

Laag 2, de laag van de kennis

De Daling naar Duisternis
Diep onder de stad Silverheim, voorbij de kloven en grotten waar de rotsen en de grond van een tempel die zo oud is als de tijd zelf. Hier, in deze vreselijke ruimte, komen de verhalen en legenden van Boria tot leven. Is dit de dramatische tempel, een plek van macht en mysterie, lang vergeten? Of is het een donkere, geheime grotte? De muur is bedekt met sporen van oude schrijven, sporen die de weg wezen in het hart van de tempel. Hier ligt het amulet van Cobrolens, het object dat de superieure draken kan wakken en daarmee onnoemlijke kracht kan besteden aan de wereld.

De Tempel van Zephynos

Zephynos, de sinistere tovenaar, staat met een triomfante glimlach voor het altair. Zijn ogen gloeien met een mix van waarschuwing en opwinding, want zijn plan is in volle gang. De spiegelingen die door de nume

symbolen bewegen omringen zijn gezicht. Het is een moment van intensiteit, een moment van spanning. En nu, op het hoogtepunt van deze samenzwering, kunnen we de wereld veranderen.

Ernest komt op de poort na de volgende laag van de stad.

De Poort naar de Volgende Trede Nu staan jullie voor een goed bewaakte poort na de volgende laag van de stad leidt, naast de toekomstige 'The Wise Page'. De wachters controleren streng wie er door mag, en alleen degenen die de juiste toestemming hebben, kunnen toegang krijgen. De poort is een belangrijke ontmoetingsplaats voor degenen die deelname aan de geheime kennis en de drijving van een duister figuur in de achtergrond over jullie heen.

1. Het pad naar de waarnemers en naar de hogere lagen van Silverheim ligt voor jullie open. Jullie moed en slimheid zullen vader leiden in dit avontuur vd gevaren, mysterie en verborgen macht. Bereid je voor op wat komen gaat, want de stad Silverheim heeft nog veel geheimen die wachten om ontsluit te worden.

oog wee is een krab
sirenes zijn voorbij
de barman is bang
barman gaat ze verlinken

Stap 4: De Chaos bij de Poort

Controles bij de Poort:
• Elke lezer en bijjader moet door de wachters toegelaten worden om te ingaan.

Afleiding credens: Gebruik van de magische rookblad om de wachters af te leiden.

• Infiltratie: Verborgen in een van de karren (Stealth check DC 14).

• Speciale Aanval: Grip (grapple) DC 15

• Kar 1: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 2: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 3: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 4: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 5: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 6: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 7: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 8: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 9: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 10: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 11: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 12: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 13: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 14: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 15: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 16: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 17: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 18: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 19: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 20: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 21: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 22: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 23: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 24: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 25: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 26: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 27: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 28: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 29: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 30: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 31: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 32: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 33: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 34: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 35: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 36: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 37: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 38: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 39: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 40: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 41: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 42: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 43: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 44: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 45: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 46: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 47: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 48: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 49: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 50: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 51: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 52: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 53: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 54: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 55: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 56: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 57: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 58: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 59: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 60: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 61: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 62: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 63: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 64: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 65: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 66: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 67: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 68: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 69: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 70: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 71: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 72: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 73: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 74: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 75: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 76: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 77: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 78: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 79: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 80: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 81: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 82: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 83: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 84: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 85: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 86: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 87: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 88: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 89: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 90: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 91: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 92: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 93: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 94: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 95: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 96: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 97: Een lezer en bijjader. Inhoud: Gevangene, waaronder een half-Orc karakter van een speler.

• Kar 98: Een lezer en bijjader

orcs worden niet gewaardeerd	Emzel academie van Timberline	Academie is op de tweede laag
Oog op kamer van Tarin	Biblio voor Tarin zilveren vos	Oude stukjes herinneringen in Silph van Emzel
fynnean naar bieb	Birbo 100 gold gegeven	talisman bij winkel van Andro trede
Zilveren vos wordt onthoofd gevonden	7 tredes in Silverhelm	Emzel is protege van academie timberline voor artificers

emzel heeft de talisman gehad

Koets

Binnen de toren, waar de stilte doorbroken wordt door enkel het tikken van de tijd en het zachte gefluister van de eeuwen, staat de duistere tovenaar alleen. Zijn lange, donkere gewaad sliept over de stoffige vloer, en zijn ogen, diep en ondoorgrondelijk als een sterrenloze nacht, staan na de kaart uitgespreid op een oud bureau.

"Eindelijk," mompelt hij, zijn stem een mengeling van triomf en onheil. "De kaart, het stukje vergeten zijn door de wereld. De tempel, verborgen, wachtend op degene die waardig is haar geheimen te ontsluiten. Waar de titanen herstelen en de aarde zong van kracht."

Een glimlach speelt om zijn lippen, een glimlach die niets goeds belooft. "De wereld, zo blind voor de echte krachten die onder haar oppervlakte sluimeren. Zij zullen zien, allen zullen zien, wanneer ik de sluier wegneem en de krachten van de oude wereld opeis."

De kaarsen flikkern en werpen hun schaduwen over de kaart, als dansende geesten die de naderende onheilspellende toekomst vieren.

"De stukken zijn in beweging, het spel is begonnen. De helden, zo onwetend van de rol die zij spelen in mijn eindspel. Zij zullen zoeken, strijden, en misschien zelfs overwinnen, maar uiteindelijk zullen zij mij leiden naar wat ik begeer."

De tovenaar draait zich om, zijn blik nu gericht op de stormachtige nacht buiten. "De tempel wacht, en met haar, de sleutel tot ongekende macht. Mijn macht. En niets, geen held of god, zal mij kunnen stoppen."

Met die woorden vervult zijn lach de ruimte, een geluid dat zowel overwinnend als angstaanjagend is, terwijl de storm buiten in woede toeneemt, alsof de natuur zelf protesteert tegen de naderende duisternis die de tovenaar zal ontketten.

Terwijl jullie, de dappere avonturiers, de poort van Silverhelm naderen, ontvouwt zich voor jullie ogen een tableau van ongelooflijke chaos en drukte. De poort zelf, een kolossaal bouwwerk dat als een oude reus boven de stad uitsteekt, staat uitdrukkelijk open, maar het is de waanzinnige activiteit ervoor die jullie aandacht grijpt.

Voor de poort strekken zich rijen en rijen uit van karren en wagens, beladen met goederen, wachtend op hun beurt om geïnspecteerd te worden.

En daar, in het midden van dit alles, staat de gigantische poort van Silverhelm. Hoewel de ijzeren hekken openstaan, lijkt het binnendringen van de stad een onmogelijke opgave, een labyrinth van bureaucratie en bewaking. De zon werpt haar stralen op de zilveren toppen van de poort, waardoor het lijkt alsof de stad zelf jullie uitdaagt om haar raadsels te ontcijferen en haar geheimen te ontdoken.

De vraag die nu voor jullie ligt is: hoe kom je binnen?

oor de soldaten van Silverhelm. Deze soldaten, in hun glinsterende harnassen, zijn onverbiddelijk in hun taken, doorzoeken elke hoek en kier van de karren, op zoek naar verborgen smokkelwaar of ongewenste gasten. Ze bewegen met een efficiëntie die alleen komt van jarenlange ervaring, maar toch lijkt het een eindeloos proces te zijn.



Tussen de wagens door lopen mannen die luid roepen om 'papieren', hun stemmen verheffen zich boven het geroezemoes van de menigte. Hier en daar zie je reizigers die, in een mengeling van frustratie en angst op hun gezichten, haastig hun documenten tevoorschijn halen, hopend op een snelle doorgang. Het plein voor de poort is een wirwar van mensen - handelaren die hun waren aanpratten, families die op zoek zijn naar een veilige doorgang, avonturiers die speuren naar mogelijkheden. Sommigen worden door de wachters in bepaalde richtingen geduwd, anderen proberen wanhopig de aandacht te trekken van iemand die hen kan helpen.



tarin zegt tegen de guyin thieves cant:



5 rijen

Goederen
Rij staan

Alleen
maar
karren

Silph
tegenstaand
in een zak
gestoken

Tarin snijt
aardappelzak
open

Man wordt
door oogway
met aardappel
op het hoofd
geraakt

Tarin gaat
in kara in
een zak
zitten

Fynnean pakt
papier af van
de monnik om
binnen te komen

Oog
binnen

Silph in een
kleine muis
veranderd die
mens dood
heeft gemaakt

Ogen silph
zijn een
discobal



Ze zijn op
trede 1
tot 3 is
open

trede 1
tot 3 is
open

Silph binnen
als muis over
hoofden
menigte
gevlogen

Fynnen
binnen
gekomen
via een pas

Oog binnen
gekomen
met een pas

Tarin is
binnengekomen
via de Silve Fox

binnen
gesneaked
met de vos

tikt oog
wee aan

silph getrapt
en weer
normale size

wordt
wakker
naas
Fynnean

Fynnean wil
kaart kopen
van trede 1
tot 3

VRaagt
iedereen
verdwaasd naar
emzel end e
eerste trede

heeft
kaart
gekocht

vraagt
naar
emzel



Encounter 2: De Wijze Monnik

Wat de Spelers Zien: Te midden van de drukte staat een oudere monnik, herkenbaar aan zijn eenvoudige, maar elegante gewaden. Hij observeert de chaos met een rustige en bedachzame uitdrukking. Zijn houding straalt wijsheid en ervaring uit. Een klein amulet van een draak hangt zichtbaar aan zijn riem.

Mogelijke Interactie: De monnik is een kenner van oude legendes en zoekt hulp bij een mysterieus ritueel binnen de stad. Hij kent een geheime route door de oude catacomben die onder de stad lopen. Hij biedt aan om de avonturiers binnen te leiden in ruil voor hun hulp bij het voltooien van het ritueel.

