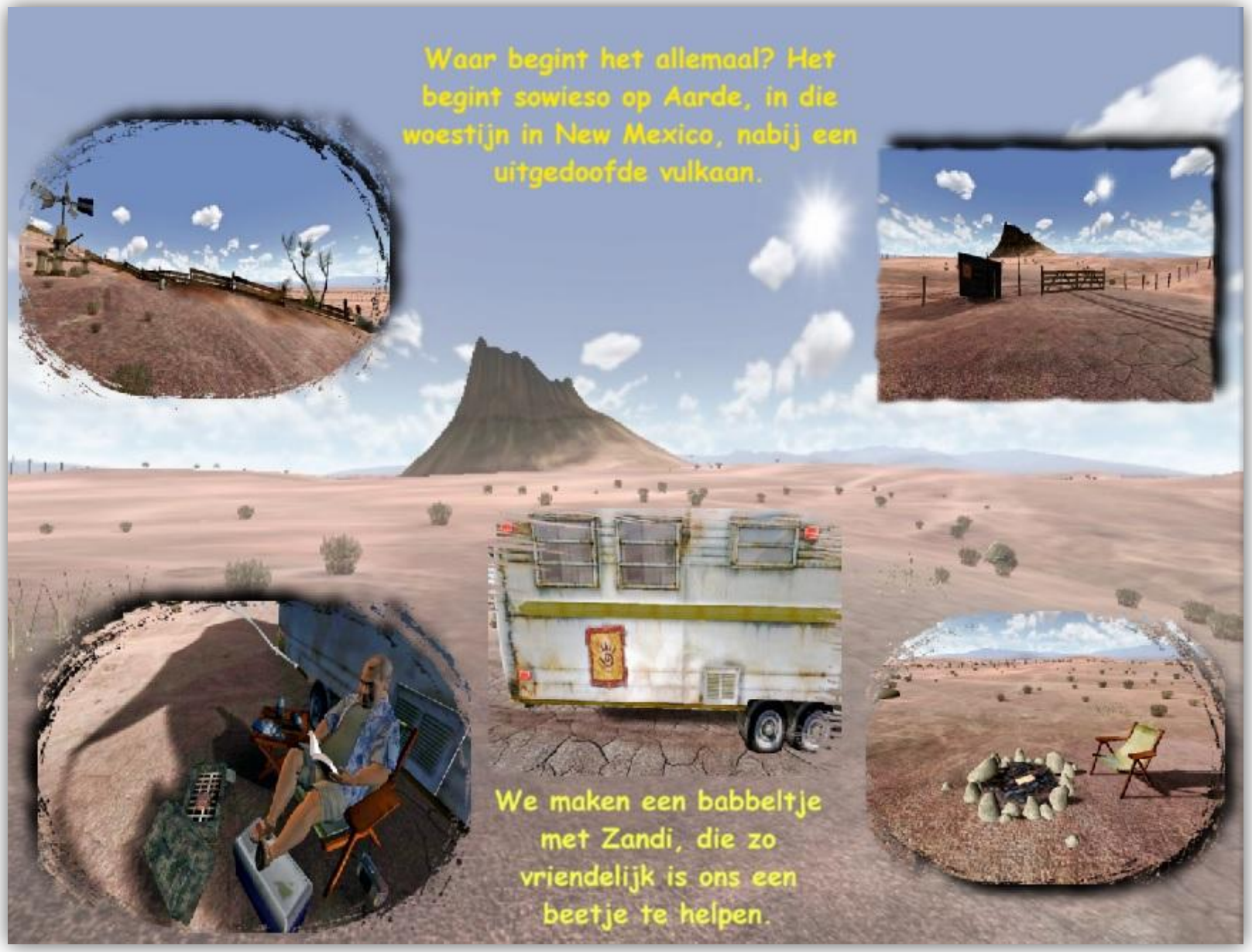
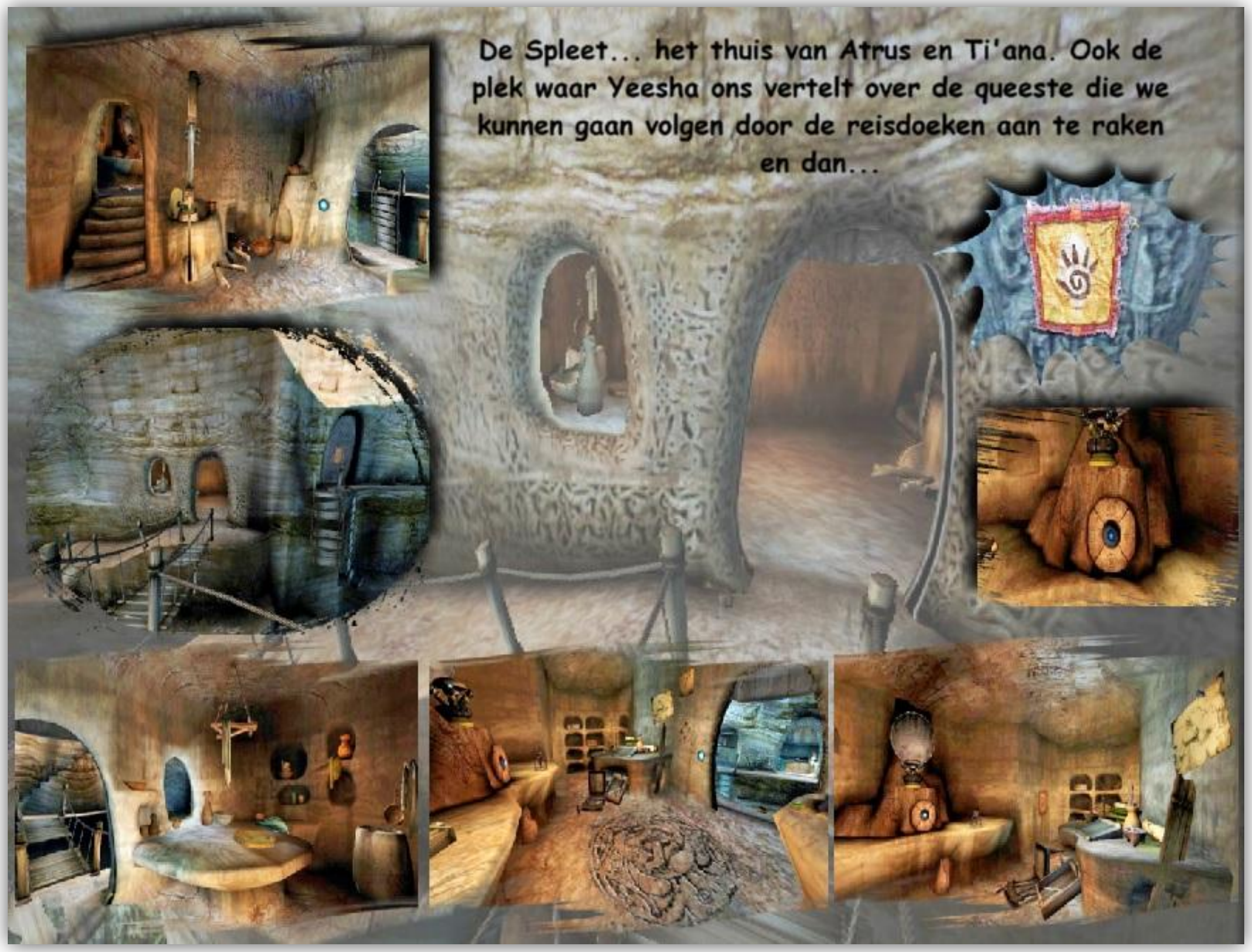
De Wonderen van D'ni
Tom(Samoth)

