De zanden in Zakhara verschuiven. Oude ruines in de Spooklanden komen naar boven. De wildste verhalen over de schatten worden gefluisterd, maar welke zijn mythes en welke zijn waarheid? Op de zuid-westelijke rand van de spooklanden vindt je Halwa, een handelsstad aan de Al-Malith rivier, ook gekend als een van de Hartsteden. Onder een glinsterende zon worden veel bijzondere goederen hier verhandeld, kleurrijke stoffen, geurige kruiden, voedsel uit verschillende streken, maar ook eigenaardige artefacten uit verre verledens. Hier start het avontuur van een groep excentriekelingen.

Ondertussen verandert de sfeer in het Onderdonker ook, want de fluisters komen ook tot hier…

Excentriekelingen:

* Lvl 2
* Goede reden om in Halwa te zijn
* Als uw character op lvl 3 zijn subclasse krijgt, denk hier dan al op voorhand over, maak de overgang zo natuurlijk mogelijk.
* **Geen** changeling!
* Characters mogen afwijken van de typische zaken zoals gezet in de Player’s Handbook, zoals altijd, afspreken met DM!
* **Geen** neutral evil, of chaotic neutral, of chaotic evil
* Let op, het schiereiland Zakhara is niet zoals de gekende Waterdeep of omstreken. Zakhara is veel ruwer, zanderiger, droger. De Hartsteden en dorpen worden geregeerd door de Grote Caliph vanuit Huzuz. De bewoners volgen de Verlichting: een set aan waarden, waaronder eer, gastvrijheid en het belang van familie. Goden die niet behoren tot Zakhari pantheon worden aanzien als barbaars, of ajami (van ver weg). Zakhara is sterk afgezonderd van Faerun en de rest van Abeir door de Wereld Pilaar Bergketen. Bovendien worden de zeeën rond het schiereiland bevaren door piraten. Mensen van buiten Zakhara worden gezien al barbaren, omdat Zakhari overtuigd zijn van hun eigen ‘Verlichting’.
* 