Encounter 3: De Barman met Geheimen

Wat de Spelers Zien: Een barman, herkenbaar aan zijn schort en de manier waarop hij zich een weg baant door de menigte, heeft een gespannen blik in zijn ogen. Hij draagt een klein insigne, een oud familiewapen, dat wellicht enkele spelers bekend voorkomt.

Mogelijke Interactie: De barman is een voormalige dienaar van een voorstaande familie en kent de gewoontes van de stadsbewakers. Hij kan de avonturiers langs de wachters loodsen door hen te vertellen als leveranciers van zeldzame kruiden en specerijen. Echter, eenmaal binnen, verwacht hij dat ze een pakketje afleveren op een specifiek adres in de stad.

Encounter 5: Het Lid van het Dievengilde

Wat de Spelers Zien: Een sluw figuur, gekleed in lederen kleding, lijkt de menigte en de poortwachters nauwkeurig te observeren. Een tatoeage van een zwarte raaf is zichtbaar op zijn onderarm, een mogelijk teken van het dievengilde.

Mogelijke Interactie: Deze persoon is een lid van het lokale dievengilde en kent de geheime paden door de stad. Hij biedt aan om de groep binnen te smokkelen in ruil voor een belofte om een kostbaar item te stelen van een rijke handelaar in de stad.

Encounter 1: De Zilveren Vos

Wat de Spelers Zien: In de chaotische menigte valt een persoon op die zich niet iets anders beweegt dan de rest. Gekleed in een donkere mantel met een kap die het gezicht verborgt, observeert deze figuur de menigte en de wachters met een bedachzame blik. Een discreet symbool, een klein zilveren teken dat lijkt op een oog, is zichtbaar op de mantel. Dit symbool is mogelijk herkenbaar voor personages met kennis van geheime orden of occulte groeperingen.

Mogelijke Interactie: Deze persoon blijkt een lid van een geheime orde te zijn en heeft connecties binnen de stadsbewakers. Hij kan de avonturiers binnenlaten via een verborgen doorgang, maar alleen als ze instemmen met een toekomstige gunst - een gunst die onbekend blijft tot hij besluit deze op te eisen.

Encounter 4: De Mysterieuze Artefacthandelaar

Wat de Spelers Zien: Een handelaar in exotische artefacten, omringd door een assortiment van vreemde en oude voorwerpen, trekt de aandacht. Hij draagt een opvallende mantel vol symbolen en oude talen, en zijn ogen hebben een scherpe, berekende blik.

Mogelijke Interactie: Deze handelaar is op zoek naar een zeldzaam artefact dat zich ergens in de stad bevindt. Hij weet hoe hij de stad ongezien binnen kan komen door de waterwegen. In ruil voor toegang tot de stad, vraagt hij de avonturiers om het artefact te vinden en aan hem te leveren.

WILD MAGIC SURGE

d100 Effect

- 1 Roll on this table at the start of each of your turns for the next minute, ignoring this result on subsequent rolls.
- 2 You expend all sorcery points, taking 1d6 force damage for each point lost. You gain temporary hit points equal to the damage taken for the next hour.
- 3 Roll on this table twice, ignoring this result on subsequent rolls.
- 4 You cast *invisibility* on yourself.
- 5 A halo of letters appears around your head. For the next hour, you are aware if someone you can hear is lying.
- 6 For the next minute, any flammable object you touch that isn't being worn or carried by another creature bursts into flame. Giggling laughter can be heard from the fire.
- 7 You cast *dragon's breath*. The damage type is random.
- 8 You cast *fireball* as a 3rd-level spell centered on yourself.
- 9 You cast *ice storm* as a 4th-level spell centered on yourself.
- 10 You cast *magic missile* as a 5th-level spell.
- 11 You cast *reduce* on yourself.
- 12 Roll a d10. Your height changes by a number of inches equal to the roll. If the roll is odd, you shrink. If the roll is even, you grow.
- 13 Ill omen falls upon you. When making an ability check, attack roll, or saving throw, the DM may force you to roll with disadvantage once.
- 14 You cast *confusion* centered on yourself.
- 15 You cast *hold person* on a creature within 20 feet. If you choose no creature, you cast it on yourself.
- 16 For the next minute, you regain 5 hit points at the start of each of your turns.
- 17 For 10 minutes, you speak in a stranger's unusual voice. The voice is disruptive, but how it sounds is up to you.
- 18 You grow a long beard made of feathers that remains until you sneeze, at which point the feathers explode out from your face.
- 19 For the next minute, creatures within 30 feet of you gain 5 temporary hit points at the start of your turn. These hit points do not stack.
- 20 You cast *grease* centered on yourself.
- 21 Your hair turns bright pink.
- 22 The air charges with magic. Creatures have disadvantage on saving throws against the next spell you cast in the next minute that involves a saving throw.
- 23 You infuse creatures with magic. Creatures of your choice within 30 feet of you have advantage against the next effect that involves a saving throw.
- 24 Your skin turns a vibrant shade of blue. A *remove curse* spell can end this effect.
- 25 You encase yourself in a block of earth that fills all 5-foot spaces surrounding you. If a creature is in a space where the earth appears, they are pushed to the nearest unoccupied space. Each 5-foot section of the block has 20 hit points, and an AC of 17.
- 26 An eye appears on your forehead for the next hour. During that time, you have advantage on Perception checks that rely on sight.

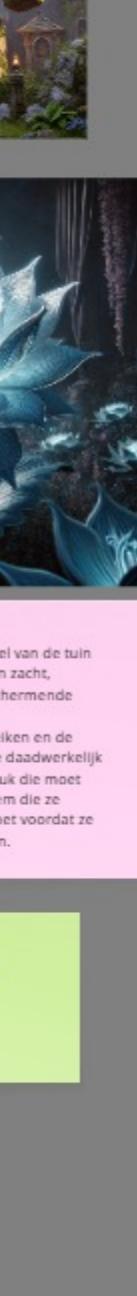
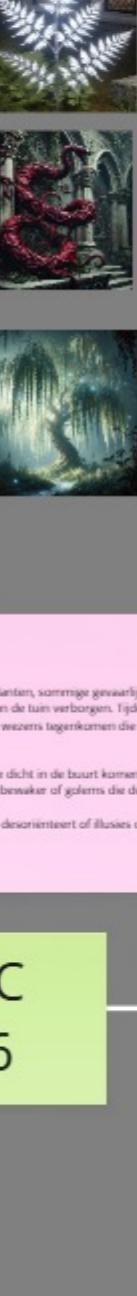
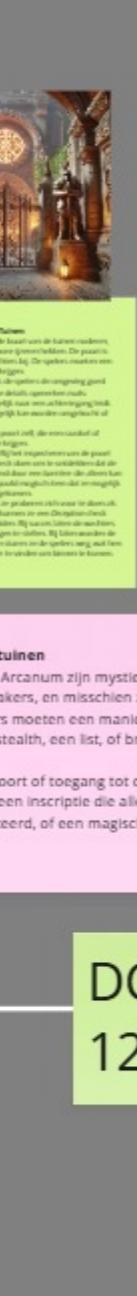
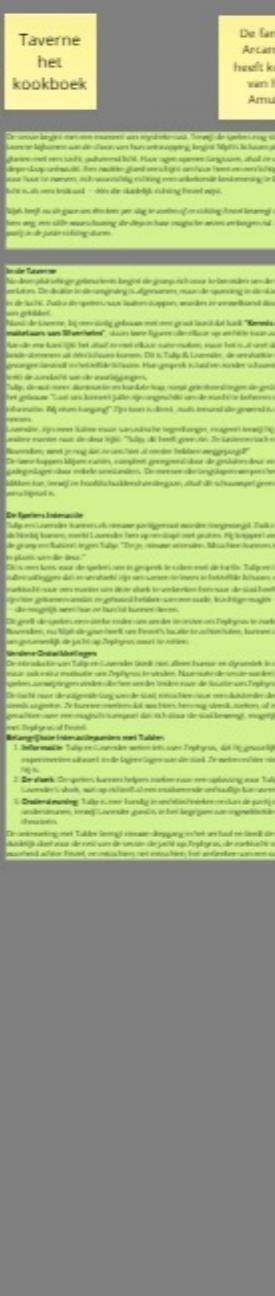
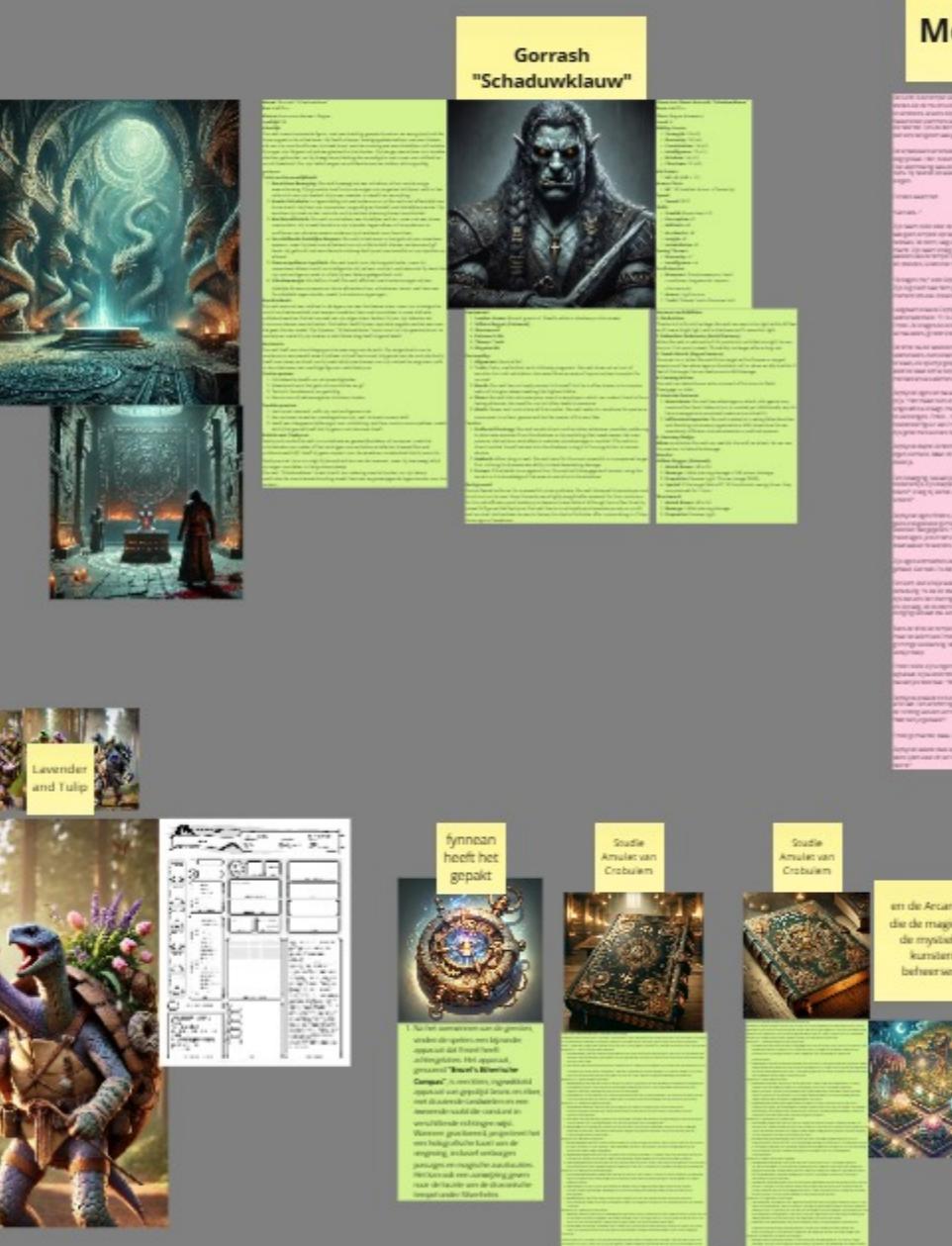
d100 Effect