'Relto' (schilderij gemaakt door Kaniz; mijn neef Vincent Compãny – van der Spek)

Dit boek is een eerbetoon aan alle spelers die ik de laatste jaren in D'ni heb ontmoet. Zonder hun aanwezigheid zou Uru veel bleker, leger en veel minder boeiend zijn geweest. In dat geval zou dit boek nooit tot stand zijn gekomen. Uiteraard moet er ook een special dankwoord uitgaan naar Cyan Worlds Inc., de scheppers van het D'ni universum.
In het verhaal dat nu volgt, wordt slechts een handjevol spelers specifiek bij naam genoemd. Ik wil hier daarbij twee namen toevoegen: Dracohelianth en Gay Hood. Ze weten wel waarom.
Bijna alle foto's in dit boek zijn gemaakt door avvies van mij; Samoth, Tom(Samoth), Boywhith en Magic Tom, met uitzondering van de paar die hier worden opgesomd: op pagina 11, rechtsonder: Qlex; pagina 117 midden rechts: Hawkster; en op pagina 118 links de derde van boven en de meest onderste rechts door DimensionTravelerCalum; de twee bovenste rechts door Tom(Samoth); de anderen op deze pagina door KaajaLaroo / [X].


Waar begint het allemaal? Het begint sowieso op Aarde, in die woestijn in New Mexico, nabij een uitgedoofde vulkaan.
We maken een babbeltje met Zandi, die zo vriendelijk is ons een beetje te helpen.

