dood was. Misschien was dat nog niet eens zo´n gekke gedachte.

Amos herinnerde zich hele gedeelten uit z´n recentelijk leven niet. Hij betaalde de rekening in een uitspanning. Hij is gered en ziek. Hij gaat met Fernik een wijngaard beginnen. Als ze dat financieel maar kunnen trekken…

Wij zijn ondertussen met een wizard in plaats van Amos vertrokken naar Dargothië. Naar dat meer wat Di Sotto aan het onderzoeken is.
Ik begreep van haar dat ze denkt dat het slecht gaat met Bah en dat hij z´n spells kwijt raakt. Ze is bang dat hij dan de wereld niet meer kan redden. Gelukkig heb ik haar heel fijntjes kunnen vertellen dat je geen casting nodig hebt om de wereld te redden. Ik doe niet anders.

Even goede vrienden hoor, wellicht kan Bah nog beter functioneren.

notes 060805

samenvatting: Elena bevrijd.
Torido naar Telforte naar Kiano. Dicht bij Quela aan dat meertje.
Arsène is erbij gekomen, wizardess
Hele serie regels waarvan belangrijk: geen magie gebruiken, geen magic items gebruiken.
Thrynn heeft dochter van een sterveling.
Elena, halfgod. Zij put haar kracht uit haar schoonheid, maar ze is vastgezet, haar kam is weggehaald, en haar vingers zijn afgehakt, dus ze kan haar haar niet meer kammen. (niemand trok ook maar zoveel op als een wenkbrauw bij het horen van deze toch ongebruikelijke feiten)
Di Sotto vermoedt dat ze op het eiland zit, omdat de Nonactussen hier hun items boosten.
Met behulp van een fles en onder leiding van Di Sotto naar het eiland gevlogen. Ergens in een poel haar gevonden. Beschermd door ietwat irriterende grotere en kleinere monstertjes. Ze is weer bevrijd, ze heeft haar vingers weer terug, en we gaan nu even naar huis.

060805 (11 mei 771)
Elena bevrijd.

So far, so good.

Via Telforte zijn we richting Kiano gereisd. Bij de grens was nog weer zo´n verschrikkelijk standbeeld maar we leken, mede door de amuletten, beschermd. In het dorpje waar we overnachtten besloot Arsene te gaan slapen bij Di Sotto op de kamer, alhoewel ze bij mij op de kamer meer dan welkom was… Dus raakte ik mijn gouden armwikkels kwijt. Dat was al weer enige tijd niet gebeurd. Maar omdat ik niet al te veel aandacht wilde vestigen op onze reizende groep, besloot ik af te zien van diep– en verregaander onderzoek dan ik al had gedaan.

Nou ja, het land leek mij niet erg veranderd sinds we hier vorige keer waren. De regels nog steeds hetzelfde, de beelden, en het bos. We postten weer bij het meer, en kwamen erachter dat we niet zomaar een boot hadden. Ik sprak met Di Sotto af dat we Bah met wat overtuigingskracht over zouden zetten. Ze leek te denken dat ik dat niet kon, want ze fronste me langdurig aan.

In een paar seconde sloeg Bah voorover, en lag hij op het eiland.

Met een trapje kon je onder het eiland in wat op een watertje leek springen, en onder water kon je gewoon doorademen. Zo heel raar was dat nog niet eens want dat heb ik wel vaker gedaan. En na een ingewikkelder gevecht dan nodig leek konden we haar bevrijden. De vingers die ik net wilde gaan verzamelen zitten er weer aan, dus kan ze haar haar weer recht strijken. Ik hoop dat dat genoeg voor haar zal zijn.

Overigens zijn wij daarmee ook hier uitgekeken. Ik ben bang dat we, éénmaal van het eiland af, geen tijd kunnen nemen voor wat site–seeing. Wellicht kunnen we beter snel naar Salmanië.

notes 060819

samenvatting: Ontsnapt uit Dargothië.
Van Quela naar Orcwoods naar Salmanië naar Torido
Elena met waterwalking naar overkant.
´s Nachts rijden.
Wolk op de weg, gevogelte geschoten, tweede wolk, bijna gestikt.
Gevogelte dood, wizard ook
Elena geeft me een kus
Aan einde van lange rechte weg staat een open stairs
Elena gaf lok
Elena heeft Disney–haar
Via Orcwoods naar Salmanië
Wachtpost is trap
Dromen van vervelende wizard
Weet hoe ik eruit zie, maar niet wie ik ben…
Volgende dag wel, leek me ook al stug.
Dreigt weer Magri op te blazen. En de boot
Wij naar Torido (no–magic–zone), boot, Matthias.

060819 (17 mei 771)
Ontsnapt uit Dargothië.

Elena heeft me een lok van haar haar gegeven en is daarna te water gegaan. Helaas was ons vertrek niet helemaal onopgemerkt gebleven. Ze stonden echter lekker aan de verkeerde kant van het meer.
We reden ´s nachts, zeer ongezond, zeker met die opkomende mist.

Elena gaf me een kus. Ze was nog mooier dan Thrynn. Ze kuste me vlak bij één van de open stairs. Misschien hadden we daar al dat experiment moeten uitvoeren, maar het leek toen en dan iets te gemakkelijk daar gewoon heen te rijden, en even wat experimenten te doen.

Op zich is de ontsnapping aan de wizards van Dargothië mij niet tegengevallen. Ik ben er echter wel rottig van gaan dromen. "**Ik weet hoe je eruitziet! En waar je huis woont! Je schip zal branden!**" Dat soort dromen.

Wij zijn maar weer naar Torido gegaan waar die no–magic–zone tegenwoordig is, kijken of dat helpt. In elk geval was daar ook de boot. Ze zouden ons als helden moeten ontvangen.

notes 060902

samenvatting: Staredown met Marciano Nonactus.
Van Torido naar Fjeldheim naar Einzel.
In Torido intrek genomen in nieuw etablissement Holiday Inn.
Net binnen de no–magic–zone.
Waard vervelende kwast, maar afgekocht.
Staredown gedaan met Marciano Nonactus, de wizard die het eiland bewaakte en de magic items creëerde.
Oorlog geriskeerd tussen Dargothië en Salmanië.
Uiteindelijk wilde hij geld, en een soort publieke genoegdoening.
Ik sloeg hem om z´n oren met een document waarmee de toonder het recht heeft opgenomen te worden in de clan Nonactus.
Hij schrok zich een ongeluk en wilde zich voor de helft van het geld en de wissel wel terug trekken.
klaar.
hij stuurde bard langs om verhaal te horen en er een nauwelijks kloppend lied van te componeren.
Wij naar Einzel (met die trappen) via Fjeldheim waar we nog een scroll meenamen omdat we die misschien kunnen gebruiken.
In Einzel hebben ze het over Sinte Srin van Fiaria en Sinte Elena van Fiaria! Water en vuur.
In Einzel erachter gekomen dat de draken zich roeren.
ze vechten op onlogische plaatsen. 12 draken hebben iedereen weggejaagd uit een vallei in de buurt van Fort Kalnaam, ze zijn ook op de plains.
Zoeken ze iets?
Er zijn ook gravende draken gesignaleerd.
Ze vechten vaak onderling.
—
Recap:
Azburan luitenant van de Keizer van de Wereld.
Mialidiam ook iets hoogs onder dezelfde keizer.
Azburan hier op enig moment heen gekomen, gevlucht.
Door de jaren heen zijn de draken steeds individu–achtiger geworden, maar de laatste jaren trekken ze weer samen.
Er zijn hier in de buurt zeker 50 draken, en er zijn er al 20 dode gevonden.
De Throne van de Wereld is hier
Kruis is vernietigd
ster is zoek, mee met een Titaan.
Wellicht op een wolk huis van de titaan
De draken die we hebben bevochten doen dat vooral fysiek, de oude draken vechten mentaal.
beide luitenanten hebben ambities voor de throne of the world
Het kruis wilde toen we het vonden naar Mialidiam, bij the Gates of Nissan
Toen de rest op de wolk van Azburan zat, viel één wolk, heel ver weg heel erg op. Wellicht heeft dat iets te maken met de ster, maar misschien ook helemaal niet…
Waar was dat graafincident, dan kunnen we misschien iets te weten komen over wat ze willen.
Het wordt uitgezocht.
Bij de biecht komt Bah er min of meer toevallig achter dat hier zijn missie ligt.
De jonge priester verklapt dat het hier blasfemie en hoererij is.
Van een grondplan van Thrynn is weinig te merken.
Ik ben benieuwd of hij ons hierover inlicht, en zo ja hoe.

060902 (2 juni 771)
Staredown met Marciano Nonactus.

Negen uur op de brug.
Acht tegenstanders.
Zeven zware jaren oorlog
Zes uur voorbereiding
Vijf trappen
Vier zichtbare tegenstanders
Drie medestanders aan het begin van de brug
Twee dames verder
Eén item–creation verziekt
Nul te bieden.

De onderhandelingen liepen weer eens zeer voorspoedig. Marciano was verrast dat hij op zo´n gemakkelijke manier z´n oudedagsvoorziening had geregeld. Omdat ik de situatie volledig onder controle had, ben ik nooit in gevaar geweest. Eigenhandig heb ik een oorlog met Dargothië afgewend.

Terecht kwam er vrijwel direct een minstreel om er een lied over te schrijven. Helaas luisteren die altijd maar half naar me. Op de één of andere manier draaien ze het altijd zo dat het net precies niet meer klopt. Ik heb eigenlijk een public relations adviseur / (eigen minstreel) nodig.

Omdat we nu toch eindelijk dat verhaal met die trappen eens wilden gaan bekijken, zijn we naar Einzel gegaan. Daar was heel wat gebeurd. Op straat hadden ze het over Sinte Srin en Sinte Elena van Fiaria! Water en vuur. Hoe hardleers wil je zijn, ze is hier nota bene verschenen! Ik heb een lok van haar haar!

De draken waren overal met iedereen in gevecht. Ook met een klein valleitje op de plains in de buurt van Kalnaam.
En toen ik dat hoorde had het gesprek eigenlijk zo moeten zijn gegaan:
–"Draken hebben de bewoners verjaagd uit een kleine vallei in de buurt van Fort Kalnaam."
–"Oh... - In de buurt van Fort Kalnaam?"
–"In de buurt van Fort Kalnaam."
–"een klein valleitje op de plains?"
–"Ja."
–"Waar ook een draak woonde?"
enzovoort.

Maar zo ging het niet.
Ik weet nu dat de draken er nog zijn, dat ze in groepjes door het land trekken, elkaar bevechten en onrust stoken. Dat ze misschien wel ergens naar op zoek zijn. Maar wat maakt mij dat eigenlijk uit als New Crowned Hill in gevaar is.

notes 060916

samenvatting: Rebuiling a church.
Einzel–> Bavria–> Einzel–>
Klooster Keep Quiet–>
Candle Keep–> Lake of Mists –> North Road –>
Fata Morgana Castle –>
Lake of Mists –> Fata Morgana Castle –>
Fort Kalnaam –> Fata Morgana Castle –>
Lake of Mists–> Fata Morgana Castle–>
Kreuzberg
50 dagen onderweg geweest.
New Crowned Hill lijkt nog te bestaan.
In Bavria priester opgerold van Miradith, de Marilith die we ca 9 maanden geleden versloegen.
Hij deed zich voor als priester van Thrynn.
Beelden met blinddoeken zien niets.
Je kunt, als je wilt door zo´n muur met blades.
Temple dus ietwat opgeschoond.
Beeld van Elena besteld, terug naar Einzel.
Priesters Einzel gevlogen, wordt nu goed geleid, maar waar zijn ze?
Hoe hebben ze de bevolking zo voor de gek kunnen houden?
Hoe lang bestaat die sekte al? Van voor de vernietiging van Miradith?
Waarom heeft niemand dat zo erg door?
Heeft de priester van Tax er ook iets mee te maken?
In elk geval heeft Bah vrede met zichzelf hervonden.
Ik hoop dat Bah niet teveel heeft gebiecht bij die evil priesters. Biechtgeheim zullen ze wel niet bezigen.
Naar de trap van de Lake of Mists.

Trap leek goed en netjes bijgehouden in verhouding met ons laatste bezoek.
De Medji waren nergens te bekennen. Wel een graf van twee van hen. Bij Fata Morgana Castle, maand oud. Toen bevrijdden wij ongeveer Elena.
Wat is er veranderd dat de Medji hun eeuwenlange traditie hebben verlaten?
Allemaal verslagen? Wat doen die graven dan hier.
Bang voor (te grote) tegenstander? Geen reden iedereen zomaar te laten hannesen aan die trappen.
Belangrijkere dingen te doen? Kom nou. Zou de reden van het waken al geschied zijn? Zouden ze (wederom) gefaald hebben, en is nu het hek van de dam? Dat zou mij niet verbazen. Zou een item (zoals een evil kruis) vernietigd kunnen zijn, waardoor hun queeste klaar is? Wie weet. Ik zou ze nog wel eens willen spreken. Wie zou de Medji hebben gedood? Wie zou de trappen bijhouden en de perkjes knippen?
De Jump spell werkte niet.
Doorgereden naar Fata Morgana Castle. Daar Gust of Wind en Jump gedaan. Wij kwamen vrijwel direct bij de trap op de Lake of Mists.
Wall of Fog en Gust of Wind hebben hetzelfde effect. Beide dingen met air. Toeval?
Jump werkte (daarna). Is in elk geval niets met elementen. Zou de blink ook werken?
Zijn andere effecten mogelijk?
Call Lightning bijvoorbeeld?
of Clairvoyance of Find Certain Item?
Uit mijn aantekeningen:
"Een ras heeft geprobeerd de energie van de wereld zelf af te tappen.
waarschijnlijk is dat onmogelijk dus niet waar
voor dat proces was weinig input nodig, maar was wel wat gevaarlijk
De eerste wizard heette Erkin en die maakte wat spells en de eerste stairs.
Erkin´s fog (trap aan)
Erkin´s travel (reizen tussen de trappen)
Erkin´s cleansing (heeft te maken met de bouw)
Mogul´s defense (soort trap voor wie aan de stairs komt)
Mogul´s shield (beschermt stairs)
Cesar´s cloud call (creates traveling device)
Cesar´s finding (vinden van andere stairs)
Spell die erbij stond (wall of fog achtig) was een beetje raar opgeschreven, alsof het level er later pas aan toe werd gevoegd. Misschien is het casten in de loop der jaren wel erg veranderd."
We zijn nog niet helemaal uitgeëxperimenteerd.
Anderzijds was dat ook niet de opdracht.
Ik heb een paar scrolls bijgehaald en we zijn heen en weer gegaan.
Wel steeds naar de Lake of Mists of Fata Morgana Castle.
Misschien kan het niet anders, misschien heeft de wizard nog niet voldoende zelfvertrouwen.
We gaan het uitzoeken in de Kreuzberg. Daar komen we nu aan.

060916 (22 juli 771)
Rebuiling a church.

New Crowned Hill is niet aangevallen. Dat is een pak van mijn hart.
Nu we in Bavria waren leek het mij goed eens voor wat ontspanning te zorgen bij Bah. Ik nam hem mee naar de Society of the Wolf. Uiteindelijk kwam dat neer op een weinig rustige nacht met gevechten met demonen en stenen beelden, maar wel een duidelijke ontspanning voor Bah. Z'n queste is een flinke stap opgelost.
Een beetje jammer vond ik het zelf er achter te moeten komen dat Miradith een aanhang priesters heeft in dit gebied. Dat zijn niet mijn vrienden, dat weet ik nu al. Helaas hebben die priesters wel overeenkomstige bezigheden.

Daarna maar eens naar de trap van de Lake of Mists.
Trap leek goed en netjes, bijgehouden in verhouding met ons laatste bezoek. Tot mijn verbazing waren de Medji nergens te bekennen. Wel een graf van twee van hen, bij de trap in de Fata Morgana van ongeveer een maand oud.
Zouden ze (wederom) gefaald hebben, en is nu een hek van de dam? Dat bewaken nu geen zin meer heeft? Dat zou mij niet verbazen. Wie zou de Medji hebben gedood? Wie zou die trappen vegen, en de perkjes knippen?

Het blijkt dat je de trap kunt aanzetten door een Gust of Wind te doen. Of een fogcloud. Nou ik ben niet zo in de wizardry, maar ik meen makkelijk te kunnen stellen dat dat allebei spreuken met weersomstandigheden zijn.
Daarna een Jump en we kwamen vrijwel direct bij de trap op de LoM uit.

We zijn nog niet helemaal uitgeëxperimenteerd. Anderzijds is dat ook niet de opdracht.

We hebben een paar scrolls bijgehaald, en heen en weer gegaan. Wel steeds naar de LoM of de FM.
Misschien kan het niet anders, misschien heeft de wizard nog te weinig vertrouwen.
We gaan het uitzoeken in de Kreuzberg. Daar komen we nu aan.

notes 060930

samenvatting: The whole world in our hands.
Kreuzberg
Bij de wachttoren was de stenen boot gezonken.
Er waren draakjes in de gangen van de ondergrondse rivier.
Er lag een draak onder de rots, verpletterd, en de gang was open.
Toegang tot veste verwoest.
Deur geblokkeerd
probleem met een entiteit die alle dwergen in de veste uiteindelijk heeft gedood door ze te possessen
Er was ook een witte dwerg met een ring.
We hebben landkaart uitgebreid bekeken.
Crowned Hill (rook uit huisje), New Crowned Hill (ging goed).
Bij de trap van Fata Morgana castle een rechte lijn schaduw gezien, moeten we nog eens gaan kijken.
Helemaal naar Noord, Zuid, West en oost gegaan.
Noord:
na land bos en zee een steile bergwand met een stad en een soort groot gat. Voorbij het gat zee, land met reuzen en mensen in kudden en draken die zich door de reuzen laten aanbidden. Eén draak had me door en weet wellicht wat ik weet. Daarna land, zee, ijs en levenloze blauwgrijze steenachtige massa.
Zuid:
Stairs in het moeras bij de kust. Ik heb de plek goed uit mijn hoofd geleerd.
water, ijs, levenloze blauwgrijze steenachtige massa zonder weersomstandigheden.
West:
land, bos, zee, elvenstad, dode vlakte met tientallen dode draken en een stairs. Geblakerd en mogelijk onbruikbaar.
verderop voorzichtig weer hier en daar wat begroeiing en dan water ijs en levenloze blauwgrijze steenachtige massa.
Oost:
Marabië engte, rood bruin water, eilanden, groot continent, muur, stad met plein en mannen in gele pakken die oefeningen aan het doen waren, twee beelden, en een trap. land, land, zee, ijs, levenloze blauwgrijze steenachtige massa.
We lijken dus op een platte wereld te zitten, een deel van een grotere platte vlakte, met in het midden een rond gat .
Er zijn trappen, hier erg ver vandaan.
We hebben daarna nog eens wat spells op de trap gecast.
Een deel daarvan had duidelijk effect.
Na een Gust of Wind:
een bless of chant: de trap reinigt zichzelf.
een create water: buiten donder en bliksem. (ons vervoersmiddel?)
protection from evil: gesloten shield om de mensen apart heen (+4 AC)
remove curse: trap uit en niet meer aan te krijgen met Gust of Wind.

060930 (29 augustus 771)
The whole world in our hands.

Bij de wachttoren was de stenen boot gezonken. Er waren draakjes die ons niet veel schrik konden aanjagen. Er lag een draak onder de rots, verpletterd, en de gang was open. De dwergen hebben het weer zwaar gehad hier terug te komen.
We kregen het met de Generaal aan de stok toen hij ons begon aan te vallen. Gelukkig waren we aardig aan het opletten. Hij bleek slachtoffer van een paarse wolk.
Waarom komen al die monsters toch steeds op deze berg af?

De grote landkaart was er nog. We hebben hem uitgebreid bekeken.
Crowned Hill is bezet. Er komt rook uit een huisje naast het kasteel. Ik ben daar niet zo heel erg blij mee, en het zou mij allerminst verbazen als die rook op de één of andere manier iets te maken heeft met de aanhang van Miradith.
Bij de trap van Fata Morgana Castle konden we van boven een rechte lijn schaduw zien, moeten we nog eens gaan kijken.
Daarna hebben we even helemaal naar Noord, Zuid, West en Oost doorgescrolled.
In het Noorden, na land bos en zee een steile bergwand met een stad en een soort groot gat. Voorbij dat gat zee, land met reuzen en mensen in kudden en draken die zich door de reuzen laten aanbidden. Eén draak daar weet te veel. Daarna verder land, zee, ijs en levenloze blauwgrijze steenachtige massa.
In het Zuiden staan nog andere stairs. In het moeras bij de kust. Ik heb de plek goed uit mijn hoofd geleerd. Ook naar het zuiden was het laatste wat we zagen de levenloze blauwgrijze steenachtige massa.
Naar het Westen eerst land, bos, zee, dan een grote elvenstad en nog wat verder dode vlakte met tientallen dode draken en een trap. Wellicht moesten we die maar eens niet als eerste gebruiken. Nog wat verder die levenloze blauwgrijze steenachtige massa.
Naar het Oosten al snel Marabië, wat op deze kaart een klein eilandje leek, en na het water een groot continent,

muur, stad met plein en mannen in gele pakken die oefeningen aan het doen waren, twee beelden, en weer een trap. Ook hier eindigde het met levenloze blauwgrijze steenachtige massa.

Met deze kennis weten we dus nu hoe de wereld in elkaar zit. De aarde is plat, er zou ruimte zijn voor nog meer aarde maar op de één of andere manier houdt het ergens op. In het midden zit een rond gat. Hoewel ik overal geweest ben, meen ik nog meer zeeën gezien te hebben dan de 7 waar we het altijd over hebben. Dat alleen al was het waard er eens rustig naar te kijken. Maar wat nog aardiger is, is dat er nog veel meer trappen zijn. Soms hier héél ver vandaan. Gelukkig maar, want we zouden misschien wel 5, 6 maanden aan het reizen zijn van de ene naar de andere.
Eén van de priesters gooide een onverantwoorde spreuk op de trap, en hij is nu kapot. Misschien is hij wel opgebruikt. Ik hoop dat die wizard ook eens uit z´n ivoren torentje komt en uitlegt hoe hij weer aan moet. Wel is duidelijk dat zowel priesters als wizards de trap kunnen bedienen. Eigenlijk vind ik dat koningen logischer zou zijn, maar vooruit.

notes 061111

samenvatting: Actie! Tania, Del Sonido, Azburan
oase met trap in Marabië
trap in Kreuzberg
te paard naar Einzel
met de Llanfair… naar Fjeldheim
te paard naar Magri
te paard naar Trezare
te paard naar Abri
te paard over oud trail naar tempel van Azburan
82 dagen gespeeld!
28 augustus 273 is de schaduwmaan om de wereld komen hangen. We gaan er van uit dat het kwaad 500 jaar later dan komt.
ongeveer over twee jaar.
ze hadden gewonde Mudjadin geheald (curse) en van hem gehoord dat Casagrandes de trappen aan het leren gebruiken zijn.
De Medji rekenen met de tijdstelling dat het nu 1498 is.
de trap bij de fata morgana is nu vernietigd
We zijn bij stair bij oase in Marabië, er is een muur met waarschuwingen.
tekst overgenomen voor Di Sotto
over 2 jaar untold evil
Er is een groot plan het te stoppen.
Iets met 4 elementen om een 5e element gebeden:
Thrynn: *"Only a perfect being can sit on the Throne van de Wereld"*
Fiaria: *"Zorg dat de Marilith en Mialidiam niet gaan samenwerken"*
Sulvan Queen: Perfect being zal Reveille herkennen.
Barero del Sonido in rang gestegen.
alles verteld.
Reveille vertrouwt hem niet.
Del Sonido heeft ring gemaakt die de beste van twee d10 gebruikt voor initiatief.
Tania weer eens opgezocht. (ik herkende haar niet eens)
Ze is uit de toekomst en waarschuwt dat in 1945 de laatste magische energie op zal zijn.
Ze weet nog dat perfect being een halfelven meisje is van 14 dat in de koloniën (Sultar) leeft in een klooster, en dat ze wees is.
Ik heb haar met 4000 gp ons loden huis aangeboden om de spell te researchen om terug te kunnen naar de toekomst.
Met del Sonido in spiegel gezocht naar Maridith.
Ze was verbannen.
Gevonden in hoge kerk, omgeven door aanbidders en priesters.
Ze waren bezig met een ritueel om haar hier op deze wereld te kunnen houden.
(doop met bloed van halfelf)
smeltkroes van verschillende talen
tempel op rare plaats, wellicht op wolk?
adelaar langs het raam.
Wellicht op vulkaan in het midden?
Via Di Sotto naar temple Azburan gereden.
Daar zijn de White robes ook al, geleid door Garlina

061111 (22 november 771)
Actie! Tania, Del Sonido, Azburan.

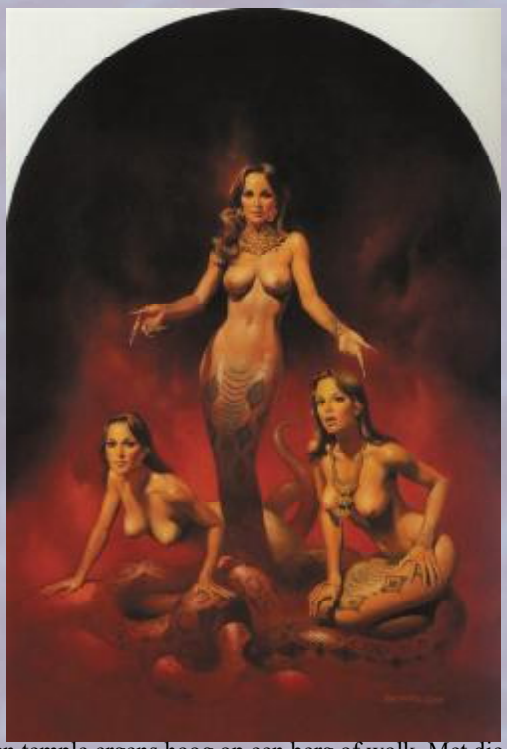
Over 2 jaar zal untold evil de wereld in z´n greep proberen te krijgen. Geen tijd te verliezen. We zijn direct op een 3 maandelijkse trip gegaan.
De opdracht om er nog iets aan te doen is tweeslachtig. Ten eerste zoeken we een (of het, ik weet niet hoeveel er zijn…) perfect being. Ten tweede moeten we er zorg voor dragen dat Maridith en Mialidiam niet gaan samenwerken.

Dat leek de makkelijkere van de twee, en daar zijn we mee begonnen. Ineens kregen we een gemeenschappelijke ingeving, als een visioen: Azburan om hulp vragen.
Nu is de goede relatie die Azburan en ik altijd hebben gehad enigszins bekoeld nadat hij Amie tot z´n vrouw had genomen, we vermoeden echter dat nu de nood aan de man is, en ik ben dan de eerste om over dergelijke akkefietjes heen te stappen.

We zijn naar de temple van Azburan gereisd om hem om hulp te vragen. Tot mijn ergernis staat daar z´n handige trap waardoor we er in vijf minuten hadden kunnen zijn, maar kon de Medji zich hem niet herinneren zodat we er bijna 3 maanden over hebben gedaan.

Ach, we hebben fijn gereisd. En nog wat informatie uitgewisseld en ingewonnen zodat het andere pad nu mogelijk ook te bewandelen valt. Volgens Reveille is Barero del Sonido op de één of andere manier slachtoffer geworden van dan wel Mialidiam, dan wel Maridith. Een boute stelling waar ik geen bewijs voor heb kunnen zien. Maar twijfel is weer gezaaid. Zag ik iets aan Amie toen ze onder invloed was van Mialidiam? Ja. Dacht ik dat ze onder invloed was? Nee. Zag ik iets geks aan de priester van Thrynn in het Bordeel van de Wolf? Nee. Niets. En toch was er iets mee. Barero del Sonido was zeer rap en besluitvaardig. Dat viel mij niet op als speciaal vreemd, eerder prettig. Die wizards zijn meestal zo doortastend als dikke shit. Hij had ook een wat mooiere aba aan dan de meeste wizards. Niets geks aan. Reveille kwam met allerlei technische beweringen over één ring en meerdere decahedra waar het lot de beste van zou kiezen en machtbelustelingen. Ik weet het niet. Ik ben blij dat hij het hem niet recht in z´n gezicht heeft gevraagd of gezegd.

Del Sonido was zo goed uit te zoeken of Maridith nog op deze wereld zit. Dat zou, als ik het goed heb begrepen al bijzonder genoeg zijn, aangezien ze toch duidelijk is verslagen en dan 100 jaar niet meer hier kan komen.



En ja hoor, daar was ze. In een temple ergens hoog op een berg of wolk. Met die priester uit Einzel erbij. In een ritueel verwikkeld om haar hier te houden. Dat was verbluffend nieuws. En ook niet helemaal slecht. Ze heeft blijkbaar nog wel hulp nodig om hier te kunnen blijven. Dat zullen we niet licht vergeten. Er was geen enkele aanwijzing dat Del Sonido dus ook maar iets met Maridith te maken heeft.
Overigens heb ik Tania weer eens gezien. Ik wist niet eens meer wie het was. Ze zegt uit de toekomst te komen en meent dat de perfect being een 14 jarige halfelven weesmeisje is in een klooster in Sultar. Op de één of andere manier wasemt dit gewoon Moerab. Ik geloof het zo. Buiten dat is het wellicht ook een haalbare taak haar te vinden. Ik zal eens in mijn ownershiprights kijken of er niet ergens kloosters in Sultar schatplichtig zijn aan mij. Dan kunnen we die ook gelijk eens op z´n kop houden.

Het zou me niet verbazen als ze binnenkort een briefje stuurt dat het gelukt is de spell te researchen. Dan zou een fijne opsteker zijn, de wereld zal dan dus blijkbaar gered zijn, en we zijn nu dan op de goede weg.

Di Sotto hebben we dus weer voorzien van voldoende geschriften om haar weer enige weken bezig te houden. De temple hebben we gevonden, en een squad van white robes van Del Sonido ook. Waar die stairs zijn weet ik niet, maar het altaar is er. We wachten even tot ze er vandoor zijn tot ik Azburan zal aanroepen. Wizards zijn tegenwoordig zo rap dat je voor je het weet ongelukken hebt.

notes 061125

samenvatting: Azburan gesproken,
underground temple, Arcanum gevonden
In de tempel van Azburan gebleven.
Nog eens in het water gekeken naar het verhaal van de witte- en gekleurde draken.
De spiegel geeft reflectie weer van morgen.
–gekleurde draken dansen niet netjes mee, maar gaan hun eigen weg.
–later gaan de gekleurden de witte draken echt lastig vallen
–wit blijft groepsgericht
–gekleurd individueler
–bepaalde draken vormen patroon om zich heen dat followers aantrekt
–de witte en gekleurde draken die niet follower zijn vallen elkaar niet lastig.
–(Sjimmie weet niet dat) het lijkt of de ene groep de andere fundamenteel nodig heeft. Beide groepen bestaan alleen bij gratie van elkaar.
terwijl de wizards en de meeste partyleden de temple uit waren heb ik Azburan aangeroepen.
Ik heb de konijnenpoot geofferd.
En daar was hij, als grote grijze draak, veranderend in een groot grijzig menselijk figuur
Hij vertelde dat het goed ging met Amie, en dat ze vele eieren had gelegd.
Daarna vroeg hij of ik een nieuwe pretendent nodig had voor vervoer. Ik legde uit dat ik als mens nog wel eens moeite had met wat draken willen.
Misschien lijkt hij wel erg op de Arcanum, is hij wel Arcanum?
Hij besloot na uitleg te helpen door inzicht te verschaffen. Alsof we werden volgepompt met historie van de wereld. History of the World (part I)
We wisten onder andere direct:
hoe die stenen er uitzien,
wat we er mee moeten
hoe hij de Arcanum heeft geschapen naar eigen beeltenis,
en de Keizer, a being of pure and light (Folmer: Philips)
hoe hij was aangesteld door de god van de goden
hoe de keizer is verraden (Ook gij, Edison)
Dat er donkere plaatsen zijn waar magie helemaal niet meer werkt.
De Arcanum hebben de stenen in bewaring genomen.
Zelfs Azburan weet niet waar de Arcanum nu zijn.
We snappen nu de basics van het schrift van de Arcanum, met behulp van deze kennis kan Di Sotto ongetwijfeld snel leren de taal volledig onder de knie te krijgen.
We weten van vele stairs de plaats en waarom de Arcanum ze ergens wel of niet hebben gebouwd.
We weten nu met zekerheid welke spells voor welke effecten zorgen op de stairs
Erkin´s fog; wall of fog/gust of wind; (trap aan)
Erkin´s travel; jump; (reizen tussen de trappen)
Erkin´s cleansing; erase/bless; (stenen maken voor nieuwe trap)
Mogul´s defense; burning hands; (als burning hands maar wat groter en om trap)
Mogul´s shield; protection from evil; (groot shield om de trap)
Cesar´s cloud call; unseen servant; (vervoersmiddel in vorm van wolk)
Cesar´s finding; find familiar; (vinden dichtst bij zijne trap)
Interessant zou het pas echt kunnnen worden als we met enginering, stonemasonry, en een erase nieuwe trappen konden maken. Er zit vast ergens een addertje onder het gras. Erases zullen regelmatig overal al wel gecast zijn.
Zou je met een losse steen van een bestaande trap dat wel kunnen? Zou daarom die ene steen weg zijn?
We weten dat het evil agenten aantrekt om voor chaos te tweestrijd te zorgen, waarschijnlijk de Casagrandes.
Azburan meldde nog dat het probleem met de Secretaris is, dat hij is aangesteld door de goden van de goden. Wat dat ook moge betekenen. Hij noemde Mialidiam "haar".
Hoe zat het ook al weer met die Casagrandes?
Ze waren gestationeerd in Imbrucklia in Dargothië waar ze een bibliotheek hadden waar iedereen kon komen lezen.
Ze zijn op enig moment experimenten met halforcs gaan doen (necromantic), er mislukte wat en ze besloten te gaan doen alsof ze gingen overlopen naar de white robes in Salmanië. Dat mislukte, en nu zijn ze outcast. Gemeden door whiterobes, Salmanië, Dargothië en Nonactus. Ze werden ook nog eens extra zwaar getroffen toen alle elven en wizards een belevenis ontvingen van al hun plannen (wish van Fabian), die voor elven en whiterobes niet al te best waren. Er waren berichten dat ze zich hadden verschanst in de Oeroegbergen. Daar is die dwergenveste die we hebben bezocht met die Yrrtak. Het zou me in het geheel niet verbazen als ze daar ook een trap hebben gevonden. De Arcanum hadden gewoon banden met dwergen, wellicht een soort ambassade daar, en in elk geval een trap. We weten hoe die eruitziet, en we kunnen proberen erheen te porten.
We hebben afgesproken nadat we hier klaar zijn de Casagrandes eens op te gaan zoeken. Zij zoeken wellicht het zelfde als wij.

De trap zit onder het water. Er blijkt een hele temple onder te zitten, zwaar getrapped. De traps zijn nu opgeruimd, het gaat om een grote ronde kuil met een trap in het midden. Alles zat onder de glyphs en springstof. De Casagrandes zijn hier zeker geweest. Ik ben behoorlijk geprikt door een plant in een soort waanzinnig groot ondergronds kassencomplex. Met planten van allerlei biotopen.
Rondom de trap waren boekenkasten met boeken, waarschijnlijk geratst door de Casagrandes. Nog een uitstekende reden niet te lang te wachten met het opjagen van de Casagrandes. Op de vloer, rond de trap was een soort kaart van de wereld getekend. We hebben die nog niet goed genoeg bekeken. In een andere kamer was een viertal cryo–tubes

waarin in één daarvan een Arcanum–achtig figuur. Vastgebonden, en waarschijnlijk met soort magische knevel het zwijgen opgelegd. We hebben hem gewekt en ontdaan van z´n boeien en knevel. Ik ben benieuwd wat hij zegt. Eén cryo–tube mist helemaal. Misschien is die met inhoud en al meegenomen door de Casagrandes.

Vragen om op te lossen:

–Ineens, zeker voor de leeftijd van die trappen is er verhoogde interesse voor sinds een jaar of drie (mei 768).

–Van de Casagrandes, en van Del Sonido. Op het fanatieke af. Ook zonder dat Del Sonido wist dat het wereldreddend kon zijn lijken de trappen heel hoog op zijn prioriteitenlijst te staan. Is dat alleen maar om de Casagrandes te dwarsbomen?

–Zouden de Medji (welke nog over zijn, anders) weten waar de Arcanum zijn als deze Arcanum het niet weet?

–Past een term als The Keeper of Time bij een schuilplaats van periodieke bewakers van het leven? Zitten ze onder dat eiland? Is er daarbeneden ook een trap?

–Hoe zat het ook alweer, zeiden de Medji niet de eerste keer dat wij het kwaad niet mochten wakker maken? Is het geactiveerd? Hadden zij niet iets te doen met de eerste keer?

–Zou die rare lijn in het landschap, of sowieso die fata morgana wellicht nog meer te maken hebben met de verblijfplaats van de Arcanum?

–Ondertussen kunnen we wel vaststellen dat de enige reden dat er geboden is Mialidiam en Maridith uit elkaar te houden was dat we eens op pad zouden gaan. De elementen moeten en zullen prioriteit 1 of zelfs 0 krijgen.

–Wat is er interessant aan een moeras? Zouden de Arcanum zich daar kunnen hebben terug getrokken? Die hele streek staat vol gebouwen van de Arcanum?

Doen:

spreken met Arcanum

waar zijn de elementstenen, of waar is iemand van de Arcanum om het te vragen.

kaart op de vloer nauwkeurig bekijken, overtekenen.

paar zaden z21 planten

Di Sotto laten waarschuwen met brief

trap bestijgen, naar trap Oeroegbergen reizen.

Goed voorbereid, want de Casagrandes zullen die trap zeer waarschijnlijk net zo erg hebben bewaakt als deze.

Plot thickens.

061125 (26 november 771)

Azburan gesproken, underground temple, arcanum gevonden

Ja hoor. Heb ik weer. “Wahwahwah, het gaat erg goed met Amie. Ze legt vele eieren…” – “Eieren… Dat eh, dat is eh, heel goed om eens te horen…”

Op zich heb ik daar nog niet eens echt moeite mee. Sommigen van mijn beste vrienden legden eieren. Toch is dit anders. Die beste vriend (die overigens ook weer niet zo´n héél beste vriend was) was altijd een oninteressante saaie droplul tót hij eieren ging leggen. Daarna trok het pas een beetje aan (en ging hij snel aan z´n roem ten onder). Amie is voor mij toch gek genoeg minder aantrekkelijk geworden. Ik heb haar te vrij gelaten. Ze is weg.

Gelukkig gaf Azburan iets anders om voorlopig over na te denken. Dat verschaft tenminste eens een beetje duidelijkheid.

Waar de trappen staan bijvoorbeeld. We staan er vrijwel bovenop. De trap zit onder water. Direct sprongen Bah en Reveille het water in. Ik dacht nog even dat we omzichtig te werk zouden gaan…

Toen ik eindelijk eens ging kijken was de hele bedoeling bijna alweer opgeblazen. Ik besloot de zaak eens een beetje snel te onderzoeken. Dat leverde wel wat probleempjes op. Die arcanum plantte hier gevaarlijke plantjes, die (zoals ik nu uit eerste hand kan zeggen) aardig zijn gegroeid. Het zijn waarlijk bijzonder mooie tuinen en omgevingen, hier zo onder de grond.

De andere deur leverde iets minder moeite op. En wel een zéér bijzondere persoon! Een arcanum uit een soort doorzichtige harde cocon waar hij zelf niet uit kon komen, maar waar wij bij moeten helpen. Je kan soms echt goed zien dat ze van draken af zijn gekomen.

Vind je het gek dat ik na alles wat er was gebeurd wellicht een beetje was afgeleid, en mijn armor vergeten. Ik ben eigenlijk nog wel aardig beschadigd van die grap met die wachters en planten. Ik neem eens een extra totje rum.

Ik ben benieuwd of die arcanum weet waar de stenen of de arcanum zijn. Hoe meer ik er over denk, hoe logischer ik het zou vinden als ze onder het

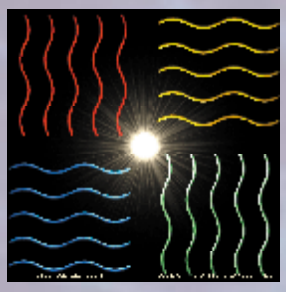
eiland (bewaakt door de Keeper of Time, waarom zou een the Kraken anders zo heten) onder aan die trap leven of slapen tot ze weer de wereld moeten redden.

Maar eerst gaan we de Casagrandes met een bezoek vereren. Een bliksembezoek. Misschien moeten we ons dan wel een beetje voorbereiden. Als we zo onthaald worden als hier kunnen we misschien maar beter voorbereid zijn. En zij ook. Ze treffen mij niet in de meest vergevingsgezinde bui.

notes 061209

samenvatting: Casagrandes verslagen
van brug onder temple naar brug Oeroegbergen
terug en weer heen.
Arcanum vlak, emotieloos gezicht
naam Arcanum Garumphh
Hahkar: Troll gevangen onder eiland met trap in
speciale gevangenis
had bijna alle magie van de wereld in zich verzameld
immune to all
invulnerable to all
ongenaakbaar, maar niet alwetend, en daarop gepakt.
Mialidiam ooit bijna dood gegaan:
onmogelijk haar te besluipen, ziet altijd alles om haar heen
Elena en Ossola hebben haar ooit bijna gedood.
Ossola met zwaard Iran aangevallen (door Mialidiam gedood), en Elena toegestoken op ongelukkige plek, zodat Mialidiam nu geen eieren meer kan leggen. Dat is waarschijnlijk haar zwakste plek.
er zijn goden en goden van de goden
de goden van de goden hebben schepsels gemaakt die wat sterker en imposanter waren dan de creaties van de goden. Sommige van die schepsels zijn er nog (bv djinnies)
Goden hebben soms ook nog kinderen van hun eigen schepsels (halfgoden) zoals Elena en Ossola.
Omdat de creators (goden van de goden) het niet eens konden worden hebben ze een Keizer aangesteld.
Die is verraden
Goden hebben limieten
Miradith wellicht bij
vulkaan in het midden van de wereld of op een plek die helemaal in het Noorden ligt (Docks).
Er zijn tree trappen (bruggen) naar de bergen en dwergen, één teveel
In nieuwe kamer met drie deuren gebridged
create passage waterhoos naar binnen
kamer onder water
net op tijd terug, behalve Bah
volgende dag opnieuw nu met waterbreathing
Yrrtak gezien
bah gevonden die was ontsnapt naar het ondergronds meer
over zilveren lijn gestapt
aangevallen.
Bah voorop: hold person
dan create wall door hen, geslecht door Cortez
uitgegleden met Reveille door grease
flink gehakt door de wizards (5 stuks)
door web heen gewaad
door verschrikkelijk feariesword gehakt
ook nog een stoneskin, onraakbaar
in drie slagen door feariesword niet alleen 3 x raak maar ook hoog: 98, 101 en 102 … gelukkig aangepaste tabel.
Cortez 100 km weg
Bah 100 km weg
Sjimmie 100 km weg met een 1 op de luckroll (slecht) nu onderhanden genomen door een horde guards.
rest geslowd
Arsène geslowd uiteindelijk met burning hands
wizard verslagen
schade aan Sjimmie: 4 van een flamearrow en 22 van een fireball van Arsène
Voor mijn gevoel heb ik alle saves gemist. Anderzijds had ik geen last van het web en de slow.
Het viel eigenlijk erg mee. We zijn victorious.
Jammer dat we er zo lang voor nodig zullen hebben weer bij elkaar te komen.
2 ontkomen: Aresta Casagrande was en nog één die op de Yrrtak wegvloog, 3 gebleven.
keuze uit:
Fillippo Casagrande
Aresta die door Filippo was gecharmed is ontkomen
Seppo Casagrande de elvenhater
Tomasi Casagrande
Annan Casagrande
Guiseppe Casagrande
Er was er sowieso één niet.

061209 (1 december 771)
Met moeite waarschijnlijk Casagrandes verslagen



De arcanum Garumphh blijkt in deze kist te liggen om de wereld te redden met de 5 elementen! Dat de andere arcanum er niet meer zijn maakt dat wel iets lastiger, anderzijds zijn wij er nu.

Garumphh heeft ons naar een nieuwe trap gebridged die in de Oeroegbergen was uitgehakt.
De ruimte was eivormig en de deur die we kozen te openen was niet de gelukkigste. Het had weinig gescheeld of we waren daar vergaan. Het was inderdaad het gebied van de Yrrtaks. We hebben ze nog niet allemaal verslagen. Wel hebben we wat

deuken geslagen in de hoeden van verschillende Casagrandes. Uiteindelijk wisten ze zich daar geen raad mee. Pittige tegenstanders, zelfs voor mij!
Hoewel de meeste fysieke schade natuurlijk weer een fireball was uit mijn eigen party, deze keer van Arsène, viel de schade die de wizards me hebben gedaan verder mee. Toch zijn Cortez, Bah en ik op gruwelijke wijze verslagen. Van het éne op het andere moment stond ik, in plaats van rustig in te steken op één wizard, opeens omsingeld door een hele bende wachters die niet voor rede vatbaar waren. Nog voor ik kon herstellen van deze tegenslag werd ik overmeesterd en in zo´n gezellige getraliede kamer gejonast. Nu, ze zijn nog niet met mij klaar. Sta ik hier een beetje mijn best te doen de wereld te redden, wordt ik ineens door een meute onbenullen in ´t gevang gezet! Dat gaat zomaar niet! Wacht! Waaaaacht!

notes 070203

samenvatting: Sintia Berça bevrijd van demoon, vijand schuilt op maan. Hoe daar te komen?
Ado (haven van Vertigo)
Fjeldheim
tempel van Azburan
Fjedheim
temple Azburan
gevangene van een stadje Zeist, twee dagen noord van Vertigo.
bijna 4 weken mishandeld met zweep en geen rum
beschuldigd van schaken dochter van Lord Dodoran van
Gered door party die me had laten scryen.
Party heeft geen vrienden gemaakt in Zeist, maar heeft bruut geweld gebruikt om me te bevrijden.
Yrrtak nu rijdier van Reveille.
De loot van de Casagrandes is deels aan de white robe gegeven, en deels (nu identified) in handen van Arsène.
In elk geval is het book "*How to build stairs*" nu in ons bezit.
Logisch nadenken levert het volgende op:
Wanneer je, als alle planeten in conjunctie staan, heerser bent van de andere kant van de wereld en op de Throne van de Wereld aan de andere kant van de wereld zit, word je god. Zo´n conjunctie duurt duizenden jaren. Nu echter is er 1500 jaar geleden een nieuw hemellichaam bijgekomen. (zwarte maan). Wellicht is daardoor de frequentie van de conjuncties veranderd.
Aan de rand van het gat in het midden van de wereld staat een trap vanaf welke je direct het gat in kunt springen.
Barero del Sonido nu met andere paladijn of Thrue Loyalty ipv Holy Lance
Don Quristof
Hotel Bersala van Societée de Lunimée gesloten, Sintia Barça bezeten door demoon.
Uitgedreven door Cortez van Fiaria, ipv Father Gomez van Illian, die er formeel ook niet was.
Ze heeft book "*Het raadsel van de Marilith*" open liggen, en is per ongeluk slachtoffer geworden.
Ze was er door observatie van werecreatures achter gekomen dat er iets gaande was, en had helemaal zelf uitgevogeld dat het om de elementstenen gaat, die de gehele evil society wil bemachtigen om als wapen te gebruiken. Ze was er al achter dat de elementen als wapen kunnen dienen. Ze denkt dat het een wapen is tegen good, waar wij natuurlijk weten dat het een wapen is tegen evil.
Ze zal ahv begindag van de zwarte maan (28 augustus 273 min 1500 jr) de tabellen opnieuw uitrekenen om te kijken of ze iets kan zeggen over conjuncties.
Wij ondertussen op zoek naar de Marilith. Del Sonido heeft 3 x voor ons gescryed. De derde keer was ons duidelijk dat dan toch in elk geval de priester die ontsnapt was nu ergens zit waar onze platte schijf, (aarde) een maan is. Zeg maar op de maan. Vast wel op de zwarte maan. Al weten we dat nog niet helemaal zeker.
Reveille laat een zigeunerin ook de conjunctie uitrekenen.
Met de Yrrtak en de bezem hebben we geprobeerd de maan te bereiken. Het was te hoog om te ademen, en ook erg koud. De wereld onder ons was nog erg groot. De maan is erg ver weg.
Wellicht kan Del Sonido ons op pad sturen met een schadow walk, maar daaraan kunnen wel eens aardige gevaren kleven.
Reveille en ik hebben ook Garumphh gevraagd of er geen stairs staat, maar dat is onmogelijk wegens de magische aard van de maan.
Garumphh wil ons wel de vertrekplaats van de Arcanum laten zien. Ik weet niet waarom, maar iedereen moet daarbij zijn.
Nadat het vervuilde holy symbol van Koning Cortez was schoongemaakt door een priester van Raman, gaan we daar nu heen.

070203 (7 februari 772)
Hoe Sintia Berça werd bevrijd, en wat er op de zwarte maan is.

De erfenis van de Casagrandes is niet erg eerlijk verdeeld! Ten eerste dus zijn de whiterobes met de bibliotheek ervandoor. En er is niet eens een déél voor mij gereserveerd. In elk geval is het boek "**How to build stairs**" nu in ons bezit.

We bedachten, nu we even een paar dagen in rustiger vaarwater zaten (Windhoek) dat:

Wanneer je, als alle planeten in conjunctie staan, heerser bent van de andere kant van de wereld en op de throne aan de andere kant van de wereld zit, word je god. Zo'n conjunctie duurt duizenden jaren. Nu echter is er 1500 jaar geleden een nieuw hemellichaam bijgekomen. (zwarte maan). Wellicht is daardoor de frequentie van de conjuncties veranderd.

Aan de rand van het gat in het midden van de wereld staat een trap vanaf welke je direct het gat in kunt springen.

Het was voor mij nogal wat om nu precies dàt te denken! Dat komt vast door Azburan!

Het leek de anderen het beste eerst eens iemand te zoeken die alles van conjuncties afweet. Sintia Berçia. Ze is mij altijd niet alleen zeer zweverig maar ook buitensporig naïef, weinig doortastend en overdreven paranoia voorgekomen. Ik was er dus op voorbereid dingen te zullen horen als: "*Neem, noch nu, noch later een lege mand mee*" of zo.
Ze bleek echter bezeten door een demoon. Daarmee is ze direct de helft in achting gestegen! Goed werk!
Cortez kon haar zelf, met een beetje van mijn hulp en een beetje van een engel, bevrijden.
Ze was er door observatie van werecreatures achter gekomen dat er iets gaande was, en had helemaal zelf uitgevogeld dat het om de elementstenen gaat, die de gehele evil society wil bemachtigen om als wapen te gebruiken. Ze was er al achter dat de elementen als wapen kunnen dienen. Ze denkt alleen dat het een wapen is tegen good, waar wij natuurlijk weten dat het een wapen is tegen evil, maar goed, van die paranoia ben je ook niet zomaar af, na een uitbanning.

Ze zal aan de hand van de begindag van de zwarte maan (28 augustus 273 minus 1500 jaar) de tabellen opnieuw uitrekenen om te kijken of ze iets kan zeggen over conjuncties. Ik heb er ineens vertrouwen in.

Het is Del Sonido gelukt de priester die ontsnapt was te scryen. Hij zit op een maan, want aan de hemel staat de wereld zoals we hem hebben gezien in de Kreuzberg. Zeg maar op de maan. Vast wel op de zwarte maan. Al weten we dat nog niet helemaal zeker.

Met de Yrrtak en de bezem hebben we geprobeerd de maan te bereiken. De Yrrtak en Reveille kregen het op enig moment erg moeilijk. We moeten daarom maar weer zakken. De maan is erg ver weg. Toen we toch naar beneden gingen, hebben we Garumphh nog even gesproken. Hij wil ons allen de vertrekplaats van de Arcanum laten zien.
Daar gaan we nu dan ook heen, met z'n allen.

Ik was deksels weer niet aanwezig. Daarom kon ik mij nauwelijks verdedigen tegen de onterechte aantijgingen en werd ik op gruwelijke manier gevangen gehouden, onder constante zweepslagen, schelden en vloeken, en gedrogeerd (nou ja, in mijn geval dan, drie en halve week zonder rum…).
Gelukkig kreeg de party me in het vizier toen ze me lieten zoeken in Fjedheim en kwam me uit deze hel bevrijden. Ik hoop dat ze niet al te zachtzinnig te werk zijn gegaan (comm. red: nee, bepaald niet! Halve stad afgebroken, en kasteel verwoest en stapels 'onschuldige' doden.)

Ik niet aanwezig. Waarschijnlijk is de troep een beetje uitgezocht, hebben ze de bibliotheek verkwanseld aan de whiterobes en hebben ze wat geïdentificeerd. Wellicht heeft Reveille ook een start gemaakt met het temmen van de Yrrtak. In elk geval zat ik nog in een gevangenis in Zeist, waar ik beschuldigd werd van het schaken van de dochter van Lord Dodoran.

notes 070217

samenvatting: Naar de maan gevlogen.
Fjeldheim
tempel van Azburan
Sterrenbergen
schaduwmaan
De staff Lycantrophy bij Santia Berça
zaden z21 opnieuw geplant
Met Garumphh naar sterrenbergen
met Garumphh naar vertrekpunt Arcanum
Er was daar een stabilisatiestation wat het niet meer deed
Ghost van Arcanum tegengekomen die ons niet door liet.
Helaas moeten doden/slopen
Eén schip in orde gemaakt door stoel te monteren, te maken met evenwichtspunt
Diega Anna gesummond, Bah erop.
Met dragonfly naar de zwarte maan gevlogen.
Ik kon het vreemd genoeg niet.
De rest kan niet navigeren, maar ik kon het niet bewegen

Toen we dicht bij de zwarte maan kwamen hebben we een groene plek gevonden die wel erg afstak tegen het landschap
Volgens Comez een demonische plek
Wederom de Diega gesummond, met Bah erop.
Het is er droog. Heel erg droog. Net zo droog als in het begin in Crowned Hill.
Bah weet wel, maar de rest niet: Wereld is grootste magic item. Er bestaan vage regels tussen de goden en de goden van de goden. Arcanum zijn naar de maan gevlogen omdat ze bij hun onderzoek naar de zin van het bestaan de leefwereld steeds gevaarlijker aan het beschadigen waren. Ze meenden dat ze dat onderzoek ook wel een afgescheiden deel van de wereld, de maan konden doen.
Maan is als het grote juweel op het gehele neckless wat aarde heet.

070217 (16 februari 772)
Naar de (zwarte) maan.

Garumphh bracht ons naar de sterrenbergen.

Hij wilde ons iets laten zien. Wellicht iets wat te maken had met het vertrek van Arcanum, en met het zoeken naar een weg naar de maan. Er bleek een set wachters te zijn die ons niet zomaar door wilden laten. Ze stonden al een tijdje. Het had waarschijnlijk nog wel even geduurd voordat ze een tukkie gingen doen, dus probeerden we door één van hen te glippen. Dat bleek makkelijker gezegd dan gedaan. Gelukkig was de tweede wèl voor rede vatbaar. We monteerden een stoel op één van een aantal schepen, en gingen. Althans, Bah monteerde een stoel op één van die schepen en wíj gingen. Bah niet. We kunnen er weinig aan doen. Alle potions tegen vliegangst zijn op.

Ik summonde de Diega Anna, en vroeg Bah het schip niet te verlaten. Omdat Cortez het vaakst grote objecten heeft gevlogen mocht hij het schip naar buiten vliegen waar ik het al snel van hem over wilde nemen. De koekenbakker heeft namelijk het richtingsgevoel van een draaikolk. De maan slingerde in mijn zichtsveld als een kameel in een schommelstoel. Ik als ervaren kapitein zou wel koers hebben gehouden, behalve dat het schip niet vooruit kwam toen ik het probeerde te sturen. Ik bedenk dat dat ook precies het probleem zal zijn geweest. Vooruit. Niet omhoog of omlaag. Vooruit. Wellicht moet ik het op de terugreis nog eens proberen.

De verachtelijke priesters hebben niet erg veel moeite gedaan zich te verschuilen, op de maan.
We zagen ze van 50 mijl zitten. Cortez denkt dat het een demonische invloed is. "Abyss on Moon" zeg maar. Een klein eindje van de plaats waar we moeten zijn, zijn we geland. Dat was raar. Dorst! Dorst als een paard, hier. En toen de laatste belangrijke test. Doet de fles het nog? Ja hoor, niets aan de hand. En Bah was er inderdaad op gebleven. Toch dapper. Ik moet er niet aan denken dat er halverwege iets mis was gegaan.

notes 070303

samenvatting: schaduwmaan, abyssal node, demonen gehakt, gate gesloten, graf Sir Gregory
Schaduwmaan
Abyss
Sterrenbergen
tempel van Azburan
Magri
Fjeldheim
–het is ongemeen droog op de maan.
–aarde echt plat, als hij van opzij wordt bekeken. (streep)
–als hij net schuin wordt gekeken lijken de diepten van de kant waar wij leven de hoogten aan de andere kant en andersom.
–we gaan naar de langwerpige valleiachtige Abyssal oase
–niets abyssals aan te zien. gras groen en appels rood, bloemen met belletjes en bijtjes, geen takje verkeerd.
–alleen een koe ziet er niet erg gezond uit.
–eet appel
–wij erin, onenigheid over waar de temple nu staat die we zoeken
–ondertussen aangevallen door boom, door hazen, door bijen.
–gras soms ineens erg scherp.
–wat we verslaan blijft als verrukkelijk geurend voedsel achter, ruikend naar honing en gebraden hazenboutjes
–als we een haas doden met wapen komen er twee voor terug in de plaats.
–Koe gedood door de hazen.
–ik eet gauw een aangegooide appel op wellicht niet een erg verstandig plan maar ik kon me niet beheersen. Er groeit heel snel iets in mij.
–met brandende rum waarschijnlijk gedood.
–met braakmiddel (water) een half gegroeide haas uitgespuugd. Zo was die koe ook gevangen.
–achtervolgd door honderden hazen, net ontsnapt, weer eens vooral schade van Arsène
–om de *"abyssal oase"* heen gelopen.
–in midden staat huisje zonder dak, temple, altaar, één of andere machine, demonen ervoor, stapel kreunende lichamen, demonen geen armor, maar menselijk schild rondom zich van vele lichamen. Meer demonen komen om meer lichamen

te brengen. Een fluitspelende demoon zorgt dat de hazen netjes recht gaan zitten.
–aan de andere kant is een bevroren idyllisch meertje, incluis laven en winterkleed.
–Dagje gerust. Eigen wereld goed bekeken. Helemaal aan het westelijk randje van het zuidwest continent, bijna op grijze steen hangt een wolkenmassa, waar verder geen wolken zijn.
–Schets gemaakt van de gehele wereld.
–Goed voorbereid terug. Onder de juiste spells, van Lok van Elena en Broche of Elisium een provisorische Lock gemaakt voor de portal.
–Demonen aangevallen. Eén van de demonen op de grond gedwongen. Daarna kwam een demoon die op Wilders leek die Cortez afleidde, terwijl wij de eerste afmaakten.
–De lichamen schreeuwden van de pijn, maar ik liet me niet afleiden, en dwong hem een paar keer op z´n knieën.
–ondertussen raakte ik toch rap door mijn hitpoints heen.
–Ik was degene die was aangewezen de Lock aan te leggen, en in sneakte invisible langs Wilders die overigens al aardig door Cortez werd afgeleid.
–De lock zag er matig uit, en makkelijk te breken met een keukenmes, maar op de één of andere manier hield het het geweld van de demonen wel afdoende tegen.
–Wilders overleefde het niet. Hij werd verslagen in de abyss. Normaal is dat het eind van een demoon, zo heb ik begrepen.
–De hele demonische oase begon te schudden en af te breken. Met Bah kon ik net de machinerie redden. Arsène wist de zweep nog mee te nemen, Cortez netjes alles wat er van Wilders over was, maar Reveille liet het zwaard van de demoon liggen en probeerde een lichaam buiten de zone te helpen. Dat lukte hem nog ook.
–Na een tijdje hield het verschrompelen op en gingen we kijken wat er van over was.
–Een graf van Sir Gregory, hier gemaakt, defiled, maar nog steeds leesbaar, met licht wat van onder de steen scheen.
–Een aantal muren en altaar van een temple.
–Een versteend luik met versteend lock.
–Na augery van Cortez besloten het lichaam van de priester op aarde te herbegraven.
–Lichaam van priester van Raman. Gewaad geeft licht. Staff ernaast, Masker, Holy Symbol Gate.
–Gate ook aan temple; tempel van Raman
–Lichaam lijkt nog of weer te leven. Komt langzaam op gang. Paar healings erop.
–Machinery is observatorium. Bah zoekt uit hoe het werkt. Daar is hij nog wel even mee bezig. Ze lijken vooral naar powerconcentraties te hebben gezocht. Magische power, of op geloof.
–Hij heet Bart. Waarschijnlijk was zijn vader Vilrigiër, want zijn moeder was ongetrouwd. (eerste wat hij verteld!)
–Hij heeft gewoond in een wijk of dorpje schuin boven Caralla. Daar komen we nog wel eens.
–Hoe lang geleden is niet helemaal duidelijk. Arcanum zijn hem onbekend.
–We keren per luchtschip terug naar de sterrenbergen.
–En van daar naar de temple van Azburan
–En Reveille en ik vliegen vast vooruit naar Magri om daar Bah op te halen.
–En als de rest ons heeft bijgehaald met z´n allen naar Fjeldheim.
–Daar zit de grootste tempel van Raman. We moeten Sir Gregory nog herbegraven.

070217 (16 februari 772)
Naar de (zwarte) maan.

–"Een rode appel?"
–"Een lekker sappige, rode, glanzende appel!"

Oh, wat had ik hard op een heinekenbarretje afgerend. Het is daar verschrikkelijk droog.
Ik heb recentelijk nog meer respect voor de makers dan ik al had.

In de Abyss is niets zoals het lijkt. Gras is daar bijvoorbeeld geen echt gras. En laven zijn geen laven. Al zien ze er wel erg uit als laven. Ik was gewaarschuwd. En inderdaad dacht ik dat zo´n sappige, rode glimmende appel die ik kon eten wellicht wat minder zou smaken dan ik zou denken. Dat het helemaal geen appel zou zijn echter, had ik nu ook weer niet verwacht.
Ik moest !alweer! water drinken. Net als in Crowned Hill! Het hielp geloof ik wel. De hele haas kwam eruit. Bah!

Bij het bouwwerk stonden twee wachters die ik snel op hun knieën had. Het leek daar nog het meest op een helse (abyssal) bedoeling. Kreunende lichamen (nee, van de pijn), pijnigende demonen, menselijke schilden, en hele bakken schade. Ik, zelfs ik, was er slecht aan toe. Toch liet ik mij niet kennen en sloot, met gevaar voor eigen leven de gate die er onder de temple was. Daar hadden ze niet van terug. De rakkers hadden het ineens

benauwd. De lok van Elena is tot Lock van de Gate geworden. Zeer toepasselijk. Reveille wist een man (vreemd) te redden uit de stapel. Hij lijkt het goed te maken. Ik ben benieuwd wat de straf is voor het stelen van zielen of verdoemden uit de Abyss. Ik zal Bert eens aanraden snel te spreken met zowel priesters van Raman als van Illian. Nu ik hier ben geweest ben ik ook extra geïnteresseerd hoe je kunt voorkomen dat je daar terecht komt. Onder de stapel lichamen die na het sluiten van de gate verdwenen, was het graf van ene Sir Gregory. Nooit van gehoord. Z´n graf was bekrast. Ik heb het wat schoon gemaakt. Daarna heeft Cortez het opgegraven. Dat mocht, schijnt het. Sir Gregory had er weinig over te zeggen.
We hebben een vrij ingewikkeld apparaat gevonden. Bah is er niet af te slaan. Ik weet het niet. Ik geloof dat ik toch liever een kaart heb. Gelukkig heb ik die nu ook.
We zijn snel naar Fjeldheim gereisd. Sir Gregory heeft een holy symbol om van Raman. We zijn wel benieuwd wat het priesthood van Raman op een demonische gate aan het doen is met een temple.

a man alone destroys himself
and takes with him the lord of death
he walks the path of frosted flames
and burns
his hand will bear the end of time
his back the cloak of night
he brings his friends to the undead
and turns

when time has frozen it must end
the road leads to the open stairs
and up towards the symphony
of light and stern concerns
time has a mouth but cannot speak
time has a bed but never sleeps
tongues will alter over it
when mouths will only move

in z´n eentje…
met alleen z´n wapen
wordt hij gek
en verkloot het
de wereld vergaat daardoor
als het klaar is is er niets meer (void)
door z´n falen beland iedereen in de hell (abyss voor mijn part)
en wordt zelf demoon, waar hij met goede bedoelingen is gestart
Evil vertraagd moet het eigenlijk vernietigd
via de trappen (bridges)
kom je tot het samenspel
tussen de maan en de zwarte maan
evil zegt niet wat het van plan is
evil slaapt niet,
goeden zullen evil worden
als van schrik niemand meer iets uit kan brengen

Duidelijk verhaal. Het is erger dan ik zelfs al dacht. Grappig hoe je de profetie voor meerdere uitleggen en situatie kunt gebruiken, en dat hij dus een soort roulerende Waarheid bevat.
Ik vond in die andere verklaring dat stukje over die rivier toch al nooit zo overtuigend. Wat heeft een rivier er nu mee te maken?

notes 070317

samenvatting: dief van de stenen, kloon Miradith, Prinses Elegantia en Del Sonido
Fjeldheim
op zee richting Trezare
Bij Raman lijk van Sir Gregory gebracht. Seance geregeld. Vragen gesteld. Wellicht had er meer uit kunnen komen.
Waarom hebt u temple op zwarte maan gesticht?
–Om mijn verbanning dragelijker te kunnen maken.
Was de gate er eerder of later dan de temple?
–De gate was daar eerder of later.
Is het een probleem u hier opnieuw te begraven?
–Het is geen probleem mij op de aarde te begraven.
Wie heeft u daar begraven?
–Daar heb ik jaren voor gebeden.
(tot hier was ik eigenlijk niets wijzer.)
Wie bent of was u?
–Ik ben of was de dief van de stenen.
(kijk, in een keer interessant! Jammer genoeg nog maar één vraag over.)
–Hoe hebt u de stenen kunnen stelen?
Door een wachter om te kopen, een kameraad op te offeren aan de guardians, en de bergen in te vluchten.
Tja.
Guardians de Arcanum die wij ook zijn tegen gekomen?
Garumphh zou heel goed kunnen weten dat en hoe de stenen zijn gestolen en dus ook wie de verbanning heeft gedaan.
Ik vraag me af of het iets met de bloedschande van de mamluks te maken kan hebben… Die hebben zich te doel gesteld de trappen te verdedigen.
Bij Illian Bert ingeleverd. Ze zijn daar een tijdje met hem bezig geweest, hij blijft daar wonen, en het lijkt wel met hem te gaan, al heeft hij ergens nogal spijt van.
De stad is aangevallen door een groep demonen. Eéntje is gevangen en ondervraagd door Barero del Sonido.
Volgens Del Sonido was het een afleiding voor een aanval op de kluis. Daarin ligt in elk geval de Scepter of Dragoncontrol.
Del Sonido vraagt ons waar the perfect being is. Wij zeggen dat we daar wel een aanwijzing over hebben, maar niet van plan zijn daar binnenkort naar te gaan zoeken, omdat ons dat is afgeraden.
Del Sonido vraagt hoe je eigenlijk perfect being

wordt? Geen idee
Del Sonido vraagt waar het ritueel eigenlijk moet worden gehouden? Nu je het zegt. Ik dacht altijd in Marabië.
Del Sonido vraagt of we niet de ster moeten zoeken, iedereen lijkt aan het zoeken en wachten? We geloven dat, als ze boven de tijd hebben gehad de wereld te bekijken, ze de ster zouden hebben gevonden als hij vindbaar is, maar dat het nu onbegonnen werk is. We geloven ook dat het niet goed is ons op Miradith en Mialidiam tegelijk te richten, om ze geen aanwijzing te geven dat we met beide bezig zijn. We willen ze niet op ideeën brengen.
We gaan dus door, achter Miradith aan. Del Sonido heeft gescryed (twee keer). Ze bleek bezig een kloon van zichzelf te maken, wellicht een soort perfect being. Ze is weer in de temple die we al eerder een keer zagen.
Mooie kloon. Toch vind ik dat ze (te) weinig investeert in beveiliging en privacy. Het lijkt me dat ze dat wel zou moeten kunnen, en dat het bij zo´n project voor haar ook wel eens de moeite zou kunnen zijn. Waarom is de beveiliging zo ondermaats… Raam op noord, geen landschap uit raam te zien, wolken, er liep buiten iemand langs het raam met een werpspies, scale mail, soort mitre in plaats van een helm, gele insignia (soort vogel) op schild. Georganiseerde religie. Pakken van Ado (haven Vertigo)?
Sintia Berça had ondertussen ook niet stil gezeten. De baan van de maan is veranderd toen we bezig waren de loop van de rivier voor de Secretaris van de Throne van de Wereld te verleggen. Dat was 28 juli 770. Waarom?
Arsène heeft geïdentificeerd.
Pak demonisch en gevaarlijk. Zweep demonisch en stevig (d6+2). Telescoop meer engineringstool (6 lenzen die in verschillende standen kunnen worden gebruikt).
Feest van Reveille behoorlijk. Ik had bijna Bianca, de hulp van Del Sonido zover. Maar Reveille was het wel gelukt. Goed werk.
Naar aanleiding van alles wat we nu weten het volgende besloten:
Di Sotto zoeken voor het uitzoeken van:
–waar vliegt dat soort vogels (ze heeft al een tekening en opdracht)
–welke religie kunnen ze hebben gezien
–welke rang was dat, van de wachter/priest/voorbijganger
–wat zoekt Miradith.
Door naar Garumphh:
Hoe zit dat met die diefstal van de stenen?
Dan besluiten in welk gebergte we gaan gokken te zoeken. Kreuzberg, Oeroegbergen, Sterrenbergen.
Aangifte gedaan van het vergaan van de wereld.
Dragon disasterfund gedoneerd.
We zijn weggegaan na een brief van Reveille aan Elegantia waarin verwoord dat de info die er nu is goed gespreid moet worden met zulke machtige tegenstanders, en dat wellicht sommigen zo hoge bomen zijn dat ze veel wind vangen, makkelijk doelwit voor kwaad.
Al snel een galjoen achter ons aan, met aan boord Diego Maradonna (die paladijn van the Order of True Loyalty met de magische staf *"the Hand of God"*).
Elegantia heeft hem gestuurd, zonder Del Sonido in te lichten. Ik heb hem gezegd dat we bijna onenigheid in de party hadden omdat sommigen Del Sonido wel, en anderen niet helemaal vertrouwen. Del Sonido zou wellicht niet alle informatie even goed delen. Maradonna meldt dat er nog geen problemen schijnen te zijn. Maradonna betwijfelt openlijk of Bah de juiste keuze zou kunnen maken als iemand de Throne van de Wereld zou moeten beklimmen.
Hij gaat terug na de Generaal een verjaarscadeau te hebben overhandigd in de vorm van een schilderij met een veldslag.
Wij varen nu door richting Magri.

070303 (4 maart 772)

schaduwmaan, abyssal node, demonen gehakt, gate gesloten, graf Sir Gregory

Fjeldheim is aangevallen door demonen. Ze hebben gelukkig niet door dat dat door ons is gekomen. Ze denken dat de demonen iets in de kluis zochten. Dat moeten we vooral zo laten. Ik vraag me af wat daar zoal ligt… Maridith heeft nu vooral dingen nodig die te maken hebben met regeneratie en hier blijven. De draken zijn al enige tijd op zoek gezien naar weet ik het. Waar is iedereen toch naar op zoek? Toch niet naar de ster. Nu ik heb gezien dat met het observatorium de hele aarde is gescand denk ik dat de ster echt onvindbaar is. Maar ja, er schijnen nogal interessante dingen in de kluis te liggen. De scepter of dragon control is er slechts één van. De tweede scepter slechts twee. Hadden we ook niet eens een doosje ingeleverd met een hele grote magische edelsteen? Ik weet het niet, en van Del Sonido zal ik het niet te weten komen.

Het blijkt dat Sir Gregory de stenen eens heeft gestolen. Daarom was hij op de maan. Ik neem aan dat hij niet iemands bakstenen heeft gestolen, al zou dat theoretisch natuurlijk nog wel kunnen. Maar om iemand daarvoor zo te verbannen… Hij is langs de guardians geglipt. Ik vraag me af of dat die guardians zijn waar wij ook zo´n moeite mee hadden. Dat weet Garumphh wel. Zou Sir Gregory misschien de verantwoordelijke zijn voor de bloedeed die de mamluks hebben om de trappen te beschermen?
Het gaat wat beter met Bert. Hij heeft mijn raad, zich eens goed met Raman en Illian op te houden goed opgevolgd.

We gaan niet ´the perfect being´ zoeken. En al helemaal niet maken! Hoe dan?
We gaan ook niet achter Mialidiam aan. Al weet ik wel een manier. Maar ik wil niet naar twee tegenstanders tegelijk zoeken die ik uit elkaar wil houden. Dat wordt dus Miradith.

Ze zit weer in haar tempeltje. En ik moet zeggen dat ze wel kan scheppen. Met grote scheppen. Vier armen! Over perfect being gesproken! Als ze er een slangenlichaam bij doet lijkt ze nog aardig op zichzelf ook. Iemand moet dat oude boek van Falordyl nog maar eens een keertje doorbladeren. Dat boek ´The Race Issue´ of b44 of b45. Als dat in kalundisch is, zal ik het zelf wel lezen. Ik voel dat we dat nodig gaan hebben.
Toch vind ik dat Miradith (te) weinig investeert in beveiliging en privacy. Het lijkt me dat ze dat wel zou moeten kunnen, en dat het bij zo´n project voor haar ook wel eens de moeite zou kunnen zijn. Waarom is de beveiliging zo ondermaats… Het zal toch geen trap zijn? Iemand liep langs het raam. Ik heb gehoord hoe hij eruit zag. Soort vogel op schild, georganiseerde religie, Ado?

Sintia Berça had ondertussen ook niet stil gezeten. De baan van de maan is veranderd toen Miradith en de demonen Crowned Hill aanvielen. Wij waren toen bezig de loop van de rivier voor de Secretaris van de Throne van de Wereld te verleggen. Dat was 28 juli 770. Waarom? Zei de secretaris dat alles wat je boven dicht bij de throne doet grote invloed heeft op de wereld, en zou het verleggen van de rivier invloed op de gehele wereld hebben gehad? Ik geloof niet dat Miradith daarop enige invloed heeft gehad.
Ik had bijna Bianca gepakt, maar Reveille was me net voor. (Meen ik mij vagelijk te herinneren…)

We gaan nu Di Sotto zoeken voor het zoeken van de temple aan de hand van de kenmerken die we hebben. We vragen ook nog eens of ze enig idee heeft wat iedereen aan het zoeken is.
Dan door naar Garumphh; hoe zit dat met die diefstal van de stenen? En dan besluiten in welk gebergte we gaan gokken te zoeken. Kreutzberg, Oeroegbergen, Sterrenbergen.

We zijn weggegaan na een brief van Reveille aan Elegantia waarin verwoord dat de info die er nu is goed gespreid moet worden met zulke machtige tegenstanders, en dat wellicht sommigen zo hoge bomen zijn dat ze veel wind vangen, makkelijk doelwit voor kwaad.

Al snel een galjoen achter ons aan, met aan boord Diego Maradonna. Van Maradonna heb ik nog eens een fles water gekregen… Dat had ik alweer verdrongen. Princes Elegantia heeft hem gestuurd, zonder Del Sonido in te lichten. Wij varen nu door richting Magri.

notes 070331

samenvatting: Di Sotto bij Garumphh, wachters van Mialidiam, Miradith gevonden, Centrum van de Wereld.
zee
Trezare
Abri
Terra Draconica
tempel van Azburan
stairs van Garumpph
city at de hub of the world
op schip wat gelezen in ´The Race Issue´ en wat getraind aan tracking.
Diego Nero hoofd van Abri
overviel ons met moeilijke taal: Inquisiteur zoekt fugative
Nog steeds wordt Astra della Barbara gezocht door de Order of True Loyalty.
Kapitein doet goed zijn best het iedereen zo min mogelijk naar z´n zin te maken.
In elk geval mijn naam juist in proces verbaal laten zetten.
Ten westen van de Sterrebergen wonen mensen met hoofdkleur blauw, en code of arms met driehoek met oog.
adelaar, bloem en code of arms onvindbaar.
Wellicht toch verder weg dan we dachten.
Oude inscriptie op pijler in Calender heeft verwijzing naar ene Orio de Verbannene. Misschien zijn de pootjes van de G er wel afgevallen. In elk geval kan het goed zijn dat de inscriptie ingegraveerd is na vertrek Arcanum.
De Arcanum noemen vrijwel nooit een persoon bij naam, meestal een groep.
Di Sotto op ons aanraden mee naar Garumphh.
Onderweg aangevallen door wachters van Mialidiam; draken met een blauwe scale tussen de andere scales geklemd. Voor ons zijn deze zielenpoten echter een makkelijke prooi.
Garumphh raadpleegt guardians. Er zijn altijd strubbelingen met en rond de stenen. Ze waren inderdaad gestolen. Ze zijn een keer als meteorieten naar de aarde gekomen. Ook een keer gebracht.

Hoe ze nu komen is nog niet bekend. Mijn zaden zzz zijn gegroeid in de "normale" tuin. Ik kan nog niet zien wat het voor een plant is.
Het bloemetje van de temple komt Garumphh wel bekend voor. Het groeide voor zover hij zich kan herinneren in de Firemountains. Daar vliegen ook hele grote roofvogels. Er staat echter geen trap.
In mijn optiek is er dus ook niets te beleven. We besluiten naar het centrum van de wereld te gaan, waar een kleine rotspunt boven zee uitsteekt, met een gat door de aarde heen. Er schijnt daar ook een klein dorpje te zijn. In korte tijd kunnen we dan uitvinden of we helemaal op het verkeerde pad zitten, of dat we in de goede richting aan het gaan zijn. We worden door Garumphh afgezet en staan in een verlaten kelder, afgedekt met tapijt. Als we eruit komen, spreken we de taal niet, zijn de wachters de goede, en zien we, net nadat we onze uitrusting en wapens in een grote zak hebben gestopt, Miradith aan de andere kant van de weg staan. Er is een 30 m. breed gat in de rots, met een hekje eromheen, en iets wat op *"the plank"* lijkt. Daar zijn we maar eens gestopt. Het zal me verbazen als ik the plank niet in werking zal zien, binnenkort.
aanvalsmogelijkheden:
–invisible worden
–van plaats veranderen
(ofwel huis weer in rennen), ofwel
–onconventioneel wapen pakken:
–Tear of Thrynn (lok van Elena deed al vrij stevig werk)
–Santa Anna in fles.
–touchattack wagen (wellicht eerst omlopen).

070317 (8 maart 772)
dief van de stenen, kloon Miradith, Prinses Elegantia en Barero del Sonido

Gezellig in Abri! Wie is daar eigenlijk de leider? Hoe komt het dat eerzame reizigers er lastig moeten worden met opsporingsbevelen alsof ze zelf voortvluchtigen hebben verstopt? Als ik haar tegenkom zal ik haar met alle mij beschikbare middelen proberen te helpen. Hoe het zat weet ik niet eens meer, maar ik vond het toen al overtrokken! Ik weet desnoods nog wel een paar priesters die in het krijt staan voor de dood van Shores! Bij mij aan boord zou ik snel korte metten maken met die figuren. Ik kan bijna niet geloven dat de iets met de Order of True Loyalty te maken hebben.

Op weg naar Garumphh kwamen we een hinderlaag tegen van twee draken. Er lagen wachters over een behoorlijke lengte van de grens op indringers te wachten. Pas nadat we ze vrijwel helemaal hadden verslagen kwamen we erachter dat de draken apart gelinkt waren aan Mialidiam. Zou de draak die vorige keer door de white robes is verslagen ook door Mialidiam zijn verleid? We hebben (zo snel) toch geen lair kunnen vinden. Het bevechten van draken blijft toch altijd link. Zeker als ze je, ondanks je vastberadenheid toch uit evenwicht weten te krijgen, op het moment dat je staat uit te halen voor een machtige slag.
Ik moet zeggen dat, hoewel het natuurlijk een losgeslagen figuur blijft, Reveille een knap gevecht heeft geleverd in de lucht. Die Yrrtak luistert beter naar hem dan Polly naar mij. Waarschijnlijk heeft dat met de oren en het verstand te maken.

Na Garumphh nog eens te hebben aangehoord besloten we om niet naar de Firemountains te gaan zoals sommigen graag hadden gewild, maar eerst even te gaan kijken bij het gat aan het centrum van de wereld. Di Sotto, die blij was weer eens wat te kunnen rondlopen bij haar werk besloot bij Garumphh te blijven. Dat lijkt mij een niet minder dan verstandige zaak.

We hebben geluk! De trap is er nog, en we zien zo dat de hoofddeksels van de wachters die ons vriendelijk uit de kelder helpen overeenkomen met de beschrijvingen. Eindelijk gevonden. We kunnen ze zo slecht verstaan en verkeren nog in zo´n overwinningsroes dat we direct al onze wapens en armor in grote, afsluitbare zakken stoppen. Daar kunnen we nog wel eens spijt van krijgen. Mental note to self: Ik heb mijn armor en wapens voor bescherming en aanval, niet om in een tas te laten stoppen door sinterklazen die ik niet kan verstaan.
Buiten is inderdaad het gat. Een onpeilbaar diepe put met een hekje eromheen en iets wat op ´the plank´ lijkt. Ik dacht toen al: "Die gaan we nog wel in werking zien!". Maar voor ik me half had omgedraaid zag ik Miradith een stukje verderop staan. We hebben haar. (…gevonden).
Wat nu te doen? bijna al mijn wapens zitten in een tas. Mijn drakenarmor zit in dezelfde tas, de tas zit dicht. Gelukkig heb ik een plan. Een onfeilbaar plan: Reveille heeft na mij natuurlijk de hoofdrol. Reveille moet, direct nadat Cortez met Arsène eerst snel over de..
Ping!

notes 070414

samenvatting: Miradith verdreven, Lektar city.
Lektar
eilandengroepje in de buurt van Lektar.
Ping
Onzichtbaar naar Miradith toe.
Ze valt niet aan.
Schip gesummond, mis, en ongelukkig.
Naast haar een grote demihuman en 2 priesters.

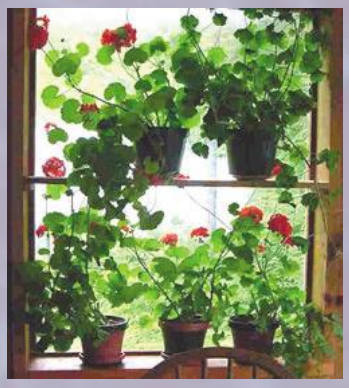
Bah daagt haar uit met handschoen.
wordt opgegeten door grote.
Ik de tempel in.
Op altaar wordt de kloon (levend, deze keer) genomen door 5 tot zeven priesters tegelijk.
Ze laten zich nauwelijks door mij storen.
twee priesters komen op mij af.
Ik weersta de verleiding en verlaat het pand, terwijl ik Polly opdracht geeft iets te stelen wat ze eigenlijk nodig hebben.
Polly komt terug met
demonisch schaaltje met appelpitten. Waarschijnlijk deel van kwaad element wat nodig is.
Buiten blijkt een citizen onder de boot vast te zijn komen zitten.
Ik word bijna gearresteerd, maar kom na mijn oprechte poging tot schadevergoeding vrij. Bakker blij.
Gezag hier is van Vendetta.
Er komt van de wacht een soort vertaalunit (megafoon).
We kunnen eindelijk communiceren.
Miradith is hier, omdat ze zich aan de geldende regels houdt, gerespecteerd persoon.
Met guards en wizard erbij uitgevonden dat we in Lektar zijn.
Zadel van de profeet (Lektar).
Bij scheppen wereld die bijna perfect was had evil zich in het midden schuil gehouden.
toen af kwam evil eruit gebarsten.
Dat is nu gat. Goden hebben hieronder ergens de Throne van de Wereld verstopt.
In het gat leeft een demon spin die er een web in heeft.
Onvindbaar, behalve voor Lektar, die er niet op ging zitten.
Miradith is ook zo gekomen.
Wie op de throne van de wereld gaat zitten maakt Lektar tot z´n hoofdstad.
We hebben hotel genomen, en opties besproken.
We kunnen aanvallen, en dus de regels van de stad gewoon negeren.
Perfect being proberen te defilen (in ons geval blessen).
Bijvoorbeeld zo subtiel dat niemand het door heeft, tot het evt te laat is.
Bijvoorbeeld met tear of Thrynn, en dus groot spektakel…
Die moet dan wel door een vrijwilliger worden geïnserteerd, ergens.
Misschien als ze verliefd wordt en trouwt?
Ik ben bereid me te offeren.
Arsène ziet er niets in,
Omdat Bah denkt dat het na morgen toch allemaal klaar zal zijn, dat niet gedaan.
Iemand komt langs als ze het schip naar de rand proberen te krijgen.
voor gem 1000 gp willen ze in plaats daarvan schip wel repareren.
Maridith bekijkt trap.
We gaan in huisje oude man zitten en regelen voor hem het hotel.
Arsène bezoekt eerst temple met vele godheden erin
Sluipt daarna naar de achterkant, maar vindt geen raam.
Goed in gat gekeken.

Dan komen aanhangers van het
spektakel van het licht om de rand staan.
één van hen stapt op de springplank.
Als Arsène dat ziet houdt ze een web klaar voor reddingsacties
Dan wordt Arsène er in geduwd. Niemand heeft wat gezien.
Ze weet gelukkig snel een web te casten.
Ik kan haar met m´n bezem redden.
We doen aangifte, maar er wordt niet erg doortastend opgetreden
ritueel verstoord.
Ik spreek zeeman aan met (vissers)Latijn.
We drinken er op los tot het gesprek een wending krijgt die ik wel denk te kunnen gebruiken.
Ik beloof hem, en wed daarom dat er in de tempel een mooier meisje zit dan beneden.
Hij wedt mee voor een vat rum.
Wanneer we willen gaan, word ik door Bah en Arsène tegengehouden.
Hij gaat alleen verder terwijl ik van achter de geraniums toekijk.
Hij naar binnen.
binnen 15 min twee priesters eruit met flink pak wat in het gat wordt gegooid.
Wij kijken. Bah ziet met infravision niets.
Toch een stuk naar beneden geklommen.
toch iets in web wat er nog hangt.
Wacht er weer bij. Blijkt de zeeman, helemaal uitgezogen.
Wacht onderneemt nog steeds niet direct actie, wij ook niet.
Volgende dag prefect op bezoek.
Hoort wat er in de laatste 24 uur is gebeurd, en concludeert dat dat wel erg veel is voor de korte tijd dat wij er zijn.
Gelukkig gaat hij, tot mijn verbazing overigens, niet zover er ons dus direct de schuld van te geven.
Ik opper een speak with dead te doen.
Dat kan, en werkt. De zeeman is boos dat ik niet ben meegegaan, hij geeft toe dat ze erg mooi was, en verteld dat ze hem tijdens de daad helemaal heeft gedraind.
Dat is eindelijk voldoende bewijs.
We willen helpen de tempel te bestormen, maar dat mag niet.

Ze doen het zelf, met grote verliezen.
Miradith en de kloon en de hogepriester zijn onvindbaar.
Wel is de voorraad bloemen achter gelaten.
Die bloemen groeien in de jungle ten noorden van de Firemountains.
De bloemen lijken nodig de kloon te voorzien van levendigheid.
onder tempel verschillende kelders, waarschijnlijk één naar labyrint.
Eén kelder helemaal gevuld met fijn zand.
De basis die Miradith gebruikte om haar hier op deze plane te houden is niet meer.
het gemakkelijk klaarstomen van de kloon is ook iets ingewikkelder geworden.
Helaas is de demoon nu waarschijnlijk hard zoekende naar een nieuwe vluchthaven.
Ik hoop dat we haar niet juist naar Mialidiam hebben gedreven.
Toen werd een scroll bezorgd.
We hebben die buiten de grenzen van Lektar gelezen.
Kaart met kruis en naam: Macteridon. Doet me ergens aan denken, maar wat?
We besluiten met het schip naar de eilandengroep te varen naar het kruis omdat andere routes en wegen maanden gaan vergen.
Het gaat maar net goed met het schip. Het is minder seaworthy dan voor de aanval.
Ik vlieg naar het bewuste eiland. Op een eiland in de buurt zagen we al een reus. Ik zou me verbazen als er op dit eiland geen reuzen zijn.
Schip ergens in de bosrand verstopt.
We hebben een hunebed gezien.

070331 (23 maart 772)
Carenza di Sotto bij Garumphh, wachters van Mialidiam, Miradith gevonden, centre of the world.

Jammer. De aanval met de Santa Anna verliep niet helemaal als gepland. Van alles wat ik me had kunnen voorstellen is dit wel de meest verrassende uitkomst geworden. Ze is hier gerespecteerd burger geweest. Zou ze daarom geen verdere pogingen hebben gedaan ter bescherming? Overigens kan ik ook gerespecteerd burger zijn in Lektar.



Eén dag daar een beetje opletten van achter je geraniums, en je merkt zo een stuk of 5 kapitale overtredingen op. Per dag dus. En dan hebben we pas één kant op gekeken. Ik heb geen hoge pet op van de ordehandhaving op gerespecteerd burgerschap daar.

Ik heb wel iets over de perfecte creatie die daar was. Die overtrof nog zelfs de spiegelbeelden! Op de een of andere manier had ik geen zin zo iets moois te vernietigen. Dat gaat me nog eens opbreken. Ze was zwaar in training, dat kon ik zo snel al wel zien.

Mijn papagaai maakte de eerste zinvolle move van de hele aanval. Hij stal een demonisch bakje. En dat was dan de hele uitkomst van een episch gevecht van goed tegen kwaad, met als inzet de wereld zoals we hem kennen. Bedroevend.

Het is trouwens een stadje wat op toerisme leeft. Ik was in de eerste 3 uur al 1300 gp kwijt. Dat moet een soort record zijn. Het stadje is inderdaad in het midden van de wereld. Hier is van oudsher het kwaad gecentreerd geweest. Ene Lektar (nooit van gehoord) heeft voor het eerst de weg naar de troon van de wereld hiervandaan gevonden. En Miradith ook. Dat maakt hier weinig indruk. Mij iets te weinig. Wat hier indruk maakt is dat je de zon kunt zien.

We gingen overleggen in een hotel wat we verder gingen doen. Eigenlijk belachelijk. We hadden direct moeten aanvallen. Maar ja, je hebt zo´n priester van Thrynn bij je, en dan kan dat weer niet. Dan laat je je afschepen met een (ook nog onbegrijpelijke) belofte van een demoon. Ik probeerde nog de zaak te redden door me te offeren voor de goede zaak, maar daar wilde Arsène weer niets van weten. Ik weet zeker dat, als ik met de perfect being trouw, ze niet meer zo perfect is, in de zin die ze nu aan het uitwerken zijn. En als ik terugdenk hoe een stevige lock een paar haren van Elena geven, weet ik zeker dat een soort kurk van een traan Thrynn voldoende sterk is om niets meer te hebben aan je perfect being. Maar goed, Arsène wilde er niet van weten. Ik weet ook niet of de insertering zo soepel zou zijn verlopen. Mijn vriend was in een kwartier door haar gereduceerd tot dead weight.

Pas toen de zeeman (postuum) vertelde dat hij door de demoon was genomen (tot zover had hij overigens geen klachten) èn daarna leeggezogen èn als oud vuil in de put gelazerd, gingen de priesters van Vendetta eens wat serieus geloof hechten aan de moordpoging op Arsène en de kwalijke praktijken in de tempel in het algemeen.

Ze vonden het nog niet zo ernstig dat ze onze hulp vroegen. Als Miradith ze had afgewacht, hadden ze er niet zo gemakkelijk afgekomen.

Maar die had het hazenpad genomen. En Bah maar wachten. Zo, dat hebben we mooi gedaan. Wat ze nu zoekt is een beschermde kwaadaardige plaats om de training van de perfect being af te ronden, en haar zelf hier te houden. Waar zou ik zo´n plek zoeken? Nou, bij een slechte draak die wel de macht over de wereld wil. Ze werkt wel vaker met draken. Wat een zootje.

We hebben nog twee strohalmen. Er lijken een soort bloemen nodig te zijn voor een ritueel voor de perfect being die alleen in de firemountains groeien. Daar zal ze binnenkort toch wel heen willen. En er kwam een scroll met een kaart met kruis en naam: Macteridon. Doet me ergens aan denken, maar wat? We besloten met het schip naar de eilandengroep te varen naar het kruis omdat andere routes en wegen wellicht maanden gaan vergen.

We hebben het schip ergens in de bosrand verstopt.
We hebben een hunebed gezien.

notes 070428

samenvatting: Macteridon en de ster
eiland van Macteridon
haven van Lektar
op weg (zee) naar Paki
We zagen een hunebed en een
rood wit altererende parasol
De parasol negeerden we.
We vonden in eerste instantie op de plaats van het kruisje niets.
Maar er bleek een grot onder te zijn waar we in gingen.
Arsène werd gevangen door een reus, maar ze kwam met de schrik vrij.
De reuzen kwamen ons inspecteren, en we konden ze geloof ik duidelijk maken dat we morgen terug zouden komen om ze te verstaan.
´s Nachts bleken de reuzen de toegang te hebben dichtgemaakt.
´s Morgens de volgende dag werden we door een dwerg uitgenodigd op de thee bij ´de hunter´.
Lafigon bleek op ons te wachten met de informatie, en we konden hem wijsmaken dat Miradith ons had gestuurd.
Voor een luttele 1000 gp onkosten wilde hij wel wat laten zien.
Hij had een draak uitgehoord, een schilder een schilderij van de draak laten maken en was ergens flink naar op zoek geweest.
We betaalden en hij nam ons mee naar een grot en een labyrint tot we op enig moment boven aan een zaal stonden die uitzag over de ster.
Het was overduidelijk de verloren ster.
De ster en het kruis hielden elkaar in de Throne van de Wereld in evenwicht.
Het kruis staat meer voor beweging, de ster voor stilstand.
Met de keizer op de throne is hij almachtig (is niet alwetend, overigens).
De ster heeft een eigen wil
Het kan je overnemen.
Het was dus meegenomen door een Titaan
Toen de Keizer van de Wereld weg ging, brak er onrust uit onder de draken.
Draken waren de hoogste dienaren, titanen daarna, maar ook vrij hoog.
Na het vechten van de draken was alles anders, rassen woonden door elkaar, het weer was onvoorspelbaar.
Het schild kan zich in grootte aanpassen aan z´n eigenaar.
Het maakt de eigenaar vrijwel onvindbaar.
En er liepen giants omheen.
We dankten de tipgever en besloten dat, omdat de giants het schild al zolang hebben bewaakt, ze dat zorgvuldig deden. Het leek ons het beste ze te proberen te waarschuwen en aan te raden een nieuwe schuilplaats te vinden.
Arsène die magisch even met de giants kon spreken leerde een speech uit haar hoofd.
Maar toen we aankwamen bleek er een titan op het aambeeld daar aan het meppen met blote vuist dat de vonken eraf sprongen. Aardig detail: de vonken sprongen tegelijk ook van de ster.
Arsène wilde hem net gaan aanspreken toen hij ons opmerkte en met een handenklap een schokgolf onze kant opstuurde. Dat was bijna het einde van Arsène.
Ze sprak hem net op tijd voor de tweede aanval aan en hij luisterde gelukkig eerst haar verhaal af.
Hij zei dat hij Macteridon heette.
Hij vermelde dat hij wellicht wat overhaast had aangevallen.
Hij zei dat hij hier graag bleef, als het mogelijk was de getuigen op te sporen en uit te schakelen.
Hij kon in de gedachten van Arsène in elk geval voldoende info vinden om Lafigon te kunnen opsporen.
Ik heb het idee dat hij Miradith ook wel aankan.
Toch ben ik niet helemaal gerust.
Een draak wist hem dus hier te pinpointen. Welke draak?
Gaat hij die ook uitschakelen?
Hij sloot de ingangen af met steen, en we gingen ervandoor, hij achter Lafigon aan.
We besloten terug te varen naar Lektar om te kijken of we in de haven nog iets te weten konden komen over de bloemen.
Vrij gemakkelijk kwamen we erachter dat ze geïmporteerd worden uit Paki, een rivierplaats aan de zee, tegen het ondoordringbare oerwoud aan.
Daar zijn we nu naar toe op weg.

070428 (10 april 772)
Macteridon en de Ster

Voor de maat der reuzen waren ze nog niet eens zo duidelijk zichtbaar. Arsène liet zich dus gemakkelijk vangen. Ze waren waarschijnlijk reuze blij met onze komst, jammer dat we niet met ze konden praten. Ik legde de reuze overmacht uit dat we morgen terug zouden komen.
´s Ochtends echter werden we op de thee gevraagd bij een vrijbuiter die duidelijk op ons aan het wachten was geweest. Hij kon niet weten hoe de toestand van Miradith was, en we hebben hem in de waan gelaten dat hij de beloning nog wel kon halen, nadat hij ons vast de informatie had gegeven die voor Miradith bestemd was. Ik had een beetje medelijden met hem. En indachtig de oude zeeman stond ik op het punt om hem af te raden z´n beloning al te vurig op te vragen. Toen hij ons echter naar De Ster van de throne bracht kreeg ik acuut last van Oost–Indisch geheugen. Ik gaf hem het demonisch bakje mee wat we van haar hebben geleend.

De Titaan was bezig met de ster (of schild of aambeeld). Macteridon. Hij wist Arsène en Reveille in één machtige handjeklap te verslaan. Arsène kon nog net een boodschap overbrengen. Lieve Titan, –stop– Deze geheime plaats is niet meer geheim – stop– U doet mooi en goed werk –stop– Ga zo door. –stop– Maar doe dat ergens anders. – over en uit.

De titaan zei dat hij misschien een ietsepietsje pietepeuterig foutje had gemaakt direct te reageren op ons bezoek. Hij zei dat hij hier wilde blijven huizen en het geheim wel zou proberen te redden door achter iedereen aan te gaan die het kon weten. De vrijbuiter niet meer terug gezien. Ik heb het idee dat hij Miradith ook wel aankan. Toch ben ik niet helemaal gerust. Ook niet omdat er dus blijkbaar een draak is, die de informatie over de ster had/heeft, maar die honderden jaren niet aan allerlei zoekende dragen meedeelt. Macteridon kleide de muur weer dicht, en wij gingen aan op Lektar voor de laatste informatie over de bloemen. We moeten in Paki zijn, een rivierplaats aan de zee, tegen het ondoordringbare oerwoud aan.
Daar zijn we nu naar toe op weg.
We vinden haar nog wel.

notes 070526

samenvatting: Miradith verslagen
zee
eiland staff
Paki
Takna
tempel van de Sachamama
Paki
Lektar
Garumphh.
eiland waar een staff in de grond was gestoken, waar nu water uit stroomde.
De bloemen stonden er daar goed bij.
We gingen de rivier op en na wat uitleg kwamen we bij Paki.
In Paki bleek Miradith inderdaad te zijn geweest. Ze was afgezet door de Ovidius.
Huis bloemenplukker afgebrand
wachters tot zombies veranderd.
Wij gids gezocht en gevonden, met rivierboot naar de plaats waar ze dachten dat ze heen was.
Langs Takna, daar gehoord dat ze waarschijnlijk in tempel aan andere kant meertje zat.
Daar afgezet, tempelcomplex bestaande uit kom met vier trappen naar beneden uit 4 windrichtingen.
Aan één kant twee trappen boven elkaar met tussen de twee trappen in de tempel.
Op het plein in het midden lag een bloedende vliegende slang.
We werden direct door een tweede aangevallen, maar ik kon het beest overtuigen dat we kwamen om te helpen.
Het vertelde ons dat in de temple de Sachamama huisde, een 40 m lange slang met oren van een meter en olifantsleuven als voelsprieten.
Overigens is het ras van de slangachtigen vrij dicht in de buurt van draken en demonen als het om hoogstaande beschavingen gaat.
Dagelijks zou de slang wakker worden, dagelijks zou Miradith de slang verslaan.
We spraken af dat we de Sachamama zouden helpen omdat dat toch op ons pad lag.
De geveerde slangen zorgden dat de Sachamama ons niet voor vijand zou aanzien.
We vonden binnen in elk geval Miradith en de kloon.

Iemand noemde haar hoer van Babylon.
Beter nog hoer van Lektar. (Wij konden er ook niemand verstaan, en iedereen praatte maar langs mekaar heen.)
Ergens in het gevecht had ik Miradith geharpoeneerd en vast, maar at toen in een paar machtige slikken de Sachamama de Maridith op.
Dat was dan ook direct het einde van haar.
Toen ik de Sachamama aanbood de verderfelijke waar ergens buiten de temple te verdelgen spuugde de Sachamama haar weer uit.
Ik had nergens de behoefte de mooie creatie van Miradith te vernielen.
De Generaal wel.

Hij ging overigens op enig moment buiten kijken, en kwam pas later terug. De kloon was toen al vernietigd.
We zijn terug gegaan.
Ik heb wat veren van paradijsvogels op mijn masker laten maken.
terug naar Lektar. Met trap terug naar Garumphh.
De zaden die ik heb blijken specialere dan ik had verwacht.
Ze moeten eigenlijk worden geplant op wolken, en dan groeit er een soort bonenplant uit.
Ze hebben ook nog iets te maken met air.

070526 (4 mei 772)
Miradith verslagen

In Paki bleek Miradith inderdaad te zijn geweest.
Met een gids en een rivierboot zijn we naar de plaats gegaan waar we dachten dat ze was. Er was daar ook een tempel.
Op het plein in het midden lag een bloedende vliegende slang.
We werden direct door een tweede aangevallen, maar ik kon het beest overtuigen dat we kwamen om te helpen.

Het vertelde ons dat in de temple de Sachamama huisde, een 40 m lange slang met oren van een meter en olifantsleuven als voelsprieten.

Dagelijks zou de slang wakker worden, dagelijks zou Miradith de slang verslaan.
We spraken af dat we de Sachamama zouden helpen omdat dat toch op ons pad lag. De geveerde slangen zorgden dat de Sachamama ons niet voor vijand zou aanzien.
We vonden binnen in elk geval Miradith en de kloon, die er overigens ook niets aan kon doen.
Ergens in het gevecht had ik Miradith geharpoeneerd en vast, maar at toen in een paar machtige slikken de Sachamama de Maridith op. Groot aas, big game.
Dat was dan ook direct het einde van haar
Ik had nergens de behoefte de mooie creatie van Miradith te vernielen. De generaal wel.

We vonden enige items op Miradith. Ik heb een mooie parelmoeren, met schelpen bezette aquatic dagger gehouden.

De missie "**zorg dat Miradith en Mialidiam niet kunnen samenwerken**" is meen ik volbracht.

We zijn terug gegaan.
Ik heb wat veren van paradijsvogels op mijn masker laten maken.

De zaden die ik heb moeten eigenlijk worden geplant op wolken, en dan groeit er een soort bonenplant uit. Ze hebben ook nog iets te maken met air.

We zijn nu bij Garumphh. Conform plan moeten we nu eigenlijk weer zoveel mogelijk mensen op de hoogte brengen van de vorderingen die we hebben gemaakt. Carenza di Sotto is hier waarschijnlijk nog wel.

notes 070609

samenvatting: Laatste mamluk dood, sleutel temple, naar Trollstone
Garumphh
tempel in Marabië
Garumphh
Magri
Trollstone

uit temple Marabië:
elke 500 jaar kan evil komen als straf voor de Arcanum.
Er zijn meerdere plaatsen waar het ritueel met de stenen kan worden uitgevoerd, de plaats in Marabië is niet de hoofdplaats
Er is een citaat in die temple dat vertaald is in het Arcanum. We kennen het niet, maar het handelt over de straf.

perfect being is er om evil te stoppen.
de elementen moeten uit de wereld worden gehaald.
de perfect being is perfect in ballans met de elementen
het zijn de elementen van compositie
4 paaltjes, eentje schoon, eronder een sleutel in een spleetje
beschermer gruwelijk gemarteld en gedood,
bovendien als zombie aanwezig om temple te beschermen, of ons aan te vallen.
Waarschijnlijk door meerdere, sandalen dragende mensen.
Wellicht Casagrandes
In 273 was het evil gestopt.
In 274 is de white robes opgericht door 4 founders
enchantment, abjuration, alteration, evocation
order is verbond aangegaan met
koningshuis Salmanië
heeft tot doelstelling magie niet in verkeerde handen te laten vallen.
Salmanië beschermen tegen Dargothië
Voorbij Dargothië (nog oostelijker) is een oprukkende woestijn naar de Gates of Nissan.
Er zijn geruchten dat Mialidiam zich daar normaal ophoud.
Barero del Sonido komt uit het vakgebied:
"Oneigenlijk gebruik van Magie"
In 276 heeft er een opvolger van het koningshuis nog voordat hij dood ging afstand gedaan van de troon
In spiegel Jeanette met wat haren een man met een Salmanisch kostuum gezien
in zitkamer, met een huisverhuurder (zegel van Fratelli)
In Trollstone
Met kamer met uitzicht op stadhuis.
en bediende
In elk geval magische ringen,een magische belt, en iets aan z´n zij.
Wij hebben onopvallend een kamer met uitzicht op de huizen tegenover het stadhuis genomen.
En wat geraniums.
Hij zit op nr 13.
ik heb wat verteld in het wachtlokaal van de wacht, het viel mee met verraden waar we mee bezig zijn.

070609 (17 mei 772)
Laatste mamluk dood, sleutel temple, naar Trollstone

We zijn er nog niet.
We dachten even langs de wachter in Marabië te wippen. Garumphh mocht niet mee, anders zou hij erachter komen waar de temple zich bevind. Alsof hij hem niet al enige eeuwen zal kennen.

De wachter bij de temple in Marabië bleek op gruwelijke wijze te zijn gemarteld en gedood. Er zijn dus nog steeds losse eindjes.

Gelukkig heeft hij weten te voorkomen dat anderen de sleutel van de toegang te pakken hebben gekregen. We hebben na grondig onderzoek uitgevonden wie er verantwoordelijk voor was. Hij zit met een handlanger in Trollstone. Daar ben ik al eens geweest, toen rond de gevechten met het Army of Despair.

We hadden gezien dat ons target een kamer met uitzicht had bedongen op het stadhuis. Onopvallend kozen wij slinks voor een kamer met uitzicht op de huizen tegenover het stadhuis. Een paar geraniums erbij en de uitkijkpost was weer actief. Vreemd genoeg nam mijn aflossing het niet zo nauw met observatie.
Ik krijg hier overigens de aanloop die ik verdien, maar waar ik nauwelijks aandacht aan besteed.

Iemand is nog niet van ons af. Ik vraag me af of we niet gewoon direct in actie moeten komen. Waarom zouden we wachten tot hij iets gaat doen? Waarom zitten we eigenlijk op wacht? Zijn we echt wel geïnteresseerd in het ongetwijfeld bedenkelijk plan van onze tegenstander(s)?

Mochten we deze grap af krijgen zou ik de Secretaris nog wel eens willen bezoeken. Maar hoe gaan we dat doen zonder iets als de Lord of Death?

notes 070623

samenvatting: Meisjes in 't vet en Casagrandes
Trollstone
Pakketje kwam van Le club
wij naar Le club een herensociëteit
saaie bedoeling, Reveille uitgedaagd door Bataglio
Ondertussen Arsène naar white robe: Sudorifigo
(magie staat niet op zichzelf maar heeft andere dingen nodig om vol tot z´n recht te komen)
Reveille eerlijk verslagen door Bataglio. Reveille weg met Kit naar Fjeldheim om kit te trainen en de overlevende uit de Abyss te spreken.
We worden aangenomen door Sudorifigo om als agent undercover te gaan om zo minder op te vallen bij de arrestatie van de wizards.
Er zijn meisjes vermoord in de stad en terug gevonden met vet op hun lichaam
Kaal geschoren.
Huis 13 in de gaten gehouden en ondertussen naar

soort veiling om uit te zoeken wie er veel vet had gekocht.
Leverde een adres op dat minder vet bracht dan normaal.
Maar wij naar haciënda waar laatste ontsnapte meisje woonde. Ze leek niet erg onder de indruk van het gevaar, vergeleken met het vooruitzicht dat ze door twee gasten dag en nacht in de gaten werd gehouden.
Ze gaf aan een man te kennen die haar achterna zat, een klein beetje ervandaan.
Wij naar steeg waar ze was aangevallen, soort zwachtels gevonden bij zwerver.
Met die kennis weer naar de veiling.
Ene Jorge had laatst gekocht.
Wie Jorge zoeken, gevlogen. Overhaast gevlogen.
Er miste een deel van een distilleerapparaat.
We vonden aantekeningen met een lijstje met namen, allemaal afgevinkt, op de laatste na, die dochter uit haciënda Carteza.
Direct naar haciënda toe om te waarschuwen.
Ene Isabella Penta was ook doorgestreept, maar ze was niet dood.
Vreemd.
terug in hotel blijkt nr 13 bezig met groot feest. Dat vonden we al verdacht, maar op enig moment kwam de dochter van haciënda Carteza ook ineens aan.
Arsène zag dat het missend deel van de kolf op de tweede etage was.
Met bezem erheen.
Op tweede verdieping inderdaad de breedgeschouderde Jorge gevonden en gevangen.
De flesjes die hij zo krampachtig probeerde te behouden heb ik afgepakt en in mijn Helm bewaard.
De stinking cloud werd ons bijna noodlottig.
De volgende dag zowel de wizard als z´n apprentice gevangen genomen en onder het stadhuis in een cel gezet op verdenking van misdaden tegen de staat.
Wij huis doorzoeken. Blijken op de een of andere manier toch Casagrandes. Er zijn componenten voor spells. Spellbooks en een kaart van het stadhuis met wat eronder zit. (gewelven).
Er wordt in een journaal melding gemaakt van iets van een clue over stenen in één van de ruimten onder het stadhuis.
Snel achter die wizard aan nu ze naar het stadhuis mogen!