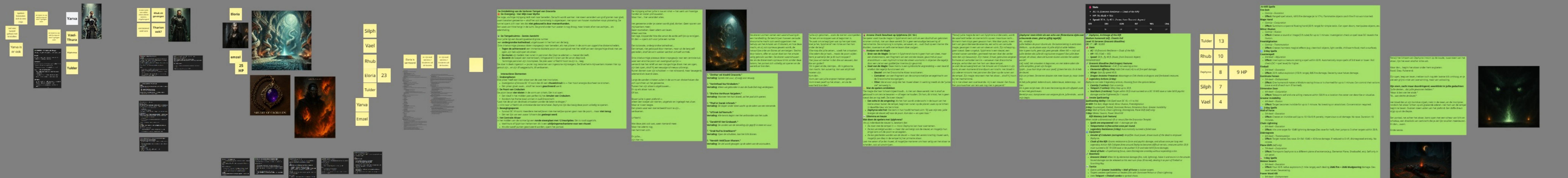
- 27 Your hands become iron fists for the next minute. You cannot move your fingers, but your unarmed strikes deal 1d6 bludgeoning damage.
- 28 For the next minute, all your spells with a casting time of 1 action have a casting time of 1 bonus action.
- 29 You become slightly intoxicated and have difficulty concentrating. You have disadvantage on maintaining concentration on spells for the next hour.
- 30 You teleport up to 60 feet to an unoccupied space of your choice that you can see.
- 31 For the next minute, any spell you cast with that costs one action allows you to immediately fly 15 feet via magic winds that carry you briefly and deposit you on a surface. This movement doesn't provoke attacks of opportunity.
- 32 You are transported to the Astral Plane until the end of your next turn, after which time you return to the space you previously occupied or the nearest unoccupied space if that space is occupied.
- 33 You cast *misty step*, arriving at your location in a burst of delicious foods.
- 34 Maximize the damage of the next damaging spell you cast within the next minute.
- 35 Icy power swirls around you. For the next minute, you may cast *ray of frost* as a bonus action.
- 36 Roll a d10. Your age changes by a number of years equal to the roll. If the roll is odd, you get younger (minimum 1 year old). If the roll is even, you get older.
- 37 Your next damaging spell cast within the next minute creates a spectral fist that knocks the target(s) prone.
- 38 1d6 flumphs controlled by the DM appear in unoccupied spaces within 60 feet of you and are frightened of you. They vanish after 1 minute.
- 39 For the next hour, you leave a trail of flowers, fungi, and moss wherever you step.
- 40 You regain 2d10 hit points.
- 41 You switch positions with a creature of your choice within 60 feet in a puff of smoke.
- 42 You turn into a potted plant until the start of your next turn. While a plant, you are incapacitated and have vulnerability to all damage. If you drop to 0 hit points, your pot breaks, and your form reverts.
- 43 You cast *grasping vine*.
- 44 For the next minute, you can teleport up to 20 feet as a bonus action on each of your turns.
- 45 For the next minute, you are moved 5 feet in random direction at the end of each of your turns.
- 46 You cast *levitate* on yourself.
- 47 For the next hour, you can walk on walls and ceilings.
- 48 A unicorn controlled by the DM appears in a space within 5 feet of you, then disappears 1 minute later.
- 49 A loud voice narrates your thoughts and actions for the next minute. It can be heard clearly from up to 100 feet away.
- 50 You can't speak for the next minute. Whenever you try, pink bubbles float out of your mouth.

WILD MAGIC SURGE

d100 Effect

- 51 You cry uncontrollably for the next minute. Whenever you try to speak, you hiccup wildly and snot shoots from your nose.
- 52 A spectral shield hovers near you for the next minute, granting you a +2 bonus to AC and immunity to *magic missile*.
- 53 A banana appears on your shoulder for the next minute. While holding the banana in your hand or mouth, you gain a +2 bonus to all saving throws.
- 54 You are immune to being intoxicated by alcohol for the next 5d6 days. A tattoo that says "sober" appears on your forehead for the same amount of time.
- 55 Up to four creatures of your choice within 60 feet are knocked prone by a mysterious force.
- 56 Your hair falls out but grows back within 24 hours.
- 57 Your skin rots and decomposes. You gain disadvantage on all persuasion checks, but undead ignore you unless attacked. This can be alleviated via a *greater restoration* spell.
- 58 A modron chosen and controlled by the DM appears in an unoccupied space within 5 feet of you, then disappears 1 minute later.
- 59 You can speak with small animals for 1 hour. Birds and critters seek you to tell you random secrets they've acquired.
- 60 You regain your lowest-level expended spell slot.
- 61 Your eyes glow like multicolored lanterns for the next 24 hours.
- 62 For the next minute, you must shout when you speak.
- 63 You cast *entangle* centered on yourself.
- 64 You cast *fog cloud* centered on yourself.
- 65 You create a burst of psychic feedback to yourself and a creature within 60 feet. The creature takes 6d6 psychic damage and you are stunned until the end of your next turn.
- 66 Up to three creatures of your choice within 30 feet of you take 4d10 lightning damage.
- 67 An illusory copy of you appears. At the start of your next turn, it runs to the nearest creature you regard as an enemy within 60 feet and explodes, dealing 3d10 force damage in a 20 foot radius. If there is no enemy, it runs to you.
- 68 You perceive the nearest creature as saying something hurtful about you. You are frightened of that creature until the end of your next turn.
- 69 A random creature within 30 feet is charmed by you until the end of your next turn.
- 70 Each creature within 30 feet of you becomes invisible for the next minute. The invisibility ends on a creature when it attacks or casts a spell.
- 71 You no longer require food, other than at least one cup of tea a day. If you roll this outcome again, then you revert.
- 72 You gain resistance to all damage for the next minute.
- 73 You cast *fear*.
- 74 A random creature within 60 feet of you becomes poisoned for 1d4 hours. If they use an action to vomit and take 3d10 poison damage, then the poisoned condition ends.
- 75 You cast *stoneskin* on yourself. While the spell is active, your walking speed becomes 10 feet.
- 76 You glow with bright light in a 30-foot radius for the next minute. Any creature that ends its turn within 5 feet of you is blinded until the end of its next turn.
- 77 You cast *speak with dead* on the next corpse you touch.
- 78 You cast *polymorph* on yourself. If you fail the saving throw, you turn into a sheep for the spell's duration.
- 79 You cast *bestow curse* as a 5th-level spell on the next creature you touch.
- 80 Illusory butterflies and flower petals flutter in the air within 10 feet of you for the next minute.
- 81 A massive farting sound emanates from you. It is audible from 300 feet away.
- 82 You can take one additional action immediately.
- 83 Your tongue turns into silver. You speak and understand all languages for an hour.
- 84 Each creature within 30 feet of you takes 1d10 necrotic damage. You regain hit points equal to the sum of the necrotic damage dealt.
- 85 A burst of color erupts from you. Each creature within 30 feet of you heals 3d10 hit points, except you.
- 86 You cast *mirror image*.
- 87 You cast *detect thoughts*. This lasts for 1 hour and you do not need to concentrate to maintain the effect. Each time you use your action to focus, you take 1d6 psychic damage.
- 88 Toxic pustules grow on your body and explode. Creatures within 5 feet take 3d10 acid damage. For the next 1d6 days you have disadvantage on all Charisma checks.
- 89 You cast *web*.
- 90 You become invisible for the next minute. During that time, other creatures can't hear you. The invisibility ends if you attack or cast a spell.
- 91 You learn a random 1st level spell.
- 92 If you die within the next minute, you immediately come back to life as if by the *reincarnate* spell.
- 93 You become athletic. You have advantage on all Strength, Constitution, and Dexterity checks for the next minute.
- 94 Your size increases by one size category for the next minute.
- 95 Charisma radiates from you for the next minute. You may use your action to strike a pose. A creature of your choice that can see you gains a d8 inspiration dice that they may add to an attack roll, ability check, or saving throw. This dice lasts until the end of the minute and does not stack if the creature already has one of these dice.
- 96 You and all creatures within 30 feet of you gain vulnerability to piercing damage for the next minute.
- 97 Reroll, and you may spend 1 sorcery point to move one space up or down this table from the rolled result. You may pay this multiple times to move multiple spaces.
- 98 You are surrounded by faint, ethereal music for the next minute.
- 99 A pillar of wild magic explodes from you, and you regain all expended sorcery points.
- 100 You cast *greater restoration* on yourself and regain all lost hit points.