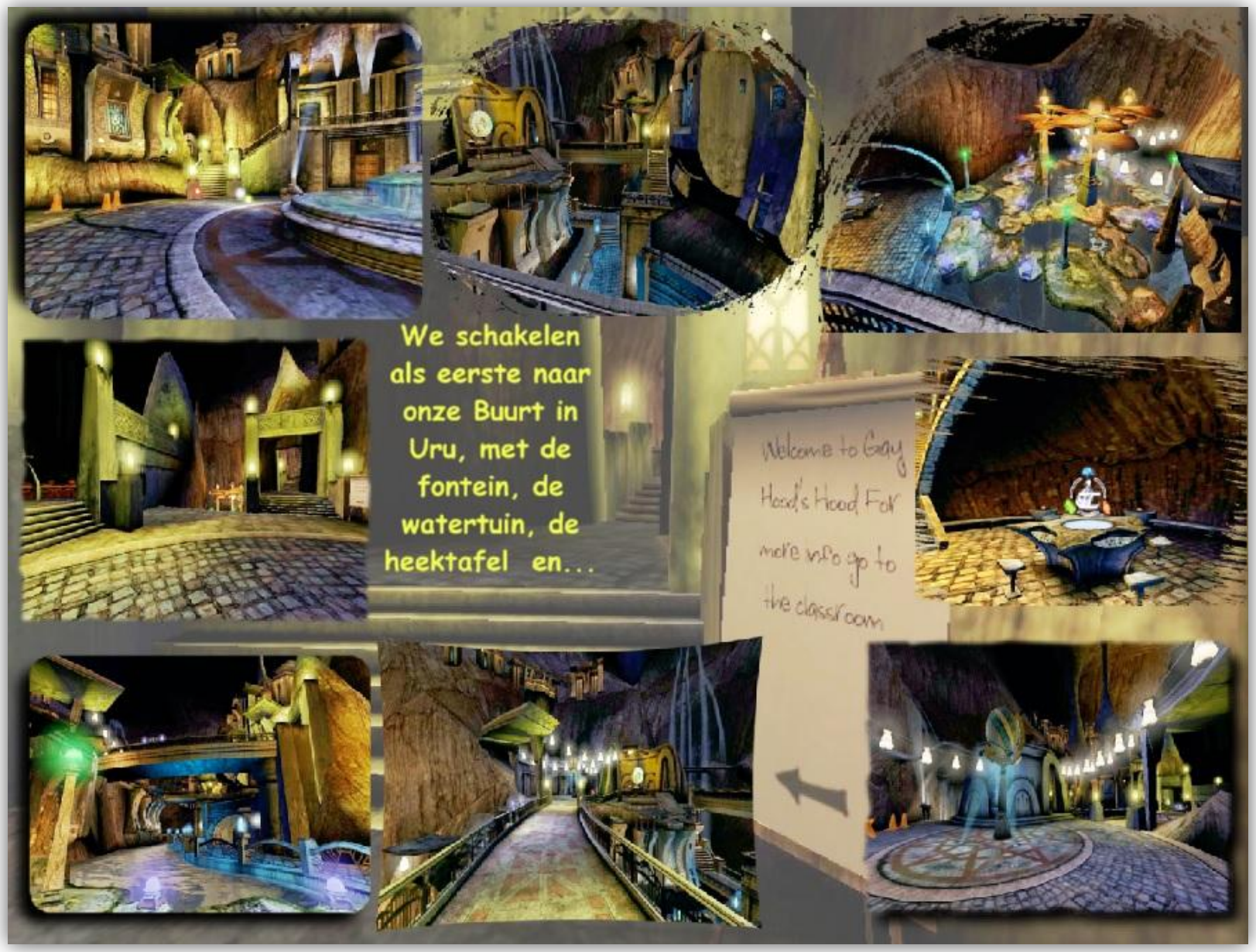
Ook ontmoeten we Yeesha, de 'woestijnvogel'.
We ontdekken de Spleet, de toegang tot grootse avonturen!
Waar de herinneringen aan Riven opnieuw levend worden.


De Spleet... het thuis van Atrus en Ti'ana. Ook de plek waar Yeesha ons vertelt over de queeste die we kunnen gaan volgen door de reisdoeken aan te raken en dan...