070623 (19 mei 772)
Meisjes in ´t vet en Casagrandes

Wat een verschrikkelijk saaie clubs hebben ze hier zeg!
En weinig gastvrij. Je kunt wel zien dat ze hier ver van zee wonen.
Het enige verzetje wat daar mogelijk was, was het laten starten van een duel. Reveille verloor, hoewel hij mijns inziens best had kunnen winnen. Hij besloot van de nederlaag gebruik te maken vast wat vooronderzoek te gaan doen in Fjedheim. Daar heeft hij nog één of andere vraag lopen bij een zigeunerheks.

Met in ons achterhoofd de gebeurtenissen in Lektar, onderzocht Arsène de mogelijkheden hier wat arrestaties te doen. Ze kwam terug met de mededeling dat dat zou worden geregeld. Bovendien had ze voor ons een perfecte dekmantel: rechercheur. Er waren moorden gepleegd.

Gek dat wij tegenwoordig niet meer opkijken van wat moorden. Er zijn tijden geweest dat ik het de beste baan ooit zou hebben gevonden, nu gingen we gewoon als het ware naar het werk. In verhouding met het redden van de wereld zoals we hem kennen leek het oplossen van een paar moorden natuurlijk een peulenschil.

We zaten zo op de hielen van éne Jorge. Hij bleek vrouwen in te smeren met vet om de essentie uit de vrouwen te vangen. Naar het schijnt miste hij er nog één. En wie schetst mijn verbazing als gaandeweg het onderzoek blijkt dat ook hij op zoek is naar de perfect being. Althans een manier om er één te maken! Toch nog de wereld gered!

En natuurlijk zat hij bij die rat van een wizard. Die kwam waar ratten horen, in de gewelven. Hij leek er niet zo´n moeite mee te hebben. Helaas.
We hebben een kaart gevonden van het stadhuis en de gewelven eronder. Onder het stadhuis is een aanwijzing over de stenen.
…
ONDER HET HOUTEN STADHUIS IS IN DE STENEN GEWELVEN EEN CLUE OVER DE STENEN!
Houd ze tegen!

notes 070707

samenvatting: Seppo en Anan verslagen, Troll ontsnapt.
Trollstone
De geschiedenis van trollen is onbekend.
trap bij de gewelven onder stadhuis langs een aantal kamertjes.
Met Sudorifigo naar beneden.
Er was al iets aan de gang, de verkeerde deur stond daar open.
In de verschillende kamertjes varen verschillende trollen.
Helemaal beneden was een wat grotere kamer, waar we de wizard (Seppo) en z´n hulp (Anan) hoorden roepen dat er nu toch echt iets moest gebeuren.
In de onderste kamer een kooi van Faraday
Daarin een troll paste nauwelijks
wizard erbij die met een zweep uit z´n ring de troll aan het ondervragen was
de troll was (eigenlijk) fysiek niet aanwezig (spelleffect wat Arsène zag)
uit alle kamertjes leken stralen te komen die op de kooi gericht waren
èn ook van een onzichtbare ruimte, al was die straal alleen met Detect Magic te zien.
We renden naar beneden en Sudorifico gooide direct een stevige dispel magic.
Daarmee verbrak hij de gevangenis voor een verschrikkelijke troll die direct wilde ontsnappen.
Hij ving er overigens wel Seppo mee, die de plaats van de troll innam.
Er gingen wel meer deuren open.
De troll was niet anders te stoppen dan met mijn spear te steken en hem op te blazen (Gust of Wind).
Helaas was ook de uiteengespatte troll niet erg sterfelijk. het vlees kroop weer terug naar de spine.
Weggelopen, later met paard, later met bezem
Z21 groeit niet buitensporig hard op een wolk.
PAARD NOG OPHALEN.
WAAR KWAM DIE LAATSTE STRAAL VANDAAN? (ik heb hem niet gezien).
Na de ontploffing vonden ze een steen van AIR
De troll bleek een onsterfelijk wezen. Na lang en hard met de remains te hebben gelopen gevlogen en gevochten hielden de remains op met spartelen. We gaan ervan uit dat het geregenereerd gedeelte ook al een schedel en spine hebben aangegroeid.
De troll was 3 a 4 eeuwen geleden vastgezet ook de inspanningen van éne Bernardi della Paz, die dit hele gebied op de trollen had gewonnen.
Yrrtaks kunnen niet tegen draken. (andersom ook niet)
Notities Seppo gelezen:
Mialidiam betaalt goed voor de stenen.
Mialidiam betaalt nog veel beter als de dragonriders van Azburan worden tegengehouden.
hij verbaast zich over het nut van dragonriders
hij was de samenwerker met de naga´s (elvenhater)
Naga´s en elven zijn heel magische wezens.
Wellicht bijt dat elkaar.
Hij heeft in verband met de steen een contact in Berga.
Hij vraagt zich af waarom Salmanië zo belangrijk is.
Hij kan de tempel alleen vinden, omdat hij de trap kan vinden, hij heeft geen idee waar het is.
Hij was niet erg blij de sleutel niet te hebben gevonden
Het plan was hier uit te zoeken of de troll nog meer stenen wist te liggen.
De trap in Dargoth die we hadden zien staan is van een wizard die er een gebouw onheen heeft laten bouwen, de trap is er niet beter van geworden, en ook niet slechter (denk ik)
Er was door ons al eens een trap gevonden in het moeras ter hoogte van Caralla.
Jorge (essentie roven van mooiste vrouwen) had z´n zinnen gezet op de essentie van the perfect being.

070707 (20 mei 772)
Laten we het nu vooral groter opblazen dan het is!

We renden met Sudorifico naar beneden toen hij eindelijk begreep wat de Casagrandes aan het doen waren. Seppo was beneden een troll aan het interviewen. Dat hij de troll had gevonden was op zich al knap. Sudorifico gooide direct een stevige dispel magic. Toch vraag ik me af of hij daar verstandig aan deed. Soms doen wizards maar wat. En dan de fighters maar beschuldigen van hersenloos hakken! De troll kwam door de spreuk vrij en baande zich een weg naar buiten, niets of niemand ontziend.
Ondertussen was er nog zo´n verstandige actie van een andere wizard. Die zorgde er namelijk voor dat niemand elkaar nog kon verstaan.

Gelukkig bleven de fighters koel en wist ik de troll te vernietigen. Hij nam het luchtig op. Althans voorlopig te vernietigen. In een poging te voorkomen dat de losse hompjes vlees weer de troll zouden kunnen vormen, nam ik een deel van de troll mee de stad uit. Helemaal wat ik wilde lukte niet, maar de troll is hier weg. Ondertussen vonden ze in de kerkers een airsteen.

Weer een stukje af dus, zo zou je zeggen, maar…
Uit de aantekeningen die we nu gingen doornemen bleek dat er dragonriders zijn die onder Azburan vechten, en die niet misselijk zijn daar Mialidiam ze graag weg

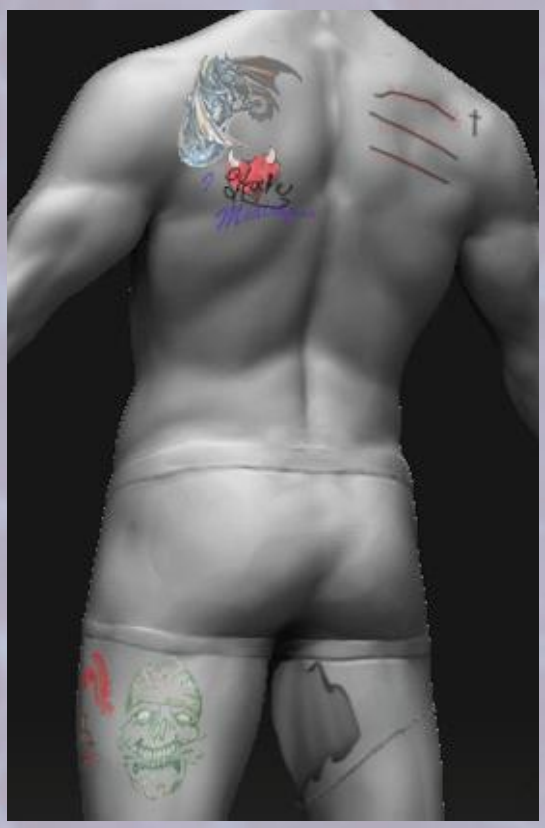
wil hebben.

Ik begin te vermoeden dat Reveille te snel naar Fjeldheim is afgereisd. Ik zou wel eens zo´n drakenrijder willen zien of spreken. Reveille zou daar ook best voor te porren zijn, heb ik het idee. Misschien kunnen we Reveille waarschuwen. Mialidiam had Seppo en dus de Casagrandes goed stevig onder de duim. Ze werden als ik het goed herinner ook goed betaald.

Jorge stond ook in de aantekeningen. Hij had z´n zinnen gezet op de essentie van the perfect being. Dat klink in elk geval niet als creëren van een perfect being.
Nou, ik weet het niet. Eerst maar eens m´n paard halen.

notes 070721

samenvatting: Orb of Will en dus link Mialidiam bemachtigd en agentdraak Mialidiam verslagen.
Trollstone
Berga
Daar zijn we net weg op weg naar Fjeldheim
In Trollstone geen schade opgelopen aan reputatie
Ik heb nog en tattoo laten zetten door de Malena tribe.
Een troll op m´n bil die daar in probeert te bijten.
Berga bereikt
De spullen van Seppo:
–ring met stunning whip
–ring die spellcomponents kan houden in de vorm van disposable gems
–riem die wilskracht extra geeft (+2)
–dolk die de magie die de dra-
ger bij zich heeft maskeert. Die draag ik, samen met de airstone (die overigens in mijn kroon).
–en dus de orb of will
De airstone is geen steen maar gecomprimeerde lucht.
In Garden of the Gods ene mr Anderson, het contact van Seppo met Mialidiam, gezocht.
Niet direct gevonden, wel een beeld van Mialidiam als dragengod
Er is op die tuin elke 3 maanden een ritueel. midzomer en –winter en op de equinoxen
Daarbij zijn vertegenwoordigers van alle geloven aanwezig.
Belcampo staat er ook. Wellicht heeft hij magie geleerd van Arcanum.
(Vragen aan Garumphh?)
Belcampo is onsterfelijk, maar tegen necromancy
(Misschien zit hij ook wel op de maan?)
Bemoeit zich vrijwel nergens mee, alleen even hier geweest om Dargothiërs weg te jagen toen die vrijwel heel Salmanië hadden veroverd, maar ook het gebed waar Belcampo ooit z´n toren had staan.
Hij wordt aanbeden als een soort
wizardgod van de Kennis en staat in de buurt van Carlo (God van de Kennis)
Dit was het beste contact om Mialidiam in de gaten gehouden wat we ooit zijn tegengekomen, dus we hebben voorzichtig voorbereid.
En een spiegel gekocht bij de Vergulde Spiegel voor het beter kunnen volgen van onze tegenstanders.
We gingen low profile de stad in, zorgend dat we niet op vielen.
Zelfs Bah ging incognito, tot hij door de mand viel als heilige.
Het scryen ging langzaam (duurde dagen!).
Uiteindelijk de volgende info:
–slaapkamer Anderson gezien
–Anderson rate evil
–huurde waarschijnlijk kamer
–in z´n plunjezak zat een magic item.
Besloten een kijkje naar dat item te laten nemen door Arsène.
Zag bed met stro en munten, toen ze de zak open deed werd ze direct vanuit de Orb of Will mentaal gedomineerd door Mialidiam.
Bovendien kwam direct mr Anderson, als draak, aanvliegen om de dief te straffen.
Gelukkig waren de Generaal en Bah snel ter plaatse.
Ik volgde vliegend, en met vereende krachten konden we de draak slopen, en die stadswijk erbij. Altijd prettig om een combat te beginnen met een natural 20, zeker met een dragon–slaying harpoon die de rest van het gevecht vastzit.
Na het vergoeden van een behoorlijk deel van de schade kreeg ik nog een boete voor het willens en wetens opzoeken en bevechten van draken. Daar was ik niet erg blij mee. Het Dragon disasterfund was ook al bijna leeg.
We zijn hem gepeerd.



070721 (27 mei 772)

Het bemachtigen van "The Orb of Will".

Ik ben vermomd. Naar het schijnt kunnen wizards niet zien dat ik allerlei magie bij me heb. Dat wordt nog lachen. Als ik m´n dagger afleg, wordt ineens een tiental magische wapens zichtbaar, een zestal magisch armor, een vijftal magische, gedragen sierraden en talismannen, en een backpack met ten minste 8 behoorlijke items. De enige twee items die ze al een beetje kùnnen zien zullen zo hard oplichten dat ze zullen denken met een wereldwonder te maken te hebben. Goeie dolk.

We wilden nu eens niet gebruik maken van onze bekendheid en gingen low profile naar de Garden of the Gods om ene mr. Anderson – het contact van Seppo met Mialidiam – te vinden.
We kwamen er inderdaad achter dat hij er was.
Dit was het beste contact om Mialidiam in de gaten gehouden wat we ooit zijn tegengekomen, dus we hebben voorzichtig voorbereid.
Eerst hebben we geraniums laten aanrukken. Daarna heeft Arsène een spiegel gekocht voor het beter kunnen volgen van onze tegenstanders. Dat gelazer met steeds van hot naar her te rijden om te kijken hoe het met deze of gene gaat begon me danig de keel uit te hangen.
Zelfs Bah ging incognito, tot hij door de mand viel als heilige. Lekker handig, gaat een beetje wonderen staan te doen als hij eindelijk eens niet zo opvalt.
Het duurde even, maar toen wisten we waar Anderson zich ophield, en dat er iets belangrijks in z´n zak zat. Arsène zou het wel even gaan halen.

Ik zat net rustig achter m´n geraniums, toen het geweld losbrak.

Arsène had de Orb of Will natuurlijk niet kunnen weerstaan, en bleek te prooi gevallen aan Mialidiam. Ik had het ook zelf moeten doen. Ik zou op pure zelfbeheersing de blik van Mialidiam hebben weerstaan. Onder mijn vertoornde blik had Mialidiam zelf waarschijnlijk liggen kronkelen alsof ze brandde. Maar goed, op de één of andere manier moet altijd de zwakkeren dit soort dingen overkomen. Bovendien kwam direct mr. Anderson, als draak, aanvliegen om de dief te straffen.
Gelukkig waren de Generaal en Bah snel ter plaatse. Nog gelukkiger waren ze dat

ik er ook vrij snel bij was. En dat ik zo vrij was de draak zo´n beetje in mijn eentje af te slachten terwijl zij zich uit de voeten maakten.

De draak had nogal wat schade veroorzaakt, en ook na het vergoeden van een behoorlijk deel van de schade kreeg ik nog een boete voor het willens en wetens opzoeken en bevechten van draken. Ik ga hier niet vaak meer naar toe. Hooguit om nog dat afgodsbeeld van Mialidiam te slopen. Ik ben blij dat we weg zijn hier om Reveille te halen. Ik ben er nog steeds voor eens te gaan kijken bij die drakenrijders.

notes 070901

samenvatting: Troll teruggevangen en vindplaats airstone.
Fjeldheim
Magri
Abri
Garumphh
Trollstone
(in de buurt van Trollstone)
3 juni kinderdag in Fjeldheim.
Ene Christof gaat toneelstuk schrijven over het leven, de dood en Abyss en het terug hier zijn van Bert.
Terwijl de Generaal en Reveille aan alle ons bekende instanties en personen een brief aan het componeren was, ben ik naar de headquarters gegaan van de Order of True Loyalty. We hebben daar geen goede naam.
We worden een tijdje achtervolgd, maar ik schrijf een brief aan Prinses Elegantia.
We hebben Reveille uitgelegd dat Mialidiam geen steen heeft, en dat het ook geen zin heeft daar heen te gaan.
Het schijnt dat het drakenruiterschap een bijzonder dodelijke bezigheid is.
Ze doen mij geloven dat ze echt denken dat wij weten waar Astra della Barbara is.
Zaratushtra komt Reveille waarschuwen. In de sterren heeft ze gelezen dat er een meisje is wat steeds bij hem weg zal proberen te komen. Het lijkt werk en liefde georiënteerd. En iets met een duistere kerk met weinig ramen.
Klinkt mij niet vreemd in de oren.
Als ze bij ons weggaat wordt ze onderworpen aan een cavity search
Santa Anna nog bij Fjedheim (om eventueel Bah en Arsène op te halen, maar die zijn al weg)
In Magri bleek inderdaad Astra della Barbara te zijn.
Ze heeft 10 jaar geleden inderdaad vrede onderhandeld tussen Salmanië en Dargothië. De inner planes zijn als neutrale zone afgesproken, dat heeft een hoop mensen veel geld gekost.
Er is een groep mensen die, nu prinses (koningin) Elegantia een zoon heeft, haar echtgenoot willen vermoorden.
Tot in elk geval mijn verbazing zou ik losgeslagen figuren van de Illuminatie niet blindelings moeten vertrouwen (van Sintia Berça).
Khalief, de paranoïde elf, is een goede vriend van Astra della Barbara.
Jeanette blijkt niet helemaal zuiver op de graat. Wellicht is ze de grootste boef die hier rondloopt.
Astra merkt op dat voor een troll om weg te willen er een zekere mate van angst en daardoor een zekere mate van intelligentie in het wezen moet huizen.
Ze zal de troll zoeken en ondervragen over de stenen.
Via Abri naar Garumphh.
Troll misschien zoon van de gevaarlijke troll die de magie van de wereld voor zichzelf wilde behouden.
Die gevangen troll is door de Arcanum per ongeluk meegenomen naar deze wereld.
Zou de troll erheen op weg zijn?
Troll zit gevangen in de buurt van de luchtspiegeling.
Na het openen van het luikje, laatste keer zal de troll wel wakker zijn.

Wat zit er nu onder het
eiland met de doorlopende trap.
Garumphh vindt het vreemd dat de airstone nu al hier is.
Zou er nog een oude steen hier zijn? Garumphh heeft altijd gedacht dat er meerdere setten waren die als het ware werden opgebruikt.
Zouden ze, toen het bijna een keer mis is gegaan één steen hebben vervangen?
Garumphh biedt aan het te gaan vragen, maar weet niet of hij dan terug kan komen, wij moeten dus mee.
Hij kan de trap boosten (of zo).
We besluiten in augustus mee te gaan, precies één jaar voor ceremonie.
Voorlopig gaan we de troll zoeken die niet dood kan (het mietje van de twee).
Mee reist er een priester die door Bah en Arsène is meegekomen.
Leticia. Ze heeft in haar dromen gezien dat de Arcanum met hun schepen weggingen.
In de buurt van Trollstone heb ik de troll zo gevonden.
Hij zit in de grot bij een reus die Orzok heet. We onderhandelen dat we de troll willen ondervragen en dan de troll zullen helpen doden.
De troll gaat helemaal door het lint als hij mij ziet, en er valt niet mee te onderhandelen. We verslaan de troll, brengen hem roemvol terug naar Trollstone, stoppen hem daar weer in z´n gevangenis, en doen hem het voorstel: vrijheid en Crowned Hill in ruil voor info over de stenen.
Hij heeft het over "*Island in the river with the castle*". Ongetwijfeld bedoelt hij daar Arangese, het eiland in de monding van de Dragonflow, mee.
Als we uitvinden dat dat waar was, mag de troll van mij vrij.
Ik heb er wel de pee over in dat we Astra hierheen laten komen, met alle problemen van dien. Ik moet daar nodig mijn verontschuldigingen voor aanbieden. Maar daarna gaan we dat eiland uitzoeken.

070901 (17 juni 772)
Troll teruggevangen en vindplaats airstone.

We hebben Astra della Barbara gesproken. En haar op een kansloze missie weggestuurd. We hadden er dan ook goed over nagedacht.

Garumphh was verbaasd dat de airstone nu al hier is.
Zou er nog een oude steen hier zijn? Garumphh heeft altijd gedacht dat er meerdere setten waren die als het ware werden opgebruikt.
Zouden ze, toen het bijna een keer mis is gegaan één steen hebben vervangen?
In augustus gaan we met Garumphh vragen aan de Arcanum hoe het zit met de stenen, precies één jaar voor ceremonie.
Voorlopig hebben we de troll gezocht die niet dood kan (het mietje van de twee, die andere zit gelukkig nog in z´n gevangenis) om te vragen hoe hij aan die steen was gekomen. Een paar welgemikte klapjes en hij begon te praten.
Hij had het over "**Island in the river with the castle**". Ongetwijfeld bedoelt hij daar Arangese, het eiland in de monding van de Dragonflow, mee.

Dat eiland gaan we maar eens bezoeken. Als de troll gelijk had, mag hij van mij gaan wonen in Crowned Hill. Het lijkt me voorlopig de perfecte bewaking voor rare in– en uitgangen.

notes 070929

samenvatting: Koffer met elementen gekregen.
Trollstone
door elvenbos
Belletza
Arangese
Belletza
Fjeldheim
Onderweg briefjes hier en daar achtergelaten voor Astra della Barbara.
"Troll gevangen, ga naar huis."
Aangekomen bij Belletza, in herberg de Jutter overnacht. Reveille heeft er een orgy van gemaakt. De tombola, de volgende dag kostte me wel een ring.
De Generaal heeft op het eiland lichtflitsen gezien.
Het eiland is behekst/bespookt.
We besluiten er ´s nachts naar toe te vliegen.
Daar zonder al te veel moeite een ghostwachter gevonden. Net toen hij ons door wilde laten castte Letitia een spreuk en viel de wachter haar aan.
We konden alle eropafkomende wachters verslaan.
Een stukje verder stonden en twee met hellebaarden die ons niet door wilden laten:
"The stones must be protected!" Wat ik ook zei, ik kwam er niet door. Toen sprak de Generaal: *"The time is neigh, the stones are needed"*, en ze stapten opzij. Reveille en ik probeerden het ook: *"The time is neigh, the stones are hasjided (changing?)"* Daar trapten ze niet in.
Revielle liet Kit een stuk van het gebouw opblazen, en daar konden we naar binnen.
Er was een tafel met daarop de indrukken van de stenen, maar de stenen waren er niet.
Terwijl de rest weer naar buiten ging wachtte ik tot de stenen zouden komen. En ja hoor, de maan was direct boven de toren, en er kwam een vurige dinges naar beneden, precies door de toren.
Ondertussen werd ik aangevallen door een tweetal ghostly wizards. Ik het gevecht wat volgde ben ik aardig grondig gehakt door twee flinke mm´s door firedamege en door een vervelend grijs prutje wat op me inbrandde. (tot –2 vanaf 96!). Leticia had de stenen al gekregen, met de gebruiksaanwijzing, die ze niet kon volgen.
De wizards waren verslagen maar daar kwam nog een elf. De wachters riepen –kwam zeker wel vaker voor– *"The elf has returned!"*. Die wilde er ook met de stenen vandoor, maar we konden dat net op tijd voorkomen.
Er zitten 4 stenen in de koffer. De elf is verslagen en liet z´n shortsword achter.
In Belletza werden we als helden ontvangen, al had ik weinig zin in feesten. Het spookt dus inderdaad behoorlijk op Arangese.
We zijn naar Fjedheim gereisd om iets over die elf te weten te komen. Hij heette Khylrindal. Hij heeft een zwaard gemaakt dat fightingskills kan afpakken, soms permanent. Daarmee schijnt het zwaard evil te zijn.
De troll mag vrij, de airstone die ik al had, is weg (of zit in de kist?).
We hebben de stenen.

070929 (27 juni 772)
Koffer met elementen gekregen.

"**The elf has returned!**"

We zijn aangekomen bij Belletza, de mensen waren zeer onder de indruk van zulk uitgelezen gezelschap en boden ons voor weinig de herberg De Jutter aan. Reveille kon zich niet langer inhouden en heeft een orgie georganiseerd. Ik zal hem ook eens meenemen. De tombola die hij ook had belegd de volgende dag kostte me wel een ring.

De generaal deed niet erg mee. Hij had ´s nachts naar het eiland zitten kijken en een klein dozijn (15 of zo) lichtflitsen gezien.
De bewoners waarschuwden dat het op het eiland spookt. We namen er notie van, maar toe we hoorden dat er wellicht smokkelaars hun waar op het eiland bewaarden besloten we er ´s nachts naar toe te vliegen. Dat vonden de bewoners wel erg moedig.

Het duurde niet lang voor we het eerste spook vonden. Net toen het ons door wilde laten castte Letitia een spreuk en viel het haar aan. Het dacht dat ze een heks was. Nu moet ik zeggen dat ze niet moeders mooiste is, maar om haar nu direct tot heks te bestempelen…
Het spook was niet meer voor reden vatbaar. We moesten en konden alle eropaf komende spookwachters verslaan.
Een stukje verder stonden er twee met hellebaarden die ons niet door wilden laten: "The stones must be protected!". Wat ik ook zei, ik kwam er niet door. Toen sprak de Generaal: "The time is neigh, the stones are needed!" en ze stapten opzij. Aangemoedigd door dat succes probeerden Reveille en ik dat ook, jammer dat we niet alles even goed hadden gehoord: "The time is naih! the time is naih! the stones are hatsjided (changing?)" Daar trapten ze niet in. Reveille liet Kit toen maar een stuk van het gebouw opblazen, en daar konden we naar binnen.

Er was een tafel met daarop de indrukken van de stenen, maar de stenen waren er niet.
Terwijl de rest weer naar buiten ging, wachtte ik tot de stenen zouden komen. En ja hoor, de maan was direct boven de toren en er kwam een vurige dinges naar beneden, precies door de toren.

Ondertussen werd ik aangevallen door een tweetal ghostly wizards. Ah, dat waren dus die heksen, ze waren inderdaad bijzonder vervelend. In het gevecht dat volgde ben ik aardig grondig gehakt door gemene welhaast demonische spreuken, door het vuur van het maandinges en door een vervelend grijs prutje wat op me inbrandde. Gelukkig kon Letitia de stenen in ontvangst nemen van een stel Arcanum die uit de maandinges kwamen. Die waren blijkbaar niet zo onder indruk van het gevecht als wij! Ze gaven Letitia een flinke uitleg bij de stenen, gelukkig maar, want als dat verhaal met de stenen en perfect being niet exact in orde is, zal de wereld zonder pardon vergaan. Op de schouders van Letitia ligt nu dan ook het lot der mensheid.

De wizards waren verslagen maar daar kwam nog een elf. De wachters riepen –kwam zeker wel vaker voor– "The elf has returned!". En daarna zagen ze nog een elf (dit keer overigens Reveille). En ze riepen het weer. Enzovoort. Het gevecht had iets chaotisch, al ben ik sowieso meermalen (!) even buiten gevecht gesteld geweest. De elf wilde er ook met de stenen vandoor, maar we konden dat net op tijd voorkomen. Ik kan nu wel begrijpen dat de wachters voor elven een eigen battlecry hebben. Die zal ik ook overnemen.

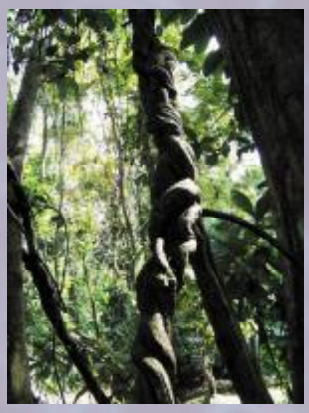
Er zaten 4 stenen in de metalen koffer. De steen die ik al had, is op wonderbaarlijke wijze verdwenen. We vermoeden dat die op de één of andere manier in de koffer terecht is gekomen. De elf is verslagen en liet z´n shortsword achter.

In Belletza werden we als helden ontvangen, al had ik weinig zin in feesten. En ze hadden inderdaad geen woord gelogen…
Het spookt inderdaad gruwelijk op Arangese.
Spookheksen heb ik gezien, met demonische spookspreuken. Spookwachters waren er, met spookhellebaarden die onraakbaar waren. En spookelven spookten daar, die zelfs mij deden verbleken. Ik zal volgende keer wat beter naar de locals luisteren.
We zijn naar Fjedheim gereisd om iets over die spookelf te weten te komen. Hij heette Khylrindal. Hij had een zwaard gemaakt dat fightingskills kon afpakken, soms permanent. Dat is een mooi zwaard. Jammer dat ik niet zo goed ben met shortsword.
We hebben de stenen. Sterker nog, ík draag de stenen.

notes 071027

samenvatting: Drakenaanval bij Massilia
In het bos werden we nogal opgeschrikt door Goodnight Raven die z'n schip terug wilde. Uiteindelijk bleek het (slechts!) een gevaarlijk wezen te zijn dat voor z'n genoegen bomen in een soort kurkentrekkervorm kon wringen, behalve natuurlijk mensen hun gedachten invloeden.
Om aan te geven dat ik niet bang ben, reden we zo snel mogelijk naar Massilia zodat we een makkelijk doel bleken voor drie draken. Eén van de draken overleefde die aanval niet. De twee anderen echter ontkwamen naar het kasteel van Mialidiam (wolk).
In Massilia verspilden we verder geen tijd. We hebben snel ca 250-300 mensen weggevoerd op weg naar Sultar wat zich nog lijkt te kunnen verdedigen We hebben een flinke set wapens onder de bevolking verdeeld. Alleen ik heb al 8 goede magische wapens afgegeven. Toch bleef de groep natuurlijk zeer kwetsbaar. We reisen onder de beschutting van de bomen tot aan een grot in de buurt van de Wall. Daar was een trollenwatertje. In die grot schuilen we.

071027 (2 augustus 772)
Drakenaanval bij Masilia.



In het bos werden we nogal opgeschrikt door Goodnight Raven die z´n schip terug wilde. Uiteindelijk bleek het (slechts!) een gevaarlijk wezen te zijn dat voor z´n genoegen bomen in een soort kurkentrekkervorm kon wringen, behalve natuurlijk mensen hun gedachten invloeden.

Om aan te geven dat ik niet bang ben, reden we zo snel mogelijk naar Massilia zodat we een makkelijk doel bleken voor drie draken. Eén van de draken overleefde die aanval niet. De twee anderen echter ontkwamen naar het kasteel (wolk) van Mialidiam.
Int Massilia verspilden we verder geen tijd. We hebben snel ca 250–300 mensen weggevoerd op weg naar Sultar wat zich nog lijkt te kunnen verdedigen.
We hebben een flinke set wapens onder de bevolking verdeeld. Alleen ik heb al 8 goede magische wapens afgegeven. Toch bleef de groep natuurlijk zeer kwetsbaar. We reisden onder de beschutting van de bomen tot aan een grot in de buurt van de Wall. Daar was een trollenwatertje. In die grot schuilen we.

notes 071124

samenvatting: Bevolking Massilia gered, perfect being weg.
Grot in de buurt van The Wall (met die trollen)
Schauburg
Graves of the Druids
Kust
Sultar
Olvart
Sultar
Er waren nog wat extra plannen voor de nabije toekomst:
–researchen mogelijkheid drakenfort te crashen
–item maken of regelen waarmee je voor draken onzichtbaar bent
–item maken of verkrijgen om te zien of iemand een draak is.
–5e element redden
–één vrouw bestolen van 8 parels in blauw zakje
–gele draak achtervolgd door twee witte
gele draak beetje afgeschermd, in trollenmeertje gestort
Arsène heeft de draak in Arcanum gesproken
Wist dat alleen draken op de wolk kunnen landen
Weer niet hoe kasteel te slopen
Aangeraden eens naar Crowned Hill te gaan (overigens had de draak in kwestie zich al zoveel aan mij geërgerd dat hij graag wilde weten waar ik koning was om daar eens een beetje te kunnen huishoudeno) dat wordt nog lachen.
Ene Boris B heeft een lid van de karavaan gedood.
Na lang overleg hem toch (eerste plan) terug gebracht om zonder de groep verder te reizen.
Daar bijna nog dagger of undetection aan verloren.
Orc gevonden, door Bah in één middag tot Thrynn bekeerd.
Ze gingen direct een kerk bouwen
Vooruit gevlogen naar Heer Schau. Vriendelijk en behulpzaam, en volgens mij ook nog eens eerlijk (zei dat hij het drakengevecht niet had gewonnen, maar dat ze hadden opgegeven.)
Iedereen erheen, daar in overleg overgedragen aan Heer Olaf Schau.
Hij brengt ze terug, wij snel door.
Via kust en vooral kloosters richting Sultar
Kloosters aardig aangevallen, gevangenen meegevoerd
Een aantal bezocht, geen halfeleven wees van 16 gevonden.
Wel het idee gekregen dat ze de dochter is van de heer of vrouwe van Zeist (waar ik nog eens een keer vast heb gezeten).
In Sultar Anabaptista gesproken.
We weten dat de besturing van zo´n kasteel met de hand kan.
Azburan kon niet in de cockpit komen, maar waarom?
Nadat Azburan de guardian van de Kreuzberg verloor, was z´n luchtkasteel onbestuurbaar.
Er schijnen 4 wolken te zijn (geweest)
Azburan en Mialidiam zijn duidelijk. We dachten dat de Throne van de Wereld ook op zo´n wolk staat en wellicht staat er een in het west continent bij die vlakte dode draken.
Luchtkastelen regenereren over de jaren (welk kasteel nou niet…)
Misschien staat het wel klaar en leeg.
Nog eens onze opties op een rij:
Mialidiam heeft er lucht van dat hij een wees halfelf zoekt. Of zou het echt toeval zijn?
Zit de perfect being echt niet in het luchtkasteel?
Zo ja, dan eerst redden.
Dan luchtkasteel proberen te vernietigen door er een no–magic–zone van te maken (vaten alchemist)
Ofwel met bezem en Santa Anna
Ofwel met airship, dan eerst langs Garumphh
Ofwel met 3e airkasteel, maar dan door de dorre no–magic–zone
Als het kasteel werkt in die no–magic–death–zone, waarom denken we dan dat een no–magic–zone het kasteel van Mialidiam beïnvloedt?
Luchtkasteel tegen berg vliegen?
Heeft pb distinctieve marks
Is 3e wel gerepareerd? Zeer gevaarlijk gebied.
Draak worden
Waarom zoekt Mialidiam eigenlijk mensen uit kloosters? Hoe weet hij waar te beginnen? Zeer verdacht.

071124 (10 augustus 772)
Bevolking Masilia gered, perfect being weg.

Eén gele draak konden we helpen ontsnappen. Hij wist te vertellen dat het vliegende wolkenfort voor niet–draken niet te betreden is. We spelen namelijk met de gedachte het volle drakenfort maar eens te laten crashen.
Dat zou nog wel eens aardig kunnen lukken met een paar van die vaten van die alchemist. Dat levert in elk geval een no–magic–zone op, vast niet geschikt op als draak in rond te karren.
Het enige is dat we er, nadat we de bevolking van Massilia aan Lord Schau hadden overgedragen, achter kwamen dat de kloosters rond Sultar allemaal reeds omver zijn gehaald door de draken van Mialidiam en dat er een goede kans is dat het Perfect Being zich in het kasteel bevindt.
We zijn ons aan het beraden. Wellicht verdient het toch de voorkeur eerst de

stenen in veiligheid te brengen (via Garumpph), en daarna te kijken hoe we het Perfect Being kunnen bevrijden. Wanneer we er zeker van zijn dat het Perfect Being nog perfect is, en geen schade zal oplopen van de klap van een neerstortend kasteel, weten we eventueel ook nog wel een aardige. Er staat volgens ons nog een kasteel in de zone waar de vorige drakenoorlogen zijn uitgevochten. Hoewel het toen is gecrashed weten we dat zulke vestingen zichzelf langzamerhand repareren (welke vesting nou niet…). De Arcanum zullen de kastelen toch niet hebben gebouwd? Toch even vragen. De generaal heeft ervaring met het sturen van luchtkastelen. Mogelijk is er wel iets mee te doen. Het enige is dat ik me herinner dat de omgeving waar de laatste drakenoorlogen zijn uitgevochten dan wellicht wel een trap staat, geblakerd en wel, maar dat we daar toch last kunnen krijgen met magische residuen. Het is geen prettige omgeving voor mens en elf. Het zal wel niet voor niets zijn dat het kasteel nog niet is opgehaald. Ten laatste nog het volgende: Als het luchtkasteel werkt in die no–magic–death–zone, waarom denken we dan dat een no–magic–zone het kasteel van Mialidiam beïnvloedt?

Naar het schijnt is het Perfect Being de weesdochter van de Lord van Zeist. Dat is toch ook te gek!
Die Vuile Verrader van de Vrijheid. Net iets voor hem om z´n dochter als wees naar een klooster te brengen! Het enige wat me een beetje verbaasd is dat zij dan de Perfect Being is.
Wat mij ook nogal verbaasd is dat Mialidiam blijkbaar een halfelven wees zoekt in kloosters rond Sultar. Hoe is ze daar nu weer op gekomen? Zijn er toch meer spionnen in het spel dan we al dachten? Wie weten het? Ik, Sjimmie, Arsène, Reveille, Bah, Letitia, en de Generaal. Garumphh natuurlijk. Prinses Elegantia, ondertussen Anabaptista, neem ik aan. Maar we hebben vooral toch geprobeerd er tegen zo min mogelijk mensen ook maar iets over te zeggen. Zou het meisje de draak soms op een andere manier aantrekken? Het zit me niet lekker.
En dan die parels. Waarom moet Mialidiam al die parels hebben? Alleen om de wapens van de drakenrijders op te leuken? Dat lijkt me stug.

Ik sleep me tegenwoordig het lazarus met al die spullen die nu niet op m´n paard kunnen. Ik moet nodig eens een kruier regelen.

notes 071208

samenvatting: chasing the clouds
Sultar
Kernak Dûm
Haven Arcanum
Garumphh
Halfweg
Behoorlijke tijd besteed aan plan vormen.
Reveille voor bevrijden perfect being.
Rest voor eerst bezoek Garumphh, stenen veilig opslaan.
Parels symbool voor Puurheid en Identify
Vrouw symbool voor Perfect Being
Wolkenkasteel door Titaan gemaakt. Door Macteridon.
Reveille in trance–vorm spirit–vorm naar drakenvesting toe. Ritueel in tent.
Kasteel lijkt mentaal schild te hebben
De wolk zit vol spirits en herinneringen
Vooral alom aanwezig: Een sterke wil.
Reveille kan door de defence heen glippen omdat hij waarschijnlijk te klein is om een serieuze bedreiging te vormen.
Alle meisjes zijn bij elkaar
Eén stipje van vastberadenheid ertussen. Als Reveille dichterbij komt probeert het (vrouwelijk) stipje weg te duiken.
Hij stuurt haar mentale message: *"Houd moed, we weten dat jullie hier zijn."*
Arsène maakt 4 potions waardoor we door draken niet worden gespot
Kasteel gaat ervandoor.
Helaas zijn we nog niet klaar om de Perfect Being te bevrijden, de flying potions komen te laat.
We zien kasteel langskomen, helaas krijgt Arsène er geen spell doorheen.
Kasteel weg richting Halfweg.
Ongeveer snelheid waterschip.
We besluiten nu naar Garumphh te gaan.
We leggen de Santa Anna neer voor Anabaptista, met instructies om het af te vullen met vaten poeder en steentjes
We zoeken een ingang naar de trappen in de Sterrenbergen.
De meesten blijven wachten in Kernak Dûm, ik met Reveille naar de haven.
Geen andere ingang te vinden, wachters laten ons er niet langs.
Terug. Arsène besluit naar Garumphh te teleporten en daar met de Santa Anna ons dan op te halen. Dat is de snelste manier van reizen van grote afstanden.
We zijn dus uiteindelijk vrij snel bij Garumphh aangekomen.
Hij was verontrust door het feit dat we nu al alle stenen hebben.
Hij dacht dat de 500 jaar wellicht vervroegd was zonder dat hij het wist.
De stenen kunnen dus niet zomaar opgeborgen. Het is meer van belang snel de pb te bemachtigen
Hij geeft een lijstje met trappen:
–open stairs Terra Draconica
–open stairs Dargothië
–open stairs Marabië bij de Medji
–open stairs bij de gevangenis van de übertroll
–open stairs in de Kreuzberg
–open stairs bij het eiland van de Kraken
–open stairs in de oude hoofdstad van de Arcanum
(open stairs in de moerassen bij Caralla)
–open stairs waar de dragon-wars zijn gevochten (Westelijk continent)

–open stairs op het plein bij de gele mannen
–open stairs onder de Oeroegbergen (nieuwe trap)
–open stairs in Lektar (centrum van de wereld)
–open stairs misschien in Labyrint
–open stairs af en toe (volle maan) op Arangese
–en wellicht een nieuwe uncompatible soort trappen
bij waar de Arcanum nu zijn.
Met teleport en Santa Anna naar Halfweg
Op tijd daar. Eerst last om gehoord te worden.
Heer Jericho luistert ook maar half.
Ondertussen Reveille langs de gipsy in Fjeldheim.
Ze heeft gezien dat dingen inderdaad niet kloppen in de sterren, maar kan niets zeggen over de nieuwe tijd.
Hij stuurt bericht dat tijd vervroegd is aan
Barero del Sonido, de Order of True Loyalty, en de Order of the Holy Lance: *"wereld vergaat eerder!"*
Daarna vertrekt hij naar Halfweg.
Hij verdwaalt op zee en moet rusten op rotspunt, en verliest vertrouwen.
Als we het kasteel in de verte zien opdoemen is Reveille nog niet terug, heeft Arsène hem wel gezien op de rotspunt, maar we weten niet waar en hoe ernstig.
Ondertussen heb ik ook de Giants gewaarschuwd. Ik heb de koning de Hoorn terug gegeven.
Ik heb de Giants gevraagd of ze Macteridon kunnen vinden met de vraag of hij informatie of een bouwtekening of zo kan sturen van het wolkenschip.
Ze zouden hun best doen. Ik geloof dat ze hem wel kunnen bereiken, maar ik hoop maar dat het op tijd is. En dat lijkt me sterk. Uiterlijk morgenochtend zal het kasteel al hier zijn.

071208 (28 augustus 772)
Chasing the clouds.

Reveille was er voor de Perfect Being te gaan bevrijden. We konden hem, vooral op grond van meerderheid van stemmen, overtuigen eerst een veilige plek te zoeken voor de stenen. Hij wilde dan toch in elk geval het kasteel gescout hebben. Ik zag geen mogelijkheid dat te doen, maar hij wist in spirit–vorm in het kasteel te komen. Daar was ik alvast nooit opgekomen.

Wat hem vooral opviel was het sterke gevoel van een alomvattende onweerlegbare wil. Reveille gelooft dat hij de Perfect Being heeft gevonden daar. Ineens ging het kasteel ervandoor. Hoewel we nog een aanval deden kon het kasteel ontsnappen, zwaar verwond weliswaar.
We besloten nu naar Garumphh te gaan. Via de havens. Daar weten we in elk geval een trap. Misschien was er ook een andere ingang. Omdat er geen andere ingang te vinden was, en de wachters ons er niet langs lieten, besloten we verder zonder omhaal naar Garumphh te gaan.

Hij was verontrust door het feit dat we nu al alle stenen hebben.
Hij dacht dat de 500 jaar wellicht vervroegd was zonder dat hij het wist.
De stenen konden dus niet zomaar opgeborgen. Het was meer van belang snel de Perfect Being te bemachtigen.
Arsène bracht ons snel naar halfweg. Die fles is wel héél erg handig…
Heer Jericho luisterde ons maar half aan, hij was toen nog niet onder de indruk. Ik heb de Giants gevraagd of ze Macteridon kunnen vinden met de vraag of hij informatie of een bouwtekening of zo kan sturen van het wolkenschip. Ze zouden hun best doen. Ik geloof dat ze hem wel kunnen bereiken, maar ik hoop maar dat het op tijd is.
Ondertussen ging Reveille langs de gipsy in Fjedheim.
Nu we het kasteel in de verte zien opdoemen is Reveille nog niet terug. Arsène heeft hem wel gezien op de rotspunt, waar hij ligt te zonnen.

notes 071222

samenvatting: De Avatars, het luchtkasteel, Mialidiam en het perfect being.
Sjimmie: Halfweg
Arsène: Halfweg, Sultar, Halfweg
Reveille: rotspunt, Halfweg
We hebben eerst goed plan gemaakt:
Generaal en Arsène dringen fort binnen, vinden de Perfect Being en teleporten naar Sultar
Terwijl Bah en Sjimmie de draken afleiden
En Letitia en Berend de voorraden bewaken.
Reveille lijkt te overnachten op de rotspunt
Als alles dan over is, haalt Arsène ons op met de fles en Santa Anna.
Toen kwamen de giants een kaart van het kasteel langsbrengen, gelukkig op tijd.
Die hebben we grondig geïnspecteerd.
Toen de avond viel ging het stormen en ´s nachts vielen de draken aan.
Het was een voorhoedde om voor wat afleiding te zorgen.
Vóór we aankwamen was er al één gewurgd bij de poort van Lord Blood. Gewurgd! Een draak.
En in de tempel van Olvira stond de Avatar van Olvira alvast even een draak te meppen.

Olvira, grote mooie roodharige vrouw die met bliksem gooit, ze krijgt weinig damage van drakenaanvallen.
We konden nog net helpen.
Daarna ging het gevecht boven water verder.
We konden net een draak aan de kant dwingen en hoewel ik nogal door het zuur werd geraakt, wisten we de draak net niet te slachten. Hij ontkwam, zwaar verwond weliswaar.
Hij wist het touw van de harpoon af te breken, zo is me nog nooit overkomen (1–1 op twee rollen, nog mazzel)
We zagen bliksem (wapen van Olvira) boven land en renden erheen om daar te zien dat de avatar van Olvira werd gewurgd met de strop van de Avatar van Lord Blood.
Lord Blood: schaduwvorm die met strop als garotte iedereen wurgt die op de lijst staat. Kan vlug en hoog springen, is lastig te raken vanwege de mistige/schaduwachtige vorm, ook van de garotte
Op de lijst kom je als iemand z´n ziel verkoopt en zo je lot bezegeld.
Ik heb geprobeerd de garotte tegen te houden, maar het lukte me niet.
Bah heeft de avatar van Lord Blood gehakt en is aan de beurt als die avatar zich ooit gaat vervelen of ergeren
Letitia heeft per ongeluk de avatar van Olvira haar hals dodelijk verwond en kreeg een complimenteus knikje van de avatar van Lord Blood voor bewezen diensten.
Het lichaam van de avatar van Olvira verdween.
Daarna was het even rustig. In het hotel ging iedereen maffen, behalve Sjimmie die de wacht hield.
De volgende ochtend direct duidelijk dat wolk stil had gehouden boven zee. Er kwam een vernietigende groene straal uit die op het water voor stoom en rampspoed zorgde.
Met Bah grote spiegel naar de waterkant gesleept en die is door Bah naar de giants gelopen over de bodem van de oceaan.
Het viel niet mee direct en goed onder de straal te komen die bezig was het giantrijk op te blazen.
Eén behulpzame giant werd door de straal gedood.
Maar de terugkaatsing zorgde er wel voor dat er gaten werden gebrand in de wolk erboven.
Ondertussen waren de Generaal en Arsène vertrokken en besloot ik als commotie maar eens de Orb of Will in die straal te gooien.
Er cirkelden zeker twee dozijn draken om de straal heen.
Ik dook langs het punt waar de straal het water raakte, wierp de steen af, en werd direct achtervolgd door een vuurspugende draak. Maar tijdens mijn vlucht was er een verschrikkelijke klap en hield de straal op. De draken zetten niet eens de achtervolging in.
Maar net toen ik bedacht dat ik Bah wel nooit meer zou zien en dat de afleidingsmanoeuvre mislukt was, zag ik dat de Santa Anna al weg was. Missie geslaagd, maar te laat opgestapt…
De generaal en Arsène waren binnengedrongen, makkelijk, hadden de stuurhut gevonden en de gevangenen. Ze hadden de bewakers opgeblazen en van de 32 nonnen waren er 20 halfelf. Ze zagen geen andere mogelijkheid ze allemaal mee te nemen, dan maar met de Santa Anna. Die paste achter niet en de mast brak grotendeels af.
Toch kwam Arsène aan in Sultar, en kreeg de Santa Anna daar ook heen. Met een beetje zoeken hadden ze zo voor elkaar wie de Perfect Being was. Ze lieten een droom naar Bah sturen om ze op te wachten bij de poort van Lord Blood, en bereidden zich voor de volgende dag naar Halfweg te komen.
Ondertussen zag ik de grootste draak van de clouds afspringen en in zee duiken.
Die bleek aan het graven te zijn op zoek naar de steen waar De Stenen van gemaakt zijn.
Uiteindelijk moest hij/zij opgeven. De draak vloog achter het kasteel aan naar het Westen (terug waar het vandaan was gekomen). Marabië lijkt niet op hun pad te liggen.
Wij zaten toen al hoog op het eiland te kijken in de buurt van het kasteel van Jericho Blackhand en vonden die nacht uit dat het ritueel in drie dagen moet worden uitgevoerd.
Ik seinde dat met een bordje door aan Arsène en die nam, behalve de Perfect Being ook Anabaptista mee terug.
Nu kunnen we met 5 personen daar aankomen en het ritueel uitvoeren.
Gelukkig is Reveille (die was de weg kwijtgeraakt en bijna doodgehongerd) ook weer terug.

071222 (30 augustus 772)
De Avatars, het luchtkasteel, Mialidiam en het Perfect Being.

We hebben eerst goed plan gemaakt:
Generaal en Arsène dringen fort binnen, vinden de Perfect Being en teleporten naar Sultar, terwijl Bah en Sjimmie de draken afleiden en Letitia en Berend de voorraden bewaken.
Als alles dan over is, haalt Arsène ons op met de fles en Santa Anna.
De kaart van Macteridon was op tijd en daarop konden we aardig inschatten waar de maagden zich bevonden.

´s Nachts echter viel een voorhoede van de draken vast aan. Toen ik die het hoofd ging bieden bleek er al één te zijn gewurgd. Een ander probeerde Olvira, de schrikaanjagende godin van de bliksem te pakken te krijgen, maar was bij voorbaat al kansloos.
Ik kon nog net door een draak door het zuur worden geraakt, maar we wisten de draak net niet te slachten. Hij ontkwam, zwaar verwond weliswaar. Hij wist het touw van de harpoon te breken, zo is me nog nooit overkomen.

We zagen bliksem (wapen van Olvira) boven land en renden erheen om daar te zien dat Olvira werd gewurgd door Lord Blood.
Bah heeft Lord Blood gehakt en is aan de beurt als die avatar zich ooit gaat vervelen of ergeren.
Letitia heeft Olvira geslacht en kreeg een goedkeurend knikje van Lord Blood voor bewezen diensten. Die staat ook op iemand´s zwarte lijst.
Gelukkig van iemand die te verslaan is.

De volgende ochtend kwam er een vernietigende groene straal uit de wolk die op het water voor stoom en rampspoed zorgde.
Met gevaar voor eigen leven (en dat van Bah) bracht ik een spiegel naar de giants. (of beter gezegd, ging Bah de wolk te lijf met z´n eigen deeg.
Ondertussen waren de Generaal en Arsène vertrokken en besloot ik maar eens de Orb of Will in die straal te gooien.
Er cirkelden zeker twee dozijn draken om de straal heen.
Ik dook langs het punt waar de straal het water raakte, wierp de steen af, en werd direct achtervolgd door een vuurspugende draak. Maar tijdens mijn vlucht was er een verschrikkelijke klap en hield de straal op. De draken zetten niet eens de achtervolging in.

En terwijl ik me naar het rendez–vouspunt begaf, zag ik dat de Santa Anna al weg was. Missie geslaagd, jammer dat ik er nog niet op zat … Ik hield het hoofd koel. Ze moesten weten dat we niet aan boord waren, de volgende dag zou Arsène ons wel komen halen, maar toen we erachter kwamen dat we binnen drie dagen het ritueel moeten hebben voltooid, nam ik mijn maatregelen.

Ondertussen zag ik de grootste draak van de clouds afspringen en in zee duiken.
Die bleek aan het graven te zijn op zoek naar de steen waar De Stenen van gemaakt zijn.
Uiteindelijk vloog de draak achter het kasteel aan naar het Westen (terug waar het vandaan was gekomen).
Marabië lijkt niet op z´n haar pad te liggen.

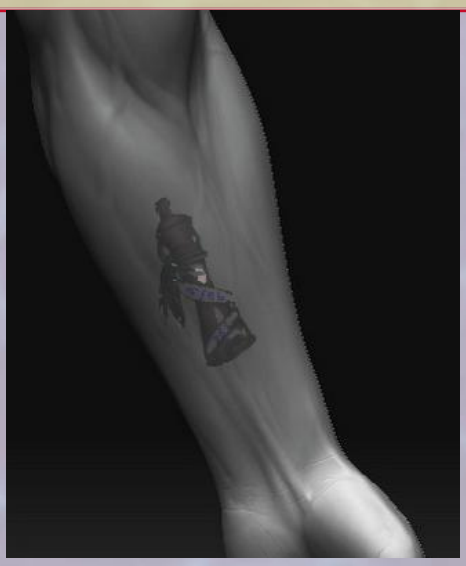
Arsène nam, behalve de Perfect Being, ook Anabaptista mee terug.
Nu kunnen we met 5 personen daar aankomen en het ritueel uitvoeren.
Gelukkig is Reveille (die was de weg kwijtgeraakt en bijna doodgehongerd) ook weer terug.
Wat is er nu eigenlijk zo perfect aan het perfect being? Ik moet nog eens goed kijken…

notes 080105

samenvatting: Het ritueel en het redden van de wereld.
Halfweg
Garumphh
tempel in Marabië
Garumpph
Harold vroeg weg, Robin/Mike laat aanwezig, lastig voor redden wereld.
Plan gemaakt: via Garumpph naar Marabië, eerst vragen hoe ritueel in elkaar zit, dan tempel in en daar wachten op uitvoering.
Reveille ging met perfect being naar de zee, midden in de nacht. Gelukkig Perfectness niet aangetast.
Garumpph: alle Perfect Beings hebben het tot nu toe overleefd, helaas sommigen wel lijp geworden.
Tempel bleek bewaakt door onzichtbare draak, maar Reveille wist blauwe scale los te wippen.
Lawine die de draak had voorbereid lukte niet helemaal, ook door wall of force door Anabaptista
De draak vertrok.
´s Avonds wilde het Perfect Being graag nog eens de zon zien ondergaan in de woestijn. Met Reveille. En met Mij en Arsène een meter of twintig erachter.
Enerzijds wilde ik Mila niet storen bij haar rust en genieten van de wereld zoals we hem kenden, anderzijds wilde ik ook graag wel een Perfect Being overhouden.
Berend *"verleidde"* Letitia (liet zich dronken voeren door Letitia met mijn rum) nadat ze had uitgevonden dat rond noon het ritueel moest worden uitgevoerd.
Ritueel gestart.
Sjimmie bij Water
Letitia en Arsène bij Aarde
Reveille bij Air
Cortez bij Vuur
Mila in het midden
Berend zo ver mogelijk tegen een muur
Garumphh en Anabaptista in de reserve.
Doel: Bij iedere sokkel kwam een wezen van dat element, het wezen moest daar enige tijd worden opgehouden. Het mocht niet worden gedood.
Daarna zou de energie in het Perfect Being stromen en zou ze een soort wapen worden.
Ik werd behoorlijk geraakt (niet eens twee maar 3! enen achtereen op tohit!).
Maar al met al kon mijn tegenstander geen vuist maken.
Het ging wel slecht met het Perfect Being en daarna

met Letitia die haar probeerde te helpen.
Reveille stond het Perfect Being bij en deed dat erg goed.
Na een tijd stroomden de creatures als het ware naar het Perfect Being toe. Dat deed behoorlijk pijn.
Het plafond veranderde en de hemel was erdoor te zien.
Uiteindelijk schoot er een straal uit het Perfect Being en stortte ze neer. Het plafond is weer gesloten en alle magie was werkeloos in de ruimte voor enige tijd.
We dronken wat op een succesvolle afloop en gingen naar de plaats van Garumphh terug. Missie geslaagd. Vakantie.

Giants inlichten
Azburan inlichten
Checken of Troll naar Crowned Hill is.
Checken of Astra della Barbara nog goed gaat
Fjeldheim checken
Met nadruk! Sultar bevrijden
Mila ergens veilig stallen
Arcanum formeel danken
Garumpph in slaap helpen
Hoezo vakantie
Item wat niet moe maakt



080105 (03 september 772)
Het ritueel en het redden van de wereld.

Het redden van de wereld leek een eenvoudige zaak. Pak al je elementen, ga naar de tempel, doe het ritueel en klaar.
In zekere zin was het ook zo eenvoudig. Een misguided dragon die voor de ingang lag en ons wilde doden met een lawine aan puin, werd bevrijd door Reveille.
Toch weet ik niet of ik nu steeds wel zo blij van hem word. De ene keer krijg ik een hartverzakking van hem, bijvoorbeeld als het lijkt of hij het Perfect Being aan het defilen is, de andere keer heb ik tranen in mijn ogen van ontroering als ik zie dat hij het Perfect Being laat delen in de prachten van de zon in de woestijn. Ik weet het niet. Het is goed mogelijk dat we het ritueel een stuk slechter hadden kunnen uitkomen als hij het Perfect Being niet had bijgestaan.
Vreemde dingen ook weer met dat ritueel. Berend heeft Letitia genomen. Ik kan het hem niet kwalijk nemen. Maar wat me wel mateloos irriteert is dat ze hem eerst dronken heeft gevoerd met mijn rum! En dat hij dat heeft toegelaten! Ik had grote zin hem in Marabië achter te laten.

Ik ging al enigszins geërgerd dat ritueel in en hoorde dat we de elementale tegenstanders niet mochten verslaan. Ik dacht nog "*Okee, dat wordt parryen tot ik erbij neerval*". Bleek dat ieder ander als een bezetene de monsters aan het hakken was!
Er is ook iets raars met mijn harpoon. Dit was nu al de tweede keer in een week dat ik zeer gevaarlijk miste. De eerste keer brak het touw, en ontkwam mijn eerste draak die wel goed vast zat, de tweede keer zat ik zelf bijna flink in de knoop. Ik hoop dat dat de spanningen in de wendingen in de geschiedenis waren want zo kan ik niet door met die harpoon. Ik zou hem eens moeten laten onderzoeken op negatieve invloeden, misschien is hij wel behekst geraakt!

Maar goed, het is gelukt. De wereld zal op onze wacht niet ten prooi vallen aan de

verschrikkingen van de zwarte maan.

Ik weet niet waar Reveille het idee van vakantie vandaan heeft. Een heel aantal mensen moet gewaarschuwd worden. Heel Sultar ligt op z´n gat, overgeleverd aan de grillen van een nietsontziende, alles verwoestende draak. Bovendien is er een hele set draken die is overgeleverd aan diezelfde alles verwoestende draak.
Hier moet snel hulp worden geboden. Ik zie nog helemaal geen reden het aircastle niet te laten crashen. Waar was Bah eigenlijk?

notes 080216

samenvatting: Harpoon, bloeco, Bankok, start diepste zee.
Fjeldheim.
Thuiseiland van Amie
Ogrima
Draaikolk Saragossa zee
Ik was even niet geweest.
Ze hadden vanaf 3 september 772 eerst een tijd op Bah gewacht die net een tempel had gekocht op Halfweg.
Daarna waren ze op hun gemak naar Fjedheim gereisd, met tegenwind.
Daar hadden ze onderzoek gedaan naar de schatten in de diepste zee onder de diepste zee.
En iemand gevonden die er was geweest. En een boek gekocht van die persoon. Maar niet gelezen. Dat heb ik gedaan.
Ze waren op weg gegaan om snel veel geld te verdienen voor Reveille. En om stenen te halen voor de giants bij Halfweg, die met die stenen daar kunnen blijven wonen. Er is daar namelijk nog zo´n berg als er was bij Halfweg.
Je kunt in de Saragossa zee geofferd worden door een soort krabmensen. Die leggen je dan op zo´n groot blad dat in de draaikolk wordt afgezonken.
Na uren draaien kun je dan een scheepskerkhof tegenkomen, met hele bakken rijkdommen.
Onderaan schijnt er de stop te zitten, maar daar lekt water doorheen. Je kunt daar blijkbaar ook doorheen en dan kom je onder de diepste zee.

Het schijnt dat je daar gelijk gevangen wordt genomen, in de underdark gedumpt, en voor jaren onder de pannen bent, als je er ooit al uit komt.
Toen waren ze uitgevaren. Na een paar dagen werden ze, behalve geteisterd door héél slecht weer, ook nog door de Kraken. Die beet direct de boeg eraf, en trok de grote mast om. Ze hadden dat wel kunnen weten, maar ja…
Terug gevaren en direct de boot laten repareren. Nu met een grote mast met een groot oog eraan, voor rather big game fishing.
Toen de boot eindelijk klaar was, was het al weer 16 februari 773.
Ik heb me bezig gehouden met het leren van Agricultuur. En ik heb over de hele periode vrij veel gelezen in boeken en geschriften die we al hadden.
De testvaart was goed verlopen.
Omdat ik de laatste tijd last had met mijn harpoen, besloten we naar een sjamaan te gaan die hem spiritueel kon reinigen. Bankok, mijn (ex)–schoonvader leek me de beste keuze.
We waren nog geen dag onderweg of ik vond uit dat we de tegenwind te danken hadden aan Letitia.
En hoewel ze maar bleef herhalen dat ze sorry had gezegd tegen Olvira, scheen het mij niet voldoende toe. Olvira is meer van oog om oog en zo.
Sorry weegt nauwelijks op tegen deicide. We gaven haar de keus tussen het zelf te regelen, en het door ons te laten regelen.
Ze droop af naar de tempel van Olvira waar ze zonder er bij na te denken een eed zwoer Lord Blood te zullen vermoorden. Volgens mij is ze van de regen in de drup terecht gekomen. Hier kan ze nog generaties lang last van houden! Oh nee, ze deed aan reïncarnatie. Nou, dan kun je ook je lol op, komende eeuwen. Je zult vooral ook lekker veel medestanders vinden…
Ikzelf echter besloot, omdat Olvira toch de draken op Halfweg behoorlijk in de problemen had gebracht en ze daarmee de wereld mede heeft gered van de ondergang, een flinke som te doneren.
Hoe het ook zei, geen last meer van het weer gehad.
Eiland bereikt. Tot mijn schrik was er een grote machine verrezen waarmee bloedkoraal werd gemined. De locals waren geronseld. De hutten vervangen door restaurants, boetiekjes en bordelen.
Het enige wat nog een beetje hetzelfde was, was de hoeveelheid palmbomen. Mijn schoonvader woonde ergens in de binnenlanden, met de tijger.
Ik erheen. Hij zei dat niet harpoen uit ballans is, maar ik. Als ik weer eens wat zou vangen op de daarvoor gebruikelijke manier kwam het wellicht weer in orde. Ik ben inderdaad weinig spiritueel bezig geweest afgelopen 2 jaar. Hij klaagde ook nog over de mensen die mee zijn gegaan met de miners en nu alleen nog maar kunnen denken aan geld of bloedkoraal. Ik zei hem dat ik niet goed wist hoe en of ik zou helpen daar iets aan te doen.
Ik dus in een bootje vissen met mijn harpoen. Tegen de tijd dat ik een schim zag die de moeite waard is, gooide ik wederom een 1 en is de harpoen nu daadwerkelijk aanzienlijk gedevalueerd. (Nu –1 tohit en todam +0 tegen draken). Ik ben in zekere zin voorlopig klaar met deze harpoen. Niets aan te doen. Maar in elk geval een duidelijk antwoord. Ik heb ook mijn speer nog… Ik spietste bijna Bah, die me heimelijk probeerde te helpen.
Ik besloot direct door te stoten en stapte op de opzichter van de installatie af. Hij riep hulp, maar hij ging al snel onderuit. De hulp was lokaal, en ik praatte op hen in, om toch deze figuren hier niet zomaar hun gang te laten gaan. Dat lukte uiteindelijk. Ze besloten dat de vooruitgang hen niet alleen goeds heeft opgeleverd. Ik bood aan de werken te slopen, zodat ze daarvoor later geen boete hoeven

te doen. Ik sloopte alles en nam de papieren mee.
Letitia en Arsène hadden zich op het eiland lekker laten verwennen door beide een man of acht. Helaas voor hen was de pret voorbij, toen ze ook de hotels (huhhuh hotels…) besloten te sluiten.
Ik voelde de laatste tijd wat meer afstand tot mijn wortels, mijn voorvaderen, mijn spiritualiteit.
Het was schokkend te zien dat mijn wortels ook afstand aan het nemen waren van hun roots, hun voorvaderen, hun spiritualiteit. Wat je dan mist zie ik zuiver terug in het verlies van een goede harpoen. Ik hoop dat ik de mensen heb kunnen laten zien dat ze nooit hun identiteit, hun roots, hun voorvaderen en verhalen overboord moeten gooien. Want dan kunnen ze nog wel eens iets belangrijkers kwijtraken dan hun jachtwapen.
(Dat was al bezig, hun kinderen aan de bloedkoraal, belangrijke beslissingen draaien om geld, niet om nut of algemeen belang, buitenstaanders buiten de bevolking uit.)
Wijzelf voeren even later door naar Ogrima. Daar was ook een filiaal van Bloeko inc. De filiaalhouder was wel erg onder de indruk, maar niet zo van mijn bewering dat degene die het heeft gesloopt laten nog eens langs zal komen om de zaken nog eens te inspecteren. Hij stuurde direct een schip weg.
Hij zal ook wel rapporteren aan Toronto. Daar zit het hoofdkantoor.
Ondertussen hebben we eindelijk definitief besloten naar de Saragossa Zee te gaan varen. We zijn nu een beetje op de grens van de draaikolk, en beraden ons wat nu te doen, en hoe zo lang onder water we kunnen blijven.

080216 (0804 maart 773)
Harpoon, Bloeco, Bankok, start diepste zee.

Omdat ik de laatste tijd last had met mijn harpoen, besloten we naar een sjamaan te gaan die hem spiritueel kon reinigen. Bankok, mijn (ex)–schoonvader leek me de beste keuze.
De testvaart met de gerepareerde Llanfair liep goed.
Maar we waren nog geen dag onderweg of ik vond uit dat we de tegenwind te danken hadden aan Letitia. Ze maar bleef herhalen dat ze sorry had gezegd tegen Olvira. Maar "sorry" weegt natuurlijk nauwelijks op tegen deicide. We gaven haar de keus tussen het zelf te regelen, en het door ons te laten regelen. Ze hield de eer aan zichzelf en liet zich in de tempel van Olvira een eed aanpraten Lord Blood te zullen vermoorden. Waarom dat? Waarom dan al die moeite? Daar zit ze nog wel enige levens aan vast…
Maar goed, geen last meer van het weer gehad.

Tot mijn schrik was er een grote machine verrezen waarmee bloedkoraal werd gemined. De locals waren geronseld. De hutten waren vervangen door restaurants, boetiekjes en bordelen. Het enige wat nog een beetje hetzelfde was, was de hoeveelheid palmbomen. Mijn schoonvader woonde ergens in de binnenlanden, met de tijger.
Hij zei dat niet harpoen uit ballans was, maar ik. Ik ben inderdaad weinig spiritueel bezig geweest afgelopen 2 jaar. Ik ging dus in een bootje vissen met mijn harpoen. In die wateren heb ik vaker gevist. Het was altijd tegen mythische tegenstanders. Ik probeerde me zo goed mogelijk in te leven in hoe dat toen ging. Hoe vanzelfsprekend het was dat ik zeemonsters te lijf ging die mijn stam of familie bedreigden. Hoe ik met slechts mijn gewiekstheid en souplesse en een rotsvast vertrouwen in het verleden de monsters te lijf ging. Ik meende klaar te zijn voor een goede stoot.
Ik miste finaal.
Ik ben rond de omslag van het redden van de wereld mijn roots, mijn voorvaders, mijn spiritualiteit ontgroeid. Wat mij eigen was is mij nu vreemd. Wat mij toen vreemd leek, nu eigen. Ik ben mijn verleden kwijt, net als de kracht in mijn harpoon. Lange tijd, langer dan ooit hiervoor ben ik niet anders dan bezig geweest met wat er komen zou. Geen moment heb ik over mijn schouder gekeken of alles achter me nog wel goed ging. Ik ben het verleerd.

Terwijl ik dat ineens doorzag, bezag ik de eilandbewoners nog eens goed. Ook zij zijn snel hun roots kwijtgeraakt en hebben er een korte, vieze, kansloze toekomst voor in de plaats gekregen. Het was meteen duidelijk dat er hier iets moest gebeuren.

Ik praatte op de locals in, om in te laten zien dat de vooruitgang hen niet alleen goeds heeft opgeleverd. Ik bood aan de werken te slopen, zodat ze daarvoor later geen boete hoeven te doen. Ik sloopte alles en nam de papieren mee.
Ik hoop dat ik de mensen heb kunnen laten zien dat ze nooit hun identiteit, hun roots, hun voorvaderen en verhalen overboord moeten gooien. Want dan kunnen ze nog wel eens iets belangrijkers kwijtraken dan hun

jachtwapen.

Ondertussen hebben we eindelijk definitief besloten naar de Saragossa Zee te varen. We zijn nu een beetje op de grens van de draaikolk, en beraden ons wat nu te doen, en hoe zo lang onder water we kunnen blijven. Pas als ik tijd neem om echt te gaan jagen, zal ik de harpoon van de muur pakken en ter hand nemen.

notes 080301

samenvatting: stenen gevonden, terug naar Giants, Llanfair aangerand.
onderwater berg bij draaikolk
Halfweg
We willen stenen meenemen voor de giants bij Halfweg
top berg ca 10 m onder wateroppervlak
lang touw laten zakken voor Bah, vragen aan giants of het mag
Bah ziet berg deels ingestort, steenlawine)
Aan lang touw naar beneden
Beneden vlak (ca 120 m) en daar soort eenvoudige troon
Reveille heeft droom dat Garumphh hem voor het volgende ritueel als verantwoordelijke aanwijst.
Wij ook naar beneden.
Ik Waterbreathing van Arsène
Er loopt na het touw een trap naar beneden.
Ergens staat aan de ingang van een mine een standbeeld van een giant
Vraagt wellicht password
Reveille vindt in de grond een fles met een boodschap
De trap loopt ook verder naar beneden, wij lopen verder naar beneden
Er zijn giants beneden
Arsène kan met ze praten en ik kan dat ook met één giant via signalling sea
Uitgelegd dat we voor achterblijvers Halfweg stenen willen
Dat mag. We krijgen password standbeeld
We gaan mine in
In een gang vind ik een paar visjes en een spleet.
De steen die ik uit die spleet sla bevat een groot stuk goud en de spleet nog veel meer visjes
Maar de steen die we zoeken is niet te vinden.
Reveille ontfermt zich over het goud
We gaan na enige tijd terug een schacht in om in een kamer met een oven te komen.
In de kamer en de oven zijn véél van die visjes.
Reveille legt z´n goud in de oven om het eraf te smelten, maar we worden direct aangevallen door de visjes.
Direct cast Arsène een dispel magic zodat de waterbreathing bijna direct ophoud.
Gelukkig krijg ik toch gewoon de stenen (zo´n beetje broodformaat) uit de oven in m´n zak.
Wij weg en buiten de mine snel naar boven met de waterwalk van Bah.
De Llanfair blijkt aangevallen door de bidsprinkhaanmannen.
Ze zijn eigenhandig door Sjors verslagen.
Hij houdt er een mooi bladvormig zwaard aan over.
We varen richting Halfweg, Sjors wil zwaard niet aan Reveille verruilen.
Later toch, met ring (bloodkoraal) erbij.
In de fles zit een brief van éne Herman Guarez uit 634. Hij zit gevangen en weet van grote schatten.
We komen voorspoedig in halfweg aan.
Giant nemen stenen in ontvangst en proberen ze te planten.
Ik laat een tattoo zetten van de orb en de straal
Letitia gaat ´s nachts op een laddertje een kerf zetten in de strop van de tempel van Lord Blood (poort).
Ze overleeft dat en hoort dat hij haar aanraadt niet op de boot te gaan slapen want hij heeft alles al geregeld.
Hele schip in de hens. Zeilen weg, rigging weg, fokkemast beschadigd (schade 250 gp)
Wie dat heeft gedaan onduidelijk, maar omdat Letitia Lord Blood erover heeft horen spreken, tempel flink uitgescholden.
De reparatie zal een week vergen.
Was het iemand van de Llanfair? Wil iemand ons een week ophouden?

080301 (4 april 773)
stenen gevonden, terug naar Giants, Lanfair aangerand.

Het was even zoeken, maar de Giants waren bereid ons de toegang tot de mines te verschaffen zodat we de stenen konden gaan zoeken. Het was niet eenvoudig met de giants te communiceren, maar gelukkig was er één die signalling sea had. In de mines bleken we niet de enigen. Het hele stelsel was vergeven van de kleine visjes die ons ernstig hinderden in onze queste. Gelukkig konden we een aantal behoorlijke stukken meenemen. Hoewel Arsène boven nog beweerde dat ze nu toch even moest opletten dat ze haar eigen spreuken niet zou uitzetten, zag het er toch nog even naar uit dat ze ondoordacht te werk was gegaan. Gelukkig kon ze haar spreuk voldoende onder controle houden.

Toen dus terug naar Halfweg.
Bah bracht de stenen naar de daar nog aanwezige giants. Ik begrijp dat ze verbaasd waren dat we die queste voor ze hadden gedaan, maar ze zijn door de acties van Mialidiam ernstig in de problemen geweest. Een aardigheidje is wel het minste wat we voor ze konden doen.

Tot zover dus goed.
Maar toen ineens liep alles uit de hand. Letitia ging ´s nachts op een laddertje een kerf zetten in de strop van de tempel (poort van Lord Blood). Het is mij tot op de dag van vandaag (het was gisteren) onduidelijk waarom ze zo iets stoms zou willen doen, maar ze overleefde het. Hij sprak haar zelf aan. Ze hoorde dat hij haar aanraadde niet op de boot te gaan slapen want hij had alles al geregeld. Ik zou denken dat er dan wel een belletje zou moeten gaan rinkelen en dat ze dan dus groot alarm zou slaan.

Maar nee hoor. Dus door haar schuld het hele schip in de hens. Zeilen weg, rigging weg, fokkemast beschadigd en het scheelde weinig of het hele schip was er niet eens meer geweest.

Ik was woest. Maar nog niet half zo geschokt als Sjors! Ik zal hem exact op de hoogte brengen van alles wat ik erover weet. Zelf ben ik eerst eens naar de poort gegaan om eens behoorlijk mijn beklag te doen. De reparatie van de zeilen alleen al zal een week vergen. Laat ik er niet achter komen wie dat heeft gedaan, of verraden want de straffen zullen buitensporig zijn.
Was het iemand van de Llanfair? Wil iemand ons een week ophouden?
Hier is het laatste woord nog niet over gezegd.

notes 080315

samenvatting: Letitia gered, Lord Blood verslagen.
Halfweg
Op Llanfair 15 man bemanning
Eén wachter is beschoten
Iemand heeft gaten in de hull geboord.
Ik houd crew goed in de gaten. Bah en Reveille gaan vragen stellen in tempel van Thrynn. Arsène studeert. Letitia houdt zich verborgen.
´s Avonds met Mila en Reveille naar een havenkroeg.
Er is iemand die me probeert te beledigen door me een lafaard te noemen. Hij heet Crazy Ted (voorheen Dancing Ted). Hij woont ergens in een huisje bij het bos. Ik laat hem ontkomen.
Mila volgt hem toch en Reveille haar weer. Ted verdwijnt.
Volgende dag naar tempel Thrynn. Priester in trance. Lord Blood is involved. Als we erachter komen wie het target is, zullen we ook snappen wie de opdrachtgever is.
Mij gaat licht op. Lord Blood mist vast z´n target niet. Anderzijds lijkt Sjors op de Llanfair veilig. Misschien wel veiliger dan Lord Blood zich had voorgesteld.
Ik onderwerp Sjors aan een stevig verhoor. Hij geeft toe iets te hebben gehoord van iemand bij een kooi, maar is bang dat de voorspelling niet meer zal uitkomen als hij het verteld. Hij denkt vijanden te hebben onder pooiers in Fjedheim, pooiers in Einzel en pooiers in Caralla wegens wanbetaling. Ik leg hem uit dat hij niet de man is om zulke vijanden te hebben, en dat hij het moet gaan regelen. Hij zegt toe dat te zullen doen. Dat zal hem zeker 1000gp gaan kosten.
We besluiten toch om Crazy Ted ook een bezoek te brengen.
Hij is niet thuis, maar de buurvrouw die hem ook wel Theodor noemt weet dat hij wel eens met vrienden zit, bij Rooie Harry. Arsène wacht Ted op in z´n eigen huis, onzichtbaar.
Er zijn 3 mensen in het huis van Rooie Harry. Ze ontwijken vragen en slechts met de grootste moeite krijgen we te horen dat ze de brand hebben gevolgd uit een kroeg Het Torentje geheten met een man die *"de barman"* heet. Ze wisten van de brand, net als een hoop meer mensen. Eén van de dingen die ze nog zeggen nadat ze door Reveille zijn gedrogeerd is *"Eindelijk wordt Sjimmie aangepakt"*.
Ze kregen een lachkick bij de gedachte dat de moordenaars waarschijnlijk faliekant hun doel gemist hadden (ik zat in het hotel, niet op het schip). Ted was net nog bij hen geweest.

Wij naar barman. Hij kon eventueel wel ontmoeting regelen als we ongewapend ergens heen zouden komen, om te bespreken wie de opdrachtgever was. Er was ook hier behoorlijk veel spraakverwarring over wie de uitvoer had gedaan, en wie de opdrachtgever was.
Ondertussen was Ted thuis gekomen, had Arsène niet gezien, was onder het bed een geheime gang in gegaan en gevolgd (boven de grond) met een locate object van Arsène. Hij was komen stil te staan in een ruimte onder een kruispunt, maar wel aardig diep.
Arsène scryed hem met de Generaal. Ze zien een schuiltempel met een omgekeerd kruis en een tweetal gehangenen, en een onzichtbaar figuur die eigen blood aan het tappen is op een altaar aldaar.
Letitia nog nergens te vinden, met z´n allen erheen. Gang door, tot aan verlaging met Jelly. Lastige tegenstander, maar gelukkig Glazen speer.
Bah en de generaal door het zuur, Arsène en ik door dimension door.
Ik vis nog amulet uit de prut.
Na dimension door eerst ronde gestunned. Dus direct bijna in wurging door Ted. Hij mistte toch.
Arsène een dispel magic en Ted zichtbaar.
Generaal en Bah breken door de deur van de tempel en direct komt ook de Avatar van Lord Blood uit het lichaam van één van de gehangenen. De andere gehangene blijkt Letitia te zijn.
Lord Blood heeft direct een garotte om de nek van Arsène zitten. Ik krijg hem niet los. Arsène krijgt hem niet los. Bah raakt Lord Blood met z´n tomahawk, maar Lord Blood verdwijnt niet naar z´n plane. Maar de Generaal banished hem met een spreuk van Fiaria. Ted is in deze overmacht kansloos. Letitia komt een beetje bij, ze heeft al een fireball over zich heen gehad, ik kan haar vrijwel niet tillen, maar we halen haar eraf.
De tempel wordt opgeblazen.
We houden over:
–cloak of evasion
–leather dat stats heeft van splint
–2 mooie daggers die evil zijn, +2 en die con kunnen drainen
–een cutless die altijd poisoned blijft
–een boek "pijn is fijn"
–een book "injustice of forgotten gods".
–een hoge positie op de lijst van Lord Blood met dank aan Letitia.

080315 (08037 april 773)
Letitia gered, Lord Blood verslagen.

Dat is me ook weer wat moois!
Volgens een priester van Thrynn was Lord Blood betrokken. Als we erachter zouden komen wie het target was, zouden we ook snappen wie de opdrachtgever was.
Het is me eigenlijk in al die jaren nooit duidelijk geworden waarom je, als je gewone, duidelijke vragen hebt aan een medium, altijd wordt opgezadeld niet met een antwoord maar een vraag. En dat niemand daarvan op lijkt te kijken.

Overigens leek mij de vraag goed op te lossen. (Dat hoort trouwens ook bij dat soort antwoorden.) Lord Blood mist vast z´n target niet (hoe waar is dat gebleken). Anderzijds lijkt Sjors op de Llanfair altijd veilig geweest. Misschien wel veiliger dan Lord Blood zich had voorgesteld. Conclusie: Sjors heeft de toorn van Lord Blood over zich afgeroepen gekregen. Het moeten die pooiers in Fjedheim, Einzel en Caralla zijn geweest wegens wanbetaling.

We besloten om Crazy Ted een bezoek te brengen omdat hij me de avond ervoor nogal had proberen te beledigen. Gelukkig sta ik daar boven en kom ik, als zoiets mij tegenwoordig in de kroeg overkomt, de volgende dag een beetje op tijd even gezellig langs met 3–4 tot de tanden toe gewapende vrienden. Om even te praten. Kopje koffie erbij.

Hij was even niet thuis en we besloten z´n buren maar eens te vragen waar hij was. Al snel waren we op een pad. Ik weet niet wat voor soort pad. Maar in elk geval niet Het pad van de tijger of de kaketoe. Meer het pad van de vleermuis. Alle kanten op.

Tegen de tijd dat we Arsène weer tegenkwamen, bleek ze een schuiltemple te hebben gevonden met een omgekeerd kruis, een tweetal gehangenen en een onzichtbaar figuur die eigen bloed aan het tappen was op een altaar aldaar.
Iedereen behalve Letitia die zich blijkbaar –en terecht– schuil hield, ging mee naar dat altaar. Onderweg viste ik nog een amulet uit de prut van een jelly/cube–achtig beest.

We stonden snel in de tempel. Helaas was ik niet gewaarschuwd dat ik ietwat gedesoriënteerd eruit zou komen want ik werd vrijwel direct gewurgd door een onzichtbare tegenstander. Gelukkig raakte zijn garotte vooral mijn masker.

Tegen de tijd dat ik weer om me heen kon kijken zag ik dat één van de gehangenen Letitia was. In elk geval tot mijn verbazing. En had Lord Blood zelf direct een garotte om de nek van Arsène zitten. Maar de Generaal banishte hem met een spreuk van Fiaria. Ted was in deze overmacht kansloos.

En zo is het gekomen dat we door Letitia nu allemaal lekker hoog op de lijst staan van de god of assasins.
Hij zal wel verbaasd zijn dat z´n lijst zo lang is, en vooral is gebleven.
Er is maar één lichtpuntje. Als hij de Llanfair liet zinken om Letitia aan land te houden, is hij hier op het eiland wellicht het sterkst. Elders zijn we vast en zeker in het voordeel als ogen aan alle kanten van onze hoofden hebben die onzichtbare tegenstanders helder laten oplichten als een kerstboom. Ik ga niet wachten tot ik ook zo in z´n garotte hang. Maar verder heb ik het hier wel gezien.

notes 080329

samenvatting: Armorer bevrijd, assassin gevangen.
Halfweg
Bijna in Fjeldheim
Na avontuurtje met Lord Blood maar eens een armorer gezocht.
En een de armorer gevonden
Hij wil mee naar Salmanië
De volgende dag meldt hij toch af per briefje
Hij (Guiaseppo de Armorer) is verdwenen, z´n zaak wordt leeggehaald.
Eén van die gasten van Rode Henk is betrokken (Benito, niet Adolf).
De armor neem ik mee naar het Hotel.
Die wordt in een kluis gestopt.
Ondertussen is wel duidelijk dat Letitia dezelfe soort verwondingen heeft als de legendarische Lord Blood, van toe hij voor staf door de goden aan een afgrond werd gehangen en lekgestoken. Wat hij daarmee (speciaal ritueel?) wil bereiken weet ik niet.
Bij Rode Henk langs. Hij verteld van pakhuis in de haven.
Luik in vloer, getrapped, hulpje havenmeester heeft de sleutel.
Naar hulpje havenmeester toe. Hij (Arie Jr) opent het luik en verwijderd de vallen.
In een smokkelruimte vinden we Guiaseppo en die nemen we mee naar het hotel.
Ondertussen in het schip een gevaarlijke ninja gevangen in het ruim.
Hij is assassin. We vangen hem helemaal, binden hem vast en nadat hij is losgekomen, zetten we hem op een eiland af.
Guiaseppo wil eigenlijk naar Marabië.
De monsters waar we in de diepste zee onder de diepste zee in aanmerking zullen komen zijn Aboleth.
Ninja had bij zich:
–een pak of the ninja
–een short sword met gif
–riem strength, waterbreath, enz.
–paar potions

080329 (08015 mei 773)
Armorer bevrijd, assassin gevangen.

Na avontuurtje met Lord Blood maar eens een armorer gezocht. Het wordt tijd maatregelen te nemen tegen garottes.
We hebben een de armorer gevonden die we vonden wilde eigenlijk direct mee naar Salmanië.
De volgende dag meldde hij toch af per briefje. Dat was wel een beetje raar. We besloten eens polshoogte te gaan nemen.
Hij (Guiaseppo) was verdwenen en z´n zaak werd leeggehaald. Slechts een heel klein beetje speurwerk leerde op dat ik één van die gasten kon identificeren als een vriend van Rode Henk. Weer Rode Henk. Ik besloot de armor veilig te stellen. In de kluis van het motel.

Ondertussen was wel duidelijk dat Letitia dezelfde soort verwondingen had als de legendarische Lord Blood, van toe hij voor staf door de goden aan een afgrond werd gehangen en lek gestoken. Wat ze daarmee wilden bereiken weet ik niet.
We besloten koffie te gaan drinken bij Rode Henk. Hij vertelde van een pakhuis in de haven. Het hulpje van de havenmeester wist er meer van. Wij nodigden hem uit met ons mee te lopen.
In een smokkelruimte vonden we Guiaseppo en die namen we mee naar het hotel.
Ondertussen was in het schip een gevaarlijke ninja gevangen in het ruim.
Hij was assasin. We vingen hem helemaal, bonden hem vast en nadat hij was losgekomen, zetten we hem op een eiland af. Zo hoort dat met dieven en moordenaars.
We zijn bijna in Fjedheim.

notes 080510

samenvatting: kasteel van Mialidiam ontwapend.
Fjeldheim
Stairs tempel van Azburan
Lektar
Fjedheim
Vorige keren waar ik niet bij was:
White robes zijn aan het vissen op zeer bijzondere vis.
Party heeft geheime opdracht gedaan. Ze hebben de gem opgehaald die ik al eens had ingeleverd bij princes Elegantia. Blijkbaar had ze hem toch weer in het zelfde huisje terugverstopt…
Ze zijn zo verstandig geweest niet in het kistje te kijken.
Daarna is er ingebroken bij de white robes. De dief was niet humaan en bleek op de één of andere manier met Mialidiam in verbinding te staan. Hij versprak zich (of zo) over het labyrint.
Met die steen in de bijbehorende tiara kun je je gedachten direct omzetten in magie. Dat is een nooit afgemaakt artefact van de handen van de clan Nonactus.
De edelsteen is niet te vernietigen. We hebben besloten hem dan maar op de trap achter de Secretaris te gooien. Daar ligt hij het meest uit de weg. Met moeite kreeg Arsène het kristal mee. Ik gaf haar m´n dagger te leen.
Ondertussen gokten we ook dat Mialidiam wellicht de tiara al had.
We gingen dus naar de Secretaris van de Throne van de Wereld. Helaas hadden we de Lord of Death niet meer, dus besloten we naar Lektar te gaan om een weg door het labyrint te zoeken.
Eerst naar de trap bij de temple van Azburan dus, en van daar naar de trap in het Centrum van de Wereld.
We lieten de schapen bij de Mila achter, met de Yrrtak.
In de kelder was een hele zooi mensen verzameld. Misschien wel 40. De wolk van Mialidiam hing boven de stad.
Arsène bracht de mensen via de trap terug (eerst vrouwen en kinderen) terwijl wij gingen kijken of we het kasteel in konden komen. Arséne had niet genoeg spreuken om nogmaals heen en weer te gaan, dus ze moest zeker tot morgen wachten met het ophalen van de rest.
We vonden grip met de klimtools van de Generaal maar we werden allen aangevallen door een aantal pretendenten die daar in de kamer van het wapen bezig waren. Hoewel we die konden verslaan, ging het wapen af. Het hing recht boven het gat. Omdat het kristal voortijdig door mij was verstoord was de schade nog beperkt.
Ik kon het grote kristal niet uit z´n baan slaan, kreeg op de één of andere manier een hele charge groen heet licht in m´n speer en kon niet anders dan de steen te vangen in de kroon. Dat lukte, en daarmee heb ik het wapen voor de tweede keer uitgeschakeld.
We moesten vluchten. Het huis waar de kelder was, is ingestort door boze draken, en wie was achtergebleven is nu dood.
Arsène was daarachter en kwam naar ons geteleport. De Airspear was bijna te heet om aan te raken.
We besloten niet via de trap we te gaan, maar met de Santa Anna.
Het summonen daarvan leverde echter vooral een verbaasde zeerovercrew op, die daarna direct werd geslacht door een stal draken. Hoewel we het schip met man en macht verdedigden, konden we niet echt wegkomen. Gelukkig kon Arsène terug teleporten naar Fjedheim en daar het schip summonen. Het schip is weer nodig aan reparatie toe maar het summonen heeft geen verdere damage opgeleverd.

080510 (08030 juni 773)
Kasteel Mialidiam ontwapend.

Omdat ik vond dat Mialidiam het te gortig aan het maken was met die tiara waar ze ook al de steen bijna bij te pakken had, besloten we bij haar op de koffie te gaan.
We besloten haar te gaan zoeken in de buurt van het labyrint waar ze nog steeds mee bezig is. Omdat we dan waarschijnlijk toch redelijk in de buurt van de Secretaris van de Throne of the World zouden komen boden we aan om dat direct de gevaarlijke gem veilig te stellen. Helaas is de Lord of Death door de dwerg verdonkeremaand en effectief niet meer beschikbaar. We gingen via de trap bij de temple van Azburan naar de trap in Lektar.
We lieten de schapen bij de Mila achter in de stal, compleet met kribbe en schapen dus, en een Yrrtak.

In Lektar ging het lekker vlot. We vonden zonder al te veel moeite de wolk van Mialidiam. Eerst ging Arsène nog even wat vrouwen en kinderen naar de stal brengen. Ondertussen gingen wij kijken of we het kasteel konden saboteren. Terwijl Arsène thee zat te leuten met Mila en de vrouwen en kinders werden wij aangevallen door een aantal pretendenten die daar in de kamer van het wapen bezig waren.

Ze dachten ons te kunnen afschrikken door het wapen af te laten gaan maar daarvoor hadden ze wel wat vroeger mogen opstaan. Ik heb het wapen al eerder verslagen, nu werd het tijd het wapen maar eens te vernietigen.
Gelukkig wist ik ook nog een grote hoeveelheid energie in mijn speer op te slaan voor later gebruik. Al weet ik nog niet wie ik er hoe mee zal verslaan… Zo was het wel weer mooi geweest en ik nam de steen die de energie focuste mee in mijn kroon.

Missie volbracht zou ik zeggen. Wegwezen dus. En toen weer zo´n laffe streek van Mialidiam. Het huis waar de trap in staat werd met de grond gelijk gemaakt. En er zaten nog allemaal mensen in!
Dat zal ik niet licht vergeten.

Toen Arsène weer terug was, besloten we niet via de trap we te gaan, maar met de Santa Anna.
Ik was zeer verbaasd dat er allerlei zeerovers op rondliepen. En een piratenvlag! Op mijn schip!
Ik was echter nog niet half zo verbaasd als de rovers zelf die in rap tempo werden geslacht door een vijftal draken. Hoewel we het schip met man en macht verdedigden, konden we niet echt wegvaren. Gelukkig echter werkte het plan Arsène snel naar Fjedheim te zenden en daar het schip summonen. Het schip is weer nodig aan reparatie toe maar het summonen heeft geen verdere schade opgeleverd.

Helaas is de gem nu nog niet op de throne… Een dagje rust kan even geen kwaad. Morgen brengen we even de steen weg.

notes 080524

samenvatting: Airspear bruikbaar, de ring van Toxopeus.
Fjeldheim
Bij Molina mijn kroon en speer laten onderzoeken. Ik vind het belangrijk dat de kroon het blijft doen voor mezelf, maar wellicht is het belangrijker dat de gem het blijft doen voor de rest van de wereld.
Gevraagd een manier om de speer te kunnen blijven gebruiken. Liefst energie te gebruiken.
Ik hoefde niets te betalen. (Er blijkt, al weet ik dat niet, een fonds (pot) te zijn opgericht voor het redden van de wereld waar Sjimmie niet van mag weten.)
Vrijwel direct ene heer Toxopeus op bezoek. Real estate en kleding. Hij beschuldigde mij ervan een white robe te hebben gestolen. Toch eens onderzocht wat hij wilde. Z'n trouwring terug. Molina wist wel waar die was (gouden kalf in de no–magic–zone).
Wij erheen. Prijs: 800 goud. Echt te veel. Wel kon de heer Bart Simson een gevecht regelen met Bah (dat Bah dan zou moeten verliezen) en waarvoor we, behalve de ring ook nog 300 extra goud zouden krijgen.
De tegenstander was de voormalige bodyguard van Ab. Met de acteer ervaring. Ze heette geloof ik iets van Sonja.
Iedereen was ervan overtuigd dat Bah ging vechten en overal werd al gegokt en waren er posters en uithangborden. Bah kocht zo'n uithangbord. Bij die gelegenheid zag ik een glimps van iemand die een beetje op hem leek bij Bart in de zaak. Toxopeus was ook gerustgesteld en bood ons aan bij hem te komen eten. Maar we hebben wel wat ander te doen en weigerden zijn uitnodiging beleefd resoluut.
Bah regelde een mis/preek over normen en waarden in de kathedraal van Thrynn op de tijd dat het gevecht zou hebben plaats gevonden. Gek genoeg bleek dat hij ook in de ring was gesignaleerd en een onderzoek volgt voor de activiteiten van ene heer Simpon en Toxopeus.
De rigging en de zeilen waren vrijwel verwoest.
We konden niet echt achterhalen wie de rovers waren maar wel dat ze de guards uit Sultar hadden gevangen genomen en vermoord. De armors van die guards lagen nog aan boord. Ze horen bij ene korporaal. In het ruim lag ook nog ongetwijfeld geroofde rigging en zeilen. Die vermaken we nu tot we er mee kunnen varen.
We moesten wat tijd doden en besloten onze tijd wat nuttiger te besteden. Een zoektocht naar items waarmee we onder water kunnen blijven leverde niets op dan een bijbel van de temple van Thrynn met een verhaal over Jonas. Daarop besloten we maar eens te gaan kijken of we niet eindelijk eens zo'n trap hier konden bouwen. Reveille was met mijn bezem alweer naar Mila. Dat duurt steeds veel te lang.
De kosten zo'n 3000 goud konden we niet zosnel even bij elkaar hoesten. 2000 aanbetalen ging nog wel.
Dat hebben we dan ook naar gedaan. Molina vond het maar een matig plan, want hij veronderstelt nog steeds dat we vooral de trappen willen vernietigen.
De trap moet in de buurt, maar niet direct in het centrum van de macht staan. Dat zouden we te gevaarlijk vinden. Als we zelf bijvoordbeeld de specie gaan halen (vloeistof uit een earth–elemental of xorn) kunnen we de prijs gemakkelijk 500 gp drukken.
We hebben terwijl we daarover aan het denken waren ook nog nagedacht over hoe we het snelst bij een trap kunnen komen. Ik dacht altijd dat dat die van Garumphh was, maar in 3/4 dagen kun je bij die nieuwe in de Oeroegbergen zijn:
Vroeg vertrekken met koets naar Berga. Daar kom je eind dag 1 aan. De tweede dag besteden om tot aan de bergen en de deur naar de bridge of dawn te komen. De derde om door de gangen tot aan de pilaar en trap te komen.
Dat scheelt al makkelijk de helft van de tijd, als het niet langer is.
Ik was ook benieuwd iets te vernemen over Azburan. Maar die houdt zich redelijk rustig.
Toen Bah met de boodschap kwam dat de

Order of the Holy Lance z´n diensten aanbood bij wereldreddende zaken, besloten we hen te vragen info in te winnen over Azburan.
Ondertussen was Arsène de hele dag bezig met Molina aan de speer en de kroon.
Ze kwam terug met de speer. Die is nu weer bruikbaar, hoewel nog wel loeiheet en daardoor iets lastiger hanteerbaar. Mocht ik je ermee weten te raken, zal je toch ook een brandwond overhouden.
De kroon is lastiger. Hoewel de gem in een andere dimensie zit, is de kroon aardig warm. Wellicht is de gem nog in de kroon afgegaan. Ik ben benieuwd.
Ze doet ook nog onderzoek naar het maken van een paar magic items. Kurt heeft echten nog niet besloten hoe hij dat zal gaan rulen . We hebben het daar enige tijd over gehad.
Naar we hebben begrepen komt er net een draak landen naast de stad. Vind je het gek dat we een plan nooit afmaken.

080524 (2 juli 773)
Spear bruikbaar, de ring van Toxopeus.

Molina doet eerst mijn kroon en speer. Hij lijkt daar wel enige moeite mee te hebben want hij denkt dat het wapen al heeft gevuurd. De speer heb ik terug. Die is nog steeds lekker warm maar ik kan hem nu wel vasthouden.

Wij ondertussen gingen voor ene heer Toxopeus op bezoek bij de heer Bart Simson. Hij wilde z'n trouwring terug voordat z'n vrouw terug kwam van een kuur.
Op de een of andere manier dacht Bart dat Bah er wel om wilde vechten met de bodyguard actrice van Ab. Belachelijk idee.

Hoewel Bah dus niet voor de ring ging vechten was daar niemand ongelukkig over. Misschien kwam dat omdat ze een dubbelganger van Bah hebben gevonden. Dat zaakje stinkt.

De rigging en de zeilen waren vrijwel verwoest. We konden niet echt achterhalen wie de rovers waren maar wel dat ze de guards uit Sultar hadden gevangen genomen en vermoord. De armors van die guards lagen nog aan boord. Ze horen bij ene korporaal. In het ruim lag ook nog ongetwijfeld geroofde rigging en zeilen. Die vermaken we nu tot we er mee kunnen varen.

We zijn begonnen met het bouwen van een trap. Dure grap zo'n trap. We zitten er al voor zo'n 2000 goud in. Nog 1000 te gaan. We moeten nodig eens gaan werken. Misschien kunnen we een xorn of earth elemental drainen. Dat zou al 500 schelen.

Ik was ook benieuwd iets te vernemen over Azburan. Maar die houdt zich redelijk rustig.
Toen Bah met de boodschap kwam dat de Order of the Holy Lance z´n diensten aanbood bij wereldreddende zaken, besloten we hen te vragen informatie in te winnen over Azburan.

Er landt juist een draak naast de stad. Tijd voor koffie. Met een koekje deze keer. Hebben we eindelijk besloten een trap te bouwen. Vind je het gek dat we een plan nooit afmaken.

notes 080607

samenvatting: Isle of the Dreamer.
Fjeldheim
Woestijn voorbij Oeroegbergen
Wolk van Azburan
Via de Cave of Captured Sphynxes om Marabië heen naar het eiland ten oosten van Marabië.
Op het eiland van de Dreamer
De draak sprak alleen elfs. We vroegen of we Azburan op de één of andere manier kunnen helpen. Een echt handig antwoord kregen we niet. We vroegen of alle draken die bij Mialidiam horen een blauwe scale hebben. Dat bleekt niet zo te zijn. We vroegen hoe we kunnen weten dat deze draak niet van Mialidiam was. Ik kreeg een lift naar Azburan terwijl de rest zo'n Heineken bordje uitklapte (*"and now we wait."*). De draak heet Pergamon.
Azburan had een andere vorm schip dan Mialidiam. Zoals Cloudcity. Azburan was bezig met het zoeken naar een manier om Mialidiam te verslaan zonder veel onschuldige slachtoffers te maken.
Mialidiam wil op de Throne van de Wereld.
Volgens Azburan is het het best als de throne leeg blijft.
De blauwe scale geeft op de een of andere manier een communicatiemogelijkheid met Mialidiam.
Ik legde uit waar we mee bezig waren geweest. Azburan leek dat allemaal al te weten. Hij houdt ons blijkbaar behoorlijk in de gaten. Hij vond de trap waar we aan aan het werk zijn een primitief vervoersmiddel. Hij schonk (dat is voor draken helemaal uitzonderlijk) een zak rubies om door te kunnen werken zonder eerst over geld te moeten

inzitten.
Hij zei dat ieder kenmerk om goede draken te herkennen gemakkelijk gekopieerd zou kunnen worden en daarmee onbruikbaar. Er is geen makkelijke methode om vast te stellen of een draak wel of niet bij Mialidiam hoort.
We hadden het over het labyrint, waar je tegen jezelf moet vechten.
Over Lektar en vooral het schip van Mialidiam wat wapentechnisch onklaar gemaakt was. Hij gaf de tip een ander kristal te plaatsen en dat kristal dan het schip te laten opblazen. Hij gaf een routebeschrijving mee (startpunt de berg van de giants) naar dat kristal (in bezit van The Dreamer).
De dreamer is een van de ouderen. (Net als de spin en de Sashamama, en wellicht de tijger). Het is een slak. Hij gaf aan dat het airship zichzelf zal repareren maar dat dat wel enige eeuwen zal duren.
Hij gaf aan dat de wapens waarmee Mialidiam eens bijna is verslagen nu circuleren onder haar followers, maar steeds bij anderen. Ze heeft ook geen vertrouwen in haar medestanders.
Voor de rest vertelde hij dat we eventueel ook wat anders zouden kunnen gaan doen.
Toen werd ik terug gebracht.
Bah had z'n dubbelganger gesproken. Met het geschonken geld konden we dwergen het karwij laten afmaken.
De gem kwam uit de kroon zonder schade.
We besloten achter de gem aan te gaan en voeren dus naar het eiland op de beschrijving van Azburan.
Onderweg kwamen we nog langs de grot van de gevangen sfinxen maar ze waren er deze keer niet…
Na een week of drie varen met de Llanfair… kwamen we aan op het eiland en werden verwelkomd door een groep polynesisch aandoende mensen. Eén van hen konden we voldoende verstaan om er achter te komen dat we een offer moeten meenemen voor het stamhoofd. Een slak dus. Het kost best wat moeite de slak te pakken te krijgen, vooral ook omdat de slak ons gedrag wist te beïnvloeden.
De slak werd gekookt, er werd een steen bijgedaan die ze daar om hun nek hebben hangen en het bleek een zeer raar drankje te zijn waar we LSD–achtige taferelen van gingen zien.
Er bleek op het eiland ook nog een ander mannetje te leven. Een geel mannetje. Heb ik niet al eens zo'n figuur op mijn boot te pakken gehad?
Hij werkte daar als functionaris voor de keizer.
De keizer die hij om elke zin wel een keer noemt.
Keizer Feng Lung. Met zijn aartsrivaal Woo Ping.
Hij wordt ook wel de Jade Hemelkeizer genoemd.
De afgezant bood de Polynesiërs zijde aan uit het rijk Gin in ruil voor slakken. Reveille wilde wel van die zijde kopen en we vingen een aantal slakken voor de afgezant. Op afstand ging dat nog wel.
We zijn op weg gegaan naar de Dreamer. Het is een lastige trip.

080607 (14 aug 773)
Isle of the Dreamer.

Ik geloof

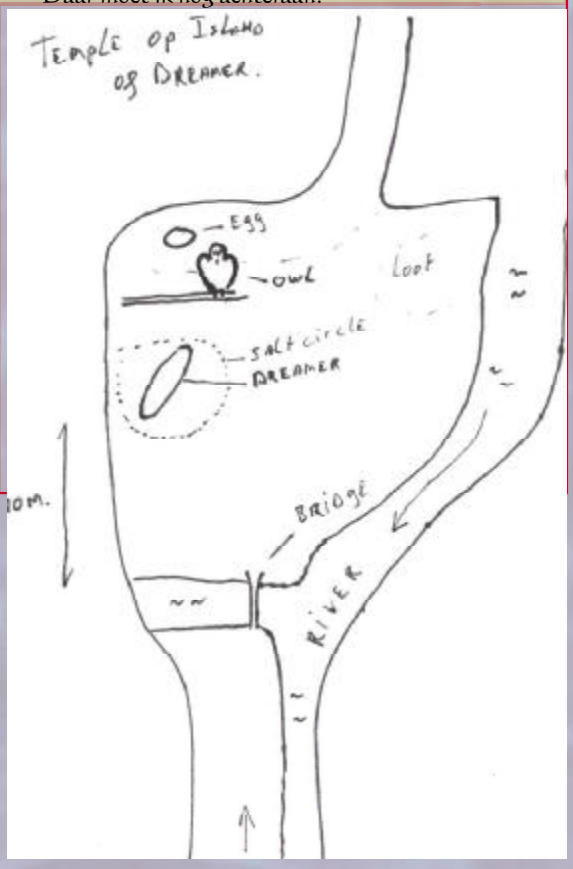
Dat Azburan gewoon een plaats heeft tussen de goden waar hij hoort.
Dat Hij lang heeft geleden en geslapen.
Dat Hij gereïncarneerd is uit een ei uit een maagd.
Dat Hij gereïncarneerd is om het verzet tegen het kwaad te leiden.
Dat Hij weet wat er geweest is en wat er zal komen.
Dat Hij zich wat betreft kracht en behendigheid kan meten met iedere god.
Dat Hij wijs is en bovendien begenadigd caster.
Dat Hij een rechtvaardig rechter is en dat indien je die over je afroept zijn toorn ondragelijk is.
Dat Hij de wereld zal beschermen tegen slechte invloeden van hen die de wereld proberen te verderven en voor zichzelf te verkrijgen.

Waar ik kom zal ik dit vertellen.
Waar ik kan zal ik in daden spreken.
Waar ik slechte invloeden zie zal ik handelen.

notes 080705

samenvatting: Dreamer bevrijd,
History of the World (part 2), kristal in bezit.
Island of Dreamer (basiskamp 1)
tempel van de Dreamer
Dorp op Island of Dreamer
Temple gevonden.
Er liep uit de temple water dat zeer vol met algen zat.
Het was er een vuile bedoeling.
Aan de ruimte voor de opening stonden
vier vrij grote pilasters van zo'n 10 meter hoog.
Op de pilasters was schrift uitgehakt dat op het
schrift van de Arcanum leek. Arsène kon het lezen.
Hieronder is opgenomen wat we zo al konden
begrijpen of plaatsen, er stond nog meer op.
Pilaster 1:
Dit is
lijst overgeblevenen van het 1e rijk van de wereld.
Makteridon – Lord of the Giants
En dan een lijst met namen van Giants.
.. – Lord of the FrostGiants
.. – Lord of the MarbleGiants
Fjordlin – Lord of the LimeGiants
.. – Lord of the GraniteGiants
.. – Lord of the SandstoneGiants
..
..–Lord of the SeaGiants (er stond dat die
onafhankelijk, maar vredelievend was gebleven)
Trollen stonden bij de Giants ook de
troll van de trapsteensoort.
Een lijst met namen van Totemanimals.
Totemanimal Roc
Totemanimal Dodo
Totemanimal Kaketoe
Totemanimal Spin
Totemanimal Tijger
Totemanimal Leeuw
Totemanimal Coyote
Totemanimal Egel
Totemanimal Sashamama
Shaun – Totemanimal Schaap
Totemanimal Hydra
Totemanimal Manticore
Moby – Totemanimal Walvis
Deze guardians zijn sterfelijk maar zullen zichzelf
vernieuwen.
Pilaster 2
Officieren van de Keizer van de Wereld
Sommigen bestaan niet meer.
draken
Mialidiam
Azburan
Cojanis Catzi
.. – controleur van Dragon's Peak
Sphinxen
Die zijn gestraft. Er stond bij dat ze geen leider
mogen hebben. Dat had iets te maken met verraad en
teloorgang throne.
Luchtkastelen.
Netardyhlook
Kaimlas (missing in action)
Orez
Yelravin
Anforderung – De Secretaris van de Wereld
En dan een lijst doden.
Pilaster 3 en 4 .
Over de geschiedenis.
Er stond dat ze ook niet wisten welk verhaal waar
was, maar dat het waarschijnlijkst was dat:
De goden alle diersoorten hadden geschapen.
De goden ook op de throne zaten tot er onenigheid
over ontstond.
Er toen besloten werd er een rechter op te plaatsten,
een onpartijdig persoon
Dat ging goed tot de rechter in zijn verbeelding eigen
afgezanten ging sturen voor eigen gewin.
Er kwam frictie toen het gouvernement te groot werd,
en luitenant te machtig.
Misschien is de rechter vermoord door de luitenant of
misschien heeft de rechter, omdat hij de greep verloor,
zelfmoord gepleegd.
Er stond: In Gin handelt de mortal Keizer uit naam
van de Keizer van de Wereld.