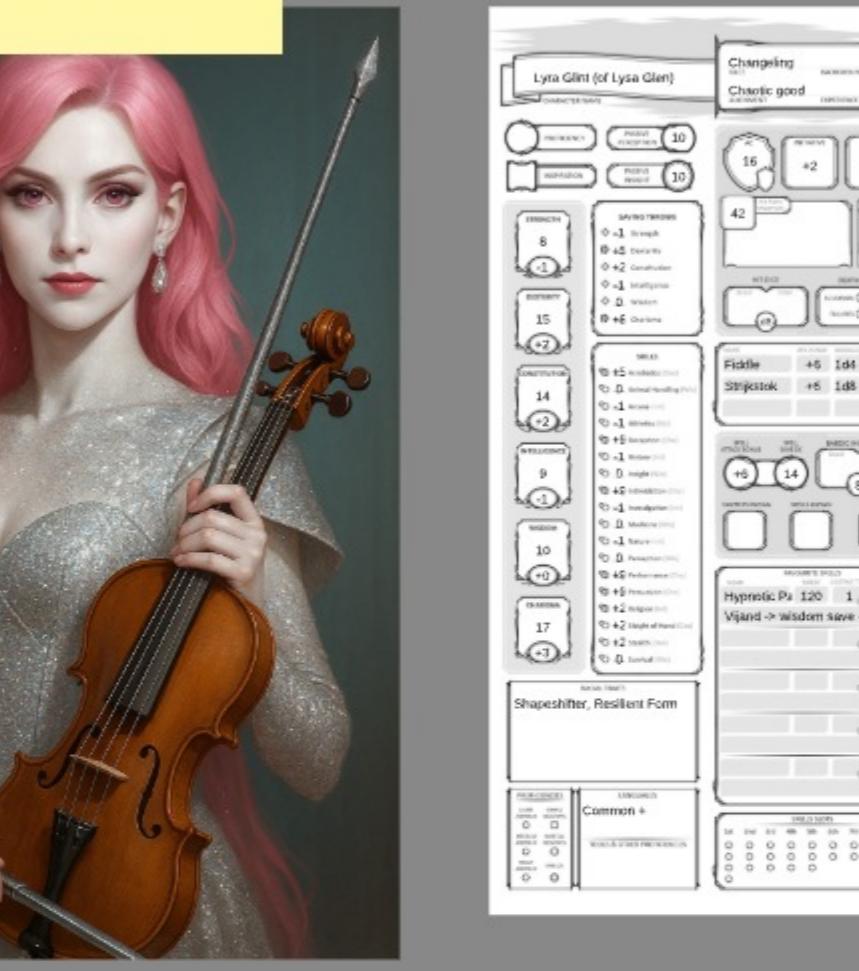




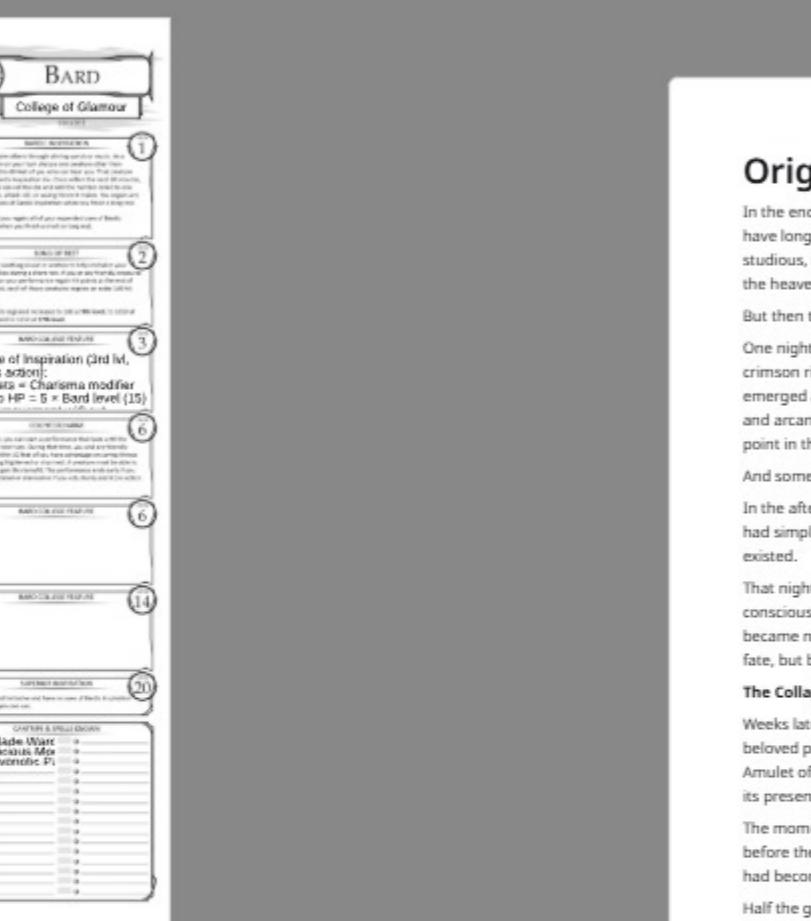
Lysa Glen



Lyra Glint



1. Popster uit een hoge laag. De strijkstok met scherpe punt kant ook worden ingezet als rapier. 1. Royalia
Level 6 Bard, College of Glamour
Maaaaaaaar
Ze is ook een shapeshifter met een burger versie om niet herkennen



Vael'Thura

Origin

In the endless currents of Limbo, where chaos churns and thought becomes reality, the Githzerai have long trained their minds to shape the unshapable. Among them was Vaelthura—quiet, studious, meticulous. A sage of the stars, he devoted his life to mapping constellations, believing the heavens held patterns capable of taming even the wildest realms.

But then the skies changed...

One night, while charting astral convergence points, Vaelthura saw the heavens fracture. A crimson rift tore through the constellations—an event now known as the Red Rift. From it emerged a dragon long buried in myth, reborn above the city of Silverhelm in a storm of flame and arcane fury. Though mortal hands ultimately destroyed the beast, the event marked a tipping point in the cosmic balance. Something deeper had stirred.

And something had vanished...

In the aftermath of the Rift, Vaelthura noticed that a constellation—Ur'Nathil, the Wyrm's Chain—had simply disappeared from the night sky. Not dimmed. Not obscured. Erased. As if it had never existed.

That night, the stars whispered to Vaelthura. Something ancient within him awoke—a consciousness not entirely his own, a spark of celestial design woven into his being long ago. He became not just a scholar of the stars, but their interpreter. A star born vessel, awakened not by fate, but by necessity.

The Collapse of Silverhelm

Weeks later, Silverhelm fell into deeper ruin. Within a solemn church, during the funeral rites of a beloved prince, the wizard Zephyros—disguised as the king—finally revealed himself. As the Amulet of Crobulum, hidden among the prince's burial offerings, began to glow with arcane light, its presence exposed the deception.

The moment it reacted, Zephyros shed his disguise and unleashed his full power. The party—once before the saviours of Silverhelm—rushed to stop him, but they were unprepared for the storm he had become.

Half the group perished beneath shattered stained glass and erupting magical wards. The others collapsed in agony after watching their companions' souls be drawn into the amulet. Zephyros vanished through a swirling purple portal—his destination unknown.

Arrival

Vaelthura arrived in their wake, just moments too late—only able to save the wounded survivors and halt the residual magic from claiming more lives. He is not a leader, but a stabilizing presence.

He offers no rousing speeches, no calls for vengeance. He brings clarity. Quiet authority. Where others see tragedy, he sees disruption in the celestial pattern. And disruption can be corrected.

He believes the Amulet can still be sealed—but it must be done soon. The arcane pressure building around it is measurable in the shifting of the stars. The omens are becoming jagged. If

Zephyros continues, the realignment of the world's leylines could become permanent.

Worse, Vaelthura does not yet understand what it means that Ur'Nathil has vanished. It was once a chain of stars said to bind the will of draconic gods. Its absence suggests a deeper unraveling—

one that no scroll or star chart has yet explained.

Goals

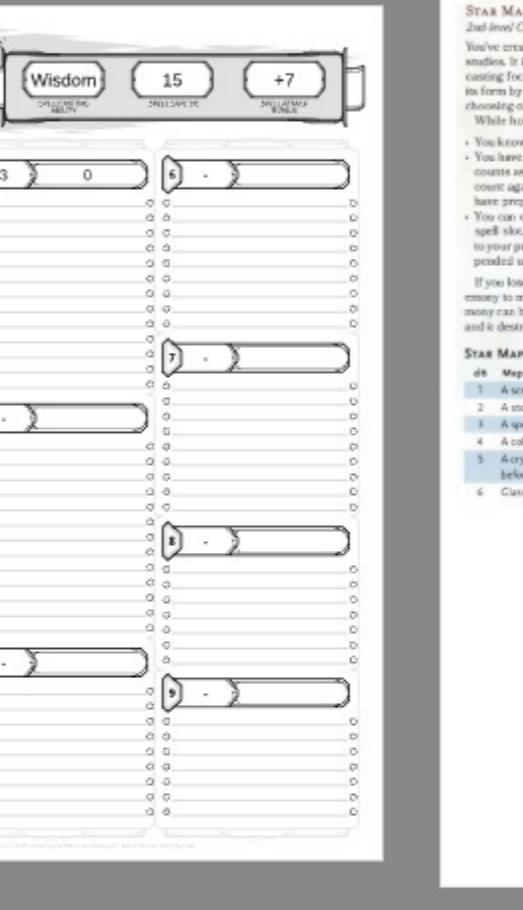
Short-Term Goal: Prevent Zephyros from activating the Amulet of Crobulum. Disable it using stellar codes hidden in the heavens, and disrupt his plans before the final alignment completes.

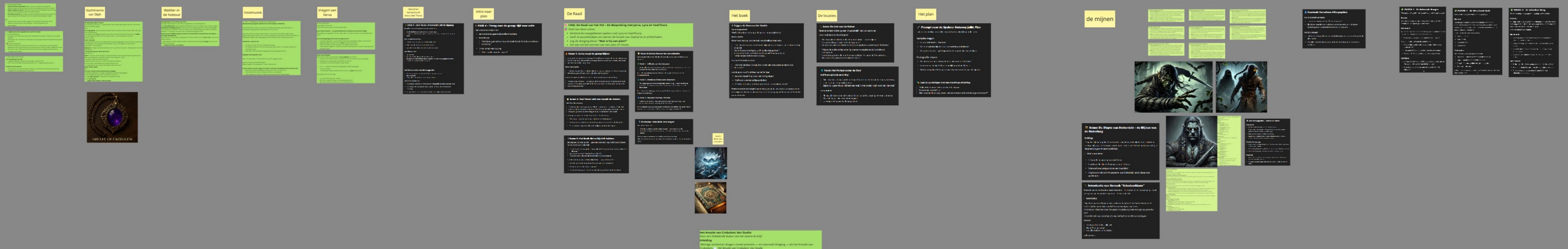
Long-Term Goal: Discover how and why the constellation Ur'Nathil vanished. Find a way to restore it to the sky—because until it returns, the world remains vulnerable to rituals that were once kept safely dormant.

Nature and Role

Vaelthura is not a hero—not in the way others define it. He is a guide, a quiet compass pointing through the storm. He does not rally with fire, nor lead with charm. His charisma is minimal, but his certainty is immense.

He is not driven by grief or vengeance, but by order. The stars have spoken. The pattern has been broken. His task is to repair it, piece by piece—through insight, structure, and action.



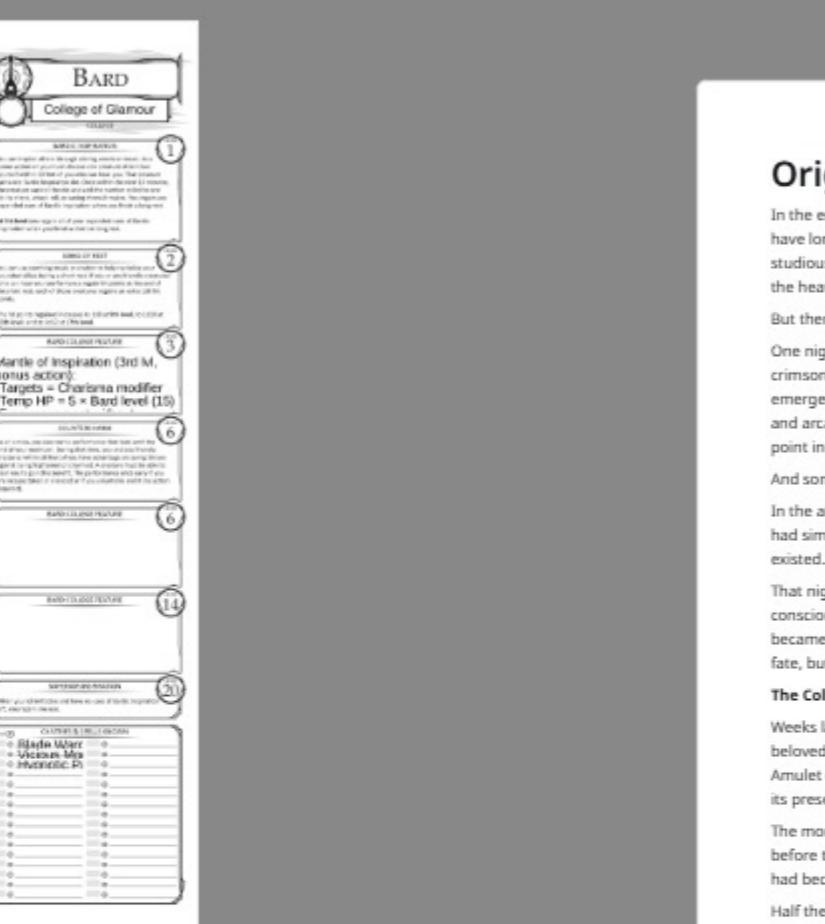




Lysa Glen



Lyra Glint



Vael'Thura

Origin

In the endless currents of Limbo, where chaos churns and thought becomes reality, the Githzerai have long trained their minds to shape the unshapable. Among them was Vaelthura—quiet, studious, meticulous. A sage of the stars, he devoted his life to mapping constellations, believing the heavens held patterns capable of taming even the wildest realms. But then the skies changed...

One night, while charting astral convergence points, Vaelthura saw the heavens fracture. A crimson rift tore through the constellations—an event now known as the Red Rift. From it emerged a dragon long buried in myth, reborn above the city of Silverhelm in a storm of flame and arcane fury. Though mortal hands ultimately destroyed the beast, the event marked a tipping point in the cosmic balance. Something deeper had stirred.

And something had vanished...

In the aftermath of the Rift, Vaelthura noticed that a constellation—Ur'Nathil, the Wyrm's Chain—had simply disappeared from the night sky. Not dimmed. Not obscured. Erased. As if it had never existed.

That night, the stars whispered to Vaelthura. Something ancient within him awoke—a consciousness not entirely his own, a spark of celestial design woven into his being long ago. He became not just a scholar of the stars, but their interpreter. A star born vessel, awakened not by fate, but by necessity.

The Collapse of Silverhelm

Weeks later, Silverhelm fell into deeper ruin. Within a solemn church, during the funeral rites of a beloved prince, the wizard Zephyros—disguised as the king—finally revealed himself. As the Amulet of Crobulum, hidden among the prince's burial offerings, began to glow with arcane light, its presence exposed the deception.

The moment it reacted, Zephyros shed his disguise and unleashed his full power. The party—once before the saviours of Silverhelm—rushed to stop him, but they were unprepared for the storm he had become.

Half the group perished beneath shattered stained glass and erupting magical wards. The others collapsed in agony after watching their companions' souls be drawn into the amulet. Zephyros vanished through a swirling purple portal—his destination unknown.

Arrival

Vaelthura arrived in their wake, just moments too late—only able to save the wounded survivors and halt the residual magic from claiming more lives. He is not a leader, but a stabilizing presence. He offers no rousing speeches, no calls for vengeance. He brings clarity. Quiet authority. Where others see tragedy, he sees disruption in the celestial pattern. And disruption can be corrected. He believes the Amulet can still be sealed—but it must be done soon. The arcane pressure building around it is measurable in the shifting of the stars. The omens are becoming jagged. If Zephyros continues, the realignment of the world's leylines could become permanent.

Worse, Vaelthura does not yet understand what it means that Ur'Nathil has vanished. It was once a chain of stars said to bind the will of draconic gods. Its absence suggests a deeper unraveling—that no scroll or star chart has yet explained.

Goals

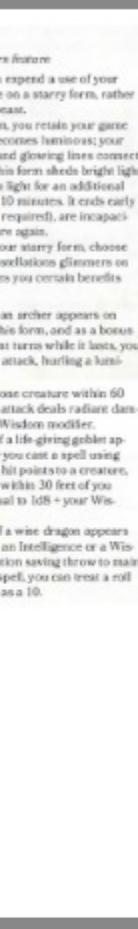
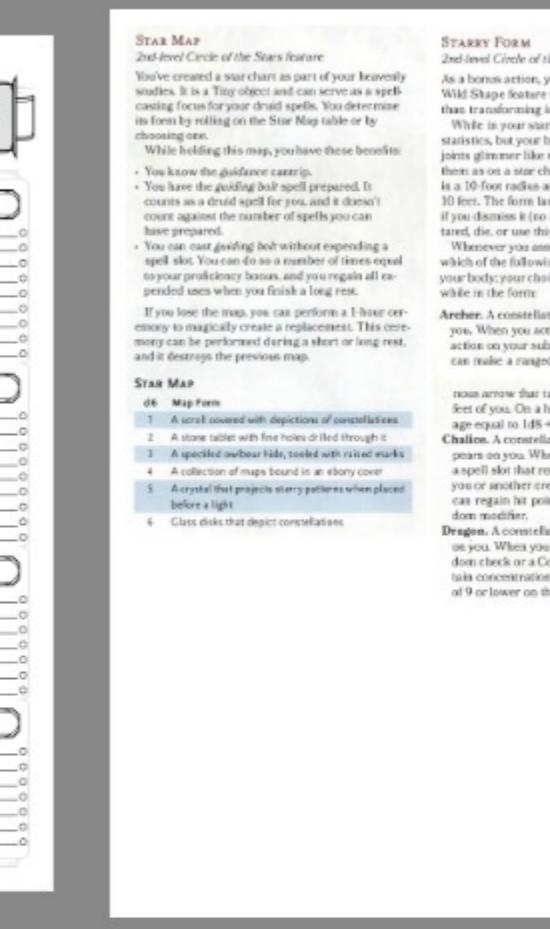
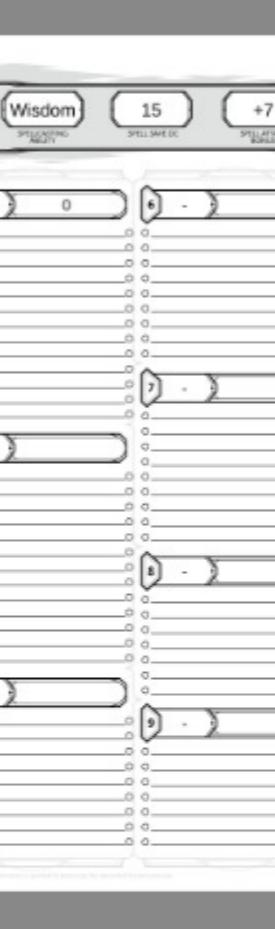
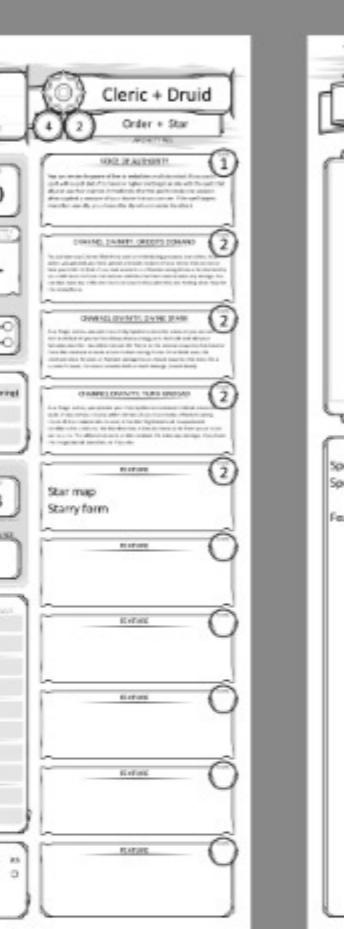
Short-Term Goal: Prevent Zephyros from activating the Amulet of Crobulum. Disable it using stellar codes hidden in the heavens, and disrupt his plans before the final alignment completes.