Toen de Arcanum hun naam hebben aangenomen zijn ze gestopt met vechten. Ze hadden per ongeluk een luitenant (gevangenbewaarder) gedood.
Sindsdien probeerden ze de kennis te herstellen. Ze zijn goede dingen gaan doen om hun plaats op de wereld veilig te stellen.
Degene die deze pilasters had geslagen beschermde hier één van de totemdieren en zorgde voor een passend onderkomen: de Totemanimal Uil.
Bij slaan van de pilaren was de throne al leeg.
Er staat een excuus voor het lastige schrift, maar daarbij de opmerking dat als je het niet kunt lezen het beter is dat je de inhoud van de tekst niet kent.
Pilaster 4.
Nieuwe of losse rassen.
Op de één of andere manier lijken de rassen kopieën te zijn van specifieke Giant–rassen.
Arcanum – SandstoneGiants
elven – MarbleGiants
Orken – LavaGiants
dwergen – GraniteGiants
Mensen – LimestoneGiants
Gnomes – ClayGiants
Nadat Arsène dit alles had vertaald gingen we maffen en kreeg Bah een droom.
In de droom onderhandelde Bah over de prijs van het kristal. Hij werd badend van het zweet wakker.
Hij meende wel dat hij wat snel en agressief was benaderd in z'n droom voor een slak maar hij had een goede prijs afgesproken. Het kristal voor het doekje (dat is eigenlijk het oude kristal) en ons leven.
We gingen de tempel binnen en vonden daar tot onze verbazing een vrij grote ruimte met de rivier die er doorheen zeer slijmerig en vol algen.
Daar was een ring van zout met in het midden een klomp aangegeten vlees. We hoorden (in ons hoofd) hulpgeroep.
En aan de andere kant zat op een rand een grote uil van zeker 4 meter hoog.
Die viel eerst de vleesklomp aan en ruilde daarna het doekje en een kist bloedkoraal met ons voor het kristal en ons leven.
Daarna sommeerde hij ons weg te gaan.
Wij weg.
Maar bij basiskamp 1 besloten we (onder leiding van Bah) dat we dit niet zomaar konden laten bestaan en we gingen terug om de slak te bevrijden.
Dat ging (al met al) redelijk voorspoedig. De uil en zijn mirror images konden zelfs met hun stun en Gust of Wind niet veel uitrichten en de uil moest vluchten.
De cirkel met zout werd door ons geopend en de slak gleed het water in.
We namen de spullen mee die achter in de grot lagen en zagen bij die gelegenheid ook een ei liggen. Dat hebben we laten liggen. Het doekje en de kist met bloedkoraal ook.
In elk geval was er een magische helm bij, en wat gouden beeldjes uit Gin. Voor de rest namen we alles mee.
De Dreamer benaderde mij (mentaal). Hij vroeg ons of hij iets voor ons kon doen (ik antwoordde naar waarheid dat we waren gekomen voor z'n kristal en dat we dat, hoewel niet helemaal op de juiste manier nu hadden, maar dat dat voldoende betaling was). Hij vroeg onze namen. (Ik antwoordde naar waarheid en meldde er expliciet bij dat het Bah was geweest die zich vooral had sterk gemaakt voor de reddingspoging).
's Avonds werden we lastig gevallen door hele horden uilen die ons zaten te beloeren. Tot we op enig moment een grote shape hoorden aankomen die niet alleen de uilen wegjaagde maar ons ook vergastte op een grote snotterige bal slijm. Die aten we op en we kunnen nu per sessie een command casten en hebben +1 Will–save.
Helaas ben ik tot nu toe vergeten te vragen of de Dreamer het ook zo'n rustgevende gedachte vind dat er een atoombom in de temple ligt. Misschien hadden we die toch maar weer mee moeten nemen.
Daar moet ik nog achteraan.



080705 (20 aug 773)
Dreamer bevrijd, historie van de wereld part 2, kristal in bezit.

En daar stond de tempel dan. Met een pleintje ervoor en een aantal pilaren met schrift.
Omdat er zo direct nog niets leek te gebeuren besloten we toch eerst de pilaren te ontcijferen.
Er stonden allerlei lijsten op van "*overgeblevenen*". Zo even snel te zien waren de draken het belangrijkst, daarna trollen en reuzen en dan totemdieren. De secretaris van de throne of the world stond er ook op natuurlijk en de luchtkastelen. Helemaal achteraan/onderaan stond ook de mens. Overigens stond de gnome nog lager, stond er over de sfinxen vooral dat ze de Keizer hadden verraden en kwam de halfling niet voor.

De Keizer van Gin schijnt nog exact te handelen naar de wens van de Keizer van de wereld. Althans ten tijde van het slaan van de pilaar. Het is al bijzonder genoeg dat hij de enige gespecificeerde human is.

Nadat Arsène dit alles had vertaald gingen we maffen en kreeg Bah een droom. Hij werd badend van het zweet wakker.
Hij meende wel dat hij wat snel en agressief was benaderd in z´n droom voor een slak maar hij had een goede prijs afgesproken. Het kristal voor het doekje (dat is eigenlijk het oude kristal), wat we hadden aan bloedkoraal en ons leven.

We gingen de tempel binnen en vonden daar tot onze verbazing een vrij grote ruimte met de rivier die er doorheen zeer slijmerig en vol algen.
Daar was een ring van zout met in het midden een klomp aangegeten vlees. We hoorden (in ons hoofd) hulpgeroep.
En aan de andere kant zat op een rand een grote uil van zeker 4 meter hoog.
Die viel eerst de vleesklomp aan en ruilde daarna het doekje en een kist bloedkoraal met ons voor het kristal en ons leven.
Daarna sommeerde hij ons weg te gaan.

Wij weg.
Maar bij basiskamp 1 besloten we (onder leiding van Bah) dat we dit niet zomaar konden laten bestaan en we gingen terug om de slak te bevrijden.
De uil en zijn mirror images konden zelfs met hun Stun en Gust of Wind niet veel uitrichten en de uil moet vluchten.
De cirkel met zout werd door ons geopend en de slak gleed het water in.
We namen de spullen mee die achter in de grot lagen en zagen bij die gelegenheid ook een ei liggen. Dat hebben we laten liggen. Het doekje en de kist met bloedkoraal ook.

De Dreamer benaderde mij (mentaal). Ik communiceerde dat we waren gekomen voor z´n kristal en dat we dat al hadden. Ik vermeldde ook wie we waren. ´s Avonds werden we vergast op een grote snotterige bal slijm van de Dreamer. Die aten we natuurlijk op. Het smaakte enigszins naar flauwe haaienvinnensoep, een lekkernij rond de Bloedzee.

Helaas ben ik tot nu toe vergeten te vragen of de Dreamer het ook zo´n rustgevende gedachte vind dat er een misschien niet helemaal afgegaan kristal in de tempel ligt. Toch nog eens vragen…

notes 080719

samenvatting: tempel van de Uil gereinigd, jonk van Gin, Bang Li Moeng.
Eiland van de Dreamer
tempel van de Dreamer
Zee richting Fjeldheim (nu net begin (Zuidoost) Marabië)
Situaties:
Namen van Ginesen.
Bang Li Moeng of heet hij eigenlijk gewoon Bang Ri Moeng
Broer van Bang Pel Sinaasappel en Bang Si Troeng
Met hoofd van de familie: Bang Mandarijn
(En waarachtig: Eén van de anderen heette Bang Do Range)
In haar magic mirror ziet Arsène hoe buitensporig gedisciplineerd de zeelieden op de jonk zijn en hoe strak hiërarchisch het er aan toe gaat. Li Moeng wordt aan het werk gehouden om hem te beletten zichzelf iets aan te doen en ook om de strakke discipline te leren aan boord van een schip. Hoewel Sjimmie dat niet vermoedt, weet Li Moeng weldegelijk dat hij nu in een zwijnenstal leeft.
We vonden aan schat: een helm die shieldwall aan de omstanders geeft, een beker of healing van een soort gemshoorn, een ambtsketting waarmee je door de muur kunt komen, maar waarbij je dan wel ook direct nogal de aandacht op je vestigt van de Keizer van Gin en een scepter in de vorm van een vrouw in een afwerende houding waarmee je wellicht wapens kunt breken.
De officiële ambassadeur van de Keizer van Gin (Bang Li Moeng) vertelt over Gin:
"Alle beschaafde gebieden zijn door de keizer verenigd in één gebied. Wat daarbuiten is, is barbaars."
Hij kijkt naar de ambtsketting en zegt direct dat het nep en goedkope namaak is. Dat vinden we op zich jammer –overigens is hij wel merchant en heeft hij niet te horen gekregen dat je direct bekend bent bij de keizer als je door de muur heen komt, maar omdat we vermoeden dat de keizer er meer mee kan dan wij, besluiten we het de keizer cadeau te doen.
We vragen of hij een goed woordje voor ons kan doen bij de Keizer voor als we een keertje naar Gin komen. We geven hem een cadeautje mee. Hij spot nog of we geen toepasselijker cadeau weten, maar we hebben dat niet door en antwoorden dat dat amulet inderdaad het meest toepasselijk is.
Hij kijkt wat ongelovig en zegt ons toe het letterlijk door te zullen geven.
Dat zal hem nog tegenvallen als hij het aan de keizer zal overhandigen…
We besloten te gaan kijken hoe het met het doekje was afgelopen, want we hadden een flinke klap gehoord.
De grot bleek inderdaad flink te zijn geraakt. De uil was dood, het ei was zodanig beschadigd dat het onherstelbaar was. Ik detecteer evil en we gaan met Reveille en Arsène op onderzoek uit. Hoewel ik wordt gecontroleerd door een plant in een kreekje in de tempel, weten Reveille en Arsène hem toch te verslaan en is de zuivere stroom nu weer een feit.
Toen voer er een jonk op het eiland aan. Uit Gin. De Ginesen keurden ons geen blik waardig. Er was een zodanige hiërarchie dat we er helemaal buiten vielen. Zelfs de koningen in ons gezelschap werd geen knikje waardig gegund. We waren hierdoor ietwat gepikeerd. Na een gesprek van de hoge lieden van de jonk met Bang Li Moeng begonnen ze spullen van boord naar land en van land naar boord te sturen.
Als ze op enig moment de Yrrtak zien van Reveille komen ze toch met Bang Li Moeng als tolk naar ons toe. Ze hebben besloten dat de Yrrtak net geen draak is, en dus geen belediging voor de voorouders, maar het goed zou doen in de verzameling van de Keizer.
Onder leiding van ene Bang Do Range bieden ze Reveille geld. Best veel geld. En zijn 120 jaar oude armor.
Ik spring echter tussenbeide en laat duidelijk weten dat de Yrrtak niet te koop is.
Bang Li Moeng voelt de druk van zijn meerderen de belediging met bloed uit te wissen en ze leveren hem een katana om tegen me te vechten.
Ik neem het gevecht ridderlijk aan en laat wel het eigen wapen van Bang Li Moeng halen, want hij heeft zelf een katana.
Hij is samourai, maar de laatste tijd blijkbaar niet erg praktiserend. Ik versla hem zonder hem één keer te raken, maar alleen door alles te pareren en uiteindelijk z'n zwaard uit z'n handen te slaan en het op te vangen.
De superieuren vertrouwen hem toe dat het wel weer mooi is geweest en dat hij nu wel seppuku kan doen maar ik verijdel dat. De Ginesen gaan verder hun gang (Bang Li Moeng bestaat niet meer), en Ik lijf Bang Li Moeng in. Ik geeft Sjors de opdracht hem flink bezig te houden want hij heeft neigingen.
De spullen waarvan we weten of gokken dat ze van Bang Li Moeng zijn nemen we mee. Onder andere z'n zwaard en de ambtsketting.
Ondertussen blijken de slakken op te rukken en ze zijn ook sterker geworden. Ik zoek en vind op redelijk korte afstand een eiland wat uitstekend dienst kan doen als nieuw tehuis voor de hele stam. Maar er is nog wat onenigheid.
Na een paar dagen varen we weg. Met Bang Li Moeng aan boord. De eilandbewoners willen gen lift naar het andere eiland. Verkenners zijn wel met me mee geweest en het is haalbaar met de bootjes die ze hebben.
Ik vraag Bang Li Moeng formeel voor me te werken tot hij zich wat beter voelt. Ik geeft hem opdracht toch in elk geval dat amulet nog een keer naar de keizer te brengen en hij gehoorzaamd. Hij is nu Ronin, lager dan een ettâh (vleeseter).
Arsène ziet in haar magic mirror wat ze op de jonk aan het doen zijn. Er is ca 50 crew. Een paar vrouwen met witte mooie kleding. Een paar gasten in kimono's en zwaarden die niet veel doen. De vrouwen worden gerespecteerd, maar de kimono's nog meer.
Een aantal van die gasten die aan land nog armor en wapen hadden zijn nu weer aan de riemen, ook al

krijgen ze ongeveer het zelfde repect als de vrouwen.
Er is ijzeren discipline aan boord.

080719 (25 aug 773)
tempel Uil gereinigd, jonk van Gin, Bang Li Moeng.

Het eiland zal terug vallen aan de Dreamer. Daar kunnen de bewoners van het dorp vast niet veel aan veranderen. We zijn nog even gaan kijken bij de lair van de Uil. Daar was het doekje afgegaan en had de Uil en het ei vernietigd. Jammer van het ei. Ik hoop dat er toch een nieuwe Uil kan komen.
Omdat ik met behulp van Azburan makkelijk kon zien dat het kwaad nog steeds in de tempel huisde, gingen we dat ook nog maar eens bekijken. En dat was maar goed ook. Er bleek een plant te zijn die de hele rivier aan het vervuilen was. Die had beslag weten te leggen op de steen nadat die was afgegaan. De steen maakte de plant zeker veel sterker want hij wist mij te overtuigen dat Arsène de steen voor zichzelf wilde houden en een onschuldige plant ging aanvallen.
Uiteindelijk was de plant natuurlijk kansloos.

Toen we terug kwamen hadden we nog wat vragen aan de Ginees.
Hij beweerde zonder met z´n ogen te knipperen dat alle beschaafde gebieden door de keizer waren verenigd in één gebied. Wat daarbuiten is, is barbaars. Wij dus. Barbaars. Wij die orde eten en discipline drinken.
We besloten toch de belediging van Bang Li Moeng door de vingers te zien en de Keizer een passend cadeau te schenken. Het amulet van Ginse Muur. Bang Li Moeng vond het maar een matig cadeau maar lekker belangrijk. Het is ook niet voor hem.

We zagen al aankomen dat de eilandbewoners binnenkort wel eens van hun eiland zouden kunnen worden verstoten door de Dreamer en zochten een mooi vervangend eiland in de buurt. De eilandbewoners wilden echter nog geen gebruik maken van onze diensten om ze erheen te brengen.

Toen voer er een vreemd uitziend schip op het eiland aan. Een jonk uit Gin. De 50 man crew leken aardig gedisciplineerd.
Een bootje voer naar een zenuwachtige Bang Li Moeng. De Ginesen keurden ons geen blik waardig. Er was een zodanige hiërarchie dat we er helemaal buiten vielen. Zelfs de koningen in ons gezelschap werd geen knikje waardig gegund. We waren hierdoor ietwat gepikeerd. Omdat Wij Barbaar zijn natuurlijk. Na een gesprek van de hoge lieden van de jonk met Bang Li Moeng begonnen ze spullen van boord naar land en van land naar boord te sturen.
Toen ze op enig moment de Yrrtak zagen van Reveille kwamen ze toch met Bang Li Moeng als tolk naar ons toe. Ze hadden besloten dat de Yrrtak net geen draak was en dus geen belediging voor de voorouders, maar het goed zou doen in de verzameling van de Keizer. Onder leiding van ene Bang Do Range boden ze Reveille geld. Best veel geld. En zijn 120 jaar oude armor.

Toen ik eens een beetje uit mijn slof schoot over de hardnekkigheid waarmee de Ginesen aan het handelen waren voelde
Bang Li Moeng de druk van zijn meerderen de belediging met bloed uit te wissen. Ik wilde de uitdaging niet uit de weg gaan en we gingen een tweekamp aan. Wat een pisnicht. Ik versloeg hem zonder hem één keer te raken.

De superieuren vertrouwden hem toe dat het wel weer mooi was geweest en hij ging zichzelf neersteken met z´n zwaard. Maar dat gaat zomaar niet! Ik lijfde Bang Li Moeng in, onder leiding van Sjors tot hij discipline en orde en zwaardvechten heeft geleerd.

notes 080802

samenvatting: tempel op pinakel in zee met versteende assassins.
eiland in wolk in zee ten westen van Marabië (ten noorden van eiland van de Dreamer)
Fjeldheim
Tijdens het spelen:
Folmer gooit know age op tempel (is volgens kurt goede spell)
Folmer vraagt wat er rond ontstaan tempel speelde 1500 jaar geleden (kurt niet erg blij met spell)
Eiland is leeg Folmer doet toch grondig onderzoek (1 op tracking heeft hij niet eens) en vindt 1500 jr oud zwaard.
Crowned Hill is in Ginese: Clowned Hill
Bang Li Moeng krijgt opdracht voor de vertalingen te zorgen tijdens het gevecht.
Het eerste wat hij vetaalt is aan het adres van B ah: *"Your Kungfu is poor"*
Ik vraag Bang Li–Moeng of Naamloos (tohit 25, wonderlijk snel) tot de beste vechters in Gin kan worden gerekend. Ik miste net een check waarbij ik

had kunnen horen dat hij door Wervelende Sneeuw de beste wordt genoemd. Bang Li–Moeng antwoord (niet helemaal naar waarheid) dat er nog dozijnen zijn die veel beter zijn. Ik doorzie dat *"niet helemaal naar waarheid"* niet en vraag me af waarom het verschil met Salmanië zo groot is.
Wolkje/orkaantje midden op oceaan.
Normaal langs gevaren maar het zag er raar uit.
Er wonen
vliegende zilverachtige bliksemsalamanders in.
Reveille vangt er één.
Door het oog van het orkaantje zagen we tempeltje
Vuil tempeltje midden op eilandje
Zo groot als oog ca 50 m. doorsnede.
In tempeltje (Salmanisch model maar oud) een standbeeld van man die vrouw in rug steekt met zijn Ginese zwaard.
Man ook Ginees Armor, vrouw welgesteld, ginees gewaad.
Volgens spreuk Reveile beeld 1400 jaar oud. Net iets ouder dan tempel.
1400 jaar geleden was net de Rechter van de Throne er waren grote oorlogen.
Ook op het westelijk Continent (nu Gin).
Het beeld is magisch
Reveille goed rest eiland onderzocht. Net onder waterlijn zilveren zwaard gevonden met ivoren handvat runes op de kling en heraldische symbolen op handvat (Bang Li–Moeng: Wervelende Sneeuw).
Iedereen opgehaald van schip
Bang Li–Moeng: Zwaard man is assassin–zwaard
Bah kijkt in zee en ziet al snel dat het eiland geen eiland is maar de top van een 100 m. hoge man–made pinakel onder water.
Hij vindt alleen twee ginese karakters die uiteindelijk blijken te betekenen: *"Alles onder de hemel"* (of de vertaling van wat Bah had gekopieerd: *"Alles in de keuken"*).
Bang Li–Moeng: Dat heeft te maken met de (vroeger) voortdurende strijd van de keizer om alle net niet barbaarse volkeren onder te brengen in één rijk. De rijken gingen tot het uiterste en stuurden assassins om de keizer te doden.
Dit zijn blijkbaar de twee assassins.
Niemand mocht vroeger natuurlijk al binnen duizend passen komen van de keizer. Eén van de assassins was verlicht geraakt maar had de ander niet kunnen overtuigen dat één rijk beter was.
Na lang wikken en wegen standbeelden van spreuk ontdaan. Het zwaard van de man was poisoned en de vrouw ook.
De vrouw stortte direct neer maar de man stapte eerst zeer eenvoudig uit z'n touwen en sloeg in vrij rap tempo Bah 3 x om z'n oren.
Gelukkig hadden Robin en Ronn afgesproken een sterke combo te gaan uitproberen deze keer:
Een impose voor –10 en dan een dominate voor een totaal save van meer dan 30.
Zowel ik als Reveille deden alles om de vrouw te redden maar tevergeefs. Toen trok Reveille haar z'n air–armor aan en komt ze bij. Hoewel dat fijn is, is het niet duidelijk wat er aan het gebeuren was.
Ook zij werd gebonden. Het bleek dat hij degene was die af wilde zien van de moord. Zij is de moordenaar en ze heeft een pak aan wat niet te onderschatten is. Reveille praat op haar in. Dat lijkt zinloos maar er komt uit dat ze 5 jaar met Mila en het kind van Reveille meereist. Daarna is ze vrij te gaan en staan waar ze wil. Ze neemt het aanbod aan.
Hij blijkt gestopt te zijn met het achter de keizer aan rennen na leren kalligrafie. *"Kalligrafie komt voort uit de ziel. Er zijn belangrijker dingen in het leven dan het uitvoeren van een opdracht."*
Hij heet Naamloos.
Beide zijn te gast op de Llanfair…
Hij vertelt dat hij na een gevecht tussen Her en Der van twee dagen met Wervelende Sneeuw waarbij ze elkaar nog niet hadden geraakt een opening zag en eindelijk kon toesteken. Hij vermoedt dat er toen een soort spreuk is afgegaan die bij het aannemen van de opdracht op hem was gegooid. Hij vond Wervelende Sneeuw een goede student, maar vindt dat ze de verkeerde keuze heeft gemaakt: voor gewin in plaats van Kunst.
Ook Wervelende Sneeuw noemt *"onze Kungfu belabberd."* Bovendien geeft ze Reveille te kennen nadat hij haar probeert te overtuigen dat ze de keizer niet meer hoeft te vermoorden: *"spirit folk mag zich niet met politiek bezig houden"*.
Ze zijn assassins uit Zao, het noordwesten van Gin.
Ze hebben 10 jaar getraind voor de opdracht.
De keizer heeft nog steeds dezelfde familienaam.
Desgevraagd vertelt Bang Li–Moeng dat het medium goede vechters zijn. Er zijn dozijnen beteren.
Ze wil haar zwaard graag terug en de keizer gaan vermoorden. Reveille maakt een deal met haar. Als ze 5 jaar bij Mila en het binnenkort te verwachten kind blijft, is ze daarna vrij te gaan en staan waar ze wil, ook als dat betekent dat ze dan de keizer gaat vermoorden. Wervelende Sneeuw neemt de uitnodiging aan.
Naamloos probeert Bah nog een beetje gerust te stellen die er niet erg blij mee is dat hij gif gebruikt op z'n zwaard.
Hij gebruikt een techniek die Lo Bont heet en de techniek is giftig. (Vaag verhaal…) Wie dat nog merkt heeft zich door de jaren heen ook het recht verworven dat te mogen voelen en zal met respect sterven of iets dergelijks. Afijn, ik geloof dat Naamloos anders naar gif kijkt dan Bah en ook naar doden. Zelfs naar maatstaven van een assassin in Salmanië.
Ondertussen was Arsène wat onrustig geworden. Ze wilde eens graag het white robe festival meemaken. Ze heeft ons opgehaald met de Santa Anna na zelf met een teleport te zijn gegaan.
We zijn dus net in Fjeldheim.

080802 (7 september 773)
Tempel op pinakel in zee met versteende assassins.

We voeren langs een rare wolk. Nadere inspectie leerde dat er een soort donder en bliksembeestjes in woonden en dat er midden in de wolk een klein eilandje was met een temple.
In de temple stond een standbeeld van een Ginees die net een vrouw doorstak met z´n ginese zwaard. We zagen natuurlijk ook wel dat voorzichtigheid geboden was, dus Arsène zorgde ervoor dat het beeld weer tot leven kwam. Het ging om twee assassins die de keizer van Gin wilden vermoorden. Na enige tijd konden we op ze inpraten en zo voor elkaar krijgen dat ze (of in elk geval tijdelijk) hun vete zouden laten rusten. De vrouw was echter op sterven na dood of nog erger. Alleen het rare armor van Reveille hield haar een beetje op de been.

Hij vroeg haar de queste om de Keizer te vermoorden voor een oud, niet meer bestaand land, uit te stellen. Ze ging er akkoord mee eerst een paar jaar voor Mila en het toekomstig kind van Reveille te zorgen. Nameloos echter ging maar liever naar huis.

notes 080830

samenvatting: afgeluisterd, naar no-magic-death-zone gereisd.
Fjeldheim
Kreuzberg
Fjeldheim
No–magic–deathzone zo'n beetje op de trap.
Lang gewerkt in de rioleringen in Fjeldheim. Stuk onder het centrum is nu duidelijk voor me.
Er is een inquisiteur aangesteld voor de kathedraal van Fjeldheim: Zohan.
Op enig moment bleek dat we al enige tijd geschaduwd worden door mensen die gebonden gevonden worden door de cityguard. Het blijkt dat Khalief dat heeft gedaan. Maar ook dat we grondig zijn afgeluisterd.
De hoofdman (zo weet Sjimmie niet) is de kroegbaas in het havendistrict van de Eenhoorn die een beetje lastig doet omdat zijn vrouw is overleden.
Eigen trap is nog niet af.
Maar de white robes hebben er zelf één gebouwd in een pakhuis onder een pakhuis.
Na lang wikken en wegen (Robin was laat en de enige die een trap kan bedienen) naar de Kreuzberg afgereisd. Daar met de spiegel van de wereld de wolk van Mialidiam niet gevonden maar wel een party die naar het zwarte continent (van de drakenoorlogen) was afgereisd.
Het ging niet goed met die party. We zijn er direct achteraan gegaan.
Het is er inderdaad zwart. De grond om onze rots is zuur en probeert alles waar het bij kan vast te pakken en onder te trekken. De detect traps ging af. Vliegen op de bezem gaat gelukkig wel en de Santa Anna is gesummond met supplies en Yrrtak. Het anker is direct door de grond vastgepakt en de ketting is gekapt omdat het schip onder getrokken dreigde te worden.
Het is een slechte plaats. Er is ook een bereik aan, zo'n 3 kilometer uit de kust is het effect over.
We hebben gezien dat er een graf is van een fighter (daar is het effect dus ook over) en een spoor door een droge rivierbedding naar een temple zoals die ook bij de Uil was. Daar schuilt de eerste party, of wat ervan over is.
We overdenken nu wat te doen.
Dit kan lastig worden.

080830 (8 oktober 773)
afgeluisterd, naar no–magic–death–zone gereisd.

De riolering van Fjeldheim was weer aardig schoon. Wat een viezeriken daar zeg. Maar ja, zo heb ik wel wat bij kunnen verdienen. Het leren van het Ginees lukt nog wel eens.

We bemerkten ineens dat we geschaduwd werden. We zijn grondig afgeluisterd. Dat was wat verrassend, zo werkte ikzelf bijvoorbeeld het grootste deel van de dag in de riolen en het grootste deel van de nacht in bed. Anderzijds zijn de luistervinken vaak ook vastgebonden terug gevonden. Vreemd, maar niet verontrustend volgens Reveille. Nou ja, hij lijkt me een doortastende knaap, het zal wel goed zijn.

Onze eigen trap was nog niet af. Die is dan ook op een plaats gebouwd waar zelfs Mialidiam, als ze besluit met het openbaar vervoer te komen, nog betrekkelijk weinig schade kan doen. De white–robes houden blijkbaar van schade en hebben dus een trap gebouwd in een pakhuis onder een pakhuis.

Eigenlijk zijn die white–robes, behalve van god los, toch een stel hersenloze, roekeloze olifanten in de porseleinkast! Alles wat ze doen heeft wel een zeer gevaarlijk kantje. Even nadenken wat ze in een pakhuis onder een pakhuis moeten met een luitenant draak die ze wil vernietigen is er niet bij.

Ze hadden natuurlijk ook een groepje naar de trap gestuurd waar de no–magic–death–zone ligt. Er kon immers niets mis gaan wat er gingen magiërs mee. We zagen ze. Gewond, verslagen, hongerend, schuilend in een tempel van de Arcanum. En wie kan ze weer gaan redden? Juist. Wij.

Het was er inderdaad zwart. De grond om onze rots was zuur en probeerde alles waar het bij kon vast te pakken en onder te trekken. De detect traps ging af. Vliegen op de bezem ging gelukkig wel en de Santa Anna is gesummond met supplies en Yrrtak. Ik had het anker wellicht beter niet kunnen uitgooien. Het heeft me wel op een idee gebracht. Blijkbaar heeft water een zekere remmende werking op de grond. Als we een soort waterbaan kunnen maken zouden we wellicht tot aan het graf kunnen komen van iemand uit de vorige missie.
Helaas is het schip nu hier niet zomaar vast te leggen, ik blijf er even op.

notes 081011

samenvatting: no-magic-death-zone;
tempel van de Arcanum; Arcanum.
trap no-magic-death-zone
temple Arcanum
geestigste situaties:
Ja zeg! Er roept altijd wel iemand *"Pas op het poison!"*
Tegen Priestess van Thrynn: *"Mijn boot heet ook Anna…"*
Nieuwe indeling size: Tiny, small, normal, large, biggish, adequate, impressive, gulp or tectonic
Boot gemeerd buiten deathzone.
Bah kon gelukkig over water lopen om bij de rivier te komen.
Het water was zwart ondrinkbaar.
Spells casten lastig. Onder het casten raakte een deel van de energie vast op, al lukten lagere level spells wel.
Temple gevonden. Vier grote pilaren één grote ingang.
Party daar onder aanval van sprinkhanen.
Ze waren large.
Toen ik ze raakte met mijn Airspear gingen ze groen licht radiaten en verpoederden.
Althans de eerste 3. De spear is weer zonder energie.
Daarna prikte ik het vast in de rots (met een ToHit 1,1) maar het gevecht was al voorbij.
De overgebleven partijleden van de vorige expeditie: Carlina en 2 wizards (white robes), priester Anna (Thrynn), 3 fighters.
Carlina en enige anderen dronken uit de Beker of Booze, ze waren erg gewond.
Mijn spear zat erg vast. Reveille die hem eruit probeerde te trekken hield er glazen nagels aan over.
Later heb ik de spear uitgehakt.
Op de pilaren stond schrift Arcanum en namen in Elfish:
Over slag en curse:
Hier vond de grote slag van de 2e era plaats waarin de rijken Iran en Kashmir vernietigd werden (Iran en Kashmir in elfisch)
(ref Iran uit notes 061209: Mialidiam ooit bijna dood gegaan:
onmogelijk haar te besluipen, ziet altijd alles om haar heen
Elena en Ossola hebben haar ooit bijna gedood.
Ossola met zwaard Iran aangevallen (door Mialidiam gedood), en Elena toegestoken op

ongelukkige plek, zodat Mialidiam nu geen eieren meer kan leggen. Dat is waarschijnlijk haar zwakste plek.)
Het is neergezet om te onthouden wat het gekost heeft aan alle zijden.
Dit zal z´n volle effect hebben bij volle maan.
Dan een lijst met draken goden en helden zie zijn omgekomen.
De helden hebben namen als Haldir de Alziende.
Naam en eigenschap daden.
Het leger van de Keizer van de Wereld vocht tegen de elven.
Toen de elven waren overwonnen hebben 4 elvenhelden (Ariën, Queloer, Thoron en Faroth) een luchtschip (Kaimlas) overmeesterd en terwijl de Keizer net een vloek over het land aan het uitspreken was, (*"Hier zullen nooit meer planten groeien!"*) met dat schip de Keizer geramd om hem te vernietigen.
Waarschijnlijk is dat ook gelukt. Mogelijk was dat op berg of heuveltop.
Is de curse afgekomen?

De reden dat de keizer sowieso aanviel was *"The elves studied too much."* En ze hadden *"verschrikkelijke magie"*.
Er staan nog veel meer details op.
De maker van de pilaren was Aina.
Reveille had tijdens een aantal rondvluchten een berg gespot die messcherp was afgechoped.
Toen Carlina bij kwam vertelde ze dat hier beneden de maker van de tempel zit, want dat heeft ze gehoord van een god.
Wij naar beneden. Gang door. Reveille en Kit raken achter.
Er is een kelder en als we daar doorheen gaan zien we een Arcanum met wortels en lijnen aan hem vast.
Hij leeft nog en riep zojuist om hulp.

081011 (11 oktober 773)
no–magic death zone; temple Arcanum; Arcanum.

Al snel waren we onder aanval van sprinkhanen. Ze waren biggish.
Tegen de kracht van mijn speer waren ze echter niet opgewassen. Als een halfgod verpoederde ik er in een mum van tijd een stuk of drie.
Daarna had de speer het wel gezien en zocht de rust van een lekkere rotswand maar het gevecht was al voorbij.

Van de overgebleven partijleden van de vorige expeditie was buiten Carlina alleen de priesteres Anna interessant.

Reveille probeerde mijn speer uit de wand te trekken maar die had niet zo´n zin. Hij hield er glazen nagels aan over.
De spear was wellicht beledigd en weigerde los te laten. Ik heb hem met liefde en een hamer uitgehakt.

Op de pilaren stond schrift van de Arcanum.
Er stond op dat de elven het te bont hadden gemaakt en dat de Keizer er toen genoeg van had. Er stond ook iets over een rijk Iran waar waarschijnlijk dat zwaard van Ossola vandaan kwam wat de zwakke plek van Mialidiam had gevonden.
Toen de elven waren overwonnen hebben 4 elvenhelden een luchtschip overmeesterd en, terwijl de Keizer net een vloek over het land aan het uitspreken was, met dat schip de Keizer geramd.

Goed plan op zich. Dat hadden wij ook bedacht, al zou ik er nooit de keizer van de wereld mee bestoken.

Onder in de kelder zien we een Arcanum met wortels en lijnen aan hem vast. Dat schijnt niet bij zijn plan te horen. Zulks verbaast me allerminst. In alle Arcanische monumenten met pilaren waar we zijn geweest zit wel een Totemanimal of Hoger Wezen vast in een schier eindeloze kwelling.
Hij leeft nog en riep zojuist om hulp.

notes 081025

samenvatting: elvenboom, sprinkhanen, Kaimlas, Keizer van de Wereld.
tempel van de Arcanum
Santa Anna
Afgehakte berg
Kaimlas
Geestigste situaties:
Omdat we nooit eens iets met de gehele party doen:
–Reveille denk erg snel
–Sjimmie doet erg snel
–Arsène paniekt erg snel
Zo complementeren we elkaar.
Het ging slecht met de elvenboom. Reveille wilde de boom wat oplappen. *"Hebben jullie Herbalism?"*
Reveille had Elfish en Riding om er iets aan te doen.
De rest had Healing en een rare taal. Alleen Sjimmie had een schriftelijke cursus Agriculture en wist dus het best hoe je een antieke elvenboom nieuw leven moest inblazen.

We hebben de Arcanum (Aina) losgehakt van de wortels. Hij heeft het niet overleefd en is door Bah naar de Santa Anna gelopen.
De wortels trilden nog wat na.
Op het stenen bed of altaar waar hij op lag was nog een set papyrus en een Staff of Spruiten aanwezig.
Op de scrolls stonden aantekeningen om de pilaren mee te vullen. Blijkbaar had hij lang getwijfeld of hij het zou hebben over 4 elvenhelden of rebellen.
Ergens achteraan had hij het over een plan om een elvenboom te redden. Hij mocht niet gestoord worden en zou zichzelf offeren.
Ik zag evil onder z´n bed. Het bleek een sprinkhaan die onder de grond met z´n voorpoten onder z´n bed uitkwam.
Ondertussen vonden we ook de boom en een hele set eieren van sprinkhanen. Grote eieren.
Ik heb de sprinkhaan onder het altaar geslacht. Dat had als effect dat de volledige sprinkhanenplaag wakker werd.
Omdat Reveille die zich het lot van de boom zozeer aantrok dat hij daarvoor zelfs een rumvat had geleegd, niet terug was besloot ik de boom dan maar snel uit te hakken. Dat ging heel aardig.
Daarna renden we naar buiten en leviteerden of vlogen we zo snel mogelijk naar het schip.
Het ging niet al te best met de boom. Dat zag ik zo. Maar met het zwaard van Reveille erbij (eigenlijk een blad van zo´n boom) kon het wellicht nog wat worden dus is dat erop geënt.
Reveille, nu zonder armor èn zonder wapen kreeg de Pike of Defense in Distance.

Toen naar Kaimlas. Ik voor de Keizer en het schip, Reveille voor de loot (armor en wapen) en Arsène om het airship van Mialidiam mee te crashen.
Het schip was helemaal leeg. En groot, 500 meter lang zomaar.
We hadden even moeite de deuren te vinden en bedienen.
Op enig moment, hoog in schip vonden we een rune die wel eens naar de controlekamer kon leiden. De rune was uit een soort schrift die aan godenschrift deed denken. De deur was lastiger maar er stond direct ook een Titaantje dat ons vroeg wat ons het recht gaf op het schip te zijn.
Hem vertellen dat we overigens ook vrienden van Makteridon waren hielp in het geheel niet. Hij geloofde me niet (20 op charisma–check) en maakte me uit voor Titan–slayer. Dat deed in twee klappen al zo´n 50 schade. De titaan was ooit de roerganger geweest. Nu was hij eigenlijk al niet meer.
We wisten toch in de controlekamer te komen (turnen van Cortez) en de titan liet ons daar met rust, al staat hij wel voor de deur.
Er lag een dode elf die waarschijnlijk één van de helden was. Maar verder niemand.
Reveille stripte de elf direct en kreeg vooralsnog geen priesterlijke penalties.
Er stonden wel 3 stoelen. Ik ging in de belangrijkste zitten, miste mijn will–save, en werd door de controlekamer geslingerd tot ik tegen de wand tot stilstand kwam.
Ik een kast in die kamer vonden we stapels papierwerk, van kaarten tot de gebruikersmanual. In elk geval was het teveel om mee te nemen.
Toen Arsène op de hoofdstoel ging zitten lukte dat wel. *"Ben jij de leider?" –"Ja."*
Ik ging op de stoel zitten waar een 2 op stond. Dat lukte ook niet. Het was de stoel van de weather–controler. Blijft er één stoel over: Stoel 1 van de weapons–control. Door de ramen was niets te zien, het schip was genosedived in de berg.
Arsène liet het schip starten. Er waren volgens het schip nog problemen met elven die het schip hinderden detecties te doen. In elk geval had het schip nog wel schade. Het was zeer fel tegen Reveille omdat het niets van elven wilde weten. Toen het schip omhoog (ietsje achteruit) kwam, zagen we recht voor ons een krater met daarin een soort gangetje met daarin een soort drakenoog dat ons aanstaarde. Dat zou wel eens een overblijfsel van de Keizer kunnen zijn. Reveille werd gek van angst en wilde dat we het schip direct weer zouden terug parkeren.
We hangen er nu boven.

081025 (17 oktober 773)
elvenboom, sprinkhanen, Kaimlas, Keizer van de Wereld.

We hebben de Arcanum (Aina) losgehakt van de wortels. Hij heeft het niet overleefd en is door Bah naar de Santa Anna gelopen. We kwamen erachter dat hij bezig was een elvenboom te redden. Hij bleek echter gestrikt door het kwaad. Kwaad in de vorm van teken 3: een sprinkhanenplaag.
Ik besloot, mede omdat de arcanum dat ook belangrijk had gevonden maar vooral omdat ik met mijn agriculture doorzag welk een schat we hadden gevonden, de elvenboom niet aan de sprinkhanen te laten.
Het ging niet al te best met de boom. Maar met het zwaard van Reveille erbij (eigenlijk een blad van zo´n boom) kon het wellicht nog wat worden dus is dat erop geënt.
Reveille, nu zonder armor èn zonder wapen, kreeg de Pike of Defense in Distance. Een wapen dat hij trots droeg tot hij ergens een dagger vond.

Toen naar Kaimlas. Ik voor de Keizer en het schip, Reveille voor de loot (armor en wapen) en Arsène om het airship van Mialidiam mee te crashen.
Het schip was helemaal leeg. We hadden even moeite de deuren te vinden en bedienen. Eén deur was nog weer

wat lastiger en er kwam direct ook een titaantje dat ons vroeg wat ons het recht gaf op het schip te zijn. Er viel niet mee te praten. Het was me al eens eerder opgevallen dat titanen eerst even alles prakken voordat ze zich afvragen of ze te doen hebben met vriend of vijand, maar deze was helemaal niet voor rede vatbaar.
Mijn nieuwe titel "Titan-slayer" past mij dan ook matig.
Hij bleek de controlekamer van het luchtschip bewaakt te hebben. Er lag een dode elf die bij de crash was omgekomen.
Er stonden ook 3 stoelen. Ik ging gewoon in de middelste grootste zitten, maar die zat mij niet lekker.
Grote stoelen zijn voor beginners. Ik heb vroeger ook wel eens een grote stenen troon gehad. Zat ook zo slecht.
Die andere stoel was ook nog niet alles, ik hoop dat de derde wel lekker zit.

Arsène liet het schip starten. Hij vertelde dat het schip zeer fel tegen Reveille was, omdat het niets van elven wilde weten.
Dat gaat de goede kant op met haar. Ze praat al met schepen.
Toen het schip omhoog (ietsje achteruit) kwam, zagen we recht voor ons een krater met daarin een soort gangetje met daarin een soort drakenoog dat ons aanstaarde. Dat zou wel eens een overblijfsel van de Keizer kunnen zijn. Reveille werd gek van angst en wilde dat we het schip direct weer zouden terug parkeren. Ik kan mij dat ook wel voorstellen van een elf. Zelf zou ik dat gat nog wel eens wat beter willen onderzoeken.
We hangen er nu boven.

081122-F (19 oktober 773)
Verslag van Reveille. Macht en verantwoordelijkheid

Stel je voor dat je deel uitmaakt van een kleine maar zeer invloedrijke groep mensen en dan heb ik het over koningen en kampioenen van verschillende geloven. Mensen en een half–orc die de wereld hebben gered en het lot van landen in hun greep hebben gehad. Dan mag je toch verwachten dat deze mensen een zeker verantwoordelijkheidsgevoel hebben. Ik snap dat ze, door de korte leven dat hun afkomst ze schenkt, niet over de gave beschikken over de nietige duur van hun levensduur heen te kijken. Maar als ze dan op de gevolgen van hun acties worden gewezen, had ik van deze groep helden iets meer empathie verwacht. Maar zonder blikken of blozen werden mijn argumenten weggewoven. Er zijn acties ondernomen die de toekomst van generaties kunnen beïnvloeden.

Voor mijzelf zijn de gevolgen en mijn verantwoordelijkheden duidelijk. Want hoewel het niet mijn beslissing is geweest die deze ongelukkige reeks gebeurtenissen heeft gestart, ben ik wel degelijk verantwoordelijk. Ik zal niet herhalen wat er allemaal is gebeurd en waarom want het heeft geen zin elkaar verwijten te maken. Ik hoop dat dat ik niet alleen zal staan in mijn keuze.

Mijn hart bloed want het is tijd om ons voor te bereiden op de oorlog van ons era!

Reveille

notes 081122

samenvatting: Keizer van de Wereld finale rustplaats bezorgd.
Net boven de rampplaats met de Keizer van de Wereld
krater van de Keizer van de Wereld
Eiland (zee) Santa Anna
Boven rampplaats met de Keizer van de Wereld
Geestigste situaties:
Bah stapte (met z´n vliegangst) aan boord van het grote wolkenschip. Hij nam stoel 2; weather controller. Het schip liet het toe en hij kreeg direct een alomvattend beeld door van alle luchtstromen die zich aan alle kanten rondom het schip bevonden.
Ik liep een ruimte in met een verschrikkelijke elf erin. De elf had al iets ghost–achtigs en het eerste wat ik zag was een vrijwel naakte elfse die de spreuk *"Die!"* op me castte. Gelukkig haalde ik voor de verandering eens een save.
Ronn vertelde erover: Een ghost die *"Die!"* riep, en dat vond Sjimmie niet leuk. Ik: Nou, eerlijk gezegd vond ik dat nu juist net wèl leuk, sterker nog, ik geniet na!
Nu Arsène Kapitein was over het zelfregenerating airship begreep zij mijn oude positie op mijn kasteel beter. Zij heeft dan ook (in navolging van mij, indertijd) de wet afgevaardigd dat er geen fireballs in

het schip mogen worden gecast.
Omdat ik te confronterende vragen stelde aan de Generaal, meende hij me ´aap´ te moeten noemen.
Nadat Arsène me had bezworen dat dat *"Sire"* was in het Norsts (waar de Generaal koning is) kon ik hem, toen hij later met een welgemikte blikseminslag (luckroll natural 20 wordt 23) de Keizer van de Wereld finaal vernietigde, het volgende zeggen: *"Goed schot, aap!"*
Overleg met schip via Arsène
Schip nog niet helemaal op orde.
Ik werd ook stoel 3 (weapons) afgekickt.
door glas nog eens naar keizer gekeken.
via observatiepost naar beneden gegaan met Generaal. De keizer had nog een kloppend hart.
Cure light wounds op de keizer gecast. Eén scale zag er iets beter uit.
De Keizer zag eruit als een draak, maar was geheel geconserveerd. Hij had ook geen vleugels. Het was geen echte draak.
laatste reis schip: van Elrond naar Mithrandir.
De Keizer is de Wet
Terug naar Santa Anna om voor de priesters een commune te casten.
Het schip kon landen in het water. (Dat had hij ook nodig om te *"tanken"* voor zure regen bijvoorbeeld.)
Commune met Thrynn door Anna:
Er kwam een lichte spirit:
Vraag 1: Is het een goed idee de Keizer van de Wereld terug tot leven te brengen?
Antwoord 1: Dat heeft hele slechte consequenties.
Vraag 2: Hoe kan het opstaan van de Keizer van de Wereld het beste voorkomen worden?
Antwoord 2: I don´t know.
Vraag 3: Duurt het wakker worden van de Keizer van de Wereld nog een jaar?
Antwoord 3: Nee
Vraag 4: Denkt Fiaria er ook zo over?
Antwoord 4: nee
Vraag 5: Denkt Carlo er ook zo over?
Antwoord 5: nee
Vraag 6: Denkt Misha dat het slechte consequenties heeft als de Keizer van de Wereld wederkomt?
Antwoord 6: ja
Vraag 7: Vind Azburan het onprettig als de Keizer van de Wereld wederkeert?
Antwoord 7: Waarschijnlijk wel, want het kost.
Vraag 8: Vind Mialidiam het onprettig als de Keizer van de Wereld wederkeert?
Antwoord 8: ja.
Commune met spirit Fiaria:
Vraag 1: Is het een goed idee te stoppen dat de Keizer opstaat?
Antwoord 1: ja
Vraag 2: Is begraven in holy ground voldoende?
Antwoord 2: nee.
Vraag 3: Als we het wolkenschip terugzetten, is dat dan voldoende?
Antwoord 3: Op dezelfde manier, wel.
Vraag 4: Als we hem begraven onder een flink gedeelte van de berg, is dat genoeg?
Antwoord 4: Dat is onduidelijk.
Vraag 5: Als we de zuurwapens van het wolkenschip gebruiken om de Keizer van de Wereld te begraven, zou dat genoeg zijn?
Antwoord 5: ja.
Vraag 6: Als wij dit wolkenschip van dit continent zouden halen, zou dat slechte consequenties hebben?
Antwoord 6: nee
Vraag 7: Zou de gem van de Dreamer ook werken om de Keizer niet te laten opstaan?
Antwoord 7: Daar ben ik niet mee bekend.
Vraag 8: Is het mogelijk voor ons om de curse op dit continent op te heffen?
Antwoord 8: nee
Vraag 9: Zal de Keizer van de Wereld binnen een week opstaan?
Antwoord 9:neeeee…?!
Vraag 10: Kunnen de 3 elven in het wolkenschip nu fysiek nog dingen doen?
Antwoord 10: ja
Sjimmie zelf had geen commune. Wel geprobeerd of Azburan een boodschap (droom) wilde sturen, maar dat deed hij niet.
Op grond van antwoord 7 heeft Sjimmie besloten toch de Keizer van de Wereld te vernietigen.
Het schip ondertussen leek snel te herstellen.
De uplink was reeds in orde, het kon een soort zelf–check doen en veel was al in orde. Er zaten nog wel wat veiligheidsgaten in.
4 van 6 titanen waren onder controle
de zure regen (wapen) deed het al, maar voor de bliksem moest er nog ingegrepen worden.
De generaal besloot stoel 3 te proberen (weapons–control) en die paste hem best.
Bah nam stoel 2 (weather–control). Hij voelde direct de winden om hem heen.
Hert blijkt dat het schip zich aanpast aan de kapitein. Van alles is te veranderen, van de plaats van ruimten tot de vorm van het schip tot het weer rond het schip.
De generaal vuurde zuur af boven de laatste rustplaats van de Keizer van de Wereld. Dat duurde nog wel even dus gingen wij vast één elf verwijderen.
Ik voorop, direct met de DIE!–spell geraakt maar gelukkig goed gesaved. Ik zag een naakte elfse met slechts een helm met vleugels en wat sierraden. Het was verder betrekkelijk eenvoudig haar uit de weg te ruimen. Zeker nadat ik de helm had afgestoten. Alleen de titaan die ze erbij riep leek wat lastiger.
Met de uplink in orde konden we het lastigst mankement, een glazen zwaard dat in de machine stond, verwijderen.
Het zwaard kon praten en was niet blij met Bah als wielder. Ik heb het van hem over genomen met de bedreiging erbij dat wangedrag bestraft zou worden met teruggave aan Bah (die op het punt stond het zwaard met de voet te verbrijzelen).
Ik sprak direct elfs en lijk nu al +1 te hebben tegen half–orcs.
Nadat het zwaard was verwijderd kwam de Titaan ook weer snel tot zichzelf.
We besloten even een dagje te herstellen en de volgende dag bleek dat de lightning het al weer deed.

Met een perfect schot wist de generaal een flink deel van de berg in te laten storten over het zuurbad met de remains van de Keizer van de Wereld.
Ik heb toch enige twijfel gehouden of ik hier (als priester van Azburan) trots op moet zijn. Ik heb het idee dat ik een boetetocht zal moeten doen in overleg met Azburan.

081122 (19 oktober 773)
Keizer van de Wereld finale rustplaats bezorgd.

Arsène begon het schip te begrijpen, en belangrijker (in dit geval): het schip begon Arsène te begrijpen. Het had nog niet helemaal door welk jaar het was of wie er op welke stoel hoort, maar goed. Ik besloot met de Generaal het graf van de Keizer eens wat beter te gaan bekijken. De keizer bleek niet alleen zeer wel geconserveerd voor iemand die al tenminste 1500 jaar door is, maar de Generaal hoorde ook nog iets kloppen. De Keizer leefde nog. Direct kwam ik in actie en healde de Keizer. Hij zag er al direct wat beter uit, maar was nog wat zwak.
De Generaal hielp niet mee. Hij wilde eerst Fiaria vragen of hij er wel goed aan zou doen. Toen Bah dat ook wilde leek het mij alweer een stuk evenwichtiger en daarmee ook richting–gevender.

Kort gezegd: De Keizer van de wereld is geweest en de wereld is tegenwoordig beter af. Of: De Keizer heeft wat ouderwetse opvattingen over het leven en de wereld. We moeten hem niet verwarren met de huidige stand van zaken. Het was beter hem vredig en onwetend te laten inslapen.

Arsène besloot daarvoor de wapens van het schip te gebruiken. De Generaal aan de wapens, Bah aan het weer.

Je kunt zien dat dat eigenlijk toch een landrot is, hij zag, zeker in het begin wat bleek om de neus. Dat duurde wel even. Ondertussen zouden wij wel even de nog resterende elven onklaar maken. Alles ging wel, hoewel er een nieuwe Wet op het schip van kracht is "**Op dit schip worden er geen fireballs gegooit!**" en ondanks de wat stugge welkomstkreet van de elf aan mijn adres, tot er zich ook weer een titaan mee ging bemoeien. Maar ook dat mocht eigenlijk geen naam hebben, achteraf gesproken.

De Keizer slaapt voorlopig nog wel even. Die zien wij niet meer in deze vorm terug. Ergens vraag ik me toch af wat de goden nu eigenlijk voor ogen hadden toen ze de keizer aanwezen, wanneer ze hem nu eigenlijk liever niet meer terug zien.

Morgen zullen we de andere elven uit hun queeste ontheffen. Ik zou daarna graag even contact zoeken met Azburan om op te biechten dat ik z´n bevelhebber heb helpen verslaan. Dit schip is trouwens ook bijzonder geschikt als standplaats voor een observatorium.

notes 081206

samenvatting: elf gedood die nog op Kaimlas was en in complot tegen de Keizer zat.
laatste rustplaats van de Keizer
aanlegplaats Santa Anna
geestige situaties:
Dat gelazer van die druïde met al die plantenzooi deed ons bijna sympathy en bijval roepen voor het uitstekende plan van de Keizer alles wat hier uit de grond kwam direct af te bijten, branden en hakken.
We waren al in ruim 1 geweest. Alles was daar schoon en leeg, er zaten wel gaten in de hull.
De laatste lading was marmer voor een koning geweest. De marmer is waarschijnlijk door de wand naar buiten geslagen
In ruim 2 was veel stukgeslagen machinerie
Achterin het schip, bij de toegang naar de docking–bays een kamer vol planten gevonden.
Een jungleachtige ruimte. Iemand uit die kamer riep al direct *"Ga terug, nu het nog kan! I mean you no harm!"* Ik riep terug dat wij degenen waren die het werk hadden afgemaakt. Maar in plaats van blijdschap over deze zaak riep hij: *"Ongelukkigen! Als de keizer sterft, sterft de wereld!"*
Om een lang verhaal kort te maken: De kleine spinnen die in de webben hingen werden na een spell wat groter maar konden nog steeds geen schade doen, de wall of thorns had op mij geen vat en de spike growth en unwilling wood deden het niet.
De elf, overigens in uilvorm, legde snel het loodje.
We namen hem en z´n spullen (ook een daar liggend boek) mee naar de controleruimte en zochten de spullen door.
We hadden een aantal dingen. Arsène kon er het volgende van vertellen:
bruine robe (A108) +3 AC en saves
Holy symbol van Sharra (G107) HS en magisch (pass without trace)
Lauwerkrans van veren (A109) vorm veranderen in 1 ronde: uil, mus, valk. Spellcasting blijft gehandhaafd.
Touw voor om een pij (Z102) onderdeel van set van 4 die samen een soort Avatar teweeg brengen:
Touw bind alles tezamen
Neckless stelt schade uit
Boog doet schade
Wolvenleather armor zorgt dat je nooit moe wordt
Tezamen wordt je, als je een queeste aanneemt, tot het einde van de queeste soort van onoverwinnelijk.
Dat werken naar een doel is wel erg belangrijk voor de werkzaamheid.
Dat setje rate wat evil.

En van vorige keer:
Neckless (G105) onderdeel van dat setje.
Ring (G106) 1 spell die op de drager wordt gecast wordt permanent. Het is een mithril-lood legering –zgn. unobtanium– en trekt dus magie aan en stoot het tegelijkertijd af.
Winged helmet (A106) Deze helm maakt je sneller. +1AC en d8 initiatief ipv d10.
Ik besloot het zwaard zelf te vragen wat het over zichzelf kon vertellen:
Het heet Swarowski, gemaakt door De Meester uit het zuiverste kristal (De Meester zal een elf zijn die volgens de verhalen de bergen liet huilen en de tranen in de vorm van het zuiverste kristal opving in grotten onder de bergen), je kunt er elfish door praten, altijd scherp (+3 en +1 extra tegen orcs), aware of orcs, heeft de befaamde ability dat als een tegenstander met één klap valt, dat het dan direct doorhaalt naar de volgende tegenstander (3e editie cleave) en kan heel hard op één ding slaan (1x per sessie power–attack). Voorts kan het spreken (elfish) en tellen (213.614 orcs geveld, 13 elven (waarvan 5 reeds dood), 14 legendarische draken, 3 legendarische reuzen en 1 legendarische dwerg, legio ander dingen). Het is wel wat arrogant, en daarvoor heb ik direct de rest van de party gewaarschuwd. Als ik een ander wapen pak hoor ik het altijd een verachtelijke zucht slaan.
Geschiedenis volgens het zwaard:
In den beginnen waren er goden, dan elven, reuzen en draken. Goden zonder inspiratie hebben de ontwerpen van de elven misbruikt en verdraaid, zo zijn de cheap imitation rassen ontstaan als dwergen, orcs en mensen (ik wackte hier op het zwaard met mijn glazen spear die hij ook inferieur vond). Mensen hebben nog kansen iets goed te doen, dwergen hebben alleen maar te diep gegraven, en Orken hebben alleen maar alles vernield. Arcanum zijn niet van deze wereld.
Hij leek geïnteresseerd in zware tegenstanders. Toen ik hem vertelde dat ik vele grote tegenstanders heb, waaronder Mialidiam –die hij wellicht kende– hield een seconde op met raaskallen en besloot mij toen waardig wielder. Ik heb niet eens een sword proficiency.
Clear elven Longsword (W103) +3 kristallen elven Longsword named Swarowski, intelligent and talking, +1 extra vs orcs, aware of orcs, grants elfish, cleaver, power–attack.
Manifest (niet magisch) (B101) Notities en manifest over hoe en waarom de keizer aangevallen, gezien vanuit de elven:
De elven civilization was wealthy, er staat in wat er zoal groeide en zo. De elven hebben geleerd alles nog eter te maken door (magisch) onderdeel te worden van de wereld. Iemand op een troon, ver weg, waar niet mee te onderhanden viel zei: *"Dat mag niet!"*
Verdere onderhandelingen mochten niet baten, het ging steeds slechter, er kwam oorlog, de invasie van de Keizerlijke legers werd afgeslagen. Toen kwam hij zelf, er werden complete steden verwoest, er werden elven gepolymorphed in afzichtelijke creaturen, enz. En toen besloten 4 elven er iets aan te doen. Ze deden een paar expedities naar reeds verslagen steden om wat specifieke items op te halen En ze hebben blijkbaar besloten met het schip de keizer te rammen. Hoe ze het schip hebben overgenomen en precies de veiligheidssystemen hebben omzeild staat er niet in, ze waren zeker bang dat het plan uit zou lekken voordat het ten uitvoer zou zijn gebracht. Er stond nog in dat de keizer van de wereld zelfs commando´s kon geven aan de Avatars van de goden. Ze schreven dat ze geen medelijden verwachtten, en dat ze geen spijt hadden.
Er stond in het boek: *"Dood aan de Keizer"* en een secure uitleg hoe de keizer precies wel verslagen, maar niet dood zou worden gemaakt met de geplande actie.
Er staken overigens ook bladeren uit het boek.
De ruimte waar de elf in had gezeten was mijns inziens niet groot genoeg om ook voor voldoende mondvoorraad te zorgen voor de elf.
De vrouwelijke elf was Ariën, de druïde was Thoron.
De vierde en laatste elf leek makkelijk te vinden met locate object op een wolven leather cloak. Dat viel toch wat tegen.
Met de magic mirror echter konden we de ruimte waar hij was identificeren en inderdaad was daar een hoop mist. De elf zelf was wel erg dun en uit z´n dode ogen straalde een paarse gloed.
De mist was met een gust of wind zo weg maar de elf ook. Er stond in de ruimte slechts een rugzak die recent was neergezet. Met een item–spreuk van Arsène kon de zak makkelijk mee maar er is vast iets belangrijks mee, waardoor ik zou aanraden de zak op geruime veilige afstand te openen. De machinerie in de kamer is met vele pijpen verbonden die alle kanten op gaan. De elf zit erin. Kaimlas heeft dat niet door, maar we kunnen de elf wellicht toch volgen omdat de pijp waar hij in zit de enige is waar het schip geen controle over heeft. We staan nu onderaan de pijpen in de eerste ruimte te bedenken wat te doen. Ik heb de zak bij me gestoken. Waar is die Titaan.
Bah is onhebbelijk tegen mijn zwaard. Elven zijn ok.
De laatste levende elf had het beste met de wereld voor en is door ons geslacht.
Plan elven:
één detectie uit en schip inkomen
Één schip onklaar, veiligheidssystemen uit
Eén sturen
Eén waarschuwen voor de toekomstige dwalers.
Helaas boodschapper vermoord en niet eens geprobeerd hem te redden. Dat is niet best.
De anderen hadden een queeste die (door ons) nu hoe dan ook voorbij is. Ze mogen rusten.
Thoron mag wellicht ook nog leven. We moeten elven helpen.
Was er in Marabië ook niet een wolk met djinnies die een stad had verwoest?

081206 (23 oktober 773)
Elf gedood die nog op Kaimlas was en in complot tegen de Keizer zat.

Ai, ik heb hier wel een slecht gevoel aan over gehouden.

Eindelijk hebben we doorzien wat het plan van de elven was, en eindelijk snap ik ook waarom welke elf waar op het schip was. Maar net voordat die kennis inzonk hadden we vast de laatste levende elf (Thoron) gedood. Dat was een slechte daad. De elf was bij de dockingbays gebleven om eventuele gasten te ontvangen en te waarschuwen. Wij waren echter via de schade in ruim 1 gekomen en hebben de waarschuwing nu dus te laat. Het spijt me het te moeten zeggen maar wellicht had onze elf toch gelijk met z´n tegenzin het schip mee te nemen. Dat is niet leuk voor hem. De elven hebben het niet gemakkelijk gehad en blijkbaar nog steeds niet. Getuige ook de manier waarop Bah zich uitlaat tegen Swarowski. En die is normaliter toch zeer mild in z´n oordelen over anderen.
Overigens vind ik ook dat Thoron wel wat duidelijker had mogen zijn toen we hem aanspraken. Daar werd het niet makkelijker van.

Het belangrijkste wat we nu weten is dat, wanneer de Keizer van de Wereld wordt gedood, de wereld zal vergaan. Ergens verbaast me dat wel. Blijkbaar vinden de Goden dat beter dan dat de Keizer terugkeert.

Ik vind dat ons nu eigenlijk een tweetal belangrijke taken wacht:
Ten eerste zou ik willen proberen of we de elf niet weer uit de dood kunnen laten halen. Hij heeft niet anders dan het beste met de wereld voor en ik geloof dat we voor eigengewin wat zijn doorgeschoten.
Ten tweede is het hoog tijd te overleggen met hogere instanties op het vlak van het vergaan van werelden. Ik moet me erg vergissen als Azburan daar niet één en ander over weet. We moeten hem zoeken. Het schip weet vast snel uit te vinden waar het schip van Azburan zich bevindt.

Mij lijkt dat we de ondode elf die nu in de pijpen van het schip zit daar natuurlijk niet kunnen laten. Ten eerste heeft de elf z´n werk gedaan (voor zover wij het niet in de war hebben geschopt) en ten tweede heeft hij rust verdiend. Dat hoeft onze reisbestemming echter verder niet op te houden. Voorwaarts dus. En snel. Als ik het me goed herinner is het soms wel mogelijk een overleden persoon terug te roepen, maar is snelheid wel geboden.

notes 090117

samenvatting: Azburan gesproken: De Keizer moet terug.
Docks
Zee, boven vergane Titanenstad
Geestige situaties:
Robin: Hoe kom je aan eieren dan?
Folmer: Nou ja, ik heb toch schapen!
Ronn: Ja, schapen leggen gewoon eieren. Ze geven geen wol of zo, dat zijn vissen! (Wolvis).
We pingen drie dagen lang iedere 66 seconde naar het vermoedelijke schip van Azburan, tot die er gek van wordt en komt.
Robin: Hebben we ze in zicht? Ja? Dan stop ik met pingen. … En doe dan nog één hele harde ping na 132 seconden.
We willen eigenlijk wel de titanenstad bezoeken (hele adventure verhaallijn gedaan) maar er is eigenlijk geen enkele reden ons daar op te laten houden. Op enig moment halen we de rugzak van de ondode elf en die blijkt zeer gevaarlijk (deathcloud). Terwijl ik hem naar buiten kick, bedenk ik me dat het wellicht niet zo verstandig is die nu net over een titanenstad te droppen. Oh jee, die moeten we gaan halen…
Ik heb de elf zo goed als ik kan beschermd tegen bederf (gepekeld). Ik begin al enigszins Gins te verstaan.
In de twee sessies die ik niet ben geweest is de elf niet tot leven gewekt, is Azburan niet gezocht, is de kapitein afgezet geweest wegens het overwegen het schip te laten crashen, zijn cyclopen bevochten en is de ondode elf ongemoeid gelaten in de pijpen van het schip. De docks zijn opgeblazen. Het vierde schip is opgeblazen.
Het eerste wat ik doe is zorgen dat er contact komt met Azburan. Het tweede is dat de oude gem uit het schip van Mialidiam in mijn kroon wordt opgeborgen. En het derde dat ik mijn verbolgenheid uitspreek over het feit dat de elf nog in de pijpen zit, en dat de andere elf nog niet is geressurect.
We posten boven een gezonken titanenstad. De stad waar Macteridon zijn werkplaats had. Het was gezonken omdat er iets was met subraces van giants.
Azburan (zwarte draak) komt in Yelravin. Ik wordt ontvangen met de Generaal, Reveille en Carlina.
Amie doet voor Azburan het woord (is z´n spreekbuis). Ze heet tegenwoordig Amidaru. Ik herken geen oude eigenschappen van Amie in de gele draak. Gelukkig maar.
De Keizer van de Wereld is niet dood. Hij moet weer terug op de throne. Met het terugkeren van de Keizer op de Throne van de Wereld zullen bestaande vijanden niet meer bestaan of van belang zijn. De

Keizer zal ze verenigen. Daarmee zal bijvoorbeeld het probleem Mialidiam automatisch opgelost zijn. Overigens is Mialidiam al enige tijd bezig te zorgen dat er een nieuwe Keizer komt. Daarmee zou het plan wellicht enigszins in het water vallen.
Reveille vraagt of oude vijanden worden vernietigd of veranderd. Hij is niet blij met de situatie. Niet vernietigen, niet veranderen. Verenigen. Azburan ziet het als volgt voor zich. Van de elven vraagt hij een symbolisch offer namelijk het nursen van de keizer tot hij weer op kracht is, en van de keizer vraagt hij dat hij zijn standpunt over elven herziet. De elven van nu zijn niet de elven van toen.
Reveille vraagt geïrriteerd waar de schepen dan eigenlijk voor zijn. Om de regering van de Keizer tastbaar te maken. Reveille maakt zich zoveel zorgen om de schepen dat hij achter onze rug om met de ondode elf probeert een plan te maken alle schepen te laten crashen.
Volgens Azburan zijn de schepen niet bedoeld als oorlogsinstrumenten. Mialidiam gebruikt haar schip daar overigens wel voor. Azburan vraagt Reveille of het vernietigen van de docks iets te maken heeft met zijn onvrede over schepen.
Azburan waarschuwt voor de drakenrijders van Mialidiam. We hebben ze al wel gezien, maar ze zijn nog niet sterk genoeg.
Hoewel het vroeger altijd elven zijn geweest, zijn het nu vooral humans.
Azburan weet wel route door labyrint, maar kan er niet door. Hij kan niet zichzelf bevechten en doden. Juist demonen zijn daar zeer geschikt voor.
Lektar was wel heel bijzonder.
Wereld zonder (voor) Keizer was chaotisch. Goden konden maar doen wat ze wilden. De wereld werd gesloopt.
Elven zijn ondertussen subraces geworden, heel anders dan vroeger. Mogelijk overigens ook door de vloek van de Keizer.
Azburan stelt voor snel een potion te maken waarmee de keizer terug kan worden gehaald. Daarvoor heeft hij twee maanden nodig.
Ondertussen kunnen wij de elven dan vragen de keizer te nursen zoals Azburan voorstelt.
Reveille: Wat hebben de elven eigenlijk gedaan? – Elven realiseren zich het onderliggend Netwerk van Magie niet. Ze putten daar zomaar uit en maken bomen zelfbewust.
Reveille is er niet blij mee.
We gaan terug naar ons schip. Hij stuurt een spreekbuis mee, zodat we nog contact kunnen houden. De spreekbuis is een donkere elf die Sulothor heet.
We bespreken wat te doen.
Ik ben follower van Azburan. Ik zal dus de Keizer terug gaan halen. Reveille ziet er niets in en zal niet mee doen. Arsène en Who Cartez twijfelen nog.
Arsène voorziet wel grote problemen met het terugkeren van de Keizer. Zij ziet ook grote problemen als er niets aan Mialidiam gebeurt.
Reveille geeft duidelijk aan dat hij geen inmenging in de normale gang van zaken wenst van een soort rechter die z´n eigen wetten stelt. Hij is bang dat het belang van de wereld tegen de elven zal wegen en dat ze vernietigd zullen worden of onderdrukt.
De zaken op een rij: Waarom de Keizer terug?
–er zijn een aantal gebieden op de wereld die rot zijn. Dan wel omdat er een no–magic–zone is, ofwel omdat er een continent gecursed is.
–Er hangt een levensgevaarlijke demonische komeet boven de aarde.
–Er is een continent dat helemaal onbruikbaar is.
–Het weer is op sommige plaatsen niet normaal.
–De wet zegt dat er een keizer moet zijn en dat de wereld anders zonder magie en dus zonder wereld komt te zitten.
–Maakt het uit wie de keizer is? Is degene die alle treden van de stairs heeft gelopen niet sowieso al zodanig veranderd dat alle beslissingen exact hetzelfde uitpakken?
Nee, vanaf de eerste trede moeten er steeds belangrijke keuzes worden gemaakt. Afhankelijk van die keuzes levert dat een keizer op. Mogelijk dus ook een evil keizer.
–We weten dat in 1945 de magie van de wereld op zal zijn. Voor elven is dat al vrij snel. Zou dat komen doordat er geen keizer meer kwam?
–Er is geen mens of dwerg of elf waarvan ik ooit heb ontdekt dat hij zich bewust was van de keizer. Dat hij komt en dat iedereen dan weer onderhevig zal zijn aan zijn wetten zal wel even schokkend zijn.
–Welke wetten bestaan er eigenlijk?
–Heeft Azburan een poging gedaan tot nu toe de keizer weer terug te halen? Nee, net toen hij het kon, reïncarneerde hij. Nu is pas de eerste kans.
Azburan brengt Thoron weer tot leven. Die is blij dat elven nog bestaan. Ik doe hem verslag.
Overwegingen:
–voor– de wereld is deels een puinhoop
–voor– Azburan wil het, ik zal zijn wil uitvoeren
–tegen– elven, mensen, dwergen zijn onwetend, ze kennen de keizer niet, kennen de geschiedenis niet, kennen de wetten niet
–we moeten in ieder geval uitzoekwerk doen
–we moeten de wereld informeren
–we zullen tegenstand ondervinden
–de Keizer zal onvoorwaardelijke opvolging van de wetten eisen
–dat is niet voor iedereen even leuk
–de keizer heeft ouderwetse strafmaten
–wat mij betreft hoeven elven Keizer niet te nursen.
–wel moet hij vóórdat hij daadkrachtig wordt goed de nieuwe situatie uitgelegd krijgen
–als de elven het zouden doen, zou dat misschien inderdaad schelen in z´n oordeel over hem.
Carlina geeft aan dat de white robes graag de nursing voor hun rekening zullen nemen.
Azburan gaf wat additionele informatie via Sulothor. De wetten behelzen wereldrampen. Normaliter merkt niemand iets van de keizer. Niet een koning, niet een schoonmaker. Wel kan een koninkrijk dat wil kan het de Keizer om een zegening vragen (onderwerpen aan) en zal hij het koninkrijk ook een beetje bijstaan in lastige tijden.

In het Labyrint, vlak bij de trap staat een aantal wetten.
Ik vind het wel wat van onwetende elven te vragen of ze de erfzonde af willen kopen door de keizer te nursen.
Ik denk dat de wereld voorbereid (geïnformeerd) moet worden.
Om nu juist de elven in te zetten voor het nursen van de keizer is vragen om verraad.
Ik licht iedereen hierover in. Van de ondode elf tot Azburan. Hij vraagt me hoe lang ik denk nodig te hebben. Ik spreek een jaar met hem af.
Azburan biedt Who Cartez aan een oogje in het zeil te houden in Norst. Who slaat dat aanbod af om geen aandacht op Norst uit te lokken.
Er moet een lijst komen van volkeren die gewaarschuwd moeten worden. En een plan om ze te bereiken.
Arsène maakt de voorlopige lijst:
De white robes van Salmanië
De elven
De Titans
De Arcanum (?)
Gin
Marabië
De dwergen
Vilrigië
Giants
Malena
Kalundië
Tsai
New Crowned Hill
Ondertussen smeedt Reveille plannen om de schepen te vernietigen met de elven.
Ik herinner me de rugzak die we vonden bij de pijpen. Die staat op mijn kamer. Volgens de ondode elf zit er een deathcloud in. We lazeren de zak in zee. Dat was stom, net op de titanenhoofdstad. We moeten de zak maar weer gaan halen en ergens anders droppen.
Reveille gaat niet mee maar vast naar Salmanië met Kit.

090117 (17 november 773)
Azburan gesproken: De Keizer moet terug.

Het duurde even maar ik kon Thoron kaken en pekelen. Die ging nog wel even mee. Gelukkig kon ik, toen ik ermee klaar was weer eens wat richting geven aan het schip.
In no time hadden we een titanenhoofdstad gevonden en Azburan. Was dat nou zo moeilijk?

Amie was er ook. Ik herkende haar nauwelijks. Zou ze haar rokje nog aan hebben gehad? Ze deed het woord voor Azburan, en dat was het dan.
De keizer van de Wereld is natuurlijk helemaal niet dood. Hoe had ik dat ook kunnen denken, zeker na de slagen die we in de ijskelder onder Crowned Hill hebben gehad. Hij rust wat dieper. Het wordt overigens langzamerhand wel eens tijd dat Azburan hem gaat halen. Ik zal helpen.

Azburan stelt voor dat de keizer wordt teruggehaald maar tekent daar ook bij aan dat de Keizer even voorzichtig op de hoogte moet worden gesteld van de nieuwe huidige situatie van de wereld. Mogelijkerwijs zou hij anders nog wel eens een beetje door kunnen schieten. Wellicht, aldus Azburan, zou het het beste zijn als elven hem weer naar gezondheid nursen. De elven van toen zijn niet hetzelfde als de elven van nu.

Dat wil nogal wat zeggen. De elven van nu liegen er al niet om. En om nu van de elven, waar ik nooit van heb gehoord dat zij zich verantwoordelijk voelen voor de Keizer van de Wereld, te vragen de Keizer te nursen? Ik twijfel.

Azuburan stelde voor snel een potion te maken waarmee de Keizer terug kan worden gehaald. Daarvoor heeft hij twee maanden nodig.

Ik vind dat nogal krap, zeker omdat ik denk dat we er goed aan doen de wereld voor te bereiden op de terugkomst van de Keizer van de Wereld.
Azburan bracht Thoron gewoon weer tot leven. En die is blij dat elven nog bestaan.
Dan bedacht ik me dat er nog een vuile rugtas in mijn compartiment stond van dat (overigens nog steeds in het pijpwerk rondkruipende) ondode wezen. De rugzak scheen getrapt te zijn met de één of andere verschrikkelijke spreuk.
Ik kickte hem overboord. Maar dan bedacht ik me ineens dat we net boven die titanenhoofdstad zaten. We moesten de zak maar weer even gaan halen en elders droppen.

notes 090131

samenvatting: In de Titanenhoofdstad met de Aboleths.
boven Titan Hoofdstad (Tatin) blijven hangen
Afgedaald naar Titan Hoofdstad
Geestige situaties:
DM: Ik rule nu even dat giants sterker zijn dan jullie.
Zowel Bah als Arsène zeggen apart tegen mij: *"Ja. Maar ik ben dan ook geen kwal!"* Waarom?
We gaan de rugtas halen.
Op de zeebodem wordt Bah al bijna verorberd door een grote inktvis maar dat loopt goed af.
Over een richel zien we een grote pilaar met een zooi reuzen die stenen aan het verplaatsten zijn naar net achter de pilaar.
We worden gespot door een reus, of beter gezegd door een soort kwal die naast de reuzen hangt.
We kunnen de aboleth verslaan en nemen de reus en de rugzak mee naar boven. Het is een soort storm giant. Arsène blijft beneden achter en onderzoekt de pilaar (pilaar van kennis). Ze blijft wel heel lang weg, dus we besluiten haar te gaan halen. Net op tijd. Ze was aan de pilaar geplakt voor zeer lange tijd, veel langer dan ze had gedacht, ze had begrepen hoe het zat met haar belt die in het labyrint pas echt heftig zal worden. Ze had inzicht gekregen in het labyrint dat door titanen is gebouwd, ter verdediging, en als een spiegel werkt, en vroeger ook een beeld gaf van de andere wereld (onderkant). Die wereld die is schrunken. Dat is gedaan om aan één kant van de wereld genoeg magische energie te houden. In het labyrint weet je niet waar je bent, je komt er jezelf tegen, en het zorgt voor nog wat extra verwarring. Het labyrint is het centrum van het magisch netwerk. Titanen maakten ook 4 grote schepen. Meer kon het magisch grid niet aan.
In feite zit het zo met dat magische grid: twee werelden zijn aan elkaar geplakt met de achterkanten. Het magie fungeert zeg maar als de lijm ertussen. Dwergen die te diep graven komen dan ook altijd de wezens tegen die het grid bewaken. Die zijn pittig.
We halen Arsène dus op, net voordat ze wordt ingelijfd door de aboleths.
Na een nachtrust besluiten we omdat de aboleths mee zijn gekomen tot boven aan de pilaar daar de rugzak af te laten gaan. Dat werkt heel aardig. Daarna gaan wij ook naar beneden en zien dat de aboleths goed georganiseerd zijn om ons te ontvangen. We dalen ongezien de put in die ze aan het maken zijn. In de put landen we ineens op een grote aboleth. Het valt niet echt mee, maar het lukt ons ook die te verslaan. We houden er een ring aan over die Arsène wel wil (+1 op alle stats, mogelijkheid Titaans te leren, en zien waar titan artefact is). In totaal hebben we zo´n 20 aboleths verslagen, waaronder één grote. Overigens is de breininhoud van die grote opgeslurpt door de kleineren zodat die ook weer aardig groeiden.
Er zijn nog zo´n 60–80 aboleths beneden. Thoron heeft ons verteld dat de laatste (ondode) elf (pixie) besloten had ook deze wereld te verlaten. Ik heb gezegd dat ik dat een verstandig besluit achtte.

090131 (20 november 773)
In de Titanenhoofdstad met de Aboleths.

De rugtas leverde wel wat vertraging op. Er waren ook daar Aboleths. En die zijn niet voor de poes. Eén van hen had wel een bijzondere ring. Er stond ook een belangrijke pilaar. Daar heeft Arsène aan gehangen. Zij weet het nu wel allemaal zo´n beetje. Het is een speciale plaats. We komen hier zeker nog eens terug.

090228 Arsène (22 januari 774)
See You in Court!

Eindelijk weer in Salmanië. De gelegenheid werd door iedereen aan boord aangegrepen om verhaal te doen bij vrienden, kennissen, familie en organisaties. ‘Samen’ met Garlina heb ik de Toren kunnen overtuigen het Schip onder toezicht van de Council of Defense of Salmania te plaatsen. Er volgde een drukke tijd, waarin ongeveer elke organisatie die zich het lot van Salmanië aantrekt duidelijk zijn best deed om een stempel op de expeditie, en daarmee op de wereld, te drukken. Uiteraard een striketeam van de Toren, samen met een diplomatieke afvaardiging (Thrinn zij dank zonder Barrero del Sonido, maar wel voorzien van veel te laag uitgesneden jurkjes…), Garlina als weather-officer, nadat zowel Baa als Reveille (die laatste met een beetje hulp) werden afgewezen. Ook de Order of the Holy Lance stuurde een afvaardiging, waaronder Carenza di Sotto. De Elven stuurden een elf of twaalf (of dertien), diverse gilden wilden graag iemand mee hebben, en de generaal wilde graag nog even langs Einzel om daar wat gelijkgestemden op te halen. Eerst nog even een verplicht nummer met een lintje, en dan kunnen we morgen onderweg.
Waarom knielt Baa opeens boven me? (*&%%, wat een koppijn! Kaymelas! Ik voel ‘m niet meer! Snel, dimensio… nee laat maar, ik ga wel lopen… een boot, Lacrima, gestuurd door Reveille, er was iets mis zei die, haal Arsene. Waar is de voorkant van het Schip? Wie heeft dit gedaan? M’n boeken! Die lagen in m’n kamer! Alle aantekeningen over metamagie, de trappen, de stukken uit het schip zelf, M’n SPELLBOOKS!!! Doorroeien, zeg ik je!!!

Twee dagen later:

Aan: Reveille, elf, van onbestemde afkomst
Van: Cucaracha & Partners, ‘s lands advocaten sinds 371.

Onderwerp: Eis tot compensatie

Geachte heer Reveille,

Ik wend mij tot u als zegspersoon van mevrouw A. Frescafuego, Wizard in the Order of the White Robes of Salmania en Kapitein van het luchtschip Kaymelas.

Enz enz enz....

notes 090228

samenvatting: Dan maar naar Gin.
Fjeldheim
Eiland met trap in het midden van de Vala Verda.
Gin, vlak bij een poort, in vechtklooster
Geestige situaties:
–Arsène over schadevergoeding die ze bij Reveille wil leggen: *"…dat hij tot z´n dood moet bloeden – en elven zijn vrijwel onsterfelijk. Ik wil maximaal effect!"*
–Nu ik gesignaleerd was, was Sjors als een gek het schip aan het schoonmaken. Op mijn vraag of het klaar was voor vertrek bleek dat er eerst nog wat waar verkocht moest worden. Waar die natuurlijk op het punt van bederven stond. Ikzelf had daar een vergunning voor hangen in mijn hut.
–We mogen de consul (of wat het was) tot op 50 passen naderen. Ik stuur Bang Li Moeng vooruit om de passen uit te zetten.
–De consul begon mij aardig de keel uit te hangen met z´n *"die barbaren dit en die barbaren dat"*. Ik sta op uit de onwijs diepe buiging waar ik in lag en roep hem toe dat hij zelf een onbeschaafd figuur is.
–De consul gooide bij tijd en wijle zo z´n baard met een verachtelijk gebaar over z´n schouder.
Ik was weer even een keertje niet geweest. Dat was voor Folmer voldoende tijd om even het hele airship op te blazen. Met die tonnen met poeder en stenen. Het schip hangt nu in een no–magic–zone, half gezonken. Er waren geen doden. Thoron heeft het schip laag gehangen (part water).
Reveille heeft zichzelf aangegeven bij de autoriteiten. Overigens hebben alle mogelijke instanties zich al uitgebreid met het schip bemoeid. Er was een afvaardiging van de Fiaria Strike Forces, van de Order of the Holy Lance, vast ook wel van de Order of Thrue Loyalty, de white robes, enzovoort. Er waren plannen om met het schip Dargothië op z´n knieën te dwingen, weinig met het oorspronkelijk plan.
Arsène is vrijwel al haar spellboeken verloren door de ramp met het Airship. Ze is woedend en heeft een advocatenkantoor bereid gevonden haar belangen te behartigen. Ze wilde hem het vel over been te halen. Tot in de eeuwigheid.
Ik besloot Reveille op te zoeken in z´n cel. Ik kwam er vrij gemakkelijk in. Ik vond hem een zielig hoopje. Ik wist dat hij het zelf nooit heeft bedoeld de wereld slechter te maken, en vertelde dus als eerste dat hij in het web van Mialidiam zat. Hij claimde dat dat niet zo is, maar ook die bewering was ingegeven door Mialidiam, enz. Hij bleef overigens stug volhouden dat de Keizer niet moet terug keren, overigens met op zich nog wel terechte argumenten.
Ik overtuigde ondertussen ook Arsène dat Reveille nog wel even een belangrijke taak wachtte over een jaar of 495. Dan moest hij dus wel onder de invloed van Mialidiam uit zijn en sowieso nog leven.
Ik denk dat Arsène dat ook vond want ze trok haar claim in.
Tot mijn niet geringe verbazing werd Reveille ook vrij snel (ongeschonden) vrijgelaten (hij heeft vrienden in hoge kringen en bij de wacht).
Om de gemoederen wat te laten bedaren besloot ik dat we het best wat afleiding konden gaan zoeken in originele werkzaamheden. Waarschuwen van volkeren dus. Gin als volgende. Er staat namelijk een trap.
We kwamen op de trap in de hoek van het plein met de gele mannen uit. Het waren er zo´n 1000.
Allemaal bezig met trainig met handen, voeten, zwaarden, speren, enz. Ze keken wat verbaasd op, maar gingen uiteindelijk toch weer verder.
We waren net aan de binnenkant van de muur, links was er een grote poort in de muur.
We zochten en vonden iemand die voor ons een boodschapper naar de keizer kon sturen en we werden bij iemand geleid die ergens in een onwijs grote hal zat.
We mochten tot 50 passen naderen. Ondertussen had ik inlichtingen ingewonnen bij Bang en uitgevonden dat iedereen hier hoger in rang was dan wij. Wij hoorden dus eerder en dieper te buigen volgens Bang. Maar ja, ik ben natuurlijk wel koning en zo.
Er stonden lage tafeltjes. Bang boog tot onder het stof. Wij bogen ook aardig. De consul begon direct met ons te beledigen. Bang deed alsof we kennis kwamen halen, maar de consul bleef maar hameren op dat we barbaren waren en toen was ik het zat.
Ik stond op en schreeuwde de consul eens flink de waarheid toe. Daar werd hij boos van. Hij liet één van de monniken met mij vechten. Met het laatste gevecht van Bang in mijn achterhoofd viel me dit niet erg mee. Hij was erg behendig. Overigens was het niet genoeg mij te laten wankelen. Ondertussen had Arsène wat met de Consul geproken en die daagde haar uit voor een potje go, wat ze nog nooit had gespeeld. Zij was overigens ook al wel zover dat hij leek te overwegen of we niet toch Ginesen waren. Uiteindelijk gaf hij ons de kans ons te bewijzen door de draak onder de berg waar het water instroomt te overtuigen. Geen probleem, ik heb er al zat geslacht. Dat leek niet helemaal de bedoeling.
We kregen een escorte mee van zo´n 200 monniken. Ook vrouwen.
Vlak voor de ingang was een meertje waar Reveille in het midden een hutje op het eiland bezocht. Er woonde een monnik (Wu–Yen) en er was een water–elf (Leveie). Binnen werden we aardig meegezogen door de rivier en konden we maar net wat pilaren pakken. Aan één kant van een hangbrug is een koperen deur met een chinees raadsel erop. We zijn er nog niet helemaal uit maar waarvoor zijn we hier nu

eigelijk? Hoe simpel wil je het hebben?

Oh for the sky, in the days gone by
I am black, I am blue
I am sharp, where I grew
And the horrible stains make me cry.

Vroeger kon hij vliegen
Niet tegen Azburan of Mialidiam
–niet helemaal duidelijk–
Hij heeft spijt van het bloedvergieten van de draken.

Het is een onpartijdige draak.
We lopen nu de andere kant op.

090228 (22 januari 774)
Dan maar naar Gin.

Het luchtkasteel is niet meer. Door Reveille is het opgeblazen. Hoewel ik ondertussen begreep dat de kapitein blijkbaar zomaar iedereen aan boord had gelaten, met plannen en al, onze eigen missie volledig uit het oog verliezend, kan ik maar één reden bedenken om het op te blazen: Reveille zit in het fijnmazig web van Mialidiam. Hij lijkt het zelf nog niet eens zo door te hebben. Zo heeft hij zichzelf aangegeven bij de autoriteiten.

Arsène is vrijwel al haar spellboeken verloren door de ramp met het Airship. Ze is woedend.

Ik besloot Reveille op te zoeken in z´n cel. Hij bleef stug volhouden dat de Keizer niet moet terug keren, overigens met argumenten die ik ook heb afgewogen. Ze zal mij echter niet turnen.
Ik overtuigde ondertussen ook Arsène dat Reveille nog wel even een belangrijke taak wachtte over een jaar of 495.
Tot mijn toch niet geringe verbazing werd Reveille ook vrij snel (ongeschonden) vrijgelaten. Blijkbaar is het opblazen van schepen tegenwoordig geen serieuze misdaad meer.

Om de gemoederen wat te laten bedaren, besloot ik dat we het best wat waarschuwen van volkeren konden gaan doen. Gin als volgende. Bang zag het op de een of andere manier niet zitten. En omdat ik toch tegenwoordig ginees spreek en de cultuur ken, was ik meer dan bereid hem te vergezellen.

We kwamen op de trap in de hoek van het plein met de gele mannen uit. Het waren er zo´n 1000.
Allemaal bezig met training met handen, voeten, zwaarden, speren, enz. Ze keken wat verbaasd op.
We waren net aan de binnenkant van de muur, links was er een grote poort in de muur.
We zochten en vonden iemand die voor ons een boodschapper naar de keizer kon.

Hier begon toch de cultuurschok een beetje toe te slaan. Ze zijn ook wel erg arrogant en barbaars. We mochten tot 50 passen naderen. Ondertussen had ik inlichtingen ingewonnen bij Bang en uitgevonden dat iedereen hier dacht dat hij hoger in rang was dan wij. Wij hoorden dus eerder en dieper te buigen volgens Bang. Maar ja, ik ben natuurlijk wel koning en zo.

Er stonden lage tafeltjes. Bang boog tot onder het stof. Wij bogen ook aardig. De consul begon direct met ons te beledigen. Bang deed alsof we kennis kwamen halen, maar de consul bleef maar hameren op dat we barbaren waren en toen was ik het zat. Ik stond op en schreeuwde de consul eens flink de waarheid toe. Daar werd hij boos van. Hij liet één van de monniken met mij vechten. Met het laatste gevecht van Bang in mijn achterhoofd viel me dit niet erg mee. Hij was namelijk wel erg behendig. Na wat onduidelijk langdurig zitten en wachten zonder drank terwijl hij en Arsène wat snoepjes sorteerden, gaf hij ons de kans ons te bewijzen door de draak onder de berg waar het water instroomt te overtuigen. Geen probleem, ik heb er al zat geslacht. Dat leek niet helemaal de bedoeling.
We kregen een escorte mee van zo´n 200 monniken. Ook vrouwen.

Onder de berg is aan één kant van een hangbrug met een koperen deur met een Ginees raadsel erop. We zijn er nog niet helemaal uit maar waarvoor zijn we hier nu eigenlijk? Hoe simpel wil je het hebben?

Oh for the sky, in the days gone by
I am black, I am blue
I am sharp, where I grew
And the horrible stains make me cry.

Vroeger kon hij vliegen
Niet tegen Azburan of Mialidiam
–niet helemaal duidelijk–
Hij heeft spijt van het bloedvergieten van de draken.

Het is een onpartijdige draak. We lopen nu de andere kant op.

notes 090314

samenvatting: De draak onder de berg.
rivier onder de berg in Gin
grote plein Gin
Vala Verda
Fjeldheim
tempel van Azburan
Fjeldheim
10 februari zullen we wegvaren naar de Tur en naar Lasha.
Geestige situaties:
Kat is draak.
Belangrijkste item in de cave: waterkoker
Azburan over de (neutrale) draken in Gin: *"Ik zal eens contact met ze opnemen. Misschien kan ik ze overhalen om met ons mee te vechten en dan kunnen we eindelijk Mialidiam verslaan."* –ik: *"Goed idee!"*
De deur ging open, na kolken in water.
Binnen zat een oude man met een kat.
Hij heette Yang Ché (iets van Grote- of Gele Rivier)
Hij startte theeceremonie.
De toch kleine kat bleek de draak, de kleine man sprak voor hem.
Vraag gesteld: *"Vindt u ons barbaren"*.
Lang verhaal. Lange ceremonie. Hij startte alvast met de vraag *"Wat is een barbaar?"*. Hij hield de wacht over de rivier en hoorde nieuws van langs de gehele rivier.
Ook van de keizer? – Nee, die komt daar nooit. Ik vertelde vrij uitgebreid wat we aan het doen waren en hoe het met de draken zat.
Er is drakenoorlog geweest, was u daarbij betrokken? Drakenoorlog? Draken horen zich met belangrijkere dingen bezig te houden zoals het bewaken van rivieren en bergen en zo. Dan hebben ze geen tijd voor oorlog.
De draken van jou wereld zijn hun taken vergeten. Ze hadden zich daar misschien beter aan kunnen houden.
Reveille castte ineens een Detect Spirits. De kleine man bleek een draak en hij was niet te spreken. Hij verdween door een muur terwijl het water begon te kolken en stijgen.
Terwijl hij wegliep merkte hij nog op: *"Jullie zijn geen barbaar."*
Reveille senste zichzelf ook als een spirit.
Ik redde de kat met mijn bezem, en de Generaal, en Arsène. Reveille sloot zich in in de kleine kamer maar kwam eruit toen ik hem kwam halen. We konden net ontsnappen. Enige manschappen van de consul waren weggespoeld.
Wij terug naar consul. Hij ging Jade Keizer bericht sturen. Wij terug. Ze hadden een bamboe kooi om de trap heen gebouwd.
Eerst naar eiland Verda Vala. Toen naar Fjeldheim. Daar smeedden Thoron en Reveille plannen om iemand op de throne te zetten. Reveille bezocht de Sulvan Queen met Fleur en z´n vrouw Mila. Ik bezocht Azburan. Reveille is een gevaar voor de uitkomst van de missie. Hij kan nog wel z´n nut hebben. Azburan twijfelt of hij wel door Mialidiam wordt gecontroleerd. Het is en blijft natuurlijk wel een elf. We moeten misschien eens een bezoek wagen aan de elven op het elvencontinent. Salmanië uit, Tur op, voorbij Einzel en Lake of Mists ligt een rijk Lasha. Daar is een halfelven contact van Azburan.
Ik heb verteld van de perikelen met de draak van Gin. Hij moest lachen om de grap met de kat die draak zou zijn. Gin is altijd al afgesloten geweest. Hij zal de draak en de anderen daar opzoeken om ze te proberen te overtuigen dat ze zich voor de goede zaak aansluiten. Ondertussen maakte Reveille afspraken met prinses Elegantia. Over een half jaar moeten ca 20 mensen die mogelijk op de throne kunnen zitten (geselecteerd door prinses Elegantia) verzamelen op Lektar. Daar zullen ze een test moeten ondergaan. Ze zullen dan gezamenlijk proberen door het labyrint te komen en de Throne van de Wereld te nemen.

090314 (7 februari 774)
De draak onder de berg.

Geen verslag…
(druk geweest met ontslag…)

notes 090411

samenvatting: Manticore Castle en vallei voor Lasha.
Salmanië
Venda Vala
Tur
Einzel
Bavria
Lake of Mists
Bazahr
Dorpje in vallei vlak voor de bergrug naar Lasha.
Geestige situaties:
– In Bavria wil Reveille aan de plaatselijke hero een bericht sturen dat hij kan komen opdagen om mee te dingen naar de Throne van de Wereld. Hij weet dat er een andere party van Kurt in Bavria loopt en hij stuurt dus een brief met daarin zeer summier dat hij zich daar en daar dan en dan moet melden als hij wil meedingen. De hero in kwestie is ene Rowin clan Leicar. Hij opent z´n brief dan ook met *"Geachte heer clan Leicar,"*
We bespreken even welk deel van de queeste die wij aan het doen zijn bij Rowin bekend zal zijn. Dat is schier niets. Of de DM dan even kan uitleggen hoe het zit aan Rowin.
– We vinden in oud, vervallen kasteel een geheime

doorgang en een aantal sleuteltjes. De party van Rowin is er al geweest en heeft alles overhoop gehaald. Blijkbaar zijn de sleuteltjes toch aan de aandacht ontsnapt. We willen de sleuteltjes eigenlijk niet aan de white robes geven want die zullen dan de manticore waarschijnlijk "per ongeluk" bevrijden dus Arsène schrijft wederom brief aan Heer Rowin dat wij de sleuteltjes in bewaring hebben, maar dat hij ze kan komen halen.
We hebben voorspoedig gevaren tot aan Bavria. Daar ben ik niet naar binnen gegaan omdat ik me daar altijd aan de poort moet ontkleden en ik dan bij die rare kleermaker terecht kom. In Bavria staan resten van Arcanum. Ze hebben volgens de inscripties het volk hier verslagen en beschaving gebracht. Voorts staat het weer helemaal vol namen.
We zagen een soort duistere ruïne staan waar we dan maar naar toe zijn gegaan. Ondertussen wisten we er ook al van dat het een oud kasteel was, in de tijd van de Hiyada. De oud kasteelheer was een tiran. Na z´n dood deed het kasteel rare dingen (zelfs naar mijn maatstaven). Het verdween en kwam op andere momenten terug in de geschiedenis, op andere plaatsten ook. De laatste jaren had het in de schaduwwereld gestaan waar het door Rowin was uitgejaagd.
Wij vonden in de puinhopen in no time een geheime deur naar en ladekastje met twee sleutels. Wellicht kunnen die de deur openen naar een Dè Manticore. We hebben lang getwijfeld maar zijn uiteindelijk niet gaan kijken. Misschien hebben we daar niet verstandig aan gedaan. Denk aan de Sphinxen, Dè Sashamama, Dè Dreamer enz. Het klinkt me op de één of andere manier ook wel in de oren als Totemanimal.
Het kasteel is de gevangenis voor Dè Manicore. De mortel is van schaduwwereld en Dè Manticore kan er niet uit. Ik heb de sleutels (waar er één evil van was (evil sleutel, tsss)) in mijn helm bewaard.
Het meest zorgen maak ik me nog dat de white robes komen om Dè Manticore te bevrijden met alle gevolgen van dien.
Afijn, wij door naar Bahzar, de herbergier verklaarde ons voor waanzinnig dat we nog verder gingen en waarschuwde voor de bosdemoon. Soms kwamen er wel gipsy´s (halfelves) van Lasha af, er ging nooit iemand heen.
De gipsy´s trokken ´s zomers naar Calender, en ´s winters naar Lasha.
Over de streek: Shackle had Porschack verraden, dus nu geen orcen meer. Nu de koning terug is, heeft hij aan een dwerg (elfslayer) opdracht gegeven alle orcen vrouwen te doden. Warrig verhaal, al zeg ik het zelf.
Voor Lasha zat een zwarte reus die zorgde dat er niemand het elvenland in kwam.
Het is een onsterfelijke reus die een boom of ent heeft gepakt.
We vonden een vallei met longhouses. Daar kwamen we familie Kruizeke tegen en we praatten met Peter. Hij had ook tranen van de bergen. Als de bergen huilen smelten tranen door de bergen en zo kun je de gems dus vinden. Ik heb er één.
De familie had een koperen schild waarmee je naar bepaalde delen van de wereld kon kijken. Zo hoefden ze niet te reizen.
De priesters van Sharra (dat zijn ze daar) casten via het Magical Grid of the World. Ze kenden het hier dus wel.
We keken ook eens onder de wereld. Er zijn veel bomen en in ieder geval één vuur.
De elven vertelden ons hoe ze in grote steden hebben geleerd met bomen te praten en hoe ze ze konden laten groeien en gebruiken te verdediging.
We zijn op weg naar mijn contactpersoon (Naamloos).

090411 (1 maart 774)
Manticore Castle en vallei voor Lasha.

We zagen een soort duistere ruïne staan waar we dan maar naar toe zijn gegaan. Ondertussen wisten we er ook al van dat het een oud kasteel was, in de tijd van de Hiyada. De oud kasteelheer was een tiran. Na z´n dood deed het kasteel rare dingen (zelfs naar mijn maatstaven). Het verdween en kwam op andere momenten terug in de geschiedenis, op andere plaatsten ook. De laatste jaren had het in de schaduwwereld gestaan waar het door Rowin was uitgejaagd.

Wij vonden in de puinhopen in no time een geheime deur naar en ladekastje met twee sleutels. Wellicht kunnen die de deur openen naar een Dè Manticore. We hebben lang getwijfeld maar zijn uiteindelijk niet gaan kijken. Misschien hebben we daar niet verstandig aan gedaan. Denk aan de sphinxen, Dè Sashamama, Dè Dreamer enz. Het klinkt me op de één of andere manier ook wel in de oren als totemanimal.
Het kasteel is de gevangenis voor Dè Manicore. De mortel is van schaduwwereld en Dè Manticore kan er niet uit. Ik heb de sleutels (waar er één evil van was (evil sleutel, tsss)) in mijn helm bewaard.
Het meest zorgen maak ik me nog dat de white robes komen om Dè Manticore te bevrijden met alle gevolgen van dien.

Voor Lasha zat een zwarte reus die zorgde dat er niemand het elvenland in kwam.

Het is een onsterfelijke reus die een boom of ent heeft gepakt.

We vonden een vallei met longhouses. Daar kwamen we familie Kruizeke tegen en we praatten met Peter. Hij had ook tranen van de bergen. Als de bergen huilen smelten tranen door de bergen en zo kun je de gems dus vinden. Ik heb er één.
De familie had een koperen schild waarmee je naar bepaalde delen van de wereld kon kijken.

We keken ook eens onder de wereld. Er zijn veel bomen en in ieder geval één vuur.
We zijn op weg naar mijn contactpersoon die ons naar Lasha zal loodsen.

notes 090425

samenvatting: Onder de reus door naar Lasha.
Van huis Alexi Farshasadem naar grotten (doorgang) bergketen Lasha.
Tot aan dwergenkluis tegen ghost
En terug naar ingang grotten Lasha.
Geestig:
–Een meisje bij Kurt voor lazerde bijna zomaar van de boot in het water, maar kon nog net op een zeilbootje vallen.
–We hadden ´s middags zitten vissen met Folmer en Lowieke. Er was een jongen (Elias) bij die twee keer zo oud was als Lowieke en die vroeg hoeveel huisdieren Lowieke had. Die antwoordde naar waarheid: één. Hij vermeldde toen dat hij thuis 3 katten, 5 cavia´s en een hond had. Folmer vroeg hoe die dan heetten. En inderdaad had alles een mooie naam. Lowieke luisterde ingespannen naar al die namen en toen vroeg Elias hoe onze poes heette. Lowieke kon echt niet achterblijven dus hij antwoordde: *"Die heet Far–sha–sa–dem!"*. Ik moest er hard om lachen en Lowieke trok dat helemaal niet. Hij had de jongen echt willen afbluffen. Ik kon het niet meer in een hanteerbare richting buigen. Het contact van Azburan heet Farshasadem.
–Bah (halforc) krijgt uitnodiging een kind te verwekken bij een halfelven dochter. Hij moet afwijzen.
–Ik had me bedacht dat dat raadsel op de deur in Gin wel eens meer met water te maken kon hebben en denk dat hij water of ijs was geweest. (I´m sharp where I grew). In de grotten bij de stalactieten kwam ik er ineens op.
–We komen een paar keer te discussiëren over de maat van de party, blijkbaar is die toch onduidelijk groot. (Generaal, Bah, Sjimmie, Bang Li Moeng, Berend, Reveille, Mila, Fleur, Wervelende Sneeuw, Arsène, Lagrima. En dan Kit en Polly en eventueel Alexi). Dat is dus gewoon 13 of 14.
–Wervelende sneeuw wordt door
Reveille die geen Gins spreekt vaak
Welvende- Welverende- of Werkelijke Sneeuw genoemd.
–Bij gevaar checkt Reveille steeds of Wervelende Sneeuw Mila en Fleur wel beschermd. Hij lijkt geen benut te hebben van het gewicht van een belofte van assassins van het continent van Gin.
Alexi Fashasadem stond ons al op te wachten. In elk geval is er ook een priester die Irina heet.
Er zijn drie mogelijke wegen naar Lasha:
–vliegen (niet voor Bah en mogelijk doel voor een reus)
–onderlangs (onbekend of het echt kan en vol monsters)
–lopend langs de reus (en gemept worden met een aan de reus vergroeide boom)
We kiezen voor onderdoor. Alexi vergezelt ons tot een dwergenzaal die vol paddestoelen staat. Onderweg verslaan we rap even een monster als een made met tentakels. We komen verderop bordjes tegen (Achtung Elven –>) die we volgen.
We verslaan wat slakken en vinden een paar simpele (maar magische) schoenen. En dan word ik tijdens mijn wacht gecharmd of gedominate door een ghost–elfse. Arsène dominate me terug. Het is als een warme deken die me beschermd voor fouten en stommigheid. Alleen als ik in een protection from evil kom, ben ik de beschermende deken kwijt.
De ghost zit in een huisje dat daar speciaal voor is neergezet met een stevige deur.
Op de deur dus dwergenrunes met uitleg:
Elf kwam uit de lucht vallen. Door dwergen verslagen. Elf kwam weer terug in nieuw lichaam. Honderden jaren geleden kluis gemaakt zodat elf niet aan nieuw lichaam kon komen. Er zitten krabbelsporen op de deur van langdurig krabbelen met nagels. De runes zijn er zelfs van aangetast. Daarom is de seal verbroken.
Reveille spreekt ghost aan. Ze was aan het vliegen toen ineens een reus haar beetpakte en de grond in smeet. Hij had haar boom gezocht en gevonden en ze zat hier vast bij de elvenmagneet, in het huisje. De giant heeft dus haar boom, wellicht vergroeid aan de giant. Ze wil hem wel het leven zuur maken, maar kan dat niet van hier uit. We besluiten terug te gaan met de magneet om die bij de reus te brengen.
We staan nu dus weer bij de ingang van de grotten.

090425 (5 maart 774)
Onder de reus door naar Lasha.

Bah had succes bij Farshasadem. Hij mocht met z´n dochter om een kind te verwekken. Wonderlijk trouwens dat ik dat aanbod niet kreeg, maar ík had het wel geweten. Bah is niet zo van de dochters.

We gingen onder de berg door. Zeg maar zonder lucht boven je en zonder reus die op je hoofd timmert met een boom, en op aanraden van Bah zonder te vliegen. Hij heeft daar nog steeds iets mee. Toch wel erg onhandig. Misschien moeten we eens een soort shocktherapie voor hem ontwerpen. Dat werkt soms uitstekend.

We waren zo met z´n 10 à 15–en. De gevaren die zich onder de berg ophielden (voor zover je over gevaren kon spreken) waren nauwelijks de moeite van het vernoemen waard. Nog vóórdat Arsène goed en wel aan de slag was, waren de meeste gevaren al verwekend.

Op een schone elfse na die me gewoon betoverde! Dat is helemaal de limit! Lag ik bijna met een dode elf te … te … nou ja, waarschijnlijk te kriebelen aan een deur. Gelukkig kon Arsène erger voorkomen. Ik dank haar dan ook op mijn knieën en ze kan altijd langskomen. Dan zal ik haar ook eens flink beschermen.

De elfse bleek te maken te hebben met de boom van de reus (rare jongens, die elven. Nee, nee, niet de elvenzwaarden!). Ze wilde die reus wel het leven zuur maken, maar kon dat niet vanuit de grotten (of beter gezegd het huisje wat de dwergen voor haar hadden gebouwd).
En dus staan we nu dus weer bij de ingang van de grotten. Arsène wist me met moeite over te halen, volgens mij waren we net zo goed doorgelopen. Maar ja, Arsène, wat kan ik tegen haar nu inbrengen…

notes 090509

samenvatting: Een legendarische reus en z´n schaduw.
van ingang grot onder de Zwarte Bergen
pas van de reus
elvenland
Geestigste situaties:
Alleen maar…
–Over de vorm van een hoefijzer. Sjimmie: *"Het is net wat je wilt zien, als je goed kijkt zie je de hoefijzer vorm overal in terug."* En waarachtig: De vorm van de maan, de omtrekkende beweging, enz.
–Hoe heten die bergen eigenlijk waar we nu voor staan?
Eh, tja. Die bergen bij het Lake of Mists heten de Shield Mountains. Deze niet. Denk, denk, denk. Ja, de dwergen hadden wel 50 namen voor de bergen, indertijd. –*"De Lege Bergen dan?"* Nee, de zwarte bergen. Die bestaan nog niet. Zeer origineel, Kurt.
–Er stond daar een legendarische reus. Een epische van adequate size. Al eeuwen. Hij castte spells met een volledige boom. De boom absorbeerde voor een goede kans alle magie die op de reus werd gegooid. Als er toch doorkwam had de reus ook nog een save voor 20e level. En regeneration, en 10 damage reduction. De reus sloeg alles wat hij tegen kwam zonder na te denken. In ieder geval leverde een slag van de reus op dat de tegenstander 25 m. weggeslingerd werd.
Arsène joeg er snel een glitterdust, een slow en een domination doorheen. De boom hield ze niet tegen en de reus savede niet (Ik meen een 3 een 5 en een 2…).
Daarna was de rest aanzienlijk simpeler en leek het een ietwat oneerlijk gevecht waarbij ik overwoog om Berend en Bang Li Moeng het maar te laten opknappen. Ik werd alleen een beetje geraakt door een epische call lightning.
–We hadden maar steeds geen plan. Uiteindelijk werd het als volgt: Ik zou het hoefijzer in het gat in de boom hangen zodat de reus er niet bij kon. Overigens kon ik ook niet bij het gat. We wilden de reus eerst drogeren met mijn laatste usage slug drug. Het schaap is de enige die is geraakt. De rest van de party leidde de reus af. Maar nadat dat makkelijk was gelukt, besloten we de reus toch maar door te hakken. In zekere zin was de reus gewoon wat zielig.
–Omdat de reus geen schoenen en veters aanhad, besloot ik met een touw een lus om z´n grote teen te maken en die daarna om zijn voeten te rennen tot de reus omviel. Wederom geen probleem. Alleen viel hij in een ravijn.
–Ondertussen ontstond er de indruk dat spreuken met vuur of licht niet om de reus gecast konden worden omdat de fireball van de Generaal en de Light van Arsène er niet door waren gekomen. IJs bleek het dan weer wel te doen, enz.
Het plan:
Schaap met slugpotion aan de reus voeren.
Naar de reus toe sluipen en dan het hoefijzer in hangen
Wegwezen.
Zodra de reus ons zag mepte hij direct met z´n club (boom). Hij kon er ook mee casten.
Het schaap was niet meer. Wij waren echter niet geraakt.