Long-Term Goal: Discover how and why the constellation Ur'Nathil vanished. Find a way to restore it to the sky—because until it returns, the world remains vulnerable to rituals that were once kept safely dormant.

Nature and Role

Vaelthura is not a hero—not in the way others define it. He is a guide, a quiet compass pointing through the storm. He does not rally with fire, nor lead with charm. His charisma is minimal, but his certainty is immense.

He is not driven by grief or vengeance, but by order. The stars have spoken. The pattern has been broken. His task is to repair it, piece by piece—through insight, structure, and action.



Tharion = Zephyros?

Locatie: De sfeer vind plaats tijdens een begrafenis van House Arcanum, waarin slachtoffers van de aanslag op het meerblissom ritueel worden begraven.
Aanwezigheid: Alle grote familieleden waren aanwezig. Ook werd ontdekt dat een lid van House Royalia bij de aanslag om het leven is gekomen, wat de gezelligheid verstoort.
Belangrijke scène: Er vond een beladen ontmoetingsplaats tussen Silph en Eloria, die beiden de dood van Tarin hebben overgebracht.
Achtergrond: Garsrah en Zephyros zijn bezig met het voorbereiden van een belangrijke gebeurtenis. Ze blijven gebruik te maken van de hoge concentratie aan magische krachten op die plek, om hun missie een waardig persoonlijk én strategisch.

Er is een hatch in 1 vd kamers naar een dungeon

Er is een kist waar Emzel in vast zit

Tharion veranderd in Zephyros

Eloria is aanhanger van Zephyros
Lichaam van Caelion is stiekem Tarin vermomd

Tarin is vermomd als de

Lyrin vindt de hatch onder het bed van de priester
Silph wordt neer gegooid door Eloria
Yarva weet niet waar ze naar kijkt, haar vader is niet zichzelf



ZEPHYROS, HERALD OF THE HOLLOW WIND

Character Sheet	
Column 1	Column 2
1 Guards	22
2 Lyrin	21
3 Silph	18
4 Yarva	17
5 Fynnean	12
6 Tilder	9
7 Tharion	6
8 Eloria	3

De ruimte is zwak verlicht door het schijnsel van een magische cirkel op de vloer. Tharion staat in het midden, zijn huid glimmend van zweet, zijn ogen bloeddoorlopen van energie die zijn lichaam te boven gaat. Terwijl hij een oud incantatie prevelt, barst er plots een diepe scheur open in de realiteit achter hem — als een windgat tussen werelden.

Zwarte, rookachtige tentakels krankelen uit de opening, grijpen Tharion's lichaam vast en trekken hem naar achter. Zijn vorm begint te vervormen — zijn gezicht smelt als was, zijn handen worden langer, dunner, zijn ogen gloeien nu paarsblauw. Zijn stem verdubbelt, echoot, wordt dieper en buitenaards.

Dan, met een laatste schreeuw die door merg en been gaat, valt hij op zijn knieën — en wanneer hij weer opstaat, is Tharion weg. In zijn plaats staat Zephyros, gehuld in een wervelende mantel van wind en schaduw, zijn gezicht bedekt met een masker van beenderen en kristal. Zijn aanwezigheid zuigt de warmte uit de kamer.

1. Royalia
• Domein: Water en groenvoorziening
• Symbol: Laurierblad met waterdruppel
• Leider: Yarva Royalia
• Status: Machtigste en rijkste familie; controleert cruciale levensbronnen en bezit een oud geheim met potentieel catastrofale kracht (het Amulet van Crobulem).

2. Equidae

• Domein: Paarden, transport en communicatie
• Symbol: Niet gespecificeerd, maar een paard ligt voor de hand)

• Leider: Niet genoemd

• Status: Onmisbaar voor mobiliteit in Borea

3. Timberline

• Domein: Hout en bouw

• Symbol: (Waarschijnlijk iets met bomen of bijlen)

• Leider: Niet genoemd

• Status: Sleutelfamilie voor infrastructuur en constructie

4. Arcanum

• Domein: Magie en kennis

• Symbol: (Waarschijnlijk een magisch symbool of boek)

• Leider: Niet genoemd

• Status: Beheert de mystieke krachten van Borea; verbonden met oude kennis

5. Stober

• Domein: Metselwerk, steen en wegen

• Symbol: (Waarschijnlijk een hamer of stenen motief)

• Leider: Niet genoemd

• Status: Verantwoordelijk voor wegen en bouwwerken

1.

Zephyros, Herald of the Hollow Wind
Medium humanoid (formerly elf). Chaotic Evil
Stablock Summary
AttributeScoreSTR10 (+0)DEX16 (+3)CON16 (+3)INT18 (+4)WIS14 (+2)CHA20 (+5)
HP: 150
AC: 18 (Natural Armor + magical wind aura)
Speed: 30 ft, Fly 40 ft (hover)
Class Archetype: Homebrew mix tussen Sorcerer (Shadow Magic), Warlock (Great Old One), en een Legendary Villain
CR Suggestie: 12-15, afhankelijk van de party
Abilities & Traits
Windform (Recharge 5-6)
Zephyros wordt tijdelijk immaterieel. Tot het begin van zijn volgende beurt:
• Kan door creaturen en objecten bewegen
• Neemt halve schade van magie, geen schade van fysiek
• Laat een angstaanjagend geruis achter: vijanden binnen 10 ft moeten een DC 16 Wisdom Save doen of Frightened zijn tot het einde van hun volgende beurt
• Whispers of the Void (At will)
Kan gedachten manipuleren (zoals Suggestion, Detect Thoughts, Dissonant Whispers)
• 3/day: Dominate Person, Modify Memory
• 1/day: Feeblemind
• Tempest of the Mind (Recharge 5-6)
Indere vijand binnen 30 ft moet een DC 17 Intelligence Save doen. Bij falen:
• 6d8 psych damage
• Verliest concentratie (indien van toepassing)
• Kan op zijn volgende beurt alleen Dash of Disengage gebruiken
• Mask of Many Faces
Kan zichzelf illusoir transformeren (zoals Disguise Self)
• gebruikt dit om Tharion te zijn wanneer nodig.
• Legendary Actions (3 per round)
• Whisper Shift: Teleporteert 20 ft in een wervelwind, zonder AoO
• Fractured Mind: Laat een speler een Wisdom save maken of hun actie verliezen
• Surge of the Void: Cast Eldritch Blast of Chill Touch met +9 to hit
• Tactics & Behavior
• Zephyros praat veel tijdens gevechten: cryptisch, beklemmend, alsof hij in je hoofd zit
• Hij speelt liever met vijanden dan hen direct te doden — tenzij ze hem doorzien
• Houdt van rituelen, macht en onderwerping, maar verafschuwert religie
• Lair Actions (als hij vecht in zijn eigen domein)
• Hollow Winds: Beurt 20 - Alle zicht wordt beperkt tot 10 ft, als bij Fog Cloud
• Echoes of Zephyros: Spelers horen hun eigen gedachten tegen hen praten. Disadvantage op Wisdom saves
• Gravity Fold: Veld wordt vervormd, 1d4 spelers worden prone tenzij STR save (DC 15)

Tarin is dood

Fynnean is dood

2 fireballs

De hele kerk is weg gevaaagd

Yarva is ook opgevangen

De hele groep wordt opgevangen door de Silver fox



Silph sumond
het en
van de buren

Lynrin
activeret
hem uit

Tharion
heeft
hem uit
van in
tra

In
combat



Eloria
Silph heeft een date



Dennis

1. Royalia
• Domein: Water en groenvoorziening
• Symbool: Lauwerblad met waterdruppel
• Leider: Yarva Royalla
• Status: Machtigste en rijkste familie; controleert cruciale levensbronnen en bezit een oud geheim met potentieel catastrofale kracht (het Amulet van Crobulem).

2. Equidae
• Domein: Paarden, transport en communicatie
• Symbool: Niet gespecificeerd, een paard ligt voor de hand)

3. Borealia
• Domein: Hout en bouw
• Symbool: Waarschijnlijk iets met bomen of bladeren)

4. Arcanum
• Domein: Magie en kennis
• Symbool: (Waarschijnlijk een magisch symbool of boek)

5. Stobie
• Domein: Mosaïkwerk, steen en wegen
• Symbool: (Waarschijnlijk een humor of stenen motief)

6. Stobie
• Domein: Mosaïkwerk, steen en wegen
• Symbool: (Waarschijnlijk iets met bomen of bladeren)

7. Belangrijke NPC's en Organisaties
• Silver Fox (Geheime organisatie)

• Specialiseren zich in smokkel, sabotage, infiltratie.
• Tari heeft connecties met hen.

• Ze helpen spelers meerdere keren door smokkelroutes, voorwerpen (zoals muisleven) en informatie.

• Andor (Handelshuis)

• Heeft artefacten verkocht aan Oog Wu.

• Kent Emzel en is op zoek naar magische objecten.

• Heeft de spelers opdracht gegeven de Maanbloem te stelen.

• Tulder (Tweekoppige tortle)

• Bondgenoot met toegang tot de Tuinen van Arcanum.

• Heeft kennis over magie en geeft cruciale hulp bij de ontmoeting met Gorrash.

• Gorrash (Vijand)

• Mysterieuze wezen dat Silph specifiek ophaalt.

• Groot en schuw, maar niet vies; zijn bloed bescherming tegen hem.

• Zephyros (Kwaadaardige tovenaar)

• Wordt gezocht door Fynnena.

• Heeft Emzel onvriendelijk voor zijn kennis.

• Voert experimenten uit in de lagere lagen van Silverhelm.

• Emzel

• Maker van Silphena.

• Protégé van de Timberline-school.

• Onvriendelijk, maar zijn werkplaats is bezocht door de spelers.

• Zijn aantekeningen bevatten aanwijzingen over Zephyros en het Ethische Komplot.



Dennis

1. Royalia
• Krantenkop voor de wereld
• "Zoon van Water en Bloed: Caelion Royalia gesneuveld in magische aanval"
• De prominente raadsheer van House Royalla is één van de slachtoffers van de mysterieuze aanval op het Maanbloemamulet. De familie roept op tot rust — en wreuk.

2. Equidae
• De groep is aan het shoppen in een exclusief winkelgebied waar alleen mensen met een edelhoge status mogen komen.

• Ze gebruiken hun **nieuwe status als kampioenen** om toegang te krijgen.

• Er is een sfeer van rijkdom, controle, magie en status.

3. Borealia
• Enkele winkels en interessante locaties:
• Spell & Trinket: Magische items en elixiers (gerund door Zolzary en Odmin).
• Tailor's Bloom: Luchtige outfitkleding, prestige-kleding en kleding met kleine magische effecten.

• Relic Emporium: Verkoopt zeldzame artefacten en juwelen, enkele komen van heel Arcanum.
• The Enchanted Dogger: Gespecialiseerd in discrete wapens met magie.

• Rare Elements: Verkoopt pure magische stoffen en componenten.
• The Grand Cauldron: Alchemievenkel van Eloria (zie verdorpen).
• Details:

• Silph heeft een date met Eloria, de elegante alchemistin van The Grand Cauldron.
• Haar winkel verkoopt exclusieve drankjes en experimenten.

• Silph koopt twee **pharoltons** voor 4900 goud.
• Er hangt romantische spanning: de date is gepland richting Zara.

• Deze date speelt zich af in het kader van een **rouwtocht van House Arcanum**.
• Dennis de Stadsvoorzegger

• Dennis is een excentriek, maar invloedrijke **burgemeesterfiguur** met veel politieke invloed.

• Hij is betrokken bij de machtsverhoudingen in Silverhelm en staat in contact met House Arcanum.

• Hij deelt belangrijke informatie:
• House Arcanum heeft een **rouwperiode uitgeroepen**.

• Er is **onrust onder burgers**, Dennis probeert die te sussen met speeches.

• Dennis huilt naar het **Asverdrag**, de dreiging van Karavendie en het belang van **Eden van de Draken**.

• Overige details:

• De groep heeft een lijst met krachtige magische voorwerpen, waaronder:
• Amulet of Mind Shielding

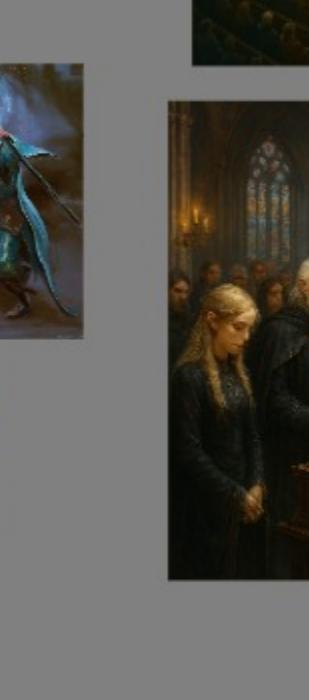
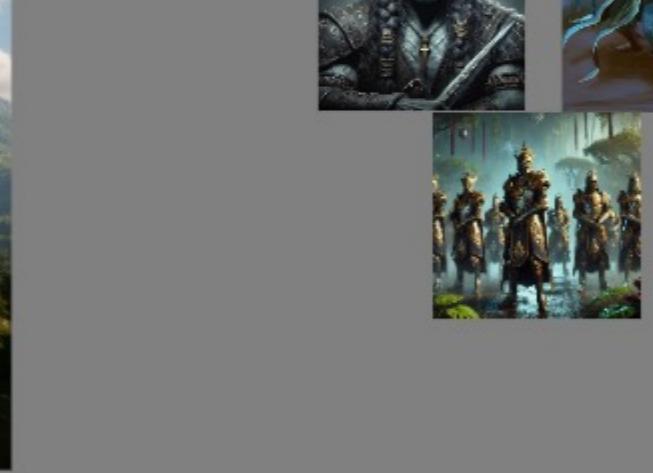
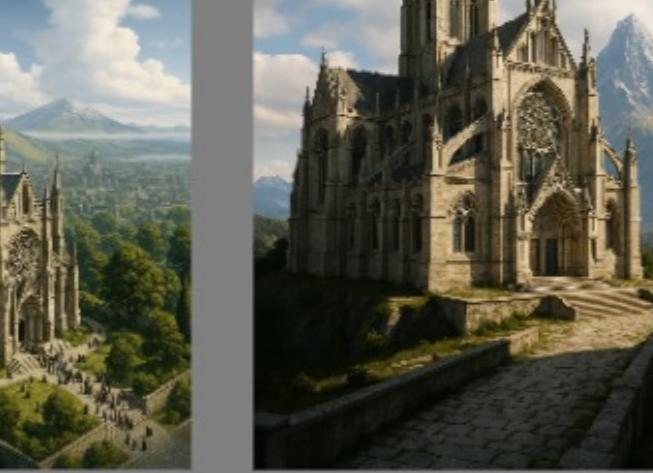
• Ring of Evasion

• Cloak of the Fire

• Bag of Holding, etc.

• Er wordt informatie gedeeld over **Zara, Zephyros en mogelijk gevaarlijke magische zones**.

• Laat maar weten als je hier een hand-out van wil, of als ik het in een chronologische volgorde wil zetten per sessie!



CAELION ROYALIA DIES IN ATTACK ON MOONFLOWER RITUAL

The councillor falls victim to the mysterious assault on House Arcanum.

SILVERHELM — Onnederlijk: Councillor Caelion Royalia succumbt aan de verwondingen die hij opliep tijdens de violette aanval op het Maanbloemamulet.

Tot nu toe is onbekend hoe het best bewerd gestopt — of waar het vandaan kwam.

De rode draak duikt op tijdens de aanval op ritueel

Volgens meerdere onneemers zouden unieke, gemaskerde personen betrokken zijn geweest bij het incident. Bronnen melden dat sommigen onschrijfbaar of magisch beschermd waren.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële oproep voor antwoorden is momenteel in gang gezet.

De officiële

Dennis

Dennis de Stadsomroeper

- Ras: Mens
- Klasse/Beroep: Burgerman (Stadsomroeper)
- Alignement: Neutraal Goed
- Leeftijd: Eind 30
- Uiterlijk: Dennis is een tengere man met een scherp, hoekig gezicht en een indrukwekkende, goed onderhouden snor. Hij draagt een extravagante outfit in rood en goud, compleet met een gevorderde hoed en een cape die dramatisch mee wappert als hij beweegt. Zijn stem is rijk en krachtig, perfect om aankondigingen over drukke straten te laten galmen.

Personlijkheid

- Vrolijk en Dramatisch:** Dennis houdt van zijn werk en brengt elke aankondiging alsof het belangrijkste nieuws ter wereld is.
- Gek op Roddels:** Hoewel hij beweert alleen het "officiële nieuws" te brengen, kent Dennis vaak de laatste geruchten en fluitjes uit Silverhelm.

- Lichtelijk Onhandig:** Hoewel hij een meester is met zijn stem, struikelt Dennis regelmatig over zijn eigen voeten of stoot hij dingen omver door zijn dramatische gebaren.

Belangrijke Eigenschappen

- Loyale Dienaar van de Adel:** Dennis werkt rechtstreeks voor de adelijke raad van de vijfde laag en verspreidt hun decreten en nieuws.
- Vriendelijke en Toegankelijk:** Hij kletst graag met voorbijgangers tussen zijn aankondigingen, vooral als iemand zijn "adelijke stem" prijst.
- Geheimse Droom:** Dennis droomt er steekem van om een bard te worden, maar hij mist het muzikale talent om die droom waar te maken. Hij bewondert avonturiers en vraagt hen graag om heroïsche verhalen om in zijn aankondigingen te verwerken.

Vaardigheden

- Stem van Autoriteit:** Dennis' stem snijdt moeiteloos door het lawaai van een menigte, zodat zijn aankondigingen altijd luid en duidelijk gehoord worden.
- Scherp Geheugen:** Dennis onthoudt details van elke aankondiging die hij ooit heeft gehoord en is goed in het herinneren van stadsgebeurtenissen.
- Lokale Kennis:** Dennis weet alles over het laatste nieuws, roddels en adelijke decreten uit alle lagen van Silverhelm.