Bah en de generaal begonnen de reus gewoon eens wat te slaan.
Arsène castte vast een glitterdust zodat de reus niets meer kon zien.
De fireball van de generaal sloeg in de boem zonder schade te doen.
Ik had de boom al snel te pakken maar werd er weer uitgegooid.
In tweede instantie pas kon ik overigens nog steeds vrij gemakkelijk het hoefijzer in hangen.
De ghost kon nu ook mee doen.
Er ontstond een mentaal gevecht om de heerschappij over de boom. Ondertussen was de slow ook gelukt en zelf de dominate.
Ik maakte z´n voeten aan elkaar met een touw om hem te laten vallen. Maar toen het vastzat zakte de reus al in elkaar. Episch zou niet het niet willen noemen. Pies–reus lijkt me wel zat. Hij had nog een helm met een deukje.
Ik ben niet meer gedominate door Arsène.
Toen de reus was gevallen (het ravijn in) zagen we de boom loskomen en rechtop staan.
De elf werd ook nog even gebanished. En klaar was kees.

090509 (12 maart 774)
Een legendarische reus en z´n schaduw.

Het plan:
Schaap met slug–potion aan de adequate sized giant voeren.
Naar die epic giant toe sluipen en dan het hoefijzer in de wilg hangen.
Wegwezen.

Zo gezegd, zo gedaan. Maar dit was toch te makkelijk naar onze zin, dan maar even doorjassen.

Toen de reus was gevallen (het ravijn in) zagen we de boom loskomen en rechtop staan.
De elf werd nog even gebanished en klaar was kees.

Epic, epic… Pis lijkt me toepasselijker.

notes 090606

samenvatting: Contact met de elven.
van
"Dal met stroompje met bos dat hulp nodig heeft in de lente en waar elven met velen wonen"
langs elvendorp in *"Dal met stroompje met bos dat hulp nodig heeft in de lente en waar elven met velen wonen"*over *"stroompje waar de Wol-vis paait en dat van Dal met bos dat hulp nodig heeft in de lente en waar elven met velen wo-nen stroomt naar Stad waar de rivieren samenkomen en de wegen en zo"* naar *"Stad waar de rivieren samen komen en de wegen en zo"*
Geestigste situaties:
–De elven hadden een boog. Ronn: *"Dat zegt niets over hun capaciteiten. Ik heb een elf met een boog gekend Het kleinste doel dat hij (in poging 3) heeft geraakt was een leger. Hij heeft vooral veel gemist. Een muur: mis, een 10x10m groot blad: mis, een meer: mis, de grond zelfs een keer: mis. De elven hebben blijkbaar enige eeuwen geïnvesteerd in de fabel dat ze beter hand–to–hand te verslaan zouden zijn, dan konden ze tenminste iemand raken!"* (Niet eens zo´n heel onrealistische omschrijving van de Prince of Punishment, Duke of Wellfare, Earl of Immigration Gladan).
–We kwamen een blauwe elf tegen aan de waterkant. Het eerste wat de DM aan uitleg geeft over de elf is: *"Hij heeft geen kieuwen."* Ik stond paf.
–Terwijl Reveille probeerde z´n schapen door het bos te loodsen, die pasten niet in een boot, logeerden wij bij de elf. We boden aan voor eten te zorgen en stroopten een schaap dat we vingen in de stroom daar. Er was enige verwarring over dat de wolvis hierheen kwam om te paaien, dat jonge wolvis nog geen kieuwen heeft en dat er nog rudimentaire poten aan hingen.
–De blauwe elf werd geïrriteerd door al dat gelazer met die onmogelijk lange naamgeving. Hij was dan ook op vakantie om eens lekker snel te kunnen praten en doen. Dat bracht ons op het idee dat Reveille eigenlijk ook al te lang op vakantie (en in de pubertijd) was. Flink aan het werk (rustig stilzitten en luisteren naar verhalen) zou hem goed doen.
–Bij de rivier lagen overal boten, voor iedereen te pakken. Dat concept wilde niet helemaal doordringen. Toen Harald naar huis ging gaf hij Kurt de opdracht dat Bah op de boten bleef passen.
De elf (Gwervanal) bracht ons naar zijn dorp. Hij stuurde een uil (Oehoe) vooruit. Het dorp was een vrij groot gebied met allerlei soorten woningen in het bos. Hij fungeerde daar als onze gastheer. Drie dagen lang vertelden we, en luisterden we naar verhalen van de elven. De elven waren nieuwsgierig, vriendelijk en geenszins geschokt door onze verhalen. Ze leken mij niet al te haastig toe. Alleen al steeds

zeggen waar ze waren duurde eindeloos. Er was tenminste één behoorlijke caster bij die, toen we aan tijdje aan het praten waren gezelschap kreeg van een fighter elf met zo´n bladzwaard, Oberan.
Arsène zocht uit wat de schoenen uit de slakken en vingerhoed van de giant deden. De vingerhoed heb ik, maar ik draag hem niet constant omdat de Gem van Mialidiam niet in de Boxed Crown blijft zitten als ik die niet draag.
Toen we vertelden dat we de koning zochten bleek dat zij eigenlijk geen hiërarchisch systeem hanteerden en dat degenen die gestorven zijn in verdediging van het elvenland nu koningen zijn. We vertelden alles wat we konden verzinnen.
Van de Arcanum, van Fjeldheim, van no–magic–zones, van Azburan, van de reus in de pas, van onze reis naar het oude elvencontinent, van het redden van de elvenboom door de arcanum en mijzelf, waar die boom nu ongeveer was (Reveille sliep al), het airship, enz. enz.
Ik vertelde ook van het plan om de Keizer van de Wereld door elven te laten nursen om hem zo voor te bereiden op de veranderde wereld met als doel de Keizer op tijd te laten inzien dat elven niet zijn grootste probleem zouden zijn.
De elven reageerden vrij kalm en redelijk.
Ze hoopten niet dat de vier koningen die de Keizer van de Wereld hadden uitgeschakeld voor niets waren gestorven en ik gaf aan dat, als de keizer zou inzien dat de tijden veranderd waren, de koningen sowieso niet voor niets zouden zijn gestorven. Ik vertelde dat ik Thoron recentelijk nog had gezien. Hij was van harte welkom bij de elven. We besloten ook de Raad van wijze Elven raad te plegen. Die zat in een stad, enige dagen daarvandaan. Bij afscheid gaf ik Gwernaval m´n oude wandelstok van Gladan waar precies één totje rum inpast. Ik had hem sinds ca juni 764 of 765. Van de elf kreeg ik een licht elvenschild.
De uiteindelijke voorkeur van de elven leek te zijn dat ze zowel een poging wilden doen een nieuwe keizer op de Throne van de Wereld te zetten, als de Keizer van de Wereld te nursen. Ik gaf aan niets te zien in het installeren van een nieuwe keizer, maar vooral niet als dat er één zou zijn die uit één van de demonen/duivels rijken zou komen of slechte draak met als enig plezier de wereld te veranderen in een helse uitspatting. Ze gaven nog aan dat er in de stad een kennis van Oberan zou zitten: ene Nerondei.
Toen we bij een stroompje aankwamen lagen er boten waar we er maar twee van hebben genomen. De schapen pasten niet in de bootjes dus plonsden we er wat in totdat bleek dat Reveille zijn schaapjes liever op het droge hield en dus door het bos zou herderen.
We kwamen aan het einde van de dag ineens langs een blauwe elf die zat te vissen. Uitgerekend een blauwe elf begroette ons met de woorden *"Gegroet, rare lui!"* Maar ik begon me al enigszins thuis te voelen in de gebruiken aldaar dus deed vooral het woord. Iron was echter snel aangebrand. We kwamen er na een uitval van de elf achter dat hij op vakantie was. Hij was op vakantie om eens lekker snel te kunnen doen. We vielen hem verder niet meer lastig met verhalen en langen uiteenzettingen over plaatsen maar gaven aan snel naar de wijzen te willen in de stad verderop om de wereld te redden. Dat leek hem te kalmeren.
De boten konden we langs de kant laten liggen.
Zo´n beetje alle elven uit de stad leken wel uitgelopen om ons te kunnen zien en aanraken. Pas toen we luidkeels onze namen hadden verkondigd en waar we heen wilden, klonk als één machtige stem het hele koor: DIE KANT OP! We kwamen langs een dubbele ring van grote stenen waar zo te zien priesters van geloven als Sharra, Hazel en Thrynn. Met de stoet mensen achter ons aan was het al snel erg druk daar zo.
Maar vooral zagen we daar in de buurt de kristallen toren. Niets te min gezegd daarover! Wonderlijke toren, zonder deuren maar bij nadere inspectie wel met dakterras. Daar zat de raad al te vergaderen. Toen iedereen boven was kon de raad vrij snel een aantal uitspraken doen die mijn vertrouwen in een goede afloop behoorlijk opschroefden. Ik was er namelijk tot nu toe niet erg van overtuigd dat de Keizer raad zou aannemen als het over elvenzaken en Magical Grid of the World zou gaan. De raad legde ons het volgende uit: In den beginne was er één centrum van magie, in het midden van de wereld natuurlijk en de keizer zat er boven op. Al wat de elven wilden was meerdere centra. De keizer was bang dat dat fout zou gaan en deed wat hij deed. Maar ook zonder de Keizer van de Wereld is het grid er nog en wordt het onderhouden (verschillende centra!) door de elven. Tappen de bomen het dan niet? Jawel, de bomen tappen het, ze verdelen de magie over een groter gebied, en de magie zakt uit dat gebied terug in de aarde, spoelt mee met de rivieren naar zee waar het zich weer samenvoegt met het magical grid. Kort gezegd: Volgens de Wet van Behoud van Magical Grids. Ook de raad was voor de en–en methode. Het nursen van de Keizer van de Wereld was goed, en misschien moesten ze dan ook een aantal goede adviseurs vinden. Dat zou een echte discussie geven over onderwerpen. Titans lastig te vinden, draken zijn vertegenwoordigd, dè Sphinx misschien? Die kon de toekomst zien en niet alleen aan de hand van één welgerichte vraag, maar blijkbaar breed en zo ook raad geven. Hij kon niet liegen. De keizer zou raad van dè Sphinx niet in de wind slaan. En juist dat onderdeel in hun verhaal vond ik zo geruststellend. Ze wisten een onafhankelijke, capabele, adviseur die onomstotelijk kon aangeven of de elven gelijk hadden. Als de sphinx geen probleem met de elven zou zien, hoe zou de Keizer dat dan wel kunnen? Nou ok. Sphinxen zitten, zoals iedereen weet, altijd ergens opgesloten. Zo ook met dè sphinx. Hij is gebanished, dus op een andere plane. De vraag is welke. Maar een lesser sphinx zou daar weer wel antwoord op kunnen geven. Dit ruikt naar een plan.

090606 (19 maart 774)
Contact met de elven.

Ik weet niet wat ik nu van de elven moet denken: Als je een beetje wilt opschieten beginnen ze uitgebreid te vertellen en kom je er na een tijdje achter dat ze de volle naam van je huidige plaats aan het uitspreken zijn i.p.v (bijvoorbeeld) "**hier**". Ben je er dan na dagen lang ouwehoeren een beetje aan gewend, worden ze weer ineens boos als je even kort uitlegt hoe de vork in de steel zit in een half uurtje. Duurt het mijnheer de elf weer te lang!

Afijn, ik moet zeggen dat de elvenraad in z´n kristallen toren wel aardig rap een aantal belangrijke antwoorden voor ons had:

Ten eerste waren ze niet geshockeerd toen we ze voorstelden dat zij de Keizer van de Wereld zouden gaan nursen (met het plan wat daarachter zat). Ze dachten dat wel voor elkaar te krijgen.
Ten tweede leek het ze wel een plan een vertegenwoordiging af te zenden om de Throne of the World te bezitten.
Ze zouden beide doen.
Ze dachten ook dat de Keizer nu wel zou moeten inzien dat de elven het grid niet hadden vernield waar de Keizer zo bang van was geweest. En om dat te bewijzen kwamen ze ook met een waterdichte oplossing: Laat een dè Sphinx even aan de keizer uitleggen dat het echt waar is. Die kan niet liegen en ook nog eens in de toekomst kijken.

Eén kleinigheidje was nog dat dè Sphinx natuurlijk ergens gevangen zat (duhhuh, dat zitten ze altijd allemaal) en dat niemand wist waar. Maar een beetje een goede vraag aan een 'n sphinx zou daar wel eens antwoord over kunnen opleveren.

notes 090704

samenvatting: De fourtity en dè Sphinx.
Van Tojanida
Naar oude opzet van de wereld (testserver)
Nu op berg (repair centre voor het grid)
Geestigste situaties:
–De Titan wil snel de talen van de party leren. Ik laat hem z´n hand op mijn hoofd leggen voor wat talen en History of the World (part I). De Generaal waarschuwt de titan dan hij niet teveel info uit mijn hoofd haalt omdat er anders geen touw meer aan vast te knopen valt.
–Als Arsène omhoog vliegt, weg van één van de images van de wizard besluit hij 60 foot omhoog te gaan.
In dezelfde ronde cast de Generaal een Insect Plague die 60 foot hoog is. Arsène hangt er boven als die scène uit Mission Impossible.
–Reveille heeft het idee dat iedereen happy wordt van surfen. Hij vraagt dan ook aan de titan (Atlas) of hij geen goeie golven weet of zo. Later legt de titan uit dat de wereld die we in z´n schild kunnen zien een soort testserver voor een eerste ontwerp van de wereld is. *"Een surfer?"* Roept Reveille uit.
–Helaas bestaat de "hope" niet meer voor de Emotion Control. Daardoor neemt na casten op Arsène bij nader inzien (disgust dan maar) charisma af met 4 punten. *"Overleeft ze dat?"*
–Reveille cast in de betrekkelijk kleine testversie van de eerste opzet van de wereld (op de testserver), waar dè Sphinx, die serieus inzicht heeft in de toekomst en die z´n uiterste best doet de klonen van de wizard van zich af te houden die haar al zo´n 5000 jaar aan het aanvallen zijn, met man en macht de toekomst aan het breien is, een Choose Future. Dat vráágt om warrige complicaties. (Die zin is al nauwelijks te ontrafelen.)
–*"Een orc wizard? Echt waar? Dan heb ik +21 toHit! Yesss!"* Ik begon vol goede moed. Ik raakte achtereenvolgens AC 29 (maar invisible, net raak), AC 25, AC 23, AC 26 en AC 40. AC 40 was raak. Ik had geen wizard de laatste klap gegeven en ze waren alle 4 verslagen. Wat een debakel.
–Het was van het grootste belang dat de Titan een teken kreeg wanneer precies hij eon portal open moest zetten in geval van nood. Het was al erg genoeg dat het nog drie ronden zou duren eer we er door konden vluchten. We spraken nauwkeurig af dat de Generaal met z´n armen gekruist boven z´n hoofd

het signaal was voor de Titan direct een portal te creëren.
De Generaal was vergeten dat hij dat moest doen. Lekker handig.
Nou, ze hebben dè Sphinx gevonden vorige keer toen ik er niet was.
Ze bleek in een schild te zitten van een Titan (Atlas) die bezig was het gat in het
Magical Grid of the World zodanig onder controle te houden dat niet alle water uit de zee liep, terwijl hij werd geplaagd door gridkeepers. De party had de gridkeepers even verslagen vorige keer en daardoor had de Titan even tijd gehad het gat tijdelijk te dichten.
De titan zat op een eiland dat Tojanida heette.
De titan had gezien dat dè Sphinx werd aangevallen door een gevaarlijke wizard die het blijkbaar was gelukt die dè Sphinx te verrassen. Op zich al een wonder. Dè Sphinx is altijd gelinked met het Magical Grid of the World (MGW). Nu er een evil wizard bezig was met dè Sphinx, zat het er dik in dat hij probeerde te tappen van het MGW. Dat kon de Titan niet toestaan en hij hamerde dè Sphinx op een plaats waarbij de wizard, ook bij winst geen echte schade kon doen aan het MGW. Hij zette ze in een eerste testversie van de wereld, waar het MGW zwakker was en op zichzelf stond. Hij zette daar dè Sphinx, de wizard (s) en de repair centre voor reparaties aan het MGW in. In het schild dus. Hij had gedacht dat het maar even zou duren tot hij hulp zou krijgen, maar blijkbaar stond hij al een jaar of 5000 zo.
We konden even in het schild meekijken en zagen de wizard in drieën, als drie klonen beelden vernietigen op een soort paaseiland. Dè Sphinx pláátste juist beelden. Eén van de wizards knalde de beelden kapot met bliksem, vuur en kometen, één desintegreerde ze, en één kneep ze fijn met een soort hele grote hand (Bigby).
Dè Sphinx is normaal altijd verbonden met het grid, zo kan zij de drie aspecten van de tijd bezien en daarmee de toekomst. In de eerste testwereld was wel grid, maar niet zo sterk als hier. Het leek voor de hand te liggen dat de wizard zich in drieën had gesplitst om de drie aspecten apart aan te vallen. Echter: Dat zou dè Sphinx allicht hebben geweten voordat de wizard zou zijn geboren, dus wellicht hield hij de drie aspecten slechts bezig zodat de 4e kloon dan de zwakke plek kon aanvallen.
Zo zouden wij dat aanpakken… (En zo bleek de wizard dat ook te hebben gedaan, zagen we later.)
Ondertussen vertelde Atlas nog dat het evenwicht van het grid onder andere door de maan wordt gehouden. Hij leerde snel onze talen door z´n hand op ons hoofd te leggen en History of the World, part I. Hij nam ernstig nota van History of the World, part I. Met daarbij dat de Keizer onder een schip zat, dat we hem bijna hadden bevrijd, maar dat hij binnenkort toch weer boven zou komen. Dat we een schip hadden opgeblazen, dat Tatin weg was, enz. Hij werd er niet vrolijk van.
De Secretaris of de wachter zijn dezelfde figuur. Je kunt langs de wachter komen via één specifieke weg, via MGW. Dat grid is op sommige plaatsen vlak aan het aardoppervlak zoals bij vulkanen, Lektar, enz.
Zolang de 3 aspecten van dè Sphinx de overhand hielden, kon de fourtity wizard haar niets doen. Zo te zien was dat afhankelijk van een minimaal aantal stenen beelden die voor de verdediging konden zorgen.
De testwereld was anders. Zo was het mogelijk enorme sprongen te maken. De gebruikelijke afstand van spells was anders. Het woei er hard. De tijd liep er in verhouding tot hier half zo snel. Het was betrekkelijk klein.
Snel knutselden we een machtig plan ineen om de fourtity te verslaan.
Atlas kon een portal naar de testserver open zetten waardoor we naar binnen konden. Daarna kon hij meekijken en wederom een portal opendoen, al duurde dat 3 ronden.
Ik zette de Thimbel op.
Ik zorgde voor extra lang touw aan de harpoen.
Ik nam mijn elvenshield.
Ik zat onder een Endure Elements Lightning, Resist Fire, Jump, Prayer.
Ik activeerde Invisibility en Damage Reduction.
En ik kreeg een lapje van Arsène wat bij commandword in een rots veranderde.
Dat leverde alleen al voor mij op:
AC 29
HP 99
Damage reduction
SaveRef 12
SaveFort 18
SaveWill 14
Invisible, Jumping
ToHit (orc) 21! 2x/r.
We konden de fourtity vrij eenvoudig verslaan. Althans, vooral de anderen konden dat. Steeds als ik aan de beurt was, sprong zo´n wizard net weg of wist ik hem toch te missen. Ook de boulder gleed net van de wizard af. Wellicht waren Swarowski en ik toch te gretig. Ik kwam weg met 2 schade, de rest van de party was ook nauwelijks geraakt.
Dè Sphinx zelf rekende af met de vierde van de fourtity. Het leverde een spellbook, een soort ring van vuur, een groen oog en een iounstone op. Bovendien was dè Sphinx vrij.
Atlas haalde ons terug, incluis dè Sphinx en de repair centre. Het was een flinke (holle) berg.
Atlas sprak met dè Sphinx. Dè Sphinx dankte ons en stond ons een vraag toe. Zij stapte daartoe uit de kring van stenen beelden om haar heen, zodat we niet aan de riten hoefden te voldoen met het eerst oplossen van een oraclisch raadsel en ik vroeg haar: *"Zult U alstublieft de Keizer van de Wereld adviseren over het effectieve gevaar van de manier waarop de elven het MGW hebben veranderd of aan het veranderen zijn?"*. Ze antwoordde: *"Ja, ook u heeft mijn dankbaarheid."*. Toen dè Sphinx nog even bleef staan nam Reveille z´n kans waar: *"Hoe kan ik*

Werlin het best dienen?" Linke vraag, zo dacht ik direct al. En het antwoord loog er ook niet om: *"Door te zorgen dat u geen follower meer bent als u de throne bestijgt, Sire."* (comm. red december 2010: Applaus voor de DM, wederom.) Daar had hij niet van terug. En dat was dan dat. Atlas nam ons mee het repair centre in en we zagen enorme hoeveelheden machinerie. Hij vertelde ons dat hij dacht dat het verdelen van de powerbase van de MGW in verschillende centra wel kon, maar dat misbruik minder makkelijk te detecteren zou zijn. Daarvoor hadden de titans indertijd natuurlijk balrogs en dergelijke gemaakt, om misbruikers het leven nog even zuur te maken. Overigens had hij –ook tot zijn eigen verbazing– hier in de tijd dat hij z´n vinger in het gaatje van het MGW hield, nooit Balrogs gezien.
In een controle kamer konden we zien hoe het MGW–technisch met de wereld ging. Hele continenten stonden te knipperen, stonden in de gevarenzone of waren bezaaid met zwarte vlekken of stippen. Dat waren allemaal afwijkingen van de normale gang van zaken. De titaan kreeg bijna een hartstilstand. Wij knipperden nauwelijks met onze ogen. Het vervloekte continent zag zwart. Gin was afwijkend, maar nog niet gevaarlijk, in Salmanië zag het er goed uit, maar er zaten wat ernstige gaten in op de plaatsten waar no–magic–zones zijn (in Fjeldheim, voor de kust van Fjeldheim, in Torido, enz) De titanenhoofdstad zag er niet best uit, de Docks zagen er niet uit, enz.
Er moest (aldus Atlas) snel eens wat aan gedaan worden en hij vroeg ons of we wilden helpen.
090704 (5 april 774)
De fourtity en dè Sphinx.

Hij kon een aantal patches maken en meegeven om een aantal plekken te repareren. Hem leek de eerste plek eigenlijk de no–magic–zone waar het airship in lag. Met het schip kon hij makkelijker de patches verdelen. Hij kon een soort laken meegeven ter grootte van de zone die we eroverheen konden trekken en die dat gat dan zou dichten. Wellicht kon hij ook een patch meegeven voor het schip. Er moest ook nodig gekeken worden naar de Titanenhoofdstad Tatin waar de Aboleth aan het huishouden waren. Maar één ding tegelijk. Ook Reveille kon zich vinden in het plan om voor deze missies het schip weer vlot te trekken en we besloten eerst het schip te gaan bevrijden.
We vroegen hoe we daar dan konden komen en hij gaf aan dat hij via het MGW een soort shuttle kon zenden naar de ambassade in Salmanië, de ambassade van het 9e district waar de inwoners van de streek inspraak konden hebben in vroeger tijden. Er waren ooit ca 20 districten. Dat bleek de tempel van Azburan. Voor ons zou dat ook een prettig punt zijn, want er staat daar een trap.
De patch konden we (net) op de Santa Anna laden. De titan was erg onder de indruk van dit kleinood. Hij had helaas niets om het voor te ruilen (dacht hij). Voor de rest wilde Atlas graag Macteridon spreken. We vertelden dat dat tot nu toe nooit echt een probleem was geweest voor ons, al wisten we niet waar hij was. We zullen een boodschap proberen door te geven.

Tja, Atlas liet ons zien dat dè Sphinx nog altijd in het schild zat. En dat zij werd aangevallen door 3 niet al te kinderachtige wizards. Althans: De wizards leken wel erg op elkaar. Ze waren dezelfde persoon. Nou ja, persoon. Meer orc. En meer een soort trinity dus. En bovendien waren ze niet op dè Sphinx aan het slaan, maar op stenen beelden die er klaarblijkelijk door haar waren neergezet.
We bedachten dat het wel erg voorspelbaar zou zijn, een trinity. We gaven een fourtity meer kans.

Nadat we ons ervan hadden verzekerd dat we zowel óp de testwereld konden worden geplaatst, als ervan àf, startte de voorbereidingen in hoog tempo. Het plan: We verslaan de fourtity en komen terug met dè Sphinx en het repair centre. We doen dat zo snel mogelijk. Swarowski en ik hadden er goed zin aan: Een orc! Extra power!

Het waren natuurlijk maar wizards, die vallen bij het minste of geringste direct om, dus we kwamen betrekkelijk snel en vrijwel ongedeerd (friendly fire natuurlijk) uit de strijd. Maar wat mij en Swarowski betreft: Wat een afgang… We hebben met moeite twee keer zo'n trinity geraakt.

Ik vroeg de dankbare dè Sphinx of ze de Keizer wilde raad geven. Ik kreeg daar het weinig oraclische antwoord *"Ja"* op. Dat is tenminste duidelijke taal. Niet zoals bij Reveille: *"Door te zorgen dat u geen follower meer bent als u de throne bestijgt, Sire."*
Overigens viel het mij nog mee met het oraclisch gehalte (OG). Reveille zal een throne bestijgen, en dat zal hem dan zo naar het hoofd stijgen, dat hij dan Werlin nogal zal verloochenen zodat het maar beter is het priesterschap nu maar vast op te geven. In simpele bewoording: Stop met priester van Werlin zijn. Bij nader inzien is daar ook geen Gins bij. We waren gezegend met een betrekkelijk duidelijke dè Sphinx.

Daarna nam Atlas ons nog even mee naar de controlekamer van het repair centre van het Magical Grid of the World (MGW).
Daar konden we zien hoe het MGW-technisch met de wereld ging. Hele continenten stonden te knipperen, stonden in de gevarenzone of waren bezaaid met zwarte vlekken of stippen. Dat waren allemaal afwijkingen van de normale gang van zaken. De titaan kreeg bijna een hartstilstand. Wij knipperden nauwelijks met onze ogen. Het vervloekte continent zag zwart. Gin was afwijkend, maar nog niet in de gevarenzone, in Salmanië zag het er goed uit, maar er zaten wat ernstige gaten in. De titanenhoofdstad zag er niet best uit, de docks zagen er niet uit, enz.

Er moest (aldus Atlas) snel eens wat aan gedaan worden en hij vroeg ons of we wilden helpen.
Hij kon een aantal patches maken en meegeven om een aantal plekken te repareren. Hem leek de eerste plek eigenlijk de no-magic-zone waar het airship in lag. Met het schip kon hij makkelijker de patches verdelen. Hij kon een soort laken meegeven ter grootte van de zone die we eroverheen konden trekken en die dat gat dan zou dichten. Ook de nieuwe Sire kon zich vinden in het plan om voor deze missies het schip weer vlot te trekken en we besloten eerst het schip te gaan bevrijden.
Daarvoor worden we per MGW bij de temple van Azburan afgezet.

notes 090718

samenvatting: Heal the World.
Repair Centre voor het Magical Grid of the World
Door het MGW
ambassade van het 9e district(tempel van Azburan)
Stairs Fjeldheim
Sea zero airship
(nogmaals heen en weer naar Ambassade)
met Kaimlas net boven de kust
Fjeldheim
Kaimlas.
Geestigste situaties:
–We werden door een titan door het magische grid heen gestuurd in een soort onderzeeërtje. We konden er niets doen. Alleen maar hopen op een goede afloop. Op enig moment werden we aangevallen door een wezen dat ons allemaal op een magic missile trakteerde. Dat deed in feite weinig schade voor een 8e–17e lvl party. Daarbij viel echter mijn papagaai direct achterover. *"They killed Polly!"*
–In het onderzeeërtje was geen toilet. Na wat onduidelijke uitleg over het waarom werd het duidelijk: *"Titans don´t poop"*.
–De bewakers van het grid zijn niet voor de poes. dwergen komen ze nog wel eens tegen als ze weer eens te diep hebben gegraven. Maar wat is nu een balrog? Nou, zo´n rond ding met flappen dat op de bodem rond zwemt.
–*"Wees maar niet bang."* Zeiden we tegen Bang Li Moeng. –*"Ik ben wèl Bang!"* –*"Nee, nee, wees maar niet bang."*
–Ik kwam op internet nog eens langs de naam Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrn-drobwllllantysiliogogogoch. Dat is de naam van het schip dat ik van Moerab heb afgepakt die het van Goodnight Raven had. De naam is zo ingewikkeld omdat de dopers van dit legendarisch piratenschip wisten dat er spreuken tegen het schip zouden kunnen worden gebruikt die het zouden kunnen hinderen. Zulke spreuken echter, vergen dat in de spreuk de volle naam van het schip wordt uitgesproken. De bak is dus dat dat moeilijk zou moeten zijn. Nu kwam ik op internet dus de volgende uitspraak daarover tegen: *"…wat al aardig lastig is voor mensen die de stemloze, geaspireerde laterale affricaat ll niet machtig zijn (zoals de Engelsen)."* Dat is tenminste duidelijke taal!
Arsène deed Identify.
ring of fire (g116, Generaal) saves vs fire; +1 fire dam per die voor alles wat niet met fire conflict.
vliegende helder gele steen (g117, Reveille) je kunt (bij stilstaan) een spell te upkeepen zonder concentratie daarop.
Spellbook (b103, Arsène) 6e, 7e, 8e, 9e cirkel spells…
Groene oogbal (z108, Sjimmie) als ingebracht: –1 Per, Wizard Sight, Alertness, Observation, Infravision. Evt Focus of Mastery als van toepassing. Je krijgt er een evil uiterlijk door.
Van het controlecentrum:
Het meer in Dargothië (van Elena) lekt een beetje magie
De kloof van Reorx heeft een milde afwijking
Waar de toren van Belcampo heeft gestaan is het wat geliger (maar dat is zichzelf aan het herstellen)
In Torido een gat.
Er stroomt magie de stad Dargoth City in als de spaken van een wiel
Een stuk verder (voorbij de woestijn van Dargoth) staat een soort muur (de Gates of Nissan) die iets met de magie doet, Atlas weet niet wat.
In het elvenbos zijn cirkels te zien van de elven en van de boom van Reveille.
Plan: Op de Santa Anna patch 1 voor airship. In shuttle patch 2 voor MGW.
We gaan met shuttle naar 9e district. Daar laden we patch 2 uit. Dan gaan we met slechts de fles naar het airship. Daar summonen we patch 1, laten hem daar even drijven, gaan terug naar ambassade, laden daar patch 2 op, reizen weer naar airship en summonen wederom Santa Anna, doen eerst patch 2 en dan patch 1 en wegwezen.
In de tussentijd praten we niet met white robes of andere autoriteiten. We peren hem direct daarna om later uit te leggen wat we hebben gedaan. Simpel.
We gingen in twee shuttles door het MGW naar de ambassade van het 9e district. Eén voor ons, en 1 voor Kit. De reis duurde 2 dagen.
Er was maar één knop. We mochten er niet aan

komen.
We zakten de grond in en door de lava tot we in een soort rode lava/mist/waterachtige substantie kwamen waar we ook monsters zagen. Dat was dan dus het MGW. We werden aangevallen door een Loch–Ness–achtig monster dat ons bestookte met Magic Missiles.
They killed Polly!
We kwamen uit in de watertjes naast de ribben van de temple van Azburan.
We werden opgewacht door een wizard Concorde, die registreerde nauwkeurig alles en iedereen die er langs wilde, met Detect Magic en al. Ik stond er in met een magische dolk en opmerking *"Mad."*.
In opdracht van Anabaptista (Counsel ter Verdediging van Salmanië). Ook Barero del Sonido kwam regelmatig langs (counsel Illegaal Gebruik van Magie).
Arsène nam boek mee.
In de haven werd ze gescryed door waarschijnlijk de Inquisitie.
Ik charterde een schip van kapitein Rob en bleef bij airship en patch tot de rest terug was (met tweede schip). Ondertussen liet ik een perfecte tattoo zetten door een zeeman aan boord van dat schip van een gebroken ei.
De rest kwam terug, we lieten de patch ontvouwen (soort groot zeil), net te ver van midden af, maar uiteindelijk goed. Patch zonk in water en leek gat te dichten. Twee dagen later begon voorzichtig magie weer te werken en de volgende dag deden we de patch (soort groot wollig zeil, polig tapijt) voor het schip. Die ging veel sneller maar er kwam een boot, afgeladen met hoge pieten die hun lange neus in onze zaken kwamen steken. Arsène leidde ze af, terwijl Bah en ik het schip probeerden aan te krijgen. Dat lukte vrij makkelijk, maar het schip was ernstig beschadigd. Ik ben kapitein. Bah weather controler.
Het schip wist niets meer. We moesten het als het ware met de hand vliegen. We vlogen een eind weg en deden daar een full mid–air stop.
Ondertussen werd Arsène ondervraagt door Anabaptista en Del Sonido. Ze gaf het aantekeningen boek aan Jacob, de apprentice van Anabaptista, omdat ze had gezien dat Del Sonido wellicht ten onrechte een Dargothische wizard uit de stairs had gesleept.
Ze werd (verplicht) uitgenodigd voor een besloten vergadering. Met Arsène dus, Anabaptista, Jacob (apprentice Anabaptista), Barero Del Sonido, Garlina (apprentice Berero del Sonido), het Hoofd van de Counsel van Onderwijs, iemand van het hof, en een elf. Ze wilde niet toegeven waar de patch vandaan kwam (ze noemde Titans niet). Er ontstont al snel een discussie over wat wel en niet legale magie is. Het was een lastig gesprek. Barero vertrouwde het niet, Anabaptista wel. Arsène zou op langere termijn openheid verschaffen, maar niet direct. Ze kreeg geen aanklacht tegen haar omdat onduidelijk was wat er nu aan het gebeuren was. Op zich redelijk verlopen, maar nu extra oppassen met illegale magie…
De Generaal was zeer verstandig direct op de Santa Anna gestapt toen het schip wegvloog zonder hem, en werd weer weapons controler. Ik vloog terug naar Fjeldheim om Bang, Berend, Reveille en Arsène op te halen.
Reveille zocht naar manier om priester te blijven zonder aan Werlin gelieerd te zijn. Daarvoor blijft hij enige tijd in Fjeldheim. Hij stuurt wel (boodschapper, boot) briefje aan reuzen bij Halfweg *"Atlas zoekt Macteridon bij repair centre, geef dat door."*
De rest ging mee op de Santa Anna. We zijn nu weer verenigd op de Kaimlas.

090718 (12 april 774)
Heal the World.

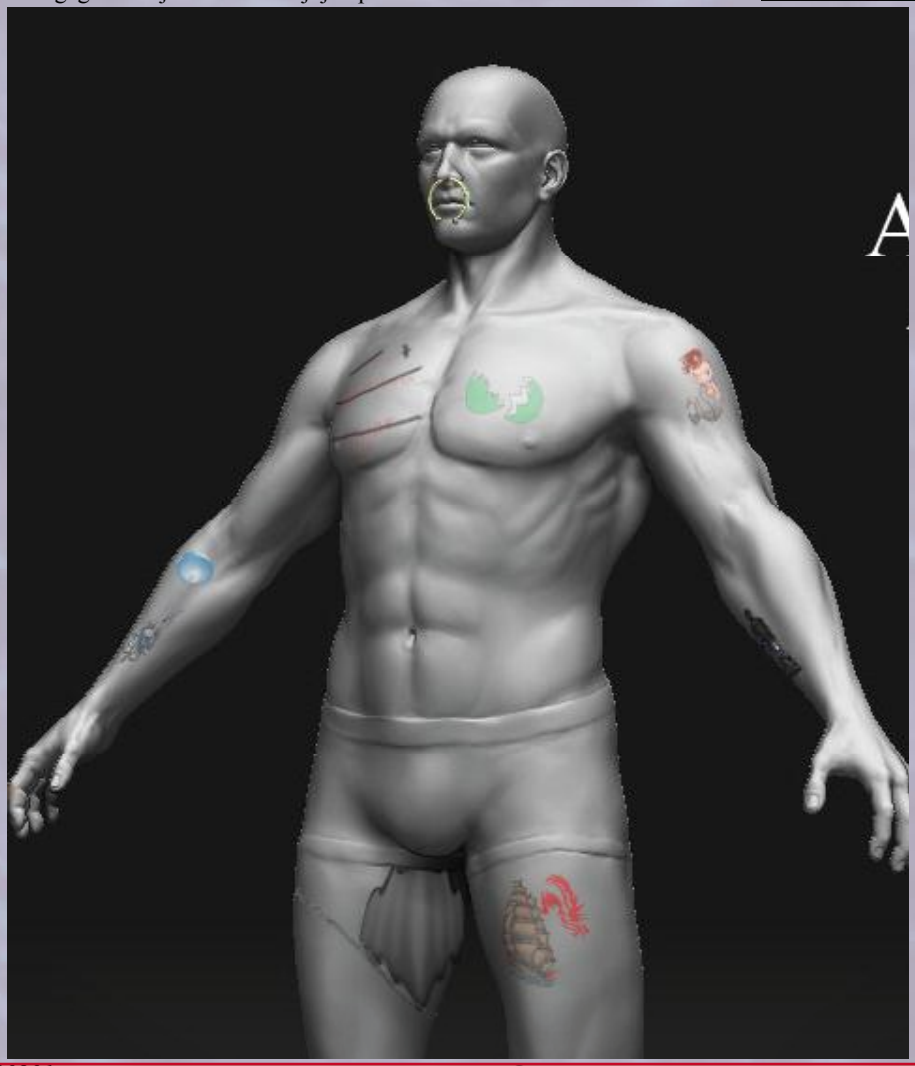
Wat een oog had die fourtity! Maar wie neemt er nu een groen oog!

Het was weer zo´n simpel plan: We nemen patch 2 mee naar plaats B met de pod, patch 1 blijft op plaats A op de Santa Anna. Daar laden we patch 2 even uit. We reizen door naar plaats C, halen daar van plaats A Patch 1 (Patch 2 blijft nog even waar hij is.), laden Patch 1 uit en sturen de fles van de Santa Anna terug naar plaats B, laden daar patch 2 op, reizen terug naar plaats C, halen patch 2 op en klaar is kees. In de tussentijd praten we niet met White Robes of andere autoriteiten. We peren hem direct daarna om later uit te leggen wat we hebben gedaan. Simpel. Werkte gewoon ook heel goed.

Jammer dat we niet aan de knop mochten komen. De gridkeeper moet welhaast demonisch geweest zijn, want het slayde bijna Polly.
Ik was eigenlijk wel blij dat ik weer kon ademen, zelfs met zo´n Concorde, die alles opschreef wat hij over me te weten kon komen. Niet veel trouwens. Ik stond er in met een magische dolk en opmerking "MAD.". Ik moet nog eens uitzoeken wat die afkorting betekent. Hij zal het me vast wel willen vertellen.

Terwijl ik op locatie C wachtte op de fles, liet ik een perfecte tattoo van een gebroken ei zetten door een zeeman aan boord van dat schip van kapitein Rob.

De rest kwam terug, we lieten patch 2 ontvouwen (soort groot zeil) en de patch zonk in water en leek gat te dichten. Twee dagen later begon voorzichtig magie weer te werken en de volgende dag deden we patch 1 (soort groot wollig, polig zeil) voor het schip.
Die ging veel sneller maar er kwam een boot, afgeladen met hoge pieten die hun lange neus in onze zaken kwamen steken. Bah en ik probeerden het schip probeerden aan te krijgen. Dat lukte vrij makkelijk. Ik ben dan ook geboren kapitein. Bah is weer weather controler. De generaal was zeer verstandig direct op de Santa Anna gestapt toen het schip wegvloog zonder hem, en werd weer weapons controler. Ik vloog terug naar Fjeldheim om Bang, Berend, Reveille en Arsène op te halen. We zijn nu weer verenigd op de Kaimlas, al is Reveille nog even niet meegegaan. Hij is even een tijdje op zoek naar zichzelf.



notes 090801

samenvatting: patching the Gates of Nissan.
Kust Salmanië
continent overgestoken
Terug naar elvenbos
Overgestoken naar
Repair Centre voor het Magical Grid of the World
Fjeldheim
Halfweg
Gates of Nissan
Nissan

Geestigste situaties:
–DM– *"Heb je de skill Dancing?"* Folmer– *"Nee."*
DM–*"De Tango is gelukkig relatief vrij gemakkelijk voor de man…"*
"Oh ja, lekker makkelijk, alleen maar stampen, kijken en klappen" "relatief tot wat, eigenlijk?"

–Reveille: *"Heeft de berg een schuifmeer of een diafragmameer?"* DM (zonder blikken of blozen)– *"Een schuifmeer."*
–Nav plannen om snel met volle kracht, stealthy, volle destructieve kracht toe te slaan op de

vermoedelijke schuilplaats van Mialidiam –het schip kon ook al onder water, iets wat voorheen niet kon– besloten we uiteindelijk halve kracht en alleen maar laag vliegen. Reveille– *"Het schip mag natuurlijk ook niet te goed werken, anders moet ik weer maatregelen nemen."*.
–Er moeten nodig weer eens regels aan dit stel onbehouwen figuren worden opgelegd:
Regel 1: Men gooie geen fireballs in het schip.
Reveille wilde naar de Spirit World om beslissing te kunnen nemen over hoe van Werlin los te komen. Met drugs en zweettent was het niet gelukt, nu met Gypsy priestress (Tamara) en tango lukte het wel. Hij schijnt z´n spells nu niet meer van Werlin te krijgen, maar direct uit de Spirit World. Hij heeft ook besloten alles eens op een andere manier te bekijken. Zo meent hij nu voortdurend dat hij ergens nog iets van kan leren! Dat is een verademing.
De Titanen op het luchtschip zijn geen titanen maar constructen. Atlas:–*"Het is belangrijk je evenbeeld te gebruiken."*
We bedachten ons ineens (HoW1) dat de laatste titaan (Prometheus) Tatin heeft opgeblazen ter verdediging tegen draken in drakenoorlogen. Tatin werd verdedigd, mogelijk zijn er titanen bij omgekomen. Er zijn slechts 12 titanen geweest:
Anforderung (manlijk), Macteridon (manlijk), Atlas (manlijk), Kronos (manlijk), Oceanus (manlijk), Prometheus (manlijk)
Phoebe (vrouwelijk), Thetis (vrouwelijk), Phea (vrouwelijk), Europa (vrouwelijk), Rhea (vrouwelijk), Electra (vrouwelijk).
Om spullen in de pod te kunnen vervoeren in het MGW zijn een soort kisten van een rubber–lood–achtige substantie. Die houdt behoorlijk wat tegen. Het spul heet gewoon scryth.
In een grote ketel wordt puur MGW omgezet in patches door de titaan.
De ring die we van de Aboleth hebben afgepakt was ooit een ring van Prometheus.
Prometheus was de leraar.
Plan: Eerst halen we Reveille op, dan door naar Halfweg om Macteridon te laten zoeken, en dan door naar de Gates of Nissan voor het uitwerpen van een patch (op land zijn de patches wolken). En daarna naar Tatin, ook met patch. Wellicht vinden we daar nog een gevangen gehouden titaan.
Als het repair centre zou worden aangevallen door Mialidiam moesten wij met zoveel mogelijk patches ontsnappen met het schip. Atlas zou haar dan bezig proberen te houden.
Atlas is tegen oorlogen in het algemeen. (volledig Lawfull)
We hebben actief gepingd en zijn gepingd door het schip van Mialidiam. Daarna zijn we in stealth–mode doorgegaan en waarschijnlijk niet gevolgd.
Atlas kreeg het schip erg snel op orde, het bleef ook nog steeds snel regenereren, waarschijnlijk door de patch.
Atlas wilde de patches wel verstoppen. We beredeneerden dat Mialidiam in no–time zou weten dat het repaircentrum weer werkte, en dat ze ook wel wist wie er zou zijn en wat we aan het doen waren. Hij dacht de patches misschien te kunnen verstoppen op de afvalberg van de Titans (in de Saragossazee). Arsène stuurde Reveille droom dat hij zich moest klaarmaken voor vertrek. En Anabaptista ook. Er kwam bij Reveille een jongeman aan die in opdracht van Barero del Sonido mee ging met het schip. Hij had een kar met vlaggen bij zich (om territorium te claimen). Reveille zag direct dat dit een matig wizard was, maar vond uit dat het de derde zoon is van de edelenfamilie Balboa uit Trollstone. Hij heet Ab. Slappe Ab, zeg maar.
Hij had nog een schandelijke zus in de stad en die ging ook mee als kindermeisje. Ik ken haar uit een bordeel: Anastasia, donker, lang, mysterieus. Leuk, maar niet helemaal mijn stijl, uiteindelijk.
We lichtten de giant bij halfweg in dat Macteridon gezocht werd.
We vlogen naar de Gates van Nissan. Die waren groot. Alles was er ook vierkant aan. We moesten een flinke woestijn overvliegen om er te komen. De muur was massief 20 meter hoog en 20 meter breed. Er stond een gebouw van 50mx50mx50m in de muur met een poort en een klein poortje van 10mx10m. Arsène bemerkte dat er drakenactiviteit was onder de poort en er kwamen zo´n 12+ draken met berijders uit de poort om ons aan te vallen. Arsène zag ook een translucent draak die groot was en er ook onder lag. Maar helemaal zonder schubben. Het was de leider, en waarschijnlijk toch ook Mialidiam.
We wierpen de patch uit na de zure regen, we bliksemen nog wat, en versloegen (met grote moeite) twee draken in ruim 1 waar net de patch uit was gegooid. De draken hadden drakenrijders. Ze hadden ook een plan. Eerst de wizard alleen tegen een draak terwijl de andere de rest van de party afscheidde, en dan de rest. De Generaal ging down. Dat was al een tijdje niet gebeurd! Ik was op de brug gebleven om de patch zo lang mogelijk te kunnen volgen, en er zeker van te zijn dat hij insloeg. De patch werd nog wel aangevallen, maar zonder zichtbaar resultaat. De patch zakte in.
Repeterende damage reports deden mij besluiten ook naar beneden te rennen. Daar kon ik nog net zien dat een dragon rider zich net wilde overgeven (en daarmee z´n rijdier ook) maar dat hij direct een hartklap kreeg. De blue scale die bij de draak tussen de schubben zat kreeg ik niet snel genoeg los. En toen was de draak al grotendeels gedesintegreerd door Arsène.
De drakenrijders waren orcen.

090801 (18 april 774)
Patching the Gates of Nissan.

Er was weer een uitstekend plan:
Eerst Reveille ophalen, dan Macteridon laten zoeken, dan een patch uitwerpen op de Gates of Nissan en daarna bij Tatin, wellicht daar nog even een gevangen gehouden titaan bevrijden, en weer terug.
Mooie route ook, trouwens. Jammer dat we zo laag en langzaam moesten vliegen zodat Reveille niet door zou hebben dat het schip zo goed werkte, anders moest hij weer maatregelen nemen…

Overigens heeft Reveille een ommeslag gemaakt die zijn weerga niet kent. Hij heeft besloten alles eens op een andere manier te bekijken. Zo meent hij nu voortdurend dat hij ergens nog iets van kan leren! Dat is een verademing. En z´n gezelschap (of toch tenminste een deel daarvan) staat me ook direct beter aan.

Flinke jongens, die Gates van Nissan. En knap vierkant. We moesten eerst een flinke woestijn overvliegen om er te komen. Daarna was de muur hoger dan het wand, het poortgebouw groter dan de tempel van Thrynn op Halfweg en de deur nog altijd breed genoeg om een behoorlijke wolvis dwars doorheen te rollen. Er kwamen draken met drakenrijders uit de poort om ons aan te vallen. Arsène zag ook een doorzichtige draak onder de poort. Helemaal zonder schubben. Het was natuurlijk Mialidiam.

We wierpen de patch uit na de zure regen, we bliksemen nog wat en versloegen twee draken in ruim 1 waar net de patch uit was gegooid. Ik was op de brug gebleven om de patch zo lang mogelijk te kunnen volgen, en er zeker van te zijn dat hij insloeg. De patch zakte inderdaad in. Daarna ging ik helpen, maar dat bleek eigenlijk volledig onnodig. Ik kon nog net zien dat een drakenrijder zich net wilde overgeven (en daarmee z´n rijdier ook) maar dat hij direct een hartklap kreeg. De blue scale die bij de draak tussen de schubben zat kreeg ik niet snel genoeg los.

We moeten toch eens beter afspreken dat we ons eerder en beter concentreren op die blauwe scales als we te maken hebben met draken van Mialidiam. En nu dan naar Tatin.

notes 090912

samenvatting: De conclaaf.
Gates of Nissan
Tatin
–Lord Blood, de god voor moordenaars en folteraars die op contract mensen dood, heeft Arsène op z´n lijst staan. Dat is niet best. Hij is slecht te zien, hij zit altijd in de schaduwen. We gingen met hem onderhandelen en Folmer stond met kap op achter Robin in z´n nek te hijgen. Net toen Folmer dat had opgegeven en Robin wat kon ontspannen, zei Folmer *"Pas op, achter je!"* En toen Robin omkeek stond daar weer dat figuur met kap op. (Deze keer Ronn). Lord Blood is overal (achter je).
–Nadat de eerste Avatar ons alvast had beledigd en overbluft, kwam er nóg één. Ik gaf aan dat de rest er nog niet was maar dat die zo wel zou komen.
–Elowan (de god van krachtmetingen en zelfgekroond) zag direct aan mij en de Generaal dat we fighters waren en dat kon hij waarderen. Dat de Generaal ook nog maar eens op 1 hitpoint stond vond hij helemaal te gek, en hij gaf hem een heal. Arsène die met een lans dwars door haar maagstreek die aan twee kanten uitstak ook aan kwam strompelen, keek hij haar meewarig aan met de woorden: *"Tja. Wizard…"*
–Ik snapte nauwelijks wat die avatars kwamen doen op dat conclaaf. Van Conan had ik gehoord dat het helemaal niet ging om de Keizer van de Wereld, de revival van de titans en de veranderingen in het Magical Grid of the World, maar om de Status Quo. Hoewel ik mij ook daarbij niets kon voorstellen, gaf ik aan bij Ven Dehta dat wij ook aan de vergadering om het Status Quo wilde meedoen. Dat vond hij belachelijk. Het ging natuurlijk om de Keizer!
–Ik was in discussie over wetten met de avatar van de wetgeving Ven Dehta. Ik gaf een voorbeeld van veranderende regels *"1 Men gooie hier aan boord geen fireballs."* En hoe dat onhoudbaar bleek zodat er een 2e wet nodig was. *"2 Tenzij levensbedreigende situaties daarom vragen"*. Ven Dehta: *"Ja, maar dat is geen 2e wet! Dat is meer een amendement!"* Ik moest toegeven dat het meer inderdaad een soort paragraaf of sub was. Daarna vertelde ik ook nog dat ik wel eens een koninkrijk had met 18 wetten! Ven Dehta: *"Dat is 3 teveel."*
We waren nog maar net weg bij de Gates of Nissan of we kwamen bij een storm waaruit Olvira op ons kwam afgevlogen. Ze wilde een vertegenwoordiger bij de belangrijke trip naar de Throne van de Wereld. Ze was niet te bedaren maar eiste een verblijfplaats aan boord.Kort daarop kwam er een chariot met Elowan. Die had het al over een conclaaf. En daarna bamphte K´Arrlo in met z´n servant Conan. Arsène liep met ze mee.
Per ster kwam Fiaria, op een klein wolkje Tax, uit de regen Thrynn, Werlin stond te liften, twee grote arenden zetten Hazel en Sharra af, Illian en Raman kwamen al discussiërend uit de

poort van de dood wandelen, De contraptie waar Reorx op aan kwam was onbeschrijfelijk, en waar Ven Dehta, Gherben, Erin, Lord Blood en Krastona vandaan kwamen weet ik nog steeds niet. Wel was een deel van het schip direct onscanbaar en waren delen ingericht naar de wensen van de avatars.
Elowan is the god of war and strength.
Erin is the god of the earth.
Fiaria is the goddess of the sun.
Gherben is the god of honest trade.
Hazel is the blind god of nature.
Ilian (Hankoch in Marabië) is the god of reincarnation.
K´arrlo is the god of knowledge and magic.
Krastona is the goddess that protects the tribe.
Lord Blood is the god of murder.
Misha is the goddess of healing and mercy.
Olvira is the goddess of chaos and weather.
Raman is the god of death and patience.
Reorx is the god of creation and destruction.
Sharra is the god of the cycles of nature.
Tax is the god of the human race, and god of self–improvement.
Thrynn is the goddess of water and purity.
Ven Dehta is the god of law.
Wyrlin is the goddess of dancing and charm.
(Dit is een samenvatting van de site van Kurt:
Er was een conclaaf gepland aan boord van dit schip over als ik het goed begreep het ontwaken van de keizer, de revival van de titans, en veranderingen in het MGW.
Ik besloot (op aanraden Reorx) Conan te vragen of wij ook mochten meedoen.
Hij zag daar geen fundamentele bezwaren in zolang ik ook maar toestemming verkreeg van Ven Dehta. Die was wat minder soepel: *"Op grond van welke wetten heeft u recht op bijwonen?"* Ik nam het wetboek van Ven Dehta mee. Het was verdeeld in 15 hoofdstukken met de titels:
A follower of Ven Dehta:
1. upholds law and order in society.
2. will never forget or forsake an oath.
3. realises that the duel is sacred. The agreement of the duel is not broken.
4. realises that, in the end, society is more important than the individual.
5. sees to it that people pay their debts to society and each other (in that order).
6. does not willingly kill a member of society, with the exceptions of enemies at war, criminals resisting arrest and matters of honour.
7. is an example to the youthful, who will one day uphold law and order.
8. does not tell a lie.
9. must not force, or let another person force, someone else to do something against his will, unless there is an overpowering need from society for that particular person to do that particular thing.
10. must not take, or let another person take, someone else´s possessions against his will, unless there is an overpowering need from society for the possessions to be taken.
11. makes sure that criminals are punished. Punishment should be regarded as a means of learning, not as a form of termination of criminals.
12. does not quarrel without a reason deemed proper.
13. realises that undead are a bane to the world, even more than normal monsters are.
14. will judge a person for his actions only.
15. will be chaste until married.
(letterlijk overgenomen van Kurt:
Hoofdstuk 15 kende ik al wel, daar had ik nooit veel mee. In samenwerking met Arsène besloot ik een pleidooi te houden dat ik hier kapitein was, dat de regels die hier gelden door mij zijn gemaakt en moeten worden nageleefd, en dat we op grond van hoofdstuk 4 en 7 mochten bijzitten. Wij vertegenwoordigden de society, uiteindelijk waren wij belangrijker dan de individuele avatars. Wij hadden de jeugd. Wij zouden voorbeeld zijn voor onze toekomst. Het bleek aardig te helpen. Ik en de luitenanten mochten aanwezig zijn op grond van hoofdstuk 4, Reveille mocht aanwezig zijn op grond van hoofdstuk 7, maar ik liep vast over Arsène. Ik wilde haar er eigenlijk bij op grond van grondige kennis over het MGW, maar kennis was niet wettelijk vastgelegd. Ik probeerde nog even dat ze erg kuis was (enige andere regel die ik me kon herinneren) maar dat hielp niet. Ze mocht niet mee. Daar was ze niet blij mee.
Ondertussen ging Reveille hut voor hut af om te vragen of hij mocht kijken hoe de avatars aan het werk waren. Hij bleef hangen bij Werlin waar hij persoonlijk assistent van werd. (Hij ging de hele nacht feesten dus.)
En Arsène had uitgebreid met Conan gesproken en hem haar spellboeken laten zien die door Reveille verwoest waren. Conan had met haar te doen en wellicht kan hij ze repareren. Daarna vond Arsène een roze lintje aan de deurknop van de brug, het teken dat Lord Blood je in het vizier heeft en dat je op z´n lijst staat.
Toen begon de vergadering. Tot mijn verbazing zaten we niet aan aan de tafel, maar aan de kant tegen de muur. Ik zag toen ook pas dat Reveille p.a. was geworden van Werlin. Ven Dehta sprak me aan of ik de plaats niet wilde vullen, maar ik had geen elf. Snel denken echter leverde wel snel wat op: Ik vroeg Ven Dehta in welke taal het conclaaf zou zijn. *"In het titanisch natuurlijk"*. En of ik dan een tolk mocht halen. En zo kwam Arsène er toch nog tussen te zitten op grond van kennis.
De start van de conclaaf begon met een uiteenzetting door Elowan. Er zijn veranderingen in het MGW. Verschillende goden hadden ingegrepen, dat mag niet meer. Tax: *"Daar is geen bewijs voor!"* enz. Zo te horen had Tax mensen vermoord, had Krastona een battle meegevochten, en had Hazel over de wereld gelopen.
Of ze zich wilden verdedigen.
En dan over de keizer: Olvira: *"Ik eis dat ik word vertegenwoordigd!"* En een hele zooi gekakel door elkaar heen. We hoorden zo dat daar nooit een

werkbaar plan uit kon komen. We hoorden dat de oude keizer een Titaan is. Elowan: *"Keizer heeft verloren. Verloren is verloren."* Ven Dehta: *"De wet is: wij volgen de orders van de Keizer. Wet is wet."* Gherben: *"We mogen niet achter een nieuwe keizer aan!"* Reorx liet alles gaan, maar zei alleen dat de titanen moeten worden geholpen. Het plan van Ilian om de oude keizer in een nieuw lichaam te laten ressurrecten vond geen medestanders. Aan het einde van de dag: *"Morgen verder."*
Ik besloot met Arsène naar Lord Blood te gaan om te proberen hem op andere gedachten te brengen.
De deal was als volgt: Als we één Avatar voortijdig de conclaaf konden laten vertrekken, was Arsène vrij. We overlegden uitgebreid op de brug. Ik kon wellicht met het amulet waarmee je een Avatar van Olvira kunt worden, de andere avatar van Olvira hier van de tafel krijgen (Avatars van één god zijn nooit dicht bij elkaar). Maar wie wou dat vrijwillig doen, en wat vond Olvira daarvan. En de rest. Ik kon het amulet ook aanbieden aan Lord Blood. Dan kregen we ook gewoon Olvira achter ons aan. Bovendien was het niet erg aardig van zichzelf. We besloten niets te doen. Tot iemand langs kwam met een roze lintje dat aan de knop van de vertrekken van Olvira had gehangen. Wij erheen. Olvira zeer boos op Lord Blood. Hele nacht op jacht geweest. (Er waren 6 fireballs en een flamestrike in het schip afgegaan)
Nieuwe wet uitgevaardigd: *"Tijdens conclaaf wordt niemand aan boord van dit schip geterroriseerd of lastig gevallen."*
In vergadering heb ik er wat van gezegd. Ten eerste over dat ik hier de Kapitein was en dat aan boord mijn wetten golden. En dat die met voeten werden getreden: Zowel de wet van de fireballs als die van het lastig vallen. Ja, zei de vergadering, maar het conclaaf was al begonnen voordat je die wet over lastigvallen aan ons formuleerde. Die telde dus niet.
Die avond: Arsène kreeg bezoek van Olvira (in mannelijke vorm): *"Als jij zorgt dat de vertegenwoordiger van Olvira op de Throne komt te zitten krijg je voor 1 sphere van Olvira casting ability als 1 level onder casterniveau. Dat is ook handig voor als je bijvoorbeeld een spellboek verliest of zo."*
Arsène deed het niet.
Reveille bij Tax: –*"Is er een manier om een beetje handig langs Anforderung te komen?"* –*"Nu, goed dat je het vraagt: Wil jij niet helpen Token (Ezechiel Nieniemro), een medestudent van mij op de throne te plaatsen? Bijvoorbeeld een daqje eerder? Of nu? Anforederung bewaakt de barrière, niet de throne of het MGW."*
Reveille kwam er niet achter hoe je jezelf tegen het MGW kunt beschermen want uiteindelijk gaf hij niet toe.
Arsène bij Thrynn: Tja, ze zeggen dat Bah op het beslissend moment altijd de verkeerde keuze maakt. Dat is wel gevaarlijk, aan de andere kant mag je niet ingrijpen.
´s Avonds overleg op brug: Sjimmie: *"Morgen ga ik zeggen hoe de mensen er over denken: Keizer wat mij betref gewoon nursen door elven. Sommige anderen zeker oude keizer niet meer, eventueel wel nieuwe keizer."*
Dat zei ik op het conclaaf. Ik kreeg bijval van Gherben. Hij vroeg hoe ik dacht de keizer te sturen bij wakker worden. En toen ik ook daar een bevredigend antwoord op had, bood hij aan een vertegenwoordiger te sturen die er voor kon zorgen dat de zaken eerlijk verlopen. Ik gaf aan dat de keizer daar ook vast wel blij mee zou zijn.
Volgende dag:
Ik gaf aan dat we morgen wellicht even tussen de vergadering uit moesten wanneer we onze missie even moesten afmaken (Tatin patchen en de Titan bevrijden) Dat maakte ze verder weinig uit.
Voorts gaf ik aan dat alle avatars er wellicht goed aan deden om hun kampioenen naar Lektar te sturen. Dan was er over dat punt toch verder weinig meer op te merken… Mijn charisma check miste ik met een 19.
We hangen nu Hoog boven Tatin.

090912 (23 april 774)
De Conclaaf.

Wat een eer.
De Avatars van de wereld zijn bijeen gekomen op mijn schip om een conclaaf te houden over wat te doen. Jammer dat we van te voren nergens van wisten. Dan hadden we ons anders voorbereid.
Ze zijn vrij rechtlijnig op hun eigen gebied, maar hebben in elk geval gemeen dat ze allemaal bezorgd zijn over de toekomst. Ik schat in dat mijn echte medestanders zijn:
Gherben (honest trade) die ons gekozen pad en het verhaal van de Sphinx helemaal zag zitten,
Reorx, die heeft gezegd dat "*titanen moeten worden geholpen*" (de keizer is een titaan), Misha omdat zij van de healing en mercy is en wellicht Thrynn omdat ik heilig geloof dat we het goede pad lopen.
Echte tegenstanders van mijn standpunt zijn Elowan

(verloren is verloren), Krastona omdat het toch een beetje een rare tante is, Lord Blood omdat hij nu eenmaal is vermoord en Olvira die het liefst chaos heeft. Maar voor of tegen, allen zijn ze gekomen, allen hebben ze een stem. Mental note to self: check Bah voor observatorium.

Ik vind het als kapitein van dit schip toepasselijk alle avatars een geschenk(je) te doen. Ik breek in in de conclaaf als nodig:

"Na enige U enige dagen te hebben horen concleren heb ik gehoord dat U er nog niet uit bent. U hebt in elk geval gemeen dat u allemaal bezorgd bent over de toekomst. Voor of tegen een nieuwe Keizer, u allen bent gekomen, allen hebt u een stem en ik heb u allen gehoord. Hoe de afloop zal zijn weet ik niet, en blijkbaar niemand hier. Weet wel dat ik het een eer vind u allen aan boord te hebben. Ik werd enigszins verrast door Uw komst. Toch zou ik U allen een blijk van gastvrijheid mee willen geven, als dank van de society en eer voor de Kapitein. Ik hoop dat u deze blijken van gastvrijheid niet zult vergeten.
Ik weet dat incense een normale gift aan u is. Ik heb geen incense maar wel iets geurends. Omdat ik onvoldoende had, heb ik ietwat moeten sjoemelen.

Elowan, U is the god of war and strength. Ik heb U goed gehoord. Ik schenk U de pike.
Erin, U is the god of the earth. Ik schenk U parfum.
Fiaria, U is the goddess of the sun. Ik schenk U parfum.
Gherben, U is the god of honest trade. Ik was blij met Uw aanbod. Ik schenk U de lasergem.
Hazel, U is the blind god of nature. Ik heb geen genezing voor U. Maar ik schenk U het eye.
Ilian, U is the god of reincarnation. Ik schenk U parfum.
Karrlo, U is the god of knowledge and magic. Ik schenk U de 3 books of the Seer.
Krastona, U is the goddess that protects the tribe. Ik schenk U de whistle.
Lord Blood, U is the god of murder. We hebben soms onenigheid. Maar voor Uw betrokkenheid schenk ik U parfum.
Misha, U is the goddess of healing and mercy. Ik schenk U de hoorn.
Olvira, U is the goddess of chaos and weather. Ieder kan meedingen, ieder kan zich uitspreken. Ik schenk U (retourneer U wellicht) het amulet.
Raman, U is the god of death and patience. Ik schenk U parfum.
Reorx, U is the god of creation and destruction. Ik schenk U het observatory.
Sharra, U is the god of the cycles of nature. Ik schenk U parfum.
Tax, U is the god of the human race, and of self-improvement. Ik schenk U parfum.
Thrynn, U is the goddess of water and purity. We hebben elkaar vaker ontmoet. Ik schenk U graag de tear of the mountains.
Ven Dehta, U is the god of law. Ik zal naar Uw voorbeeld 15 wetten laten gelden op dit schip. Ik schenk U het pedestal.
Wyrlin, U is the goddess of dancing and charm. Ik schenk U het Mask van Wringa. Moge het ook U een keer redden.

Moge uw verdere verblijf op dit schip vruchtbaar zijn. Ik hoop U nog te treffen nadat we klaar zijn met het ontzetten van Tatin en wellicht een volgende Titan. Dat kan wel eens een paar dagen duren. Mocht ik U niet meer treffen, wens ik U allen het beste."

notes 090926

samenvatting: Tatin en het Construct.
Kaimlas boven Tatin
Tatin
Geestigste situaties:
–We gingen onder water. Het plan was half af want we wisten niet wat we tegen gingen komen. Onder water konden we wel ademen maar niet praten. Daarom speelden we ook verder met gebaren. Toen ik dus voor wilde stellen dat we met z´n allen tegelijk een Aboleth zouden aanvallen in plaats van allemaal apart een aboleth of giant tegenstander, gebaarde ik met steentjes dus hoe dat zou zijn. Ik dacht dat Arsène het uiteindelijk begreep. Toen vielen we aan en deed iedereen dus wat hij ervan had begrepen. Arsène viel overigens slechts uiteindelijk de Aboleth aan.
Om verdere verwarring te voorkomen stelde Reveille dan ook voor om de rest in polonaise te doen. En dat deden we dan ook. Ik voorop, beentje naar links, beentje naar rechts, Reveille handjes op mijn schouder, enz. Dat werkte natuurlijk bijzonder goed. Zeker ook omdat ik dus de hele polonaise eerst met een richel gelijk liep en me dan opzij liet vallen zodat iedereen op de rand van de richel kwam te liggen.

Alleen Kurt had het nog een beetje moeilijk: Na een paar minuten druk gebaren en met dobbelstenen schuiven: –"Nou Kurt, dat doen we dan. Wat gebeurt er?"
–De tegenstander was zeker adequate size. Dat is volgens de recente size–category indeling waarbij tectonic of gulp de hoogste categorie is, direct gevolgd door adequate en biggish. Het was een constructie van de Aboleth waarbij er een giant voor elk been, een giant voor de romp, een giant voor elke arm en een (gemummificeerde) titan (Prometheus zelfs) voor het hoofd was gebruikt. Kurt was niet al te zachtzinnig geweest. Ik deed een stap terug, me vliegensvlug beradend hoe we dat verschrikkelijke monster konden tegenhouden.
Maar niet Reveille. –*"Een construct zei je? Echt een construct?" "Ik charge het!"* Behalve ikzelf keek Kurt ook heel even wat verrast op. *"Ah, raak. Dat is dan: 3+7 schade. x2 voor charging wegens mijn schild is 20, x4 voor construct door mijn zwaard van de elf die Kaimlas had gehakt is 80 damage." "Reveille doet Umph op de Gulp!".*
Zo begon de eerste ronde voorspoedig, zeker in acht genomen dat ik bijvoorbeeld met mijn zwaard maximaal 13 schade doe.
Ik heb de geschenken aan de Avatars gegeven.
Er waren (in Tatin) drie piramiden rond de pilaar, we zijn boven de noordelijke gedropt.
Geen piramide
Wel een soort geul met magie en warmte
Dat was oude stadsmuur.
Door poort in poortgebouw. Daar paar dode giants en dode titan. Metalen boek en witte titan robe met magische stiksels meegenomen.
Rand van grote afgraving gevonden.
Paar reuzen onder begeleiding van een Aboleth bevrijd van de Aboleth (Aboleth opgeblazen met Disintegrate)
Nog paar groepjes reuzen die stenen naar het midden brachten.
Wij er in polonaise heen. Ik bij een gevecht door Aboleth gecharmd.
Volgende rand van grote pit met een lier ergens die troep van beneden haalden en dan grote stenen naar beneden brachten.
Nog een paar abolethjes verslagen.
Lier gemold met Edward´s Black Tentacles. Stenen in gat in het midden gemikt en daarna afgedaald.
Stenen hadden onderweg wel wat geraakt.
Helemaal beneden (erg diep) ruimte met gang met daarin tenminste adequate monster. Een soort golum van 5 giants en een titan.
Die werd vrij ernstig geslacht door Reveille met het oude zwaard van de elf die Kaimlas had laten crashen.
Daarna betrekkelijk makkelijk omgelegd en opgeblazen met cones of ice en Gust of Wind.
Grote Helm en goud, adamantium en mithril opgeraapt.
Door de gang nog meer aboleths, en ook een grote, en wat reuzen.
Langs een deur stond een halve construct (alleen onderlijf met benen).
Terug gedrongen grote ruimte in onder de pilaar.
Daar deur verdedigd, maar toch een paar aboleths ontsnapt.
Grote aboleth vernietigd. Hij had een set gauntlets bij zich.
Voor de tweede keer door de aboleth gecharmd.
Verder klaar, reuzen verslagen, paar aboleths weliswaar gevlucht maar geen grote.
Het is een grote vrij ronde ruimte met daarin machinerie rondom, dan een looppad van ca 25 m. breed en een gat in het midden van nog een 20 m breed. Aan het plafond kun je de onderkant zien van de pilaar. Er staat ook een machinistenstoel.
De Generaal heeft er een spirit in ontdekt. Die van Prometheus. Daarmee gecommuniceerd via helm en spell Detect Spirits. Deze ruimte geeft controle over het Magical Grid of the World. Prometheus heeft vuur gebracht aan Mensen, elven, orcen en dwergen. Hij had geen waarde oordeel want alleen de wereld als geheel was zijn concern.
Nadat keizer gevallen zijn titans op verschillende plaatsen verdwenen. Evil forces wilde macht over MGW.
Dus heeft Prometheus MGW open gezet en tegelijkertijd een vulkaan laten uitbarsten. Dat was ook het einde van Prometheus.
Wil je de wereld vernietigen? Kan hier makkelijk.
Wil je wat continenten uitzetten? Kan. Wil je zorgen dat er in Dargothië geen spell meer te casten valt? Kan. Het is een belangrijke kamer. We kunnen bijvoorbeeld ook de deur dichtdoen. Dan kan niemand er in. De deur is indestructible. Er valt hier niet te teleporten, of anderszins. Alles is van scryth. De aboleth hebben er al enige honderden jaren over gedaan om de deur te openen.
We zijn zo´n 3 uur onder water nu. We zouden 9 uur uit kunnen houden, behalve Reveille die niet langer dan 5 uur kan (maar Arsène heeft nog een Waterbreathingspell). Nu overdenken de Generaal en Arsène om toch op de stoel van de controller te gaan zitten.
Wonderlijk gegooid. Drie keer een 20 maar twee op skill–checks en één op een goed bedoelde Emotion Control spell van de Generaal.. Twee maal twee saves achter elkaar gemist en twee x een één voor aanvallen. Dat had echt gunstiger kunnen vallen. En dus bij aanvang uit eigen inventory 9 flinke magical items weggegeven (en wat speciale extra dingen). Kun je nagaan wat een verschrikkelijke party dit ondertussen toch is.

090926 (23 april 774)
Tatin en het Construct.

De Avatars waren geloof ik aangenaam verrast door de geschenken, en zo hoort het ook. We hadden echter weinig tijd verder langdurig rond te blijven hangen. We wisten dat er een 3-tal piramides rond de pilaar hadden gestaan. Boven één van die piramides zijn we het water in gegaan. We konden de piramide niet vinden. Na enig zoeken vonden we dan uiteindelijk wel weer de pilaar en de groepjes giant-zombies die rondgeleid werden door abolethjes. Omdat iedereen een eigen plan had bij de aanval, besloot ik even te vergaderen tussen groepje 1 en 2. Dat was echter makkelijker gezegd dan gedaan.
Uiteindelijk nam ik de groep op sleeptouw en bracht ze zo in de stelling die het best uitkwam.

We konden betrekkelijk makkelijk beneden aankomen in de put dit me dieper leek dan ik me van vorige keer had herinnerd. Daar werden we door een soort abominabele golem van giants en een titan aangevallen. Gelukkig wist Reveille daar wel raad mee. In recordtijd vielen er vele waardevolle voorwerpen en dingen uit de golem en konden we doorstoten naar het hart van de opgraving.
Een ruimte die als een soort controlecentrum voor wederom iets met het MGW dienst dan gedaan, of misschien nu nog deed. Daar aangekomen moest ik even uitwijken voor een paar aboleth die nu dus ontsnapt zijn. Op zich geen beste zaak, maar die ontsnappen mijn aandacht toch niet… Er staat daar een soort kapiteinsstoel waar de generaal en Arsène op lijken te willen gaan zitten. Dat lijkt me niet zo'n heel best plan. Met wie staan ze nu te smoezen?

De 15 Wetten aan boord van de Kaimlas:

1 - Men gooie binnen geen vuurballen.
(add. 1 Tenzij in levensgevaar.)
2 - Tijdens de conclaaf wordt niemand aan boord lastig gevallen of geterroriseerd door iemand anders aan boord.
(add. 2 Tijdens conclaaf niet en daarna ook niet.)
3 - Er gelden 15 Wetten uit respect voor het conclaaf in het algemeen en Yen Dehta in het bijzonder.
4 - Deze 15 wetten gelden zolang ze niet worden herroepen door de kapitein (wie dat ook moge zijn).
5 - Riolen en buizen moeten schoon zijn.
6 - Iedereen aan boord heeft iedere avond recht op 1 totje rum en een slok levertraan, te regelen door de kapitein.
7 - De kapitein bepaalt de koers en modus van het schip. Hij kan zich laten adviseren.
8 - De kapitein wordt geïnformeerd over aanwezigheid van iedereen aan boord van het schip.
9 - Het is niet toegestaan het schip of de werking ervan te dwarsbomen of aan andermans bezittingen te komen.
10 - Diegenen die de bedoeling hebben het schip of de werking ervan te dwarsbomen zijn ongewenst.
11 - Het schip rapporteert ieder commando dat niet direct door de kapitein is gegeven bij de eerste gelegenheid.
12 - De kapitein houdt een logboek bij en zorgt dat het schip op de juiste tijden en plaatsten de juiste dingen meet en oppikt.
13 - Het schip kan slechts gebruikt worden voor het redden van zwakken, onderdrukten, het MGW, de wereld en de maan.
14 - Eventuele ruzies of verschillen van mening worden aan boord door de kapitein gejudged.
15 - De kapitein kan straffen indien nodig. Hij kan zich over de straf laten adviseren.

notes 091024

samenvatting: BART, Atlas en Lektar.
Ik was een sessie (091010) niet geweest: Arsène is op de stoel gaan zitten. Ze is Titaan geworden. Ze heeft in dat controlecentrum de macht over het aan en uitzetten van het Magical Grid of the World. Dicht bij het controlecentrum kan ze precies te werk gaan. Er was nog iets kapot dat door Bah is gerepareerd. Ze zijn het gat in het midden nog ingegaan. In feite komt dat naar ik aanneem uit in het MGW. Arsène kan, omdat ze titan is de deuren openen en sluiten. Toen kwam er bericht dat Netardyhlook (van Mialidiam) op een half uur vliegen was, recht op weg naar ons toe. Ze werden aangevallen door vele draken en dus het schip van Mialidiam. Arsène heeft het MGW direct onder het schip van Mialidiam uitgezet zodat het te water crashte, wij zijn gevolgd. Ondertussen heeft Reveille met zijn verschrikkelijke zwaard een gat gesneden recht onder de horde (drakenschat waar draken graag op rusten en die als een soort powerbase fungeert) van Mialidiam die er daarom dus deels uit viel. Arsène heeft commando gegeven

(geloof ik) om heel Tatin weer boven water te verrijzen. Het is nog steeds niet later dan middag van de 23e april. Het conclaaf is nog lekker bezig. Zelfs de Waterbreathing werkt nog. Ik heb blijkbaar mijn tijd gevuld met het schrijven van 15 wetten. Mialidiam heeft wellicht met een ring of wishing het schip een soort verschrikkelijke stormram bezorgd en gaat ons net rammen. Maar Arsène heeft net wederom het MGW onder haar schip uitgezet. De verschrikkelijke stormram is niet meer. Oh ja, Arsène vertrouwde me nog toe dat ze, nu ze titaan is, niet meer zal worden gehinderd door Anforderung of de grens.
Kaimlas boven Tatin
Lektar
Onderweg naar het (overigens naar het control centre (BART) toe bewegend) eiland met repair centre.
Geestigste situaties:
–Ik vroeg me af of ik de piratenkapitein kende. Hij heette Three–Fingered–Jack. Ik had nooit van hem gehoord. –*"Heb ik wellicht wel van een Four– of Five–Fingered–Jack gehoord?"*
Ik heb het schip met snel stijgen net voor een flink schadelijke klap behoed. Blijkbaar ben ik wel in een deel van het MGW–loze deel van de zee terecht gekomen.
De conclaaf werd door Olvira, Lord Blood en Elowan gestopt om tegen wat draken te vechten.
De installatie van het controle centrum heette BART.
Het had wat ernstig achterstallig onderhoud.
Altas was ook ingelogd in het wwg (world wide grid)
Op de één of andere manier was de Netardyhlook ineens weg. Door de schepen en BART niet meer te detecteren. We vermoedden dat ze wederom één of twee wishes had gebruikt. Ze heeft wel een pak slaag gehad.
De titans hebben de goden van de goden geholpen om de wereld te maken. Veel is mis gegaan.
Er staat één en ander uit wat zo besloten was na onenigheid over het nut van bepaalde dingen (zoals het actief ingrijpen in het klimaat), maar de sensoren werken allemaal nog wel.
De giants zijn in zekere zin de *"kinderen"* van de titans.
In Tatin stonden nu veel giants, versuft en wellicht voor altijd, tenzij er een oplossing voor kwam.
De wereld was de playground voor de titans. Ze maakten behalve functionele dingen ook kunst.
Tatin staat nu boven water, maar de schacht is nog wel gevuld.
Uplinks BART van vroeger: Oorbellen. Nu ook weg of meegenomen.
Lord Blood was vroeger ook een titan: Drang. Hij had een broer Sturm.
Arsène zocht contact met Atlas via het wwg en deed verslag. Altas vertelde dat de Yelravin (Azburan) onderweg was (en op 2 uur vliegen of zo). Bovendien dat hij aan dat hij met het repair centre naar Tatin zou komen en dat hij er in een week of twee zou zijn. Wij zochten ondertussen een naar een manier om Tatin en vooral BART te beschermen. Ik zocht contact met Azburan. Wederom was Amidaru z´n spreekbuis. Hij kwam naar ons toe en waarschuwde voor een wereldwijde vloedgolf die veroorzaakt was door een beweging van de Keizer van de Wereld. Wij probeerden eerst de pilaar en Tatin te redden en Thrynn hielp daarbij (nogal). Zij hield een groot deel van de golf tegen.
Azburan kwam, we vroegen of hij de bewaking van Tatin even een tijdje op zich zou willen nemen tot Atlas er zou zijn zodat wij de kans zouden hebben even te checken of Mialidiam wellicht in haar irritatie besloten zou hebben nu direct het labyrint door te komen. We gingen door naar Lektar. Daar kwamen we 03:00 aan, maar iedereen lag te maffen. Het was dan ook een lange dag geweest.
De volgende ochtend zagen we een piratenschip (de Arctic Sea) bezig met het slepen met een boom, wellicht voor de mast. Ik besloot ze te vragen of ze een draak hadden gezien. Kapitein Three–Fingered–Jack lachte wel, maar vond het toch niet de moeite me (ik was in mijn eentje) echt lastig te vallen. De magiër Jan Smith achter hem volgde echter wel en dat moest hij later met de dood bekopen omdat hij niet opgewassen bleek tegen wat titans.
Ze hadden geen draak gezien.
Toch vloog Reveille met de Generaal het gat in naar beneden. Als ik het goed begrijp, zijn ze bijna 2 uur afgedaald. De spinnen en webben werden steeds groter tot uiteindelijk een spin van ca 80 meter in een flink web, maar niet fijnmazig. 100 meter boven dat web lijkt de ingang van het labyrint te zijn. De webben die er nog in hingen leken aan te geven dat Mialidiam er nog niet langs was geweest.
Ondertussen had Arsène een magic mirror gecast en was er achter gekomen dat Mialidiam zich ergens door haar dienaren liet begieten en bedelven door haar (of in elk geval een) horde. Het lijkt er toch wel op dat ze aan boord van een schip is…
We besloten hier weg te gaan, het eiland te gaan vergezellen en ondertussen eens een behoorlijke Identify te doen.
–longsword +2 (w108); Sjimmie
–medium shield +2 (a134); Bah
–Metal book of the titan (in titanic) (b174) unidentified; library
–Helm Prometheus (A136) +2 ac en resistance; mogelijkheid door MGW te reizen zonder impotent of dood te worden; je kunt er mee casten; Arsène
–Titanic gauntlets (A137) kunnen dingen op afstand doen (10 m); wie deze gauntlets onder de hemel draagt zal de omgeving gebruiken in eigen voordeel; de gauntlets dragen een geheim (alleen Arsène weet: het geheim heeft te maken met waarom de aarde exact hier tussen de sterren is geplaatst); Arsène
–Amulet, gemaakt van roze en blauwe lintjes (G121) +3 stealth en +1d6 extra schade op backstab; Bah (ter vernietiging)
–keurige dansschoenen met hakje (A138) indien keurig: dancing, +1 AC. Pas op voor vuil en troep, dan werken ze wellicht niet zo prettig; Reveille
–ring of free will (g122) +3 op save tegen command achtige invloeden; Sjimmie

–ring of the apprentice (g123) reageert op iedere detectionspell dubbel range (Inscriptie: *"For my faithfull apprentice"*); Lagrima
–cloak black velvet (A139) 1x/sessie: Prayer "Tree". Je kunt je er goed mee verstoppen (in een bos); Reveille
–Scimitar +1; Generaal.

091024 (25 april 774)
BART, Atlas en Lektar.

Waar is Mialidiam? Ze was er, we versloegen haar 1x, 2x, 3x. Maar waar is ze nu? Het is om gek van te worden. In Lektar dan? Nee, daar waren alleen maar piraten en spinnen. Grote spinnen, dat wel.
We hebben een deel van haar horde. Maar ook een deel niet. Blijkbaar het deel waar ze in zwelgt. Maar waar is dat?

Amidaru weer eens gesproken. Ging goed, ook met Azburan. Hij let even op BART. Atlas is al onderweg naar dit centrum en neemt het hele controle centrum mee. We gaan hem wel tegemoet.

notes 091121

samenvatting: Bibliotheek van K´Arrlo, supernatural vermin.
op Kaimlas één dag van Lektar boven zee.
Bibliotheek van K´Arrlo
Hive van bookworms
Op Kaimlas boven (bewegend) repair centre.
Geestigste situaties:
–We kwamen te spreken over een spel. De vraag was wat voor planten er dan zijn in *"plants vs zombies"*? zonnebloem (komen zonnen uit) lelietjes van Dalen (breken je stad af) boemkolen, granaatappel (Wat doet een granaatappel?)
–Ter voorbereiding op de proeven met palingen en palingkloten zoals Ronn die indertijd deed opende het eerste artikel wat hij onder ogen kreeg over palingen als volgt: *"Palingen zijn kathadrome dichogamistische teleosten."* Vooral ook wonderlijk is dat Kurt dat namelijk uit zijn hoofd weet. (Voor de alpha´s onder ons: Palingen zijn: voor de paring van zoet naar zout water trekkende, tweeslachtige beenvissen.)
–Ik kreeg van de bibliotheek van K´Arrlo een boek over Wolvis Lokken. –*"Gaat dat nu over wolvishaar?"* –*"Over watergolven?"*
Om de boeken die door de ramp met het Kaimlas onleesbaar waren geworden te redden, liet K´Arrlo Conan met een veer wapperen. Als tegenprestatie kon Arsène (letterlijk: iemand die verstand heeft van de gevaren die boeken bedreigen) wellicht eens een supernatural vermin in een bibliotheek opruimen. Dat was natuurlijk de bibliotheek van K´Arrlo, op een veilige plaats en waar alle kennis wordt opgeslagen.
We kregen een dagpas. We mochten gasten in de bibliotheek niet lastig vallen. Het was een tien–laagse constructie met alle boeken. In laag 2 en 3 was er iets niet pluis, daar was de infestation.
De wormen (insecten) aten inkt (met papier). Vooral dure inkt, niet speciaal magisch of oud of nieuw.
Voordat we erheen bamphten werden we eerst grondig doorzocht door Conan. Alles waarvan hij ook maar in de verste verte vermoedde dat het gevaar kon voor boeken of bibliotheken, moest af. Vrijwel naakt betraden we dan ook het strijdperk.
Eerst maakten Arsène en ik echter wat inkt aan, een tweetal flesjes met onder andere ectoplasma en een flesje parfum.
De bibliotheek was groot. Vele soorten rassen demonen, illithids, enz. Ieder bezig met zijn ding. Veel bibliothecari ook.
Met de inkt op een papiertje lokten we er al snel één (bug).
Met een fiery fire op het beestje konden we het volgen, en we zagen het verdwijnen in een boek over portals.
We vonden nog vele boeken op de afdeling met plaatjes van portals, planes en pentagrammen erin waar de diertjes op af leken te gaan.
We leverden de boeken in bij een bibliothecaresse en kamden ook de volgende verdieping uit.
De rest van de verdiepingen leek schoon, en we kwamen er achter dat een pop van zo´n beest verantwoordelijk was voor het onderbreken van een beschermende spreuk.
De bibliothecaresse bood aan één vraag naar waarheid en uitgebreid te beantwoorden als we door zo´n portal zouden gaan om het nest op te blazen.
Nadat we onze spulletjes hadden gehaald gingen we aan de slag. We werden verkleind tot we er doorheen konden, we sprongen er door en kwamen inderdaad in een soort bijenkorf met raten maar ook met duidelijk gevormde tekens op de raten. Magische tekens nota bene.
De cel waar we uit kwamen was kleurlozer dan de rest en dus herkenbaar.
Al snel zagen we ook de imker. Een wel heel rood en groen monster dat één plaat uitnam, er iets mee deed, en hem weer terug hing. Dat was zeker een demoon.
Toch was alles in de hive veel te georganiseerd voor de Abyss.
We klommen voorzichtig van plaat naar plaat.
Of we nu op de zijkant, boven of onder op een

plaat stonden, onze voeten stonden vast op de grond. We zagen meer kleurloze cellen en merkten die door er een uilenveer van 50 cm in te laten verdwijnen. En toen er wel er veel van die cellen waren, ook goudstukken. We dachten dat wanneer de spreuk uitgewerkt zou zijn, we de veren en Salmanische goudstukken wellicht makkelijk konden traceren in de bibliotheek.
We vonden de koningin. Ik gooide mijn harpoon erin. Ze werd verschillende keren geraakt door fireballs, het touw van mijn harpoon ook. Daarna werd ze geraakt door een blade–barrier. Het touw van mijn harpoon ook. En daarna nogmaals door een fireball. Hoewel ik vastbesloten was hem terug te halen, kon ik mijn harpoon met geen mogelijkheid meer vinden. (Weer eens 1 1 op luckrolls… De harpoon was duidelijk klaar met mij). Wel link om zo een duidelijk visitekaartje hier achter te laten bij de imker. De harpoon krijgt ook z´n normale grootte weer terug en aan de hand daarvan zou ik makkelijk te traceren zijn. Misschien (hopelijk) was hij al voldoende verbrand toen hij weer normale grootte aannam. (Op dat grote ijzeren deel na dan…)
Ondertussen stond de korf wel aardig in brand, was de koningin dood en kwam de imker even in de korf kijken. We waren net op tijd weg.
Ik geloof dat we wel voldoende goed werk hebben geleverd. Jammer van de harpoon. De bibliothecarissen gaven mij, ter vervanging van de harpoon, een (voor de bibliotheek dubbel) boek: *"Wolvis lokken."*
We vroegen *"Waar is Mialidiam?" – "Ze voelt zich verzwakt. Ze heeft nog één aanval over: Met het schip naar de Keizer van de Wereld vliegen. Als hij wakker wordt de Keizer mentaal overnemen en zo dan ons vernietigen. Dat moet voor de Keizer van de Wereld een peulenschil zijn."*

091121 (28 april 774)
Bibliotheek van K´Arrlo, supernatural vermin.

Om de boeken die door de ramp met het Kaimlas onleesbaar waren geworden te redden, liet K'Arrlo Conan met een veer wapperen. Als tegenprestatie kon Arsène (letterlijk: iemand die verstand heeft van de gevaren die boeken bedreigen) wellicht eens een supernatural vermin in een bibliotheek opruimen.

We mochten gasten in de bibliotheek niet lastig vallen. De wormen aten vooral dure inkt. Voordat we erheen bamphten werden we eerst grondig onderzocht door Conan. Alles waarvan hij ook maar in de verste verte vermoedde dat het gevaar kon voor boeken, bibliotheken, bibliothecari of gasten, moest af. Vrijwel naakt betraden we dan ook het strijdperk.
Eerst maakten Arsène en ik echter wat inkt aan, want ik had al een plan.
De bibliotheek was aardig uitgebreid.

Met de inkt op een papiertje lokten we er al snel één. Het plan werkte als een airship.
We zagen het beestje verdwijnen in een boek over portals. En dat was niet het enige boek over portals!
We leverden de boeken in bij een bibliothecaresse en kamden ook de volgende verdieping uit.
De bibliothecaresse bood aan één vraag naar waarheid en uitgebreid te beantwoorden als we door zo'n portal zouden gaan om het nest op te blazen.

Nadat we onze spulletjes hadden gehaald gingen we aan de slag. We werden verkleind tot we er doorheen konden, we sprongen er door en kwamen inderdaad in een soort bijenkorf met duidelijk gevormde tekens op de raten. Magische tekens nota bene.
Al snel zagen we ook de imker. Een demonisch heel rood en groen monster. Ik kon zonder moeite over het plafond lopen.

We vonden de koningin. Ik gooide mijn harpoon erin. Direct werd het touw verbrand door de wizards en toen doorgesneden door de wizards en toen opgeblazen door de wizards. Weg harpoon. Fijn werken met die wizards.

Ik geloof dat we wel voldoende goed werk hebben geleverd. Jammer van de harpoon. De bibliothecarissen gaven mij -ter vervanging van de harpoon- een boek. Er zit niet echt een handvat aan en ook nog geen oog om een touw aan te maken. Ik zal het eens lezen. Kijk eens aan. Het heet geloof ik Wolvis lokken.

We vroegen waar Mialidiam was. Ze is in de buurt van de keizer van de wereld aan het proberen om hem haar wil op te leggen als hij wakker wordt. Ik loop nu al heel wat jaartjes mee en heb vele dingen gezien en meegemaakt die anderen die dat overkomt nooit kunnen navertellen. En ondanks mijn natuurlijke standvastigheid en wilskracht heb ik dus zelfs dàt wel eens meegemaakt. Ik weet er niet veel meer van, maar ik meen dat de Keizer van de Wereld wel wat beters te doen heeft dan zich aan de grillen van Mialidiam te

onderwerpen als hij wakker wordt. Aan de andere kant zou ik ook benieuwd zijn te zien of Mialidiam zich niet verslikt in de Keizer. Het lijkt me het beste dat echter niet af te wachten…

notes 091219

samenvatting: Klaar voor aanval Mialidiam.
op Kaimlas boven zee richting cursed continent.
Trap op cursed continent
Bijna bij rustplaats van de Keizer van de Wereld (of Netardyhlook van en met Mialidiam)
Charactersheet nog eens goed bijgewerkt aan de hand van ccsheet berekeningen.
091205 Vorige keer was ik niet geweest. Wat er precies is gebeurd weet ik niet maar het conclaaf is in elk geval gestopt. Ze waren nog nooit zo dicht bij een gemeenschappelijk aanvaarde conclusie gekomen maar de uitkomst was dat ze zich er niet mee zouden bemoeien, tenzij noodzakelijk. (Eigenlijk de gebruikelijke uitkomst.)
De party heeft overleg gevoerd met Atlas en Rhea, een Titan die zich in het Noorden ophield..
Het was 5 december en ze hebben zich bezig gehouden met het maken van lijsten waarop mensen staan die wel of niet op de throne mogen gaan zitten. Een zwarte lijst met daarop Piet, Mialidiam, Reveille, Sjimmie en Thoron.
En een witte lijst met daarop nr 43 met Bami (niet witte rijst), Generaal, Bah, Brocha (de conciërge van de wizard tower), Carenza di Sotto, Mila en Thoron.
Goed werk dus, flink doorgewerkt.
Geestigste situaties:
–Na het verhaal van ons Sinterklaasweekend waarbij ik twee keer langs de EHBO–post kwam en de nachtdokter, kwamen we op de één of andere manier op pleisters. Er werd ook een Natriumpleister geopperd. Een tijd later, toen de Generaal zich tot het uiterste moest inspannen om een infectie van het luchtschip onder controle te krijgen en Kurt opmerkte dat hij, ondanks dat hij niet in gevecht was, nu toch wel erg begon te zweten: *"Nou ja, gelukkig heeft hij geen Natriumpleister op…"*
–Ik las *"Wolvis Lokken"*. Ik zocht op of en waar een legendarische harpoon was. Daarna vroeg ik aan Kurt of er in stond of wolvissen Anadrome dieren waren. (Namelijk, of althans zo bedoeld: Dieren die leven in zout water maar paaien in zoet water.) Dit alles naar aanleiding van de vermeende wolvisjongen die we in de rivier die 'de rivier die van het bos waar de elven in het dal zitten en dat naar een elvenstad toeloopt´ heet hadden gezien (wat overigens eigenlijk de schapen van Reveille waren geweest, zie aldaar.)
Kurt had wel even nodig om de vraag goed tot zich te laten doordringen, maar er stond niet zoiets in het boek.
–Nog van vorige keer, 5 december, zwarte lijst, Kurt: *"Wie is Piet? Piet wie?"*
Ik las het boek over wolvis lokken. In het bijzonder het deel dat handelde over Mohab, de reus die een harpoon met één hand kon wielden en die een legendarische harpoon had uit een wolvisrib. Mohab was met z´n drakar achter een legendarische witte wolvis aangegaan, had nogal tegenslag gehad, pacts met de duivel gesloten, muiterij, honger en schipbreuk, en was uiteindelijk met witte wolvis en al vergaan. Daarna bleek er niets in het boek te staan over paaien op rivieren hoog in elvenland. Vreemd.
Arsène was ondertussen bezig spreuken te leren uit de boeken die Conan had gedroogd, en ze had hulp gevraagd tegen mentale invloeden voor als we tegenover Mialidiam zouden staan.
Hulp kwam. Via de trap op het zwarte continent. Het bleek Koenradus Nonactus (Kurt), personal assistent van zijne keizerlijke hoogheid Nactus Nonactus. Ik stond werkelijk paf van de snelheid waarmee bijvoorbeeld Arsène accepteerde dat de white robes een Dargothische wizard hadden gestuurd. Zijn enige verklaring was *"het vergaan van de wereld gaat iedereen aan."* Hij kon als volgt helpen: Iedereen kreeg een potion "Clean Mind" waarmee eventuele controlering mee kon worden verbroken. Hij kon de wizards helpen sterker te worden in will–save, en hij kon non–wizards dominaten. Voor de rest kon hij voor de communicatie zorgen. Hij wilde ook de reverse Will Breaker wel gooien. Niemand maakte verder bezwaar. Alleen ik moest nog een Command van me afschudden. Daarna had hij een wel erg doorzichtig plan. Reveille leidt af, Sjimmie en de Generaal vallen aan, en Kurt en Arsène slaan toe. Dat kan nooit werken.
Overigens heeft hij tot nu toe weinig storend gewerkt, behalve dat "geheime" overleggen niet zo heel erg geheim zijn (zie: hij kon voor communicatie zorgen…)
Om er achter te komen of het eigenlijk wel mogelijk was spreuken te casten boven de cursed lands van 4e of hoger level, castte Arsène een Detect Scrying. Heel soms bemerk je dan wel eens dat er iemand met je aan het meekijken is, en dat is op zich al een wonder. Deze keer echter was er een vreemde draak, Azburan, Nactus Nonactus, Anabaptista, iets reus–achtigs en nog meer wat aan het meekijken was. We genoten een Hero´s Feast en een Strength.
Daarna kwamen er al twee draken op ons schip af die Reveille en ik buiten te lijf gingen. Omdat de generaal een luikje opende op het bovendek, kon de drakenruiter er een flesje met vergif in gooien. En hoewel ik de draak en rider in mijn eentje makkelijk van het lijf kon houden, viel ik ook een keertje in het goedje. Toen de drakenruiter door de draak, zo goed als dood werd afgevoerd, bleek het schip mij niet meer te antwoorden.
Ik was geïnfecteerd en het schip had dat door. Reveille greep direct z´n kans en werd kapitein. Hij gaf direct het schip een zodanige set opdrachten dat zowel de snelheid als de wapensystemen nogal in vermogen achteruit gingen. Het valt in het begin ook niet mee. Pas na een dispel magic en een hernieuwde

poging kapitein te worden (Will–DC25) kon ik de kapiteinstaken weer op me nemen. Ik was wel blij toe, moet ik eerlijk toegeven…
We hebben één dode drakenrijder en één gevange.
Eén draak is gewond op het continent gestort.
Op het bovendek had ik een zwaard, lance, blue scale en vooral een dameszakdoek met inscriptie AA gevonden.

091219 (6 mei 774)
Klaar voor aanval Mialidiam.

Ik las het boek over wolvis lokken. In het bijzonder het deel dat handelde over Mohab, de reus die een harpoon met één hand kon wielden en die een legendarische harpoon had uit een wolvisrib. Het lijkt erop dat hij z'n wapen mee heeft genomen naar beneden. Als ik tijd had ging ik dat wapen eerst even halen.

Arsène vroeg om hulp. Hellp was onderweg in de persoon van éne Kurt Nonactus, personal assistent van zijne keizerlijke hoogheid Nactus Nonactus. Ik stond werkelijk paf van de snelheid waarmee Arsène accepteerde dat de white robes een Dargothische wizard hadden gestuurd. Mij kon hij niet zo gemakkelijk beetnemen met zijn "*het vergaan van de wereld gaat iedereen aan.*" Niemand maakte verder bezwaar. Alleen ik kon blijkbaar een Command van me afschudden. Daarna had hij een wel erg doorzichtig plan. Reveille leidt af, Sjimmie en de Generaal vallen aan, en Kurt en Arsène slaan toe. Dat kan natuurlijk nooit werken. Niemand hoeft zich te verkleden!
Overigens heeft hij tot nu toe weinig storend gewerkt, behalve dat "geheime" overleggen niet zo heel erg geheim zijn (zie: hij kon voor communicatie zorgen…)

We genoten een Hero's Feast en een Strength. Daarna kwamen er al twee draken op ons schip af die Reveille en ik buiten te lijf gingen. Omdat de generaal een luikje opende op het bovendek, kon de drakenruiter er een flesje met vergif in gooien. En hoewel ik de draak en rider in mijn eentje makkelijk van het lijf kon houden, viel ik ook een keertje in het goedje. De drakenruiter had een dameszakdoekje met inscriptie AA bij zich.Toen de drakenruiter door de draak, zo goed als dood werd afgevoerd, bleek het schip mij niet meer te antwoorden.
Ik was geïnfecteerd en het schip had dat door. Reveille greep direct z'n kans en werd kapitein. Hij gaf direct het schip een zodanige set opdrachten dat zowel de snelheid als de wapensystemen nogal in vermogen achteruit gingen. Het valt in het begin ook niet mee. Pas na een Dispel Magic en een hernieuwde poging kapitein te worden kon ik de kapiteinstaken weer op me nemen. Ik was wel blij toe, moet ik eerlijk toegeven…

Goed. We zijn vlak bij het schip van Mialidiam.
Ze is in geen eeuwen zo verzwakt en radeloos geweest.
Ons schip is in uitstekende staat.
Reveille heeft een plan waarbij hij gewoon vermomd het schip van Mialidiam binnendringt om haar ring af te doen.
De Keizer van de Wereld is nog niet helemaal wakker.
Drakenridders kunnen we makkelijk aan.
We zijn over het algemeen zeer wel bestand tegen overheersingen.
Ik kan en zal, als ik de kans krijg, Mialidiam hard raken.
Het is erop of eronder nu.
Maar één ding vraag ik me toch bovenal af: Wie is die A.A, en waarom heeft het lot mij haar zakdoek in handen gespeeld?

notes 100102

samenvatting: Mialidiam heeft de Keizer, who needs an airship.
boven de rustplaats van de Keizer van de Wereld
weg aan het vliegen van het cursed continent
We zagen de Netardyhlook in de
krater van de Keizer van de Wereld Hangen/liggen.
4 draken concentreerden al hun vuurkracht op de ingang van een grot waar een helder licht hing.
We hebben de draken verjaagd door voor die ingang te gaan hangen.
Eén draak probeerde toch door de prismatic wall heen te vliegen, maar versteende.
De overige draken werden door de Generaal van binnenuit en door Bah en mijzelf vanaf buiten aangevallen.
Een blauwe met lightning deed me ondanks een Resist Lightning 23 damage (save gemist)
Een rode met fire deed me 28 damage ondanks

fireresistance van mijn armor en gehaalde save.
En de gele die een giftige zure wolk uitblies deed nog eens 14 damage, save gemist maar Hero´s Feast.
Bij elkaar 65 hp damage en dus 0 over.
De rest van de tijd met 1 hitpoint op de kapiteinsstoel gezeten om daar erger te voorkomen.
We redden 4 elven. Twee van hen gingen mee op de raid door de Netardyhlook. Bonny en Clyde.
Sinds Netardyhlook is geland doet magie het hier weer normaal.
De Netardyhlook lijkt wel zonder energie.
Reveille start z´n afleidingsmanoeuvre en hebben we nog niet gezien.
Coenradus, Arsène, Bah, de Generaal, Bonny en Clyde dringen de Netardyhlook binnen.
Mensen, slaven, Riders en Draken allemaal dood, blijkbaar gedraind.
Alleen in soort arena (horde?) nog 15 levende draken.
Bah gaat de kapiteinsstoel zoeken en er op zitten zodra hij hem heeft gevonden.
Een onzichtbare draak werd weggejaagd, en er werd gestart met het één voor één slachten van de draken.
Maar op het moment dat Bah Kapitein werd en de energie afgifte van het schip stopte, werden de draken wakker.
Daarvoor moest hij wel eerst even een Wil DC 35, 37 en 38 gooien. Geen probleem.
De wakkere draken konden ook worden gedood en het schip kon opstijgen.
We zagen Mialidiam, op de wakker wordende Keizer, als een boa om z´n nek.
Ik kon haar er niet afschieten met de lightning van de Kaimlas.
De keizer leeft weer (bewegend).
Nu met Kaimlas en Netardyhlook op weg naar repair centre of Throne van de Wereld.
We hebben nu de horde van Mialidiam en 15000 xp.
Enerzijds jammer dat we Mialidiam net niet door hebben verslagen.
Anderzijds zou dat ook wellicht het einde van deze party geweest zijn. In die zin kunnen we nu nog wel even door.

100102 (6 mei 774)
Mialidiam heeft de Keizer, who needs an airship.

De Netardyhlook hield zich verdacht rustig.
Wel cirkelden er vier draken om de ingang van de één of andere grot heen. Drie ervan vielen ons aan. Ik besloot met Bah de draken op te wachten, boven op het schip. Tot mijn niet geringe verbazing werd ik vrij stevig geraakt door bliksem, vuur en gifgassen. Ik moet even weg geweest zijn want ik kan mij mijn eigen verwoestende aanval niet eens meer herinneren.

Daarna besloot ik een strafexpeditie op touw te zetten en die vanuit ons commandocentrum te ondersteunen.

-"Captain to ship."
-"Yes, captain sir?"
-"Zit de Netardyhlook vol met verschrikkelijke draken?"
-"Yes, captain sir."
-"Okee, ehmm. Ik wil dat ze direct een verdedigingslinie neerleggen en van daaruit, repressief vurend, terugtrekken in rotten van 2."
-"Yes, captain."
-"Wat kunnen Wij hier doen?"
-"Regenen, sir?"
-"Uitstekend. Regen er op los, ship"
-"Yes, sir"
...

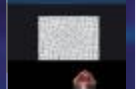
...
-"Capain to ship."
-"Yes, captain sir?"
-"Hoe staat het met het terugtrekken?"
-"De luitenanten zijn onbereikbaar, captain. Nee, wacht... Er is een probleem, captain. De waethercontroller is niet meer."
-"Maar ik had gezegd terugtrekken in rotten!"
-"U had het inderdaad gezegd, captain sir!"

Het bleek dat Bah het andere schip had gekaapt. Jammer dat Mialidiam, met de keizer als haar mentale slaaf, sowieso weinig nut zou hebben gehad voor een schip. Als een vuige boa constrictor hangt ze om de nek van de arme Keizer die ook niet helemaal weet wat hem overkomt. Hij ziet er nog slechter uit dan ik me voel, en dat wil wel wat zeggen.
Wat nu? Vragen of Atlas het grid onder de Keizer van de Wereld wil uitzetten? Weinig kans, schat ik zo in. Eigenlijk denk ik dat we er beter aan doen de throne te bezetten en toch maar een andere keizer te installeren. Wanneer had Reveille ook weer afgesproken met de kampioenen? Over een half jaar vanaf ca 1 februari 774 (15 juli? 1 augustus?). Weet je wat, we gaan via de achterdeur. Via Crowned Hill. Daar lopen we nu zo doorheen…

notes 100116

samenvatting: Leve de nieuwe Keizer van de Wereld
rustplaats Keizer van de Wereld
Crowned Hill
Throne van de Wereld
–Bah: *"Je kunt door de barrière heen blazen. Zou je er ook doorheen kunnen plassen?"*
Rest: *"Pardon?"*
–Plan: We gooien de potions met Clean Mind bij de keizer in z´n mond.
De Generaal: *"Ik hang een doekje uit de hals van de fles. (Dan komt de vloeistof in elk geval in de Keizer.)"*
Rest: *"Fiaria zeker."* (Fiaria godin van gevecht en vuur)
–Ik probeerde Mialidiam met een boot van de nek van de Keizer te krijgen. *"Daar zal zij wel van schrikken! Zij is bij ons weten tot nu toe alleen nog maar verslagen door een aanval met een schip!"*
–Zouden we het stil kunnen houden voor Robin? *"Nee. Ik heb hem zojuist een SMS gestuurd: BEL DIRECT TERUG – de Keizer van de Wereld"*
–Over de krachten van de nieuwe Keizer:
"… En op een dag vind Sjimmie de wolvissen harpoen. Gewoon op z´n nachtkastje. Of beter nog: Op een dag hopt er een witte wolvis op het strand met de harpoen erin zoals een zeeleeuw. Het moet natuurlijk ook weer niet àl te gemakkelijk worden!"
Netardyhlook geduwd.
Azburan gesproken: Azburan op Lektar.
Keizer van de Wereld zal daar onder invloed van Mialidiam ook heen komen.
De Keizer leeft weer. Titanen, en adviseurs (Sashamama, Dreamer, Sphinx, Chiwawa) zijn gesummoned, ster en Kruis komen terug en de Throne leeft (weer). De Keizer van Gin heeft voor een goede afloop, andere Keizer niet Mialidiam, 20 maagden p.p. over.
Misschien laat ze de Keizer op de Throne van de Wereld zitten, misschien probeert ze er zelf op te gaan zitten.
Netardyhlook achtergelaten met de elven die we hadden gered en doorgevlogen naar Crowned Hill.
Chimera redelijk hersteld, nu bewoond door goblinoïds.
Laten zitten, via pit 2 met bootje dat geblessed was en met behulp van turning naar deur Throne van de Wereld gevaren.
Door de deur in soort grote hal met pilaren gekomen met naar links een soort spiegeling en naar rechts een trap naar beneden. Beneden de barrière, de Secretaris van de Keizer van de Wereld, een lessenaar met gastenboek en wetten en de trap met de Throne van de Wereld.
Anforderung (Secretaris): *"ik zal iedereen die de Keizer aan probeert te vallen, tegenhouden."*
We kwamen niet voorbij de muur. Blazen was het enige wat er voorbij kwam. Alleen Reveille kreeg de Barrière zo ver dat de Barrière een save mocht rollen (door de barrière te willshapen zoals hij ook met het airship kan). (een 19 of 20 was afdoende.)
Er kwam een ginees uit het spiegeldoolhof. Een samoerai. Hij was de enige overlevende. Hij heette O–mi.
Reveille en anderen deden een dutje (Nap) dicht bij de barrière. Ondertussen ik een struikeldraad op de eerste trede gemaakt. De barrière had zich een beetje teruggetrokken.
Toen Reveille had geslapen deed hij een Thought Capture. De Barrière: *"Ik dacht dat jullie het bijna doorhadden, maar ik hoop dat het zo straks nog gaat lukken om me te bevrijden."*
Daarna gooide hij een Know Customs. *"Het is van belang dat mensen zelf uitvogelen hoe het werkt, want het mag ze niet worden verteld. Maar dat is dan ook de enige barrière."*
Daarna met bless en Choose Future en alle plussen op willsave die hij kon verzamelen nogmaals barrière proberen te forcen.
Dat lukte niet. Toen castte de Generaal een reverse time, zodat de laatste 3 ronden nogmaals over mochten, en gooide hij in de 4e poging waarachtig een 19. Hij was binnen de barrière.
Op de katheder lag een boek met dus de gastenlijst,

maar ook met de wetten die golden. In diepe slaap als de barrière bewoog, door te spiegelen, evt door de MGW, maar die werd bewaakt door een monstertje (de Chiwawa. Zie ook (General-By-Far-UpperCommander-Emperor-Total-and-Only-Ruler-OverLord-of-the-Pit-Sir).
We hoorden de Keizer van de Wereld reeds aankomen en Reveille stapte de trap op. Eén trede per ronde, we waren al dik in gevecht met Mialidiam (en de Keizer), toen hij op trede 7 stapte. Ondertussen groeide hij iedere trede.
1 Will DC 25 gehaald +1 WI (geen ST verlies)
2 Will DC 25 gehaald +1 WI (geen DX verlies)
3 Will DC 25 gehaald +1 WI (geen CN verlies)
4 Will DC 25 gehaald +1 WI (geen IN verlies)
5 Will DC 25 gehaald +1 WI (geen CH verlies)
6 Will DC 25 gehaald +1 WI (geen PE verlies)
7 Fortitude DC 30 gemist (eunuch geworden)
Op ronde 7 kwam de Keizer binnen. Met Mialidiam om z´n nek. Hij struikelde niet. Ik gooide mijn speer op Mialidiam, maar deed geen schade. De Keizer summonde even 4 elementals om ons af te leiden, maar die werden door O–mi aangevallen.
8 Fortitude DC 30 gemist (Huid verandert net niet. Ook niet bij de oude Keizer)
We deden zo´n beetje allemaal (Bah, de Generaal, ik en Coenradus) een command op de Keizer: *"drink!"* Maar we kwamen er niet doorheen. De keizer sloeg de Generaal even (1/2 max hp)+1 damage. We probeerden onze potions Clean Mind in z´n bek te gooien. Lukte niet. O–mi had het lastig. Hij was dan ook al als enige, flink gehavend, uit het labyrint gekomen.
9 Reflex DC 30 gemist (Keizer houdt véél hitpoints, maar Reveille heeft er nu ook schier oneindig)
Bah viel Mialidiam aan en werd door de barrière heen geslagen. Ik haalde de twee resterende potions op en miste daarmee ook, en de generaal deed even een fireball.
10 Hart. Will DC 30 gehaald (Mind Read mogelijk op iedereen met een mind)
De keizer stapte door de barrière. Bah sloeg Mialidiam, ik probeerde een gat te snijden in de barrière met mijn Dagger of Absorption, dat lukte niet. De Generaal draaide zich om en healde O–mi terwijl hij zich op de elementals stortte.
11 Fortitude DC 30 gemist (Je ziet, voelt en hoort alles. Maar je bent wel blind…)
Bah hakte door, de Generaal hakte door, O–mi startte weer en ik probeerde met de Santa Anna (mijn boot) Mialidiam te raken. Dat hield de Keizer een rondje op.
12 Goden. Will DC 30 gehaald. (casting ability blijft, mogelijkheid Avatars te commanden behalve Olvira en Brumstick)
De keizer liep in 12 segmenten naar boven en stond naast de nu ongeveer even grote Reveille.
Troon will–contest met oude keizer. (macht over wereld, MGW, maan, weer, enz.)
Ik riep nog *"Gooi de Throne kapot!"* Maar het was al niet meer nodig.
Reveille zat eerst en won Will–contest.
Mialidiam liet los, keizer vrij maar zag elf! op troon. Hij verschrompelde.
Mialidiam probeerde dan maar Reveille over te nemen. Lukte niet.
Volgende ronde:
Reveille:
Op 6 doe ik: Ik ontsla Mialidiam van haar functie
Op 7: ik hef de barrière op
Op 8: ik laat de titans doorgaan met hun herstelwerkzaamheden aan het MGW
Op 9 rust ik even wat uit
En op 10: ik heb nog wel trek in een milkshake.
Mialidiam trok zich terug in de Oersoep waar wij doorgingen haar aan te vallen.
Ze sloeg Bah onderuit, hij stond niet meer op.
De generaal en ik sloegen door.
De Keizer van de Wereld:
Op 3 wil ik een lijst van adjudanten.
Op 4 wil ik, als hij dat wil, Bah uitnodigen adjudant te worden. (Ja)
Op 5 wil ik, als hij dat wil, Sjimmie uitnodigen adjudant te worden. (niet direct antwoord)
Op 6 wil ik, als zij dat wil, Arsène uitnodigen adjudant te worden. (Onbekend)
Op 7 wil ik, als hij dat wil, koning Cartez uitnodigen adjudant te worden. (Ja)
Op 8 bedenk ik me dat ik een aardige spreiding heb in rassen en geloven, maar ik heb eigenlijk een human teveel en een dwerg te weinig. Zou ik Sjimmie vragen of hij dwerg wil worden? Ik denk er nog wel een keer over na.
Op 9 vraag ik Azburan of hij training zou willen geven aan de nieuwe adjudanten. (Ja, sire)
We vochten door tegen Mialidiam.
Ik antwoordde *"Het zou me een eer zijn!"*
Keizer van de Wereld:
Op 11 wil ik graag statusrapport van mijn Adjudanten.
Op 12 denk ik even na over hoe ongelofelijk weinig hitpoints halforcs hebben en hoe ik zo weinig energie zou kunnen channelen.
Op 13 channel ik hitpoints in Bah. (Die stond omdat hij z´n fortitude save haalde direct weer vol, maar gelukkig niet tè vol.)
Op 14 rust ik even uit, dit is zwaar werk zeg!
Op 15 groei ik een bosje bloemen voor de deur van Mila.
Op 16 bedenk ik me dat iedereen wel heel makkelijk mijn orders uitvoert. Misschien moet ik ook een adjudant die nog wel eens wat tegen sputtert. Zou ik Wervelende Sneeuw vragen?
Mialidiam vluchtte. We konden haar niet achterhalen.
Keizer van de Wereld voor Sjimmie:
"Kun je uitzoeken welke losse eindjes er nog zijn?"
We zullen volgende keer nog een halve sessie spelen.



100116 (8 mei 774)
Leve de nieuwe Keizer van de Wereld!

8 mei 774. De Keizer is niet meer, leve de Keizer.
Hoera.

Het was nog wel even spannend. Dat wist ik ook al wel. Ik was allang blij dat ze niet één van ons gruwelijk te pakken kreeg, want ze is een liefhebber van pijnigen, gifwolken blazen en anderen mentaal domineren.
Ze had echter duidelijk buiten Sire Reveille gerekend. Moge zijn rijdieren schunnig groot en verschrikkelijk zijn.

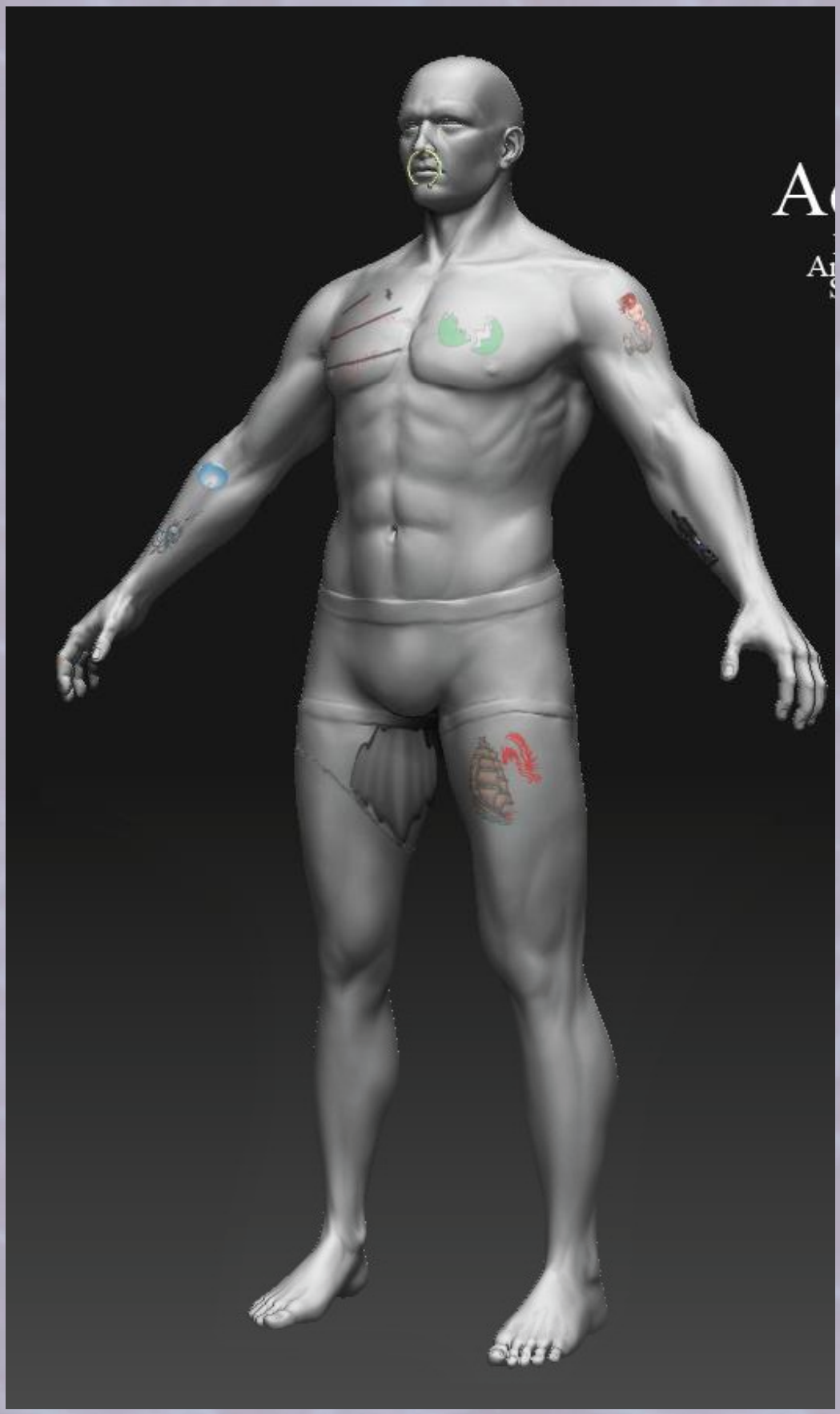
We hebben de hele wereld hierdoor van een bloederige ondergang in afschuw en vernedering behoed. Dat was uiteindelijk toch ook wel iedereen duidelijk geworden, getuige de 20 maagden die door nota bene de Keizer van Gin waren beloofd. Eventjes was ik nog bang dat we door die belofte wellicht teveel zouden worden afgeleid, maar ach, we zijn dan ook geen mietjes gebleken.

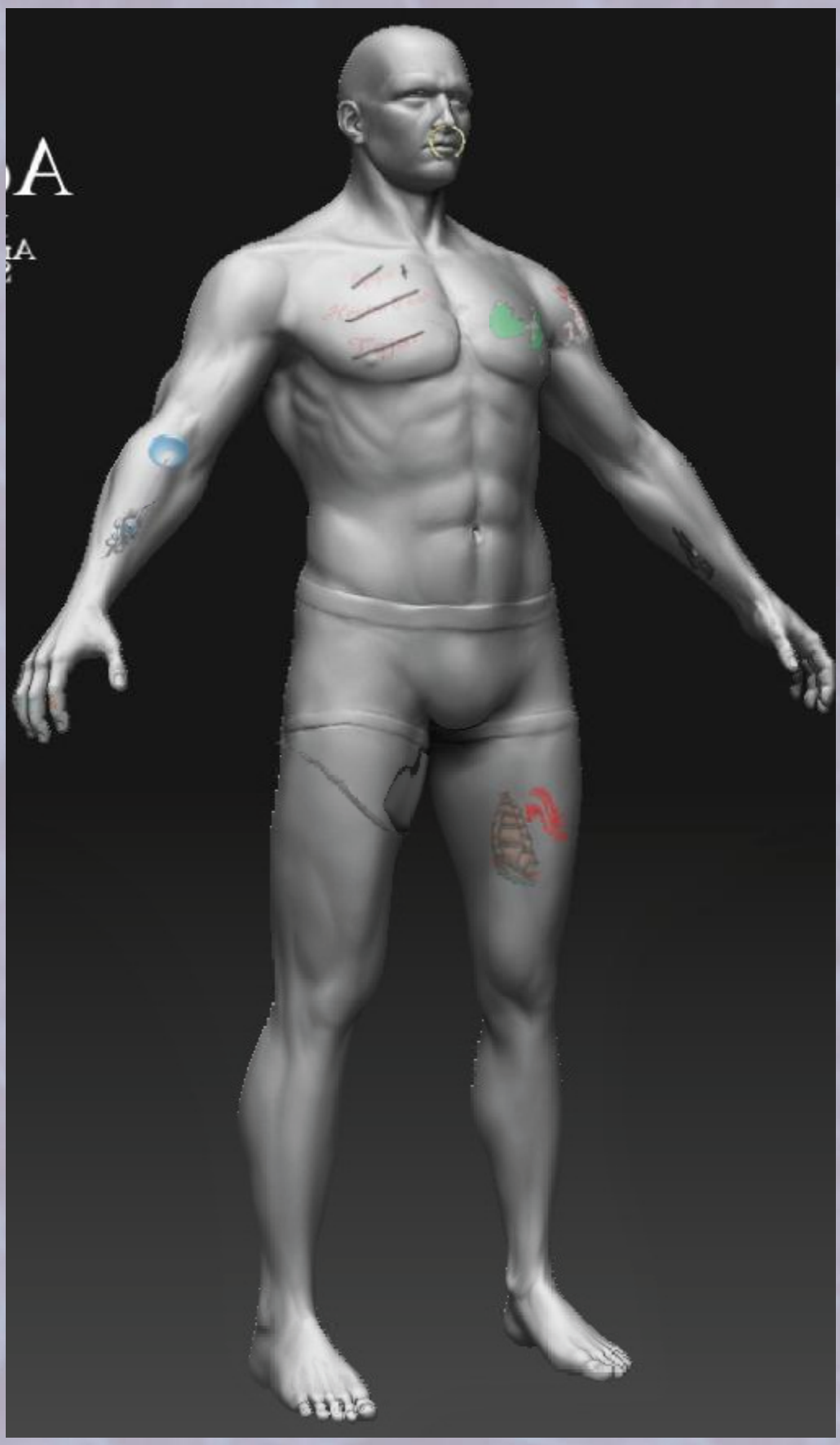
De wereld was ook hard toe aan een Keizer van de Wereld.

Ik ben benieuwd of hij:
–nu de curse op het elvenland gaat opheffen
–een manier weet om de reuzen die wezenloos bij Tatin staan weer te genezen
–voor eens en altijd dat probleem met die mensen die in de toekomst waren geweest kan oplossen
–ruimte zal houden voor de reuzen bij Halfweg
–de controleur van Maurino´s Spire opnieuw zal installeren
–nu eindelijk snapt hoe dat nu zit met die tweede staff of dragon control
–iets kan doen aan de bedreiging door de black moon. Die zorgt er onder andere voor dat de conjunctie waardoor je, als je aan de andere kant van de wereld op de throne gaat zitten god wordt, niet om de duizenden jaren maar om de 500 jaar plaats vindt.
–iets met de manticore gaat doen.
–de ‘epic Giant´ terug plaatst

Zelf zal ik Bang Li Moeng op enig moment terug naar de Keizer terug sturen met ons cadeau. Buiten dat de Keizer van Gin ons cadeau wellicht interessanter vindt dat Bang vermoedt, is Bang ook een uitstekend getuige van de situatie (en voorgeschiedenis) geweest voor de Keizer. Ik zou me kunnen voorstellen dat Bang door de Keizer gekoesterd zal worden.

Tot zover, Adjudant der Keizer van de Wereld, King Capain Priest Habakuk Malena de Eerste^{2e} de Beste.



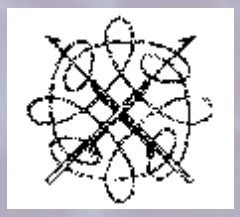


dam
Male
natomy
Study

dam
Male
natomy
Study

Zbrush
Sculpt

Zbrush
Sculpt



Index, succes...

Symbols

-Dok 54
-Dûm 54
1000 kruizen 80
1000 traps 92. *See also* kasteel van Moerab
15 Wetten aan boord van de Kaimlas 189
18 wetten 184. *See also* Crowned Hill
1945 165
1 of meerdere spelers 12
200kg onstuitbare stealth 23
20 speciale schakingen 93
213.614 orcs 163
24 armige tweehoofdige schone 80
2e era 157
2e Pitt 75, 86
32 nonnen 137
3 wel héél opschepperige mannen 45
40 jaar geleden 74
4B 28. *See also* Falordyl
4 elementen 107
4 elvenhelden 158, 159
4 founders 125
4 stenen 131
4 wolken 134
5e element 107
5 elementen 111
8 armen 90
9e district 179

A

A. Frescafuego 168
aantal sleuteltjes 172. *See also* Manticore
aantekeningen van lugubere experimenten op tafelblad 97
aanvallen met z´n eigen been 37
aan de reus vergroeide boom 173
Aarde 85, 138
aarde 79
Ab 54, 63, 64, 65, 67, 71, 73, 78, 82, 88, 91, 183
Abilities and ability-checks 244
abjuration 125
Aboe 47
Aboleth 145, 167, 179, 183, 187
abolethjes 188
Abri 56, 88, 107, 118, 130
Abt 72, 88
Abu 46, 47, 48, 51
Abu Sahib 2, 49
Abyss 32, 114, 125, 130, 191
abyssal node 114
Abyss on Moon 114
achterdeur 74, 76
Achtung Elven –> 173
acolieten 101
AD&D 12
adamantium 78, 80, 81, 83, 88, 188
Adamunde 77
adaptation 101. *(speuk)* magie
adequate 157
adequate size 174, 188
adjudanten 197
Adjudant der Keizer van de Wereld 198
Adler 57
Admiral's men 56
Ado 112, 117
Adolf 145
Advanced Dungeons & Dragons 12
adviseurs 176, 196
Afgehakte berg 158
afgodsbeeld van Mialidiam 130
Afgrijselijke taferelen 68
afvalberg van de Titans 183. *See also* Saragossazee
agentdraak 128
Agricultuur 140
Ahmed 72
Aina 158, 159
Air 138
aircastle 140
airship 134, 149, 169, 176, 179, 180, 194
airship van Mialidiam 159
Airspear 63, 146, 147, 157
airstone 128, 130, 131
Akva 57
Al-Jazeera 56
Al-Mraia 42, 47
Alarm generale 98
alchemist 134
Alchemist Al Jabbar 95. *See also* ondergrondse rivier
Alejandro 56
Alenta (boar's head) 57
Alertness 180
Alessandra Perrini 57
Alexi Farshasadem 173
algen 150
Alia 92, 93
Aliban 54
alinea's 1
Alles onder de hemel 155
alle boeken 191
alle net niet barbaarse volkeren 155
alle treden van de stairs 165. *See also* Throne van de Wereld
almachtig 122
Alonzo 56
Altaar 89
altaar 61, 81, 88, 108, 114, 120, 144
altaar dat wind en wolken bestuurt 79
alteration 125

altijd gunstige wind 36
Al Jabbar 95
Al Ray 57
ambassadeur 65
ambassade in Salmanië 179
ambassade van het 9e district 179, 180
Ambition 85
ambtsketting 153
amendement 184
Amer 85. *See also* Immer; *See also* onderaardse rivier; *See also* ondergrondse rivier
Amidaru 164, 190. *See also* Amie
Amie 23, 24, 26, 27, 28, 30, 33, 35, 43, 60, 61, 62, 63, 65, 73, 82, 107, 109, 140, 164
Amos 54, 94, 95, 96, 98, 99, 101
Amos 'the dogfather' Menschlieber 2
Amos Menschlieber 92. *See also* onderaardse rivier
amulet 187
amulet van Ginse Muur 154
Anabaptista 134, 135, 137, 138, 181, 183, 193
Anadrome 193
Anan 127
Anastasia 183
ancestors 39
andere kant van de wereld 112
Anderson 128
Andrea 55
Anforderung 150, 183, 186, 190
Anna 157, 161
Annan Casagrande 111. *See also* Casagrandes
Antonio 47
Aoe 48, 50
Ap 2, 51, 58, 59, 61. *See also* Ab
appendix: martial arts and unarmed combats 281
appendix: optional madness rules 284
appendix tables 286
Appie 50, 75, 76. *See also* Ab
apprentice Berero del Sonido 181
apprentice Marcus 56
apprentice van Anabaptista 181
aquatic dagger 124
Arangese 130, 131
Arc 72
Arcana 64
Arcanum 63, 72, 81, 89, 109, 111, 112, 114, 115, 116, 118, 124, 128, 130, 134, 135, 136, 139, 157, 159, 163, 166, 176
Arctic Sea 190
Aresta Casagrande 111. *See also* Casagrandes
Ariën 158, 163
Arie Jr 145
arme roodharige vrouw 18
armor 36
Armorer 145
armory 67
Army of Despair 125. *See also* Army of Kamose
Army of Kamose 23
Arniaanse toestanden 46
Aron 54
Arsène 102, 111, 112, 114, 117, 119, 120, 122, 127, 130, 134, 135, 136, 138, 141, 142, 146, 150, 153, 158, 160, 162, 165, 167, 169, 171, 173, 174, 177, 180, 184, 187, 189, 195
Arsene Frescafuego 307
Arsène Frescafuego 2
artefact 74, 146
artefact Hammer 86
Askaviç 56
assassin 145
assassins 173
assault squad 74. *See also* Assault Squad van Fiaria
Assault Squad van Fiaria 72
Asteria 56
Astra della Barbara 44, 118, 130, 131, 139
asylum 41
Atlas 177, 181, 183, 189, 193, 196
atoombom 151
Au! God! Sinas! 33. *See also* Augustinus
augery 115. *(speuk)* magie
Augustinus 23, 55
autonoom opererende cellen 99
Auw 45. *See also* Aoe
Avatar 136, 162, 184
Avatars van de goden 163
Avatar van Lord Blood 137, 144
Avatar van Olvira 136, 186
Avatar van Thrynn 83
aware of orcs 163
Azburan 26, 27, 30, 33, 35, 61, 62, 65, 72, 73, 75, 79, 82, 103, 107, 109, 115, 127, 134, 146, 147, 148, 150, 154, 164, 171, 176, 190, 193, 196
Azburan de koning 27. *See also* Azburan
a man alone1 destroys himself 64. *See also* profetie van Einzel
a man alone destroys himself 86, 116. *See also* profetie van Einzel

B

b276354 32. *See also* Stalen dozen
BA 20, 29, 52, 56
Ba 59
Baa 22, 168
Baah 46, 49, 51
Baator 32
Babylon 85. *See also* Lektar
Bah 23, 35, 38, 45, 58, 59, 68, 72, 73, 75, 81, 83, 85, 95, 98, 99, 101, 103, 104, 110, 111, 113, 115, 120, 128, 130, 134, 135, 136, 140, 142, 143, 147, 149, 159, 160, 167, 173, 175, 181, 189, 193, 194, 195, 302
Bah "de karrenbouwer" 2
Bakarim 57
Balboa 55, 183
Baloe 39
Balou 39
balrog 179, 180
bamboe kooi 171

Bang Do Range 153
Bang Li Moeng 153, 154, 169, 173, 174, 180, 198
Bang Mandarijn 153
Bang Pel Sinaasappel 153
Bang Ri Moeng 153
Bang Si Troeng 153
Bankok 24, 140
Barak Sterkenbaum 77
barbaar 66
barbaars 153
barbaren 169, 171
Barbosa 95
bard 103
Barero del Sonido 81, 96, 101, 107, 108, 112, 116, 119, 125, 136, 181, 183
Baresi 55
Baron Leopold 62, 89, 91
Barrero del Sonido 168
barrière 186, 196
BART 189. *See also* installatie van het controle centrum
Bart 115. *See also* Bert
Bartholomew Red 95
Bart Simson 147
Bar of 6 million 40
bar of 6 million 41
Bar van Zes Miljoen 39, 40
basiskamp 1 151
Bataglio 125
battlecry 132
Bavria 70, 71, 99, 104, 171
Bazahr 171
Bazar 57
been 27
been aangezet met scale 27
been van Moerab 39, 40, 94
Beginselen der Magie van Stukko 88
behoorlijke lengte 26
being of pure and light 109. *See also* Keizer van de Wereld
Beker of Booze 157. *See also* beker of healing
beker of healing 153
Belcampo 20, 128, 180
Belletza 131
belt 167
Ben 20
Benito 145
Bennie 61, 68, 74
Beorad 57
Beren 32
Berend 136, 138, 173, 174, 181
Berga 127, 128, 147
bergketen Lasha 173
berg van de giants 149
Berlage 55
Bernardi della Paz 127
Bert 116, 130
Bertonië 68
beschaafde gebieden 153. *See also* Crowned Hill
betoverde lokfluit 22. *See also* Whistle of Orsoban
bewaken van rivieren 171
bewakers van het grid 180. *See also* balrog
bezem 98, 112, 127, 134, 156. *See also* bezem van Sheelba
bezem van Sheelba 76
Bhavria 54, 57
Bianca 117
bible of Misha 49
bibliothecari 191
bibliotheek 64, 74, 109, 113
Bibliotheek van K´Arrlo 191
Bidmark 239
bidsprinkhaanmannen 142
biecht 103
Bigby 178. *(speuk)* magie
biggish 157
bijbel van de temple van Thrynn 147
bijenkorf 191
binnenkant van de muur 169
biotopen 109
Birthdays 54
blaadje met karaktereigenschappen 14
black cross 49, 50, 73, 75
Black Hammer Clan 91. *See also* bezem van Sheelba
Black Hammer Clan dwergen 89
black king 45
black moon 198
Black sails 37
blade–barrier 192
bladvormig zwaard 142
bladzwaard 176
blasfemie 103
blauwer dan de blauwste zee 83
blauwe elf 175
blauwe scale 118, 148
blauwe scale met vleugels 77, 80
bless 106, 196. *(speuk)* magie
bliksem 137, 161
blind-feeling 46
blind god of nature 185. *See also* Hazel
bloedende vliegende slang 123
bloedkoraal 24, 25, 93, 96, 98, 140, 151
bloedschande van de mamluks 116
Bloedzee 152
bloedzuigers 32
bloed van halfelf 107
Bloeko inc. 141
bloemen 123
bloemenpad 64. *See also* bloemenpad naar dwergencomplex
bloemenpad naar dwergencomplex 75
bloemenspoor 75. *See also* bloemenpad naar dwergencomplex
bloemen waar zo´n geest bij woont 75
bloodkoraal 142
Bloodsea 93, 96
Blood of the Mountain 92

Bloomingdale 40, 42
blue scale 183, 194
bodyguard van Ab 147
boegbeeld 93
boeken 65, 80
boekenkasten 109
Boeken met Kennis 64
Boeken over mental slavery 95
boekhouding 101
boek met nagels en haar 93
boek over portals 191
boek van Einzel 66
boemkolen 191
boerderij bij de drie berken 97, 98
boeren 62
boete 128
bomen zelfbewust 165
Bonny 195
bontjas 30
Boo 2, 20, 21
boog 175
books of the Seer 187
book met experimenten met lichamen en onderdelen daarvan 97
book of legends 56
boom van Reveille 180
bootsman met kap 45
Bordeel van de Wolf 108. *See also* Sociëty of the Wolves
Boris B 134
bosdemoon 172
bouwtekening 136
Boxed Crown 176
breathweapon 65, 79
Bressia 57
bridges of dawn 43
bridge of dawn 147
Brocha 193
broche 31. *See also* Broche of Elisium
Broche of Elisium 115
broeder Alfonso 91
broeder Eradus 85
Broer van Bang Pel sinaasappel 153
Brother Lorenzo 41
brug 25
brug Oeroegbergen 111
brug onder temple 111
Bruid van Azburan 62
Brumstick 197
buitenstaanders 141
Burg Midye 57
Burg Steyr 57
butler: Niles 55
buurman te NoordWesten 68

C

cadeau 153
cadet Raul Silva 57
cafés met gordijntjes 58
Café de Groene Minotaur 75
Cajonis 27. *See also* Cojanis Catzi
Calender 36, 72, 118, 172
Call Lightning 105. *(speuk)* magie
Candle Keep 85, 104
captain Elli of the guard 55
captain John Avery of the Raptor 42
Caralla 55, 62, 63, 88, 89, 91, 115, 127
Carenza di Sotto 62, 64, 80, 89, 121, 124, 168, 193
Carlina 157, 164
Carlo 128, 161
Carlos 40
Casagrande 41
Casagrandes 28, 42, 44, 52, 107, 109, 111, 112, 125, 127. *See also* clan Casagrande
Cassandra 56
Castle Shadowfax 57
Castro 62, 64
Cave of Captured Sphynxes 91, 148
cavity search 130
ca 20 districten 179
Centrum van de Wereld 118, 146. *See also* Lektar
centrum van het magisch netwerk 167
centrum van magie 176
ceremonie 130
certificaat 93
Cesar´s cloud call 91. *(speuk)* magie
Cesar´s finding 91. *(speuk)* magie
Cezanne 45
Chalunda 236
channel 197. *(speuk)* magie
chant 106. *(speuk)* magie
Chapter 1: Game mechanics 244
Chapter 2: Races 246
Chapter 3: Classes 248
Chapter 4: Skills 250
Chapter 5: Prayers 261
chapter 7: warlock powers 279
charactersheet 14
chariot met Elowan 184
Charlie 73, 76
charm 65. *(speuk)* magie
cheap imitation rassen 163. *See also* Dwergen; *See also* Elven; *See also* Mensen; *See also* orcs
chess-pieces 41, 45
Chimera 34, 196
Chiwawa 196, 197. *See also* General-By-Far-Upper-Commander-Emperor-Total-and-Only-Ruler-OverLord-of-the-Pit-Sir; *See also* Totemanimal
Choose Future 177, 196. *(speuk)* magie
Christof 130
city at de hub of the world 118. *See also* Lektar
city hall-defiler 57. *See also* Thaliona
Clairvoyance 105. *(speuk)* magie
clano Casagrande 43, 44, 55
clano Tiramisu 56, 57
clan Blitzkrieg 54
clan Casagrande 28, 42. *See also* Casagrandes

clan Gabor 54
clan Heinrich 54
clan Heissenbach 57
clan Kernak 54
clan Leikar 79
clan Nonactus 93, 103, 146
clan Razorblade 55
clan Stonewall 54
clan Zerpent 54
Clatu Verata Nectu 36
ClayGiants 151
Clean Mind 193, 196. *(speuk)* Lektar
cloak of evasion 144
cloak of night 64
Cloudcity 148
clouds 135
Clowned Hill 154. *See also* Bang Li Moeng; *See also* Crowned Hill
Clyde 195
cockpit 134
cocon 110
Coenradus 195
Cojanis 33, 38, 60. *See also* Cojanis Catzi
Cojanis Catzi 150
Combat- attack and defense 244
Combat rounds 244
Comez 114
Command 193. *(speuk)* magie
Commander Nero 89
Commander of the army of Holy Light 2, 92. *See also* Who Cartez
Commandeur 88
complimenteus knikje van de avatar van Lord Blood 137
complot tegen de Keizer 162
Conan 184, 193. *See also* servant Conan
conciërge van de wizard tower 193. *See also* Brocha
conclaaf 184, 190, 193
Concorde 181
cones of ice 188. *(speuk)* magie
conjunctie 112, 198
Constantin Alonzo 56
Construct 187. *See also* constructie van de Aboleth
constructen 183
constructie van de Aboleth 188
consul 169, 171
contact van Azburan 173. *See also* Alexi Farshasadem
Contents 243
continent 182, 194
continenten 179, 188
continent gecursed 165
continent van Gin 173
contraptie 185
controlecentrum 189
controlekamer 159
controlerende draak 73. *See also* controleur van Maurino´s Spire
controleruimte 162
controleur van Dragon's Peak 150. *See also* controleur van Maurino´s Spire
controleur van Maurino´s Spire 198
convent 49
convention 44
Cortez 111, 115, 119, 138, 159. *See also* Who Cartez
Cortez van Fiaria 112. *See also* Who Cartez
Council of Defense of Salmania 168
counsel Illegaal Gebruik van Magie 181
Counsel ter Verdediging van Salmanië 181
Coyote 57
Crabs 21
Crazy Ted 143
create water 106. *(speuk)* magie
creatief boekhouder 99
creators 111
Creuzberg 77. *See also* Maurino's Spire
crocs 34
Crowned Hill 34, 35, 62, 63, 64, 66, 70, 72, 75, 76, 81, 85, 88, 89, 106, 114, 115, 130, 134, 139, 154, 166, 196
Croyzek 56
cryo–tubes 109
Cucaracha & Partners 168
culturen 64
Cultus van Azburan 62
cultuur 170
cultuurschok 170
cult rond Ashburan 29. *See also* Cultus van Azburan
cursed continent 193, 194
cursed lands 193. *See also* cursed continent
curse op het elvenland 198
Cu Chulainn 57
cyclopen 164

D

D&D 12
dagger 129
Dagger of Absorption 197
dagger of undetection 134. *See also* Dagger of Absorption
Dagger van Azburan 31
dagpas 191
dakterras 176
Dal met stroompje met bos dat hulp nodig heeft in de lente en waar elven met velen wonen 175
dam 23
Damage Reduction 178
dameszakdoek met inscriptie AA 194
Dancing 182
Dancing Ted 143
Danian 2
Dargothië 23, 25, 71, 93, 101, 102, 103, 109, 125, 130, 169, 180, 188
Dargothiërs 128
Dargothische wizard 181, 193
Dargoth City 180
Daryanree the king 56
dat hij een ei had gelegd 15

Davad 2
Daveringen of Beereburg 54
David Silva 57
dead future 66
dead parrot 95
Death 85
deathcloud 164. *(speuk)* magie
Deathwish 42
deepest part of the ocean 46
deicide 140
Del Sonido 96, 110
demonen 16, 32, 85, 191
demonische spookspreuken 132
demonisch schaaltje met appelpitten 120
demon spin 120
demoon 80, 191
dependences 98
Detect Magic 127, 181. *(speuk)* magie
Detect Scrying 193. *(speuk)* magie
Detect Spirits 171, 188. *(speuk)* magie
deuk 20
Devil´s Peak 58, 59. *See also* Devil´s Tower
Devil´s Tower 50, 53
Devil's tower 51
de barman 143
de Generaal 75. *See also* Generaal
de hunter 122. *See also* Lafigon
De Kraken 71
de schakingen 95
de sjamaan 39
diafragmameer 182
dief van de stenen 116, 119
Diega Anna 93, 96, 113
Diego Augustinus 89
Diego Castro 62, 65
Diego Maradonna 82, 117
Diego Nero 118
Diego Nesta diMagri 55
diego Santa Lucia 56
diego Trolstone 56
diepste zee 140
diepste zee onder de diepste zee 140, 145
die ene boer 87
die wateren 141
Dijoux 57
dimensie 148
dimension door 144. *(speuk)* magie
disgust 177
DiSotto 55
dispel magic 127, 142, 193. *(speuk)* magie
distinctieve marks 134
di Carboni 55
Di Sotto 63, 66, 72, 91, 99, 101, 102, 107, 109, 117, 118. *See also* Carenza di Sotto
di Starri 55
djinn 92
DjinnieQueen 93
djinnies 93, 111, 163
djinnilords 93
djinni die powerwords in je oor fluistert 50
Djorkeffi 57
DM 12
dobbelstenen 14
dochter van een sterveling 102
dochter van Lord Dodoran 112. *See also* Mila; *See also* perfect being
docking–bays 162
Docks 111, 164, 179
dodenrijk 21, 24
dode boer 42. *See also* Fecanzo
dode vlakte 106
doekje 151, 153
Doge 33
Dogfather 22, 23, 56, 95, 96
Dogfathers 101
dogfathers 46
dolk die de magie die de drager bij zich heeft maskeert 128. *See also* Dagger of Absorption
Dolph Lundgren 56
dominate 155. *(speuk)* magie
domination 174
donkere elf 165
Don Pedro Schilacci diego Dasterno 56
Don Quristof 112
Don Trapatoni of Tresare 54
dood meer 67
doormidden gesneden huis 24
doorzichtige draak 184
doosje 42, 117
Dr. Watson 40, 60
dr. Watson 41
draaikolk 142
Draaikolk Saragossa zee 140
Draak 50, 81
draak 148
draakachtigen 61
draakjes 72
draak die die winden controleerde 89. *See also* controlerende draak
draak Maurino 74
draak onder de berg 171
draak onder de berg waar het water instroomt 169
Draak op het eiland van Sjimmie 29. *See also* Cojanis Catzi
dragengod 128
dragon 49
Dragon's Peak 62, 63, 67, 72, 73, 76, 85, 89
dragon–slaying harpoon 128
dragon's lair 51
dragonbones 64, 75
dragonbreath 76
Dragonflow 45, 56, 130
dragonfly 113. *See also* Airship
dragonriders van Azburan 127
DragonTeeth 62
dragonwars 135
Dragon disasterfund 117, 128
drakar 193

draken 62, 73, 103, 117, 122, 127, 134, 136, 146, 150, 158, 163, 189
Drakenaanval 133
drakenactiviteit 183
drakenbloed 81
drakencultus 64
drakenfort 134
drakenjong 16
drakenoog 159
drakenoorlogen 16, 82, 135, 183
Drakenridders 194
drakenrijders 130, 135, 183
drakenrijders van Mialidiam 165
drakenruiter 193
drakenschat 189
Drakensekte 62
drakenskelet 64
Drakkar 56
Drang 190. *See also* Lord Blood; *See also* Sturm
drankstokers 84
Dreamer 148, 150, 172, 196. *See also* Totemanimal
dreamworld 46
driehoek met oog 118
drie aspecten van de tijd 178
drie piramiden 188
dripping blood 46
droge rivierbedding 156
Dromen 102
dronken paard 31
droom 151, 183
drow/ rotsluipers 54
druïde 162
Dryad 2
dubbele bodem paleis 38
dubbelganger 149. *See also* dubbelganger van Bah
dubbelganger van Bah 148
dubbelgangster van de prinses 22
duistere ruïne 172
duivel 31
duizend passen 155
Duke 39, 40, 45
duke 63
Duke of Calendar 54
Duke of Wellfare 45, 80, 175
Dungeons & Dragons 12
Dungeons & Dragons 1, 12
Dungeon Master 12
dure inkt 191
Dwarf 246
dwarvenheks 99
dwarves 46
dwarves from Fjeldheim 57
dwarves from Trolstone 57
dwerg 76, 78, 99, 122, 146, 165, 172, 197
dwergen 28, 31, 33, 74, 81, 91, 149, 151, 163, 174, 180, 188
dwergenclans 78
dwergenclan Silverbone 23
dwergenkluis 173
dwergenkoningsgraven 77
dwergenrunes 173
dwergenstandbeelden 76
dwergenveste 76, 88, 109
dwergenvoorouders 79
dwergenzaal 173
dwergs 85

E

Earl of Immigration 80, 175
Earl of Immigration en vluchtelingenbeleid 67
earth–elemental 147
Ebenezer Goode 2, 61. *See also* Bennie
ectoplasma 191
edelsteen 146
Edward´s Black Tentacles 188. *(speuk)* magie
eed 75, 140
Eenhoorn 156
éénmaster 93
eenvoudige troon 142
één dag ten zuiden van Hial 50
een De Galg 67
één van de helden 159
eerst 85
eerste oogst 67
eerste opzet van de wereld 177
eerste regel 65
eerste stairs 105
eerste wizard 91, 105
ei 23, 33, 151, 153
eieren 164
eieren van sprinkhanen 159
eiland 71, 102, 103
eilandbewoners 153
eilandengroepje 120
eiland in wolk in zee 154
eiland met de doorlopende trap 130
Eiland met trap 169
eiland staff 123
eiland ten oosten 148
Eiland van de Dreamer 153
eiland van de Dreamer 148, 154
eiland van de Kraken 135
eiland van Macteridon 122
Einzel 13, 56, 62, 63, 71, 75, 81, 82, 83, 91, 99, 103, 104, 107, 168, 171
Einzelganger 63
ei uit een maagd 150
El-Petar 47, 48, 49
El–Pethar 48, 52, 99
Electra 183
Elegantia 97
elementals 197
elementen 79, 81, 110, 112, 125, 131
elementstenen 110, 112
Elena 57, 102, 104, 111, 115, 180
Elena Ossola 57
Elf 246
elf 33, 99, 131, 135, 162, 171, 181

Elfish 157, 158
elfs 148, 161
elfslayer 172
Elisium 115
Elowan 56, 184, 190
Elrond 161
elven 34, 42, 72, 109, 127, 151, 163, 165, 175, 178, 180, 188, 196
elvenboom 158, 176
elvenbos 131, 180, 182
elvencontinent 171
elvendorp 175
elvenhater 111, 127
elvenland 174, 193
elvenmagneet 173
elvenshield 178
elvenstad 106
elvenwood 43
Elysië 2
Elysium 32
El Rancho 21, 23, 98
Eminentia 39
Eminentia van verwondingen 38
emmer 15
Emotion Control 177, 188
enchantment 125
Endure Elements Lightning 178. *(speuk)* magie
end of time 64
energie van de wereld zelf 91
Engel 32
engel 31, 45, 85, 113
enige gespecificeerde human 152
Enoch 19
enorme sprongen 178
enorme storm 67
ent 172
Enzo Fatali 2, 38
epic Giant 198
epische call lightning 174. *(speuk)* magie
equinoxen 128
erfquest 72
erfzonde 166
erg doorzichtig plan 193
Erin 48, 185
Erkin 91, 105
Erkin´s cleansing 91. *See also* magie
Erkin´s fog 91. *(speuk)* magie
Erkin´s travel 91. *(speuk)* magie
esposta grassa 56
essentie van the perfect being 127
ettâh 153
Eugenie 55
Europa 183
evil kruis 78, 105. *See also* zwarte kruis
evocation 125
experiencepoints 15
experimenten met halforcs 109
Experiment 4B 2, 31. *See also* 4B; *See also* Fabian
eye 187. *See also* Groene oogbal
Ezechiel Nieniemro 186

F

Fabian 28, 31, 45, 46
Fabian Marconi 2, 31. *See also* Fabian
Falordil 2, 31, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 58
Falordil's web 41
Falordyl 35, 38, 43, 44, 45, 52, 58, 60, 80, 82, 118. *See also* 4B; *See also* Fabian
Falordyl de Genezer/Grootvizier 60
fam. Dudek 56
fam. Sreniç 56
fam. Tomaas 56
families in Magri 55
familie Kruizeke 172
Faraway 46
Faroth 158
fata morgana 63, 64, 107, 110
Fata Morgana Castle 104
Fata Morgana castle 106
father Giordano of Mischa 43
Father Gomez van Illian 112
feathery cloak 42
Fecanzo 43. *See also* dode boer
Felix 98, 99
Felmèstan 55
Feng Lung 149
Feniks 33
Ferengi point 56
Fernik 54, 98, 101
festival 43
Fiaria 56, 88, 107, 144, 161, 196
Fiaria Strike Forces 169
fiery fire 191. *(speuk)* magie
Fighter 248
fighters 184
filet american 14
Filippo Casagrande 57
Fillippo Casagrande 111. *See also* Casagrandes
Find Certain Item 105. *(speuk)* magie
fireballs 183. *(speuk)* magie
fireball van Arsène 111. *(speuk)* magie
fireball van de Generaal 174. *(speuk)* magie
Firemountains 119, 121
fireresistance 195
Fireworks spells 54
first rule 98
Fjeldheim 22, 44, 80, 81, 89, 91, 95, 96, 99, 101, 103, 107, 112, 113, 114, 116, 125, 128, 130, 131, 136, 139, 140, 145, 146, 147, 148, 153, 154, 156, 169, 171, 176, 179, 180, 182
Fjordlin 150
flamestrike 186. *(speuk)* magie
flauwe haaienvinnensoep 152
Fles 82
fles 136, 180
fles met een boodschap 142
Fleur 171, 173

flinke bol met bloederig sap 75
flink in gevochten kan worden 18
Flounders Horned Tower 74
fluitje 82
fluitspelende demoon 115
fok-experiment 19
followers of Erin 49
follower van Azburan 165
football 53
Fortuna 95
Fort Kalnaam 62, 64, 65, 67, 88, 89, 91, 103, 104
Four– of Five–Fingered–Jack 190
fourtity 177, 181
Four roses 56
frame-opmaak 1
Francis 59
Franciscus 48, 49
Franco 65
Fratelli 125
Fridayeiland 95
Friday Isles 38
friendly fire 179
FrostGiants 150
FSF 88, 89
full mid–air stop 181
functionaris voor de keizer 149

G

gaatje 87
Gabor-dok 54
Gabrie Enrique Xavier 56
galjoen 117
galleon van Salmanië 46
Gar 57
Garamond 56, 71
Garçia Lopez 56
Garden of the Gods 128
Garin 57
Garlina 107, 168, 181
garotte 144, 145
Garumphh 111, 112, 113, 116, 117, 118, 123, 124, 128, 130, 134, 135, 138, 142, 147
gate 114
Gates of Nissan 103, 125, 180, 182, 184
gat door de aarde 119
gat in het midden van de wereld 112
geaspireerde laterale affricaat ll 180
geboorteland van Amie 24
gebroken ei 181
gebruiksaanwijzing 131
gedachtenwereld van de spelleider 16
gedrag aan tafel 13
geel mannetje 149
geen echte draak 161
geesten 75
gehangene 144
geheime deur 172
geheime schuilplaats 60
geheime tattoo 37
gele draak 65, 134, 164
gele mannen 136
gelijkenis van z'n bodyguard 63
gem 146, 147, 149
gemene welhaast demonische spreuken 132. *(speuk)* magie
gem van de Dreamer 161
Gem van Mialidiam 176
Generaal 78, 85, 88, 92, 93, 95, 100, 101, 106, 117, 124, 128, 130, 131, 135, 136, 144, 146, 161, 164, 171, 173, 177, 180, 181, 183, 184, 188, 193, 194. *See also* Who Cartez
General-By-Far-UpperCommander-Emperor-Total-and-Only-Ruler-OverLord-of-the-Pit-Sir 75, 197
general Bork 57
genoeg magische energie 167
gepekeld 164
geraniums 120, 125, 129
gereïncarneerd 150
getatoeëerde Marabiërs 63
geul met magie en warmte 188
gevaarlijke ninja 145
gevaarlijke troll 130
gevaarlijke witte pygmeeën 50
gevangenbewaarder 151
gevangenis 48
gevangenis van de übertroll 135
gevangenis voor Dè Manicore 172
gevaren die boeken bedreigen 191
gewoon vermomd 194
Gezel van de Dood 19
Gherben 185
Ghorghor's dieno 55
ghost 173, 175
ghost–elfse 173
ghosts 85
ghostwachter 131
Ghost van Arcanum 113
giant 82, 188
giant-zombies 189
giantprince 60
giantrijk 137
Giants 136, 150, 166
giants 136, 190
giants bij Halfweg 140, 142
Gilead 56
Giles: 56
Gin 149, 150, 153, 154, 166, 169, 171, 179
Ginees 157
ginees 196
Ginese 154
Ginesen 153, 169
Gins 164, 173, 179
Gionivanni dela Rossa 55
gipsy 136
gipsy´s 172
Girion 57
Gladan 24, 26, 31, 32, 35, 46, 48, 49, 51, 58, 77, 80,

175
gladiator 39
Glaive 38
glaive 51
glazen spear 163
Glazen speer 144. *See also* AirSpear
glazen zwaard 161
gletsjer 66
glitterdust 174. *(speuk)* magie
globe 68
gnolls 70
gnoll territory 67
Gnome 246
Gnomes 151
gnoom 97
go 169
goblinoids 51
goblinoïds 196
goblins 77
god 85
goddess of chaos and weather 185. *See also* Olvira
goddess of dancing and charm 185. *See also* Werlin
goddess of healing and mercy 185. *See also* Misha
goddess of the sun 185. *See also* Fiaria
goddess of water and purity 185. *See also* Thrynn
goddess that protects the tribe 185. *See also* Krastona
Goden 120, 164, 165
goden 28, 111, 114, 145, 150, 158, 163
goden hadden ingegrepen 185
goden van de goden 111, 114, 190
god of assasins 145
god of creation and destruction 185. *See also* Reorx
god of death and patience 185. *See also* Raman
god of honest trade 185. *See also* Gherben
god of knowledge and magic 185. *See also* K´arrlo
god of law 185. *See also* Ven Dehta
god of murder 185. *See also* Lord Blood
god of reincarnation 185. *See also* Ilian
god of self–improvement 185. *See also* Tax
god of the cycles of nature 185. *See also* Sharra
god of the earth 185. *See also* Erin
god of the human race 185. *See also* Tax
god of war and strength 185. *See also* Elowan
god van de goden 109
God van de Kennis 128
god van krachtmetingen 184
God van vuur en warmte 85
god voor moordenaars en folteraars 184
goede draken 61
goede kant van de lijn 85
goede wind 52
goeie golven 177
Golden hoard 44
Goliath 34
golum van 5 giants en een titan 188
Gonzo 22, 23
Goodnight Raven 37, 38, 96, 133, 180
Goodnigh Raven 41
Goran 2, 27
Goran's ei 82
gotisch 101
gouden beeldjes uit Gin 151
gouden kalf 147
governor Mendez 47
Graal 34, 35
graf Sir Gregory 114
gramaticale- of stijlfouten 1
granaatappel 191
Grand Canard 55
grand cathedral of Thrynn 46
GraniteGiants 150
gras 75
gravende draken 103
Graves of the Druids 134
grave of Ramsis 57
grease 111. *(speuk)* magie
green trousers 49
grens 190. *See also* barrière
grid 180
gridkeepers 178
Groene oogbal 180
groen heet licht 146
groen licht 157
groen oog 178
Gronk 2
Grootmeester 38, 39
grootste boef 130
grootste magic item 114
grootvizier 39, 40, 48
Grootvizier Falordyl 38
groot blad 140
groot continent 106
GROOT tovenaar 40
Grote- of Gele Rivier 171
grote grijze draak 109
Grote Helm 188. *See also* Helm Prometheus
grote inktvis 167
grote juweel 114
grote kristal 146
grote machine 140
Grote magische edelsteen 42
grote mooie roodharige vrouw 137
grote pilaar 167
grote plein Gin 171
grote ronde kuil 109
grote snotterige bal slijm 151
grote spiegel 137
grote stenen troon 160
grote tempels en kathedralen 99
grote zaal 78
grote zwarte hamer 77
grote zwemmende hagedisachtige beesten 67
grottenstelsel 28
grot onder de Zwarte Bergen 174
Grozny 56
Grundlich 85
guardians 150

guards uit Sultar 147
guard of Hankoch 49
Guiaseppo de Armorer 145
guidebook for AD&D version 2K 243
Guiseppe Casagrande 111. *See also* Casagrandes
gulp or tectonic 157
Gust of Wind 105, 106, 127, 151. *(speuk)* magie
Guzman Jesus 54
Gwervanal 175
Gypsy families: 56
Gypsy priestress 183

H

haai 38
haar holy symbol 58
haar kinderen 92
Habakuk 20, 23, 45, 47, 60, 289, 290, 292, 295, 297, 300. *See also* Sjimmie
haciënda Carteza 126
Hahkar 111
Haldir de Alziende 158
Half-elf 246
Half-orc 246
half–orc 45
half–orcen 76
half–orcs 161
halfeleven wees 134
halfelf 137
halfelven contact van Azburan 171
halfelven dochter 173
halfelven meisje 107
halfgod 102
halfgoden 111
Halfling 246
halfling 152
halflings 21
halforcs 197
Halfway Hilton 57
Halfway inns 57
Halfweg 36, 37, 99, 135, 136, 138, 140, 142, 143, 145, 182
Half giants 62
Hamer 81
hamer 80
Hammer 40, 42
handenklap 122
Hank 55
Hankoch 41, 185. *See also* Ilian
harpijen 46
harpoen 38, 178
harpoenier 26
Harpoon 27, 43, 140
harpoon 38, 39, 43, 44, 81, 137, 139, 192
harpoon van Shores 93
hart bloed 160
hart van de oceaan 36
havendistrict 94
Haven Arcanum 135
haven van Lektar 122
haven van Vertigo 112
haven Vertigo 117
Hazel 176, 184
Healing 158. *(speuk)* magie
Heart of Stone 42, 52
heart of stone 41
Heart of the Ocean 52, 81
Heb ik wat geleerd 1
heerlijke rechten van het burgerschap 75
heerschappij over de boom 175
heerser 112
heer Einzel 64
heer Felix 96
heer Gonzo 97
Heer Jericho 136
Heer Olaf Schau 134
heer Toxopeus 147. *See also* Toxopeus
Heer van Gibraltar 89
heilige 128
heilige schedel van Mirf 88
heinekenbarretje 115
Heineken bordje 148
Heinrich-Dok 54
heks 132
heksen 132
helden 158
héle grote draak 79
hele grote magische edelsteen 117
hele grote paddestoelen 76
Hele serie regels 102
hele systematieken van dobbelsteenworpen 18
helm met een deukje 175
Helm Prometheus 190
Henk's day 54
hen zonder spiegelbeeld 66
Herbalism 158
herberg de Jutter 131
Hercuul Juaro 63
Herman Guarez 142
Hero´s Feast 193. *(speuk)* magie
hersenchirurgie 101
Her en Der 155
het derde deurtje 40
het kwaad 107
Het raadsel van de Marilith 112
het schatje 59
Hial 50, 53, 58, 99
hilarisch 17
History of the World (part 2) 150
History of the World (part I) 109, 177
Hit points 245
Hive van bookworms 191
Hiyada 172
Hiyal 51, 57
hoefijzer 174
hoererij 103
hoer van Babylon 124
hoer van Lektar 124
hoe een koe een haas vangt 12

Hoe leg ik simpel uit wat D&D is 12
hof 181
hogepriester 97
hogepriester Fiaria 67
hogere instanties op het vlak van het vergaan van werelden 164
Hoger Wezen 158
Holiday Inn 103
hollow dagger 42
holy ground 161
Holy Lance 56, 63, 89
holy symbol 77
Holy Symbol Gate 115
Holy symbol van Sharra 162
hoofdkantoor 141
hoofdstoel 159
Hoofd van de Counsel van Onderwijs 181
hooglevel verhaal 15
hoogste dienaren 122
hoogste priester 65
Hoorn 38, 136
hoorn 187. *See also* Beker of Booze
hoorns van Goliath 62
horde 189, 190, 195
hordes demonen 88
horde guards 111
horde van Mialidiam 195
Horsebackriding 63
Horus 57
houten been 39, 43
houten poot 27
houten poot dokter 39
houten poten 30
How to build stairs 112
huis 27, 28
huisje met de hartjesdeur 68
huisje zonder dak 114
huis in Magri 96
huis opgeblazen 25
huis van Dirare 93
hulpje havenmeester 145
Human 246
hunebed 121, 122
hutje op het eiland 169
Huzuz 41

I

Ibraïm clan Kernak 54
icard Casagrande 43
Identify 190. *(speuk)* magie
iets met draak 66
iets minder dan god 85
ijskelder onder Crowned Hill 166
ijsmonster 72, 75
ijzeren discipline 154
Ilias clano Nonactis 56
Illian 116, 184
illithids 191
Illuminatie 130
Imbrucklia 109
imker 191
Immer 85
impose 155. *(speuk)* magie
impressive 157
indexeren 1
indruk van een kruis 78
infectie van het luchtschip 193
infestation 191
infiltratie 98
Infravision 180
ingang van het labyrint 190
injustice of forgotten gods 144
Inleiding 1
inn: 56
inner planes 130
Inquisiteur 118
inquisiteur 156
Inquisitie 181
inscripties 172
Insect Plague 177. *(speuk)* magie
inspector Micao of interpol 47
installatie van het controle centrum 190
interpol 44
Invisibility 178. *(speuk)* magie
iounstone 178
Iran 157
Irina 173
Iron 176
Isabella Penta 126
Isengard 28, 30
Island in the river with the castle 130
island of Aragnese 56
Isle of the Dreamer 148. *See also* eiland van de Dreamer
item om wind of wolken te besturen 74
Item wat niet moe maakt 62, 139
Iznogood 40
Iznogut 41

J

'Jesus Berlage 56
Jacob 62, 64, 65, 86, 181
Jade Hemelkeizer 149
Jade Keizer 171
Jancker clan Diderich 57
Jandor 55
Janet 22, 42, 43
Janette 22, 30, 32, 33, 35, 37, 44, 45
Janet Marconi 29
Jan Smith 190
Jaques de Ripper 22
Jaques le Rippé 2
Jareed Al-Saleem 43
Jareed Al Saleem 42
Jari 56
Jeanette 21, 29, 125, 130
Jeanet Marconi 2
Jelly 144

Jenan 57
Jeremia 98, 99, 101
Jericho Blackhand 137
Joachim 21
Joachim di Frisco 2
Johannes de Waard 85
Johann Bolyev 56
John Lithgo 89
Jonas 147
jonge 72
jonk van Gin 153
Joram de Kraker 57
Jorge 126, 127
Joyful 47, 48, 49, 51, 57
Joyfull 48
Judge Kraxi 55
Jules 98
Jump 101, 105, 178. *(speuk)* magie
jungle 121
jungle en de tijger 24
Jürgen clan Stichmek 56

K

K´Arrlo 184, 191
Kaart met kruis 121
kaart van de wereld 109
kaart van het kasteel 136
kaart van het stadhuis 126
kaart van Macteridon 137
Kabarnok-Dûm 57
Kaimlas 150, 158, 162, 180, 187, 190, 191, 193
kaken en pekelen 166
kaketoe 24, 144
Kaketoe en de Tijger 24
kaketoe en het vuur 24
Kalender 62, 84, 91
Kali 57
Kalief 100
kalligrafie 155
Kalundië 91, 166
Kalundisch 35, 36, 61, 67
kalundisch 118
kam 102
Kámosé 57
kampioenen 186
kansloze missie 131
kaperkapitein 42
Kapitein 160
kapitein 164, 181
kapiteinsstoel 195
kapitein Bartholomew Red 95
Kapitein Koning Habakuk Malena I2e de Beste 60
kapitein Rob 181
karakter 1
karaktereigenschappen 14
karakter zo saai 15
Karsten 57
Kashmir 157
kasteel 34, 36, 62, 71, 73, 106, 134
Kasteel der 1000 Traps 93. *See also* kasteel van Moerab
kasteel van Mialidiam 133, 146
kasteel van Moerab 59
Kat 171
katana 153
kathadrome dichogamistische teleosten 191
kathedraal van Fjeldheim 156
kathedraal van Thrynn 46, 147. *See also* tempel van Thrynn
Kaymelas 168
Keeper of the Peak 79
Keeper of Time 71, 110
Keep Quiet 83, 85, 88, 104
Keineig 56, 57
Keizer 85, 109, 111, 169, 178
Keizer Feng Lung 149
Keizer is de Wet 161
Keizer van de Wereld 103, 122, 150, 158, 160, 164, 176, 178, 184, 190, 192, 194, 196
Keizer van Gin 152, 153, 196, 198. *See also* Keizer Feng Lung
kelder 146
kennis 185, 191
kennis van Oberan 176
kerf 142
kerf zetten in de strop 142
kerk 42
kerkhof van Trollstone 22
Kernak-Dûm 54
Kernak Dûm 135
kersenpitten 53
ketting die wat evil is 100
keurige dansschoenen met hakje 190
Khalief 130, 156
Khazar trader 57
Kholkov 56
Khylrindal 131
Kiano 102
kieuwen 175
kijkgat 80
kijksteen 80
kimono's 153
kinderdag 130
kinderdag in Fjedheim 130
kindermeisje 183
kind doodgeboren 30
kind van Reveille 155
kings in tunnel 57
King Capain Priest Habakuk Malena de Eerste2e de Beste 198
King Capitain Sjimmie Habakuk Malena I2e de Beste 2
king Daín clan tichmek 56
King Heino clan Heinrich 54
King Joseph II of Bhavria 56
King of Bressia 54
Kirovograd 57
kistje 146

Kit 125, 131, 158, 166, 173, 180
Klauwhamer 44, 46, 47, 48, 49, 57, 58
kleine spinnen 162
klein wolkje 184
klerk 61
kloof 68
kloof van Reorx 180
kloon 120, 123
kloon Miradith 116, 119
klooster 30, 107
kloosters 134
Klooster Keep Quiet 104
kluis 36
knalblauwe papagaai 96
Knights of the Holy Lance 88
Knights of the White Label 66
know age 154. *(speuk)* magie
Know Customs 196. *(speuk)* magie
kobolds 49
Koenradus Nonactus 193
Koffer met elementen 131
kolere–boer 75
koloniën 107
konijn 27
konijnenbont 26
konijnenpoot 109
konijnenpootjes 26
koning 36, 71, 134, 165, 169, 176
koningen 153
koningen en kampioenen 160
koningin 35, 192
koningshuis Salmanië 125
koningssnee 76
koningszoon 37
koning Cartez 197
Koning Habakuk Malena II 34
koning in Vilrigië 93
koning Murab 48
Koning Sjimmie 47
Koning Sjimmie I 23
Koning van de Wereld 16
Koning van Salmanië 82
Koninklijk Besluit 65
koninkrijk 184
kooi van Faraday 127
Koor Fiaria 89
koperen deur met een chinees raadsel 169
koperen schild 172
korporaal 147
korte uitleg 12
Koshay 57
krabmensen 140
Kraken 111, 140
Krastona 55, 185
krater van de Keizer van de Wereld 160, 194. *See also* rustplaats van de Keizer van de Wereld
Kreuzberg 81, 82, 85, 88, 95, 104, 106, 113, 117, 134, 135, 156
kribbe 146
kristal 150
kristallen toren 176
kroegbaas 156
kroeg Het Torentje 143
Kronos 183
kroon 128, 146, 147, 149
Kruis 77, 80, 103, 196
kruisvormige spleet in de Peak 76
kruis dat zwart/wit uitstraalt 52. *See also* zwarte kruis
kruis wat door de berg geslagen is 77
kruizen 80
kuis 185
Kungfu 154
Kurgan 57
kurkentrekkervorm 133
Kurt 193. *See also* Koenradus Nonactus
kuuroord 96
kwal 167

L

laaghartige pisnicht 28
laatste lading 162
laatste magische energie 107
laatste rustplaats van de Keizer 162
laatste titaan 183
labyrint 121, 146, 149, 167, 171, 190, 197
Lacrima 168
Lady of Pure Water 49
Lafigon 122
Lagrima 173
lair 77
lair met 1001 traps 50
lair van Moerab 50
Lake of Mists 71, 104, 171, 174, 237
lake of mists 57
landkaart 106
landrot 97, 162
landrotten 67
land met reuzen 106
Lankhaster 67, 68
lapje 178
lapzwans der 6 sloten 32
lasergem 187
Lasha 171, 173
Latijn 120
Lattiva 93
Lauwerkrans van veren 162
lava 69, 181
LavaGiants 151
laven 115
lawyer uit Salmanië 95
la Société de Luminée 96
legendarische harpoon 193
legendarische reus 174
legendarische schip van Midnight 50
legendarische witte wolvis 193
legendarisch piratenschip 180
legendarisch schip van Goodnight Raven 52

Lege Bergen 174
Leickar 77
Lektar 120, 123, 126, 146, 149, 165, 171, 178, 186, 189, 191, 196
Lektar city 120
lelietjes van Dalen 191
Leonardo 55
leraar 183
lesser sphinx 176
Lesta 57
Leticia 130
Letitia 2, 131, 135, 136, 138, 140, 142, 143, 144, 145
Leveie 169
levenloze blauwgrijze steenachtige massa 106
levensgevaarlijke demonische komeet 165
levertraan 35, 189
Le club 125
Lgo di Agua 57
Lich 33, 50
Licht 85
lichtgevend altaar/aambeeld 77
licht elvenschild 176
lightning van de Kaimlas 195
Light van Arsène 174. *(speuk)* magie
lijst 185
lijstje met trappen 135
lijst met namen van TotemAnimals 150
lijst overgeblevenen van het 1e rijk van de wereld 150
LimeGiants 150
link Mialidiam 128
List of places in Tsai 57
living past 66
Ljeb 57
Llanfair 93, 95, 96, 141, 142, 143. *See also* Llanfair…
Llanfair… 83, 107, 149, 155
Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwllllantysiliogogogoch 180
Llannfair–nog–wat 71
Llasha 56
Lloth 57
locals 132, 140
local inspector of interpol 43
locate object 144
Loch–Ness–achtig monster 181
locksmiths' guild 54
Locksmiths in Bhavria 55
loden huis 107
logboeken 93
lok 102
Loki 2, 57
Lok van Elena 115
lok van haar haar 104
Lombok 42
lood 93
loop van de rivier 118
Lord Blood 136, 137, 140, 143, 145, 184, 190
lord Blood 57
Lord Dodoran 112
Lord of Death 64, 66, 78, 85, 86, 88, 125, 146
Lord of the FrostGiants 150
Lord of the Giants 150
Lord of the GraniteGiants 150
Lord of the LimeGiants 150
Lord of the MarbleGiants 150
Lord of the Pitt 67, 75
Lord of the SandstoneGiants 150
Lord of the SeaGiants 150
lord of Trice 55. *See also* sir Orsino
lord Tilney 56
losse eindjes 197
lot der mensheid 132
low profile 128
Lo Bont 155
Lucht 85
luchtkasteel 134, 136
Luchtkastelen 150
luchtschip 158, 183
luchtspiegeling 63, 130
luckcoin 101
Luginy 57
luik 66
luikje 130
luitenant 36, 103, 150, 157
luitenanten 82, 185
Luitenant met dubble spear 53

M

maan 112, 114, 128, 131, 178
Maarschalk 38, 39. *See also* Who Cartez
maat van de party 173
machine 114
machinerie 115, 163
machinistenstoel 188
macht 79
Macteridon 121, 122, 135, 136, 137, 164, 179, 181, 183
Mad 181
mad priest 71
maestro Taffarel 57
magical cross 51
magical diary of Filippo Casagrande 57
Magical Grid of the World 172, 176, 178, 180, 184, 188, 189
magic mirror 153, 163, 190. *(speuk)* magie
magic missile 180. *(speuk)* magie
magie 81
magie van de wereld 165
magische dolk 181
magische helm 151
magische residuen 135
magisch grid 167
magisch houten been 39
magisch koperstuk 94
magisch zwaard 70
Magri 23, 25, 42, 44, 50, 61, 80, 91, 97, 99, 102,

107, 114, 117, 124, 130, 238
maid: Maria 55
maîtresse 91. *See also* Alia
maîtresse in Sunn 61. *See also* Alia
maîtresse van Moerab 91, 92. *See also* Alia
Makteridon 150, 159
Malena 26, 27, 28, 30, 46, 60, 166
Malena-island 39
Malena-wood 39
Malena–eiland 30
Malena–wood 27
Malena Eiland 27
Malena Island 38, 39
Malena tribe 128
Malena Wood 39
mamluk 124
mamluks 63, 71, 116
Mangeiten 32
mannen in gele pakken 106
manticore 172, 198
Manticore Castle 171
Maps 236
Marabië 36, 46, 53, 106, 107, 117, 135, 137, 138, 145, 148, 153, 154, 163, 166, 185
Marabiërs 63, 92
Marabisch 50, 58
Marabische sjeik 95
marble 45
MarbleGiants 150
Marciano Nonactus 103
Maria 42
Marilith 88, 89, 104, 107, 112. *See also* Miradith
market of Berga 43
Mark the gentle 56
marmer voor een koning 162
Martin Williams 55
masker 26
Mask van Wringa 187
Massilia 133, 134
Master of Dragon's Peak 89. *See also* controlerende draak
Master of the revels 56
Mathsarella 56
Matteus 55
Matthias 89, 96, 100, 102
Matthias van Zammeren 80
Matthias von Zammeren 2
Maurino's Spire 74. *See also* Creuzberg; *See also* Dragon's Peak
medestudent 186. *See also* Ezechiel Nieniemro
medicijnman 24
medium 144
medium goede vechters 155
Medji 71, 73, 105, 107, 108, 110, 135
meerdere decahedra 108
meertje 102
meer in Dargoth 180
Meester 163
meesterlijke tattoo 26
Meesters 19
meest verschrikkelijke bendeleider van deze kant van de wereld 99
Mehmed 57
meisje 130
Meisjes in 't vet 125
Menace of Merchants 48. *See also* Sjimmie
Mendez 46
meneer 73. *See also* Shadon Devon
mens 135
mensdom 31
Mensen 151, 188, 195
mentaal schild 135
Merceda/El Rancho 98
mermaid with a skull head 47
mes 27
Metalen boek 188
metalen koffer 132
Metal book of the titan 190
met die handjes 71
Mialeediyan 57
Mialidiam 34, 61, 62, 63, 64, 72, 73, 80, 81, 82, 89, 103, 107, 109, 111, 117, 118, 121, 125, 127, 128, 130, 133, 136, 143, 146, 148, 150, 157, 163, 165, 169, 171, 183, 189, 193, 194, 196
middelpunt van de wereld 85
Midye 57
mietje van de twee 130
Mijnheer 75. *See also* Shadon Devon
mijn contactpersoon 172
mijn enige vaste vrouw 26
mijn general shape 24
mijn onderdanen 39
mijn schuit 92
mijn volk 85
Mila 138, 143, 146, 147, 155, 171, 173, 193, 197
Milalidiam 33
Milán 56
milieu 89
Milli vanilli 56
mind flayers 44
mines 76
minstreel 104
minuscuul verhaaltje 16
Miradith 104, 106, 111, 117, 118, 120, 122, 123
Miranda 99
Miranda's sacrifices 54
mirror images 151. *(speuk)* magie
Mischa 29
misdienaren 83
Misha 22, 39, 43, 56, 161
Mission Impossible 177
Mithrandir 161
mithril 188
mithril-lood legering 163
Moby 150
Moerab 27, 32, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 46, 50, 52, 54, 58, 59, 60, 61, 90, 95, 96, 108, 180
moerassen bij Caralla 135

Mogul´s defense 91. *(speuk)* magie
Mogul´s shield 91. *(speuk)* magie
Mohab 193
Molina 44, 45, 46, 147
monastery in Cezanne 45
monding van de Dragonflow 130
monniken 93, 169
monstermanual 30
monsters 74
monsters van Salmanië A–Z 67
monsters vergaan tot zand 34
monumenten 72
mooie creatie van Miradith 124
mopje 12
Moradin 54
Mordred 57
Morninggate 28
Morning gate 57
mortal Keizer 150
mos 78
mouth of the snake 96
Mrak 100, 241
mr Anderson 128
Mudjadin 107
muiterij 94, 193
Murab 39, 41, 47, 48, 51, 58
Murab's island 58
Murab's leg 39
Murab's lieutenants 41
muur 106, 196. *See also* barrière
Myr-a-cal 57
mythische tegenstanders 141

N

naakte elfse 160
Naamloos 154
Nactus Nonactus 193
naga 32, 64, 127
Nakatay 57
Natalie 55
necromancer 42, 52
necromancer die naast Moerab 40
necromancy 128
Nerondei 176
nest 192
Netardyhlook 150, 189, 193, 194, 196
neusring 90
neutrale zone 130
New Crowned Hill 91, 104, 106, 166
nietige duur van hun leven 160
nieuwe keizer 186
nieuwe Keizer van de Wereld 196
nieuwe Sire 180
nieuwe trap 136
nieuwe uncompatible soort trappen 136
nieuw hemellichaam 112
Nikita 56
Ninivee 85
ninja 145
Nissan 182
no-magic-death-zone 156, 157
no–magic–zone 100, 102, 103, 134, 147, 165, 169, 176, 179
Nobody Pennik 97
nomaden 82
non 58
Nonactis 54
Nonactus 109
Nonactussen 102
noon 138
nootjes 98
Norst 92
Norsts 161
Northroad 63
North Road 104
nosedive 159
Notities Seppo 127
nr 43 met Bami 193
nummer V 98
nursen 176, 186
nursen van de keizer 165
Nu was het in die dagen zo 15

O

O–mi 196
oase 107
oasetjes 65
Oberan 176
Observation 180
observatorium 115, 162, 187
ocean 46
Oceanus 183
Oehoe 175
oerengelen 85
Oergoden 85
oermassa 85
Oeroegbergen 109, 111, 117, 136, 147, 148
Oersoep 197
offer 24
officiële ambassadeur van de Keizer van Gin 153
Officieren van de Keizer van de Wereld 150
OG 179. *See also* oraclisch gehalte
Ogres 68
Ogrima 46, 47, 140
Ogrimaten 46
Oh for the sky 170
Oliveira 54
Olvart 134
Olvira 137, 140, 184, 190, 197
omgekeerd kruis 144
omringd door gelijken 89
onbewoond eiland 38
onconventioneel wapen 119
onderaardse 65
onderaardse rivier 36, 74, 79
ondergrondse rivier 67, 75, 106
ondergronds meer 111
onderkant 167

onderliggend Netwerk van Magie 165
onderwater berg 142
ondoden 33
ondode elf 164
Oneigenlijk gebruik van Magie 125
One of the chosen of Fiaria 2, 92
onopvallende kleine man 39
onpartijdige draak 170
Ons 50, 78, 80
onsterfelijke reus 172
onstuitbaar rollend steen 20
ons huis 33
Ons Kasteel 64
ons rijk 74
onvoorwaardelijke opvolging van de wetten 165
onvoorzichtigheid 38
onwijs diepe buiging 169
onzichtbaar eiland 50
onzichtbare barrière 79
onzichtbare draak 138, 195
oog van het orkaantje 155
Oorbellen 190. *See also* Uplinks BART
oorlog met draken 71
Oostgothen 29
Oostgothische edelman 95
open 135
openbaring Casagrandes 28
open stairs 64, 70, 71, 86, 91, 102
open stairs af en toe (volle maan) op Arangese 136
open stairs bij het eiland van de Kraken 135
open stairs Dargothië 135
open stairs in de Kreuzberg 135
open stairs in de moerassen bij Caralla 135
open stairs in de oude hoofdstad van de Arcanum 135
open stairs in Lektar (centrum van de wereld 136
open stairs Marabië 135
open stairs misschien in Labyrint 136
open stairs onder de Oeroegbergen 136
open stairs op het plein bij de gele mannen 136
open stairs Terra Draconica 135
open stairs waar de dragonwars zijn gevochten 135
opgaande trap 76
oplossen van een oraclisch raadsel 178
Opposed skill-checks 244
Opritsjnina 56
oprukkende woestijn 125
opzichter van de installatie 140
op grond van kennis 185
oraclisch gehalte 179
orb en de straal 142
Orb of Will 128, 137
Orc 20, 134
orc-wood 56
orcen 172, 183, 188
orcen vrouwen 172
Orcwoods 102
orc wizard 177
Order 88
Order of the Egg–shell 82
Order of the Holy Lance 23, 66, 136, 148, 168, 169
Order of Thrue Loyalty 169
Order of True Loyalty 118, 130, 136
Orde van de Witte Mantels 22. *See also* White robes
Orez 150
Orio de Verbannene 118
orkaantje 155
Orken 151, 163
Orsinio 56
Orsoban 23, 82
Orzok 130
Ossola 57, 111
Otto 80, 81
Otto clan Silverbone 57
Otto Leikar 78
ouderen 149
ouderwetse opvattingen 162
ouderwetse strafmaten 165
oude draken 103
oude dwergenhallen 74
oude elvencontinent 176
oude gem 164
oude geschriften 64
oude hoofdstad van de Arcanum 135
oude keizer 186
oude kerk 71
oude man met een kat 171
oude wandelstok van Gladan 176
oudste bewoners van dit land 62
oudste pretendent 73
oud trail 107
Outer planes 57
Outlook 57
Ovidius 123
owlbear-breeding 55
Ozero 57

P

paarse robe 45
paarse wolk 106
paaseiland 178
pacts met de duivel 193
paddestoelen 173
padre Amaro 46
pad van de tijger 144
pad van de vleermuis 144
page van Castro 65
pakhuis onder een pakhuis 156
Paki 122, 123
paladijn 17
paladijn of Thrue Loyalty 112
paladijn van the Order of True Loyalty 117
paleis 75
paleizen van draken 74
Palingen 191
Pan 57
Paolo 54
papagaai 28, 37, 92, 121, 180

papagaai/houten poot/Tajar 27
papagaaien 32
papagaai die magic missiles cast 50
papagaai of death 53
Paprika 55
papyrus 159
paranoïde elf 130
parel 29, 45
parels 34, 59, 93
parelstad 16
parfum 187, 191
parkiet 93
Parra 22
Parra del Cojonas 56
partyqueen 36
part water 169
passwords 92
Pas op 67, 184
patch 182, 183
patches 179
patch 1 180
patch 2 180
pathfinder 1
path of frosted flames 64, 77, 86
pearls before swine 46
pedestal 187
Pedro 98
pelgrims 67
pentagrammen 191
Penter Soli 55
perfect being 107, 116, 125, 126, 127, 132, 134, 135, 136, 138
Pergamon 148
personal assistent van zijne keizerlijke hoogheid Nactus Nonactus 193
persoonlijke butler 71
persoonlijk assistent 185
Peter 172
Petit Carabe 96
Petit Caribe 55
Phea 183
Phenix 31
Philip Soussa 56
Phoebe 183
Pies–reus 175
Piet 193
pijn is fijn 144
pijpen van het schip 164
pijpje 60
pike 187. *See also* Pike of Defense in Distance
Pike of Defense in Distance 159
pilaar 63, 188, 190
pilaar van kennis 167
pinakel 31
pinakel onder water 155
ping 183
pingen 164
piraat 27, 43
piramide van Cheops 64
piratennest 95
piratenvlag 147
Pit 88
pit 2 196
pixie 167
plaatjes 1
plaatselijke hero 171
places of power 82
plains 103
plan 1
planes 191
planeten 112
plank 119
plant 153
plantenzooi 162
plants vs zombies 191
platte schijf 112
platte wereld 106
plein met de gele mannen 169
plug 46
pod 183
poel 62
pokkepijp 28
Polly 98, 119, 120, 173, 180
polonaise 187
Polynesiërs 149
Ponte Firago 56
pooiers in Caralla 143
pooiers in Einzel 143
pooiers in Fjedheim 143
poortgebouw 188
poort van de dood 185
poort van Lord Blood 136, 143
pop 191
Porschack 172
portal 115, 177
potion 52
powerbase 189
powerbase van de MGW 179
Power checks 244
Pratende bomen 20
Praxis Nonactus 95
Prayer 178. *(speuk)* magie
preëmptive strike 89
prefect 120
pretendent 109
pretendenten 76, 79, 89, 146
Priest 248
priester 71
priesteres Anna 158
priesterhood van Fiaria 88
priesters 33, 78
priesters van Fiaria 88
priesters van Sharra 172
priesters van Thrynn 71
priesters van Vendetta 121
priester van Azburan 162
priester van Raman 112, 115
priester van Srin 70

priester van Tax 104
priester van Thrynn 101, 104, 108, 121
priester van Werlin 179
Priestess van Thrynn 157
priest of Olvira 58
Priest van Thrynn 95
princess 44
princess Elegançia 54
Princess Elegantia 81
princes Elegantia 146
Prince of Punishment 80, 175
Prince of Punishment Duke of Wellfare Earl of Immigration Gladan 2
Prins 38
prins 63, 67
prinses 43
prinsessen 36
Prinses Elegantia 95, 116, 119, 130, 135
prinses Elegantia 171
Prins en Duke 51
Prins en Duke Gladan 67
Prins Gladan 68
Prins Gladan van Crown Hill 51
Prins of Punishment 38, 45
prismatic wall 194. *(speuk)* magie
private B-276354 57. *See also* b276354
profecy 85
profetie 64
profetieën 62
profetie van Einzel 70, 72
project 99
projects 98
Prometheus 183, 188
property deeds en ownershiprights 93
protection from evil 106, 173. *(speuk)* magie
psychotic evil 100
public speaking 89
put 65, 66
putdeksel 68
Puurheid en Identify 135
pygmies 46

Q

Quartermaster Consente 89
Quebec 99
Quela 102
Queloer 158
Quetzalcoatl 57

R

raadsel 63
raadsel op de deur in Gin 173
raadsvrouwe 70
Raadsvrouwe Sheelba 67
Raad van wijze Elven 176
raar drankje 149
Races of Mrak 246
raid door de Netardyhlook 195
Raisa ASkaviç 56
Raman 21, 56, 116, 184
ramp met het Airship 169
Ramses Carabinieri 55
Ramsis 57
Raptor 42
raptor 41
rare kleermaker 172
rare lijn in het landschap 110
ras 20
rather big game fishing 140
Raul Dudek 56
Rauna 57
rebuild my church 83
Rebuiling a church 104
Rechter 155
rechter 43, 150
rechte lijn schaduw 106
redden 120
Regel 1 183
regen 184
regenererende monsters 72
reïncarnatie 16, 140
reïncarnatie Azburan 82
reisverslagen 91
relikwieën van Fiaria 62
remove curse 106. *(speuk)* magie
Reorx 56, 77, 80, 96, 97, 185
repair centre 190, 191, 195
repair centre voor het grid 177
Repair Centre voor het Magical Grid of the World 180, 182
Resist Fire 178. *(speuk)* magie
Resist Lightning 194. *(speuk)* magie
resten van Arcanum 172
reus 121, 122, 130, 173
reus in de pas 176
reuzen 60, 163
reuzenkoning 38
reuzen bij Halfweg 36, 53, 181, 198
Reveille 2, 96, 98, 101, 107, 108, 110, 111, 112, 117, 119, 125, 128, 130, 131, 135, 136, 138, 140, 142, 143, 147, 153, 155, 157, 158, 160, 164, 168, 169, 171, 173, 176, 177, 178, 180, 183, 193, 311
REVELATIONS 66
reverse time 196. *(speuk)* magie
reverse Will Breaker 193. *(speuk)* magie
revival van de titans 184
Rhabdomancy spells 54
Rhea 183, 193
Riana Fiordane 57
ribben 61, 181
ridders van de Holy Lance 91
Riding 158
rijk Gin 149. *See also* Gin
rijk van Raman 21. *See also* dodenrijk
ring 36
ring met stunning whip 128
ring of free will 190

ring of the apprentice 191
ring of wishing 190
ring tegen koude 89
ring van Prometheus 183
ring van Toxopeus 147
ring van vuur 178
ring van zout 151
Riolen 189
rioleringen in Fjeldheim 156
rioleringssysteem in Magri 27
Ritfeld 56
ritueel 117, 137, 138, 142
ritueel met Quebec 99
rivier 78
rivier die van het bos waar de elven in het dal zitten en dat naar een elvenstad toeloopt 193
rivier onder de berg 171
Robertiño 46
robuuste scheenbeschermers 26
Rod 56
rode en gele rivier 96
Rode Henk 145
rode muur 92
rode stoelen 75
roerganger 159
rokende bijbel 52
rokje 28, 166
rollen met dobbelstenen 12
Romario Piccolo 55
Romeo 51
Ronin 153
rood bruin water 106
rood wit altererende parasol 122
Rooie Harry 143
Rosa 55
rotspunt 136
route door labyrint 165
Rowin clan Leicar 171
roze lintje 185
rubber–lood–achtige substantie 183. *See also* scryth
rubberen “armor” 96, 97
rudimentaire poten 175
rugtas 167
rugzak 163, 166
rum 35, 39, 58, 67, 78, 92, 95, 110, 112, 114, 120, 138, 159, 176, 189
Rupert the bard 57
rusteloze kapitein 26
rustplaats Keizer van de Wereld 196
rustplaats van de Keizer van de Wereld 193, 194

S

Saalbach 57
Sabai 42
Sachamama 123
Saleburg 57
Salmania 41, 42, 45, 46
Salmanian 48
Salmanian galleon 47
Salmanië 21, 22, 38, 51, 59, 81, 82, 84, 90, 91, 93, 95, 96, 102, 103, 109, 125, 127, 128, 130, 145, 155, 166, 168, 171, 179, 182
Salmanisch 39
Salmanische edeldochter 95
Salmanische goudstukken 192
Salmanische schepen 48
Salmanisch schip Fortuna 95
Samanische vlaggeschepen 23
Samannie 28
samoerai 196
samourai 153
SandstoneGiants 150
Santa Anna 119, 121, 130, 134, 135, 136, 146, 155, 156, 158, 160, 162, 179, 180, 197
Santero 55
Saragossazee 183
Saragossa zee 140
Sasci Dudek 56
Sashamama 149, 172, 196
Saving throws 245
Scepter 90
scepter 80, 153
Scepter of Dragoncontrol 81, 82, 88, 93, 95, 96, 116
schaakstukken 40, 43
Schaap met slugpotion 174
schadow walk 112. *(speuk)* magie
schaduwboekhouding 98
schaduwmaan 107, 113, 114. *See also* zwarte maan
schaduwvorm die met strop als garotte iedereen wurgt 137
schaduwwereld 172
schandelijke zus 183
schapen 146, 175, 193
schatten van Moerab 61
schat van Moerab 65, 93
Schauburg 134
scheepskerkhof 140
Scheherazade 57
scheiding tussen life gesprek en verhaallijn 13
schepsels 111
schild 177
schilver van het ei 61
schimmenspel 61
schip van Goodnight Raven 37
schip in fles 93
schip met library 53
schip van Azburan 164
schip van Mialidiam 149, 183
Scholl clan Hegemunde 57
schoonheid als bloedkoraal 83
schoonmaker 165
schoonvader 140
schriekin´ eels 25
schriftelijke cursus Agriculture 158
schrift van de Arcanum 109, 150
Schrik der Sleuteldragers 48
schub van Azburan 61
schuifmeer 182

schuiltempel 144
schuur 16
Sciglia 57
scryed 144, 181. *(speuk)* magie
scryen 112, 128. *(speuk)* magie
scryth 183, 188
seance 38
seasnake 23
Sea zero 180
Sebastian dell Acapulco 56
Secretaris 109, 125, 178
Secretaris van de Keizer van de Wereld 196
Secretaris van de Throne van de Wereld 85, 117, 146
Secretaris van de Wereld 150
Seer 81
see also 1
sekteleden 74
sekte van Azburan 33, 35
Sekte van de Eischaal 16
Sekte van de Schaal 33
Sekte van het Ei 16
sekte van het ei 61
sekte van Misha 43
sekte van the eggshell 23
semi–adamantium 77
seniele oude man 71
seniele oude priester 43
Seppo 127, 128
Seppo Casagrande 111. *See also* Casagrandes
Seppo Casagrande de elfhater 111
seppuku 153
Sera 2, 44, 45, 48, 49, 52, 54, 58, 59
Sertik 57
servant Conan 184. *See also* K´arrlo
serveersters 84
set gauntlets 188. *See also* Titanic gauntlets
sewers of Magri 25
Shackle 172
Shadon Devon 73, 75, 78, 79
Sharman 54
Sharra 162, 176, 184
Shaun 150
Sheelba 61, 64, 71, 74, 75, 89
Sheelbah the Faceless 2
shieldwall 153
Shield Mountains 174
Shield mountains 55
shield of Jotun 57
Shoars 39, 42, 44, 47. *See also* Shores
Shores 27, 37, 38, 39, 43, 46, 60, 119
shuttle 179, 180
signalling sea 142
Silverbone 23
Sinte Elena van Fiaria 103
Sinte Srin van Fiaria 103
Sintia Berça 13, 96, 101, 112, 117, 130
Sir 99
Sire 179
Sire Reveille 198
Sir Achtuâh 18
sir Bran 54
Sir Gregory 114, 116
sir Orsino 55. *See also* lord of Trice
Sjaak 2, 22, 29, 35, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 59, 60, 61
sjamaan 140
Sjimmie 20, 23, 29, 39, 42, 43, 44, 46, 51, 71, 135, 136, 143, 147, 153, 156, 158, 173, 180, 193
Sjimmie de Verschrikkelijke 48
Sjimmie Malena 27
Sjors 58, 142, 143, 153, 169
skeletten 33
Skills and skill-checks 244
slaapkamer Anderson 128
slak 149
slangdemoon 85
slappe 77
Slappe Ab 183
slaven 27, 30, 37, 42, 95, 195
slechte draken 61
sleutel 127
sleutel temple 124
slow 174
slug drug 174
smithing 78
smiting 78
smokkelruimte 145
Snitch 56
Société de Lumientes in Fjeldheim 56
Society of the Wolf 105. *See also* Sociëty of the Wolves
Sociëty of the Wolves 71
soldaten uit Kalender 65
Soltsy 57
Sonja 147
Sonya 54
soort groot gat 106
soulcapture 101
speak with dead 120. *(speuk)* magie
speciale gevangenis 111
spektakel van het licht 120
Speldeformatie 15
spelfouten 1
spellboeken 185
spellbook 178
spelleider 12
spelling 1
spelregels 12
Sphinx 50, 176, 177, 186, 196
sphinx 51
Sphinxen 150, 172
spice girls 55
spiegel 107, 109, 167
spiegeldoolhof 196
spiegeling 196
spiegels 71
spiegel Jeanette 125
Spiegel van de Hemel 80, 81
spiegel van de wereld 66, 156

spike growth 162. *(speuk)* magie
spin 31, 149
spinnen 190
spin van ca 80 meter 190
spionnen 135
spirit 188
spirit–vorm 135
spiritualiteit 141
spirit Fiaria 161
spirit folk 155
Spirit World 183
spookelven 132
Spookheksen 132
spookhellebaarden 132
Spookwachters 132
spreektaal 1
springstof 101
sprinkhanen 157, 158
sprinkhanenplaag 159
squire Franko 62
Sryn 56
St. Estacio 59
stabilisatiestation 113
stadsmuur 188
stad met plein 106
Stad waar de rivieren samen komen en de wegen en zo 175
staff Lycantrophy 113
staff of dragon control 198
Staff of Spruiten 159
stairs 71, 181
Stairs Fjeldheim 180
Stairs in het moeras 106
stalactieten 173
Stalen dozen 32
stamhoofd 38, 39, 149
stamoudsten 24
standbeeld van een giant 142
standjutter 58
stapel kreunende lichamen 114
Staredown 103
Status Quo 184
stealth–mode 183
steeds kleiner wordende uitgehakte kruisomtrekken 77
steen van AIR 127
steen waar De Stenen van gemaakt zijn 137
stemloze 180
stenen 109, 118, 126, 127, 135
stenen bed 159
stenen boot 106
stenen sloep 76
ster 81, 82, 103, 117, 122, 184, 196
Sterke Bert 68, 90
sterke wil 135
sterk verhaal 97
Sterrebergen 66, 118
Sterrenbergen 113, 114, 117, 135
stoel van de controller 188
stoneskin 111
stone tablets 62
Stone to Flesh 44, 53, 61. *(speuk)* magie
stop 140
storm 184
Stormy Isles 81, 82, 91. *See also* Vala Verda
storm giant 167
strafexpeditie 89
stralen 127
Strength 193. *(speuk)* magie
striketeam 168
stroompje waar de Wolvis paait en dat van Dal met bos dat hulp nodig heeft in de lente en waar elven met velen wonen stroomtnaar Stad waar de rivieren samenkomen en de wegen en zo 175
stukje verhaallijn 15
Stukko 75, 77, 78, 80, 83, 85
stukkostoelen 76
Stukko Holmes 2
Sturm 190
stuurman van Goodnight Raven 40
subraces van giants 164
Sudorifigo 125, 127
Sulion 43, 44
Sulothor 165
Sultar 29, 99, 107, 133, 134, 135, 136, 139, 147, 239
Sulvan Queen 107, 171
sunflowerachtige seeds 93
Sunn 61, 91, 92, 93
supernatural vermin 191
surfen 177
Surprise 245
Sven Swansen 55
Swarowski 163, 178
symphony 64, 86

T

‘t Bronstige zeepaardje 57
‘t Wilde schuim 57
Tajar 28, 39, 41, 42, 92, 99
Takna 123
Tamara 183
Tango 182
Tania 107
Taníya 57
Tappen 176
tappen van het MGW 178
Tatin 167, 178, 183, 184, 187, 190, 198
tattoo 27, 34, 61, 63, 128, 142, 181
Tax 56, 184
Tay-wan 39. *See also* Malena–eiland
tear of the mountains 187
Tear of Thrynn 119
tear of Thrynn 120
techniek die Lo Bont heet 155
Tèdelèke poppetjes 12
tegenwoordige tijd 1
teken 3 159

tekst 1
teleport 136
teleporten 135, 136, 188
Telescoop 117
Telforte 102
tempel 78, 109
tempels 45, 99
tempel in de drakenbergen 27
tempel in Kreuzberg 81
tempel in Marabië 124, 138
tempel op pinakel in zee 154
tempel van Azburan 61, 66, 67, 107, 109, 112, 113, 114, 118, 146, 171, 179, 180
tempel van Bah 83
tempel van Carlo 99
tempel van de Arcanum 157, 158
tempel van de Dreamer 150, 153
tempel van de Sachamama 123
tempel van de Uil 153
tempel van Elowan 99
tempel van Erin 99
tempel van Fiaria 36, 45, 71, 99
tempel van Gerben 99
tempel van Ilian 99
tempel van Lord Blood 142
tempel van Misha 99
tempel van Olvira 99, 136
tempel van Raman 99, 115
tempel van Reorx 97, 99
tempel van Srynn 99
tempel van Thrynn 13, 99, 143
tempel van Thrynn op Halfweg 184
temple on the Beastlands 57
Terence 55
Terra Draconica 118
territorium 183
testserver 177
Thaliona 57
theeceremonie 171
Theodor 143
there IS no spoon 59
Thetis 183
the Disciple 2
The elf has returned 131
the Hand of God 117
the pitt 72
the plank 59
The Race Issue 97, 118
The stones must be protected 131
Thief (specialist) 248
Thimbel 178
Thoril 42
Thoron 158, 163, 165, 167, 169, 171, 176, 193
Thought Capture 196. *(speuk)* magie
Three–Fingered–Jack 190
Thrinn 22, 31. *See also* Thrynn
throat–pipe 31
Throne van de Wereld 81, 82, 85, 103, 107, 112, 117, 120, 122, 134, 148, 164, 171, 176, 184, 195, 196
Thrynn 49, 83, 88, 102, 103, 107, 134, 157, 161, 176, 184, 190
Thuis 19
Thuiseiland van Amie 140
tiara 146
Tiara van de Djinni–Queen 93
tientallen dode draken 106
Tijd 85
tijdperk van de meteoriet 66
tijd van de Hiyada 172
tijger 24, 140, 149
Timeline 233
Time has a bed 63
time has a bed 64, 86
Time has a mouth 63
time has a mouth 64, 86
time is neigh 131
Titaan 103, 122, 135, 161, 163, 186, 189
Titaantje 159
Titan 177, 180, 183
titan 188
Titan–slayer 159
Titanen 196
titanengevecht 60
Titanenhoofdstad 167. *See also* Tatin
Titanenstad 164. *See also* Tatin
titanic 190
Titanic gauntlets 190
titanisch 185
Titans 166, 176
titan artefact 167
toekomst 81, 107, 178
toernooi 44
Tofting 55
toilet 180
Tojanida 177
Token 186. *See also* Ezechiel Nieniemro
tolk 185
tomahawk 72, 75, 85, 89
Tomasi Casagrande 111. *See also* Casagrandes
tombola 131
tongloze priest 95
tonnen met poeder en stenen 169
Topol 57
toren 128
torentje 27
toren van Belcampo 180
toren van een zekere Belcampo 20
Torido 19, 23, 44, 96, 98, 99, 101, 102, 103, 179, 180
Toril 43, 57. *See also* Thoril
Toronero 55
Toronto 55, 141
Totemanimal 150, 158, 172
Totemanimal Coyote 150
Totemanimal Dodo 150
Totemanimal Egel 150
Totemanimal Hydra 150

Totemanimal Kaketoe 150
Totemanimal Leeuw 150
Totemanimal Manticore 150
Totemanimal Roc 150
Totemanimal Sashamama 150
Totemanimal Schaap 150
Totemanimal Spin 150
Totemanimal Tijger 150
Totemanimal Uil 151
Totemanimal Walvis 150
totemdieren 151. *See also* Totemanimal
Toti 55
totje rum 35, 110, 176, 189
Tower of Faraday 58
tower of Faraday 46
Toxopeus 147
Trabiel 57
trance–vorm 135
tranen van de bergen 172
translucent draak 183
trap 109, 112
trappen 103
trap bij de fata morgana 107
trap bij de gewelven 127
trap bij de temple van Azburan 146
trap in Dargoth 127
trap in Kreuzberg 107
trap in Marabië 107
trap met open treden 90
trap no-magic-death-zone 157
Trap op cursed continent 193
trap van Fata Morgana castle 106
treasure index 93, 95
Tresare 56
Trezare 99, 107, 116, 118
Trien 58
Troll 111, 127, 130, 139
Trollen 150
trollenmeertje 134
trollenwatertje 133
Trollstone 22, 23, 55, 62, 124, 125, 127, 128, 130, 131, 183
troll op m´n bil 128
troll van de trapsteensoort 150
trouwring 147
Tsai 56, 71, 166, 240
Tsjneva 57
Tur 171
tweede kasteelwet 68
tweede sphinx 91
tweevoeters 73
Twee Dogfathers 98
twee grote arenden 184
twee lezers 74
twee slangenkoppen 78
Twinpeaks 54, 91, 92, 95, 99
Twin Peaks 57
twoheaded dwarf 79

U

übertroll 135
Ueber-Salmanians 55
Uil 156
uil 151, 153, 175
uilenveer 192
uilvorm 162
uitdrogingsverschijnselen 78
uit de kluiten gewassen Chimera van vroeger 65
undead dwarves 78
underdark 140
underground 109
unobtanium 163
untold evil 107
unwilling wood 162. *(speuk)* magie
Uplinks BART 190
Urtarch 30, 33

V

Vala Verda 169, 171. *See also* Stormy Isles
Valiant 47
valleitje op de plains 104
vallei met longhouses 172
Vampires 33
Vatelli 41
vaten poeder 135
vechtklooster 169
veelarmige vrouwslang 85
veiligheidsgaten 161
vele eieren 109
Venda Vala 171. *See also* Stormy Isles; *See also* Vala Verda
Vendetta 71, 120
vendetta 92
Ven Dehta 184
verachtelijke priesters 114
verblijfplaats van de Arcanum 110
Verda Vala 82. *See also* Stormy Isles; *See also* Vala Verda
Verdeburg 57
vergane Titanenstad 164. *See also* Tatin
vergelijkbare specimen 95
Vergulde Spiegel 128
verhalenspel 12
verkleden 194
verlaten huis 42
verlaten paleiszalen 76
verleden tijd 1
vernietigende groene straal 137
Versace Nonactis 57
verschrikkelijke beest 93
verschrikkelijke elf 160
verschrikkelijke magie 158
verschrikkelijke priester 83
verschrikkelijke stormram 190
verschrikkelijke zwaard 189. *See also* zwaard van de elf die Kaimlas had gehakt
verschrikkelijk feariesword 111
verschrikkelijk standbeeld 102
verschrikkelijk zeemonster 50

Verslag van Reveille 160
versteende assassins 154
vertaalunit 120
Vertigo 55, 93, 112
vertrekplaats van de Arcanum 112
vertrekpunt Arcanum 113
vervloekte continent 179
verwanten 27
verzameling verslagen 1
veste 106
vierde en laatste elf 163
vierde schip 164
Vier armen 118
vier voorbeelden 12
vier vrij grote pilasters 150
Villa del Felix 96, 98
Vilrigië 166
Vilrigiër 115
vingerhoed 176
vinger in het gaatje van het MGW 179
Virat 54
visafslag 98
visioen 82
visjes 142
Vitar 57
Vittar 70
vlaggen 183
vlakte dode draken 134
vlakte met sterrenhemel 80
vleercritters 64
vleermuis 27
vleermuis achtige insecten 34
vleermuizen 78
vleeseter 153
vliegangst 114, 160
vliegende zilverachtige bliksemsalamanders 155
vliegen met bezem 81
vloek 34. *(speuk)* magie
vloek over het land 158. *(speuk)* magie
vloek van de Keizer 165. *(speuk)* magie
volkstelling 67
volksverhuizing 85
volledige boom 174
volle maan 158
voorbeeld 12
Voorouders 79
voorouders 24, 27, 72, 153
voorraad bloemen 121
voorspelling 77, 143
Voortschreidend inzicht 1
vooruitgang 140
voorvaderen 24, 39, 141
Voorwoord 1
voor draakse begrippen 16
vredig en onwetend te laten inslapen 162
vreemde draak 193
vriendelijke flagellaat 45
vrienden in hoge kringen 169
vrije volkeren en stammen 60
vrij groot ei 15
vrouwen met witte mooie kleding 153
vrouw met een slangenlichaam en 12 armen 77
vuige boa constrictor 196
vuile verrader en meineder 97
Vuile Verrader van de Vrijheid 135
Vuil tempeltje midden op eilandje 155
vulkaan 188
vulkaan in het midden 107
vulkaan in het midden van de wereld 111
vulkanen 178
vurige dinges 132
Vuur 85, 138
vuur 79, 188

W

waarom de keizer aangevallen 163
Wall 133, 134
Wall of Fog 105. *(speuk)* magie
wall of force 138. *(speuk)* magie
wall of thorns 162. *(speuk)* magie
wapen 146
wapenmeester 70
warded doors 46
Ware macht 19
Warhammer 58
Warlock 249
Water 85, 138
water–elf 169
Waterbreathing 142, 190. *(speuk)* magie
watergolven 191
waterkoker 171
waterreuzen 60
waterwalk 142. *(speuk)* magie
waterwalking 102. *(speuk)* magie
wat de spelers willen 12
wat snoepjes sorteerden 170. *See also* go
We 153
weapons–control 159, 161
weapons controler 181
weather 161
weather–controler 159
weather controler 181
webben 190
web van Mialidiam 169
weduwe van Moerab 92
wees 107
weesdochter van de Lord van Zeist 135
Welvende- Welverende- of Werkelijke Sneeuw 173
wel zeer zorgzame kleermaker 71
wenkbrauw 102
wens van 4B 28
wenteltrap 66
wenteltrap ten Zuiden 67
wereld 150, 188, 190
wereldrampen 165
wereldreddende bezigheden 16
wereldwijde vloedgolf 190
wereldwonder 129

wereld informeren 165
Werlin 179, 183, 184
Wervelende Sneeuw 155, 173, 197
Westelijk continent 135
westen van Marabië 154
west continent 134
wet 160
wetboek van Ven Dehta 185
wetgeving Ven Dehta 184
wetten 35, 65, 165, 184
Wet van Behoud van Magical Grids 176
wet van de fireballs 186
when time has frozen 64
whistle 187. *See also* Whistle of Orsoban
Whistle of Orsoban 82
White 88
White–robe 99
White–robe Zorregieta 99
white robes 157
Whiterobe festival 23
White Robe 61, 89, 96
white robe 43, 44, 112, 125, 147
White robes 82, 107, 146
white robes 46, 109, 119, 125, 156, 165, 169, 172, 180, 193
White Robe Convention 44
white robe festival 46, 155
White robe test 55
Who Cartez 92, 165, 306
wieg 42
Wij 35
Wilders 115
wilde kotelet 31. *See also* Falordil
Wim Landheer 55
wind 79, 81
Windhoek 112
winter 67
wish van Fabian 109. *(speuk)* magie
witte- en gekleurde draken 109
witte draak 63
witte dwerg 106
witte en gekleurde draken 61, 64
witte lijst 193
witte pion 40
witte titan robe met magische stiksels 188
witte vlammen 66
witte wolvis 196
wit licht 61
Wizard 248
wizardgod van de Kennis 128
wizards 36
wizards riding statues 46
wizard Concorde 181
wizard Garamond 70
wizard in Flounders Horned Tower 74
Wizard Sight 180. *(speuk)* magie
wizard tower 193
wizard van Casagrande 37
wizard van Moerab 39
woeste halforc 83
Woestijn 148
woestijn 138, 183
woestijn van Dargoth 180
Woicek 57
wolfmannen 22
wolk 74, 77, 79
wolken 79
Wolkenkasteel 135
wolkenmassa 115
wolkenschip 136, 160
wolken onder het eiland 72
Wolkje 155
Wolk van Azburan 148
wolk van Azburan 103
wolk van Mialidiam 146, 156
wolven leather cloak 163
Wolvis 164
wolvis 27, 30, 175, 184
wolvishaar 191
wolvisjager 93
wolvisjongen 193
wolvisrib 193
wolvissen riem 42
Wolvis Lokken 191, 193
wonderen 129
Woo Ping 149
world wide grid 190. *See also* wwg
wraak 60
Wrath of Sera 59
Wringa 2
Wu–Yen 169
wwg 190. *See also* world wide grid

X

xorn 147
XP and levels 245

Y

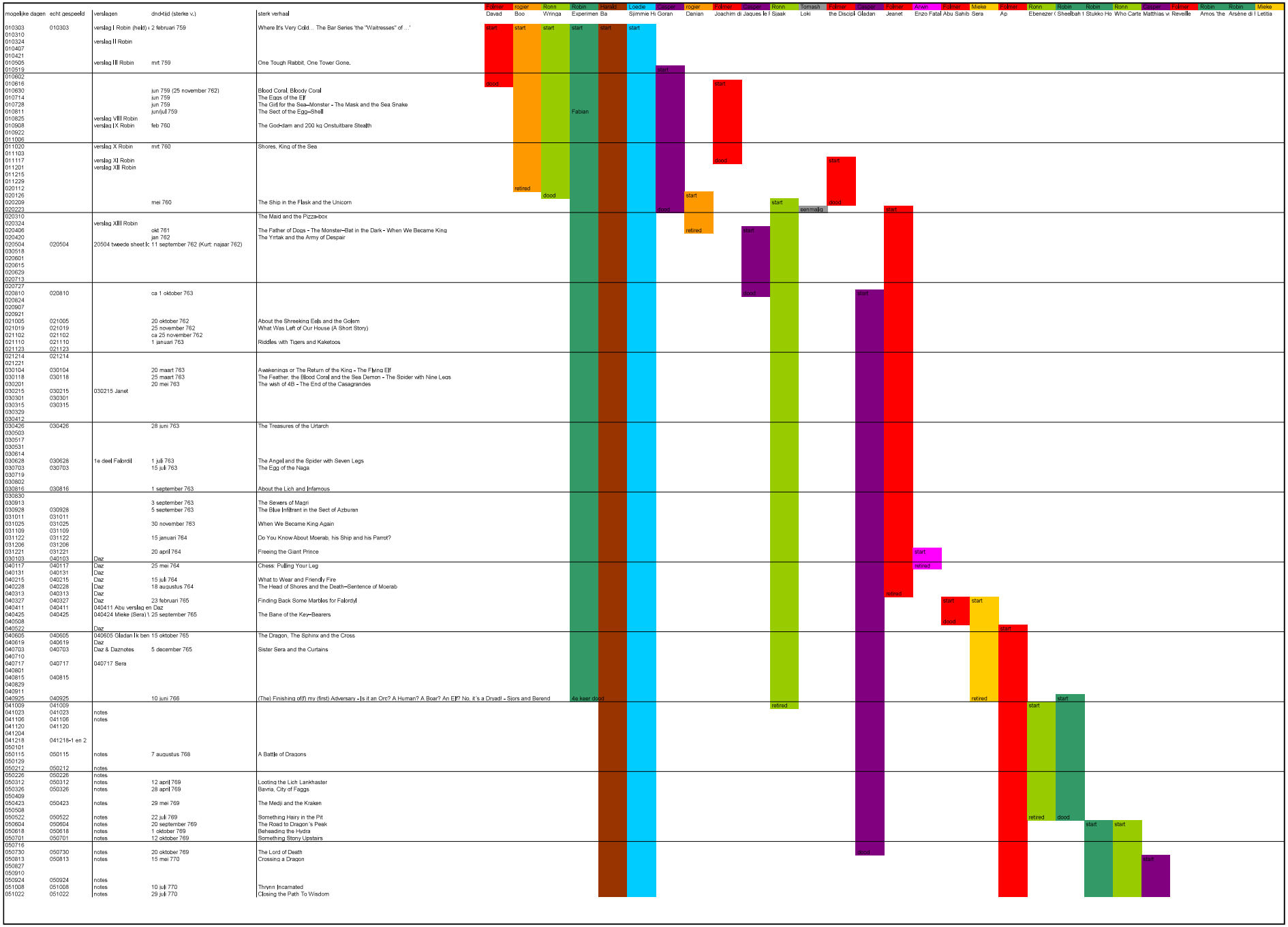
Yang Ché 171
Yelantsy 57
Yelravin 150, 164
Yrrtak 23, 27, 60, 109, 111, 112, 119, 127, 146, 153, 156
Yuri Kapan 56