Interactie met Spelers

- Wanneer de spelers Dennis ontmoeten, staat hij op het drukke plein in de adelijke wijk en roept hij het laatste nieuws om:

- "Hoort, hoort! House Arcanum verklaart een rouwperiode voor hun gevallen magiërs!"
- "Op bevel van de adelijke raad blijft de avondklok na zonsondergang van kracht in lagen drie en vier!"
- "En vergeet niet—vanavond het grote feest in het landhuis van Lord Darius! Alleen voor edelen!"

1. Dennis kan nuttige informatie of hints geven over de stad, lokale politiek of gebeurtenissen die relevant zijn voor de spelers. Als de spelers hem vlieën of indruk op hem maken, kan hij hen helpen met netwerken bij de adel of sappige roddels delen.



1. **Hoort, hoort! House Arcanum verklaart een rouwperiode voor hun gevallen magiërs!**
2. **"Op bevel van de adelijke raad blijft de avondklok na zonsondergang van kracht in lagen drie en vier!"**
3. **"En vergeet niet—vanavond het grote feest in het landhuis van Lord Darius! Alleen voor edelen!"**
4. **"Hoort, hoort! De adelijke raad roept alle burgers op om waakzaam te blijven—er zijn meldingen van vreemde wezens in de lagere lagen van Silverhelm!"**
5. **"Vanavond om middernacht houdt House Arcanum een gesloten bijeenkomst in de westelijke vleugel van hun bibliotheek. Alleen genodigden mogen binnen!"**
6. **"(Spelers kunnen proberen meer te weten te komen over deze geheime bijeenkomst in zichzelf binnen te krijgen.)**
7. **"De marktplaats van de vijfde laag heeft een nieuwe aanbod aan magische artefacten! Kom snel voordat alle verkocht is!"**
8. **"De burgemeester overweegt de stadsmuren te versterken na recente aanvallen op handelaren buiten Silverhelm. Hebben jullie iets gehoord?"**
9. **"House Royala organiseert morgen een toernooi voor schijdknappen en paladijnen! Het publiek is van harte welkom!"**
10. **"Er is een prijs uitgeleefd voor degene die de identiteit onthult van een mysterieuze dief die bekend staat als 'De Schaduw van Silverhelm'!"**
11. **"De apotheek op de hoek zoekt vrijwilligers om een nieuwe genezende elixer uit te testen. He zou wunderen doen!"**
12. **"Een reizende bard arriveert vandaag in de stad! Hij beweert een lied te hebben dat de toekomst voorspelt..."**
13. **"Hoort, hoort! Een vreemde ster werd gisteravond boven Silverhelm gesignalerd. Astrologen van de tweede laag zijn in paniek!"**
14. **"Edelsteen van de Nacht (magische artefacten)**
15. **"Het Edelhert (kledingzaak)**
16. **"Het Brood (bakkerij)**

17. **Winkels in de Vijfde Laag**
1. **De Gouden Griffioen (wapen- en pantserwinkel)**
2. **Zilveren Fool (magische winkel)**
3. **"Vanavond om middernacht houdt House Arcanum een gesloten bijeenkomst in de westelijke vleugel van hun bibliotheek. Alleen genodigden mogen binnen!"**
4. **"(Spelers kunnen proberen meer te weten te komen over deze geheime bijeenkomst in zichzelf binnen te krijgen.)**
5. **"De marktplaats van de vijfde laag heeft een nieuwe aanbod aan magische artefacten! Kom snel voordat alle verkocht is!"**
6. **"De burgemeester overweegt de stadsmuren te versterken na recente aanvallen op handelaren buiten Silverhelm. Hebben jullie iets gehoord?"**
7. **"House Royala organiseert morgen een toernooi voor schijdknappen en paladijnen! Het publiek is van harte welkom!"**
8. **"Er is een prijs uitgeleefd voor degene die de identiteit onthult van een mysterieuze dief die bekend staat als 'De Schaduw van Silverhelm'!"**
9. **"De apotheek op de hoek zoekt vrijwilligers om een nieuwe genezende elixer uit te testen. He zou wunderen doen!"**
10. **"Een reizende bard arriveert vandaag in de stad! Hij beweert een lied te hebben dat de toekomst voorspelt..."**
11. **"Hoort, hoort! Een vreemde ster werd gisteravond boven Silverhelm gesignalerd. Astrologen van de tweede laag zijn in paniek!"**
12. **"Edelsteen van de Nacht (magische artefacten)**
13. **"Het Edelhert (kledingzaak)**
14. **"Het Brood (bakkerij)**



15. **Dennis op de Silver Fox**
1. **Subtiele Hint over een Heist:** Dennis fluistert in Thieve's Carts tegen een van de spelers:
- "Die vist dan niet vroeg nacht onder de maan, een stille praat waarin in het huis van goud."
 - "(Een aanwijzing voor een geplande overval op een rijk landhuis.)
2. **Waarschuwing voor Poging:**
- "Wees voorzichtig met de ziel van de schaduw. Wees licht op je voeten in de zuidelijke straten."
 - "(Een waarschuwing voor een poging om een specifiek deel van de stad.)
3. **Locatie van Gilde Safehouse:**
- "Zoek de deur met drie kroten bij het blauwe raam. Daar vindt een vos altijd een veilige plek."
 - "(Een veilige locatie voor spelers om geheimen te delen of informatie te vergaren.)
4. **Test van de Silver Fox:**
- "Wees voorzichtig met de ziel van de schaduw. Wees licht op je voeten in de zuidelijke straten."
 - "(Dit is een test van de spelers om connectie te maken met de Silver Fox heft.)
5. **Gedicht over een Artefact:**
- "De ziel van de ster ziet de verborgen in onder leugen soef. Misschien weet jij meer?"
 - "(Een cryptische verwijzing naar een verborgen artefact in de stad.)
6. **Opdracht om Bericht te Breng:**
- "Draag deze zilveren brief naar de oude klokkentoren. Zorg dat niemand je volgt."
 - "(Een opdracht om een bericht te brengen zonder ondertek te worden.)
7. **Gilde-uitdaging:**
- "Die vos zoekt altijd naar snelle poten en stille handen. Kun je de uitdaging aan?"
 - "(Een uitdaging voor spelers om hun vaardigheden te bewijzen in een uitdaging zoals een race of slagsimulatie.)
8. **Gebheim Ondergronds Pad:**
- "Volg die weg naar het oosten. Wanneer de schaduw de maan kust, vind je een weg beneden."
 - "(Een weg naar een verborgen doorgang naar een andere laag of locatie in Silverhelm.)
9. **Conspiraat met de Schaduw:**
- "Pas voor de zwarte partner. Hij sluit door dezelfde steegjes en heeft zijn klaauwen uit."
 - "(Een waarschuwing voor een ondervolgende achtervolging.)
10. **Toegang tot de Gildenruimte:**
- "Wil je de vos spreken? Laat een aantal vallen in de fontein bij middernacht en wacht."
 - "(Een toegang om een ontmoeting te regelen met de leiders van de Silver Fox.)

11. **Consumables (Eenmalig gebruik)**
- Potion of Silent Steps:** Laat de drinker 1 uur lang geruisloos bewegen.
 - Scroll of Minor Illusion:** Creëert een visuele of auditieve illusie gedurende 10 minuten.
 - Elixir of Truth:** Verplicht de drinker om eerlijke antwoorden te geven gedurende 10 minuten.
 - Dust of Disappearance:** Gooi deze stof om onzichtbaar te worden voor 1d4 minuten.
 - Charm of Featherfall:** Eenmalig gebruik, voorkomt val schade.
12. **Weapons**
- Dagger of Shadows:** +1 dolk, die tijdelijk onzichtbaar wordt wanneer ze in duisternis wordt gehouden.
 - Bow of Piercing Wind:** +1 lange boog, pijlen doorboren magische barrières van niveau 3 of lager.
 - Flamewhisper Rapier:** +1 rapier, die zacht gloei en in het donker licht kan geven.
13. **Armor and Clothing**
- Cloak of the Fox:** +2 op Dexterity (Stealth)-checks, geeft een subtil zilverpatroon als eerbetoon aan de Silver Fox.
 - Amulet of Warding:** Beschermt tegen een eerste aanvalsmagie per dag.
 - Boots of Swiftness:** Verdubbelt je snelheid gedurende 10 minuten, één keer per dag.
14. **Wondrous Items**
- Orb of Whispering Dreams:** Een glazen bol die zachte stemmen laat horen, geeft +2 op Insight-checks.
 - Bag of Endless Herbs:** Bevat altijd een klein aantal kruiden voor potions of genezing.
 - Lantern of Eternal Glow:** Schijnt met magisch licht en dooft nooit.
15. **Utility Items**
- Ring of Translation:** Stelt de drager in staat om een onbekende taal te begrijpen gedurende 1 uur.
 - Bracers of Minor Protection:** Geeft +1 AC zolang de drager geen schild gebruikt.
 - Gem of Illumination:** Produceert helder licht in een straal van 30 voet.
16. **Artifacts and Rare Items**
- Crystal of Foresight:** Één keer per dag kan de gebruiker een glimp van een mogelijke toekomst zien (DM bepaalt).
 - Tome of Forgotten Spells:** Bevat 1d4 willekeurige spreuken van niveau 1-3.
 - Key of the Arcane Gate:** Een zilveren sleutel die een eenmalige doorgang kan openen naar een andere laag in Silverhelm.

- 2 sharkloans aan Silph
Kosten van 4990 goud



- Eloria Silph heeft een date

- Eloria Silph heeft een date

Richting de Zara

De Rouwtoch van huis arcum met de Date van Silph

gingen
naakt
allemaal

Iedereen bhealve
Fynnean en Jason
waren aan het
viben op de
bloem

Zephyros valt
met een rode
draak het
ritueel binnen

Zephyros
verleidt Silph
bijna om
mee te gaa

De bloem
wordt
gevangen
door Tulder

Fynnean
en Lirin
vallen Zeph
aan

Die wenst
dat de draak
zijn hoofd
kwijt is

Peoples nakken
spullen van de
draak met
moeite na zn
dood

ze vluchten
weg en
eindigen op
de laag van de
adel, laag 5