Z

z'n been 53
z'n bodyguard 61
z'n eigen been 38
Zadel van de profeet 120
zaden 110
Zao 155
Zaratushtra 130
zeeën 107
zeeman 120
zeemeermin met een doodshoofd 46
zeerovercrew 146

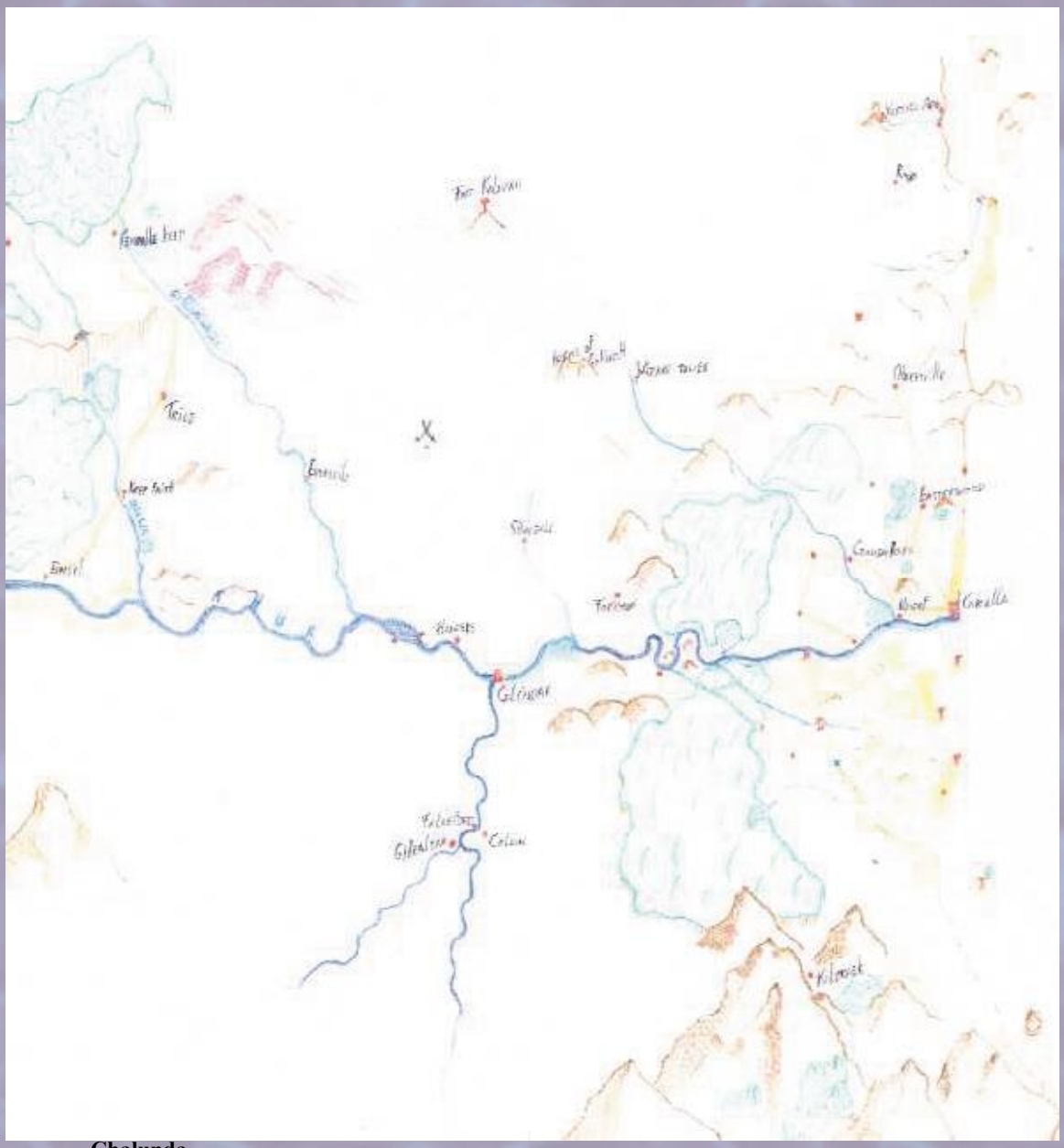
zeer dodelijke slangen 50
zeer invloedrijke groep mensen 160
zeeslang 24, 26
Zeist 112, 134
zelfgekroond 184
Zhivago 41, 52
Zhivago's spells 41
Zhukov 56
zielen 116
zielig hoopje 169
ziener 80
zigeunerheks 126
zigeunerin 112
zijde 149
zijne keizerlijke hoogheid Nactus Nonactus 193
Zijne Koninklijke Hoogheid Who Cartez I koning van Norst 2, 92
Zijne Koninklijke Hoogheid Who Cartez I koning van Norst, Commander of the army of Holy Light, One of the chosen of Fiaria. *See also* Who Cartez
zijpad 85
Zij die Dienen 19
zilveren lijn 111
zilveren zwaard 155
Zinedine 54, 70
zingende mannen van Fiaria 88
Zivorsk 57
zoetwateradmiraals 26
Zoff 55
Zohan 156
zombie–dwarves 79
zombie–dwergen 76
zombiedwergen 80
zombies 76
zon 39
zonnebloem 191
zooi reuzen 167
zoon 130
Zorregieta 99
zuiverste kristal 163
zure regen 161
zuur 137
zwaard Iran 111
zwaard van de elf die Kaimlas had gehakt 188
zwaard van Ossola 158
zwaard van Reveille 159
zwakke plek van Mialidiam 158
Zwammende lantaarn 57
zware met stalen versiering bezette rok 26
zwarte lijst 34
Zwarte Bergen 174
zwarte continent 156, 193
zwarte draak 164
zwarte dwerg zonder rode ogen 19. *reference to* Wringa
zwarte koning 40
zwarte koning en koningin 44, 53
zwarte kruis 50, 80
zwarte lijst 193
zwarte maan 112, 113, 116, 140. *See also* schaduwmaan
zwarte reus 172
zwarte stukken 46
zweettent 183
zwijnen 45
zwijnenstal 153

Timeline


mogelijke dagen
echt gespeeld
verslagen
dnd-tijd (sterke v.)
sterk verhaal
Davad
Boo
Wringa
Experimen
Ba
Sjimmie
Goran
Damian
Joachim
Jaques le
Sjaak
Loki
the Disciple
Gladan
Jeanet
Enzo Fatal
Abu Sahib
Sera
Ap
Ebenezer (
Sheelbah t
Stukko Ho
Who Carte
Matthias v
Reveille
Amos 'the
Arsène di
Letitia
010303
010303
verslag I Robin (held) v
2 februari 759
Where It's Very Cold… The Bar Series 'the "Waitresses" of …'
010310
010324
verslag II Robin
010407
010421
010505
verslag III Robin
mrt 759
One Tough Rabbit, One Tower Gone.
010519
010602
010616
010630
jun 759 (25 november 762)
Blood Coral, Bloody Coral
010714
jun 759
The Eggs of the Elf
010728
jun 759
The Girl for the Sea–Monster - The Mask and the Sea Snake
010811
jun/jul 759
The Sect of the Egg–Shell
010825
verslag VIII Robin
010908
verslag IX Robin
feb 760
The God-dam and 200 kg Onstuitbare Stealth
010922
011006
011020
verslag X Robin
mrt 760
Shores, King of the Sea
011103
011117
verslag XI Robin
011201
verslag XII Robin
011215
011229
020112
020126
020209
mei 760
The Ship in the Flask and the Unicorn
020223
020310
The Maid and the Pizza-box
020324
verslag XIII Robin
020406
okt 761
The Father of Dogs - The Monster–Bat in the Dark - When We Became King
020420
jan 762
The Yrrtak and the Army of Despair
020504
020504
20504 tweede sheet Ic
11 september 762 (Kurt: najaar 762)
030518
020601
020615
020629
020713
020727
020810
020810
ca 1 oktober 763
020824
020907
020921
021005
021005
20 oktober 762
About the Shreeking Eels and the Golem
021019
25 november 762
What Was Left of Our House (A Short Story)
021102
021102
ca 25 november 762
021110
021110
1 januari 763
Riddles with Tigers and Kaketoos
021123
021214
021214
021221
030104
030104
20 maart 763
Awakenings or The Return of the King - The Flying Elf
030118
030118
25 maart 763
The Feather, the Blood Coral and the Sea Demon - The Spider with Nine Legs
030201
20 mei 763
The wish of 4B - The End of the Casagrandes
030215
030215
030215 Janet
030301
030301
030315
030315
030329
030412
030426
030426
28 juni 763
The Treasures of the Urtarch
030503
030517
030531
030614
030628
030628
1e deel Falordil
1 juli 763
The Angel and the Spider with Seven Legs
030703
030703
15 juli 763
The Egg of the Naga
030719
030802
030816
030816
1 september 763
About the Lich and Infamous
030830
030913
3 september 763
The Sewers of Magri
030928
030928
5 september 763
The Blue Infiltrant in the Sect of Azburan
031011
031011
031025
031025
30 november 763
When We Became King Again
031109
031109
031122
031122
15 januari 764
Do You Know About Moerab, his Ship and his Parrot?
031206
031206
031221
031221
20 april 764
Freeing the Giant Prince
030103
030103
Daz
040117
040117
Daz
25 mei 764
Chess: Pulling Your Leg
040131
040131
Daz
040215
040215
Daz
15 juli 764
What to Wear and Friendly Fire
040228
040228
Daz
18 augustus 764
The Head of Shores and the Death–Sentence of Moerab
040313
040313
Daz
040327
040327
Daz
23 februari 765
Finding Back Some Marbles for Falordyl
040411
040411
040411 Abu verslag en
Daz
040425
040425
040424 Mieke (Sera) \
25 september 765
The Bane of the Key–Bearers
040508
040522
Daz
040605
040605
040605 Gladan Ik ben
15 oktober 765
The Dragon, The Sphinx and the Cross
040619
040619
Daz
040703
040703
Daz & Daznotes
5 december 765
Sister Sera and the Curtains
040710
040717
040717
040717 Sera
040801
040815
040815
040829
040911
040925
040925
10 juni 766
(The) Finishing of(f) my (first) Adversary - Is it an Orc? A Human? A Boar? An Elf? No, it's a Dryad! - Sjors and Berend
041009
041009
041023
041023
notes
041106
041106
notes
041120
041120
041204
041218
041218-1 en 2
050101
050115
050115
notes
7 augustus 768
A Battle of Dragons
050129
050212
050212
notes
050226
050226
notes
050312
050312
notes
12 april 769
Looting the Lich Lankhaster
050326
050326
notes
28 april 769
Bavria, City of Faggs
050409
050423
050423
notes
29 mei 769
The Medji and the Kraken
050508
050522
notes
22 juli 769
Something Hairy in the Pit
050604
050604
notes
20 september 769
The Road to Dragon's Peak
050618
050618
notes
1 oktober 769
Beheading the Hydra
050701
050701
notes
12 oktober 769
Something Stony Upstairs
050716
050730
050730
notes
20 oktober 769
The Lord of Death
050813
050813
notes
15 mei 770
Crossing a Dragon
050827
050910
050924
050924
notes
051008
051008
notes
10 juli 770
Thrynn Incarnated
051022
051022
notes
29 juli 770
Closing the Path To Wisdom
start
dood
retired
eenmalig
4e keer dood

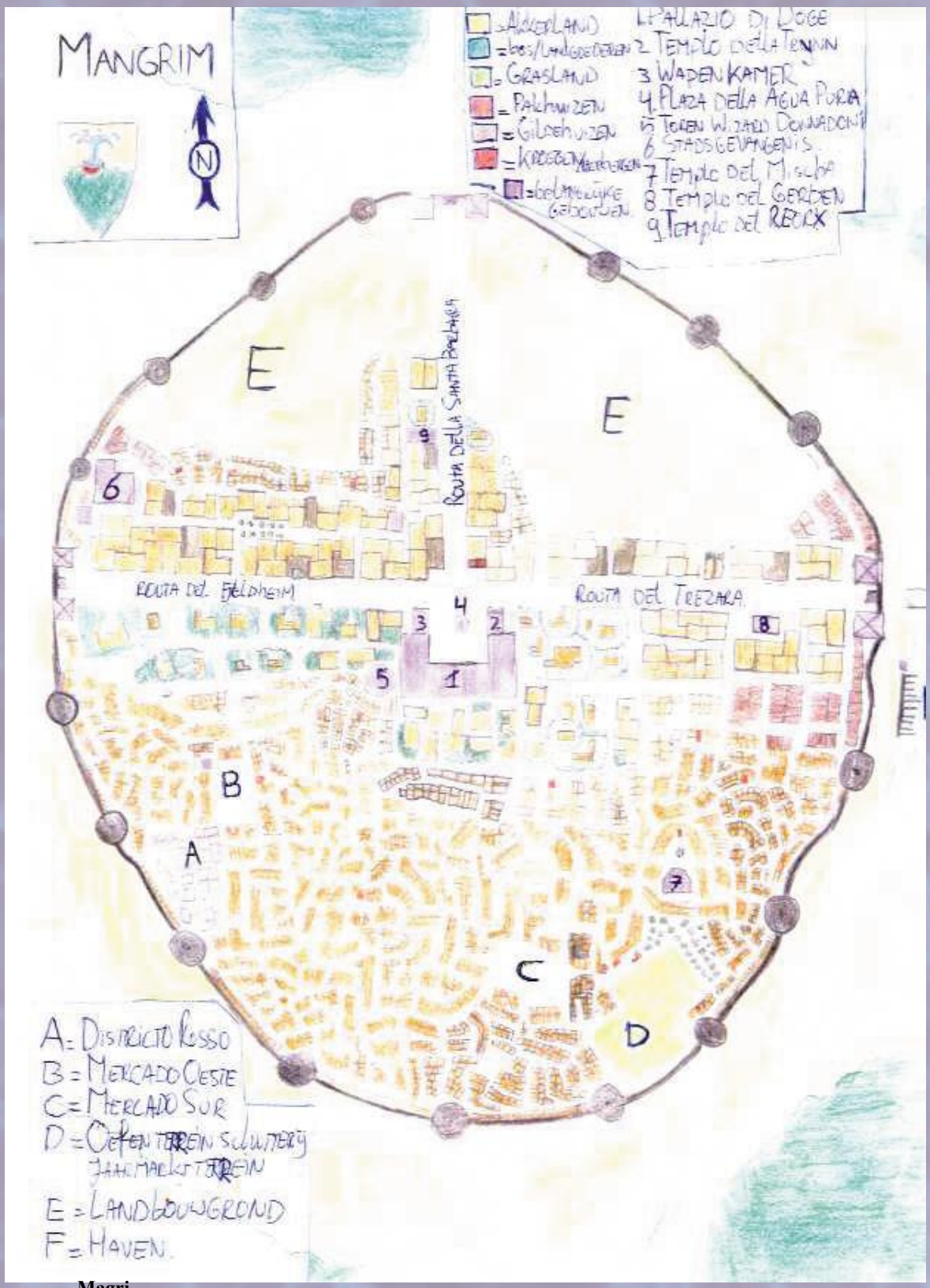
					Folmer	rogier	Ronn	Robin	Harald	Loedie	Casper	rogier	Folmer	Casper	Ronn	Tomash	Folmer	Casper	Folmer	Arwin	Folmer	Mieke	Folmer	Ronn	Robin	Robin	Ronn	Casper	Folmer	Robin	Robin	Mieke
mogelijke dagen	echt gespeeld	verslagen	dnd-tijd (sterke v.)	sterk verhaal	Davad	Boo	Wringa	Experimen	Ba	Sjimmie	Hi Goran	Danian	Joachim	di Jaques	le I	Sjaak	Loki	the Disciple	Gladan	Jeanet	Enzo	Fatal	Abu	Sahib	Sera	Ap	Ebenezer	Sheelbah	Stukko	Ho Who	Carte	Matthias	Reveille	Amos 'the	Arsène di	Letitia
051105																																			
051119	051119	notes																																	
051203																																			
051217	051217	notes	5 september 770	About Demons, Dragons, and a Nose–ring																															
060107	060107	notes																								retired									
060121	060121	notes																										retired							
060204																															start		start		
060218																																			
060304	060204	notes																																	
060318	060318	notes	8 januari 771	The Castle of 1000 Traps																															
060401	060401	notes	14 februari 771	About Slave–Traiders																												opgenomen			
060415	060415	notes	8 april 771	The First Rule of the Project is...																															
060429	060429	notes	16 april 771	Amos and Jeremia																															
060513	060513	notes																																	
060527	060527	notes	27 april 771	Roofs in Torido																															
060610																																			
060624																																			
060708																																			
060722	060722	notes																															retired		
060805	060805	notes	11 mei 771	The Hair of Elena																														start	
060819	060819	notes																																	
060902	060902	notes																																	
060916	060916	notes																																	
060930	060931	notes																																	
061014																																			
061028																																			
061111	061111	notes	22 november 771	Untold Evil and Miradith																															
061125	061125	notes	26 november 771	Garumphh and the Elements																															
061209	061209	notes																																	
061223																																			
070106																																			
070120																																			
070203	070203	notes																																	
070217	070217	notes	16 februari 772	The Abyss on the Moon, the Demons and the Gate																															
070303	070303	notes																																	
070317	070317	notes																																	
070331	070331	notes	23 maart 772	Two Perfect Beings and a Cup																															
070414	070414	notes																																	
070428	070428	notes																																	
070512																																			
070526	070526	notes	4 mei 772	What I Caught on Manlith bait																															
070609	070609	notes																																	
070623	070623	notes																																	
070707	070707	notes	20 mei 772	One Thoug Troll																															
070721	070721	notes																																	
070804																																			
070818																																			
070901	070901	notes																																	start
070915																																			
070929	070929	notes	27 juni 772	The Elf Has Returned!																															
071013																																			
071027	071027	notes	2 augustus 772	The Battles of Massilia																															
071110																																			
071124	071124	notes																																	
071208	071208	notes																																	
071222	071222	notes	30 augustus 772	Negotiating with Lord Blood																															
080105	080105	notes	3 september 772	Stopping Untold Evil																															
080119																																			
080202																																			
080216	080216	notes																																	
080301	080301	notes																																	
080315	080315	notes	7 april 773	Why We Are on the List of Lord Blood																															
080329	080329	notes																																	retired
080412																																			
080426																																			
080510	080510	notes	30 juni 772	Blowing Up Mistidiam																															
080524	080524	notes																																	
080607	080607	notes																																	
080621																																			
080705	080705	notes	20 augustus 773	Waking up the Dreamer																															
080719	080719	notes	25 augustus 773	My Servant Bang Li–Moeng																															
080802	080802	notes	7 september 773	The Stone Assasins																															
080816																																			
080830	080830	notes	8 oktober 773	Trapped on Cursed Land																															
080913																																			
080927																																			
081011	081011	notes																																	
081025	081025	notes																																	
081108																																			
081122	081122 en -F	Folmer en notes	19 oktober 773	About the Emperor of the World and his Airship																															
081206	081206																																		
081220																																			
090103																																			
090118	090118	notes																																	
090131	090131	notes	20 november 773	The Aboleths in Titan–Capital																															
090214																																			
090228	090228	090228 Arsène deel	See you in Court en notes																																
090314	090314	notes	7 februari 774	The Dragon Where the River Runs Through the Mountain																															
090328																																			
090411	090411	notes	1 maart 774	The Castle of the Manticore																															
090425	090425	notes																																	
090509	090509	notes	12 maart 774	The Epic Giant and the Tree																															
090523																																			
090606	090606	notes																																	
090620																																			
090703	090703	notes	5 april 774	The Four Wizard and the Sphinx																															
090718	090718	notes	12 april 774	Patching the World																															
090801	090801	notes	18 april 774	The see-thru-dragon at Nissan																															
090815																																			
090829																																			
090912	090912	notes	23 april 774	Goden dezer Wereld Verenigd U																															
090926	090926	notes	23 april 774	De-CONSTRUCT-ing																															
091010																																			
091024	091024	notes	25 april 774	The Spiders of the Pitt of Lektar																															
091107																																			
091121	091121	notes	28 april 774	Demonbugs at the Library																															
091205																																			
091219	091219	notes	6 mei 774	De drakenruiter met de Dameszakdoek																															
100102	100102	notes	6 mei 774	'Captain to Ship...'																															
100116	100116	notes	8 mei 774	Installing the New Emperor					not dead	not dead																			not dead		ascended			not dead	

Maps
getekende kaarten van wat we nog hebben



Chalunda

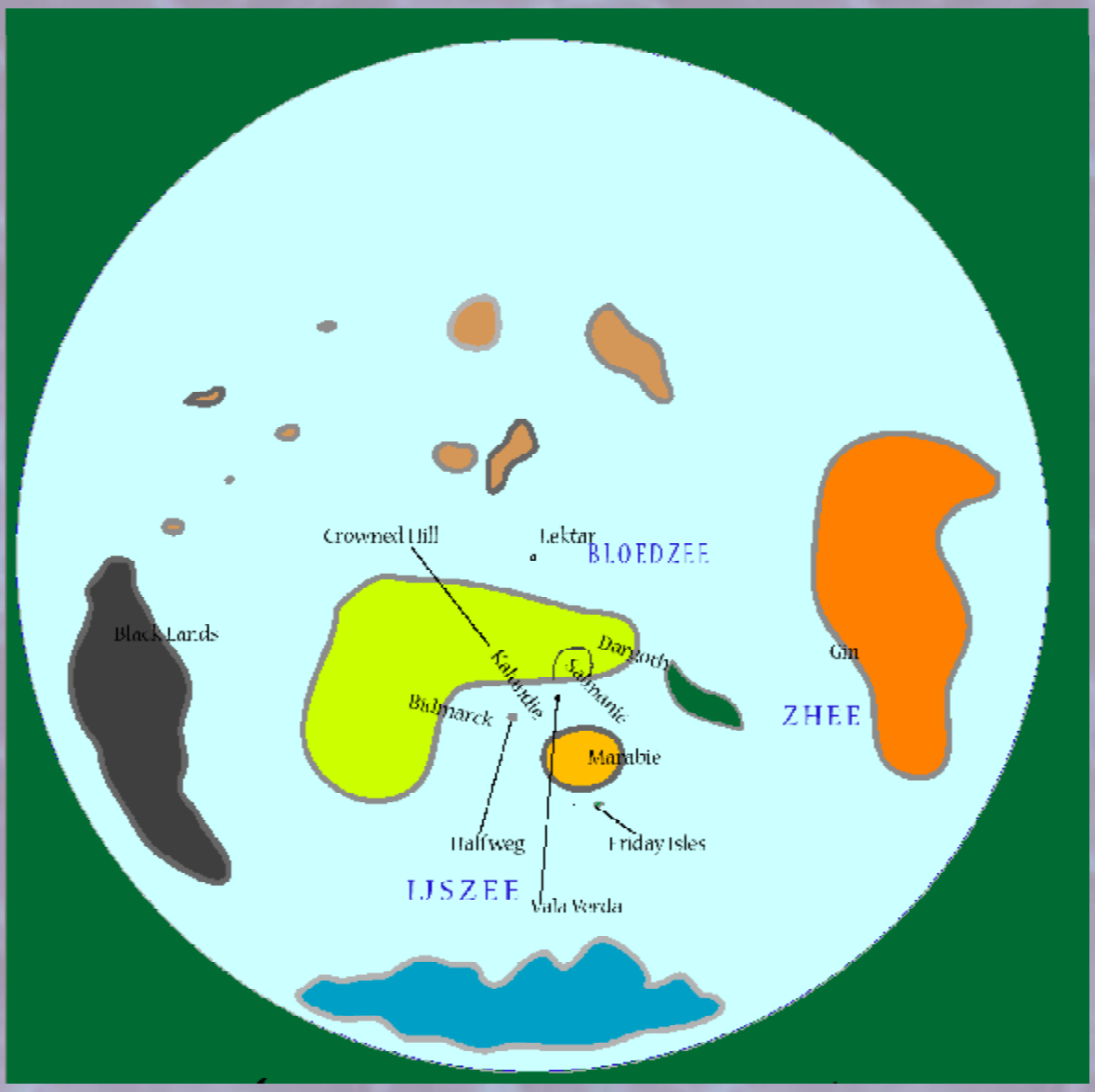
Lake of Mists


MANGRIM
N
1. PALAZZO DI DOGE
2. TEMPLO DELLA TENNIN
3. WAPENKAMER
4. PLAZA DELLA AGUA PURA
5. TOREN WIZARD DONJON
6. STADSGEVANGENIS
7. TEMPLO DEL MISCHE
8. TEMPLO DEL GERECHTIGHEID
9. TEMPLO DEL REUK
RUTA DELLA SANTA BALSAMA
RUTA DEL FJELDHEIM
RUTA DEL TREZARA
A
B
C
D
E
E
A = DISTRICTO ROSSO
B = MERCADO OESTE
C = MERCADO SUR
D = OEFEN TERREIN SCHUTTERIJ
JAARMARKT TERREIN
E = LANDGOUWGROND
F = HAVEN

Magri

Sultar/Bidmark

Tsai



Mrak gezien door Sjimmie vanaf de maan
(mind you, niet door de DM!)

Appendix Regels Kurt

Zoals hier gespeeld. Zie ook: 2.K version MMY I (Dazdya) ISBN 4140518430947

2008 12 14

to do

- add xp, saves and spell/prayer progression table

- skill descriptions
- define infravision, make blind-fighting useful
- solve backstab and open locks/find traps problems.
- local history- the usual
- climb, tumbling, and rope use, think of rope use
- make school theory useful; define new schools based on spheres

- prayer descriptions and balance
- wizard spells, spellbook and casting in armour
- review warlock skills, and rewrite a lot of them
- define interference of different magics.

- revise age modifiers
- check on elven bonus to surprise, lessen elven bonus on will?
- maybe give out some reflex bonuses too for halflings or gnomes
- dwarven/ gnomish magic item failure, if no solution then just delete it
- esyll races: everything

- start preparing my huge example of combat and opposed skills

Introduction

I will assume you know what roleplaying is. If you don't, then the contents of this book will mean nothing to you. We don't live in the same universe, you and I. Sad, but unavoidable.

This is the guidebook for AD&D version 2K. K is for Kurt. It borrows elements from Dungeons & Dragons 2nd and 3rd edition, Star Wars D20, Spycraft and several other sources. Most of these systems are copyrighted, so it is quite possible that this book is illegal. However, in my defense, I make no money on this. It is just an attempt to bind all the different rules of my campaigns into one again.

My players, in all my campaigns, have contributed to this book. Sometimes they did this by discussing rules changes, by trying impossible feats, or sometimes simply by forcing me to research whaling, or wagons, or leatherworking. Without them, this is nothing.

Kurt Dazdya Wagner

Contents

part I
introduction
contents
chapter 1 game mechanics
chapter 2 races
chapter 3 classes
chapter 4 skills

part II
chapter 5 prayers

part III
chapter 6 spells (comm. red: nog niet)

part IV
chapter 7 warlock powers

appendix example of combat- more options in combat (comm. red: nog niet)
example of opposed skill checks (comm. red: nog niet)
appendix crafting and enchanting skills- creating superior items, spell research (comm. red: nog niet)

appendix martial arts and unarmed combat

appendix nautical combat (comm. red: nog niet)
appendix using scrolls (comm. red: nog niet)
appendix optional skills
appendix optional madness rules

appendix of Mrak- gods and languages (comm. red: nog niet)
appendix of Naruka (comm. red: niet van toepassing hier)
appendix of Crystal Dragon Presents Day (comm. red: nog niet)

appendix tables

Chapter 1: Game mechanics

Rule 0: all rules are at the DM's discretion. And no, that is not fair.

Characters are made up of abilities, race, classes, and skills. Races are covered in chapter 2, classes in chapter 3, skills in chapter 4. All magical and combat attributes are derived from these four things, this chapter tells us how they work.

Abilities and ability-checks

score	[score]
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4

Characters have seven abilities: strength (str), dexterity (dex), constitution (con), intelligence (int), wisdom (wis), charisma (cha) and perception (per). To create a character, roll 4d6 seven times discarding one of the four dice. The resulting numbers can be allocated to the abilities. Female characters have a -1 to strength.

Every ability has a modifier that is used at several points. The table lists the modifier for every score. Modifiers are written in brackets, so "[str]" refers to the strength-modifier.

A character who suffers ability damage regains these points at a rate of 1 a day.

An ability-check is rolled with 1d20. If the roll is equal to or lower than the ability, the check succeeds.

Skills and skill-checks

Characters have 5+[int]+level skill slots, in addition to their native tongue. Skills are divided in groups, and a skill costs an extra slot if the character doesn't have access to the skill group.

Skill-checks work very much like ability-checks. Every skill lists an ability and a modifier, for instance "wis-1". To make the check, a character with wisdom 14 needs to roll 13 (14-1) or lower.

Some skills use an ability-modifier in stead of a fixed one, for instance "cha+[str]". A character with a charisma of 16 and a strength of 9 ([str] -1) would have to roll 15 (16-1) or less.

To use a skill that you don't have, halve the ability before applying the modifier. Partially having learned a skill counts as not having it.

Skills that are harder to perform when in armour face a penalty, depending on the type of armour worn. These modifiers are defined in the chapter about skills.

Opposed skill-checks

An opposed check is a skill-check with a penalty depending on the opposing skill. The player rolls the check, but doesn't know the penalty.

This penalty consists of the target's relevant ability-modifier plus either the target's level or the number of SP (thief ability) spent on the opposing skill. If the target doesn't have the opposing skill, the penalty is 4 lower (easier), if he has skill focus with the opposing skill, it is 2 higher (harder).

Power checks

A power check is an alternate form of skill-check, used for instance in removing curses. The character rolls 1d20, and adds the relevant class level and ability modifier. He must reach a target set by the DM, or the result is the DC for the target's saving throw.

Combat- attack and defense

To attack, a character rolls 1d20 and adds his to hit-modifier, and half his [str]. If this roll is at least equal to the target's armour class (AC), he scores a hit.

The base AC is 10+[dex].

On a hit, roll damage according to the weapon used, plus [str], and any skill and magic bonuses. The total bonus may not exceed the maximum damage for the type of weapon.

The appendices hold an example of combat, with some more detailed options.

Combat rounds

Combat is divided in rounds. This is the time it takes to do one basic action, like attacking

someone, using a skill, or casting a spell. Out of combat, a round takes about one minute, 10 rounds make a turn. In combat, rounds are cinematographically correct.

At the beginning of every round, the DM asks for the intentions of the characters. Then, initiative determines the order of actions. Initiative is 1d10 plus the speed of the action. If attacking with a weapon, the speed is the weapon speed, if casting a spell or prayer, it's the casting time. If the speed is 1 round or more, the action takes place at the end of the last round of the action.

Hit points

A character rolls hit points (hp, or health) depending on his class, adding his [con] every time. At level 1, he gets max hp. Starting at level 10, he gains only 1 hp per level, and stops adding [con].

If (when) a character takes damage, he loses hit points. If he falls below 0 hit points, he falls unconscious. If he reaches exactly 0, he falls down and can no longer take any action except talking, without immediately taking 1 hp of damage.

Hit points are regained at a rate of 2 hp a day.

Unconscious characters still roll initiative, with a speed of +1. On their action, they attempt to stabilize themselves. They roll a d20, and on a 1, they no longer lose any more health. On any other result, they lose 1 more hp and can try again next round. A conscious character can try to stabilize his wounded friend on a successful healing check (see skills), or by using magic.

A character who reaches -10 hp dies.

A character intent on saving their opponent can do subdual damage instead. To do this, he takes a -2 penalty to hit. Subdual damage works just like normal damage, but it regenerates when the combat is over, at a rate of 1 hp per round. A character who takes more subdual damage than he has hp left simply falls unconscious. However, accidents do happen. If a character takes enough subdual damage to reach -10 hp, he must make a saving throw v. fortitude. If the result of that save is lower than the amount of hp he is below 0, he dies.

Saving throws

There are three saving throws: fortitude, reflex and will. The character rolls 1d20, and adds a level bonus (depending on class) and an ability-modifier. For fortitude add [con], for reflex add [dex], and for will add [wis]. A character with levels in more than one class adds all the class modifiers.

* Surprise

Surprise is determined by an opposed skill-check. The applicable skill is alertness.

XP and levels

Over time, characters earn xp, experience points. When they have gained enough xp, they gain a new level. When they gain a level, they decide in what class to take that level. Characters are free to choose any class, as long as they follow rule 0.

Rule 1: always round up or down to the disadvantage of the player.

Chapter 2: Races

Races of Mrak

Human

Humans suck, big time. They have no ability adjustments, and no race abilities.

* Dwarf

Dwarves are stocky, grumpy craftsmen. They have +1 con and -1 cha. They gain infravision, a +2 on saves vs. fortitude and an extra skill-slot to spend on a 'craft'-skill, with a +2 bonus. They have a +1 to hit goblinoids, and +4 AC when fighting ogres, trolls and giants.

The mythical magic item failure.

Elf

Elves are immortal treehugging hippies. They have +1 dex, -1 con and +1 per.. They gain infravision, a +4 on saves vs. will, and a +1 to hit with long and short sword, and long and short bow. Their enemies have a -4 on their surprise rolls.

* Gnome

Gnomes are inquisitive little whizkids. They have +1 int and -1 wis. They gain infravision, and a +2 on saves vs. fortitude. They have a +1 to hit kobolds and goblins, and a +4 AC vs. ogres, trolls and giants. They are small-sized creatures.

The mythical magic item failure.

Halfling

Halflings are annoyingly cute pecks. They have -1 str and +1 dex, and a +2 on saves vs. fortitude. They have a +1 to hit with thrown weapons, and their enemies have a -4 on their surprise rolls. They are small-sized creatures.

Half-elf

Half-elves are outcasts, especially in this game. They have no ability adjustments, but gain infravision, and a +2 on saves vs. will.

Half-orc

Half-orcs are morons, but strong morons. They have +1 str, -1 int, -1 cha and +1 per. They gain infravision, and a bite attack that does 1d(3+[str]) damage.

* Infravision

Infravision halves all darknes penalties. ?? Maybe negate a -2 penalty, think on this.

* Age

	starting	middle	old	venerable	
Half-orc	12+1d4	30	45	60	+1d20
Human	15+1d4	45	67	90	+2d20
Half-elf	15+1d6	62	83	125	+3d20
Halfling	20+3d4	50	67	100	+1d100
Dwarf	40+5d6	125	167	250	+2d100
Gnome	60+3d12	100	133	200	+3d100
Elf	100+5d6	elves are immortal			

middle age: -1 str/con/per, +1 int/wis
old age: -2 str/dex, -1 con/per, +1 wis
venerable: -1str/dex/con/per, +1 int/wis

* Races of Esyll

ears, eyes, skin, hair, height, weight, big feet, nose, teeth, only one sex

Trollborn

+1 str. -2 wis, +1 AC/ 3 levels. Has troll ancestors. Hairy ears?

Orphan

+1 dex, -2 str, +1 damage reduction/ 4 levels. Mother died in childbirth. Bald.

Warchild

+1 con, -2 int, +1 skill slot/ 5 levels. Never knew his father. Tall.

Orgy child

+1 int, -2 per, slower aging? Conceived in a religious orgy. Strange eyes. Yellow?

Moontouched

+1 wis, -2 con, infravision.. Born under a full moon. Pale skin?

Wyndborn

+1 cha, -2 dex, spells and prayers cast as if 1 level higher. Born in a storm. White hair (eyebrows if bald).

Tainted

+1 per, -2 cha, spirit vision of some sort. Born in special places (graveyard, temple, henge).

Truman

No ability adjustments, no special abilities.

Mixing races

Feel free to mix races, all except truman.

Aging

Chapter 3: Classes

A character has at least one class, the class that he begins with. Whenever he gains a new level, he chooses which class he gains that level in.

Unless otherwise stated, all classes get 1d6 + [con] hp per level, as well as one skill slot. Their to hit-modifier is equal to half their level, and all their saving throws are low.

** Add XP/level/saves/spells/prayers table

Fighter

Fighters gain 1d10 + [con] hp per level, Their to hit-modifier is equal to their level and their saving throw vs. fortitude is high. They have access to the general and fighter skill groups.

A fighter gets no extra benefits at first level.

Thief (specialist)

Specialists receive skill points (SP), not to be confused with skill slots. They receive 4 SP per level. Their saving throw vs. reflex is high, and they have access to the general and thief skill groups.

Skill points grant a +1 bonus to a skill-check. They must be allocated to specific skills, skills the character has already learned. They cannot be stored, they must be spent or lost. Every level, at most 3 SP can be put in any one skill, so the points must be divided over at least 2 skills. SP have no effect on skills without a skill-check, unless specifically noted.

A character that starts as specialist gets 4 extra SP.

Priest

Priests worship a deity. This deity grants the priest access to several prayer spheres, listed in chapter 5. The priest can also turn undead, and remove curses. Their saving throws vs. fortitude and will are high, and they have access to the general and priest & wizard skill groups.

Every day, the priest spends an hour praying, after which he prepares prayers, at a rate of 1 prayer per nanosecond. The amount of prayers is listed in the class table. To this, he adds extra prayer circles equal to his [wis]. For instance, a [wis] of +3 allows him 3 extra prayers of the 1st circle, or 1 of the 1st and 1 of the 2nd circle, or 1 of the 3rd circle. All of the priest's prayers must be chosen at this time.

Prepared prayers can be cast during the day. Unused prayers are retained until cast, or until the priest replaces them when next he memorizes prayers. They are also lost if the character falls below 0 hp.

The priest has the option of replacing any prepared prayer with the 'cure minor wounds'-prayer, at any time.

Turning undead works against a single undead. The character rolls a power check, using [cha], to determine the DC of the undead's saving throw vs. will.

Removing a curse is also resolved by a power check, using [wis]. The DC for the curse is the same as the original spell save, or decided by the DM. When in doubt, curses can be defined as detrimental spells with a permanent duration. If an attempt to remove curse fails, the DC to remove the curse is raised with 1.

A character that starts as priest gets no benefit, but a character that switches to priest may need to qualify or be accepted by the church before he can take a priest-level.

* Wizard

Wizards can use magic spells, upto the daily limits indicated by the class table. These spells must be prepared first. To prepare, the wizard first spends one hour clearing his mind, after which he chooses spells, at a rate of 1.618 spells per nanosecond. He can do this at any time, but he can't refill slots of spells he already cast that day. The wizard's spell quotum is refreshed after a night's rest.

A wizard can also use 'cantrips', small magical effects detailed below. Every day, he can cast a number of these equal to his wizard level.

Wizards have access to the general and priest & wizard skill groups. Their will save is high.

A character that starts as wizard gets a free

spellbook and knowledge of the detect magic spell and 3 other spells of the player's choice.

Cantrip

range: short (special)
casting time: 1 (VS)
duration: 1 turn
saving throw: NA

Cantrips are minor spells studied by apprentices. They enable the caster to create minor magical effects for the spell duration.

These effects are so minor that they have severe limitations. They are completely unable to cause a loss of hit points, cannot affect the concentration of spellcasters, and can only create small, obviously magical materials. Furthermore, materials created by a cantrip are extremely fragile and cannot be used as tools of any sort. Lastly, a cantrip lacks the power to duplicate any other spell effects.

Whatever manifestation the cantrip takes, it remains in effect only as long as the wizard concentrates. Wizards typically use cantrips to impress common folk, amuse children, and brighten dreary lives. Common tricks include tinklings of ethereal music, brightening faded flowers, glowing balls that float over the caster's hand, puffs of wind to flicker candles, spicing up aromas and flavors, and little whirlwinds to sweep dust under rugs.

** the spellbook issue
** the armour and casting issue

Warlock

Warlocks can use warlock powers, described in chapter 7. These powers use power check, not skill checks. To learn them, warlocks gain a second skill slot every level. This skill slot must be spent on a warlock power, or on a skill focus for such a power. They can also use the normal skill slot for warlock powers.

Warlocks have access to the general and priest & wizard skill groups. Their will save is high.

A character that starts as warlock gets no extra benefits.

all		fighter	
alertness	per	charioteering	dex +2
animal handling	wis -1	craft (weaponsmith)	con+[int]
animal training	wis	endurance	con
artistic ability	wis	intimidation	cha +[str]
boating	wis +1	mounted combat	
climb	str	one-weapon style	
cooking	int	prone fighting (3 slots)	
craft (armourer)	con+[int]	running	con -6
craft (bowyer)	con+[dex]	shield wall	
craft (brewer)	con+[int]	survival	int
craft (carpenter)	con+[str]	tracking	wis
craft (farmer)	con+[wis]	two-handed weapon style	
craft (fisherman)	con+[wis]	two-weapon style	
craft (hunter)	con+[wis]	weapon specialist	
craft (leatherworker)	con+[int]	thief/specialist	
craft (miner)	con+[wis]	ambi-dexterity	
craft (smith)	con+[str]	appraising	int +[per]
craft (stonemason)	con+[str]	backstab	
craft (tailor)	con+[dex]	blind-fighting	
direction sense	wis +1	craft (jeweler)	con+[per]
etiquette	cha	disguise	cha -1
fire building	wis -1	fast-talking	cha
knowledge (heraldry)	int	forgery	dex -1
language	int	gaming	cha
local history	int	info gathering	int +[cha]
navigation	int -2	open locks	per -4
observation	per	quickdraw	dex -5
perform		reading lips	per -2
perform (acrobatics)	cha+[dex]	sleight of hand	dex -6
perform (acting)	cha	stealth	dex -4
perform (dance)	cha+[dex]	tumbling	dex
perform (music)	cha+[int]	priest & wizard	
perform (singing)	cha	craft (engineer)	int -3
riding	wis +3	healing	wis -2
rope use	dex	hypnosis	cha -2
seamanship	wis +1	itemcraft	int -3
skill focus		knowledge (astrology)	int
swimming	str	knowledge (herbalism)	int -2
teaching	wis	knowledge (high magic)	int -3
weapon proficiency		knowledge (history)	
		knowledge (law)	int -3
		knowledge (planar theory)	wis -3
		meditative focus	wis +1
		read/ write	int +1
		religion	wis
		school theory	int -4
		spellcraft	int -2

Alertness

This skill teaches characters to be alert for the unexpected. It helps them to notice thieves, or to react swiftly when standing guard. Alertness is the opposing skill of stealth, sleight of hand and quickdraw.

Surprise is determined by an alertness-check.

Ambidexterity

This skill negates the -2 to hit penalty for attacks made with the off-hand.

* Animal handling

This skill allows the character to herd domestic animals and lead pack animals.

* Animal training

This skill is used to train animals to do tricks. It must be specified to apply to one of three groups of animals: pets (dogs or cats), birds (falcons or pigeons) or mounts (including cattle).

An animal is automatically taught one trick, depending on its type, and one other chosen by the trianer. Pets automatically learn to guard, birds learn to come to the lure, and mounts learn to carry a rider.

It takes approximately XXXXX for the animal to learn its automatic trick, and XXXXX to learn its second trick. Tricks are as follows.

Attack: the animal attacks the same target as its master does.
Battle-mount: the rider doesn't have to roll a riding-check when the mount takes damage.
Carry a rider: the animal allows an appropriately-sized rider on its back.
Come to the lure: the animal comes to its master when food is offered.
Go home: ?? and sort the mail?
Guard: the animal gains the alertness skill and watches for approaching strangers.
Hunt: the animal attacks flushed prey.
Sheep dog: the animal grants its master a +2 to animal handling (+4 if the animal is a dog).
Wagon-trained: the animal can pull a cart, chariot, plow or sled, and can be part of a team.

* Appraising

This skill teaches the character to know the value of objects.

* Artistic ability

This skill

Backstab

This skill allows a character to do 1d6 extra damage when backstabbing. Furthermore, specialists can invest SP to do even more damage. For every 5 SP they invest, another 1d6 extra damage is gained. A backstab can be achieved through the use of the stealth-skill, or the quickdraw-skill.

* Blind-fighting

This skill

* Boating

This skill allows a character to handle boats and canoes.

* Charioteering

This skill allows a character to drive chariots, coaches and wagons.

* Climb

This skill is used for climbing. First, the difficulty of the task is calculated, and then a skill-check is rolled. For the difficulty, the applicable modifiers are added:
- a -1 for every meter beyond the character's height.
- a modifier for the difficulty of the surface.
If the check is failed, but a normal strength-check would have succeeded, the character injures himself.
Need to figure out how to assess difficulties, but basically sound. And also needs a rule for damage taken (also see tumbling).

* Cooking

This skill

* Craft

This skill is used for crafting items, and for gaining an income through non-adventuring means. The character must choose a specific craft.
A character who uses a craft in someone else's employ can usually earn about 3 gp a week, after deduction of costs for food, lodging and, perhaps, taxes. If a character has his own shop, this increases to 5 gp a week. Of course, there are exceptions to this general rule. Farms, in particular, may depend on a single harvest a year. A 'standard' family farm could earn up to 300 gp with a yearly harvest, losing a third of that to taxes and another sixth to seedsand other costs for the next year. Fishing vessels, hunting seasons, and other seasonal patterns may affect the

* Craft (armourer)

This skill
+1 AC in metal armour. Define.

* Craft (bowyer)

This skill

* Craft (brewer)

This skill
-Brewing (int): Needed to make potions.

* Craft (carpenter)

This skill

* Craft (engineer)

This skill

* Craft (farmer)

This skill

* Craft (fisherman)

This skill

* Craft (hunter)

This skill
Includes animal lore and set snares.

* Craft (jeweler)

This skill

* Craft (leatherworker)

This skill
+1 AC in leather armour.

* Craft (miner)

This skill

* Craft (smith)

This skill

* Craft (stonemason)

This skill

* Craft (tailor)

This skill
Can make padded armour.

* Craft (weaponsmith)

This skill

* Direction sense

This skill

* Disguise

This skill
Disguise is opposed by observation.

* Endurance

This skill

* Etiquette

This skill

* Fast-talking

This skill

* Fire building

This skill

* Forgery

This skill
Forgery is opposed by appraising (for artwork) or observation (for documents).
Modifier for illiteracy?

* Gaming

This skill
Gaming is opposed by gaming.

* Healing

This skill

* Hypnosis

With this skill, a character can hypnotize another character. However, hypnosis is not possible unless the subject is willing and knows he is being hypnotized. Characters with this skill can hypnotize humans and demihumans with a successful skill-check.
The act of hypnotizing someone takes about 5 minutes. The subject is then very relaxed and willing to do almost anything that isn't very dangerous or against his alignment. Note, however, that a hypnotized subject can be easily fooled; the subject may be convinced that he's doing one thing, while he's actually doing another. Hypnotism can have the following (or similar) effects:
-A character can be induced to remember things he has forgotten by reliving a frightening or distant event.
-A character can be made calm and unafraid in the face of a specific situation that he has been prepared for.
-A character can be cured of a bad habit or addiction (but not of curses or magical afflictions).
-A character can be prepared to impersonate someone by thoroughly adopting that individual's

personality.
Hypnotism cannot be used to increase a character's attributes, give him powers or abilities he does not naturally possess, let him do things that are beyond his capabilities, or give him information that he couldn't possibly know.

* Info gathering

This skill

* Intimidation

This skill
includes taunt attack?

* Itemcraft

This skill
Basic formula for a better sword: skill check - 4 (level of applicable spell, enchanted weapon). The sword gains a +1 for every 4 points with which the check is made.
For learning this skill, spellcraft is a prerequisite.

* Knowledge ()

This skill

* Knowledge (astrology)

This skill

* Knowledge (heraldry)

This skill

* Knowledge (herbalism)

This skill allows a character to create nonmagical appliances (potions, salves, joints, etc) from herbs. These raise one ability with +2 and last one hour. After that hour, the user must roll a saving throw vs. fortitude at DC 10, or lose one point of all 7 abilities.

* Knowledge (high magic)

This skill grants a character knowledge of the most powerful magics in the world, what they do, what their side-effects are and where they come from. Since this knowledge is related to some very powerful creatures, the character knows some about them as well. However, it must be said that tales about these creatures are often very distorted. Caution is advised.

* Knowledge (history)

This skill

* Knowledge (law)

This skill

* Knowledge (planar theory)

This skill represents knowledge of how physical and magical laws interact, and how varying such laws will affect magic. On a successful check, the character can predict how magic will work on another world or plane. Spellcraft is a prerequisite for learning this skill.

* Language

This skill

* Local history

This skill

* Meditative focus

This skill
Through this skill, a character can focus his mental energy on one particular ability. As a result, that ability temporarily increases, while all the others decline.
The skill requires the character to meditate, uninterrupted, for 12 hours. The last four hours of this meditation are spent in a deep, sleeplike trance. When the 12 hours are complete, the character makes a skill-check. If it succeeds, he has successfully focused his mind. One ability increases by 2 points for the next 24 hours- or until the character's hp have been reduced to 0, whichever comes first. All other abilities are reduced by 1 for 24 hours.

Mounted combat

With this skill, a character increases the AC of his mount. The mount's AC is then equal to the character's riding skill-check. If this grants no benefit, the AC is increased by 1 instead. Horse-riding is a prerequisite for this skill.

* Navigation

This skill

* Observation

This skill

* One-weapon style

This skill
The character gains a +1 bonus to AC when fighting with one 1-handed weapon. The bonus is increased to +2 if a second slot is spent on this skill, but the bonus applies only to melee attacks.

* Open locks/ find traps

This skill allows a character to open locks.
Needs a new name, for it will include find/remove traps as well.

* Perform

This skill allows a character to make a living performing.

* Perform (acrobatics)

This skill

* Perform (acting)

This skill

* Perform (dance)

This skill

* Perform (music)

This skill

* Perform (singing)

This skill

* Prone fighting

This skill
The character has no penalties for fighting in strange positions, like sitting, kneeling or lying. He still gets penalties for darkness, but not for lower ground.

Quickdraw

This skill allows the character to draw and sheath weapons very fast. These actions do not delay his initiative as they do for others.
Also, this skill can be used to create an opportunity for a backstab. This requires a skill-check opposed by alertness. Any attempt from behind a victim gains a +2 bonus to the opposed skill-check.

* Read/ write

The character can read and write a modern language he can speak. This skill does not enable the character to learn ancient languages (see languages, Ancient).

* Reading lips

This skill

* Religion

This skill

* Riding

This skill allows a character to ride a mount with superior skill. He must choose a specific type of mount to learn to ride.
The character can also guide the mount without hands, or hang on its side, using the mount as cover, gaining a +4 to AC, without a skill-check. Also, if he takes damage, he doesn't need a skill-check to stay in the saddle.
A successful skill-check allows a character to jump into the saddle of a moving mount, jump a sudden obstacle, or coax maximum speed from his mount.

* Rope use

This skill
Tying up people and escaping.

* Running

This skill

* School theory

This skill grants the character specialised knowledge of one particular magic school. They know all the common spells, and can have knowledge of components, well-known casters and such.
The schools are: abjuration, alteration, conjuration, divination, enchantment, evocation, illusion and necromancy. To take this skill, the character must already have spellcraft.
School theory grants wizards several advantages:
- Spells from the chosen school are harder to resist. The DC's for any saving throws are raised by 1.
- When learning a spell from the chosen school, the wizard has a +1 bonus to the spellcraft-check.
- Non-wizards can read scrolls and spellbooks from the chosen school. Scrolls can be used as a first-level caster.

* Seamanship

This skill

Shield wall

This skill grants a +1 AC to people on either side of this character. The character must wield a shield, larger than a buckler.

Skill focus

This skill grants a +2 to the check of any one skill. Obviously, the character must have learned the skill itself first.

* Sleight of hand

This skill involves pickpocketing. It can be used to supplement a thief's income, or attempt specific actions.

On a successful check, the character can gain extra income by shortchanging people, etc.. It is assumed that the thief is not taking any risks. This use of the skill takes at least 3 or 4 hours, with failure meaning that he has drawn the attention of the guard, and can 'earn' no more that day. On a natural 20, roll another check; if that second check fails, he is caught in the act.
The amount of money gained depends on his surroundings.
- 2d4 sp on a normal day in a village.
- 2d8 sp on a normal day in a town or city.
- 2d3 gp on a market day.
- 2d6 gp on a festival day in a city.

If the character tries to pick the pocket of a specific character, the skill-check is opposed by alertness.
What if it fails, and when does the target notice?

* Spellcraft

This skill allows wizards to learn their spells. With a successful skill-check, a spell can be learned. However, it is useful for other characters as well.
Although this skill does not grant the character any spellcasting powers, it does give him familiarity with the different forms and rites of spellcasting. If he observes and overhears someone who is casting a spell, or if he examines the material components used, he can attempt to identify the spell being cast. A skill-check must be rolled to make a correct identification. Note that since the spellcaster must be observed until the very instant of casting, the spellcraft skill does not grant an advantage against combat spells. It is quite useful, however, for identifying spells that would otherwise have no visible effect.

* Stealth

This skill allows a character to sneak past guards, or upto a target. It is therefore always used against a target. This skill can set up a target for a backstab. Stealth is opposed by alertness.

If the character tries to use this skill, the DM decides the difficulty of the task. This difficulty is the level of the target, plus the target's perception-modifier. If the target spent more SP's on observation than he has levels, his SP's are added in stead of his level. If there are more targets, every additional target imparts a -2 penalty to the skill-check. If the check fails, the character is noticed.
Surroundings are also a factor. Sneaking through darkness is easier, and getting through a castle gate is hard. Heavy underbrush is both easy and hard (easy to remain unseen, but hard to avoid loose branches that make noise), so that could balance out.
For example, Shandrah wants to sneak past a guard who is guarding the city gate. The guard there is a 2nd level fighter, with a perception of 12 ([per] +1). He has no SP's on the alertness skill, because he foolishly has no thief levels. The DM assigns a further -4 penalty because the city gate is designed with security in mind. Shandrah will have to succeed at a stealth-check with a -7 (2+1+4) to the check. The DM doesn't tell her the difficulty, except the -4 she got from the gate, which Shandrah can see with her own eyes.

* Survival

This skill

* Swimming

This skill

* Teaching

This skill signifies that the character is a better than average teacher. Teaching time, if applicable, is halved, It does not mean his students like him.

* Tracking

This skill
Prerequisite: craft (hunter).

* Tumbling

This skill
AC bonus, falling damage, jumping, tightrope walking

* Two-handed-weapon style

This skill
When fighting with a 2-handed weapon, weapon speed is halved.

* Two-weapon style

This skill
All attack penalties for fighting with two weapons are cancelled. Instead of -2 and -4 to hit, the character suffers no penalty for attacks with his primary weapon, and only a -2 penalty with his off-hand.

Weapon proficiency

This skill trains a character with a weapon. He does not suffer the non-proficiency penalty when using it. Weapons are divided into groups. If a character has learned 2 weapons of the same group, he is automatically proficient with the whole group. This does not apply to the 'rest'-group.

* Weapon specialisation

This skill enables a character to choose a single weapon and specialise in its use. Any weapon may be chosen. The character gains a +1 bonus to hit and a +2 bonus to damage. If the character is a fighter, he also gains an extra attack every second round.
To specialize in a weapon, a character must already be proficient with it. A character cannot specialize in more than one weapon.
-switching specialisations

** add the weapon stats

all	bless call upon faith cure minor wounds detect evil detect poison endure elements light protection from evil purify food & drink	augury chant cure light wounds draw upon holy might invoke holy symbol restoration sanctify	blessed abundance detect spirits emotion control glyph of warding speak with dead ursuppe	focus imbue with spell ability protection from evil 10' spell immunity	atonement commune consequence mind fog quest		2008 12 25	General materials: holy symbol, incense, gold, silver, lead, iron, gems, Materials:
arcane	detect magic know age	charm person heat metal messenger	choose future dispel magic locate object	free action probability control reflecting pool	plane shift true seeing	forbiddance stone tell	chariot of sustarre succor	...
chaos	battlefate random action	dissension's feast fire trap hesitation	miscast magic random causality summon insects	chaotic combat chaotic sleep sticks to snakes	chaotic commands spike stones	entropy shield skip day	confusion earthquake	dice and coins
dark	cause fear darkness	silence withdraw wyvern watch	animate dead curse of blindness feign death	heart blight inverted ethics modify memory	impeding permission slay living	seclusion word of recall	exaction gate	body parts
harvest	animal friendship entangle	goodberry speak with animals vermin barrier	plant growth slow rot spike growth	hold plant hunger speak with plants	- pass plant	liveoak wall of thorns	reincarnate unwilling wood	plants and seeds
healing	cure light wounds sanctuary	ethereal barrier mind read slow poison	cure disease negative plane shield protection from fire	body clock cure serious wounds neutralize poison	healing circle impose	heal reverse time	regenerate true restoration	...
hunt	invisibility to animals locate animals or plants	barkskin beastspite warp wood	hold animal snare tree	knurl plant door tree steed	clear path commune with nature	monster mount turn wood	control weather metal to wood	poisons, leathers, horns
law	blessed watchfulness command	hold person iron vigil zone of truth	curse of peace rigid thinking strength of one	compulsive order detect lie fire purge	dispel evil rock to mud	land of stability legal thoughts	holy word timelessness	earths and sands
light	faerie fire sacred guardian	invisibility to undead resist elements sunscorch	continual light invisibility purge unearthly choir	abjure grounding omniscient eye	flame strike raise dead	heroes' feast restore youth	resurrection sunray	oils, candles
storm	create water know direction	dust devil obscurement watery fist	call lightning water breathing water walk	control temperature earthmaw weather stasis	cloud of purification control winds ice storm	part water weather summoning	uncontrolled weather wind walk	flowers, feathers
thought	personal reading thought capture	moment nap unfailing premonition	cause disease squeaking floors telepathy	rapport solipsism thought broadcast	memory wrack mindshatter	disbelief group mind	astral spell mind tracker	...
tribe	find traps pass without trace	aura of comfort lighten load weighty chest	accelerate healing create campsite know customs	circle of privacy tongues uplift	champion's strength easy march	find the path speak with monsters	changestaff hovering road	...
war	magical stone shillelagh	aid flame blade spiritual weapon	fortify magical vestment prayer	cloak of fear defensive harmony produce fire	insect plague wall of fire	blade barrier fire seeds	creeping doom fire storm	...

Prayers 1st through 4th circle, 2008 11 26

Abjure (light 4)

range: short (1 creature)
casting time: 1 round (VSM)
duration: instantaneous
mechanics: power check vs. fortitude
This prayer sends an extraplanar creature back to its own plane of existence. The caster rolls a power check, using wisdom, to set the DC for the target's saving throw vs. will. If the save is failed, the target is banished.
A banished target must roll a save vs. fortitude, DC 15, or die on arrival on its home plane. The caster has no control over where in the target's plane he arrives.
- - - -
If the creature has a specific (proper) name, it must be known and used.
If the attempt fails, the priest must gain another level before another attempt can be made on that particular creature.
The spell requires the priest's holy symbol, holy water, and some material inimical to the creature.

Accelerate healing (tribe 3)

range: touch (1 creature)
casting time: 1 turn (VS)
duration: 1 day / level
mechanics: willing
This prayer enables the affected creature to experience natural healing at twice the normal rate. In other words, a person affected by accelerate healing regains 4 hit points per night of normal rest or 6 hit points per day spent resting in bed. The prayer has no effect on potions of healing or other magical forms of healing.

Aid (dark 2)

range: touch (1 creature)
casting time: 5 (VSM)
duration: 1 round + 1 round / level
mechanics: willing
This prayer grants the target a +1 bonus to hit, a +1 bonus to saving throws, and 1d8 temporary bonus hit points. It enables the target to actually have more hit points than his full normal total. The bonus hit points are lost first when he takes damage, and they cannot be regained.
The material components of this spell are a tiny strip of white cloth with a sticky substance (such as tree sap) on the ends, plus the priest's holy symbol.

Animal friendship (harvest 1)

range: short (1 animal)
casting time: 1 hour (VSM)
duration: permanent
mechanics: will negates
This prayer is an attempt to befriend an animal. At the beginning of the casting, the animal rolls a saving throw. If it fails, it stands quietly while the caster finishes the spell. Thereafter, it follows the caster about.
Only a normal animal can be enspelled, and only one animal can be attracted at a time. If another animal is attracted, the currently befriended animal leaves. Furthermore, the prayer functions only if the caster actually wishes to be the animal's friend. If the caster has ulterior motives, the animal senses them.
- - - -
The caster can teach the befriended animal three specific tricks. Typical tasks are those taught to a dog or similar pet (i.e., they cannot be complex). Training for each such trick must be done over a period of one week, and all must be done within three months of acquiring the creature.
If the creature is left alone for more than a week, it will revert to its natural state.
The material components of this spell are the caster's holy symbol and a piece of food liked by the animal.

Animate dead (dark 3)

range: caster (10 meter radius)
casting time: 1 round (VSM)
duration: permanent
This prayer transforms humanoid remains into zombies that follow the commands of the caster. The undead remain animated until they are destroyed in combat or are turned. The magic cannot be dispelled.
The priest can animate one corpse per level, if there are enough in the area of effect. If the remains are buried in a blessed grave, they cannot be animated unless a defile (reverse of sanctify) prayer has been cast over them.
Created zombies are normal zombies, independent of the previous level of the corpse. They have 1d8+3 hp, AC 12, and they attack once with a +2 to hit for 1d6+1 damage on initiative +10. They have fortitude +2, reflex -1 and will +0, and take half damage from piercing attacks. They are immune to mind-influencing spells, poison, paralysis, draining magic, critical hits and they ignore subdual damage.
The prayer requires a drop of blood, a piece of humanoid flesh, and a pinch of bone powder or a bone shard. Casting it is not a good act, and only evil people use it frequently.

Augury (all 2)

range: caster
casting time: 2 rounds (VSF)
duration: instantaneous
This prayer informs the caster of the outcome of one action in the immediate future. It only affects one action, such as opening a door or accepting a bargain, and it only determines events that happen within 30 minutes of the casting. The caster learns that outcome, in a word: "weal", "woe", "neutral" or "unknown".
The focus for an augury is a set of gem-inlaid sticks, dragon bones, or similar tokens of at least 100 gp value (which is not expended in casting). A caster trying several auguries about the same action in quick succession will receive identical answers.

Aura of comfort (tribe 2)

range: touch (1 creature)
casting time: 1 round (VS)
duration: 1 hour / level
mechanics: willing
This prayer grants the target protection from weather. He is surrounded by a shimmering aura that protects him from nonmagical heat, cold and precipitation. If he encounters nonmagical conditions that would affect him beyond discomfort (i.e. that would damage him), he has a damage reduction of 1 versus heat and cold.
This prayer offers no protection against magically generated weather, fire or cold, or against any abilities of monsters.

Barkskin (hunt 2)

range: touch (1 creature)
casting time: 5 (VSM)
duration: 4 rounds + 1 round / level
mechanics: willing
This prayer hardens the target's skin, creating a bonus to AC. It grants a base AC of 14, plus 1 for every four caster levels. In addition, saving throw rolls vs. fortitude gain a +1 bonus. Armour worn still grants the target some protection, granting a +1 to AC. If the AC of the armour would be better, the barkskin prayer grants a +1 bonus to the target instead of its full effect. Shields still have their normal effect, as do magical bonuses.
In addition to his holy symbol, the caster must have a handful of bark from an oak as the material component for the spell.

Battlefate (chaos 1)

range: short (1 creature)
casting time: 4 (VSM)
duration: 2 rounds / level
mechanics: willing
This prayer grants the target favour in battle. He gains a bonus equal to +1, plus another +1 every 4 levels. The target rolls an extra d6 with his initiative to determine the exact form of favour he receives.

d6	Effect
1	Nothing happens
2	Defenses enhanced, apply bonus to subject AC
3	Luck enhanced, apply bonus to saving throws
4	Accuracy enhanced, apply bonus to attack rolls
5	Damage enhanced, apply bonus to damage rolls
6	Target gains an extra attack with either enhanced accuracy or damage (subject's choice)

The material component for this spell is a coin tossed by the priest as he casts the spell.

Beastspite (hunt 2)

range: short (1 person)
casting time: 5 (VS)
duration: 1 hour / level
mechanics: .. negates
This prayer makes one species of animal hate the target. When he comes within 20 meters of an animal from that species, the animal will make warning sgnals (bark, growl, etc.). Further reactions depend onthe animal's nature, but they are usually fight or flight.
Domesticated animals can be restrained, but they show obvious distress and may attack at any provocation. Mounts will try to throw off their rider, forcing a riding-check every round. Animals extremely loyal to the target, such as an animal influenced by the animal friendship prayer, does not become utterly hostile to its owner. Instead, it notices something "wrong" about the target and acts unusually nervous.

Bless (all 1) (reversible)

range: medium (5 meter radius)
casting time: 1 round (VSM)
duration: 6 rounds
mechanics: willing
This prayer grants all affected beings a +1 bonus to hit and a +1 bonus to saving throws vs. will. A blessing affects only those not already engaged in melee combat.
- - - -
A second use of this spell is to bless a single item. The weight of the item is limited to one pound per caster level and the effect lasts until the item is used or the spell duration ends.
This spell can be reversed by the priest to a curse spell that, when cast upon enemy creatures, lowers their morale and to hit rolls by -1. Curse requires the sprinkling of unholy water.
Multiple bless spells are not cumulative. The material component is some holy water.

Blessed abundance (all 3)

range: short (..)
casting time: 1 turn (VS)
duration: instantaneous
This prayer makes enough food and water appear to feed 3 people or 1 mount per every caster level for a full day. The food is nourishing but bland. It decays and becomes inedible in 24 hours, although it can be restored for another 24 hours by a purify food and water-prayer.
It would be prudent for the caster to provide containers for the food and water.

Blessed watchfulness (law 1)

range: touch (1 creature)
casting time: 4 (VS)
duration: 4 hours + 1 hour / level
mechanics: willing
This prayer grants the target a bonus to his alertness-skill, equal to 4 + the target's [wis]. He remains alert, awake and vigilant. He gains a +2 bonus to saving throws versus effects that cause sleep, unconsciousness or paralyzation.
People under the influence of this prayer usually don't sleep very well.

Body clock (healing 4)

range: touch (1 creature)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 hour / level

mechanics: willing
This prayer
- - - -
Body clock affects a subject in the following ways.
• The subject's need for sleep is reduced. For every hour that a subject sleeps, he is as refreshed as if he slept 10 hours. For every two hours that a subject sleeps during the spell (20 hours of rest), he regains hit points as if he spent a day of complete rest. However, wizards are not able to memorize spells; "real" time must pass for this to occur.
• The subject's need to breathe is reduced. He breathes only 10% as often as normal for the duration of the spell, enabling him to hold his breath 10 times longer than normal and use less air in enclosed situations.
• The subject can set an internal "alarm clock" to alert him when a specific amount of time has passed. The subject then hears a brief ringing in his ears, audible only to him. The ringing is loud enough to wake the subject. He can set as many internal alarm clocks as he wishes, as long as they all occur within the duration of the spell. The spell has no effect on movement, spellcasting, or any other normal activities.
The material components are a kernel of corn, a drop of water, and a stoppered glass bottle.

Call lightning (storm 3)

range: long (3 meter radius)
casting time: 1 turn (VS)
duration: 1 turn / level
mechanics: fortitude halves
This prayer allows the caster to call down bolts of lightning from the sky. The casting of the spell itself does not call a lightning bolt.
The caster can call down one bolt per turn. Each bolt causes 2d8 points of damage, plus 1d8 points per caster level. Any creature within a 3-meter radius of the point where it strikes suffers damage.
The caster need not use this ability immediately. However, he must remain stationary and concentrate for a full round each time a bolt is called; it is treated as spellcasting.
This spell can only be used outdoors. It does not function underground or under water. When it is cast, there must be clouds in the sky.

Call upon faith (all 1)

range: caster
casting time: 4 (VSF)
duration: 1 task
This prayer grants a +3 (or +15%) bonus to the caster's next action. It can be used to affect to hit rolls, ability- or skill-checks, or saving throws, as long as it represents an action taken by the caster.
This bonus does not apply to a priest's ability to remove curses or other power checks.
The focus is the priest's holy symbol.

Cause disease (thought 3)

range: touch (1 creature)
casting time: 1 round (VS)
duration: 9 hours or permanent
mechanics: fortitude negates, twice
This prayer infects the target with a disease that drains 1 point of strength per hour until the ability is reduced to 2. Also, he no longer regains ability points over time.
Then he rolls a second saving throw. If thise one is failed, he loses 1 point of constitution per day.
- - - -
Infected creatures receive no benefit from cure wound spells while the disease is in effect; wounds heal at only 10% of the natural rate. The disease proves fatal within 1d6 months and can be cured only by magical means. Each month the disease progresses, the creature loses 2 points of Charisma, permanently.
The inflicted disease can be cured by the cure disease spell.

Cause fear (dark 1)

range: short (1 creature)
casting time: 1 (VS)
duration: 1d4 rounds
mechanics: will negates
This prayer causes the target to flee in panic for 1d4 rounds. It takes him one more round to return to his starting point, if he wants to.

Chant (all 2)

range: caster (10 meter radius)
casting time: 2 rounds (VS)
duration: concentration
mechanics: will negates
This prayer brings favour on the caster and those friendly to him, and brings harm to his enemies. All to hit rolls, damage rolls and saving throws made by the caster's allies gain a +1 bonus, while those by his enemies suffer a -1 penalty.
This effect continues as long as the caster continues to chant.
- - - -
However, an interruption (such as an attack that succeeds, or a silence spell) breaks the spell. Multiple chants are not cumulative; however, if the 3rd-circle prayer prayer is spoken while a priest of the same religious persuasion (not merely alignment) is chanting, the effect is increased to +2 and -2.

Chaotic combat (chaos 4)

range: medium (1 creature)
casting time: 7 (VS)
duration: 1 round / level
mechanics: willing
This prayer inspires the target with insight in battle. It works only on characters with at least one fighter level. Unfortunately, this new insight is not very dependable.
At the beginning of each round, after the target declares his intentions, he rolls 1d6. On a roll of 1-4, he gains a +2 to hit, to damage and to AC. On a 5 or 6, he suffers a -2 to those rolls. The insight imparted by this prayer is lost after the duration. The target is unable to duplicate the maneuvers.

Chaotic sleep (chaos 4)

range: touch (1 creature)
casting time: 1 turn (VSM)
duration: permanent
mechanics: .. negates
This prayer
- - - -
If the saving throw is failed, the spell takes effect at the next sunrise or sunset (whichever comes first).
From the time the spell takes effect until the spell is negated, the sleeping pattern of the victim is randomly disrupted. At sunset and sunrise of every day, a check is made to determine the effects of chaotic sleep. In the 12-hour period that follows the check, there is an equal chance that the character will be unable to sleep or unable to remain awake (roll 1d6; on a roll of 1-3, the character is awake, on a roll of 4-6, he sleeps). This condition lasts until the next sunrise (or sunset) when the check is made again.
Characters who sleep as a result of this spell can be roused only by physical stimuli--a slap or a wound, for example. Once awake, the character remains conscious only as long as there are active stimuli around him, such as a fight. Walking through caves or riding a horse will not keep the character awake. Characters affected by chaotic sleep doze off as soon as they are left relatively undisturbed.
Lack of sleep will eventually take a physical toll on any character under the influence of the spell. For every 12-hour period that a character remains awake beyond the first, he suffers a -1 penalty to skill-checks and to hit. Such characters do not regain hit points as a result of normal healing. Spellcasters cannot memorize spells until they have had sufficient sleep.
This enchantment is a curse.
The material components are a pinch of sand and three coffee beans.

Charm person (arcane 2)

range: medium (1 person)
casting time: 5 (VS)
duration: at least 1 week
mechanics: will negates
This prayer attempts to befriend a person. The target of this prayer regards the caster as a trusted friend and ally to be heeded and protected. Any word or action of the caster is viewed in the most favorable way.
The target's attitudes are changed, but his basic personality is not. He does not necessarily reveal everything he knows. A request that he make himself defenseless or give up a valued item might even allow a new saving throw.
The target's regard for the caster does not extend to the caster's friends or allies. Note also that the spell does not empower the caster with linguistic capabilities beyond those he normally has.
The duration of the spell is not fixed. Every week, the target is granted a new saving throw to break the charm. If the caster harms, or attempts to harm, the charmed creature by some overt action, or if a dispel magic spell is successfully cast upon the charmed creature, the charm is broken automatically.

Choose future (arcane 3)

range: touch (1 creature)
casting time: 6 (VSM)
duration: 1 round
mechanics: willing
This prayer affects one to hit roll, initiative roll or saving throw for the target in the round following the casting of the prayer. The target chooses which roll is affected, and for that roll he rolls twice, taking the result he prefers.
The material components are two grains of sand and a rose petal.

Circle of privacy (tribe 4)

range: short (..)
casting time: 2 rounds (VSM)
duration: 1 hour / level
This prayer
- - - -
Area of Effect: 50-foot-diameter circle
This spell helps to discourage predators and trespassers from disturbing a campsite. The caster sprinkles salt in a circle enclosing an area up to 50 feet in diameter. For the duration of the spell, all sounds and scents generated within the circle are muted, making the area less noticeable to those outside the circle. Therefore, the group's chance of encounter is reduced by 50% for the duration of the spell. The spell provides no protection against infravision or other forms of magical detection.
The material components are a hair from a skunk, a whisker from a mouse, and enough salt to make a 50-foot-diameter circle.

Cloak of fear (war 4)

range: touch (1 creature)
casting time: 7 (VSM)
duration: ..
mechanics: willing
This prayer
- - - -
Duration: Special
The reverse of this spell, cloak of fear, empowers a single creature touched to radiate a personal aura of fear, at will, out to a 3-foot radius. All other characters and creatures within this aura must roll successful saving throws vs. spell or run away in panic for 2d8 rounds. Affected individuals may or may not drop items, at the DM's option.
The effect can be used only once, and the spell expires after eight hours if not brought down

sooner. Members of the recipient's party are not immune to the effects of the spell.
The material component for the cloak of bravery spell is the feather of an eagle or hawk. The reverse requires the tail feathers of a vulture or chicken.

Command (law 1)

range: medium (1 creature)
casting time: 1 (V)
duration: 1 round
mechanics: will negates
This prayer commands the target to do the caster's bidding. He will obey to the best of his ability, but the command must be in a language he knows, and must consist of a single word. Typical commands are back, halt, flee, run, stop, fall, go, leave, surrender, sleep, rest, etc.

Compulsive order (law 4)

range: short (1 creature)
casting time: 7 (VSM)
duration: permanent
mechanics: will negates
This prayer
- - - -
The victim of compulsive order is compelled to place everything he encounters into perfect order. If he discovers treasure, he divides it into tidy piles or containers of silver, gold, and copper. He is reluctant to enter a dungeon because it is a messy place, but once inside, he is obsessed with cleaning it. A character under the power of this spell will sweep dirt from dungeon corridors into neat piles, arrange the corpses of a defeated orc band according to size, dash forward to remove a bit of lint on clothing, and insist that the party organize themselves alphabetically, then by size, and then by age. While the spell does not affect a character's abilities, the overwhelming desire for order impairs the character's usefulness in most adventures. When a character afflicted by this spell attempts to undertake a new event (begin a battle, haggle with the merchant, etc.), the player must rationalize the action on the basis of his compulsion for order. Thus, the character cannot simply attack a goblin; he must announce a condition such as attacking the tallest goblin and fighting his way down according to size. Once stated, the character must follow through with this plan.
If the player cannot conceive a rationale for his character's behavior, the character is forced to delay his actions for 1d6 rounds, with the time spent in preparation for the subsequent action. The character spends time arranging spell components artistically, deciding how to hold his sword, cleaning his weapon, etc.
Anyone affected by compulsive order may become violent if he is prevented from being neat. He will do what he must to make the world around him more orderly. If he is allowed to organize his surroundings, he will quickly calm down again. The victim will constantly petition the people around him to be neat and organized.
This enchantment is a curse.
The material component is a perfect cube made of metal.

Continual light (light 3)

range: long (10 meter radius)
casting time: 6 (VS)
duration: 1 year / level
This prayer creates light as bright as full daylight. It can not be cast onto an object or at a creature, but otherwise, it acts as a light-prayer.

Control temperature (storm 4)

range: caster (3 meter radius)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 hour + 1 turn / level
mechanics: ?? fortitude negates?
This prayer
- - - -
When this spell is cast, the temperature surrounding the caster can be altered by 10 F., either upward or downward, per level of experience of the spellcaster. Thus, a 10th-level caster could raise or lower the surrounding temperature from 1 to 100 degrees. The spell can be used to ensure the comfort of the caster and those with him in extreme weather conditions. The party could stand about in shirt sleeves during the worst blizzard (although it would be raining on them) or make ice for their drinks during a scorching heat wave.
The spell also provides protection from intense normal and magical attacks. If the extreme of temperature is beyond what could be affected by the spell (a searing blast of a fireball or the icy chill of a white dragon), the spell reduces the damage caused by 5 points for every level of the caster. Normal saving throws are still allowed, and the reduction is taken after the saving throw is made or failed. Once struck by such an attack, the spell immediately collapses.
The material component for this spell is a strip of willow bark (to lower temperatures) or raspberry leaves (to raise temperatures).

Create campsite (tribe 3) (reversible)

range: short (20 meter radius)
casting time: 6 (VSM)
duration: 1 turn
This prayer builds or strikes a campsite. It uses available materials to clear the area, set up sleeping places, start a fire and prepare a bland meal. The site can house a maximum of 3 people or 1 mount per caster level, to be decided at the time of casting. It blends into the terrain, adding a -4 penalty to any observation-checks to find it.
The reverse prayer strikes a campsite. It puts out fires and clears debris. A tracker searching for the campsite faces a -4 penalty in addition to any other modifiers.
The material components are a piece of string, a bit of wood, and a drop of water.

Create water (storm 1) (reversible)

range: medium (20 liter / level)
casting time: 1 round (VSM)
duration: instantaneous
mechanics: none ?
This prayer creates 20 liters of clean, drinkable water per level. It can be dispelled within a round of its creation; otherwise, its magic fades, leaving normal water.
The reverse prayer destroys the same quantity of water in an area no greater than 1 cubic meter.
Note that water can neither be created nor destroyed within a creature. This prayer requires a drop of water.

Cure disease (healing 3)

range: touch (1 creature)
casting time: 1 round (VS)
duration: instantaneous
mechanics: willing
This prayer enables the caster to cure diseases by placing his hand upon the diseased creature. The affliction is instantly gone, but any damage to hit points or abilities remains. Other symptoms take 1 turn to disappear, and parasitic monsters carried by the target are forced out of his body.
Note that the prayer does not prevent reoccurrence of a disease if the recipient is again exposed.

Cure wounds (all and healing) (reversible)

range: touch (1 creature)
casting time: 5 (VS)
duration: instantaneous
This prayer heals hit point damage. It exists in 3 forms: minor, light and serious. A cure minor wounds heals 1 point of damage, a cure light wounds heals 1d8, and a cure serious wounds heals 3d8+3 points of damage. This prayer cannot affect creatures without corporeal bodies.
The reverse prayer, cause wounds, inflicts damage equal to the amount normally healed.

Curse of blindness (dark 3)

range: touch (1 creature)
casting time: 1 round (VS)
duration: permanent
mechanics: .. negates
This prayer causes blindness in the target. It is treated as a curse, therefore it can not be removed by a dispel magic. It must be removed by the remove curse power of a priest.

Curse of peace (law 3)

range: short (1 creature)
casting time: 1 round (VS)
duration: 5 rounds or permanent
mechanics: will negates
This prayer causes the target's weapon skills to become dormant. They don't disappear, but the target can't use them anymore. The target remembers having the skills, but he can't replicate his former knowledge.
Weapon skills are those that teach the use of a weapon, or that give a bonus to weapon use. Skills where the body is used as a weapon are included, but tumbling is not, for it grants a bonus to defense and not attack.
The target rolls a normal saving throw vs. will, but if the save is failed and the result of the saving throw is less than the caster level, then the duration of the curse becomes permanent. If the target gains levels with this curse, he can learn new weapon skills, but somehow he can't focus on the skills he should already know.
This prayer is treated as a curse, therefore it can not be removed by a dispel magic. It must be removed by the remove curse power of a priest.

Darkness (dark 1)

range: long (5 meter radius)
casting time: 4 (VS)
duration: 3 turns + 1 turn / level
This prayer creates utter darkness. Normal light sources do not function. Magical light and magical darkness in the same area cancel each other. The caster can end the darkness at any time by uttering a single word.

Defensive harmony (war 4)

range: short (1 creature / 2 levels)
casting time: 1 (VS)
duration: 2d4+1 rounds
mechanics: willing
This prayer bestows an enhanced coordination of attacks and defenses upon the targets.

The targets must be involved in the same battle.

For example, the affected creatures can attack one dragon or a group of orcs in a single area. They can also attack additional enemy forces that arrive in the same combat. If the enemy forces divide and flee, the affected creatures can follow, continue to attack, and benefit from the spell. If the affected group is split into two smaller groups when attacked, however, it gains no benefit from defensive harmony.
While the spell is in effect, each affected creature gains a +1 bonus to armor class for every other creature benefitting from the spell, to a maximum bonus of +5 (although more than five characters may be affected by the spell).
Creatures affected by the spell are not consciously aware of these efforts, and they are unable

to create specific strategies and tactics.

Detect elven influence (special 1)

range: caster (30 meter radius)
casting time: 4 (VSM)
duration: 1 turn
This prayer allows the caster to determine whether elves have influenced the area of effect in the recent past (since one month ago per caster level). "Influence" is defined as a change in the area; for example building a house, planting a tree, using magic, fighting a battle. Simply passing through is not enough.
The material component is an object once touched or owned by an elf.

Detect evil (all 1)

range: caster (30 meter radius)
casting time: 1 round (VSF)
duration: 1 turn
This prayer allows the caster to sense the presence of evil. He must concentrate for at least one round to receive a reading.
The caster senses evil intent, not evil alignment. Only truly evil creatures are automatically revealed with this prayer. An evilly cursed object or unholy water radiates evil, but a hidden trap or an unintelligent viper does not.
- - - -
The degree of evil (dim, faint, moderate, strong, or overwhelming) can be noted.
The spell requires the use of the priest's holy symbol as its focus, with the priest holding it before him.

Detect lie (law 4) (reversible)

range: medium (1 creature)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 round / level
mechanics: will negates
This prayer allows the caster to determine if the target knowingly speaks a lie. It does not reveal the truth.
- - - -
The material component for the detect lie spell is one gp worth of gold dust.
The spell's reverse, undetectable lie, prevents the magical detection of lies spoken by the creature for 24 hours. The reverse requires brass dust as its material component.

Detect magic (arcane 1)

range: caster (30 meter radius)
casting time: 1 round (VSF)
duration: 1 turn
This prayer allows the caster to sens magic emanations.
- - - -
The intensity of the magic can be detected (dim, faint, moderate, strong, or overwhelming).
The caster has a 10% chance per level to determine the sphere of the magic, but unlike the wizard version of the spell, the type of magic (alteration, conjuration, etc.) cannot be divined.
The focus is the caster's holy symbol.

Detect poison (all 1)

range: caster (30 meter radius)
casting time: 4 (VSM)
duration: 1 turn
This prayer detects poison. One object can be checked per round. The caster can determine the exact type of poison on a successful healing-check.
The material component is a strip of specially blessed vellum, which turns black if poison is present.

Detect spirits (all 3)

range: caster (30 meter radius)
casting time: 6 (VSM)
duration: 1 turn / level
This prayer allows the caster to sense spirits of all types. This includes animal spirits, spirits of nature and incorporeal monsters, but not monsters who are invisible, phased or ethereal.
Spirits in the area are revealed to the caster in their preferred form or appearance. He gains no ability to communicate with or attack them.
The material component for this spell is a small pendant of copper wire worth at least 20 gp.

Dispel magic (arcane 3)

range: medium (..)
casting time: 6 (VS)
duration: instantaneous
mechanics: maybe power check?
This prayer has a chance to negate magic.
- - - -
Area of Effect: 30-ft. cube or 1 item
This prayer has a chance to negate magic:
First, it has a chance to remove spells and spell-like effects (including device effects and innate abilities) from creatures or objects. Second, it may disrupt the casting or use of these in the area of effect at the instant the dispel is cast.

The chance depends on the difference in level between the magical effect and the caster. The base chance of successfully dispelling is 11 or higher on 1d20. If the caster is of higher level than the creator of the effect to be dispelled, the difference is subtracted from this base number needed. If the caster is of lower level, the difference is added to the base. A die roll of 20 always succeeds and a die roll of 1 always fails.

The caster can always dispel his own magic.
A dispel magic can only affect a magic item if it is cast directly upon it. This renders the item nonoperational for 1d4 rounds.
An item possessed or carried by a creature has the creature's saving throw against this effect; otherwise, it is automatically rendered nonoperational.
Curses and certain other effects cannot be dispelled; these are listed in the spell descriptions.

Summary of Dispel Effects

Source of Effect	Resists As	Result of Dispel
caster/innate ability	level/HD	Effect negated
Wand	6th level	Effect negated
Staff	8th level	Effect negated
Potion	12th level	Potion destroyed
Other magical item	12th, unless	special *
Artifact	DM discretion	DM discretion

* Effect negated; if cast directly on item, item becomes nonoperational for 1d4 rounds.

Dissension's feast (chaos 2)

range: touch (a meal)
casting time: 2 turns (VS)
duration: 1 hour + 1 turn / level
mechanics: fortitude negates
This prayer enchants food to create dissension among the consumers. It must be cast during the preparation of a meal.
The effect begins after eating the food. Affected creatures quickly become agitated. Everything is taken as an insult, tempers flare, and even normally calm characters will feel compelled to vent their frustrations violently. Creatures maintain no alliances while under the effect of this prayer.
At the end of the duration, targets undergo the sensation of waking up. They are still angry, but they have no idea why they became so.

Draw upon holy might (all 2)

range: caster
casting time: 5 (VSM)
duration: 1 round / level (+ 1 round / 2 levels comatose)
This prayer makes the caster a vessel for the power of his god. As he shudders and glows with a shimmering aura, he can increase a single ability score by +1 per two caster levels (only strength, dexterity, constitution, and charisma are eligible).
When the spell ends, the energy abruptly leaves the caster, leaving him drained. He is nearly comatose and can do nothing but rest for 1 round per 2 caster levels.
The material components are the priest's holy symbol and a vial of holy water that has been blessed by the high priest of the character's faith.

Dust devil (storm 2)

range: short (1 air elemental)
casting time: 2 rounds (VS)
duration: 2 rounds / level
This prayer conjures up an air elemental that appears as a man-sized whirlwind. This dust devil moves as the caster wishes but dissipates if it moves further than 30 meters away from him.
The elemental has 9 hp, AC 16 and can move 60 meters every round. It can attack once, for 1d4 hp damage. It can put out torches, lanterns and small campfires in a single round.
It can also create a dust cloud with a 2 meter radius. This takes it one round to accomplish. Creatures within the cloud can see only one meter ahead, and spellcasters must make a saving throw vs. fortitude DC 12 to keep their concentration when casting spells.

Earthmaw (storm 4)

range: medium (..)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 round
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Area of Effect: 10-foot diameter circle
mechanics: Neg.
Earthmaw causes a patch of ground 10 feet in diameter to open and form a gigantic mouth with stalactite teeth. The mouth springs forth on a short serpentine neck, much like a water weird, and attacks once in a direction the caster dictates. Then it retracts into the earth and closes solidly. The site of an earthmaw spell appears as if the ground has been tilled recently.
The mouth can attack one large creature, two man-sized creatures, or four small-sized creatures within 10 feet of its outer edge. It can strike multiple creatures only if they remain clustered within a 10-foot diameter circle adjacent to the maw. The earthmaw attacks as a monster with Hit Dice equal to the caster's level. Creatures standing on the site of the maw suffer a +3 penalty to Armor Class for purposes of this attack only. Creatures standing next to the maw suffer no AC penalty.
A successful hit inflicts 1d4 points of damage per level of the caster. An unmodified roll of 19 or 20 means the maw has swallowed the victim whole, burying the character 2d4 feet below ground. Victims can be dug out manually, with appropriate spells (such as dig), or with magical items (such as a spade of colossal excavation). A creature trapped underground will suffocate unless freed within a number of rounds equal to one-third its Constitution score.
Earthmaw may be cast on any area of loose or packed earth, sand, or vegetation-covered soil. It may be cast indoors on an earthen surface: for example, on the dirt floor of a barn or basement, but not on the marble floor of a home or temple. It may not be cast on an area containing a tree, any portion of a building, or any type of pavement. An object present on the site of the maw (such as a campfire or a tent, etc.) counts as a creature of that object's size in attacks.
The material component is a tooth from any predatory creature.

Emotion control (all 3)

range: short (1 creature / 5 levels)
casting time: 5 (VSM)
duration: 1 round / level
mechanics: will negates
This prayer affects the emotions of the targets. All targets except the caster, even when willing, must roll a saving throw vs. will to avoid the emotion. The DC for this save is higher than normal prayers, gaining a +1 per 3 caster levels.
Targets experience a false emotion, as chosen by the caster:
- anger: Targets gain +1 to hit, +3 to damage, and 4 temporary hp, and also receive a +5 bonus to saving throws vs. fear.
- disgust: Targets gain a +2 bonus to perception and all saving throws, but suffer a -4 penalty to charisma.
- fear: Targets flee from the caster.
- happiness: Targets gain a +2 bonus to charisma, but suffer a -1 to hit.
- sadness: Targets suffer a -1 penalty to hit, to initiative and to skill-checks.
- surprise: Targets suffer a -3 penalty to initiative, and can suffer extra damage from backstabs, even when already attacked.
In addition, any magic that detects emotions will detect the emotion of the spell. If the target is the caster, he gains a further +2 bonus to saving throws vs. will.
The material component is a small bunch of fleece or uncarded wool that is consumed in the casting.

Endure elements (all 1)

range: touch (1 creature)
casting time: 1 round (VS)

duration: 12 hours
mechanics: willing
This prayer grants the target limited protection against one of the five damage types: acid, cold, fire, lightning or sound. Each round, it absorbs the first 5 points of damage the target would otherwise take from this type of damage. It protects the target's equipment as well.

Entangle (harvest 1)

range: long (10 meter radius)
casting time: 4 (VSF)
duration: 1 turn
mechanics: ..
This prayer
- - - -
mechanics: ½
By means of this spell, the caster is able to cause plants in the area of effect to entangle creatures within the area. The grasses, weeds, bushes, and even trees wrap, twist, and entwine about the creatures, holding them fast for the duration of the spell. Any creature in or entering the area is subject to this effect. A creature that rolls a successful saving throw vs. reflex can escape the area, moving at only 10 feet per round until out of the area.
Exceptionally large (gargantuan) or strong creatures may suffer little or no distress from this spell, at the DM's option, based on the strength of the entangling plants.
The focus is the caster's holy symbol.

Ethereal barrier (healing 2)

range: .. (..)
casting time: 1 turn (VSM)
duration: 1 turn / level
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Range: 120 yds.
Area of Effect: Two 10-ft. squares/level
The ethereal barrier is a defense against the passage of extradimensional creatures, including characters or monsters that are phased, ethereal, or travelling via dimension door or shadow walk. The priest creates an imperceptible barrier of 10 square feet per level that may be arranged in any fashion the priest desires. For example, a 3rd-level character can ward six 10-foot by 10-foot surfaces, which would be sufficient to guard a 10-foot by 10-foot by 10-foot room (four walls, a ceiling, and a floor need to be protected.) Note that some monsters may be capable of abandoning their ethereal approach in order to simply enter the barred area on their own feet-the ethereal barrier only bars their passage as long as they are traveling in the Border Ethereal. Also, while this spell can't be worn down by any form of attack, it does not bar teleportation, gates, or the passage of astral creatures.
Ethereal barrier may be cast as cooperative magic by several priests working together. As long as all involved characters can cast the spell, the areas of effect of each priest are added together. Total the levels of all priests involved and multiply by two to find the number of 10-foot by 10-foot squares that may be warded. For example, four 6th-level casters (24 total levels) can ward 48 10-foot by 10-foot squares. The duration is determined by the highest level priest involved, plus 1 turn for each additional priest. In the previous example, this would be 6 turns plus 3 turns for three additional priests for a total of 9 turns.
The material component is a special compound of rare earths and lead worth at least 10 gp per application. One application is required for each 10-foot by 10-foot square to be warded.

Faerie fire (light 1)

range: .. (..)
casting time: 4 (VM)
duration: 4 rounds / level
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Range: 80 meters
Area of effect: 2 creatures / level in a 10-meter radius
mechanics: none
This spell enables the caster to outline several objects or creatures with a pale glowing light. The faerie fire can be blue, green, or violet, according to the caster' wish, and causes no harm. Outlined objects or creatures are visible at 80 meters in the dark and 40 meters if the viewer is near a bright light source. They are easier to strike; thus, opponents gain a +2 bonus to attack rolls in darkness (including moonlit nights) and a +1 bonus in twilight or better.
The spell outlines a maximum of 2 medium-sized creatures per caster level. If the subjects are significantly larger or smaller, the DM can adjust the amount of creatures affected.
Note that outlining can render otherwise invisible creatures visible. However, it cannot outline noncorporeal, ethereal, or gaseous creatures. Nor does the light come anywhere close to sunlight. Therefore, it has no special effect on undead or dark-dwelling creatures.
The material component is a small piece of foxfire.

Feign death (dark 3)

range: touch (1 person)
casting time: 6 (V)
duration: 1 turn + 1 round / level
mechanics: willing
This prayer
- - - -
By means of this spell, the subject can be put into a cataleptic state that is impossible to distinguish from actual death. Although the person affected can smell, hear, and know what is going on, no feeling or sight of any sort is possible; thus, any wounding or mistreatment of the body is not felt, no reaction occurs, and damage is only one-half normal. In addition, paralysis, poison, or energy level drain does not affect a person under the influence of this spell, but poison injected or otherwise introduced into the body becomes effective when the spell recipient is no longer under the influence of this spell, although a saving throw is permitted. However, the spell offers no protection from causes of certain death--being crushed under a landslide, etc. The priest is able to end the spell effect at any time, but it requires a full round for bodily functions to begin again.

Find traps (tribe 1)

range: caster
casting time: 1 round (VS)
duration: 3 turns
This prayer heightens the caster's senses, granting a bonus to his observation-check, equal to 6 + [wis], but only when used to locate traps.

Fire purge (law 4)

range: medium (10 meter radius)
casting time: 1 turn (VSM)
duration: 1 turn / level
This prayer protects an area against fire. Normal fires cannot burn there, and are extinguished upon the casting of the prayer. Magical fires cause only half of their normal damage. Additionally, creatures within the area of effect receive a +4 bonus to saving throws made vs. fire attacks, regardless of whether the attacks originated inside or outside the warded area. The prayer has no direct effects on fire-based creatures in the area, but they must make a saving throw vs. fortitude DC 12 to enter the warded area.
The material components are the priest's holy symbol and a scorched sliver of wood.

Fire trap (chaos 2)

range: touch (1 object)
casting time: 1 turn (VSM)
duration: permanent until discharged
mechanics: ..
This prayer
- - - -
mechanics: _
Any closeable item (book, box, bottle, chest, coffer, coffin, door, drawer, and so forth) can be warded by a fire trap spell. The spell is centered on a point selected by the spellcaster. The item so trapped cannot have a second closure or warding spell placed upon it. A knock spell cannot affect a fire trap in any way--as soon as the offending party opens the item, the trap discharges. As with most magical traps, a thief has only half his normal find traps score to detect a fire trap. Failure to remove it successfully detonates it immediately. An unsuccessful dispel magic spell will not detonate the spell. When the trap is discharged, there will be an explosion of 5-foot radius from the spell's center. All creatures within this area must roll saving throws vs. spell. Damage is 1d4 points plus 1 point per level of the caster, and half that total amount for creatures successfully saving.
(Under water, this ward inflicts half damage and creates a large cloud of steam.) The item trapped is not harmed by this explosion.
The caster can use the trapped object without discharging it, as can any individual to whom the spell was specifically attuned when cast (the method usually involves a key word).
To place this spell, the caster must trace the outline of the closure with a stick of charcoal and touch the center of the effect. Attunement to another individual requires a hair or similar object from the individual.
The material components are holly berries.

Flame blade (war 2)

range: caster
casting time: 5 (VSM)
duration: ..
This prayer
- - - -
Duration: 4 rds. + 1 rd./2 levels
With this spell, the caster causes a blazing ray of red-hot fire to spring forth from his hand. This bladelike ray is wielded as if it were a scimitar. If the caster successfully hits with the flame blade in melee combat, the creature struck suffers 1d4+4 points of fire damage, with a damage bonus of +2 if the creature is undead. Fire dwellers and those using fire as an innate attack form suffer no damage from the spell. The flame blade can ignite combustible materials such as parchment, straw, dry sticks, cloth, etc. However, it is not a magical weapon in the normal sense of the term, so creatures (other than undead) struck only by magical weapons are not harmed by it. This spell does not function under water.
In addition to the caster's holy symbol, the spell requires a leaf of sumac as a material component.

Focus (all 4)

range: .. (..)
casting time: 1 day (VSM)
duration: a year and a day
mechanics: none
This prayer creates a focus for devotional energy that can be used to amplify another spell. If the spell is cast without a source of devotional energy present, it fails.
- - - -
Range: 10 feet, Area of Effect: Special

Once created, most foci cannot be moved. This condition and the need for a constant supply of devotional energy tends to limit the use of foci to permanent structures. Sometimes a focus is created for a special gathering such as a holy day, conclave, grand wedding, or yearly festival.
All foci can be seen by detect magic.
A focus can be established on a site, an object, or a creature.

Site foci cannot be moved once cast. They cause no disturbance in the surroundings; they are invisible and intangible.
Item foci, such as an altar, can be as elaborate as desired, but should have significance to the religion.
Living foci are detected by detect magic. This enchantment reveals they are somehow enchanted, although not under the influence of a typical spell.
During the day spent casting the spell, the priest will need the assistance of at least two other priests of the same faith. These aides need not memorize the spell (or even be capable of casting it). Their duty is to provide the extra hands and voices needed at specific points of the casting.
If the devotional energy falls below a minimum level, the spell ends sooner. A focus requires the devotional energy of at least 100 devout worshipers. Lay monks (those dedicated to the religion but not priests) count as two worshipers, while priests (of any level) count as ten. The focus must receive this energy for at least 10 hours out of every day. If these conditions are not met, the area of effect of the amplified spell decreases by 20% each day until it fades away completely.

Once the focus is created, the priest or priests have 1 turn in which to cast the desired spell upon the focus. A focus can amplify only one spell, and each item, creature, or place can receive only one focus. Spells that can be cast upon a focus are listed on Table 3.

Table 3: FOCUSED SPELL EFFECTS

Possible spell	Focus type
Anti-animal shell	S/I/C
Anti-plant shell	S/I/C
Bless	S/I
Control temperature, 10'	S*
Control winds	S/I*
Cure disease	I/C
Cure blindness or deafness	I/C
Detect poison	S/I
Detect lie	I
Detect magic	I
Dispel evil	S/I
Endure cold/endure heat	S*
Grounding	S
Negative plane protection	S/I
Protection from evil	S/I
Protections from fire	S
Purify food and drink	I
Remove fear	S/I/C
Repel insects	S/I
Resist fire/resist cold	S
Speak with animals	S/I/C
Tongues	S/I
True seeing	S

* The caster must state a desired range (temperature, wind strength, etc.) within the spell's normal limitations at the time it is cast.

Once the spell is cast, the normal duration and area of effect for that spell are ignored. The focus begins to increase these factors of the spell's power. After one day, the amplified spell reaches its full area of effect. Thereafter, it remains over that area until the focus fails.

The area affected by the focus (and its amplified spell) depends on the level of the caster. The spell expands in a radius from the focus, 5 meter per level of the caster, although it can deliberately be created smaller. Within that area of effect, the amplified spell exerts its normal effect. A 13th-level priest could create a focus up to 65 meters in diameter.

The material components are many, including special vestments, incense, oils, waters, and other equipment the DM deems appropriate. The cost of these materials is never less than

1,000 gp plus 100 gp per level of spell being amplified.

Fortify (war 3)

range: medium (..)
casting time: 1 round (VSM)
duration: instantaneous
This prayer

- - - -

Area of Effect: 10 ft. cube/2 levels

By means of this spell, the priest prepares an area as a defensive position. Fortify may be used to prepare an open outdoors area such as a field, road, or grassland, or a rough or broken outdoors area such as a hillside, forest, or boulder-fall. Large rooms or chambers such as a cavern or a great hall may be fortified as well. The exact effects of the spell depend on the nature of the site to be fortified.

A. Open Outdoors Site: A rampart or dike of earth and loose stone rises from the ground along the perimeter of the site, leaving a shallow ditch on the outward face.

Creatures defending the dike receive 50% cover against missile fire (+4 bonus to AC), or 25% cover (+2 bonus) if they expose themselves by engaging in melee combat or firing missiles out of the dike. Attackers cannot charge, run, or sprint over the ditch-and-dike. Large, open rooms or chambers with few features may fall into this category.

B. Rough Outdoors Site: Loose stones and boulders, deadwood, and patches of dense briars are arranged to form a defensible wall or rampart along the perimeter of the area of effect. Characters hiding behind the wall receive 75% cover (+7 bonus to AC), or 50% cover if they expose themselves by firing missiles or defending the wall. In hand-to-hand combat, the wall's defenders receive a +1 bonus to attack rolls; man-sized attackers must spend one full round in climbing over the wall in order to enter the fortified area. Natural caverns and large, cluttered chambers fall into this category, as well.

C. Marshy or Low-lying Site: In areas such as swamp, marsh, bog, or tundra, fortify cannot raise a wall or dike to cover the defenders. Instead, the spell creates a water-filled ditch around the perimeter of the area of effect. This ditch is 10 feet wide and 2 to 4 feet deep; most creatures require 1 full round to negotiate the ditch, and defenders gain a +1 bonus to attack rolls against enemies who are wading the ditch or climbing up the other side.

The fortifications are permanent, although erosion, weathering, and excavations, clearing, or filling can quickly raze the site, returning it to its original state. In Battlesystem(r) rules, fortify provides a defending unit with a +2 bonus to its AR against missile and melee attacks, but no bonus against missile attacks in marshy or low-lying areas.

The material component is the shell of a snail dusted with 100 gold pieces worth of diamond powder.

Free action (arcane 4)

range: touch (1 creature)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 turn / level
mechanics: willing
This prayer

- - - -

This spell enables the creature touched to move and attack normally for the duration of the spell, even under the influence of magic that impedes movement (such as web or slow spells) or while under water. It even negates or prevents the effects of paralysis and hold spells. Under water, the individual moves at normal (surface) speed and inflicts full damage, even with such cutting weapons as axes and swords and with such smashing weapons as flails, hammers, and maces, provided that the weapon is wielded in the hand rather than hurled. The free action spell does not, however, allow water breathing without further appropriate magic.

The material component is a leather thong, bound around the arm or similar appendage, which disintegrates when the spell expires.

Glyph of warding (all 3)

range: touch (..)
casting time: 1 turn (VSM)
duration: permanent until discharged
mechanics: ..
This prayer

- - - -

Area of Effect: Special
mechanics: Special

A glyph of warding is a powerful inscription magically drawn to prevent unauthorized or hostile creatures from passing, entering, or opening. It can be used to guard a small bridge, to ward an entry, or as a trap on a chest or box.

The priest must set the conditions of the ward; typically any creature violating the warded area without speaking the name of the glyph is subject to the magic it stores. A successful saving throw vs. spell enables the creature to escape the effects of the glyph.

Glyphs can be set according to physical characteristics, such as creature type, size, and weight. Glyphs can also be set with respect to good or evil, or to pass those of the caster's religion. They cannot be set according to class, Hit Dice, or level. Multiple glyphs cannot be cast on the same area; although if a cabinet had three drawers, each could be separately warded.

When the spell is cast, the priest weaves a tracery of faintly glowing lines around the warding sigil. The caster can affect an area equal to a square the sides of which are the same as his level, in feet. The glyph can be placed to conform to any shape up to the limitations of the caster's total square footage. Thus, a 6th-level caster could place a glyph on a 6-foot x 6-foot square, a 4-foot x 9-foot rectangle, a 2-foot x 18-foot band, or a 1-foot by 36-foot strip. When the spell is completed, the glyph and tracery become invisible.

The priest traces the glyph with incense, which, if the area exceeds 50 square feet, must be sprinkled with powdered diamond (at least 2,000 gp worth).

Typical glyphs shock for 1d4 points of electrical damage per level of the spellcaster, explode for a like amount of fire damage, paralyze, blind, deafen, and so forth. The DM may allow any harmful priest spell effect to be used as a glyph, provided the caster is of sufficient level to cast the spell. Successful saving throws either reduce effects by onehalf or negate them, according to the glyph employed. Glyphs cannot be affected or bypassed by such means as physical or magical probing, though they can be dispelled by magic and foiled by high-level thieves using their find-and-remove-traps skill.

The DM may decide that the exact glyphs available to a priest depend on his religion, and he might make new glyphs available according to the magical research rules.

Goodberry (harvest 2) (reversible)

range: touch (2d4 berries)
casting time: 1 round (VSF)
duration: 1 day / level
This prayer is cast upon a handful of freshly picked, edible berries, enchanting 2d4 of them. The caster (as well as anyone who casts detect magic) can immediately discern which berries are affected.

- - - -

Berries with the magic either enable a hungry creature of approximately man size to eat one and be as well-nourished as if a full normal meal were eaten, or else cure 1 point of physical damage from wounds or other similar causes, subject to a maximum of 8 points of such curing in any 24-hour period.

The reverse of the spell, badberry, causes 2d4 rotten berries to appear wholesome, but each actually delivers 1 point of poison damage (no saving throw) if ingested.

The prayer requires the caster's holy symbol to be passed over the berries to be enspelled (blueberries, blackberries, raspberries, currants, gooseberries, etc.).

Grounding (Protection from lightning) (light 4)

range: medium (..)
casting time: 1 round (VSM)
duration: 1 turn / level
This prayer

- - - -

Area of Effect: 10-yard square/priest

Grounding offers protection against normal and magical electrical attacks within the area of effect. The protected area and creatures within it suffer no damage from normal electrical attacks (such as those caused by lightning bolts in a thunderstorm and nonmagical creatures such as electric eels). Magical electrical attacks (including lightning bolt breath weapons) cause only 50% of their normal damage. Additionally, creatures within the area of effect receive a +2 bonus to saving throws made against electrical attacks, regardless of whether the attacks originate inside or outside the warded area.

The material components are the priest's holy symbol and a coil of silver wire.

Heart blight (dark 4)

range: short (1 creature)
casting time: 7 (VS)
duration: up to 3 rounds
mechanics: fortitude negates
This prayer

- - - -

With this spell, an evil necromancer priest may exert his or her dark will on the still-beating heart of any living victim, provided the target remains in clear view (line of sight) and within the spell's range. After casting the spell, the priest must focus his or her entire concentration on the victim's heart for three rounds, during which time the caster may not cast other spells or engage in melee. The priest may, however, walk, talk, and take ordinary defensive precautions while the spell runs its course through the victim.

During the first round of the spell, the victim must make a saving throw vs. death magic with a -2 penalty.

If the victim makes this first saving throw, the spell fails to take hold of his or her heart and has no further effect. If the victim foils the save, however, then he or she suffers a massive spasm of pain in the chest (similar to that felt in a heart attack), inflicting 1-8 points of damage on the victim and completely incapacitating the individual for one excruciating round.

During the second round, the victim is entitled to another saving throw, this time with a -1 penalty. As before, if the victim makes the save, the spell ends with no further effect. If failed, however, the victim's chest pain intensifies, as if a searing band of iron were being slowly tightened around the heart. The character experiences severe dizziness, disorientation, and terrible shooting pains in the arms, jaw, and left shoulder. He loses half his remaining hit points, is paralyzed with pain for 2-5 rounds, and immediately loses 2-5 points of strength, constitution, and dexterity.

On the third round of the spell, the target must make a third, unmodified, saving throw vs. death magic or suffer a massive heart attack, resulting in immediate death.
This deadly spell may be thwarted in a number of ways. Successfully casting dispel magic on either the victim or the priest will disrupt the heart blight, as will casting a simple protection from evil spell on the victim. Furthermore, the victim may be entitled to repeat a saving throw with a +2 bonus if treated by another character with the healing nonweapon proficiency.
Finally, the spell is immediately broken if the victim is transported out of range or removed from the priest's line of sight.

Heat metal (arcane 2) (reversible)

range: medium (1 metal object)
casting time: 5 (VSF)
duration: 7 rounds
mechanics: ..
This prayer heats or chills a metal object. For purposes of this prayer, a suit of metal armour counts as one object.
- - - -
Area of Effect: Special
mechanics: Special
Elven chain mail is not affected, and magical metal armor receives an item saving throw vs. magical fire to avoid being heated. The focus is a holy symbol.
On the first and last rounds of the spell, the metal is merely very warm and uncomfortable to touch. During the second and sixth (next to the last) rounds, heat causes blisters and damage; in the third, fourth, and fifth rounds, the metal becomes searing hot, causing damage to exposed flesh, as shown below:

Temperature	Damage per Round
very warm	none
hot	1d4 points
searing*	2d4 points

* On the final round of searing, the afflicted creature must roll a successful saving throw vs. spell or suffer one of the following disabilities: hand or foot--becomes unusable for 2d4 days; body--becomes disabled for 1d4 days; head--fall unconscious for 1d4 turns.
This effect can be completely removed by the 6th-level priest spell heal spell or by normal rest.
Note also that materials such as wood, leather, or flammable cloth smolder and burn if exposed to searing hot metal. Such materials cause searing damage to exposed flesh on the next round.
Fire resistance (spell, potion, or ring) or a protection from fire spell totally negates the effects of a heat metal spell, as does immersion in water or snow, or exposure to a cold or ice storm spell.
The reverse of the spell, chill metal, counters a heat metal spell or else causes metal to act as follows:

Temperature	Damage per Round
cold	none
icy	1-2 points
freezing*	1d4 points

* On the final round of freezing, the afflicted creature must roll a successful saving throw vs. spell or suffer from the numbing effects of the cold. This causes the loss of all feeling in a hand (or hands, if the DM rules the saving throw was failed badly) for 1d4 days. During this time, the character's grip is extremely weak and he cannot use that hand for fighting or any other activity requiring a firm grasp.
The chill metal spell is countered by a resist cold spell, or by any great heat--proximity to a blazing fire (not a mere torch), a magical flaming sword, a wall of fire spell, etc.

Hesitation (chaos 2)

range: medium (..)
casting time: 5 (VSM)
duration: 1 round / level
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Area of Effect: 20-foot-radius circle
mechanics: Neg.
Creatures affected by this spell hesitate before executing their intended actions. This causes them to modify their initiative rolls by +4. The initiative modifier occurs in the round following the round in which hesitation is cast.
The spell affects 2-8 Hit Dice or levels of creatures, although only one creature of 4 or more Hit Dice can be affected regardless of the number rolled. All possible victims are allowed saving throws vs. spells; those failing their saving throws modify their initiative rolls by +4 for a number of rounds equal to the caster's level.
The material component is a fragment of a turtle's shell.

Hold animal (hunt 3)

range: .. (..)
casting time: 6 (VS)
duration: 2 rounds / level
mechanics: will negates
This prayer
- - - -
Range: 80 yds.
Area of Effect: 1-4 animals in 40-ft. cube
By means of this spell, the caster holds one to four animals rigid. Animals affected are normal or giant-sized mammals, birds, or reptiles, but not monsters such as centaurs, gorgons, harpies, naga, etc. Apes, bears, crocodiles, dogs, eagles, foxes, giant beavers, and similar animals are subject to this spell. The hold lasts for two rounds per caster level. The caster decides how many animals can be affected, but the greater the number, the better chance each has to successfully save against the spell. Each animal gets a mechanics: If only one is the subject of the spell, it has a penalty of -4 on its roll; if two are subject, each receives a penalty of -2 on its roll; if three are subject, each receives a penalty of -1 on its roll; and if four are subject, each gets an unmodified saving throw.
A maximum body weight of 400 pounds (100 pounds for nonmammals) per animal per caster level can be affected--for example, an 8th-level caster can affect up to four 3,200-pound mammals or a like number of 800-pound nonmammals, such as birds or reptiles.

Hold person (law 2)

range: medium (1 person)
casting time: 5 (VSM)
duration: 2 rounds / level
mechanics: will negates
This prayer
- - - -
This spell holds 1 human, demihuman or humanoid creature rigidly immobile and in place for a minimum of six rounds (the spell lasts 2 rounds per caster level, and the priest must be of at least 3rd level to cast the spell).
The hold person spell affects any bipedal human, demihuman, or humanoid of man size or smaller, including brownies, dryads, dwarves, elves, gnolls, gnomes, goblins, halfelves, halflings, half-orcs, hobgoblins, humans, kobolds, lizard men, nixies, orcs, pixies, sprites, troglodytes, and others. Thus, a 10th-level fighter could be held, while an ogre could not.
The effect is centered on a point selected by the caster, and it affects persons selected by the caster within the area of effect. If the spell is cast at three persons, each gets a normal saving throw; if only two persons are being enspelled, each rolls his saving throw with a -1 penalty; if the spell is cast at only one person, the saving throw die roll suffers a -2 penalty. Undead creatures cannot be held.
Held creatures cannot move or speak, but they remain aware of events around them and can use abilities not requiring motion or speech. Being held does not prevent the worsening of the subjects' condition due to wounds, disease, or poison. The priest casting the hold person spell can end the spell with a single utterance at any time.
The spellcaster needs a small, straight piece of iron as the material component of this spell.

Hold plant (harvest 4)

range: long (..)
casting time: 7 (VS)
duration: 1 round / level
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Area of Effect: 1d4 plants in 40-ft. sq.
mechanics: Neg.
The hold plant spell affects vegetable matter as follows: 1) it causes ambulatory vegetation to cease moving; 2) it prevents vegetable matter from entwining, grasping, closing, or growing; 3) it prevents vegetable matter from making any sound or movement that is not caused by wind. The spell effects apply to all forms of vegetation, including parasitic and fungoid types, and those magically animated or otherwise magically empowered. It affects such monsters as green slime, molds of any sort, shambling mounds, shriekers, treants, etc. The duration of a hold plant spell is one round per level of experience of the caster. It affects 1d4 plants in a 40-foot x 40-foot area, or a square 4 to 16 yards on a side of small ground growth such as grass or mold. If only one plant (or 4 yards square) is chosen as the target for the spell by the caster, the saving throw of the plant (or area of plant growth) is made with a -4 penalty to the die roll; if two plants (or 8 yards square) are the target, saving throws suffer a -2 penalty; if three plants (or 12 yards square) are the target, saving throws suffer a -1 penalty; and if the maximum of four plants (or 16 yards square) are the target, saving throws are unmodified.

Hunger (harvest 4)

range: short (1 person)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 day / level
mechanics: fortitude negates
This prayer
- - - -
Those affected by hunger no longer gain sustenance from food. No matter how much they eat, they still feel hungry. If the spell did not end, victims eventually would starve, visibly wasting away. After one day under the spell's effect, victims' concentration suffers (due to their preoccupation with their constant hungry feeling), causing them to suffer a -2 penalty to all ability and proficiency checks. On the eighth day without food, victims who have been maintaining normal activity levels lose 1 Strength point; on the ninth day, they lose 1 Constitution point. This alternating pattern continues until one of the character's ability scores falls to 3; at this point, the character becomes comatose. If a score reaches 0 before the hunger spell ends, the recipient dies. The victim regains lost points after the spell ends at a rate of 1 Strength and 1 Constitution point per day.
When casting the spell, the character secretly whispers a particular type of food; by eating the specified food, the victim breaks the spell. It must be a single, natural food (such as lamb, honey, or an apple) but can be exotic (dragon meat) as long as the caster has tasted it personally at some point. Hunger cannot be dispelled, but can be broken by the remove curse spell. Failing all else, a sufferer must wait to find relief until the spell's duration elapses.
The spell's material component is a pinch of the food that can end the spell.

Imbue with spell ability (all 4)

range: touch (1 person)
casting time: 1 turn (VSM)
duration: permanent until used
mechanics: willing
This prayer allows the caster to transfer some of his memorized prayers, and the ability to cast them, to the target.
- - - -
Only nonspellcasters can receive this bestowal. In addition, the person thus imbued must have a Wisdom score of 9 or higher.
Only priest spells of an informational or defensive nature or a cure light wounds spell can be transferred. Transferring any other spell type negates the entire attempt, including any allowable spells that were chosen. Higher level persons can receive more than one spell at the priest's option:

Level of Recipient	Spells Imbued
1	One 1st-level spell
3	Two 1st-level spells
5+	Two 1st- and one 2nd-level spells

The transferred spell's variable characteristics (range, duration, area of effect, etc.) function according to the level of the priest originally imbuing the spell.
A priest who casts imbue with spell ability upon another character loses the number of 1st- and 2nd-level spells he has imbued until the recipient uses the transferred spells or is slain. In the meantime, the priest remains responsible to his ethos for the use to which the spell is put.
The material components for this spell are the priest's holy symbol, plus some minor item from the recipient that is symbolic of his profession (a lockpick for a thief, etc.). This item, and any material component for the imbued spell, is consumed when the imbue with spell

ability spell is cast.

Inverted ethics (dark 4)

range: long (..)
casting time: .. (VSM)
duration: 1 turn
mechanics: will negates
This prayer
- - - -
Casting Time: 1
Area of Effect: Special
This spell reverses the ethics of a person or group of people. While under the influence of this spell, a creature behaves in a manner opposite to the way he normally would behave. Thus, a shopkeeper influenced by inverted ethics will think it perfectly normal for someone to pick up an item from his shop and walk out the door without paying for it. If someone tried to pay for an item, he would be insulted. If the spell is cast on a shopper in a store, he would find it natural to steal the item, thinking that he is behaving in a proper way. If the spell is cast on a professed thief, he will no longer steal, choosing to pay for his goods instead.
Inverted ethics does not cause a creature to actively commit evil deeds (or good deeds). Thus, an affected creature will not go on a shoplifting rampage; he will steal only as the opportunity presents itself.
The spell affects one character per level of the caster within a 20' radius. Each target of the spell is allowed a saving throw vs. spell to avoid the effect.
The material component is a miniature golden balance (i.e., similar to the scales of justice).

Invisibility purge (light 3)

range: (..)
casting time: 1 round (VSM)
duration: 1 round / level
This prayer
- - - -
Range: 30 yards
Area of Effect: 10-foot square/priest
All invisible creatures who enter an area enchanted with invisibility purge instantly become visible. Invisibility -related spells do not take effect within the boundaries of the enchanted area, and magical devices such as potions of invisibility do not function. Creatures with the natural ability to become invisible are unable to use this ability within the area of effect. Invisible objects carried into the warded area also become visible.
Invisible creatures or persons within the area of effect when invisibility purge is cast remain invisible; however, if such creatures exit the area of effect and later re-enter, they instantly become visible. Such creatures also lose any natural ability to turn invisible as long as they remain within the area of effect.
A creature who consumes a potion of invisibility outside the warded area becomes invisible normally, but becomes visible when he enters the area of effect; if the duration of the potion of invisibility has not yet expired when he exits the area of effect, he becomes invisible again outside the area. Creatures who are invisible in their natural state or have no visible form (such as invisible stalkers) are not affected by this spell.
The material components are the priest's holy symbol and a silver mirror no more than three inches in diameter.
The invisibility purge can be cast as a cooperative magic spell. The potency of this spell can be increased if several priests cast it at the same time. The duration of the spell is then equal to one turn per level of the most powerful priest, plus one turn for every contributing priest. Each priest also increases the area of effect by one 10'x 10' square (these areas must be contiguous). Thus, a 9th-level priest and two 5th-level priests could create a 30'x 10' invisibility purge area having a duration of 11 turns.

Invisibility to animals (hunt 1)

range: touch (1 creature / level)
casting time: 4 (SM)
duration: 1 turn + 1 round / level
mechanics: willing
This prayer
- - - -
When an invisibility to animals spell is cast, the creature touched becomes totally undetectable by normal animals. Normal animals includes giant-sized varieties, but it excludes any with magical abilities or powers. The enchanted individual is able to walk among such animals or pass through them as if he did not exist.
For example, this individual could stand before the hungriest of lions or a tyrannosaurus rex and not be molested or even noticed. However, a nightmare, hell hound, or winter wolf would certainly be aware of the individual. For every level the caster has achieved, one creature can be rendered invisible. Any recipient attacking while this spell is in effect ends the spell immediately (for himself only).
The material component of this spell is holly rubbed over the recipient.

Invisibility to undead (light 2)

range: touch (1 creature)
casting time: 4 (VSF)
duration: 6 rounds
mechanics: ..
This prayer
- - - -
mechanics: special
This spell makes the subject invisible to undead. However, not all undead are automatically affected; those with morethan 4 hit dice receive a saving throw vs. will to avoid the effect.
The spell ends immediately if the recipient makes any attack, although casting spells such as cure light wounds, augury, or chant does not end the ward. Note that a priest protected by this spell cannot turn undead.
The focus is the priest's holy symbol.

Invoke holy symbol (all 2)

range: touch (1 object)
casting time: 2 hours (VF)
duration: permanent
mechanics: ..
This prayer imbues a new holy symbol.
- - - -
mechanics: None
When the words of this spell are uttered, a holy symbol appropriate to the priest's deity appears out of thin air. The item appears in the priest's hands. It may be used as a component for spells or for any other purpose for which the priest would normally use his holy symbol (such as turning undead). The holy symbol is a permanent object.

Iron vigil (law 2)

range: caster
casting time: 1 turn (VS)
duration: 1 week + 1 day / level
This prayer
- - - -
This spell allows the priest to ignore hunger, thirst, and extremes of climate for an extended period of time. While the spell is in effect, the priest requires no food or drink. He is effectively immune to exposure, dehydration, and heat or cold injury, since no naturally occurring climatic condition will cause him harm. (Lightning, floods, tornadoes, earthquakes, and other such hazardous phenomena can still cause physical injury, of course.)
During the iron vigil, the priest is able to ignore the need to sleep by choosing to meditate instead. While meditating, the priest can keep watch on his surroundings, but he suffers a +1 penalty to any surprise checks. If the character wishes to memorize spells, he must sleep normally.
At the vigil's end, the priest must eat and drink; if no food or water is available, the character must make a Constitution check once every four hours at a cumulative -1 penalty or fall into a coma and perish within 1d3 days if he receives no aid. He also requires at least four hours of rest for each day that he did not eat, drink, or sleep during his vigil.

Know age (arcane 1)

range: caster
casting time: 4 (VSM)
duration: instantaneous
This prayer
- - - -
This spell enables the caster to instantly know the age of any single person, creature, or object on which he concentrates. The age is accurate to the nearest year, or, if less than a year, to the nearest month, or, if less than a month, to the nearest day.
The material component is a calendar page.

Know customs (tribe 3)

range: medium (1 creature)
casting time: 6 (VS)
duration: instantaneous
mechanics: will negates
This prayer
- - - -
This spell allows a caster to gain general knowledge of the customs, laws, and social etiquette of a tribe or village. The caster must be within 30 yards of a member of the tribe or village for the spell to have effect. The selected villager must possess the knowledge sought by the caster; for instance, he cannot be an infant, nor can he be mentally unstable or dead (although he can be asleep or unconscious).
Typical information revealed by know customs includes common courtesies (outsiders must avert their eyes when addressing local officials), local restrictions (no animals or unaccompanied elves within the city limits), important festivals, and common passwords that are known by the majority of citizens (such as a phrase necessary to pass the guards at the main gate).
- - gain etiquette, or a +3 bonus when already having that?

Know direction (storm 1)

range: caster
casting time: 4 (VSM)
duration: instantaneous
This prayer
- - - -
Know direction allows the caster to instantly know the direction of north. The spell is effective in any environment, whether underwater, underground, or in darkness (including magical darkness). The material component is a small scrap of a parchment map that is at least 100 years old.

Knurl (hunt 4)

range: medium (1 person)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 turn / level
mechanics: fortitude negates
This prayer
- - - -
Casting a knurl spell transforms a creature's arm into a tree branch of the same thickness, covered with bark and twigs. The new limb possesses neither elbow nor wrist joints not even a hand. The "arm" remains attached to the shoulder. The spell's recipient can use it as a club but not to manipulate tools, weapons, or spell components.
The caster chooses which of the recipient's arms to affect. A character could use multiple knurl spells to transform both arms of a humanoid. The arm is treated for all purposes as a tree branch: It becomes subject to fire, wood-altering spells, and tree diseases. Dispel magic ends the spell's effects.
The material component is a small twig.

Light (all 1)

range: long (..)
casting time: 4 (VS)
duration: 1 hour + 1 turn / level
mechanics: fortitude negates
This prayer
- - - -
Area of effect: 20-foot radius

This spell causes a luminous glow equal in brightness to torchlight. The spell is centered on a point selected by the caster, and he must have a line of sight to that point when the spell is cast. The effect is immobile unless it is specifically centered on a movable object or mobile creature.
If this spell is cast upon a creature, a saving throw vs. fortitude must be rolled. A successful save indicates that the spell is centered immediately behind the creature, rather than upon the creature itself. If the save is failed, the creature is blinded for the spell's duration.
The caster can extinguish the light at any time by uttering a single word. Light spells are not cumulative- multiple castings do not provide a brighter light.
A darkness spell cast directly against a light spell cancels both, and vice versa.

Lighten load (tribe 2)

range: .. (..)
casting time: 5 (VSM)
duration: 1 hour / level
This prayer
- - - -
Range: 30 yards
Area of Effect: 10-foot cube
This spell reduces the weight of equipment, supplies, and other objects by 50%. Weapons, supplies, and even disabled characters can all be made more portable by use of a lighten load spell.
This spell affects one pile of objects whose volume is equivalent to a 10-foot cube; after the spell has been cast, the affected objects can be divided among several characters or mounts. The spell has no effect on magical items.
An object affected by lighten load can be used normally; the spell has no effect on an object's mass, texture, size, strength, or other physical features.
The material components are a feather and a slip of paper moistened by a soap bubble.

Locate animals or plants (hunt 1)

range: caster
casting time: 1 round (VSF)
duration: 1 round / level
This prayer
- - - -
Area of effect: 20 meters / level x 20 foot
The caster can find the direction and distance of any one type of animal or plant he desires. The caster, facing in a direction, thinks of the animal or plant, and then knows if any such animal or plant is within range. If so, the exact distance and approximate number present is learned. During each round of the spell's duration, the caster can face in only one direction. Only a 20-foot-wide path can be known.
While the exact chance of locating a specific type of animal or plant depends on the details and circumstances of the locale, the general frequency of the subject can be used as a guideline: common = 50%, uncommon = 30%, rare = 15%, and very rare = 5%. Most herbs grow in temperate regions, while most spices grow in tropical regions. Most plants sought as spell components or for magical research are rare or very rare. The results of this spell are always determined by the DM.
The focus is the caster's holy symbol.

Locate object (arcane 3) (reversible)

range: caster (..)
casting time: 1 turn (VSM)
duration: instantaneous or 8 hours
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Range: 60 yds. + 10 yds./level
This spell helps locate a known or familiar object. The priest casts the spell, slowly turns, and will sense when he is facing in the direction of the object to be located, provided the object is within range--for example, 90 yards for 3rd-level priests, 100 yards for 4th, 110 yards for 5th, etc. The spell locates such objects as apparel, jewelry, furniture, tools, weapons, or even a ladder or stairway. Once the caster has fixed in his mind the items sought, the spell locates only that item. Attempting to find a specific item, such as a kingdom's crown, requires an accurate mental image. If the image is not close enough to the actual item, the spell does not work; in short, desired but unique objects cannot be located by this spell unless they are known by the caster. The spell is blocked by lead.
The casting requires the use of a piece of lodestone.
The reversal, obscure object, hides an object from location by spell, crystal ball, or similar means for eight hours. The caster must touch the object being concealed. Neither application of the spell affects living creatures.

Magical stone (war 1)

range: touch (3 pebbles)
casting time: 4 (VSF)
duration: ..
This prayer
- - - -
Duration: 30 minutes or until used
By using this spell, the priest can temporarily enchant up to three small pebbles, no larger than sling bullets. The magical stones can then be thrown or slung at an opponent.
The character using them must roll normally to hit, although the magic of the stones enables any character to be proficient with them. The stones are considered +1 weapons for determining if a creature can be struck (those struck only by magical weapons, for instance), although they do not have an attack or damage bonus.
If thrown, they can be thrown up to 30 meters, and all three can be thrown in one round, with a weapon speed of 1. Each stone that hits inflicts 1d4 points of damage (2d4 points against undead).
If slung, the range and weapon speed are that of the sling, and only one stone can be thrown each round. Each stone that hits then inflicts 1d4+2 damage (2d4+2 against undead).
The foci are the priest's holy symbol and three small pebbles, unworked by tools or magic of any type.

Magical vestment (war 3)

range: caster
casting time: 1 round (VSF)
duration: 5 rounds / level
This prayer
- - - -
This spell enchants the caster's vestment, providing protection at least the equivalent of chain mail (AC 15). The vestment gains a +1 enchantment for each three levels of the priest beyond 5th level, to a maximum of AC 1 at 17th level. The magic lasts for five rounds per level of the caster, or until the caster loses consciousness. If the vestment is worn with other armors, only the best AC (either the armor or the vestment) is used; this protection is not cumulative with any other AC protection.
The foci are the vestment to be enchanted and the priest's holy symbol.

Messenger (arcane 2)

range: medium (1 creature)
casting time: 1 round (VS)
duration: 1 day / level
mechanics: ..
This prayer
- - - -
mechanics: Neg.
This spell enables the priest to call upon a tiny (size T) creature of at least animal intelligence to act as his messenger. The spell does not affect giant animals and it does not work on creatures of low (i.e., 5) Intelligence or higher. If the creature is within range, the priest, using some type of food desirable to the animal as a lure, can call the animal to come. The animal is allowed a saving throw vs. spell. If the saving throw is failed, the animal advances toward the priest and awaits his bidding. The priest can communicate with the animal in a crude fashion, telling it to go to a certain place, but directions must be simple. The spellcaster can attach some small item or note to the animal. If so instructed, the animal will then wait at that location until the duration of the spell expires. (Note that unless the intended recipient of a message is expecting a messenger in the form of a small animal or bird, the carrier may be ignored.) When the spell's duration expires, the animal or bird returns to its normal activities. The intended recipient of a message gains no communication ability.

Mind read (healing 2)

range: short (..)
casting time: 5 (VS)
duration: 1 round / level
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Area of Effect: Special
mechanics: None
This spell detects the surface thoughts of any creatures in range, and is able to probe deeper into the mind of a single creature. Mind read will always reveal the kind of creature being probed, although this identity may be couched in the creature's own language or in a (possibly distorted) body image. The spell has a 20% chance of revealing the character class of an individual.
The details and the usefulness of the creature's thoughts will depend on the intelligence of the subject. While a priest could read the thoughts of an animal, he would probably receive only a confused jumble of emotions and instincts. Reading the mind of a highly intelligent wizard, however, would be much more illuminating; the priest might be amazed by the crystal clarity and deep insight of the wizard's mental processes.
If mind read is used as part of an interrogation, an intelligent and wary subject receives a saving throw at a -2 penalty. If successful, the creature resists the spell's effects and the priest learns no information. If the saving throw is failed, the priest may learn additional information according to the DM's ruling.

Miscast magic (chaos 3)

range: medium (1 creature)
casting time: 6 (VS)
duration: ..
mechanics: will negates
This prayer causes the next spell
- - - -
Duration: Special
Miscast magic can be cast only on a wizard. It causes the next spell cast by the affected wizard to be chosen randomly from his memorized spells of the same or lower level. Thus, if a wizard affected by miscast magic had four 1st-level spells memorized (armor, feather fall, jump, and sleep) and he attempted to cast the sleep spell, the DM would determine the resulting spell randomly from the wizard's four memorized spells. The wizard has only a 25% chance of casting the sleep spell.
Only spells currently memorized are eligible to be exchanged with the desired spell. If a wizard had only one spell memorized, the miscast magic would have no effect and the wizard's spell would be cast normally.
The miscast spell operates normally. If a wizard tried to levitate a companion but a web spell resulted, the companion would be trapped by the webs and subject to all resulting effects. If the target of the spell were in range of the levitate spell but not in range of the web, the spell would be lost in a fizzle of energy and the web spell would be wiped from the caster's memory.
The wizard who casts the spell performs the proper verbal and somatic components of the spell he wishes to cast; he does not discover the altered results until the wrong spell takes effect. The wizard will also discover that the material component for the resulting spell has vanished (in addition to the material component for the desired spell).

Modify memory (dark 4)

range: medium (1 creature)
casting time: .. (VS)
duration: permanent
mechanics: will negates
This prayer
- - - -
Casting Time: Special
This spell enables the caster to reach into the subject's mind and modify up to five minutes of his memory in one of the following ways:
•Eliminate all memory of an event the subject actually experienced. This spell cannot negate

spell effects.
•Allow the subject to recall with perfect clarity an event he actually experienced. For instance, he could recall every word from a five-minute conversation or every detail from a passage in a book.
•Change the details of an event the subject actually experienced.
•Implant a memory of an event the subject never experienced.
Casting the spell takes one round. If the subject fails to save vs. will, the caster proceeds with the spell by spending up to five minutes visualizing the memory he wishes to modify in the subject. If the caster's concentration is disturbed before the visualization is complete, the spell is lost.
Modified memory will not necessarily affect the subject's actions, particularly if they contradict his natural inclinations. An illogical modified memory, such as the subject recalling how much he enjoyed drinking poison, will be dismissed by the subject as a bad dream or a memory muddied by too much wine. More useful applications of modified memory include implanting memories of friendly encounters with the caster (inclining the subject to act favorably toward the caster), changing the details of orders given to the subject by a superior, or causing the subject to forget that the caster cheated him in a card game. The DM reserves the right to decide whether a modified memory is too nonsensical to significantly affect the subject.

Moment (thought 2)

range: .. (..)
casting time: 1 round (VSF)
duration: 1 round / level
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Range: 0
Area of Effect: 50-foot radius
mechanics: None
Theoretically, every action has a particular moment at which it will have its greatest possible effect. Using the arcane mathematics of this spell, the priest can determine the "ideal moment" for any single action in each round that the spell is in effect. This action must be performed by a character other than the priest.
In practice, another character informs the priest of an action he wants to undertake in a round. The priest concentrates on the action, then informs the character when the "correct moment" has come. The character then gains a bonus of 20% (+4 on a d20) to the success of his action. The spell can affect only a single action in a given round. When used in combat, the priest can advise the best moment to initiate an action (affecting initiative) or what moment offers the greatest success in striking (affecting the chance to hit).
If the character seeks advice concerning initiative, he gains a -2 modifier to the initiative roll, but only at the cost of -2 on his chance to hit. Characters who seek the best attack frequently delay their actions. These characters suffer a +1 on their initiative roll but gain a +4 on their chance to hit. The spell cannot affect the amount of damage caused, since the act (striking) has already succeeded at that point.
Characters are not obliged to wait for the moment specified by the priest. For example, a fighter might decide that striking first is more important than gaining +4 to hit. The character can act normally, based on his or her unmodified initiative. The character gains no bonus from the moment spell, and the priest can affect no other action in that round.
Noncombat actions can also benefit from the moment spell. For example, a thief planning to climb a wall may wait to start her climb until the priest informs her that the moment is right. If she waits, she gains a bonus of 20% to her Climb Walls roll (in this case, the bonus is subtracted from her roll).
While concentrating on this spell, the priest can take no other action. A break in the priest's concentration--taking damage in combat, for example--terminates the spell instantly.
The focus is a set of three silver dice, which the priest tosses in his hand.

Nap (thought 2)

range: touch (1 creature/ level)
casting time: 5 (VSM)
duration: 1 hour
mechanics: willing
This prayer puts the affected creautres to sleep for one hour. They do not wake easily from this sleep before the hour has passed, it takes nudging. The prayer has no effect unless the targets can sleep for the full hour.
Upon awakening, the targets are as refreshed as if he had slept for a full night. They have recovered lost hit points and can memorize spells and prayers as if real time had passed. Because the rest is so complete and rejuvenating, a character does not feel fatigued after waking. Attempts to use nap more than once a day are ineffective (the character simply is not sleepy).
The material components are a scrap of pillow ticking, a feather, and a pebble that the caster has kept in his pocket for seven nights.

Negative plane shield (healing 3)

range: touch (1 creature)
casting time: 1 round (VS)
duration: 1 turn / level or until used
mechanics: willing
This prayer
- - - -
This spell affords the caster or touched creature partial protection from undead monsters with Negative Energy plane connections (such as shadows, wights, wraiths, spectres, or vampires) and certain weapons and spells that drain energy levels. The negative plane protection spell opens a channel to the Positive Energy plane, possibly offsetting the effect of the negative energy attack. A protected creature struck by a negative energy attack is allowed a saving throw vs. death magic. If successful, the energies cancel with a bright flash of light and a thunderclap. The protected creature suffers only normal hit point damage from the attack and does not suffer any drain of experience or Strength, regardless of the number of levels the attack would have drained.
An attacking undead creature suffers 2d6 points of damage from the positive energy; a draining wizard or weapon receives no damage.
This protection is proof against only one such attack, dissipating immediately whether or not the saving throw was successful. If the saving throw is failed, the spell recipient suffers double the usual physical damage, in addition to the loss of experience or Strength that normally occurs.
This spell cannot be cast on the Negative Energy plane.

Neutralize poison (healing 4) (reversible)

range: touch (..)
casting time: 7 (VS)
duration: instantaneous
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Area of Effect: 1 creature or 1 cu. ft. of substance/2 levels
mechanics: None
By means of a neutralize poison spell, the priest detoxifies any sort of venom in the creature or substance touched. Note that an opponent, such as a poisonous reptile or snake (or even an envenomed weapon of an opponent) unwilling to be so touched requires the priest to roll a successful attack in combat. This spell can prevent death in a poisoned creature if cast before death occurs. The effects of the spell are permanent only with respect to poison existing in the touched creature at the time of the touch; thus, creatures (and objects) that generate new poison are not permanently detoxified.
The reversed spell, poison, likewise requires a successful attack roll, and the victim is allowed a saving throw vs. poison. If the latter is unsuccessful, the victim is incapacitated and dies in one turn unless the poison is magically neutralized or slowed.

Obscurement (storm 2)

range: caster (..)
casting time: 5 (VS)
duration: 4 rounds / level
mechanics: none
This prayer
- - - -
Area of Effect: (level x 10)-ft.-sq.
This spell causes a misty vapor to arise around the caster. It persists in this locale for four rounds per caster level and reduces the visibility ranges of all types of vision (including infravision) to 2d4 feet. The height of the vapor is restricted to 10 feet, although the cloud will otherwise expand to fill confined spaces. A strong wind (such as from the 3rd-level wizard spell gust of wind) can cut the duration of an obscurement spell by 75%. This spell does not function under water.

Omniscient eye (light 4)

range: caster
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 turn + 1 round / level
This prayer
- - - -
This divination enhances the caster's vision by allowing him to see through any normal or magical darkness, fog, or mist to a range of 60 feet. In addition, the caster has a chance of piercing magical illusions, blending, and invisibility equal to 70% plus 1% per level of experience, less 2% per spell level. For example, a 7th-level priest has a 70% + 7% - 4%, or 73% chance, to spot a wizard concealing himself by using the 2nd-level spell invisibility.
Unlike the 5th-level spell true seeing, the omniscient eye does not grant the caster the ability to perceive secret doors, traps, lost or misplaced objects, or creature alignments; it simply ensures that the caster can see the surroundings as they would appear without the interference of weather, lighting, or illusionary magic. Thus, the omniscient eye can be deceived by careful camouflage, concealment, or other purely physical precautions. Other phenomena that may bypass this spell's power include psionic invisibility, true transparency, or extradimensional objects or creatures.
The material component of this spell is a special ointment for the eyes that is composed of rare powders and herbs. The ointment costs at least 100 gold pieces for a single application.

Pass without trace (tribe 1)

range: touch (1 creature)
casting time: 1 round (VSM)
duration: 1 turn / level
mechanics: willing
This prayer
- - - -
When this spell is cast, the recipient can move through any type of terrain- mud, snow, dust, etc.- and leave neither footprints nor scent. The area that is passed over radiates magic for 1d6 turns after the affected creature passes. Thus, tracking a creature covered by this spell is nigh impossible. The tracker has a penalty of -12 to his tracking-check. Of course, intelligent tracking techniques, such as using a spiral search pattern, can result in the tracker picking up the trail at a point where the spell has worn off.
The material component of this spell is a sprig of pine or evergreen, which must be burned and the ashes powdered and scattered when the spell is cast.

Personal reading (thought 1)

range: caster (1 person)
casting time: 2 turns (VSM)
duration: instantaneous
This prayer allows the caster to learn valuable facts about a person. To learn anything, he must know the target's real name (the name the subject was given as a child) or the date and place of his birth. He is then able to build a rough picture of the target's history and person.
- - - -
The "historical" information discovered through this spell is generally vague. For example, the priest might learn that the subject was born in the woods and moved to the city only after hardship made his life untenable. Specific information is up to the DM. The DM might provide some or all of the following information:
-The subject's character class or career
-The subject's approximate level (stated in terms such as "novice," "highly skilled," "moderately competent," etc.)
-The subject's standing in the community ("highly respected," "mistrusted," "considered an enigma," etc.)
-The subject's success or failure in his profession
-The subject's prevailing character traits or mannerisms
If the priest casts the spell based on an alias or incorrect birth information, the reading will be inaccurate.

The prayer can be cast without the caster ever having met the target.
The material component is a small book of numerological formulae and notes (different from the book used in telethaumaturgy). The book is not consumed in the casting.
This spell will categorically fail on creatures that have no concept of a personal name.

Plant door (hunt 4)

range: touch (..)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 turn / level
This prayer
- - - -
Area of Effect: Special
The plant door spell opens a magical portal or passageway through trees, undergrowth, thickets, or any similar growth--even growth of a magical nature. The plant door is open to the caster who cast the spell, casters of a higher level, or dryads; others must be shown the location of the door. The door even enables the caster to enter a solid tree trunk and remain hidden there until the spell ends. The spell also enables the passage or hiding of any man-sized or smaller creature; hiding is subject to space considerations. If the tree is cut down or burned, those within must leave before the tree falls or is consumed, or else they are killed also. The path created by the spell is up to 4 feet wide, 8 feet high, and 12 feet long per level of experience of the caster. This spell does not function on plant-based monsters.
The material components for this spell are a piece of charcoal and the caster's holy symbol.

Plant growth (harvest 3)

range: long (variable)
casting time: 1 round (VSM)
duration: permanent
mechanics: ..
This prayer affects the growth of plants. Its effects depend on the target area.
If it is cast on a single plant,
- - - -
mechanics: Special
The first causes normal vegetation to grow, entwine, and entangle to form a thicket or jungle that creatures must hack or force a way through at a movement rate of 10 feet per round (or 20 feet per round for larger-than-man-sized creatures). Note that the area must have brush and trees in it in order for this spell to take effect. Briars, bushes, creepers, lianas, roots, saplings, thistles, thorn, trees, vines, and weeds become so thick and overgrown in the area of effect as to form a barrier. The area of effect is a square 20 feet on a side per level of experience of the caster, in any square or rectangular shape that the caster decides upon at the time of the spellcasting. Thus, an 8th-level caster can affect a maximum area of a 160-foot x 160-foot square, a 320-foot x 80-foot rectangle, a 640-foot x 40-foot rectangle, a 1,280-foot x 20-foot rectangle, etc. The spell's effects persist in the area until it is cleared by labor, fire, or such magical means as a dispel magic spell.
The second use of the spell affects a one-mile square area. The DM secretly makes a saving throw (based on the caster's level) to see if the spell takes effect. If successful, the spell renders plants more vigorous, fruitful, and hardy, increasing yields by 20% to 50% ([1d4+1] x 10%), given a normal growing season. The spell does not prevent disaster in the form of floods, drought, fire, or insects, although even in these cases the plants survive better than expected. This effect lasts only for the life cycle of one season, the winter "death" marking the end of a life cycle even for the sturdiest of trees.

This spell enables the caster to affect the aging of any plant, seed, or tree. The process can operate either forward or backward, causing flowers to blossom, seeds to sprout and grow, and trees to bear fruit; or fruit to turn to blossoms, trees to become saplings, and new shoots to turn to seeds.
The change in age, either forward or backward, is chosen by the priest at the time of casting. The changes associated with normal or reversed growth occur instantaneously. Plants can be altered in age up to 10 years per level of the caster. The caster can stop the aging at any point within the limits imposed by his level; he could cause a tree to grow from a sapling until it withers and dies from old age or he could stop the tree's growth at a stage at which it would shelter his home.
The spell does not alter the appearance or characteristics of a plant except those that result from normal aging (or regression). Age plant has no effect on magically-generated plants or plant-type monsters.
The material components are the priest's holy symbol and a blossom from a fruitbearing plant.

Prayer (war 3)

range: caster (20 meter radius)
casting time: 6 (VSM)
duration: 1 round / level
This prayer
- - - -
By means of the prayer spell, the priest brings special favor upon himself and his party and causes harm to his enemies. Those in the area at the instant the spell is completed are affected for the duration of the spell. When the spell is completed, all attack and damage rolls and saving throws made by those in the area of effect who are friendly to the priest gain +1 bonuses, while those of the priest's enemies suffer -1 penalties. Once the prayer spell is uttered, the priest can do other things, unlike a chant, which he must continue to make the spell effective. If another priest of the same religious persuasion is chanting when a prayer is cast, the effects combine to +2 and -2, as long as both are in effect at once.
The priest needs a silver holy symbol, prayer beads, or a similar device as the material component of this spell.

Probability control (arcane 4)

range: medium (1 creature)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 round / level or 1 task
mechanics: .. negates
This prayer allows the caster to influence the probability of success for one action. This action can be a skill- or ability-check, a to hit roll, a saving throw, a power check, or even an attempt to successfully teleport on target. The action must be something performed by a single creature.
- - - -
The basic modification is 15% (15 on 1d100 or 3 on 1d20), plus an additional 5% per five levels of the caster. This modification can be either positive or negative, as deemed by the spellcaster.
In combat, the caster must specify the action to be affected (e.g., the target's next attack roll) and whether the modification will be positive or negative. The effect remains in effect until the target attempts that action or until the duration has ended.
The material components are a small cube of a thickened sugar-and-milk mixture and a cubic die of matching size.

Produce fire (war 4) (reversible)

range: medium (..)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 round
mechanics: none
This prayer
- - - -
Area of Effect: 12-ft. sq.
By means of this spell, the caster creates a common fire of up to 12 feet per side in area. Though it lasts only a single round (unless it ignites additional flammable material), the fire produced by the spell inflicts 1d4 points of damage plus 1 point per caster level (1d4 + 1/level) upon creatures within its area. It ignites combustible materials, such as cloth, oil, paper, parchment, wood, and the like, so as to cause continued burning.
The reverse, quench fire, extinguishes any normal fire (coals, oil, tallow, wax, wood, etc.) within the area of effect.
The material component for either version is a paste of sulfur and wax, formed into a ball and thrown at the target.

Protection from evil (all 1)

range: touch (1 creature)
casting time: 4 (VSM)
duration: 3 rounds / level
mechanics: willing
This prayer creates a protective barrier around the target. This barrier grants a +2 bonus to AC and saving throws. The bonus to AC is +4 vs. extraplanar or summoned creatures.
- - - -
-Any attempt to exercise mental control over the recipient (if, for example, it has been charmed) or to invade and take over its mind (as by a ghost's magic jar attack) is blocked by this spell. Note that the protection does not prevent the charm itself, nor end it, but it does prevent mental control through the barrier. Likewise, an outside life force is merely kept out, and would not be expelled if in place before the protection was cast.

This prayer ends if the target makes a melee attack or tries to force the barrier against a creature.
To complete this spell, the priest uses holy water or burning incense.

Protection from evil, 10' (all 4)

range: touch (..)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 turn / level
mechanics: willing
This prayer
- - - -
Area of Effect: 10-ft. radius
The globe of protection of this spell is identical in all respects to that of a protection from evil spell, except that it encompasses a much larger area and its duration is greater. The effect is centered on and moves with the creature touched. Any protected creature within the circle will break the warding against enchanted/summoned monsters if he attacks those monsters. A creature unable to fit completely into the area of effect (for example, a 21-foot-tall titan) remains partially exposed and subject to whatever penalties the DM decides. If such a creature is the recipient of the spell, the spell acts as a normal protection from evil spell for that creature only.
The reverse, protection from good, 10' radius, wards against good creatures.
To complete this spell, the priest must trace a circle 20 feet in diameter using holy (or unholy) water and incense (or smoldering dung), according to the protection from evil spell.

Protection from fire (healing 3)

range: touch (1 creature)
casting time: 6 (VSF)
duration: 1 turn / level or until negated
mechanics: willing
This prayer
- - - -
The effect of a protection from fire spell differs according to whether the recipient of the magic is the caster or some other creature.
If the spell is cast upon the caster, it confers complete invulnerability to fire damage. The invulnerability lasts until the prayer has absorbed 12 points of damage per level of the caster.
If the spell is cast upon another creature, it gives invulnerability to normal fire, gives a bonus of +4 to saving throw die rolls vs. fire attacks, and reduces damage sustained from magical fires by 50%.
The caster's holy symbol is the focus.

Purify food & drink (all 1) (reversible)

range: medium (..)
casting time: 1 round (VS)
duration: instantaneous (1 day / level?)
mechanics: ..
This prayer
- - - -
When cast, this spell makes spoiled, rotten, poisonous, or otherwise contaminated food and water pure and suitable for eating and drinking. Up to 1 cubic foot of food and drink per level can be thus made suitable for consumption. This spell does not prevent subsequent natural decay or spoilage. Unholy water and similar food and drink of significance is spoiled by purify food and drink, but the spell has no effect on creatures of any type nor upon magical potions.
The reverse of the spell is putrefy food and drink. This spoils even holy water; however, it likewise has no effect upon creatures or potions.

Random action (chaos 1)

range: short (1 creature)
casting time: 4 (VS) ?
duration: 1 round
mechanics: will negates
This prayer compels the target to act randomly for 1 round. He takes an action determined randomly on the following table:

1d8	action
1	attack self (only misses on a 1)
2	attack nearest being (not including familiars)
3	flee from the caster
4	drop anything held
5	stand motionless as if stunned
6	do nothing but defend
7	speak or make noises
8	attack the caster with melee or ranged weapons

Random causality (chaos 3)

range: short (1 weapon)
casting time: 7 (VSM)
duration: 3 rounds + 1 round / level
mechanics: ..
This prayer
- - - -
mechanics: Neg.
This spell creates a rift in the nature of cause and effect. The spell is cast upon an opponent's weapon. When the weapon is used, it hits and causes damage normally, but the damage is not applied to the creature struck by the weapon. Instead, the person wielding the weapon or one of his companions suffers the damage. If the weapon misses its target on any round, no damage is caused in that round. The DM randomly determines the victim of the damage.
If the wielder of the weapon changes weapons while the spell is in effect, the discarded weapon remains enchanted.
The material component is a bronze die.

Rapport (thought 4)

range: .. (1 creature)
casting time: 1 round (VS)
duration: 1 turn + 1 round / level
mechanics: willing
This prayer
- - - -
Range: 30 yards
This spell is a deeper and more intense version of telepathy. It allows the priest to communicate silently and instantly with a single willing subject. Participants may share deeper thoughts than with telepathy, including emotions and memories. Each participant sees, hears, and otherwise senses everything experienced by the other, although such vicarious experiences feel diluted and cannot be mistaken for direct sensations.
The participants can quickly share such personal concepts as plans, hopes, and fears, but they cannot share skills or spells. Thus, it is impossible to communicate the procedure for casting a particular spell or for picking a lock.
Communication through rapport is approximately 15 times faster than verbal communication.
As with telepathy, the priest can establish separate "channels" to multiple individuals; each such linkage costs one casting of the spell. There is no "crosstalk" between the channels, however.
Rapport cannot be used on unwilling subjects.

Reflecting pool (arcane 4)

range: short (1 pool)
casting time: 2 hours (VSM)
duration: 1 round / level
mechanics: none
This prayer
- - - -
This spell enables the caster to cause a pool of normal water found in a natural setting to act as a scrying device. The pool can be of no greater diameter than 2 feet per level of the caster. The effect is to create a scrying device similar to a crystal ball. The scrying can extend only to the Ethereal Plane and the Inner Planes. General notes on scrying, detection by the subject, and penalties for attempting to scry beyond the caster's own plane are given in the DMG, as well as a description of the crystal ball item.
The following spells can be cast through a reflecting pool, with a successful spellcraft-check: detect magic, know age, find traps, and detect poison. Each additional detection attempt requires a round of concentration. Infravision operates normally. The image is nearly always hazy enough to prevent the reading of script of any type.
The material component is the oil extracted from such nuts as the hickory and the walnut, refined, and dropped in three measures upon the surface of the pool.
At the DM's option, the casting of this spell may be limited to once per day.

Resist elements (light 2)

range: touch (1 creature)
casting time: 5 (VSM)
duration: 2 rounds / level
mechanics: willing
This prayer grants the target limited protection against one of the five damage types: acid, cold, fire, lightning or sound. Each round, it absorbs the first 10 points of damage the target would otherwise take from this type of damage. It protects the target's equipment as well.
The material component ...

Restoration (all 2)

range: touch (1 creature)
casting time: 3 rounds (VS)
duration: instantaneous
mechanics: willing
This prayer restores temporary damage to the target's ability scores. It does not restore permanent ability drain. The target heals 1d4 points of a damaged ability. If more than one ability is damaged, the prayer heals the ability that is currently the lowest. If several damaged abilities have the same value, the caster can choose.

Rigid thinking (law 3)

range: medium (1 creature)
casting time: 6 (VS)
duration: 1 round / level
mechanics: will negates
This prayer
- - - -
Rigid thinking can be cast only upon a creature with Intelligence of 3 or greater.
The creature affected by rigid thinking is in capable of performing any action other than the activity he is involved in when the spell takes effect. The creature's mind simply cannot decide on another course of action--it becomes frozen into a single thought and cannot change even if new circumstances would suggest otherwise. Thus, a warrior fighting a kobold will ignore the arrival of a beholder, and a thief picking a lock will pay no heed to the arrival of three guards.
The affected creature does not mechanically repeat the action; he is not an automaton. He will not continue to fire his bow at a dragon if he runs out of arrows, but will choose another means of attacking the dragon to the exclusion of all other activities. A spellcaster in the process of casting a spell when rigid thinking takes effect will not attempt to repeat the spell (unless the spell has been memorized more than once). The spellcaster will, however, devote his attention to the target of that spell until his goal is met (e.g., if the caster were attacking a creature, he would continue to direct attacks at that creature; if the caster were trying to open a door, he would continue to work on the door until it opens).
The spell expires when the creature accomplishes his goal (i.e., the kobold is killed or the lock is opened) or when the duration of the spell has ended.

Sacred guardian (light 1)

range: touch (1 creature)
casting time: 4 (VSM)
duration: 1 day / level
mechanics: willing
- - - -
This prayer warns the caster of any danger to the target of the prayer. He receives a mental image of the target's situation. If he makes an alertness-check he can even take a single swift action before the danger strikes. At no time, however, does the caster know the target's location. The target may be on a different plane of existence than the priest.
The material component is a rose petal that has been kissed by the spell recipient.

Sanctify (all 2) (reversible)

range: short (10 meter radius)
casting time: 1 turn (VSM)
duration: 1 round / level
mechanics: none
This prayer allows the caster to imbue the area of effect with the deity's majesty. It radiates a holy aura. People friendly to the deity gain a +1 bonus to their saving throws vs. will. Followers gain a +2 bonus. Priests of the deity turn undead as if they were one level higher. The effect applies only as long as the characters remain in the sanctified area.
Creatures intent on harming the priest or his followers suffer a -1 on saving throws vs. will when on sanctified ground.
- - - -
The material components are the priest's holy symbol and a handful of dirt from the grounds of an existing temple of the same faith.
protecting graveyards...
The reverse of this spell, defile, functions in an identical manner with respect to saving throws for charm and fear. However, priests standing on defiled ground who attempt to turn undead do so at one level lower than their current level.
The material components for the reverse are the priest's holy symbol and a handful of earth from a grave.

Sanctuary (healing 1)

range: touch (1 creature)
casting time: 4 (VSM)
duration: 2 rounds + 1 round / level
mechanics: special (will negates)
This prayer
- - - -
When the priest casts a sanctuary spell, any opponent attempting to strike or otherwise directly attack the recipient must roll a saving throw vs. will. If the saving throw is successful, the opponent can attack normally and is unaffected by that casting of the spell. If the saving throw is failed, the opponent loses track of and totally ignores the warded creature for the duration of the spell. Those not attempting to attack the subject remain unaffected.
While protected by this spell, the subject cannot take direct offensive action without breaking the spell, but may use non-attack spells or otherwise act in any way that does not violate the prohibition against offensive action. This allows a warded priest to heal wounds, for example, or to bless, perform an augury, chant, cast a light in the area (but not upon an opponent), and so on.
Note that this spell does not prevent the operation of area attacks.
The components of the spell include the priest's holy symbol and a small silver mirror.

Shillelagh (war 1)

range: touch (caster's oak club or staff)
casting time: 2 (VSM)
duration: 4 rounds + 1 round / level
This prayer enables the caster to change his own oak cudgel or unshod staff into a magical weapon that gains a +1 bonus to its attack roll and inflicts 2d4 points of damage. The spell inflicts no damage to the staff or cudgel. The caster must wield the shillelagh, of course.
The material components of this spell are a shamrock leaf and the caster's holy symbol.

Silence (dark 2)

range: long (5 meter radius)
casting time: 5 (VS)

duration: 2 rounds / level
mechanics: none (?)
This prayer stops all sound in the area of effect. Conversation is impossible, spells with verbal components cannot be cast, and no noise whatsoever issues from or enters the area.

- - - -

The spell can be cast into the air or upon an object, but the effect is stationary unless cast on a mobile object or creature. The spell can be centered upon a creature, and the effect then radiates from the creature and moves as it moves. An unwilling creature receives a saving throw against the spell. If the saving throw is successful, the spell effect is centered about 1 foot behind the position of the subject creature at the instant of casting. This spell provides a defense against sound-based attacks, such as harpy singing, horn of blasting, etc.

Slow poison (healing 2)

range: touch (1 creature)
casting time: 1 (VSM)
duration: 1 hour / level
mechanics: willing
This prayer

- - - -

When this spell is placed upon a poisoned individual, it greatly slows the effects of venom, if cast upon the victim before the poison takes full effect. (This period, known as the onset time, is known to the DM.) While this spell does not neutralize the venom, it does prevent it from substantially harming the individual for the duration of its magic in the hope that, during that spell period, the poison can be fully cured.
The material components of the slow poison spell are the priest's holy symbol and a bud of garlic that must be crushed and smeared on the wound (or eaten if poison was ingested).

Slow rot (harvest 3) (reversible?)

range: touch (..)
casting time: 1 round (VSM)
duration: 1 week / level
mechanics: ..
This prayer

- - - -

Area of Effect: Special
mechanics: None
This spell increases the amount of time that fruits, vegetables, and grains remain wholesome and ripe. The spell will not take effect upon meat of any kind. The caster can affect as much as 10 cubic meter of plant material per level. Thus, even a low level priest could effectively keep a farmer's grain from rotting while in storage or keep the fruit on the trees in his orchard ripe until they are harvested. This spell does not prevent pests (such as rats) from eating the food.
The material component is a pinch of sugar.

Snare (hunt 3)

range: touch (1 meter radius)
casting time: 3 rounds (VSM)
duration: permanent until triggered
mechanics: reflex negates
This prayer creates a trap from any supple vine or rope. This snare blends with the surroundings, imparting a -10 penalty to any observation-check to find it.
If a creature moves into the area of effect, the snare tightens around him and tightly binds him. This inflicts 1d3 hp damage. If a tree is nearby (within 5 meters), the snare can be fastened to it so that it inflicts 1d6 hp damage instead and lifts the bound victim 3 meters into the air.

- - - -

The snare is magical, so for one hour it is breakable only by cloud giant or greater Strength (23); each hour thereafter, the snare material loses magic so as to become 1 point more breakable per hour--until six full hours have elapsed. At that time, 18 Strength will break the bonds. After 12 hours have elapsed, the materials of the snare lose all magical properties and the loop opens, freeing anything it held. The snare can be cut with any magical weapon, or with any edged weapon wielded with at least a +2 attack bonus (from Strength, for example).
The caster must have a snake skin and a piece of sinew from a strong animal to weave into the cordlike object from which he will make the snare. Only the caster's holy symbol is otherwise needed.

Solipsism (thought 4)

range: medium (..)
casting time: 1 round (VSM)
duration: ..
mechanics: ..
This prayer creates illusions that creatures can try to believe in.

- - - -

Duration: Special
Area of Effect: 100 sq. ft.+100 sq. ft./level
mechanics: Special
This unusual spell is similar to phantasmal force and other illusion magic, except that the priest who casts the spell is the only creature who automatically believes the results of the spell. The spell creates the illusion of any object, creature, or force, as long as it is within the boundaries of the spell's area of effect. The illusion is visual and tactile (that is, it can be seen and felt), but no other sensory stimuli are created.
Solipsism is the opposite of normal illusions in that anyone other than the caster must make an active effort to believe (rather than disbelieve) the illusion. Characters trying to believe the reality of a solipsistic illusion must make a saving throw vs. will. A successful save means that the character believes the illusion and it is part of reality for him. A failed save means that the character cannot convince himself of the illusion's reality, and the illusion has no effect on him. A character can make a single attempt to believe each round.
Unlike true illusions, the image created by this spell does more than just duplicate reality. The image formed is real for those who believe in it. The illusion has all the normal properties that its form and function allow. Thus, a solipsistic bridge spanning a chasm could be crossed by the priest and those who believed. All others would see the priest apparently walking out onto nothingness. Likewise, a solipsistic giant would cause real damage to those who believed it.
The illusion remains in effect for as long as the priest continues to concentrate on it, until the priest is struck in combat, or until he is rendered unconscious. The level of concentration required is not extreme; the priest can move normally and may engage in combat, but is unable to cast any spell while maintaining a solipsistic illusion.
Solipsism can create only illusions that are external to the priest. Thus, the priest cannot create an illusion that he is the size of a giant, is unwounded, or has sprouted wings.
The material components are a lotus blossom that the priest must swallow and a bit of fleece.

Speak with animals (harvest 2)

range: caster
casting time: 5 (VS)
duration: 2 rounds / level
This prayer empowers the caster to comprehend and communicate with one normal or giant animal that is not mindless. He is able to ask questions of and receive answers from the creature, although friendliness and cooperation are by no means assured.
This prayer has no effect on monsters or magical animals.

Speak with dead (all 3)

range: caster (1 dead creature)
casting time: 1 turn (VSM)
duration: 2 turns
mechanics: will negates (?)
This prayer allows the caster to ask questions of a dead creature. He must be near a portion of the remains of the creature, and speak a language that the creature once used.
The caster can ask one question per 3 levels. However, the dead are as evasive as possible when questioned. They tend to give extremely brief and limited answers, often cryptic, and to take questions literally.
The material components are burning incense and the caster's holy symbol. The remains are not expended.

- - - -

level	time dead
1-6	1 week
7-8	1 month
9-12	1 year
13-15	10 years
16-20	100 years
21+	1,000 years

Speak with plants (harvest 4)

range: caster
casting time: 1 turn (VSM)
duration: 1 round / level
This prayer

- - - -

When cast, a speak with plants spell enables the priest to converse, in very rudimentary terms, with all sorts of living vegetables (including fungi, molds, and plantlike monsters, such as shambling mounds) and to exercise limited control over normal plants (i.e., not monsters or plantlike creatures). Thus, the caster can question plants as to whether or not creatures have passed through them, cause thickets to part to enable easy passage, require vines to entangle pursuers, and command similar services. The spell does not enable plants to uproot themselves and move about, but any movements within the plants' normal capabilities are possible. Creatures entangled by the 1st-level spell of that name can be released. The power of the spell lasts for one round for each experience level of the casting priest. All vegetation within the area of effect is affected by the spell.
The material components for this spell are a drop of water, a pinch of dung, and a flame.

Spell immunity (all 4)

range: touch (1 creature)
casting time: 1 round (VSM)
duration: 1 turn / level
mechanics: willing
This prayer

- - - -

This prayer renders the target immune to the effects of a specified spell of 4th circle or lower. It protects against spells, spell-like effects of magical items, and innate spell-like abilities of creatures. It does not protect against breath weapons or gaze attacks of any type.
The spell has several additional limitations. First, the caster must have directly experienced the effect of the specified spell. For example, if the caster has been attacked by a fireball spell at some time, he can use the spell immunity spell to provide protection from a fireball. Second, the spell cannot affect a creature already magically protected by a potion, protective spell, ring, or other device. Third, only a particular spell can be protected against, not a certain sphere of spells or a group of spells that are similar in effect; thus, a creature given immunity to the lightning bolt spell is still vulnerable to a shocking grasp spell.
The material component for spell immunity is the same as that for the spell to be protected against.

Spike growth (harvest 3)

range: long (1 meter / level radius)
casting time: 6 (VSM)
duration: 1 hour + 1 turn / level
mechanics: ..
This prayer

- - - -

mechanics: None
Wherever any type of plant growth of moderate size or density is found, this spell can be used. The ground-covering vegetation or roots and rootlets in the area becomes very hard and sharply pointed. In effect, the ground cover, while appearing to be unchanged, acts as if the area were strewn with caltrops. In areas of bare ground or earthen pits, roots and rootlets act in the same way. For every 3 meters of movement through the area, the victim suffers 2d4 points of damage. He must also roll a saving throw vs. reflex. If this saving throw is failed, the victim's movement rate is reduced by 1/3 of its current total (but a creature's movement rate can never be less than 1). This penalty lasts for 24 hours.
Spike growth can be detected with a successful observation-check, but the check suffers a -8 penalty.
Without the use of a spell such as true seeing, similar magical aids, or some other special means of detection (such as detect traps or detect snares and pits), an area affected by spike growth is absolutely undetectable as such until a victim enters the area and suffers damage. Even then, the creature cannot determine the extent of the perilous area unless some means of magical detection is used.

The components for this spell are the caster's holy symbol and seven sharp thorns or sharpened twigs.

Spiritual weapon (war 2)

range: caster (50 meter radius)
casting time: 5 (VSM)
duration: 3 rounds + 1 round / level
This prayer calls up a magical force shaped like a weapon, that the caster can use to attack enemies in the area of effect.
- - - -
As long as the caster concentrates upon the hammer, it strikes at any opponent within its range, as desired. Each round the caster can choose to attack the same target as the previous round or switch to a new target that he can see anywhere within his maximum range. The spiritual hammer's chance to successfully hit is equal to that of the caster, without any Strength bonuses. In addition, it strikes as a magical weapon with a bonus of +1 for every six experience levels (or fraction) of the spellcaster. The base damage inflicted when it scores a hit is exactly the same as a normal war hammer (1d4+1). The hammer strikes in the same direction as the caster is facing, so if he is behind the target, all bonuses for rear attack are gained along with the loss of any modifications to the target's AC for shield and Dexterity.
As soon as the caster ceases concentration, the spiritual hammer spell ends.
The material component of this spell is a normal war hammer that the priest must hurl toward opponents while uttering a plea to his deity. The hammer disappears when the spell is cast.

Squeaking floors (thought 3)

range: medium (..)
casting time: 6 (VSM)
duration: 1 hour / level
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Area of Effect: 10-foot square/level
mechanics: None
A surface affected by squeaking floors squeaks loudly when any creature larger than a normal rat (larger than one-half cubic foot or weighing more than three pounds) steps on it or touches it. The spell affects a square whose sides equal the caster's level times 10 feet (a 9th-level priest could affect a square whose sides are 90 feet long).
The squeaks can be heard in a 30 mater radius, regardless of interposing barriers such as walls and doors. The squeaks occur regardless of the surface, whether wood, stone, dirt, or any other solid material. Listeners automatically know the direction of the sounds.
Characters who successfully move silently reduce the radius of the noise to 50 feet. Those able to fly or otherwise avoid direct contact with the affected surface will not activate the squeaking floor.
The material component is a rusty iron hinge that squeaks when moved.

Sticks to snakes (chaos 4) (reversible)

range: .. (..)
casting time: 7 (VSM)
duration: 2 rounds / level
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Range: 30 yds.
Area of Effect: 1d4 sticks +1 stick/level in a 10-ft. cube
mechanics: None
By means of this spell, the caster can change 1d4 sticks, plus one stick per experience level, into snakes; thus, a 9th-level priest can change 10-13 sticks into an equal number of snakes. These snakes attack as commanded by the priest. There must, of course, be sticks or similar pieces of wood (such as torches, spears, etc.) to turn into snakes. Such a stick cannot be larger than a staff. Sticks held by creatures are allowed a saving throw equal to that of the possessor (i.e., a spear held by an orc must roll the orc's saving throw vs. polymorph). Magical items, such as staves and enchanted spears, are not affected by the spell. Only sticks within the area of effect are changed.
The type of snake created varies, but a typical specimen has 2 Hit Dice, Armor Class 6, a movement rate of 9, and either constricts for 1d4+1 points of damage per round or bites for 1 point plus poison (if any). The chance of a snake thus changed being venomous is 5% per caster level, if the spellcaster desires. Thus, an 11th-level priest has a maximum 55% chance that any snake created by the spell is poisonous. The spell lasts for two rounds for each experience level of the spellcaster.
The material components of the spell are a small piece of bark and several snake scales.
The reverse spell changes normal-sized snakes to sticks for the same duration, or it negates the sticks to snakes spell according to the level of the priest countering the spell (for example, a 10th-level priest casting the reverse spell can turn 11-14 snakes back into sticks).

Strength of one (law 3)

range: touch (1 person / 2 levels)
casting time: 6 (VS)
duration: 1 turn
mechanics: willing
This prayer imbues all target a strength-score equal to that of the strongest of the group, the so-called keystone. There is only one keystone, even if another target has equal strength. Only natural strength is considered, magical bonuses are not added.
Targets must be of medium or smaller size. The keystone receives no bonus. The spell ends if the keystone is killed before the duration expires.

Summon insects (chaos 3)

range: medium (1 creature)
casting time: 1 round (VSM)
duration: 1 round / level
mechanics: ..
This prayer attracts a swarm of insects that attacks a target chosen by the caster.
- - - -
mechanics: None
Flying insects appear 70% of the time, while crawling insects appear 30% of the time. The exact insects called are bees, biting flies, hornets, or wasps, if flying insects are indicated; biting ants or pinching beetles, if crawling insects are indicated.
The attacked creature sustains 2 points of damage if it does nothing but attempt to flee or fend off the insects during the time it is attacked; it suffers 4 points of damage per round otherwise. If the insects are ignored, the victim fights with a -2 penalty to his attack roll and a +2 penalty to his Armor Class. If he attempts to cast a spell, an initiative roll should be made for the insects to see if their damage occurs before the spell is cast. If it does, the victim's concentration is ruined and the spell is lost.
The insects disperse and the spell ends if the victim enters thick smoke or hot flames. Besides being driven off by smoke or hot flames, the swarm might possibly be outrun, or evaded by plunging into a sufficient body of water. If evaded, the summoned insects can be sent against another opponent, but there will be at least a 1 round delay while they leave the former opponent and attack the new victim. Crawling insects can travel only about 10 feet per round (maximum speed over smooth ground) and flying insects travel 60 feet per round. The caster must concentrate to maintain the swarm; it dissipates if he moves or is disturbed.
This spell does not function under water.
The materials needed for this spell are the caster's holy symbol, a flower petal, and a bit of mud or wet clay.

Sunscorch (war 2)

range: medium (1 creature)
casting time: 4 (VS)
duration: instantaneous
mechanics: reflex negates
This prayer creates a brilliant ray of scorching heat that slants down from the sky to strike one target of the caster's choice. Any creature struck by the ray sustains 1d6 points of damage, plus 1 point per caster level. Undead creatures and creatures vulnerable to bright light sustain 1d6 points of damage, plus 2 points per caster level. In addition to sustaining damage, living victims are also blinded for 1 round by the spell.
The sun must be in the sky when sunscorch is cast, or the spell fails entirely. It cannot be cast underground, indoors, or in hours of darkness, although routine overcasts do not hinder the sunscorch.

Telepathy (thought 3)

range: medium (1 creature)
casting time: 6 (VS)
duration: 1 turn + 2 rounds / level
mechanics: will negates
This prayer establishes direct mental contact between the priest and a single target with an intelligence of at least 5. They can communicate silently and rapidly, regardless of whether they share a common language.
Telepathy does not give either participant access to the other's thoughts, memories, or emotions. They can only "hear" the thoughts that the other participant actively "sends". It is approximately four times faster than spoken language, but otherwise similar. Gestures, expressions, and body language cannot be conveyed.
Multiple castings of this prayer do not create a network. The caster can "target" a thought to the correct individual(s).

Thought broadcast (thought 4)

range: short (1 creature)
casting time: 7 (VSM)
duration: 1 turn + 3 rounds / level
mechanics: will negates
This prayer
- - - -
This spell turns the subject into a "thought broadcaster." For the duration of the spell, everyone within 30 meters of the subject senses the subject's thoughts, making it impossible for him to lie, keep secrets, conceal motives, etc. The subject is not automatically aware that his thoughts are being sensed. Everyone who senses these thoughts, on the other hand, knows their source.
This spell causes the broadcast of only surface thoughts and motivations, not memories.
There is no need for a common language between broadcaster and receivers; for this purpose, thoughts are considered to be symbolic, not dependent on language. The detail level of the thoughts is insufficient for others to learn specific skills from the subject. Thus, if the subject casts a spell, everyone within range knows what spell is being cast before it takes effect, but no one learns any knowledge about how the spell is cast.
The subject must have an Intelligence score of 1 or more to become a broadcaster, and must have a "normal" mind as understood by PCs. Thoughts that are broadcast can be received only by individuals with Intelligence scores of 3 or better.
The material component is small balloon that the priest inflates upon casting. This balloon is consumed in the casting.

Thought capture (thought 1)

range: caster
casting time: 4 (VS)
duration: instantaneous (2 rounds?)
This prayer allows the caster to sense strong thoughts and emotions that happened in the vicinity. Stronger 'thought objects' are attracted before weaker ones. Thus, the caster senses the strongest emotions first. However, there is also a tendency that favours more recent thoughts. Only events of momentous importance cling to the locale for significant periods.
The caster gains one thought object per casting of the spell. The spell may be cast a number of times in the same locale, but he will gain a different thought object each time. A locale contains a finite number of thoughts, however.

Tongues (tribe 4) (reversible)

range: caster
casting time: 7 (VS)
duration: 1 turn
This prayer
- - - -
This spell enables the caster to speak and understand additional languages, whether they are racial tongues or regional dialects, but not communications of animals or mindless creatures. When the spell is cast, the spellcaster selects the language or languages to be understood. The spell then empowers the caster with the ability to speak and understand the language desired with perfect fluency and accent. The spell enables the priest to be understood by all speakers of that language within hearing distance, usually 60 feet. This spell does not predispose the

subject toward the caster in any way. The priest can speak one additional tongue for every three levels of experience.
The reverse of the spell cancels the effect of the tongues spell or confuses verbal communication of any sort within the area of effect.

Tree (hunt 3)

range: caster
casting time: 6 (VSM)
duration: 1 hour + 1 turn / level
This prayer
- - - -
By means of this spell, the caster is able to assume the form of a small living tree or shrub or that of a large dead tree trunk with only a few limbs. Although the closest inspection cannot reveal that this plant is actually a person, and for all normal tests he is, in fact, a tree or shrub, the caster is able to observe all that goes on around him just as if he were in normal form. The armor class and hit points of the plant are those of the caster. The caster can remove the spell at any time, instantly changing from plant to his normal form and having full capability for any action normally possible (including spellcasting). Note that all clothing and gear worn or carried change with the caster.
The material components of this spell are the priest's holy symbol and a twig from a tree.

Tree steed (hunt 4)

range: touch (a log or plank)
casting time: 1 round (VSM)
duration: 1 hour / level
This prayer
- - - -
This spell enchants a log, plank, or similar piece of wood to become a temporary steed. The object must be at least one foot wide, three inches thick, and three to ten feet long.
When the spell is cast, the log sprouts four wooden, horselike legs. The tree steed may be ridden like a normal horse and may be used to carry equipment. The tree steed can carry a weight of up to 300 kg. If the tree steed breaks under the weight of the riders or gear, the enchantment instantly ends and the tree steed again becomes a normal (although broken) log or plank.
The tree steed obeys all of the caster's verbal commands to move, slow, speed up, stop, and turn. It has a movement rate of 12 on land. It can move in the water (Sw 6), floating on the surface and paddling with its legs. The tree steed must remain within 10 meters of the caster in order to move.
The tree steed has all the capabilities of normal wood. It has AC 8 and 20 hit points.
The material components are a log or plank of suitable size and a horseshoe.

Unearthly choir (light 3)

range: caster (cone 10 meters long and wide per caster)
casting time: 5 (V)
duration: instantaneous
mechanics: will halves
This prayer creates a cone of sonic force that deals damage to all creatures within it. It grows more powerful as more people cast it. The casters do not need to be from the same religion.
For every person casting the spell, creatures in the area receive 1d4 points of damage. Undead suffer a -4 penalty to their saving throws.
If five or more casters are present, undead are not allowed a saving throw. Also, those who fail to save are deafened for 1d4 rounds.
If ten or more casters are present, those who fail to save panic and attempt to flee for 2d6 rounds. Also, structures within the area take damage like creatures. Doors, chests, and other breakable items are instantly shattered.
At the time of casting, the casters must be within 3 meters of each other. The DM may ask the casters to use a single initiative roll.
- - - -
What DC is the saving throw?

Unfailing premonition (thought 2)

range: caster
casting time: 6 (VS)
duration: 1 turn + 2 rounds / level
This prayer provides the caster with a sixth sense for danger. He receives a mental warning when he contemplates actions that may bring physical harm during the spell duration. For example, a character about to open a trapped chest would experience a gut feeling telling him not to do so, but a character threatening someone who will get even with the caster in an hour wouldn't.
In combat, this prayer grants a +2 bonus to AC and saving throws, as long as the caster ducks, dodges, or withdraws when his subconscious tells him to. However, in any given round there is a 25% chance that he will have to forego his intended action in order to obey the spell's warning impulses.
The prayer only works on actions undertaken by the priest himself. If his companion is about to pull a mysterious lever that will drop a 10-ton block of stone, there is no warning.
- - - -
+4 vs. traps?

Uplift (tribe 4)

range: touch (1 priest)
casting time: 12 hours (VM)
duration: 1 turn
This prayer
- - - -
Uplift bestows increased spellcasting ability on one priest, including additional spells per level and use of spells beyond the caster's normal level. This cooperative spell requires two priests who must spend the day casting this spell. During the casting, the priests must decide which additional spells (of all levels) are desired. Upon completion of the casting, the priests touch palms, and the priest of higher level receives a charge of magical energy. This charge temporarily boosts the level of the priest for spellcasting purposes. The amount of increase is one level per five levels of the lower level caster (fractions rounded up). If both priests are of equal level, the casters must decide who benefits from the spell.
The spell grants the priest the spellcasting ability of the new level. It does not improve hit points, attack rolls, or other abilities. If the increase allows more spells per level, the additional spells are instantly placed in the character's memory. A priest is also enabled to cast spells normally beyond his level. Range, duration, area of effect, and other variables are all based on the character's temporary level.
The increased effect lasts only 1 turn. At the end of the turn, all additional spells are lost and the character reverts to his normal level.
As an example, consider a party with a fallen comrade. The two priests in the party are 7th and 8th level, both unable to cast raise dead. After a night's rest, each priest adds uplift to his memorized spells. After casting the spell, the 8th-level priest suddenly gains the casting abilities of a 10th-level priest, including the ability to cast raise dead. At the end of one turn, the priest's abilities revert to 8th-level.
Casting this spell is an arduous task, causing a severe drain on the priests. When the spell expires, the uplifted character suffers 2d6 points of damage from mental exhaustion. This damage cannot be healed by any means until the character has had at least eight hours of rest.
The material components are the priests' holy symbols and an offering worth at least 500 gp from each priest.

Ursuppe (all 3)

range: touch (caster + 1 creature / 2 levels)
casting time: 1 (VS)
duration: 1 turn + 1 round / level
mechanics: willing
This prayer
- - - -
mechanics: None
This spell resembles the 5th-level wizard spell etherealness in many respects, but there are a few important differences. First, the priest may not leave the Border Ethereal and venture into the Deep Ethereal; therefore, at the end of the spell's duration, he must return to the Prime Material Plane whether he wants to or not. Secondly, the priest can only make another creature ethereal if the subject is in physical contact with the priest. Besides himself, the caster can bring one creature per two experience levels. Even if the priest abandons his charges in the Border Ethereal, the stranded characters will automatically materialize when the spell ends.
While ethereal, the priest cannot be detected by any means short of a true seeing or detect phase spell. He perceives his surroundings as misty, gray, and otherworldly. No action he takes can affect the physical world, but he can pass through walls, doors, and other solid objects without hindrance. The priest can choose to end the spell voluntarily at any time, materializing in the physical world in one round. If the caster occupies a solid object when the spell ends, he is hurled into the Deep Ethereal and stranded in a catatonic stupor until he can be rescued.

Vermin barrier (harvest 2)

range: medium (3 meter / level radius)
casting time: 4 (VSM)
duration: 1 hour / level
This prayer prevents vermin, defined as tiny creatures that have 4 hit points or less, from entering the area of effect. Any vermin within the area when the prayer is cast are not affected; however, when they exit the area, they cannot return. The prayer does not block enchantments that summon vermin from other planes of existence.
The material components are the caster's holy symbol and a rodent's whisker.

Warp wood (hunt 2) (reversible)

range: medium (..)
casting time: 5 (VS)
duration: instantaneous
mechanics: ..
This prayer bends and warps wood.
- - - -
Area of Effect: Special
mechanics: Special
It affects approximately a 15-inch shaft of wood of up to 1-inch diameter per level of the caster. Thus, at 1st level, a caster might be able to warp a hand axe handle or four crossbow bolts; at 5th level, he could warp the shaft of a typical spear. Note that boards or planks can also be affected, causing a door to be sprung or a boat or ship to leak. Warped missile weapons are useless; warped melee weapons suffer a -4 penalty to their attack rolls.
Enchanted wood is affected only if the spellcaster is of higher level than the caster of the prior enchantment. The spellcaster has a 20% cumulative chance of success per level of difference. Thus, a door magically held by a 5th-level wizard is 40% likely to be affected by a warp wood spell cast by a 7th-level priest. Wooden magical items are considered enchanted at 12th level (or better). Extremely powerful items, such as artifacts, are unaffected by this spell.
The reversed spell, straighten wood, straightens bent or crooked wood, or reverses the effects of a warp wood spell, subject to the same restrictions.

Water breathing (storm 3) (reversible)

range: touch (at least 1 creature)
casting time: 6 (VS)
duration: 1 hour / level
mechanics: willing
This prayer allows the targets to breathe underwater for the duration of the spell. The caster can divide the base duration between multiple characters. Thus, an 8th-level caster can confer this ability to two characters for four hours, four for two hours, eight for one hour, etc.
The reverse, air breathing, enables water-breathing creatures to survive comfortably in the atmosphere. Note that neither version prevents the target from breathing in its natural element.

Water walk (storm 3)

range: touch (1 creature / 2 levels)
casting time: 6 (VSM)
duration: 1 turn / level
mechanics: willing
This prayer empowers the targets to tread upon any liquid as if it were firm ground; this includes mud, quicksand, oil, running water, and snow. The targets' feet do not touch the surface of the liquid, but oval depressions 5 cm deep of his appropriate foot size are left in mud or snow. Their rates of movement remain normal.
The material components for this spell are a piece of cork and the priest's holy symbol.
- - - -
If cast under water, the recipient is borne toward the surface.

Watery fist (storm 2)

range: medium (5 meter radius)
casting time: 5 (VSM)
duration: 1 round / level or concentration
This prayer conjures a tentacle of water from a body of water at least 2 meters across and 1 meter deep. This tentacle obeys the caster's mental commands within the area of effect. It can be used to make bludgeoning or constricting attacks, but is incapable of fine manipulation. The caster must concentrate each round in order to direct it.
The tentacle is AC 14 and has 15 hp plus 1 hp per caster level, but it can only be damaged by magical weapons, fire, or cold; all other attacks simply pass through the water.
When used to strike at opponents, it attacks with the caster's base to hit-modifier, adding his [wis]. A hit causes 1d6 damage per 3 caster levels. The caster can choose to attack with a -2 penalty and constrict the target, causing normal damage and thereafter causing automatic damage every round until the target escapes the hold. He escapes when a successful hit is made on the tentacle, or when he succeeds at a strength-check with a penalty equal to the caster's wisdom score.
The watery fist is immediately released when the caster stops concentrating on it. The water then resumes its normal state.
The material component is a vial full of blessed water or a sprig of mistletoe that is thrown onto the body of water from which the fist will be summoned.
- - - -
Transmute water to dust, part water, lower water, and Otiluke's freezing sphere all destroy watery fist on contact.

Weather stasis (storm 4)

range: .. (..)
casting time: 1 turn (VSM)
duration: 1 hour / level
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Range: 30 yards
Area of Effect: 10-foot cube/level
mechanics: None
Weather stasis maintains the weather conditions prevalent in the area of effect when the spell is cast. The spell affects a cube whose sides equal the caster's level times 10 feet (a 10th-level caster could affect a 100' x 100' x 100' cube).
An area protected by weather stasis is unaffected by temperature variations in the surrounding environment. The spell also acts as a shield against rain, snow, and hail, which cannot enter the protected area. If conditions of precipitation existed in the area of effect when the spell was cast, the identical weather will continue for the duration of the spell.
For example, weather stasis is cast in an area where the temperature is 75 F. and no precipitation is falling. Half an hour later, the temperature drops to 60 degrees and rain begins to fall. The protected area remains dry and the temperature stays at 75 degrees. If the spell had been cast while rain was falling in the area of effect, rain would continue to fall for the duration of the spell, even after it stopped raining in the surrounding area.
All physical objects other than rain, snow, and hail can pass into the protected area. All creatures and characters can move freely into and out of the area. The spell does not prevent water-based spells or water-based creatures (such as water elementals) from operating in the area.
The spell protects against both natural and magically generated weather. Night and day pass normally in the protected area, although temperature variations associated with night and day do not occur.
The material components are the priest's holy symbol and a drop of rain.

Weighty chest (tribe 2)

range: touch (1 object)
casting time: 4 (VSM)
duration: 1 day / level
This prayer
- - - -
This spell enables the caster to enchant a chest, book, package, or any other nonliving object no larger than a 5-foot cube. When the enchanted object is touched by anyone other than the caster, the apparent weight of the object increases, becoming 2-5 (1d4+1) times the weight of the person or persons touching it. This condition makes the object extremely difficult to move for anyone but the caster. The caster can move the object normally throughout the duration of the spell.
The material component is a lead ball.

Withdraw (dark 2)

range: caster
casting time: 5 (VS)
duration: 1 round (sort of)
This prayer alters the flow of time with regard to the caster. While only one round of time passes for everyone else, the caster is able to spend two rounds, plus one round per level, in contemplation. He cannot walk or run, become invisible, or engage in actions other than thinking, reading, and the like.
- - - -
Note that while affected by the withdraw spell, the caster can use divination or healing spells, the latter on himself only. The casting of any of these spells in different fashion (for example, a cure light wounds spell bestowed upon a companion) negates the withdraw spell. He can be affected by the actions of others, losing any Dexterity or shield bonus. Any successful attack upon the caster breaks the spell.

Wyvern watch (light 2)

range: medium (3 meter radius)
casting time: 5 (VSF)
duration: 8 hours or until discharged
mechanics: ..
This prayer
- - - -
mechanics: Neg.
This prayer brings forth an insubstantial haze, which vaguely resembles a wyvern. Any creature entering the guarded area must roll a successful saving throw or stand paralyzed for one round per level of the caster, until freed by the spellcaster, by a dispel magic spell, or by a bless spell. A successful saving throw indicates that the subject creature was missed by the attack of the wyvernform, and the spell remains in place. As soon as a subject creature is affected, the force of the spell dissipates. Any creature approaching the space being guarded by the wyvernform may be able to detect its presence before coming close enough to be attacked; this chance of detection is 90% in bright light, 30% in twilight conditions, and 0% in darkness.
The focus is the priest's holy symbol.

Zone of truth (law 2)

range: medium (1 meter / level radius)
casting time: 5 (VSM)
duration: 1 round / level
mechanics: will negates
This prayer prevents creatures within the area of effect (or those who enter it) from speaking any deliberate and knowing lies. Affected people are aware of this enchantment. They may therefore avoid answering questions or be evasive. When someone leaves the area, he is free to speak as he chooses.
The material components are the caster's holy symbol and a phony emerald, ruby, or diamond.

Meld into stone (3)

range: caster
casting time: 6 (VSM)?
duration: ..
mechanics: none
This prayer
- - - -
Duration: 1d8 + 8 rds.
This spell enables the priest to meld his body and possessions into a single block of stone. The stone must be large enough to accommodate his body in all three dimensions. When the casting is complete, the priest and not more than 50 kg of nonliving gear merge with the stone. If either condition is not met, the spell fails and is wasted.
While in the stone, the priest remains in contact, however tenuous, with the face of the stone through which he melded. The priest remains aware of the passage of time. Nothing that goes on outside the stone can be seen or heard, however. Minor physical damage to the stone does not harm the priest, but its partial destruction, if enough so that the caster no longer fits, expels the priest with 4d8 points of damage. The stone's destruction expels the priest and slays him instantly, unless he rolls a successful saving throw vs. fortitude.
The magic lasts for 1d8+8 rounds, with the variable part of the duration rolled secretly by the DM. At any time before the duration expires, the priest can step out of the stone through the stone surface he entered. If the duration runs out, or the effect is dispelled before the priest exits the stone, he is violently expelled and suffers 4d8 points of damage.
The following spells harm the priest if cast upon the stone that he is occupying: stone to flesh expels the priest and inflicts 4d8 points of damage; stone shape causes 4d4 points of damage, but does not expel the priest; transmute rock to mud expels and slays him instantly unless he rolls a successful saving throw vs. spell; and passwall expels the priest without damage.

Stone shape (3)

range: touch (..)
casting time: 1 round (VSM)
duration: instantaneous
mechanics: none
This prayer
- - - -
Area of Effect: 9 cu. ft. + 1 cu. ft./level
By means of this spell, the caster can form an existing piece of stone into any shape that suits his purposes. For example, he can make a stone weapon, a special trapdoor, or a crude idol. By the same token, it enables the spellcaster to shape a stone door, perhaps so as to escape imprisonment, providing the volume of stone involved is within the limits of the area of effect. While stone coffers can be thus formed, stone doors made, etc., the fineness of detail is not great. If the shaping has moving parts, there is a 30% chance they do not work.
The material component of this spell is soft clay that must be worked into roughly the desired shape of the stone object, and then touched to the stone when the spell is uttered.

Call woodland beings (4)

range: .. (..)
casting time: .. (VSM)
duration: ..
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Range: 100 yds./level
Duration: Special
Casting Time: Special
Area of Effect: Special
mechanics: Neg.
By means of this spell, the caster is able to summon certain woodland creatures to his location. Naturally, this spell works only outdoors, but not necessarily only in wooded areas. The caster begins the incantation and continues uninterrupted until some called creature appears or two turns have elapsed. (The verbalization and somatic gesturing are easy, so this is not particularly exhausting to the spellcaster.) Only one type of the following sorts of beings can be summoned by the spell. They come only if they are within the range of the call.
The caster can call three times, for a different type each time. Once a call is successful, no other type can be called without another casting of the spell. (The DM will consult his outdoor map or base the probability of any such creature being within spell range upon the nature of the area the caster is in at the time of spellcasting.)
The creature(s) called by the spell are entitled to a saving throw vs. spell (with a -4 penalty) to avoid the summons. Any woodland beings answering the call are favorably disposed to the spellcaster and give whatever aid they are capable of. However, if the caller or members of the caller's party are of evil alignment, the creatures are entitled to another saving throw vs. spell (this time with a +4 bonus) when they come within 10 yards of the caster or another evil character with him.
This spell works with respect to neutral or good woodland creatures, as determined by the DM.
If the caster personally knows a certain individual woodland being, that being can be summoned at double the normal range. If this is done, no other woodland creatures are affected.
If a percentage chance is given in the accompanying table, the caster adds 1% per caster level.

These chances can be used if no other campaign information on the area is available.
The material components of this spell are a pine cone and eight holly berries.

Creature ----------	Type of Woodlands ----------		
Type Called	Light	Moderate/Sylvan	Dense/Virgin
2d8 brownies	30%	20%	10%
1d4 centaurs	5%	30%	5%
1d4 dryads	1%	25%	15%
1d8 pixies	10%	20%	10%
1d4 satyrs	1%	30%	10%
1d6 sprites	0%	5%	25%
1 treant	--	5%	25%
1 unicorn	--	15%	20%

Divination (4)

range: caster (..)
casting time: 1 turn (VSM)
duration: ..
This prayer
- - - -
Duration: Special
Area of Effect: Special
A divination spell is used to garner a useful piece of advice concerning a specific goal, event, or activity that will occur within a one-week period. This can be as simple as a short phrase, or it might take the form of a cryptic rhyme or omen. Unlike the augury spell, this gives a specific piece of advice.
The base chance for a correct divination is 60%, plus 1% for each experience level of the priest casting the spell. The DM makes adjustments to this base chance considering the actions being divined (if, for example, unusual precautions against the spell have been taken). If the dice roll is failed, the caster knows the spell failed, unless specific magic yielding false information is at work.
The material components of the divination spell are a sacrificial offering, incense, and the holy symbol of the priest. If an unusually important divination is attempted, sacrifice of particularly valuable gems, jewelry, or magical items may be required.

Hallucinatory forest (4)

range: .. (..)
casting time: .. (VS)
duration: ..
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Range: 80 yds.
Duration: Permanent
Casting Time: 7
Area of Effect: 40-ft. sq./level
mechanics: None
When this spell is cast, a hallucinatory forest comes into existence. The illusionary forest appears to be perfectly natural and is indistinguishable from a real forest. Priests attuned to the woodlands--as well as such creatures as centaurs, dryads, green dragons, nymphs, satyrs, and treants--recognize the forest for what it is. All other creatures believe it is there, and movement and order of march are affected accordingly. Touching the illusory growth neither affects the magic nor reveals its nature. The hallucinatory forest remains until it is magically dispelled by a dispel magic spell.
The area shape is either roughly rectangular or square, in general, and at least 40 feet deep, in whatever location the caster desires. The forest can be of less than maximum area if the caster wishes. One of its edges can appear up to 80 yards away from the caster.

Lower water (4) (reversible)

range: .. (..)
casting time: .. (VSM)
duration: ..
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Range: 120 yds.
Duration: 1 turn/level
Casting Time: 1 turn
Area of Effect: Special
mechanics: None
The lower water spell causes water or similar fluid in the area of effect to sink away to a minimum depth of 1 inch. The depth can be lowered by up to 2 feet for every experience level of the priest. The water is lowered within a square area whose sides are 10 feet long per caster level. Thus, an 8th-level priest affects a volume up to 16 feet x 80 feet x 80 feet, a 9th-level caster affects a volume up to 18 feet x 90 feet x 90 feet, and so on. In extremely large and deep bodies of water, such as deep ocean, the spell creates a whirlpool that sweeps ships and similar craft downward, putting them at risk and rendering them unable to leave by normal movement for the duration of the spell. When cast on water elementals and other water-based creatures, this spell acts as a slow spell: The creature moves at half speed and makes half its usual number of attacks each round. The spell has no effect on other creatures.
Its reverse, raise water, causes water or similar fluids to return to their highest natural level: spring flood, high tide, etc. This can make fords impassable, float grounded ships, and may even sweep away bridges at the DM's option. It negates lower water and vice versa.
The material components of this spell are the priest's holy (or unholy) symbol and a pinch of dust.

Needlestorm (4)

range: medium (..)
casting time: 7 (VSM)
duration: instantaneous
mechanics: reflex halves
This prayer
- - - -
Area of Effect: 1 tree or plant
A favorite of cold-forest and desert druids, needlestorm causes the spines on any pine tree or similar needle-bearing plant to spray out in a deadly barrage. The shower of needles has a radius of approximately 1 foot for every 2 feet of the subject plant's height.
Everyone within this area suffers one attack, which inflicts 1d12 points of damage for every three full levels the caster has achieved. Thus, a spruce tree enchanted by a 7th-level character attacks with a THAC0 of 16 and inflicts 2d12 points of damage.
The material component is a spine from a needle-bearing tree or plant.

Recitation (4)

range: .. (..)
casting time: .. (VSM)
duration: ..
mechanics: ..
This prayer
- - - -
Range: 0
Duration: 1 rd./level
Casting Time: 7
Area of Effect: 60-ft. radius
mechanics: None
By reciting a sacred passage or declaration, the priest invokes his deity's blessing upon himself and his allies, while causing confusion and weakness among his enemies. All creatures within the area of effect at the instant of the spell's completion are affected.
Allies of the priest gain a +2 bonus to attack rolls and saving throws, or a +3 bonus if they are of the same faith (not just alignment) as the caster. Enemies suffer a -2 penalty to attack rolls and saving throws. After the recitation, the priest is free to take further actions during the spell's duration as he sees fit-he need not concentrate to maintain the spell. As a result, it is possible for the priest to cast a prayer spell, which increases the bonuses and penalties provided to +3 and -3 respectively. If another priest is using chant at the same time, then the bonuses and penalties given by it are also allowed to add to the total.
The material spell component is the priest's holy symbol and a copy of whatever text or scroll he holds sacred. Neither are consumed by the spell.

Chapter 7: warlock powers

These skills cannot be attempted by characters who haven't learned them.
When a character uses a warlock skill, he rolls a d20. This d20-roll is added to the character's warlock level, and the character's relevant ability-modifier to produce the result of the check. The result determines the effect of the check, or sets the DC for an opposing saving throw. The DC for a saving throw cannot exceed 30.
Warlock skills are magical in nature. Their effects can usually be detected by detect magic and other such spells.
Unless otherwise stated, the warlock must be within 10 meters of a target and have the target in line of sight to use his skills. The initiative-modifier of warlock-skills is 3.
Note that the skills have a ability-point cost.

adaptation (3 slots)	cost: 2 con
deepsight (1 slot)	cost: 1 per
dream travel (3 slots)	cost: 5 wis
ego whip (1 slot)	cost: 1 cha
farsight (2 slots)	cost: 3 wis
insight (1 slot)	cost: 1 per
iron will (2 slots)	cost: 2 wis
levitate (1 slot)	cost: 1 dex
lifegift (2 slots)	cost: 1 con
mantra (1 slot)	cost: 2 int
mind over matter (3 slots)	cost: 2 str
mind thrust (2 slots)	cost: 3 dex
mindlink (2 slots)	cost: 1 wis
psionic blast (2 slots)	cost: 2 con
psychic crush (2 slots)	cost: 1 str
suggestion (3 slots)	cost: 2 cha
telekinesis (3 slots)	cost: 2 or more int
thought shield (1 slot)	cost: 1 de

Adaptation (3 slots)

Ability: con, Cost: 2
Saving throw: none
Range: 0
Duration: 1 hour
This skill has three distinct uses. First, it allows the warlock to adapt his body to adverse conditions. He chooses a condition, and prepares himself to withstand that type of damage. The four damage types are: heat, cold, acid, and electricity.
During the next hour, all damage the warlock sustains is reduced by the bonus he gained from his adaptation. This applies to environmental damage, and even magical damage.
Alternatively, the warlock can use this skill to regenerate lost hit points. Every turn, he gains a number of hit points equal to the bonus his adaptation result indicates. Of course, his hit point total can never exceed his current maximum.
As a third option, the skill can be used to increase the warlock's armour class. For the entire duration, he gains the AC-bonus indicated by his adaptation-result.

+1 bonus	DC 10
+2 bonus	DC 15
+3 bonus	DC 20
+4 bonus	DC 25
+5 bonus	DC 30

Deepsight (1 slot)

Ability: per, Cost: 1
Saving throw: will negates
Range: 10 meters
Duration: 10 rounds
This skill allows a character to reach into another person to read his surface emotions, getting a sense of the target's general state of mind. This grants him a +4 bonus to skills used against the target for the next 10 rounds.
The target is always allowed a saving throw vs. will to avoid the effect. Regardless of the result of the save, the target doesn't know his emotions are being read. If the save is successful, the target cannot be probed again until 24 hours have passed.
Mind probe can be used on standard character races without penalty, but the DM is free to assign any other creatures bonuses to their saving throws.

Dream travel (3 slots)

Ability: wis, Cost: 5
Saving throw: none
Range: special
Duration: special
Dream travel is a powerful but unreliable means of getting from here to there. The traveller journeys in his dreams, and awakes wherever his nocturnal wandering carried him. He can even take other characters with him, although it's more difficult than travelling alone.
To use dream travel, the warlock must be asleep. Once asleep, he begins fashioning a dream that involves travelling from his present location to his intended destination. At the beginning of the journey, the DM secretly rolls the warlock's skill-check. If the check succeeds, the character starts the drll reach his destination. If it fails, he will reach another place.
When the dream ends, the character's awaken. In the starting place, their bodies and any equipment carried or worn fades away. At the same time, they fade into being at their new location, still in sleeping posture, but fully awake.
The warlock can bring other passengers. These must also be asleep, and willing to make the journey. Passengers make the journey more difficult.
The dream lasts eight hours, but the dream travel can take the warlock as far as a journey of eight days. The warlock decides how far he wants to travel, the standard being one day of travel.
Dream travel can be intercepted by other magics, particularly the wizard-spell dream. Various ways exist in which other people can insinuate themselves in the warlock's dreams. It is not always easy to distinguish between outside influences and the warlock's subconscious fears.

dream travel	DC 15
per extra day of travel	+1
per passenger	+1
per 2 animal passengers	+1

Ego whip (1 slot)

Ability: cha, Cost: 1
Saving throw: will negates
Range: 10 meters
Duration: instantaneous
With this power, the warlocks mentally assaults the target's ego. This forces him to roll a saving throw vs. will. If he fails this roll, he is left with feelings of inferiority and worthlessness. As long as this lasts, all of his die rolls are penalized 5 points (or 25%).
Every round, the target can try to shake off the effect. On his initiative, before he acts, he rolls 1d4. If he rolls a 1, he shakes it off.

Farsight (2 slots)

Ability: wis, Cost: 3
Saving throw: none
Range: 0
Duration: instantaneous
The character gains vague impressions of events happening in other places or times. Closer events, like what's happening on the other side of the wall, are relatively clear, but other events, even those in the past, can be distorted by the viewer's perceptions. To see the past or the future, the character must be on the place he wishes to view. Other times cannot be viewed from another place.
The impressions the psionicist gets can be from all senses. While vision is usually dominant, sometimes the event is experienced through sound, touch, smell or taste as well.
The DC of the check depends on the event the character wishes to view, according to the table.

within 10 meters	DC 12
farther away	DC 18
events in the past	DC 24
events in the future	DC 30

Insight (1 slot)

Ability: per, Cost: 1
Saving throw: will partially negates
Range: 10 meters
Duration: instantaneous
The character can detect the presence of supernatural forces in a person, area or object.
Firstly, he can scan a specific person (within 10 meters) for any supernatural powers. These can be wizard spells, priest prayers, psionics, shapechanging abilities or other racial abilities. If the target fails a saving throw vs. will, the character can identify the type of powers the target has.
Alternatively, the character can scan an object. If the object is intelligent, it gets a save vs. will to avoid identification of the type of powers it holds.
Thirdly, the warlock can scan the area within 10 meters. Particularly strong emanations can reduce the DC of this check.
This ability cannot be used on the same target more than once per hour.

scan person	DC 15
scan place or item	DC 20

Iron will (2 slots)

Ability: wis, Cost: 2
Saving throw: will negates
Range: 0 with a 5-meter radius
Duration: 1 hour
This skill calls forth the powers of the ego and superego to stop attacks by sheer force of will. This force shows itself in a bonus to any saving throws vs. will.
Intellect fortress also offers protection to other minds within a 5-meter radius. They get the same bonus as the warlock, even if they leave the area around him.

+1 bonus	DC 10
+2 bonus	DC 15
+3 bonus	DC 20
+4 bonus	DC 25
+5 bonus	DC 30

Levitate (1 slot)

Ability: dex, Cost: 1
Saving throw: none
Range: 0
Duration: 10 rounds
In some parts of the world, walking on water is a sure sign of a saint. With this skill, it is a feat that any warlock can easily manage. Given practice, he can even float in the air.
The warlock can walk on water, molten lava, marshes, or any other liquid surface. He does not actually touch the surface, but he can still take damage from, for instance, heat.
If the character manages to levitate, he can use this to leap amazing distances. However, once airborne he cannot steer, so he is at the mercy of the winds. Also, missile weapons are difficult to use in levitation. After every round using missile weapons, he faces a cumulative -1 penalty on his attacks in the next round.
Strangely, where the wizard's levitation spell doesn't function underwater, the warlock's skill does.

walk on water	DC 15
levitate	DC 20

Lifegift (2 slots)

Ability: con, Cost: 1
Saving throw: will negates
Range: touch
Duration: instantaneous
Using the lifegift, a warlock can take part of the wounds of another person onto himself. In effect, he gives away hit points. The table lists what the recipient receives. The warlock loses the same amount, plus 1 point extra.
The link can be dangerous. The character has no real control over it, so he cannot predict how much of his lifeforce he will give away. It is possible for a warlock to lose control, or even die, using this skill.
No matter what the warlock gives away, the recipient cannot exceed his current hit point maximum. Any excess hit points are lost.

2d3 hp DC 10
2d4 hp DC 15
2d6 hp DC 20
2d8 hp DC 25
2d10 hp DC 30

Mantra (1 slot)

Ability: int, Cost: 2
Saving throw: none
Range: 0
Duration: 1 hour
The mantra is a carefully built wall of thought repetition which exposes only one small area of the mind at a time. On a successful check, the character can use it to add his charisma-modifier to his saving throw vs. will for one hour.
Also, if during this hour the character would fail a saving throw vs. will, his persistence in the mantra grants him another save in the next round. If this roll is successfull, he shrugs off the influence on his mind after all.
mantra DC 15

Mind over matter (3 slots)

Ability: str, Cost: 2
Saving throw: fortitude or will can negate
Range: 10 meters
Duration: instantaneous
Using this skill, the warlock can damage or destroy objects. He can affect one item, with a maximum size of one cubic foot. Living tissue cannot be affected. The warlock's chances of success depend on the material he is trying to affect.
cloth: This category includes paper. It can be torn or burned. Torn, it can be repaired.
ceramic: This category includes glass. If cracked, it can be repaired
leather: Leather can be warped, but is far harder to burn. If warped, it can be repaired.
wood: Wooden items can be warped or ignited. Keep in mind that ignited wood is not automaticall burnt, especially if the wood is thick. Warped wood cannot be repaired, but handles and staffs can often be replaced quite easily.
metal: Metal can be bent or broken. Bent items may be repaired by a smith or armorer, depending on the sort of item. At the DM's option, some metals can be more difficult to affect than others.
stone: This category includes gems and bone. It can be cracked or shattered. Cracked items can't be restored to their original form, but gemstones can be cut to a smaller stone.
liquid: Liquids cannot be shattered or warped, and if they can, it has no noticeable effect. Liquids that are flammable can be ignited quite easily, and other liquids can be boiled.
Items often consist of more than one material. Books are bound in leather, doors are reinforced with metal, etc. In these cases, the highest DC is applied, unless the DM rules otherwise. If the target object is physically held or worn by a resisting individual, he can attempt a saving throw vs. fortitude to hold on to it. Intelligent objects may attempt a saving throw vs. will instead.
Magic items with that add a bonus simply add their bonus to the DC needed. Scrolls that hold magical spells add their highest spell circle. Other special items also have a better chance to resist this skill. Lead resists automatically, and holy symbols appear to be completely immune to this power.
A character with a warped weapon has a -4 to hit with that weapon. A warped armour has a -2 modifier to armour class, and inflicts a -2 to hit.
cloth 12 to tear, 15 to ignite
ceramic 12 to crack, 15 to shatter
leather 15 to warp, 25 to sear
wood 20 to warp, 20 to ignite
metal 25 to warp, 25 to break
stone 30 to crack, 35 to shatter
liquid 10 to ignite flammable, 25 to boil other

Mind thrust (2 slots)

Ability: dex, Cost: 3
Saving throw: will negates
Range: 10 meters
Duration: instantaneous
This is a stabbing attack which seeks to "short" the synapses of the defender. If the defender fails a saving throw vs. will, he loses the use of one of his skills. This skill is chose randomly, so it doesn't have to be a warlock skill. Even the use of weapons or languages could be affected, but not class abilities like thieving skills or casting spells.
If a character lost a skill, he has a chance to regain it every day. Upon waking, he rolls 1d6 for every skill he has lost. On a 1, he regains the skill.

Mindlink (2 slots)

Ability: wis, Cost: 1
Saving throw: will negates
Range: unlimited
Duration: instantaneous
This skill establishes a telepathic link with a specific target. Through the link, the character can exchange emotions and a single thought, such as "Go!", "Help!" or "Danger!". The target's distance sets the DC.
A hostile target can attempt a saving throw vs. will to avoid the link.
within 10 m DC 12
within 100 m DC 18
within 1 km DC 24
beyond 1 km DC 30

Psionic blast (2 slots)

Ability: con, Cost: 2
Saving throw: will negates
Range: 10 meters
Duration: 1 hour.
This is a wave of brain force which can jolt a subject's mind like shocking news. The target must save vs. will or lose 80% of his remaining hit points, but only in his mind. He will pass out when the remaining hit points are gone, but he won't bleed to death. The effect wears off after one hour. At this time, an unconscious character awakens.

Psychic crush (2 slots)

Ability: str, Cost: 1
Saving throw: will negates
Range: 10 meters
Duration: instantaneous
This skill can be described as a massive assault upon all neurons in the target's brain, attempting to destroy all by a massive overload of signals. The target gets an infuriating headache, and must save vs. will or lose 1d8 hp.
Generally, victims realize right away that their situation is not natural.

Suggestion/ domination (3 slots)

Ability: cha, Cost: 2
Saving throw: will negates
Range: 10 meters
Duration: special
With this skill, the warlock can make a suggestion to another person, distract him, or even take control of his body.
Distraction: This creates a simple false stimulus, such as a sound or image, detected by a single person and lasting no more than a single round. It is generally used to distract a guard or opponent. Note that the targets receive a saving throw vs. will, with a +2 bonus for every additional person beyond the first that the warlock wants to distract.
Suggestion: The warlock makes an otherwise unpalatable suggestion seem completely acceptable to the target. He must be able to communicate with the target, and the suggestion can't obviously threaten the target. The target won't realise later that what he did was unreasonable. It can last for a maximum of one hour. A saving throw vs. will negates.
Domination: The warlock tries to take over the target's body. The target is granted a saving throw vs. will every round, but if he fails, the warlock can control the target's actions. Control is not perfect, however, since the target fights him instinctively; all rolls of the controlled body have a -4 (or -20%) penalty. If the warlock tries to force an obviously self-destructive action, the target receives a +4 bonus to his saving throw. The control lasts for 10 rounds.
distraction DC 12
suggestion DC 15
domination DC 20

Telekinesis (3 slots)

Ability: int, Cost: 2 or more
Saving throw: special
Range: 10 meters
Duration: instantaneous
Telekinesis allows a character to pick up and move an object from a distance. The object must be visible, and within 10 meters. Living creatures are not objects, although objects can carry creatures.
Lifting and moving an object of up to 5 kilograms is a simple task, requiring a check against DC 10. For each additional order of magnitude (50 kg, 500 kg, etc) of the object, the DC increases by 5.
The object can be moved freely within 10 meters of the character's position in one round. If two characters are contesting control over an object, the character with the highest result gains control for that round. If the target object is physically held by a resisting individual, he can attempt a saving throw vs. fortitude to hold on to it. Intelligent objects may attempt a saving throw vs. will instead.
If the character wants to strike a target with an object, the telekinesis-result counts as an attack roll. The amount of damage is determined by that result; smaller objects simply hit faster and harder. If a specific object is used, the result must naturally be high enough to move the object. An object that is attached or bolted down, is treated as if it is one category heavier.
Moving multiple objects simultaneously is possible, but more difficult. The base DC is set by the heaviest object, and each additional object adds a +2 to the DC and 1 to the cost. When doing this, the character cannot attack with any of the objects.
up to 5kg 1d6 damage DC 10
5-50 kg 2d6 damage DC 15
50-500 kg 4d6 damage DC 20
500-5,000 kg 7d6 damage DC 25
over 5,000 kg 10d6 damage DC 30

Thought shield (1 slot)

Ability: dex, Cost: 1
Saving throw: none
Range: 0
Duration: 1 hour
This shield clouds the mind so as to hide first one part, then another. This grants the warlock a complete immunity to sonic damage. Secondly, if he suffers a mental attack and is denied a saving throw vs. will, this power grants him one anyway.

Appendix: martial arts and unarmed combats

Martial arts is a skill, with a cost of 3 skill slots. It is in the general group.
A character with martial arts can use a specific martial art, an art that he designs himself. This art consists of a style and a form. These elements combine into a specific fighting style.
The styles are as follows:

name	dmg	AC	special
hard (fei)	1d(6	10+[dex]	+1 to hit
fast (cho)	1d(4	10+1½[dex]	
soft (sang)	1d(2	10+[per]+[dex]	

The forms are as follows:

name	dmg	AC	special
kick (fu)	+4)+[str]	-	
strike (te)	+2)+[str]	-	allows for wearing padded armour
move (chan)	+0)+[int]	2	[per] to saves instead of normal
push (mo)	+2)+[con]	-	[cha] to saves instead of normal
throw (do)	+2)	1	[wis] to saves instead of normal
weapon (lin)	weapon+[dex]	1	limited to bow, staff, nunchaku

These to elements are combined to form a complete art. For example, a character using a fast style (‘cho’) with a strike form (‘te’), uses the art of ‘cho te’. He does 1d6+[str] damage, and his AC is 10+1½[dex]. He also has the option of wearing padded armour, which would raise his AC another 2 points.

Appendix: optional skills

Agrippa's missile

With this skill, the character can throw swords of small or medium size. Large blades cannot be thrown.
The range incement for throwing a sword is 10 yards. Damage and weapon speed do not change, unless the character needs to draw the blade first. In that case, weapon speed is increased with 3.

Animal empathy

If the character carefully approaches or tends any natural animal, he can try to modify the animal's reactions.
The character can automatically befriend domestic or non-hostile animals. He can easily discern the qualities of the creature (spotting the best horse in the corral or seeing that the runt of the litter actually has great promise).
When dealing with a wild animal or an animal trained to attack, the animal must roll a saving throw vs. Will to restist the character's overtures. The DC for this save is (10+[wis]+(level/3)). If the save is failed, the animal's reaction can be shifted. Exact results are up to the DM.
Of course, the character must be at the front of the party and must approach the animal fearlessly.

Arcane missile

The character can convert a spell to an arcane missle, doing 1d4+circle damage.

Archery specialisation

With this skill, a character can use his dexterity in stead of his strength to modify his attack roll for ranged attacks. The to-hit roll is modified by half the character's dex-modifier, rounded down. Strength is not used.
Damage is still modified by the strength-modifier, not the dex-modifier.

Armour specialisation

The character gains a +1 bonus to AC when wearing any armour. Shields are not armour.

Ayla's reload (sling)

If the character hits, he can make a second attack at the same target, with a -3 penalty to hit. This attack takes place 4 segments later (the weapon speed of the sling). If this second attack hits as well, a third attack with -6 is gained, and then a 4th attack at -9, etc. This cycle only goes on until initiative 20.

Backswing (staff, spear or polearm)

The character gains an extra attack at -2 with the butt end of the weapon. Normally, this inflicts 1d3 damage.

Barfight

The character gains 2 damage reduction vs. subdual damage.

Battle leader

Grant a +2 to hit for 5*[cha], or a +1 to hit for 50*[cha].

the Bird

The character gains an extra save vs. reflex (the AC the disarm hit) to avoid any disarming effects or dropping of items.

Bladesong style (2 slots)

Every round, the character can choose one of three benefits: a +1 to hit, a +1 bonus to AC or an extra parry. This is a strictly one-weapon style. If an extra slot is spent, the bonus to hit and to AC are increased to +2. The prerequisite for this skill is dancing.

Bloodlust

The character can continue to make normal attacks when on 0 to -9 hp, without the standard hp loss.

la Botte

The character attacks as normal, adding the damage as he goes, then attempts to finish the botte, forcing a save vs. fort(total damage) to avoid death.

Breachfighting

If the character has solid cover within one meter on either side, he gains a +1 bonus to AC. If he's covered on both sides, the bonus increases to +2.

Breeze dance

The character uses 1 attack to 'find his stance', and then gains +1 AC melee, +2 AC ranged until he moves 5 metres.

Cavalcante's charge

If an attack -2 hits, the opponent must make a strength-check -4 or be forced 1d4+2 steps back. The attack does normal damage.

Chaotic healing

The character heals 1d6-3 hp per night.

Circle of steel

The character gains a +3 bonus to AC, and he can make a called shot for half damage against anyone who attacks him in melee.

Corsair's handshake

If the character makes a successful called shot, his opponent must make a strength-check -6 or drop his main weapon. This attack does normal damage.

Defensive fighting

The character can choose to take a -4 to hit to gain +2 to AC.

Dismount

Attack with a lance for 1 hp damage and force a riding-check -8 or dismount your opponent. Large creatures get a dex-check -4 or fall down.

Exploit weakness

The character can choose to attack once for no damage, to make his opponent flat-footed for [wis] rounds.

Faith

The character gains access to priest/wizard skills.

Feint

First, the character attacks at a +1 for no damage. If he hits, the next attack has a +1 to hit and damage. For every slot the character spends on this maneuver, these pluses increase with one (both bonuses to hit and the bonus to damage).

Field medic

When stabilizing a character, that character returns to 1 hp for the target's [str] rounds.

la Flêche

The character can attack with a +2 bonus and weapon speed 0, but his weapon speed becomes his penalty to AC.

Force of will

Death occurs at -con in stead of -10 hp.

Great block

This skill allows the character a free parry to all melee attacks.

Henk's hindrance

Don't fire your last arrow of the round. Next round, fire 1 arrow at weapon speed 0 for 1 hp damage and the next attack at normal initiative. This maneuver can be continued.

Hidalgo death wish

A successful called shot to the side causes an AC-penalty of -2 until the wound is treated. The penalty is cumulative until the foe has AC 10.

* Improvized weaponry

This skill

Inigo's rebuke

If the character successfully makes a called shot, he gains 1d3 immediate normal attacks.

Kilmer-switch

This maneuver negates enemies' shield bonuses. the character's attacks are -4 to parry. This is a strictly one-weapon maneuver, and requires ambi-dexterity.

Kiss of steel (basket hilt or gauntlet)

If an attack with the basket hilt is sucessful, the opponent must make a con-check -6 or be stunned for the rest of the round.

Lead missile fire

On a successful tumbling-check, the character can negate the precise sot skill.

Missile deflection

The character can try to parry 1 missile per round. To do this, he must make a reflex save vs. the AC the arrow would have hit.

Observe motion

If the character wins initiative, he gains a +1 to hit, a +2 AC, and a +2 bonus to saving throws.

Paladin's reverence

A successful called shot to the leg cause a -2 penalty to initiative until the wound is treated. The penalty is cumulative upto +10.

Perfect strike

A natural 20 is always a critical, unless the target is immune to criticals.

Perfect swing

Instead of using two attacks, the character attacks only once, with a +2 bonus, for full damage.

Precise shot (falconshot)

The character has a -1 to hit in stead of a -4 to hit when firing into melee.

Psychic (2 slots)

The character can use warlock skills.

Rope-a-dope

The character can attack once to 'miss', to gain a +[int] to hit vs. that opponent for the rest of the combat.

Scoundrel

The character can add his [cha] to his AC.

Sign language

This skill permits silent communication with anyone who sees and understand the signals. Sign may be an extensive language capable of handling long conversations, or simply a means of communicating a few easy to understand phrases such as "attack", "orcs behind the rock," or "you three move left." The maximum range is line of sight.

Silk and steel (cloak)

If the character uses this maneuver, he swirls his cloak to make his foes (only those in melee distance) lose their next attack. This is resolved like a normal attack- the same die roll is used against all opponents.It interrupts spellcasting but inflicts no damage. If he decides to flee, no free attacks are gained.

Simeon's charm

With this skill, a character's spells or prayers are harder to resist. The DC for all saves against the character's spells is raised by 1.

Skill mastery

This skill grants a +2 bonus to any one skill. This skill must be specified, and the character must also have skill-focus with the same skill.

Spell reserve

The character can exchange a spell of a higher circle for one specific spell, chosen with the skill.

Stabilize

Doubles the chance of self-stabilization (1-2 in stead of 1).

Sticking touch

If the character makes a normal attack, he can place a hand on his opponent's shoulder. Until this touch is broken, the character gains a +2 to hit and a +2 bonus to AC against that opponent.

Stillcasting

Any character who knows spellcraft can learn this skill. Stillcasting enables a character to cast spells without verbal components (without saying anything). The casting time, however, is doubled.

Swashbuckler

The character can add his [cha] to his reflex save.

Two-hander

The character gains 1/2*[str] to damage with a two-handed weapon.

Upper hand

If a character uses this maneuver, he gets no other attacks that round. First, he attacks for half damage with a -4 penalty. If this attack hits, he attacks again, for half damage, with a -3 penalty, then a -2, etc. He can make attacks as long as he hits, upto a number of attacks equal to his fighter level. Every attack inflicts half damage.

Vow of chastity

With a vow of chastity, a character vows never to engage in sexual acts again. This vow is a highly ceremonial confirmation of the character's faith. It takes half a year of service to their church, and a skill-slot. Even with a favour, the character must still invest a skill-slot.
A vow of chastity grants a character a +2 to saving throws vs. will.
Furthermore, a priest of Corellon also gains a +2 to the skill-check for every art-form.
A priest of Hector gains access to the 'thief' group of skills.
The advantages of a vow of chastity are lost when he has consensual sex. Forced sex has no effect. However, charms and suggestions can lead to consensual sex. A pious character will let his faith guide him.

Weapon mastery

The weapon does damage with the next better die. Prerequisite: weapon specialisation.

Whirlwind

The character can attack all foes within 10 feet in a single round, as long as he fights with a weapon he is specialised in.

Appendix: optional madness rules

If a character rolls a natural 1 on a save vs. will, then roll again. If he fails, there will be a madness effect. Determine the effect randomly, if it's unplayable, feel free to improvize or reroll. DM's choice, not player's choice. Players have no say when they're mental wrecks.

1 amnesia
2 denial
3 obsession
4 system shock
5 delusion
6 depression
7 fascination
8 hallucinations
9 nightmares
10 paranoia

In addition to the listed effects, madness effects cause ability decreases to intelligence, wisdom, and charisma. (roll separately for each). A character loses 1d6 points per ability. These points do not return normally, as they are 'self-inflicted' by the mad character.

amnesia: Throwing the baby out with the bathwater, the character immediately blocks out all memory of the maddening event, along with many of the months or years that came before it.
The DM rolls a d6. Multiply the roll with the character's level divided by 10. The result is the amount of negative levels the character receives. The character has access to all of his skills, but loses all memory of events since gaining those levels. A character who loses all memories regresses to childhood. Restoration spells cannot remove these negative levels; they are caused by memory loss, not negative energy.
delusions: The character believes something about himself that is not true. The nature of this delusion is usually tied into the event that provoked the save. Examples include a character who believes he has endless wealth (paying for services with pebbles she insists are rubies), that he transforms into a wolf under the light of the moon (and insists he must be caged), or that he is a specific NPC ("I am Count Strahd! Bow before me!"). The character can perform actions only if they fit within the context of the delusion. For example, a character who believes to be a vampire would not expose himself to sunlight.
If a character ever performs an action that should be "impossible" within the context of his delusion, the character must save vs. will(13+[wis]) or suffer an extra madness effect, rolling a d4 on the above table.
denial: The character's mind refuses to accept the existence of the threat that prompted the will save. He acts as if this threat simply does not exist. This effect persists until he regains all decreased ability scores. Denial provides the character with a +4 bonus to any will saves against that threat's attacks but otherwise offers no protection.
When all ability scores are regained, the character once again acknowledges the existence of the threat (but loses the save bonus).
depression: The character is overcome by a deep melancholy. He just wants to be left alone ,and will not suggest ideas, give commands, or otherwise act. In fact, the character must make a will save at the same DC as the failed save to take any action whatsoever. On failure, he will do nothing at all, even in dangerous situations.
Even if the character takes an action, he does so listlessly and reluctantly. He suffers a -4 penalty to all attack rolls, saves and checks. On the other hand, the character's utter lack of interest in his surroundings actually provides him with a +4 bonus to will saves.
In addition, the character's will to live hangs by a thread. If he fails any subsequent will saves, he feels compelled to make an attempt to take his own life. The character makes the suicide attempt via the most efficient means at his disposal: leaping off a high balcony, drinking poisonous chemicals, hurling himself into a river, and so on. He can also use a weapon to inflict a coup de grace against himself.
fascination: The character develops a morbid fascination with the scene, an obsession so overpowering that it warps the character's personality. In his mind, the source of the effect becomes more and more powerful. The fascinated character may eventually believe that the source is omnipotent; he may even revere it. As the character becomes a willing slave of his own horror, he loses 1 point each from wisdom and charisma each week.
hallucinations: The character perceives something in the world that does not exist. As with delusions, the nature of the hallucination is usually related to the event that prompted the failed Madness check. A character might believe that he can see ghosts, that biting insects have infested his armor, or that illithids visit him at night. She might even occasionally encounter an NPC who actually exists only in her mind.
The DM should present hallucinations as real events. They may provoke new saves, or even attack, though they inflict only subdual damage, as the character merely believes he is being harmed. He suffers a -2 penalty to all saves provoked by his own visions. Characters have little mental defense against their own inner demons.
If a character somehow becomes aware that he is hallucinating, he must still concentrate to establish what is real. To dispel a hallucination, the character must save vs. will(13+[wis]). If this roll succeeds, the episode still continues. However, it can no longer attack or provoke saving throws.
nightmares: When the character tries to go to sleep, the horrific events of the scene play themselves out again in his mind, causing him to wake with a scream after only a few minutes. The nightmares return every time he tries to sleep, preventing rest. The character cannot regain spells or prayers, and each full day without rest incurs a cumulative -1 penalty to all attack rolls, saves, and checks, to a maximum of -4.
Lack of sleep also erodes the character's health. Without rest, he cannot regain hit points through natural healing. A sleep spell can grant dreamless rest, allowing the character to regain spells and negate accumulated penalties. If the character does not receive a sleep spell every night, however, the nightmares begin again.
obsession: The character is unable to shake this horrific memory. He continually replays the events in his mind and tries to bring all conversations back to this terrible topic. His obsessed mind becomes clouded and he seldom sleeps. With each day of this obsession, he suffers a cumulative -1 morale penalty to skill checks, to a maximum of -4.
The character ignores his health. He does not regain hit points through natural healing, and also loses 1 point of constitution each week.
paranoia: The character believes that he exists at the center of a conspiracy dedicated to his destruction. No amount of rational argument can convince him otherwise. Although the character's madness does not extend to actual hallucinations, the DM should present all NPCs and conversations with other characters in a menacing light. The DM might drop subtle visual clues that other characters are inhuman, or thread vague, easily misinterpreted "threats" into NPC dialogue. The character must succeed at a will save with a DC equal to that of the failed save to place any trust in other characters.
If the character ever discovers actual evidence of this conspiracy, he must make an immediate save vs. will(13+[wis]) or suffer an extra madness effect, rolling a d4 on the above table.
system Shock: The shock proves to be too much for the character's heart; he suffers 3d6 points of constitution damage.

Recovery

The road from madness to sanity is often long and difficult. Madness effects are removed when all ability points lost to the failed will save are regained. This can be done by succeeding on recovery checks.
A recovery check is essentially a will save, with the same DC as the one that caused the trauma. If this roll succeeds, the character regains 1 point in one of his decreased ability scores, player's choice.

Several methods are available to characters in need of recovery:
peace and quiet: If the character rests for thirty days without failing any subsequent will saves, she can make a recovery check. He can attempt a new recovery check once per restful month. However, if his wisdom score was drastically lowered, the DC may be so high that the character cannot succeed. In these cases, the character needs to turn to outside help.
sanitariums: While sanitariums exist to lift the affliction of derangement, more often they simply serve as prisons for the insane. Recovery in a sanitarium works just like having peace and quiet, but the sad truth is that a patient in a sanitarium is unlikely to receive the careful attention he requires. Each sanitarium offers a flat 1d8-5 (between -4 and +3) modifier to all recovery checks made in its care. As the modifier indicates, many patients in would be better off locked in their nephews' attics.
Patients in a sanitarium can make one recovery check per month, using the modifier above. Each month, the modifier is rerolled. Each success reduces the DC of future recovery checks by 1 point. This bonus is cumulative.
hypnosis: A hypnotist can grant a recovery check once per week. To do this, he rolls a skill-check. A successful check garners two results. First, the subject can attempt an immediate recovery check. Second, the DC of the recovery check is reduced by 1 point. A character cannot use Hypnosis on himself.
magic: Restorative magic, if available, is the quickest and most efficient method of recovery. Note that only heal can restore memories lost to amnesia. Modify memory can also restore lost memories, but it may require multiple castings to recover all lost memories.

Appendix: tables

xp	lvl	high	low	
	0	+1	+0	
-	1	+2	+0	
1,000	2	+3	+0	
3,000	3	+3	+1	
6,000	4	+4	+1	
10,000	5	+4	+1	
15,000	6	+5	+2	
21,000	7	+5	+2	
28,000	8	+6	+2	
36,000	9	+6	+3	
45,000	10	+7	+3	
55,000	11	+7	+3	
66,000	12	+8	+4	
78,000	13	+8	+4	
91,000	14	+9	+4	
105,000		15	+9	+5
120,000		16	+10	+5
136,000		17	+10	+5
153,000		18	+11	+6
171,000		19	+11	+6
190,000		20	+12	+6

Prayers	lvl	Spells
-	0	1 cantrip
1	1	2
2	2	2-1
2-1	3	3-1
3-2	4	3-2
3-3-1	5	3-2-1
3-3-2	6	4-2-1
3-3-2-1	7	4-3-1
3-3-3-2	8	4-3-2
4-4-3-2-1	9	4-3-2-1
4-4-3-3-2	10	5-3-2-1
5-4-4-3-2-1	11	5-4-2-1
6-5-5-3-2-2	12	5-4-3-1
6-6-6-4-2-2	13	5-4-3-2
6-6-6-5-3-2-1	14	5-4-3-2-1
6-6-6-6-4-2-1	15	6-4-3-2-1
7-7-7-6-4-3-1	16	6-5-3-2-1
7-7-7-7-5-3-2	17	6-5-4-2-1
8-8-8-8-6-4-2	18	6-5-4-3-1
9-9-8-8-6-4-2	19	6-5-4-3-2
9-9-9-8-7-5-2	20	6-5-4-3-2-1

	3d6		4d6	
3	0.5	100.0	0.1	100.0
4	1.4	99.5	0.3	99.9
5	2.8	98.1	0.8	99.6
6	4.6	95.3	1.6	98.8
7	6.9	90.7	2.9	97.2
8	9.7	83.8	4.8	94.3
9	11.6	74.1	7.0	89.5
10	12.5	62.5	9.4	82.5
11	12.5	50.0	11.4	73.1
12	11.6	37.5	12.9	61.7
13	9.7	25.9	13.3	48.8
14	6.9	16.2	12.3	35.5
15	4.6	9.3	10.1	23.2
16	2.8	4.7	7.3	13.1
17	1.4	1.9	4.2	5.8
18	0.5	0.5	1.6	1.6

score	[score]
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4

Prayers		lvl	Spells
-	0	1 cantrip	
1	1	1	
2	2	2	
2-1	3	2-1	
3-2	4	3-2	
3-3-1	5	4-2-1	
3-3-2	6	4-2-2	
3-3-2-1		7	4-3-2-1
3-3-3-2		8	4-3-3-2
4-4-3-2-1		9	4-3-3-2-1
4-4-3-3-2		10	4-4-3-2-2
5-4-4-3-2-1		11	4-4-4-3-3
6-5-5-3-2-2		12	4-4-4-4-4-1
6-6-6-4-2-2		13	5-5-5-4-4-2
6-6-6-5-3-2-1		14	5-5-5-4-4-2-1
6-6-6-6-4-2-1		15	5-5-5-5-5-2-1
7-7-7-6-4-3-1		16	5-5-5-5-5-3-2-1
7-7-7-7-5-3-2		17	5-5-5-5-5-3-3-2
8-8-8-8-6-4-2		18	5-5-5-5-5-3-3-2-1
9-9-8-8-6-4-2		19	5-5-5-5-5-3-3-3-1
9-9-9-8-7-5-2		20	5-5-5-5-5-4-3-3-2

Appendix oude charactersheets

Habakuk

Het eerste charactersheet (3 maart 2001)

- Habakuk (roepnaam Sjimmie)

3/3/2001
(Human) fighter 2
XP (next): 2,173(3,000)

str 15
dex 14
con 15
int 10
wis 10
cha 12
per 13 –2 (mask)
com 9

WP's: harpoon (+spec), glaive, knife
NWP's: rope use, seamanship, boating, fishing (big game), observation
Harpoon: 1d4+4 ThAc20=18
Hp:21 (21)

$ 0 (alweer platzak!!)

equipment
1 harpoon met touw, en 3 pluimen in rood, groen, zwart.
2 flessen
1 ton rum (50 l.)
1 scholf rietjes
1 kruik levertraan
2 mooie knives
leather jurk
biceps-ring
tattoo zeemeermin wit!
1 kruik teer (voor healing)
1 paar stalen scheenbeschermers
1 masker of hunters (kleine neusgaten, lastig drinken zonder rietjes, Pe-2, incl leren banden)
1 kort vestje zonder armen van konijnenbont
2 onderarmbeschermers van konijnenbont met koorden

Appendix Oude charactersheets Habakuk

Na dit verslag ben ik begonnen notities bij te houden (9 oktober 2004)

charactersheet van King of Crowned Hill Captain Habakuk Malena I²ᵉ de beste
LVL **8** (34909 xp) **9 oktober 2004**
HP: 10 +9 +9 +6 +5 +1 +10 +5 +8x3 = **79**
AC: 10 base +4 (base hide) +3 M (*A24*) +2 DX = **19**

ST	**15**		
DX	**13+1**	Reflection	+0 Fbase +2 lvl +2 DX (+3 M *(A24)*)
CN	**15+1**	Fortitude	+2 Fbase +4 lvl +3 CN (+3 M *(A24)*)
WI	**9** Will		+0 Fbase +2 lvl -1 WI +2 M *(G25)*
IN	**11-1**		
CH	**10** (+3 M (*A6)*)		
PE	**12** -2 *(Z6)*	+2 observation	

Proficienties

0	~~kalmalisch~~ sewer Magri	**(-)**	7	rope use	(dx)	$a	intimidation	(st)
0	~~harpoon~~	**(-)**	8	fishing (big game)	(wi-1)	$b	swimming	(st)
2	glaive	(-)	9	boating	(wi+1)	$d	tightropewalking	(dx)
3	knife	(-)	10	twohanded weapon style	(-)	$e	kalundisch	(-)
4	specialization harpoon	(-)	11	fame	(-)	$f	weapongroup spear	(-)
5	observation	(pe)	12	seamanship	(dx+1)			
6	navigation	(in-2)	13	signaling (sea)	(int+2)			

Appearence:

head	*Boxed Crown* (G38) *
on bold head	admiral's wig
right ear	golden earring
face	*Whole Mask of Wringa* (M) (Z6)
around nek	chain *Whistle of Orzoban* (M) (G12)
body	*Hide, buffelo (M+3)* (A24)
upper arm	white tattoo mermaid
breast	~~papagaai~~//~~houten poot~~//~~Tachar~~ *Broche Elysium* (Will +2) (G25)
back	~~MOERAB~~//~~terror 8 seas~~//~~long blue trousers~~//neat blue dragon "I ♥ Mialidiam"
under arms	gouden eromheengeslingerde slang
upper right leg	mended dragonscale (AC 24)
upper left leg	tattoo red dragon attacking my boat

Best Stories:

(The) Finishing of(f) my (first) Adversery
About the Lich and Infamous
The Feather, the Bloodcoral and the SeaDemon
The Spider with nine Legs
The Yrrtak and the Army of Despair
The Monster-bat in the Dark
The Mask and the SeaSnake
Awakenings or The Return of the King
The Treasures of the Urtarch
The Angel and the Spider with seven Legs
Riddles with Tigers and Kakatoos
When We became King (again)
The Flask, the Fish and the Octopus
The Biggest Treasure (diepste zee onder de diepste zee)

Wish: sunn
Question: Hoe en waar kunnen we Mialidiam verslaan?

Equipment:

1 bejuweled chest (FoT), filled with 5050 gp aan munten en gems
bottle of tar
big bottle of rhum (half empty)
Jeweled Plate of Awhe +3CH (A6)
Giant's Horn (Z2)
studded leather (A8)
Jojo (W32)
Slave Ring (C15)
Headband of Soundbubble (C11)
Robe of protection (C22)
2 *potions of Bah* (P6)
Potions (P43, P44)
Oorbellen (G16 en G19)
Llanfair.. (Z7)
Hearth of stone (G20)
Spear +1 (W21)
Save Throwing dagger +1 (W27)
Sword of Crowned Hill (W25)
50 yards rope
modified elfish hollow walkingstick
sunglasses
briefwisseling Moerab

Weapons and Combat Modifiers

(W6)	*Malena Harpoon*	*M*	*+0*	*1/1*	*sp*	*4*	*th+9*	*d4+1*	*dam+4*	*Laat los als ik wil. 20/40/60*
(W31)	*Simple Glaive*	*M*	*+x*	*2/3*	*p*	*4-x*	*th+8+x*	*d6*	*dam+3+x*	
(W18)	*AirSpear*	*M*	*+2*	*2/3*	*p*	*1*	*th+10*	*d6/d8+1*	*dam+4*	*Gust of Wind, Catfall, 20/40/60*

Home (Crowned Hill):

Graal ()
The mace of Wistril (W28)
paar kisten goud in kluis
scrolls of ownership and debt

Magri:

Konijnenpoot (S1)
Pedestral of Darkness (Z4)
5000 gp in tuin
Sabre (W1)
crocleren handschoentjes zonder vingers
dwarfish helm met hoorn Yrthak
12 bejuweld chests
china plate

041009 Sheelba en Bennie

We hebben er even voor nodig gehad, maar we weten nu dat de schatten van Murab waarschijnlijk te vinden zijn door zijn maîtresse in Sunn te vinden. Die komen nog wel. Alleen één of andere klerk heeft een kans dat te weten. Toen ik de tattoo's liet doorhalen had ik ook Sunn erbij willen zetten. Nog steeds zou ik niet anders denken dan dat ergens onmetelijke schatten liggen. En we hebben al zulke onmetelijke schatten.
Overal zingt men reeds van de ondergang van Murab. Helemaal correct is het zelden verteld, maar dat zie ik door de vingers.

Na wat gefluister en gezoek in de herberg kwam er een figuur boven die ons bijzonder interesserde. Een masker op, kon lezen, en ik besloot te vragen ons te helpen. Toen zette ze haar masker af en zagen we haar verschrikkelijke verminkingen. Vreselijk. Ik had echt met haar te doen. Duidelijk is dat ze onze hulp en ook wel onze bescherming kan gebruiken. En ja hoor, ze is magiër. Dat is ook een linke bezigheid voor vrouwen. Daar word je ook niet gauw mooier van. Bovendien heeft ze iets aan haar ogen. Maar goed, ze ging mee en deed een poging de laatste stone to flesh te lezen op het standbeeld dat in Magri stond. Dat was nog niet eens zo simpel, een whiterobe deed het beter.

De man die inderdaad versteend was geweest was ene Ebenezer Goode roepnaam Bennie. Die sprak gelukkig Kalundisch. Hij had daar nog geen duizenden jaren rondgehangen, maar in elk geval wel een jaar of 10. Niemand van de mensen die hij toen kende is er nog. Ze hebben hem gewoon achter gelaten. Hij wilde graag mee. Sjaak moet aan de slag voor de prinses of de politie of zo, en Sheelba wilde natuurlijk mee. Van Ap heb ik eigenlijk weinig gemerkt. Hij was steeds "op stap" met z'n bodyguard, geloof je 't zelf.

De secte van het ei was nog steeds actief. Ze leken mij tevreden met wat ze hadden, al is dat niet meer dan een schilver van het ei, en een rotsvast geloof in wat ze doen. Met de groep van Amie hadden ze weinig te maken. Ik kon nog net lospeuteren dat Amie betrokken was geweest bij een gevecht tussen Azburan en Mialidiam, maar hoe dat precies zat weet ik ook niet. Wij naar de tempel van Azburan.

We zagen al licht van verre. In het complex, de weg onder de ribben door, de ruimte waar een soort altaar staat, was dat altaar wit licht aan het uitstralen, dat door de scheuren van de steen kwam. Ik besloot de schub die ik nog had van Azburan te gebruiken om in de scheur te duwen. Hierdoor dichtte de scheur. Ondertussen echter was er beweging onder het wateroppervlak alsof er een schimmenspel plaatsvond. De draakachtigen dansten samen. Een grote draak kwam en maakte van de draakachtigen draken. Sommigen waren wit, en bleven keurig in de maat dansen, sommigen hadden andere kleuren en probeerden de dans te verstoren. De witte draken kregen er genoeg van, en dreven de gekleurde draken de offersteen in die daar nu achter ons alleen nog maar een beetje lichtjes stond te stralen. Eén van de gekleurde draken ontsnapte aan het water en moest worden bevochten.

Het is duidelijk. Ik ben voor de witte draken. Ik meen dat Azburan de draak is die de anderen heeft geholpen zover te komen. De bedoeling van Azburan is verstoord door de gekleurde draken, en die moeten worden geremd. De goede draken hebben de slechte draken opgesloten in de steen en daar moeten ze ook blijven. En Schub van Azburan zal daar ook aan meehelpen. Simpel. Alleen Ab had weer een andere uitleg, zoals ik al zei, soms word ik er zo moe van…

Appendix Oude charactersheets Habakuk

Dit is het eerste sheet aaneengesloten notities (13 augustus 2005)

charactersheet van King of Crowned Hill Captain Habakuk Malena I[2e] de beste **15 mei 770**

LVL **10** (46997 xp) **13 augustus 2005**
HP: 10 +9 +9 +6 +5 +1 +10 +5 +10 *+1*+9x3 = **93**
AC: 10 base +11 (base leather) +1 M (*A14*) +2 DX = **24**

ST	**15+2**	+2 M (*C5*)
DX	**13+1**	Reflection +0 Fbase +3 lvl +2 DX (+1 M *(A14)*)
CN	**15+1**	Fortitude +2 Fbase +5 lvl +3 CN (+1 M *(A14)*)
WI	**9** Will	+0 Fbase +3 lvl -1 WI +2 M *(G25)*
IN	**11-1**	
CH	**10** (+3 M (*A6)*)	
PE	**12** -2 *(Z6)*	+2 observation

Proficienties

0	latijn	(-)	8	navigation	(in-2)	$e	kalundisch	(-)
0	salmanisch	(-)	9	observation	(pe)	13	signaling (sea)	(in+2)
1	harpoon	(-)	0	knowlegde sewer Magri	(-)	$f	weapongroup spear	(-)
2	specialization harpoon	(-)	$a	intimidation	(st)	$g	horseback riding	(wi+3)
3	glaive	(-)	10	twohanded weapon style	(-)	14$h	ancient dragon history	(in-1)
4	knife	(-)	$b	swimming	(st)	15	dragon lore	(in)
5	rope use	(dx)	de	tightropewalking	(dx)	$i	stonemasonry	(st-2)
6	boating	(wi+1)	11	seamanship	(dx+1)	(next		leatherworking)
7	fishing (big game)	(wi-1)	12	fame	(-)			

Appearence:

head	*Boxed Crown* (G38) *
on bold head	admiral's wig
right ear	golden earring
face	*Mask of Wringa* (M) (Z6)
around nek	chain *Whistle of Orzoban* (M) (G12)
upper body	*red dragon leather (M+1)* (A14)
whole body	cloak Habakuk
upper arm	white tattoo mermaid
breast	~~papagaai~~//~~houten poot~~//~~Tachar~~ *Broche Elysium* (Will +2) (G25)
back	~~MOERAB~~//~~terror 8 seas~~//~~long blue trousers~~//neat blue dragon "I ☠ Mialidiam"
upper arms	black leather strap.
under arms	gouden eromheengeslingerde slang
left fnger	*ring cold resistence* (G46)
waist	*riem* (M+2 str) (C5)
upper right leg	mended dragonscale (AC 24)
inbetween	circumcised
upper left leg	tattoo red dragon attacking my boat
feet	glorious boots
on	Charlie Davidszoon (+1jr)

Wish: how Sunn treasure Moerab traps
Question: Hoe en waar kunnen we Mialidiam verslaan?

Best Stories:

(The) Finishing of(f) my (first) Adversary
Crossing a Dragon
Looting the Lich
About the Lich and Infamous
The Feather, the Bloodcoral and the SeaDemon
The Spider with nine Legs
The Yrrtak and the Army of Despair
The Monster-bat in the Dark
The Mask and the SeaSnake
Awakenings or The Return of the King
The Treasures of the Urtarch
The Angel and the Spider with seven Legs
Riddles with Tigers and Kakatoos
When We became King (again)
The Flask, the Fish and the Octopus
The Biggest Treasure (diepste zee onder de diepste zee)
Dancing with wolves
Caught the Kraken
Something Hairy in the Pit
Something Stony upstairs

Equipment:

1 bejuweled chest (FoT), filled with 800 gp aan munten en gems
9 pearls
big bottle of rhum (half full)
Giant's Horn (Z2)
Slave Ring (G15) (who's got…)
Headband of Soundbubble (C11)
2 *Potions of Bah* (P6)
Potion of Public Speaking (p44)
Llanfair.. (Z7)
Hearth of stone (G20)
Sword of Crowned Hill * (W25)
Broom of Sheelba (bit bent) (Z7)
50 yards rope
modified elfish hollow walkingstick
sunglasses
briefwisseling Moerab
jousting saddle
Heavy warhorse hp:34, stamboom
Crown of Lanhkaster
8 gems van Shadon Devon
1 zakje erts
angelfethers
amulet schildje met vleugels
Hide, buffelo (M+3) (A24)
250 gp dragon disaster fund

Weapons and Combat Modifiers

(W6)	*Malena Harpoon*	*M*	*+1/(+1)*	*2/1*	*sp*	*3/(-1)*	*th+12+1(+1)*	*d4+1*	*dam+5+1weapon((+1M/+1csdagon))*	*Releases at will, 20/40/60 M+1/+2 vs Dragons*
(W31)	*Simple Glaive*	*M*	*+1*	*2/3*	*p*	*3*	*th+11+1*	*d6*	*dam+3+1M*	*M+1*
(W18)	*AirSpear*	*M*	*+2*	*2/3*	*p*	*1*	*th+11+2*	*d6/d8+1*	*dam+3+2M+1weapon*	*Gust of Wind, Catfall, 20/40/60 M+2*

Magri:

Konijnenpoot (S1)
Pedestral of Darkness (Z4)
5000 gp in tuin
crocleren handschoentjes zonder vingers
dwarfish helm met hoorn Yrthak
12 bejuweled chests
china plate

Library (Crowned Hill):

B1 *Scroll met bloedspatten*
B3 *Scroll*
B5 *Scroll*
B10 *Abu's spellbook*
B11 *Falordyl's spellbook*
B12 *Sheelba's spellbook*
B14 *Deur met spell*
B26 *Scroll*
B36 *Spellbook Casagrande*
B41 *Vies spell-voddenboek*
B46 *Spellbook met geel/paars logo*
b9 laws, history and documents of Crowned Hill (een verzameling boeken)
b16 monsters of Salmania Vol 2 N-Z and rectifications and supplements
b18 gebruiken en gewoonten van Salmania (Gouda)
b19 inleiding Magie
b20 logboek Femuro (Ordem)
b21 monsters of Salmania Vol 1 A-L
b39 the Race Issue
b40 kopie book Spellcraft Alouisius
b42 oorlogen met Dargoth
b43 gebeden voor Reorx
b44 aantekeningen van lugubere experimenten op tafelblad
b45 book met experimenten met lichamen en onderdelen daarvan
b56 book Seer 1 The stars, my destination
b57 book Seer 2 Return to the stars
b58 book Seer 3 Notes

Armory (Crowned Hill):

W33 *Scimitar*
A7 *Troque*
A6 *Plate of Ahwe*
A8 *Studded leather*
W32 *Jojo*
W14 *Longbow* (nu bij beste schutter)
C22 *Robe of protection*
W17 *Pijlen van been van Moerab*
W21 *Spear (*M+1)
W7 *Tomahawk*
W4 *Longsword* (M+1)
G33 gem 1000 gp (crowned Hill)
5 halbards
15 spears
2 ballistas
10 kromzwaarden
30 javelins
3 longswords
1 basterdsword
10 machettes
50 daggers
25 pick axes
1 rapier
15 whips
1 sledge
3 morningstars
8 maces
35 hides
10 leather armors
dwarven bijl, riem, shoes
2 kruizen
leather gloves
2825 gp (crowned Hill)
short bow, shortsword
cloak met wapens
lange zwarte leren jas met slids

050813 Crossing a Dragon

Verschrikkelijk wat er veel gebeurd is.We zijn naar Crowned Hill terug gegaan, en na het lezen van de boeken van de Seer naar Salmanië gereisd om het kruis te vernietigen, en evt de Staff of Dragoncontrol te vragen. In de boeken stond als belangerijkste dat de spiegel en de holy place altar gelinkt zijn, maar niet hoe. In Crowned Hill ligt nu dus een hele berg Adamantium, maar de smidse werkt, en een smelterij is onderweg. Gelazer allemaal met dat staal. Nee, dan hout. De bezem werkt, of beter gezegd, ik blijf er tegenwoordig op zitten. Het was wel lastig op die kromme bedoeling, maar zelfs Bah kon er niet veel meer aan veranderen. Ach, het werkt.

Bij het reizen langs de Stormy Isles begon de wind ineens niet meer mee te werken. Dat is een slecht teken. Ik denk dat Mialidiam het sein heeft gegeven dat de wachter de draken niet meer uit elkaar moest houden. Gelukkig hebben wij the Heart of the Ocean, anders denk ik dat we wel wat moeite hadden gehad langs de Stormy Islands te komen… In Fjedheim hielp prinses Elegantia ons zo goed ze kon. Fjeldheim was door draken aangevallen! En dat terwijl er een verdrag is. En die staf.

We installeerden Otto op een heilige plaats en haalden het kruis, toen we alweer werden aangevallen door een grote en een kleinere draak. Ze lagen dus op de loer, en kwamen daar pas vanaf als ze het kruis zagen. Hoe wisten ze eigenlijk dat het kruis hier is? Zijn we toch te onvoorzichtig geweest? Is er een spion onder ons? Wie heeft hier een grote bek?
Afijn, de draken konden niet genoeg uitrichten. Zeker niet tegen mijn harpoen.

Otto kon net op tijd het kruis vernietigen. Hij overleefde echter niet. Hij staat nog bijna 7 maanden bij me in het krijt. Ik zal die met een royaal gebaar kwijtschelden, voor één keer. Van de huid hebben we dragonleather laten maken. Het weer is nog niet bijgetrokken. Als wat ik vermoed waar is, kan dat ook nog wel even duren…

Mijn harpoon geeft tegenwoordig teken van leven. Dat heeft het rode drakenbloed gedaan. Draken die erdoor geraakt worden zullen niet blij zijn. Het is een mooi wapen.

scale van Mialidiam van 2 minderen één minder mindere maken;merging;dragen;necromancy;als je draagt bij doden

Seer uit boeken:
spiegel en holy place altar zijn gelinkt
waren hier al voor de dwergen
altaar doet dingen met elementen
door de draken, niet door de arcanum
met sterrenspiegel kan je dingen zien
uit de toekomst als je weet wat je zoekt
tempel in creutzberg was om evenwicht te garanderen (nu gesloopt)
monumentbouwers zijn hier geweest, maar weinig van over, hebben magie fout gebruikt
als sterrenspiegel op juiste manier gebruikt dan Troon van de Wereld binnen bereik
staat op “het punt der vernietiging”
Einzel met barbaar in voetnoot als bezoeker
Als sterren goed staan lijkt magie in spiegel bijna tastbaar, en maken smeden bijvoorbeeld dingen ver boven hun kunnen

alles ingeladen
ongezien terug gereden naar Crowned hill
leren vliegen met bezem, ietsje bijgebogen
stonemasonry geleerd in winter
2 veulens 6 paarden gevangen
burgemeester gevraagd
smelterij gekocht/besteld
boeken gelezen
Naar Salmanie gereisd via stormy Isles
winden in de war
Mialidiam denkt rond creuzberg sterk genoeg te zijn?
In Fjeldheim Barero Basido gesproken en Princess Elegantia
kruis naar aambeeld gebracht
net op tijd vernietigd door Otto
Otto dood
Hamer mee
Draken geslacht
harpoon is weer beter
dragonleather laten maken

droom Bah:
chair of the world met in leuningen links kruis dat gepakt werd door draak en eindeloos heen en weer gesleept voor vernietiging door Otto, en rechts ster zonder verdere aanknopingspunten
Alleen begrip geeft echte macht
kruis was essentie van alle macht teruggebracht tot essentie eenvoudige vorm

Appendix Oude charactersheets Habakuk

Vlak voor eerste grote drakenaanval (13 oktober 2007)

King Captain Habakuk Malena I²ᵉ de beste **1 augustus 772**

LVL **14** (93530 xp) **13 oktober 2007**

HP: 10 +9 +9 +6 +5 +1 +10 +5 +10 *+1+1+1+1+1*+9x3 = **96**

AC: 10 base +11 (base leather) +1 M (*A14*) +1 M (*G15*) +2 DX = **25**

ST	**15+2**	+2 M (*C5*)	
DX	**13+1**	Reflection	+0 Fbase +4 lvl +2 DX +1 M (*G15*) (+1 M *(A14)*) 7
CN	**15+1**	Fortitude	+2 Fbase +7 lvl +3 CN +1 M (*G15*) (+1 M *(A14)*) 13
WI	**9+1**	Will	+0 Fbase +4 lvl +0 WI +1 M (*G15*) 5
IN	**11-1**		
CH	**10**		
PE	**12** -2 *(Z6)*	+2 observation	

Proficiencies

0	latijn	(-)	0	knowledge sewer Magri	(-)	14$h	ancient dragon history	(in-1)
0	salmanisch	(-)	$a	intimidation	(st)	15	dragon lore	(in)
1	harpoon	(-)	10	two-handed weapon style	(-)	$i	stonemasonry	(st-2)
2	specialization harpoon	(-)	$b	swimming	(st)	16	direction sense	(wi+1)
3	glaive	(-)	de	tightropewalking	(dx)	$j	marabisch	(-)
4	knife	(-)	11	seamanship	(dx+1)	17	animal handling (Polly)	(wi-1)
5	rope use	(dx)	12	fame	(-)	$k/$l	write kalundish	(in+1)
6	boating	(wi+1)	$e	kalundisch	(-)	0	history of the world (part I)	(wi)
7	fishing (big game)	(wi-1)	13	signaling (sea)	(in+2)	18/$m	tracking	(wi)
8	navigation	(in-2)	$f	weapon group spear	(-)	19	arcanum lore	(in)
9	observation	(pe)	$g	horseback riding	(wi+3)			

Appearance

head	*Boxed Crown* (G38) *
on bold head	admiral's wig
nose	adamantium nose ring
right ear	golden earring
face	*Feathered Mask of Wringa* (M) (Z6)
around nek	chain *Whistle of Orzoban* (M) (G12) and
	Tear of Thrynn and key temple Marabië
breast	*Tasteless Jewellery* (g59) (not when drinking)
on shoulder	Polly light blue parrot (2jr)
upper body	*red dragon leather (M+1)* (A14)
whole body	cloak Habakuk
upper arms	black leather strap
left finger	*ring cold resistance* (G46)
right finger	*slave ring +1 defense* (G15) ring met parel (Crowned Hill)
waist	*Strong Belt* (M+2 str) (C5) *Dagger of Absorbtion* (W60)
upper right leg	mended *Scale of Azburan* (AC 24)
in between	circumcised
feet	*Wraps of Invisibility* (C31)
on	Charlie Davidszoon (3?+4jr)

(The) Finishing of(f) my (first) Adversary

Best Stories

What I caught on Marilith bait
The elf has returned!
Crossing a Dragon
About Demons, Dragons, and a Nose-ring
Looting the Lich
About the Lich and Infamous
The Feather, the Bloodcoral and the SeaDemon
The Spider with nine Legs
The Yrrtak and the Army of Despair
The Monster-bat in the Dark
The Mask and the SeaSnake
Awakenings or The Return of the King
The Treasures of the Urtarch
The Angel and the Spider with seven Legs
Riddles with Tigers and Kakatoos
When We became King (again)
The Flask, the Fish and the Octopus
Dancing with wolves
Caught the Kraken
Something Hairy in the Pit
Something Stony upstairs
Closing the Path to Wisdom
The Abyss on the Moon, the Demons and the Gate
NO PIZZA; POLLY WANTS A PROJECT; INFILTRATE; [PAARDENFLUITJE]

Tattoo's

breast	~~papagaai//houten poot//Tachar MOERAB//terror 8 seas~~//
back	~~long blue trousers~~ neat blue dragon "I ☻ Mi-alidiam"
right buttock	troll biting in the buttock
upper left leg	red dragon attacking my boat
right fingers	vlammetje, vierkantje, golfje, wolkje

upper arm white tattoo mermaid

Equipment:

bejuweled chest 2247 gp aan munten en gems
no big bottle of rum (half full)
Case with 4 stones (Q1,Q2,Q3,Q4)
Orb of Will (Q5)
Giant's Horn (Z2)
Headband of Sound bubble (C11)
Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrob wllllantysiliogogogoch (Z7)
Broom of Sheelba (Z26)
Pijlen van been van Moerab (W17)
Zatta Anna in fles (mekka lekka sim salabim) (Z20)
Elemental Seeds (elemental air) (z21)
amulet schildje met vleugels
Heavy warhorse hp:34, stamboom
kistje flesjes (perfect being) (Z37)
50 yards rope
modified elfish hollow walking stick
adamant horseshoes
Crown of Lanhkaster
8 gems van Shadon Devon
angelfeathers
dwarven muilkorf
te grote armband met gems
crocleren handschoentjes zonder vingers
1 wolviswollen slaapzak
kruiden en poeders voor creatie dogfather
fles ectoplasma
extra green flawless abyssal grass
medallion Wilders
metallic blue scale
bovendeel distelleerapparatuur
compass almost North
3 uses sleeppoison (intravenous)

Weapons and Combat Modifiers

(W6)	*Malena Harpoon*	*M*	*+1/(+1)*	*5/2*	*sp*	*3/(-1)*	*th+16+1(+1)*	*d4+1*	*dam+5 (+1M/+1 vs. dragon redundant)*	*Releases at will, 20/40/60 M+1/+2 vs Dragons*
(W31)	*Simple Glaive*	*M*	*+1*	*2*	*p*	*3*	*th+15+1*	*d6*	*dam+3+1M*	*M+1*
(W18)	*AirSpear*	*M*	*+2*	*2*	*p*	*1*	*th+15+2*	*d6/d8+1*	*dam+3+2M*	*Gust of Wind, Cat fall, 20/40/60 M+2*
	adamantium knife	*N*	*+0*	*2*	*p*	*1*	*th+15*	*d3/d2*	*dam+3*	*made by Matthias von Zammeren*
(W43)	*Nice Knife*	*M*	*+1*	*2*	*p*	*1*	*th+15+1*	*d3/d2*	*dam+3+1M*	
(W54)	*Aquatic dagger*	*M*	*+1/(+2)*	*2*	*p*	*1*	*th+15+1(+2)*	*d4*	*dam+3+1(of +3)M*	*M+1/+3 vs. aquatic creatures*
(W25)	*Sword of Crowned Hill*	*M*	*+0*	*2*	*n*	*5*	*th+13*	*d8*	*dam+3*	*rightful king of crowned Hill*
(W62)	*Shortsword of Skilldoom*	*M*	*+?*	*2*	*n*	*3+*	*th+13+?*	*d6*	*dam+3+?*	*drains fightingskill*
(W38)	*Club of Bone*	*M*	*+1*	*2*	*n*	*3*	*th+13+1*	*d6*	*dam+4*	
(W47)	*Dragon's hand key*	*M*	*+1*	*2*	*n*	*2*	*th+13+1*	*d6*	*dam+4*	*kind of key*
(W48)	*Pike of Defense in Distance*	*M*	*+0*	*2*	*n*	*7*	*th+13*	*d6*	*dam+4*	*+3AC group, 5 m; double dam set receive*
(W59)	*Scimitar of Unforeseen Talent*	*M*	*?*	*2*	*n*	*6(7?)*	*th+13+?*	*d10*	*dam+3+?*	*better than normal if proficient*

Library (Crowned Hill) nu op Llanfair… of Santa Anna:

b16 monsters of Salmanië Vol. 2 N-Z and rectifications and supplements
b18 gebruiken en gewoonten van Salmanië (Gouda)
b19 inleiding Magie
b20 logboek Femuro (Ordem)
b21 monsters of Salmanië Vol. 1 A-L
b39 the Race Issue
b40 kopie book Spellcraft Alouisius
b42 oorlogen met Dargoth
b43 gebeden voor Reorx
b44 aantekeningen van lugubere experimenten op tafelblad
b45 book met experimenten met lichamen en onderdelen daarvan
b56 book Seer 1 The stars, my destination
b57 book Seer 2 Return to the stars
b58 book Seer 3 Notes
b61 kinderlegenden uit een ver land
b64 daarheen en weer terug
briefwisseling Moerab
map of unknown country
schematise map of the world
map van Carenza di Sotto
map met Makteridon kruisje
b65 fall of an old republic
b66 still casting (unpronounceable spells)
Reizen in Santa Lucia
Pelgrimsreizen
6 boeken met reisverslagen en dagboeken
Bible Fiaria
B67 treasure index Moerab
Enige boeken over mental slavery uit TwinPeaks
B68 grote verzameling logboeken van gekaapte schepen
B69 property deeds en ownership rights (81 documenten)
B72 lijsten en kaart van 50 slagen in de buurt van de plains
mating habits of orcs and goblins
chess, game of kings
battles of the 3th century S.L.
science of underpinning the universe

Ook op Llanfair… of Santa Anna:

30 adamantium kruizen
5 kisten met verkleding en attributen (C26)
Boegbeeld man met +1 seaworthyness (Z23)
Boegbeeld vrouw met +1 seaworthyness (Z24)
Pedestal of Darkness (Z4)
Hearth of the Ocean (G20) (altijd op Llanfair)
4 m lange vis op plank met hengel (z22)
jousting saddle
Observatory (z36)
11 bejeweled chests
vat levertraan
2 vaten rum

071013 niet gespeeld (door mij)
Fjeldheim
per Llanfair naar Sultar

Sultar is aangevallen door draken, wij erheen.

(deel oude aantekeningen:
Sulvan Queen: Perfect being zal Reveille herkennen.
Tania weer eens opgezocht. (ik herkende haar niet eens)
Ze weet nog dat perfect being een halfelven meisje is van 14 dat in de kolonien (Sultar) leeft in een klooster, en dat ze wees is.
)

Appendix Oude charactersheets Habakuk

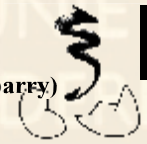
Vlak voor Conclaaf Goden (1 augustus 2009)

King Captain Priest Habakuk Malena I[2e] de beste **18 april 774**

LVL **16** (138367 xp) **(F 16; P 1) 1 augustus 2009**

HP: 10 +9 +9 +6 +5 +1 +10 +5 +10 +1+1+1+1+1+1+1+1+1+9x3 = **100**

AC: 10 base +11 (base leather) +1 M (A114) +1 M (G115) +3 DX = **26 (+2 parry)**



ST	**15** [+3]		
DX	**13+1+2**	[+3]	Reflection +0+0 Fbase +5 lvl +3 DX (A105) +1 M (G115) (+1 M (A114)) 9
CN	**15+1**	[+3]	Fortitude +2+2 Fbase +8 lvl +3 CN +1 M (G115) (+1 M (A114)) 16
WI	**9+1**	[+2]	Will +0+2 Fbase +1 Dreamer +5 lvl +0 WI +3 M (G115+A125) 11
IN	**11-1**	[+0]	
CH	**10** [+0]		
PE	**12** [+1]	-2 (Z106) +2 observation	

Proficiencies

0	Latin	(in)	$b	swimming	(st)	$k/$l	write kalundisch	(in+1)
0	Salmanisch	(in)	de	tumbling	(dx)	0	history of the world (part I)	(wi)
1	harpoon	(-)	11	seamanship	(wi+1)	18	hunting	(cn+[wi])
2	specialization harpoon	(-)	12	fame	(-)	$m	tracking	(wi)
3	glaive	(-)	$e	Kalundisch	(in)	19	arcanum lore	(in)
4	knife	(-)	13	climbing	(str)	$n	agriculture	(cn+[wi])
5	rope use	(dx)	$f	weapon group spear	(-)	20	astrology	(in)
6	boating	(wi+1)	$g	horseback riding	(wi+3)	0	*Elfish* (W103)	(-)
7	fishing (big game)	(cn+[wi])	14($h)	ancient dragon history	(-)	&m	Ginnisch	(in)
8	navigation	(in-2)	15	dragon lore	(in)	21	longsword	(-)
9	observation	(pe)	$i	stonemasonry	(cn+[st])	$	alertness (trainen sinds 11 maart)	
0	knowledge sewer Magri	(-)	16	direction sense	(wi+1)	22	perform (storytelling)	(ch)
$a	intimidation	(ch+[st])	$j	Marabisch	(in)			
10	two-handed weapon style	(-)	17	animal handling (Polly)	(wi-1)			

Prayers 1+2 (A125) /dag

Command (Dreamer 1/session-1)
Bless (all-0)
Call upon faith (all-0)
Cure minor wounds (all-1)
Detect evil (all-4)
Detect poison (all-2)
Endure elements (all-1)
Light (all-0)
Protection from evil (all-4)
Purify drink and food (all-0)
Blessed watchfulness (law-2)
Command (law-0)

Appearance

head	* *Boxed Crown* (G138)
on bold head	admiral's wig
nose	adamantium nose ring
right ear	golden earring
face	*Feathered Mask of Wringa* (M)
(Z106)	
around neck	chain *Whistle of Orzoban* (M) (G112)
and	
	Tear of Thrynn (P103)
breast	*Jewellery of Seasoning* (G159) (not
when	
	drinking)
on shoulder	Polly light blue parrot (2jr)
	licht metalen buckler in bladvorm
upper body	*red dragon leather (M+1)* (A114)
whole body	*cloak of evasion (dx+2, stealth+4)*
(A105)	
upper arms	black leather strap
left finger	*ring 15 r. damage reduction* 1x/ses-
sion (G164)	
right finger	*slave ring +1 defense* (G115)
	ring met parel (Crowned Hill)
waist	*Belt of Iron Will* (A125) (+2 wis-
mod)	
	Dagger of Absorption (W160)
upper right leg	mended *Scale of Azburan* (AC 24)
in between	circumcised
feet	*Wraps of Invisibility* (C131)

Best Stories

weight ca 32 kg
(The) Finishing of(f) my (first) Adversary
What I caught on Marilith bait
The elf has returned!
Crossing a Dragon
About Demons, Dragons, and a Nose-ring
Looting the Lich
About the Lich and Infamous
The Feather, the Blood coral and the Sea Demon
The Spider with nine Legs
The Yrrtak and the Army of Despair
The Monster-bat in the Dark
The Mask and the Sea Snake
Awakenings or The Return of the King
The Treasures of the Urtarch
The Angel and the Spider with seven Legs
Riddles with Tigers and Kaketoos
When We became King (again)
The Epic Giant and the Tree
The Four Wizard and the Sphinx
Caught the Kraken
Something Hairy in the Pit
Two Perfect Beings and a Cup
Closing the Path to Wisdom
The Abyss on the Moon, the Demons and the Gate
NO PIZZA; POLLY WANTS A PROJECT; INFILTRATE; [PAARDENFLUITJE]

Tattoo's

left shoulder	white tattoo mermaid
right breast	~~papagaai~~//~~houten poot~~//~~Tachar MOERAB~~//~~terror 8 seas~~//~~long blue trousers~~
left arm behind	neat blue dragon "I ♥ Mialidiam"
left buttock	troll biting in the buttock
left side	red dragon attacking my boat
right fingers	vlammetje, vierkantje, golfje, wolkje
left lower arm	black chess piece (king)
right ;ower arm	orb with eye in beam of light
left breast	egg-shell
-nog-	*(epic) giant met boom en hoefijzer*
-nog-	*4 springende wizards desint, fire,*
hand,	
	book

Notities/gameplan
-tattoos zetten tot het vol is.
-nwp storytelling
-Reveille aanspreken met Sire
-Polly betrekken

-Ahoi

Equipment:

bejeweled chest 2145 gp munten/rubies
1 tear of the mountains (greenish)
Elemental Seeds (elemental air) (z121)
amulet schildje met vleugels (G102)
Crown of Lanhkaster
7 gems van Shadon Devon
angelfeathers
dwarven muilkorf
te grote armband met gems
crocleren handschoentjes zonder vingers
Headband of Sound bubble (C111)
ring cold resistance (G146)
Thimble(+2 AC en Saves) (A135)
Sight-Eye of Ankef (Z108)
kruiden en poeders voor creatie dogfather
medallion Wilders (G163)
metallic blue scale
compass almost North
3 uses sleep poison (intravenous)
4 kettingen volcanic gems
handje zout
doosje tabak
fake blue scale Mialidiam (Z113)
Drinking Horn of Recovering Boozers
(Z102)
wolviswollen slaapzak
kistje flesjes (perfect being) (Z137)
fles ectoplasm
5 slagveren 50 cm van Uil

Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrob wllllantysiliogogogoch (Z107)
Broom of Sheelba (Z126)
(Zatta Anna in fles (mekka lekka sim salabim) (Z120))

Amulet (holy symbol Olvira) (G166)
Lasergem Mialidiam (G109)
* sleutelbosje zilver rood (evil) (Z108)

Totaal ca 70 kg kist en slaapzak (gevuld) bij Berend

Weapons and Combat Modifiers

(W106) Malena Harpoon	*M*	*-1/(+1)*	*5/2*	*sp*	*5/(-1)*	*th+17-1(+1)*	*d4+1*	*dam+3 (+1 vs. dragon)*	*Releases at will, 20/40/60 M-1/+0 vs Dragons*
(W118) Air Spear	*M*	*+2*	*2*	*p*	*2*	*th+16+2*	*d6/d8+1*	*dam+2+2M*	*Gust of Wind, Cat fall, 20/40/60 M+2*
(W148) Pike of Defense in Distance	*M+0*		*2*	*n*	*7*	*th+14*	*d6*	*dam+2*	*+3AC group, 5 m; double dam set receive*
(W103) Swarowski	*M*	*+3/(+1)*	*2*	*p*	*2/(-1)*	*th+16+3(+1)*	*d8*	*dam+2+3M (+1 vs orc)*	*elfish, intelligent, cleaver, power-attack 1/sess*

weight ca 55 kg

2 saddles, 2 dragonscale armors, 2 lances, longword (M, W108), Shield (M, A134) , scale blue (M, Z107)

Library op Llanfair… of Santa Anna:

Registered books
B116 monsters of Salmanië Vol. 2 N-Z and rectifications and supplements
B118 gebruiken en gewoonten van Salmanië (Gouda)
B119 inleiding Magie
B120 logboek Femuro (Ordem)
B121 monsters of Salmanië Vol. 1 A-M
B139 the Race Issue
B140 kopie book Spellcraft Alouisius
B142 oorlogen met Dargoth
B143 gebeden voor Reorx
B144 aantekeningen van lugubere experimenten op tafelblad
B145 book met experimenten met lichamen en onderdelen
B156 book Seer 1 The stars, my destination
B157 book Seer 2 Return to the stars
B158 book Seer 3 Notes
B161 kinderlegenden uit een ver land
B164 daarheen en weer terug
B165 fall of an old republic
B166 still casting (unpronounceable spells)
B167 treasure index Moerab
B168 grote verzameling logboeken van gekaapte schepen
B169 property deeds en ownership rights (81 documenten)
B170 injustice of forgotten gods (mistral, lord blood, krastona)
B171 pijn is fijn (Markies El Saïd)
B172 lijsten en kaart van 50 slagen in de buurt van de plains

Misc.
briefwisseling Moerab
Reizen in Santa Lucia
Pelgrimsreizen
6 boeken met reisverslagen en dagboeken
Bible Fiaria
Enige boeken over mental slavery uit TwinPeaks
mating habits of orcs and goblins
chess, game of kings
battles of the 3th century S.L.
science of underpinning the universe

Misc. maps
map of unknown country
schematise map of the world
map van Carenza di Sotto
map met Makteridon kruisje
route beschrijving naar de Dreamer

Ook op Llanfair… of Santa Anna:

30 adamantium kruizen
5 kisten met verkleding en attributen
Boegbeeld man met +1 seaworthyness (Z123)
Boegbeeld vrouw met +1 seaworthyness Op de Llanfair (Z124)
Pedestal of Darkness (Z104)
Hearth of the Ocean (G120) (altijd op Llanfair)
Axe of Morninggate (W10?)
2 vaten rum
4 m lange vis op plank met hengel
jousting saddle
Observatory (z136)
11 bejewelled chests
vat levertraan

De Llanfair… "Oorspronkelijk heette het gewoon Llanfair Pwllgwyngyll, wat al aardig lastig is voor mensen die de stemloze, geaspireerde laterale affricaat ll niet machtig zijn (zoals de Engelsen)." (En blijkbaar wizards en priests;-)

Crew
Sjors. Hoogbootsman van de Llanfair. 15 man crew onder hem. Verlaat de Llanfair… niet. Hij heeft iets gehoord naar aanleiding van een vraag aan een sfinx. Hij kan het wel, maar is liever lui dan moe. Longsword +2 (w145) en ring met bloedkoraal (G103). Hij houdt zich vooral bezig met schimmige zaakjes.
Berend. Opgepikt in Sultar. Ik zocht een schildknaap, want ik tilde me rot. Hij krijgt een goud per week voor tillen. Hij is al een beetje gehard in het leven van avonturiers, wat wil je. Hij moet wel met z'n poten van mijn toch al beperkte rum voorraad afblijven. Hij is gekleed in studded leather en heeft de Trident of fire +1 (W112).
Bang Li Moeng. Geen seppuku voor deze ex officieel ambassadeul van de Keizer van Gin. Tot hij normen en waarden heeft geleerd en vooral tot hij een beetje behoorlijk kan vechten (voor een Samurai) blijft hij bij mij. Hij heeft in elk geval een +1 (excellent wapen) katana (en zwaardvechtles van Bah) toHit: +3+1 en te bezorgen een cadeautje voor de Keizer van ons. Ketting sleutel van Ginse muur (G104). (Int 13)

090801

Er was weer een uitstekend plan:
Eerst Reveille ophalen, dan Macteridon laten zoeken, dan een patch uitwerpen op de Gates of Nissan en daarna bij Tatin, wellicht daar nog even een gevangen gehouden titaan bevrijden, en weer terug.
Mooie route ook, trouwens. Jammer dat we zo laag en langzaam moesten vliegen zodat Reveille niet door zou hebben dat het schip zo goed werkte, anders moest hij weer maatregelen nemen…

Overigens heeft Reveille een ommeslag gemaakt die zijn weerga niet kent. Hij heeft besloten alles eens op een andere manier te bekijken. Zo meent hij nu voortdurend dat hij ergens nog iets van kan leren! Dat is een verademing. En z'n gezelschap (of toch tenminste een deel daarvan) staat me ook direct beter aan.

Flinke jongens, die Gates van Nissan. En knap vierkant. We moesten eerst een flinke woestijn overvliegen om er te komen. Daarna was de muur hoger dan het wand, het poortgebouw groter dan de Kerk van Thrynn op Halfweg en de deur nog altijd breed genoeg om een behoorlijke wolvis dwars doorheen te rollen. Er kwamen draken met drakenrijders uit de poort om ons aan te vallen. Arsène zag ook een doorzichtige draak onder de poort. Helemaal zonder schubben. Het was natuurlijk Mialidiam.

We wierpen de patch uit na de zure regen, we bliksemen nog wat en versloegen twee draken in ruim 1 waar net de patch uit was gegooid. Ik was op de brug gebleven om de patch zo lang mogelijk te kunnen volgen, en er zeker van te zijn dat hij insloeg. De patch zakte inderdaad in. Daarna ging ik helpen, maar dat bleek eigenlijk volledig onnodig. Ik kon nog net zien dat een drakenrijder zich net wilde overgeven (en daarmee z'n rijdier ook) maar dat hij direct een hartklap kreeg. De blue scale die bij de draak tussen de schubben zat kreeg ik niet snel genoeg los.

We moeten toch eens beter afspreken dat we ons eerder en beter concentreren op die blauwe scales als we te maken hebben met draken van Mialidiam. En nu dan naar Tatin.

090801

Kust Salmanië
Continent overgestoken
Terug naar elvenbos
Overgestoken naar Repair Centre
Fjeldheim
Halfweg
Gates of Nissan
Nissan

Geestigste situaties:
-DM- "Heb je de skill Dancing?" Folmer- "Nee." DM-"De Tango is gelukkig relatief vrij gemakkelijk voor de man…"
"Oh ja, lekker makkelijk, alleen maar stampen, kijken en klappen" "relatief tot wat, eigenlijk?"

-Reveille: "Heeft de berg een schuifmeer of een diafragmameer?" DM (zonder blikken of blozen)- "Een schuifmeer."

-Nav plannen om snel met volle kracht, stealthy, volle destructieve kracht toe te slaan op de vermoedelijke schuilplaats van Mialidiam –het schip kon ook al onder water, iets wat voorheen niet kon- besloten we uiteindelijk halve kracht en alleen maar laag vliegen. Reveille- "Het schip mag natuurlijk ook niet te goed werken, anders moet ik weer maatregelen nemen.".

-Er moeten nodig weer eens regels aan dit stel onbehouwen figuren worden opgelegd:
Regel 1: Men gooie geen fireballs in het schip.

Reveille wilde naar de Spirit World om beslissing te kunnen nemen over hoe van Werlin los te komen.
Met drugs en zweettent was het niet gelukt, nu met Gypsy priestress (Tamara) en tango lukte het wel. Hij schijnt z'n spells nu niet meer van Werlin te krijgen, maar direct uit de Spirit World. Hij heeft ook besloten alles eens op een andere manier te bekijken. Zo meent hij nu voortdurend dat hij ergens nog iets van kan leren! Dat is een verademing.

De titanen op het luchtschip zijn geen titanen maar constructen. Atlas:-"Het is belangrijk je evenbeeld te gebruiken."
We bedachten ons ineens (HoW1) dat de laatste titaan (Prometheus) Tatin heeft opgeblazen ter verdediging tegen draken in drakenoorlogen. Tatin werd verdedigd, mogelijk zijn er titanen bij omgekomen. Er zijn slechts 12 titanen geweest:
Anforderung (manlijk), Macteridon (manlijk), Atlas (manlijk), Kronos (manlijk), Oceanus (manlijk), Prometheus (manlijk)
Phoebe (vrouwelijk), Thetis (vrouwelijk), Phea (vrouwelijk), Europa (vrouwelijk), Rhea (vrouwelijk), Electra (vrouwelijk).

Om spullen in de pod te kunnen vervoeren in het MGW zijn een soort kisten van een rubber-lood-achtige substantie. Die houdt behoorlijk wat tegen. Het spul heet gewoon scryth.
In een grote ketel wordt puur MGW omgezet in patches door de titaan.
De ring die we van de Aboleth hebben afgepakt was ooit een ring van Prometheus.
Prometheus was de leraar.

Plan: Eerst halen we Reveille op, dan door naar Halfweg om Macteridon te laten zoeken, en dan door naar de Gates of Nissan voor het uitwerpen van een patch (op land zijn de patches wolken).
En daarna naar Tatin, ook met patch.Wellicht vinden we daar nog een gevangen gehouden titaan.

Als het repair centre zou worden aangevallen door Mialidiam moesten wij met zoveel mogelijk patches ontsnappen met het schip. Atlas zou haar dan bezig proberen te houden.
Atlas is tegen oorlogen in het algemeen. (volledig Lawfull)
We hebben actief gepingd en zijn gepingd door het schip van Mialidiam. Daarna zijn we in stealth-mode doorgegaan en waarschijnlijk niet gevolgd.

Atlas kreeg het schip erg snel op orde, het bleef ook nog steeds snel regenereren, waarschijnlijk door de patch.
Atlas wilde de patches wel verstoppen. We beredeneerden dat Mialidiam in no-time zou weten dat het repaircentrum weer werkte, en dat ze ook wel wist wie er zou zijn en wat we aan het doen waren. Hij dacht de patches misschien te kunnen verstoppen op de afvalberg van de Titans (in de Saragossazee).

Arsène stuurde Reveille droom dat hij zich moest klaarmaken voor vertrek. En Anabaptista ook. Er kwam bij Reveille een jongeman aan die in opdracht van Barero mee ging met het schip. Hij had een kar met vlaggen bij zich (om territorium te claimen). Reveille zag direct dat dit een matig wizard was, maar vond uit dat het de derde zoon is van de edelen familie Balboa uit Trollstone.
Hij heet Ab. Slappe Ab, zeg maar.
Hij had nog een schandelijke zus in de stad en die ging ook mee als kindermeisje. Ik ken haar uit een bordeel: Anastasia, donker, lang, mysterieus. Leuk, maar niet helemaal mijn stijl, uiteindelijk.

We lichtten de giant bij halfweg in dat Macteridon gezocht werd.

We vlogen naar de Gates van Nissan. Die waren groot. Alles was er ook vierkant aan. We moesten een flinke woestijn overvliegen om er te komen. De muur was massief 20 meter hoog en 20 meter breed. Er stond een gebouw van 50mx50mx50m in de muur met een poort en een klein poortje van 10mx10m. Arsène bemerkte dat er drakenactiviteit was onder de poort en er kwamen zo'n 12+ draken met berijders uit de poort om ons aan te vallen. Arsène zag ook een translucent draak die groot was en er ook onder lag. Maar helemaal zonder schubben. Het was de leider, en waarschijnlijk toch ook Mialidiam.

We wierpen de patch uit na de zure regen, we bliksemen nog wat, en versloegen (met grote moeite) twee draken in ruim 1 waar net de patch uit was gegooid. De draken hadden berijders. Ze hadden ook een plan. Eerst de wizard alleen tegen een draak terwijl de andere de rest van de party afscheidde, en dan de rest. De Generaal ging down. Dat was al een tijdje niet gebeurd! Ik was op de brug gebleven om de patch zo lang mogelijk te kunnen volgen, en er zeker van te zijn dat hij insloeg. De patch werd nog wel aangevallen, maar zonder zichtbaar resultaat. De patch zakte in.
Repeterende damage reports deden mij besluiten ook naar beneden te rennen. Daar kon ik nog net zien dat een dragon rider zich net wilde overgeven (en daarmee z'n rijdier ook) maar dat hij direct een hartklap kreeg. De blue scale die bij de draak tussen de schubben zat kreeg ik niet snel genoeg los. En toen was de draak al grotendeels gedesintegreerd door Arsène.
De drakenrijders waren orcen.

Appendix Oude charactersheets Habakuk

Laatste sheet (30 januari 2010)

Adjudant der Keizer van de Wereld King Captain Priest Habakuk Malena I²ᵉ de beste **8 mei 774 ev**

LVL **16** (186887 xp) **(F 18; P 1)** Age: 40 (geboren: 15 juni 733) **30 januari 2010**

HP: 10 +9 +9 +6 +5 +1 +10 +5 +10 *+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1*+9x3 = **102**

AC: 10 base +11 (base leather) +3 M (*A135+A114*) +3 DX = **27 (+2 parry)**

ST	**15+1**	[+3]		
DX	**13+1+2**	[+3]	Reflection	+0+0 Fbase +5 lvl +3 DX (*A105*) +2 M (A135) (+1 M *(A114)*) 10
CN	**15+1**	[+3]	Fortitude	+2+2 Fbase +8 lvl +3 CN +2 M (A135) (+1 M *(A114)*) 17
WI	**9+1**	*[+2]*	Will	+0+2 Fbase+1 Dreamer+5 lvl+0 WI+2 M (A135)+2 M (*A125*) 12 *(+3 command based G122)*
IN	**11-1**	[+0]		
CH	**10** [+0]			
PE	**12** [+1]	+2 observation		

Proficiencies

0	Latin	(in)	$b	swimming	(st)	$k/$l	write kalundisch	(in+1)
0	Salmanisch	(in)	de	tumbling	(dx)	0	history of the world (part I)	(wi)
1	harpoon	(-)	11	seamanship	(wi+1)	18	hunting	(cn+[wi])
2	specialization harpoon	(-)	12	fame	(-)	$m	tracking	(wi)
3	glaive	(-)	$e	Kalundisch	(in)	19	arcanum lore	(in)
4	knife	(-)	13	climbing	(str)	$n	agriculture	(cn+[wi])
5	rope use	(dx)	$f	weapon group spear	(-)	20	astrology	(in)
6	boating	(wi+1)	$g	horseback riding	(wi+3)	0	*Elfish* (W103)	(-)
7	fishing (big game)	(cn+[wi])	14	($h) ancient dragon history	(-)	&n	Ginnisch	(in)
8	navigation	(in-2)	15	dragon lore	(in)	21	longsword	(-)
9	observation	(pe)	$i	stonemasonry	(cn+[st])	$o	alertness	(pe)
0	knowledge sewer Magri	(-)	16	direction sense	(wi+1)	22	perform (storytelling)	(ch)
$a	intimidation	(ch+[st])	$j	Marabisch	(in)	23	knowledge heraldry	(in)
10	two-handed weapon style	(-)	17	animal handling (Polly)	(wi-1)	24	history of the world (part 2)	(wi)

Prayers 1*+2 (A125)* /dag

Command (Dreamer 1/session-2)
Bless (all-0)
Call upon faith (all-1)
Cure minor wounds (all-1)
Detect evil (all-4) v
Detect poison (all-2) v
Endure elements (all-1)
Light (all-0)
Protection from evil (all-4) v
Purify drink and food (all-0)
Blessed watchfulness (law-2)
Command (law-1)

Appearance

head	*Thimble(+2 AC en Saves)* (A135)
on bold head	admiral's wig
nose	adamantium nose ring
right ear	golden earring
around neck	chain *Tear of Thrynn* (P103)
breast	*Jewellery of Seasoning* (G159) (not
when drinking)	
on shoulder	Polly light blue parrot (2jr)
	licht metalen buckler in bladvorm
upper body	*red dragon leather (M+1)* (A114)
whole body	*cloak of evasion (dx+2, stealth+4)* (A105)
upper arms	black leather strap
left finger	*ring 15 r. damage reduction* 1x/session (G164)
right finger	*ring of free will (+3 will vs commands G122)*
	ring met parel (Crowned Hill)
waist	*Belt of Iron Will* (A125) (+2 wis-mod)
	Dagger of Absorption (W160)
upper right leg	mended *Scale of Azburan* (AC 24)
in between	circumcised
feet	*Wraps of Invisibility* (C131)
weight equipment	ca 20 kg

Best Stories

(The) Finishing of(f) my (first) Adversary
What I caught on Marilith bait
The elf has returned!
Crossing a Dragon
About Demons, Dragons, and a Nose-ring
Looting the Lich
About the Lich and Infamous
The Feather, the Blood coral and the Sea Demon
The Spider with nine Legs
The Yrrtak and the Army of Despair
The Monster-bat in the Dark
The Mask and the Sea Snake
Awakenings or The Return of the King
The Treasures of the Urtarch
The Angel and the Spider with seven Legs
Riddles with Tigers and Kaketoos
When We became King (again)
The Epic Giant and the Tree
The Four Wizard and the Sphinx
Caught the Kraken
Something Hairy in the Pit
Two Perfect Beings and a Cup
Closing the Path to Wisdom
The Abyss on the Moon, the Demons and the Gate
NO PIZZA; POLLY WANTS A PROJECT; INFILTRATE; [PAARDENFLUITJE]

Tattoo's

left shoulder	white tattoo mermaid
right breast	~~papagaai~~//~~houten poot~~//~~Tachar MOERAB~~//~~terror 8 seas~~//~~long~~
~~blue~~	~~trousers~~
left arm behind	neat blue dragon "I ☠ Mialidiam"
left buttock	troll biting in the buttock
left side	red dragon attacking my boat
right fingers	vlammetje, vierkantje, golfje, wolkje
left lower arm	black chess piece (king)
right ;ower arm	orb with eye in beam of light
left breast	egg-shell
-nog-	*(epic) giant met boom en hoefijzer*
-nog-	*4 springende wizards desint, fire,*
hand,	
	book

Notities/gameplan
-Reveille aanspreken met Sire

Backpack (ca 7 kg)

Elemental Seeds (elemental air) (Z121)
Amulet schildje met vleugels (G102)
Headband of Sound bubble (C111)
ring cold resistance (G146)
slave ring +1 defense (G115)
medallion Wilders (G163)
fake blue scale Mialidiam (Z113)
Zatta Anna in fles (mekka lekka sim salabim) (Z120)

Berend (ca 40 kg)

Broom of Sheelba (Z126)
angelfeathers
dwarven muilkorf
crocleren handschoentjes zonder vingers
kruiden en poeders voor creatie dogfather
metallic blue scale
compass almost North
3 uses sleep poison (intravenous)
handje zout
doosje tabak
halve fles ectoplasm
flesje inkt
dames zakdoek initialen A.A.
blue scale
* *Boxed Crown* (worn) (G138) –b
* sleutelbosje zilver rood (evil) (Z108)
kistje 3 flesjes (perfect being) (Z137) -b
wolviswollen slaapzak -b
bejewelled chest 5225 gp munten/rubies/ mithril -b
Crown of Lanhkaster -b
7 gems van Shadon Devon -b
te grote mithril armband met gems -b
4 kettingen volcanic gems -b

Vervoer:
Llanfairpwllgwyngyllgogerych wyrndrobwllllantysiliogogogoch (Z107)
Santa Anna (Z120)
Kaimlas (Titan Airship)

Weapons (ca 9 kg) and Combat Modifiers

Code	*weapon*	*M?*	*#M?*	*#/r*	*P?*	*Sp*	*Th*	*base-die*	*dam-plus*	*extra info*
	No weapon	*N*	*0*	*2*	*n*	*1*	*th+17+1*	*d5 (hit)*	*d6 (kick)*	
(W103)	*Swarowski*	*M*	*+3/(+1)*	*2*	*p*	*2/(-1)*	*th+17+1+3(+1)*	*d8*	*dam+3+3M (+1 vs orc)*	*elfish, intelligent, cleaver, power-attack 1/sess, orcrist*
(W118)	*Air Spear*	*M*	*+2*	*2*	*p*	*2*	*th+17+1+2*	*d6/d8+1*	*dam+3+2M*	*Gust of Wind, Cat fall, 20/40/60 M+2*

Library op Llanfair… of Santa Anna (ca 80 kg):

Registered books
B116 monsters of Salmanië Vol. 2 N-Z and rectifications and supplements
B118 gebruiken en gewoonten van Salmanië (Gouda)
B119 inleiding Magie
B120 logboek Femuro (Ordem)
B121 monsters of Salmanië Vol. 1 A-M
B139 the Race Issue
B140 kopie book Spellcraft Alouisius
B142 oorlogen met Dargoth
B143 gebeden voor Reorx
B144 aantekeningen van lugubere experimenten op tafelblad
B145 book met experimenten met lichamen en onderdelen
B161 kinderlegenden uit een ver land
B164 daarheen en weer terug
B165 fall of an old republic
B166 still casting (unpronounceable spells)
B167 treasure index Moerab
B168 grote verzameling logboeken van gekaapte schepen
B169 property deeds en ownership rights (81 documenten)
B170 injustice of forgotten gods (mistral, lord blood, krastona)
B171 pijn is fijn (Markies El Saïd)
B172 lijsten en kaart van 50 slagen in de buurt van de plains
B? wolvis lokken
B174 Metal book of the titan (in titanic) unidentified

Misc.
briefwisseling Moerab
Reizen in Santa Lucia
Pelgrimsreizen
6 boeken met reisverslagen en dagboeken
Bible Fiaria
Enige boeken over mental slavery uit TwinPeaks
mating habits of orcs and goblins
chess, game of kings
battles of the 3th century S.L.
science of underpinning the universe

Misc. maps
map of unknown country
schematise map of the world
map van Carenza di Sotto
map met Makteridon kruisje
route beschrijving naar de Dreamer

Ook op Llanfair… of Santa Anna: (ca 705 kg):

30 adamantium kruizen
5 kisten met verkleding en attributen
Boegbeeld man met +1 seaworthyness (Z123)
Boegbeeld vrouw met +1 seaworthyness Op de Llanfair (Z124)
Hearth of the Ocean (G120) (altijd op Llanfair)
Axe of Morninggate (W10?)
Longsword +2 (W108)
4 m lange vis op plank met hengel
jousting saddle
11 bejewelled chests
vat levertraan
2 vaten rum
longsword dragonrider
lance dragon-rider

De Llanfair… "Oorspronkelijk heette het gewoon Llanfair Pwllgwyngyll, wat al aardig lastig is voor mensen die de stemloze, geaspireerde laterale affricaat ll niet machtig zijn (zoals de Engelsen)." (En blijkbaar wizards en priests;-)

Crew
Sjors. Hoogbootsman van de Llanfair. 15 man crew onder hem. Verlaat de Llanfair… niet. Hij heeft iets gehoord naar aanleiding van een vraag aan een sfinx. Hij kan het wel, maar is liever lui dan moe. Longsword +2 (w145) en ring met bloedkoraal (G103). Hij houdt zich vooral bezig met schimmige zaakjes.
Berend. Opgepikt in Sultar. Ik zocht een schildknaap, want ik tilde me rot. Hij krijgt een goud per week voor tillen (+100 gp). Hij is al een beetje gehard in het leven van avonturiers, wat wil je. Hij moet wel met z'n poten van mijn toch al beperkte rum voorraad afblijven. Hij is gekleed in studded leather en heeft de Trident of fire +1 (W112).
Bang Li Moeng. Geen seppuku voor deze ex officieel ambassadeul van de Keizer van Gin. Tot hij normen en waarden heeft geleerd en vooral tot hij een beetje behoorlijk kan vechten (voor een Samurai) blijft hij bij mij. Hij heeft in elk geval een +1 (excellent wapen) katana (en zwaardvechtles van Bah) toHit: +3+1 en te bezorgen een cadeautje voor de Keizer van ons. Ketting sleutel van Ginse muur (G104). (Int 13) +100gp

100130

8 mei 774.

Het lijkt erop dat Keizer Reveille rust in z'n keizerlijk hoofd heeft. Hij heeft ons aangewezen om wat hij noemt "de wereld te blijven redden, want daar was ik de laatste tijd zeer tevreden over."
De zwarte maan moet een keertje aan worden gewerkt. "Dat duurt nog wel even…"
Hij heeft Azburan ontheven van het adjudantschap. Hij weet nog niet of hij de totemdieren zal aanhouden als uitmuntende voorbeelden van hun rassen. Hij laat verder ieder z'n eigen boontjes doppen.

Wel is hij zo vriendelijk geweest om bij Amidaru te informeren of ze er misschien niets in zag om weer te trouwen met Sjimmie. Ze antwoordde dat ze dat nu niet meer zag gebeuren. Overigens was Sjimmie toen al aan het zoeken naar een vestigingsplaats voor z'n 14 maagden.

Amie zal zich gaan vestigen op haar geboorte-eiland. Sjimmie zal daar ook komen wonen.
De generaal is belast met het rond laten draaien van de wereld. Een dan wel niet zo heel lastig werkje, als wel langdurig.
Arsène is voorlopig belast met titanenzaken. (Hij had overigens nog wel gezegd dat er nog wat titanen bij moesten komen ;)
En Bah? De keizer wilde ook een echte orc als adjudant. Bah moest maar weer eens wat gaan wereld redden.

De Kaimlas en Netardyhlook bleven in gebruik, en dus onder de hoede van Bah en Sjimmie.

We zijn van plan de verslagen te gaan binden.
Zijn er mensen met oude verslagen? Oude charactersheets?
Dat kan overigens nog wel even een paar weken (maanden) duren. Misschien kunnen we in de buurt van de 500 pagina's blijven…

In deze partty hebben op enig moment meegedaan:
Loedie, Harold, Folmer, Ronn, Robin, Tomash (één keertje), Mieke, Arwin (twee of drie keertjes) en Kasper.
Alles is door Kurt geDeeMd.
Keurig werk.

100131 groeloe

Baah

half orc fighter / priest

Age	25
Height	1,75 m
Weight	90 kg
Alignment	NG

Strength	17	+1/+3
Dexterity	14	+2
Constitution	15	+2
Intelligence	16	+3
Wisdom	13	+1
Charisma	11	0
Perception	11	0
Comeliness	9	-1

Hitpoints	66
Armor Class	
Full Plate +1	21
Shield	23
Cloack	24
Dex	26

Nonmagical
Silver 2H battleaxe
Heavy x-bow
Repeating heavy x-bow
Silverplated club
10 silver bolts
20 bolts
Rode papagaai
2 paarden
wagon
pick axe
2 lanterns
bags
2 kanaries
350 gp aan kettingen, ringen etc

Level Fighter	7
Level Priest	4
XP	21200

Nonweapon Proficiencies

Charioteering	dex. +2	
Carpentry	str. 0	
Engineering	int. -3	
Intimidation	str. 5	
Healing	wis. -2	
Horse Riding	wis. +3	
Hunting	wis. -1	
Set Snares	dex. -1	
Swimming	str. 0	
Read / write	int. +1	
Religion	wis. 0	
Underwater Combat	---, --	

Weapon Proficiencies

	SF	Hit	Damage	Large
X-bow 2x	9	+11	2d4+3	2d4+3
Club	4	+10	1d6+3	1d8+3
Sabre (W1)	1	+15	1d6+7	1d10+6
2H Battleaxe (W40)	7	+12	2d6+7	
Tomahawk (W7)	1	+15	1d6+7	1d10+7
Trident	7	+10	1d8+4	1d12+4

Saves	
Spell	
Reflex	+6
Fortitude	+10
Will	+10

Inventory
Magical + weird

Murab Sabre +3 (raakt de grond niet)	W10
Sabre +1 (waarschuwt voor gevaar)	W5
Tomahawk +4 (anti extraplanar)	W7
Trident met punt van schaamstuk (knight)	W9
7 crossbowbolts van schaamstukken Murab	W21
Scimitar speed +1	W33
2H-Battleaxe +2 (lets extra planars) (2d6+4)	W40
Alligator armor (AC +6)	A12
Full Plate +1	A1
Red Dragon Shield (+2 vs fire, indestructable)	A10
Cloack van Joachim (ground, +1 save/AC)	C12
Ring of Enlargement	G11
Ring of fire resistance (+4 save, -2/die)	G8
Broche of Elysium (+2 vs will save)	G26
Gouden sleutel dwergenstad	
Angelic feathers	
Extrplanar Parrot Feathers	
Gebedenboek Thrynn	B17
Wand met shocking grasp (poor man's wand Xd8+8)	S5
Potion of Waterbreath	P3
Silver bolt + continual light	
23 Extra holy symbols of Thrynn	
Naga-skin belt	

Gods		all	all
		air	
		animal	
Delcampo		chaos	
Druemachtik	summoning, necromantic, charm	charm	
Elowan	combat, war	combat	
Erin	earth, plant	creation	
Fiarin	combat, fire, sun	divination	
Gherben	wards	earth	
Hazel	animal, divination, travelers	fire	
Ilian/ Hanhooh	necromantic	guardian	
Wards	thought, murders	healing	
Kraotona		law	
Lord Blood		necromantic	
Mieha	healing, necromantic, charm	numbers	
Olvira	air, weather, chaos	plant	
Raoan	time, thought, sun	protection	
Reora	creation, chaos	summoning	
Sharra	plant, time, weather	sun	
Tas	guardian	thought	
Thrynn/ Ilryn	water, combat, protection	time	
Ven Delus	law, divination, thought	travelers	
Wyrlin	charm, travelers, divination	war	
		wards	
Corellon		water	
Moradin		weather	
Quebec			
		astral	added to numbers

Salmania
Thrynn, Mieha (H), Reore, Sharra, Ilian, Raman

Didmark
Thrynn, Hazel, Gherben, Elowan, Olvira

Vilrigia
Ven Delus, Hazel, Elowan, Olvira, Kraotona

Chalunda
Hazel, Fiarin, Wyrlin, Tas, Wards, Elowan

Lake of Mists
Sharra, Ven Delus, Wyrlin, Ilryn, Tas

Al-Mraia
Ilian, Tas, Ilian, Fiarin, Gherben, Druemachtik (H)

Order of the Holy Lance

30 places, 26 taken

1/ empty

2/ Guiseppe Franco
Latest feat: brought back the baby of lady La Fey de la Rosa, 764.

3/ Sergio de Rio
Latest feat: prevented the poisoning of the governor of Sulter, 762.

4/ Monet
Latest feat: slew an icesnake in the Elvenwood, 763.

5/ diego Carlos Consente
Latest feat: painted a portrait of diego diTresare, meant to protect him.

6/ Bran, large blond foreigner
Latest feat: slew the leader of the bandits of diego Nikos. No proof of Nikos' involvement.

7/ Paolo Senzera, elderly knight.
Grandmaster of the Holy Lance
latest feat: fought a duel with Zoe Parra, 3rd in line ~~for the throne of Salmania~~, 733.

8/ Carenza diSotto, human woman.
Latest feat: slew a genie lord in Kashmir, forcing most of the sky princes to leave, 763.

9/ ~~empty~~

10/ Augustinus.
Latest feat: freed Magri from the dark cloud, 760.

11/ Zoe the quick, halfling.
Latest feat: slew the monster of keep XXXXX

12/ Castro, older knight
Latest feat: retrieved the last will of don Lorenzo of XXXXX, 757.

13/ Elyevire the enchantress, elven woman.
Latest feat: created a holy sword, 762.

14/ Gomez, diego Santero
Latest feat: slew a mindmonster in the sewers of Torido, 754.

15/ Ahmed Ibn Fahdlan, Marabian man.
Latest feat: stopped the wedding of Zoe Lopez and Maria XXXXX, 755. Holy lance-members unwelcome in XXXXX.

16/ diego Nero
~~*Quartermaster of the Holy Lance.*~~
latest feat: helped defend Tresare from the Darkoth invasion, 756.

17/ Giovani Fielda
Latest feat: saved the lady Carboni (rumours of more romantic happenings) from bandits.

~~18/ Sylvister~~
Latest feat: slew Zorro clano Nonactis and his apprentices, 764.

19/ Astra della Barbara
Latest feat: mediated the defection of clano Casagrande, 763. Earlier, mediated the peace treaty between Salmania and Darkoth, 757.

20/ Col. Bonetti
Latest feat: pacified Adon province, 762.

21/ Jean-François Valois
Latest feat: slew the siren of Ogrima, 752. Current location unknown.

~~22/ diego Zoe Liszit~~
Latest feat: fought off the curse that fed on the sword of bone, 761.

23/ diega Andrea diMagri.
Latest feat: freed Magri from the dark cloud, 760.

24/ Khalif, elven knight.
Latest feat: confirmed the whereabouts of Nonactis, 764.

25/ Luc Cielmarchant
Latest feat: slew his father, 759. It's a long story.

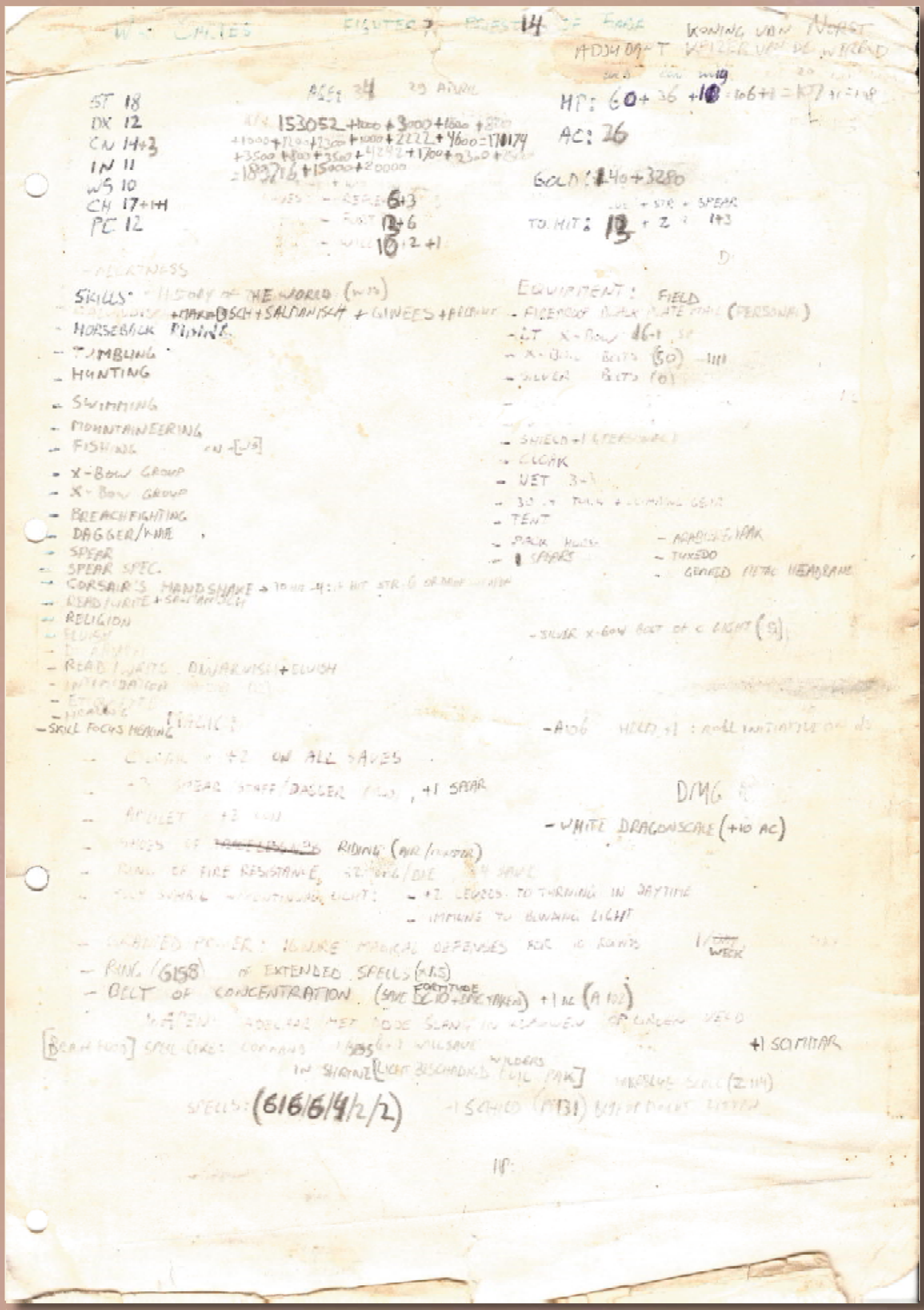
26/ empty

27/ don Giorgio, master of the revels in Berga.
Latest feat: healed the blue plague in Berga, 763.

28/ diego Savante
Latest feat: slew a witch coven in Merceda, 763.

29/ empty

30/ Meresi Lasalle
Latest feat: continues to watch el rancho, 764.



ST 18
DX 12
CN 14+3
IN 11
WS 10
CH 17+1H
PC 12

HP: 60+36+10=106+1=107+1=108

AC: 26

GOLD: 140+3280

TO HIT: 13+2=15

SKILLS:
- HORSEBACK RIDING
- TUMBLING
- HUNTING
- SWIMMING
- MOUNTAINEERING
- FISHING
- X-BOW GROUP
- X-BOW GROUP
- BREACHFIGHTING
- DAGGER/KNIFE
- SPEAR
- SPEAR SPEC.
- RELIGION
- SKILL FOCUS HEARING

EQUIPMENT:
- FIELD
- SHIELD +1
- CLOAK
- VET 3+3
- TENT
- SPARE WEAPONS
- TUXEDO
- SILVER X-BOW BOLT OF SLAUGHT (9)

- +2 ON ALL SAVES
- +1 SPEAR
- RING OF FIRE RESISTANCE
- +2 LEVELS TO TURNING IN DAYTIME
- IMMUNE TO BURNING LIGHT
- RING (6158) OF EXTENDED SPELLS (X1.5)
- BELT OF CONCENTRATION (SAVE FORTITUDE EC 10+SPELL TAKEN) +1 NL (A 10)
- +1 SOMATAR

DMG
- WHITE DRAGONSCALE (+10 AC)

SPELLS: (6/6/6/4/2/2)

Arsene Frescafuego

Wizard in the Order of the White Robes of Salmania
Member of the Council for the Defense of Salmania
Titan
Lieutenant of the Emperor of the World Reveille

Strength	: 14 (16)	Hp: 74		Saves:	
Dexterity	: 13 (14)	Ac: 12/16 (dex/armor)		Will	: 1+9+2=12+3+**1**=16
Constitution	: 17 (18)	Xp: 131.043 (136.000)		Ref	: 2+5+0=6+3=10
Intelligence	: 19 (20)	Age: 26		Fort	: 4+5+2=10+3=14
Wisdom	: 12 (13)	Level: 15 wiz/1 titan		Al	: NG
Charisma	: 12 (13)	To hit: +8 , +1 Str		Faith	: Thrinn
Perception	: 10 (11)				

Skills:

- *Salmanisch*
- *Arcane*
- Read/Write
- Spellcraft (+focus) (20)
- Itemcraft (+focus) (19)
- High Magic (17)
- School Theory (Evocation) (16)
- *Draconic*
- Brewing (22)
- Cooking (20)
- Firebuilding (12)
- Riding (16)
- Dagger/Knife
- Fishing (18)
- Hist. o/t World pt I (13)
- *Titanic*
- Swimming (15)
- Seamanship (14)
- Navigation (18)
- Observation (+focus) (13)
- Stillcasting (CT*2)
- Etiquette (13)
- *Calundisch*
- *Elvish*
- Planar theory(+focus) (12)
- Engineering (17)
- Titanic Lore (13)
- School Theory (ench)(16)

Spells: (5/5/5/5/5/2/1) (Casterlevel:18)

1e (5)
- detect magic
- read magic
- burning hands
- shocking grasp
- magic missile
- shield
- alarm
- light
- identify
- jump
- locate remains
- armor
- message
- comp. lang
- prot. from evil
- friends
- wall of fog

2e (5)
- flaming sphere
- stinking cloud
- pyrotechnics
- web
- irritation
- fogcloud
- locate object
- m's acid arrow
- invisibility
- vocalize
- glitterdust
- strength

3e (5)
- fireball
- tongues
- fly
- waterbreathing
- clairvoyance
- dispel magic
- item
- slow
- flame arrow

4e (5)
- ice storm
- enchanted weapon
- magic mirror
- fireshield
- dimension door
- black tentacles
- extension I
- detect scrying
- locate creature

5e (5)
- cone of cold
- teleport
- seeming
- enchant item (1!)
- domination
- dream

6e (2)
- augmentation II
- legend lore
- contingency
- disintegrate
- permanent illusion
- l's shadowy transformation

Special: Command 1/day (dc=11+wis-mod(12))
Contingency: fireshield when uttering ' shargon '
1/session: clap hands (3d10)

7e (1)
- shadow walk
- sequester
- gull ship
- teleport without error

Ac:

Dex:	2	abil
Helm:	2	circ?
Robe:	3	armor
Armor:	4	armor
Shield:	4/8	shield
Pr fr ev:	2	defl
Gauntlets:	?	

Possessions: gp: 1835, 1 parel, 100 gp quicksilver **Apprentice: Lacrima**
G157: Ring of Wizard sight
G156: Slavering (+1 saves)
Riding Horse
Staff of the Stars: 1/session: pr.h.evil, jump, wall of fog
Z101: Lord **Blood's Pink Ribbon**
W102: Mace of Parrying (breaks weapons)
B110: Spellbook Abu
A108: Robe +3 saves/ac
Wand of Fireballs, 1/session 10d6+10 (Spellcraft-check required!)
W151: Dagger, +3 caster level
Chest made of Scriff (DM's table-sized) (on ship)
Z112: Blue Scale (home-made)
C128: White Robe of Philippe Casagrande (+2 AC/save/reflect)
Scroll of Identify (no health-loss)
Spellbook
W153: Dagger +2
Mirror (1000 gp!)
A 137: Belt +1 Str, Waterbreathing, more magical at o.a. Labyrinth!, turn into Titan (or will dc20). No need for food...
W162: +3 dagger, evil, 1d6con (Lord Blood)Kill=full hitpoints...
G 110: Titan-ring, +1 to all stats, sense T. Artifacts, interact with T. Artifacts, can learn Titanic.
A134: Boots of Acid Resistance (5), no damage if save is made...
Ring +2 v.s. fire, +1/die on non-ice damage
A136: Helm +2 Ac (spellcasting possible) of MGW-travel, sort of magic-res
A137: Gauntlets (old as the world!) 1/day handle things at max 10 meter, secret: location,location location! (default: defense)
Potion of Clean Mind

Spellbooks van Casagrandes: (partial)

2e	4e	5e	6e
Fool's Gold	Dilation I	Demi-shadow Monsters	Arrow of Bone
Sense Shifting	Divination Enhancement	Extension II	**Augmentation II**
	Extension I	**Seeming**	**Bloodstone's Spectral Steed**
3e	Far Reaching II	Summon Shadow	**Contingency**
Squaring the Circle	**Locate Creature**		Dilation II
Non-detection	Summon Lycanthrope		Extension III
Far Reaching I			Glassee
Augmentation I			**Legend Lore**
Item			**L's Shadowy Transformation**
			M's Lucubration
			Permanent Illusion

7e	8e	9e
Faerie Sword	Trap the Soul	Wail of the Banshee
Gull Ship		Shape Change
Sequester		
Simulacrum		

*Spellbook Abu (B110) (Partial)*Friends, **Vocalize, Clairvoyance, Fireshield, Cone of Cold, M's Acid Arrow**, Spectral Force, Ice Storm, Hideous Laught., **Flame Arrow, Magic Mirror**, Spirit Armor, Suggestion, Minor Globe, Sepia Snake Sigil, Confusion, Delude, Wind Wall

Spellbook Triple Orc-mage bij The Circle : Meteor Swarm,**Disintegrate,B's Crushing Hand,**Wall of Fire, Clone, Project Image, Imprisonment, Jump, Pr fr normal missiles, **Shadow Walk**.

Spellbook Orc (B171) (vergaan)
Fireball, Spook, Levitate, Blur, Reduce/Enlarge

Spellbook Gonzo (B141) (vergaan)
Locate Remains, Detect Magic, Embalm, Chill Touch

Spellbook Tiramisu (B146) (vergaan)
Forget, Monster Summoning I, Enlarge, Hold Portal, **Read Magic, Detect Magic, Fogcloud, Magic Missile**, Spook, Ray of Enfeeblement, Hold Undead

Spellbook Fanuro (B138) (Clan Ordem) (vergaan)
Circle, Charm Person, Scare, **Flaming Sphere**, Feign Death, **Enchanted Weapon**, Rope Trick, Misdirection, Grease, **Light**, Wall of Fire, Wind Wall

Spellbook Sheelbah (B112)(vergaan)

1e	2e	3e
Detect Magic	Blur	Phantom Steed
Read Magic	Deeppockets	**Slow**
Armor	**Glitterdust**	Spectral Force
Color Spray	Alter Self	Hold Person
Phantasmal Force	**Strength**	Leomund's Tiny Hut
R's Klein Spektakel	Scare	Lightning Bolt
Charm Person	Ray of Enfeeblement	**Fireball**
Shocking Grasp	Impr. Phantasmal Force	**Dispel Magic**
Protection from Evil	**Flaming Sphere**	
Identify		
Burning Hands		

Spellbook Falordil/Fabian (B111) (vergaan)

1e	2e	3e	4e
Read Magic	ESP	Vampiric Touch	**Black Tentacles**
Detect Magic	**Locate Object**	**Fireball**	Monster Summoning II
Enlarge	Scare	**Dispel Magic**	**Enchanted Weapon**
Grease	Whispering Wind	Lesser Sign of Sealing	**Dimension Door**
Shield	Wizard Lock	**Waterbreathing**	**Detect Scrying**
Wizard Mark	Rope Trick	**Fly**	Wall of Fire
Armor	Summon Swarm	**Tongues**	
Identify	**Flaming Sphere**	Bands of Sirellyn	
Hold Portal	Levitation		
Charm Person	**Invisibility**		5e
Comp. Languages	Forget		**Dream**
Magic Missile	Embalm		**Domination**
Prot. from Evil			

Spellbook Abu (B110) (Partial)

1e	2e	3e	4e	5e
Friends	**Vocalize**	**Clairvoyance**	**Fireshield**	**Cone of Cold**
	M's Acid Arrow	Spectral Force	**Ice Storm**	
	Hideous Laught.	**Flame Arrow**	**Magic Mirror**	
	Spirit Armor	Suggestion	Minor Globe	
		Sepia Snake Sigil	Confusion	
		Delude		
		Wind Wall		

Spellbooks van Casagrandes (B 173)(partial):

2e
Fool's Gold
Sense Shifting

3e
Squaring the Circle
Non-detection
Far Reaching I
Augmentation I
Item

4e
Dilation I
Divination Enhancement
Extension I
Far Reaching II
Locate Creature
Summon Lycanthrope

5e
Demi-shadow Monsters
Extension II
Seeming
Summon Shadow

6e
Arrow of Bone
Augmentation II
Bloodstone's Spectral Steed
Contingency
Dilation II
Extension III
Glassee
Legend Lore
L's Shadowy Transformation
M's Lucubration
Permanent Illusion

7e
Faerie Sword
Gull Ship
Sequester
Simulacrum

8e
Trap the Soul

9e
Wail of the Banshee
Shape Change

Spellbook Triple Ore-mage bij The Oracle : Meteor Swarm,**Disintegrate**,B's Crushing Hand,Wall of Fire, Clone, Project Image, Imprisonment, **Jump**, Pr fr normal missiles, **Shadow Walk**.

1e
- detect magic
- read magic
- burning hands
- shocking grasp
- magic missile
- shield
- alarm
- light
- identify
- jump
- locate remains
- armor
- message
- comp. lang
- prot. from evil
- friends
- wall of fog

2e
- flaming sphere
- stinking cloud
- pyrotechnics
- web
- irritation
- fogcloud
- locate object
- m's acid arrow
- invisibility
- vocalize
- glitterdust

3e
- fireball
- tongues
- fly
- waterbreathing
- clairvoyance
- dispel magic
- item
- slow
- flame arrow

4e
- ice storm
- enchanted weapon
- magic mirror
- fireshield
- dimension door
- black tentacles
- extension I
- detect scrying
- locate creature

5e
- cone of cold
- teleport
- seeming
- enchant item (1!)
- domination
- dream

6e
- augmentation II
- legend lore
- contingency
- disintegrate
- permanent illusion
- l's shadowy transformation

7e
- shadow walk
- sequester
- gull ship
- teleport without error

Reveille

Reveille (male elf)

St 14

dx 16 +2

CN 11 -1

IN 16

Wis 17 +1

Ch 15 +1

PER 13 +1

XP:

HP

AC 10+7+4+2+3=26

Fort

Refl

Will 4+2+4=10

Magic:

Master Ring +2

Riding Boots pass without trace

Armor of Winds AC 18 +7

Items:

Schield

Bow ws

Lance ws

Skills:

Perception

Planar theory wis-3

Ls + Speed

Lance

Riding wis +3

Bow

Mounted combat

Knowledge nature int

(0) History of the World I wis

wis-2

Soleil (Horse)

HP 30

Kitt (Yrthak)

+15 bite 2x + 13 Claw

1000 GP ~~500 GP~~ 790 GP te verdienen
~~100 GP~~ 800

3 ✓ (1) Bless 800
Call upon faith
✓ Detect evil
✓ Endure elements
✓ Light
purify food/drink.
✓✓ Remove fear
cure minor wounds
Detect magic
Remove curse
for 1 turn
Speak to animals
Protection from evil
Locate animals / plants

Verwijderd
~~Wisse~~ Sweeuw
opbrengst 21 en 8

Bang Li-Moen
- Stigmata
- info geschiedenis

opdrukken.

4 (2) Calm Chaos
Chant
Create H2S
Cure Light
Draw upon Holy Might
Restoration
Sanctify
Charm Pers or Mammal
Barkskin
Trip
Aura of Comfort
Lighten Load.

Bij 11b kring of fire
Bij 117 [illegible]
2108 100g opvoeren.
b103 sp boek.

Helso
2 dwerg elf + halfling

Appendix: Sterke verhalen van Sjimmie

In chronologische volgorde

2 februari 759	Where It's Very Cold...
2 februari 759	The Bar Series 'the "Waitresses" of ...'
759	One Tough Rabbit, One Tower Gone.
760	The God-dam and 200 kg Onstuitbare Stealth
760	The Father of Dogs
760	The Monster-Bat in the Dark
760	When We Became King
761	The Eggs of the Elf
761	The Yrrtak and the Army of Despair
761	Shores, King of the Sea
761	The Ship in the Flask and the Unicorn
20 oktober 762	About the Shreeking Eels and the Golem
25 november 762	What Was Left of Our House (A Short Story)
25 november 762	Blood Coral, Bloody Coral
december 762	When I Was On Saragossa Sea
762	The Girl for the Sea-Monster
762	The Mask and the Sea Snake
762	The Sect of the Egg-Shell
1 januari 763	Riddles with Tigers and Kaketoos
20 maart 763	Awakenings or The Return of the King
20 maart 763	The Flying Elf
25 maart 763	The Feather, the Blood Coral and the Sea Demon
25 maart 763	The Spider with Nine Legs
20 mei 763	The Maid and the Pizza-box
20 mei 763	The wish of 4B
20 mei 763	The End of the Casagrandes
28 juni 763	The Treasures of the Urtarch
1 juli 763	The Angel and the Spider with Seven Legs
1 juli 763	Is it an Orc? A Human? A Boar? An Elf? No, it's a Dryad!
15 juli 763	The Egg of the Naga
1 september 763	About the Lich and Infamous
5 september 763	The Blue Infiltrant in the Sect of Azburan
oktober 763	The Sewers of Magri
30 november 763	When We Became King Again
15 januari 764	Do You Know About Moerab, his Ship and his Parrot?
20 april 764	Freeing the Giant Prince
25 mei 764	Chess: Pulling Your Leg
15 juli 764	What to Wear and Friendly Fire
18 augustus 764	The Head of Shores and the Death-Sentence of Moerab
23 februari 765	Finding Back Some Marbles for Falordyl
25 september 765	The Bane of the Key-Bearers
15 oktober 765	The Dragon, The Sphinx and the Cross
5 december 765	Sister Sera and the Curtains
10 juni 766	(The) Finishing off(f) my (first) Adversary
10 juni 766	Sjors and Berend
7 augustus 768	A Battle of Dragons
12 april 769	Looting the Lich Lankhaster
28 april 769	Bavria, City of Faggs
29 mei 769	The Medji and the Kraken
22 juli 769	Something Hairy in the Pit
20 september 769	The Road to Dragon's Peak
1 oktober 769	Beheading the Hydra

12 oktober 769	Something Stony Upstairs
20 oktober 769	The Lord of Death
15 mei 770	Crossing a Dragon
10 juli 770	Thrynn Incarnated
29 juli 770	Closing the Path To Wisdom
5 september 770	About Demons, Dragons, and a Nose-ring
5 januari 771	The Castle of 1000 Traps
14 februari 771	About Slave-Traiders
1 april 771	The First Rule of the Project is...
16 april 771	Amos and Jeremia
27 april 771	Roofs in Torido
11 mei 771	The Hair of Elena
22 november 771	Untold Evil and Miradith
26 november 771	Garumphh and the Elements
16 februari 772	The Abyss on the Moon, the Demons and the Gate
23 maart 772	Two Perfect Beings and a Cup
4 mei 772	What I Caught on Marilith bait
20 mei 772	One Thoug Troll
27 juni 772	The Elf Has Returned!
2 augustus 772	The Battles of Massilia
30 augustus 772	Negotiating with Lord Blood
3 september 772	Stopping Untold Evil
30 september 772	Blowing Up Mialidiam
7 april 773	Why We Are on the List of Lord Blood
20 augustus 773	Waking up the Dreamer
25 augustus 773	My Servant Bang Li-Moeng
7 september 773	The Stone Assasins
8 oktober 773	Trapped on Cursed Land
19 oktober 773	About the Emperor of the World and his Airship
20 november 773	The Aboleths in Titan-Capital
7 februari 774	The Dragon Where the River Runs Through the Mountain
1 maart 774	The Castle of the Manticore
12 maart 774	The Epic Giant and the Tree
5 april 774	The Four Wizard and the Sphinx
12 april 774	Patching the World
18 april 774	The see-thru-dragon at Nissan
23 april 774	Goden dezer Wereld Verenigd U
23 april 774	De-CONSTRUCT-ing
25 april 774	The Spiders of the Pitt of Lektar
28 april 774	Demonbugs at the Library
6 mei 774	De drakenruiter met de Dameszakdoek
6 mei 774	"Captain to Ship..."
8 mei 774	Installing the New Emperor