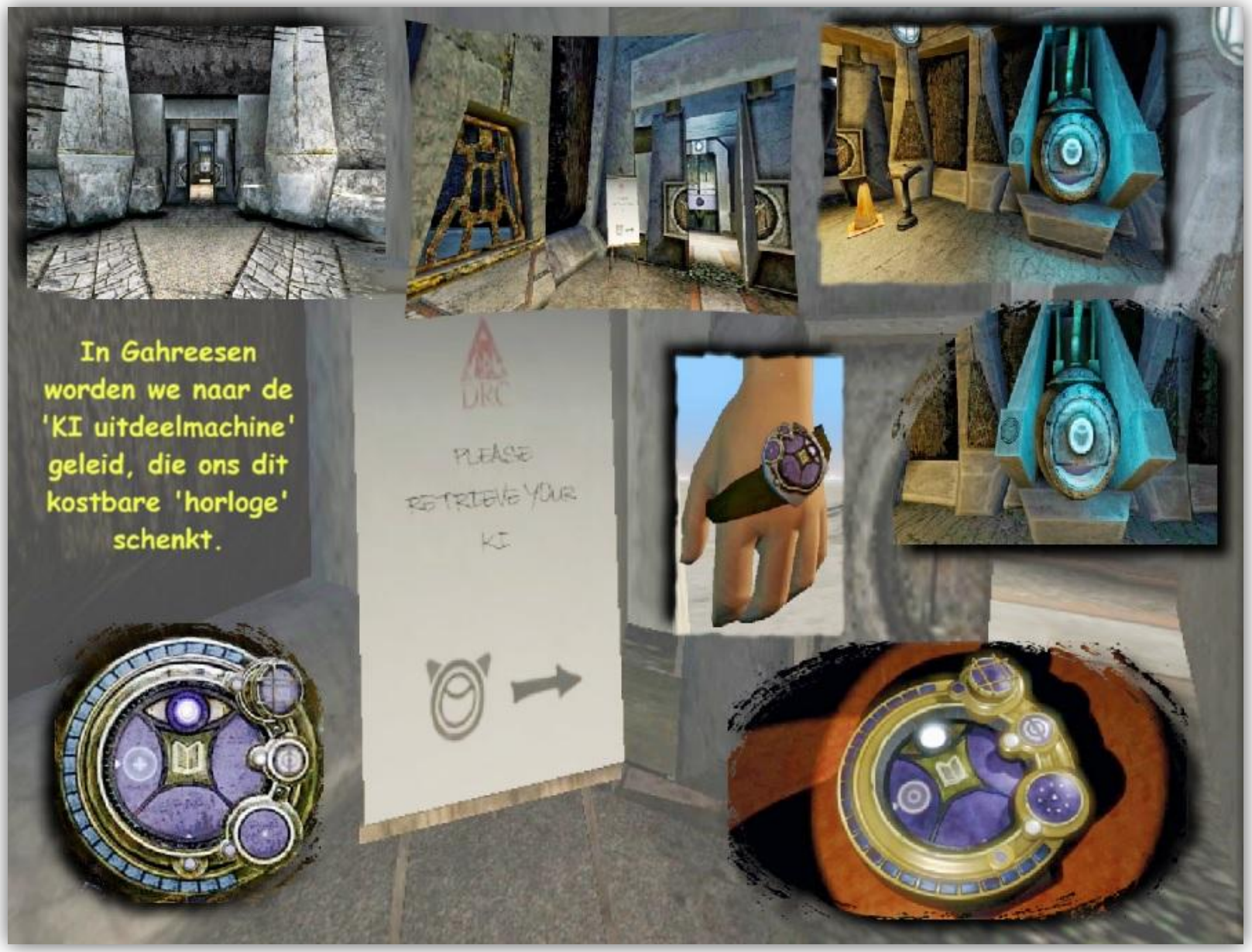
...de boom te
betreden!

Zo belanden we in Relto, ons eiland boven de wolken, ons thuis en veilige haven, met één of vier sokkeltjes.
Een simpele hut en...
...een vreemd platform.

Binnen de hut zien we een kale stenen vloer, een grote kast en twee bijna lege boekenkasten, waarvan de linker...
...een paar heel bijzondere boeken bevat, namelijk schakelboeken!


We schakelen als eerste naar onze Buurt in Uru, met de fontein, de watertuin, de heektafel en...
Welcome to Gary Hood's Hood For more info go to the classroom

...het klaslokaal, waar we de aanwijzingen lezen om een KI te verkrijgen door in de Boekkamer van deze Buurt het meest linkse schakelboek te gebruiken.
CLASSROOM
En de vergaderzaal.
Nabij bevindt zich ook de wonderbaarlijke Eikamer.


In Gahreesen worden we naar de 'KI uitdeelmachine' geleid, die ons dit kostbare 'horloge' schenkt.
DRC
PLEASE
RETRIEVE YOUR
KI

Onze KI is verbonden met de Grote Nul; een machtig kompas en
veel meer...

Met de Grote Nul kunnen we ook 'markeringsspelletjes' spelen!

Hieronder zien we de glas-in-lood ramen die zich in de Buurten boven de Grote Nul schakelboeken bevinden.

Schakelboeken zijn overal. Een aantal daarvan brengt ons in de Nexus, onze 'reisleider' in D'ni. Er zijn hier vele schakelboeken opgeslagen.

Met onze KI kunnen we de Nexus activeren en een bestemming kiezen. Vooruit, we gaan nu naar Ae'gura; de hoofdstad, de Uru.

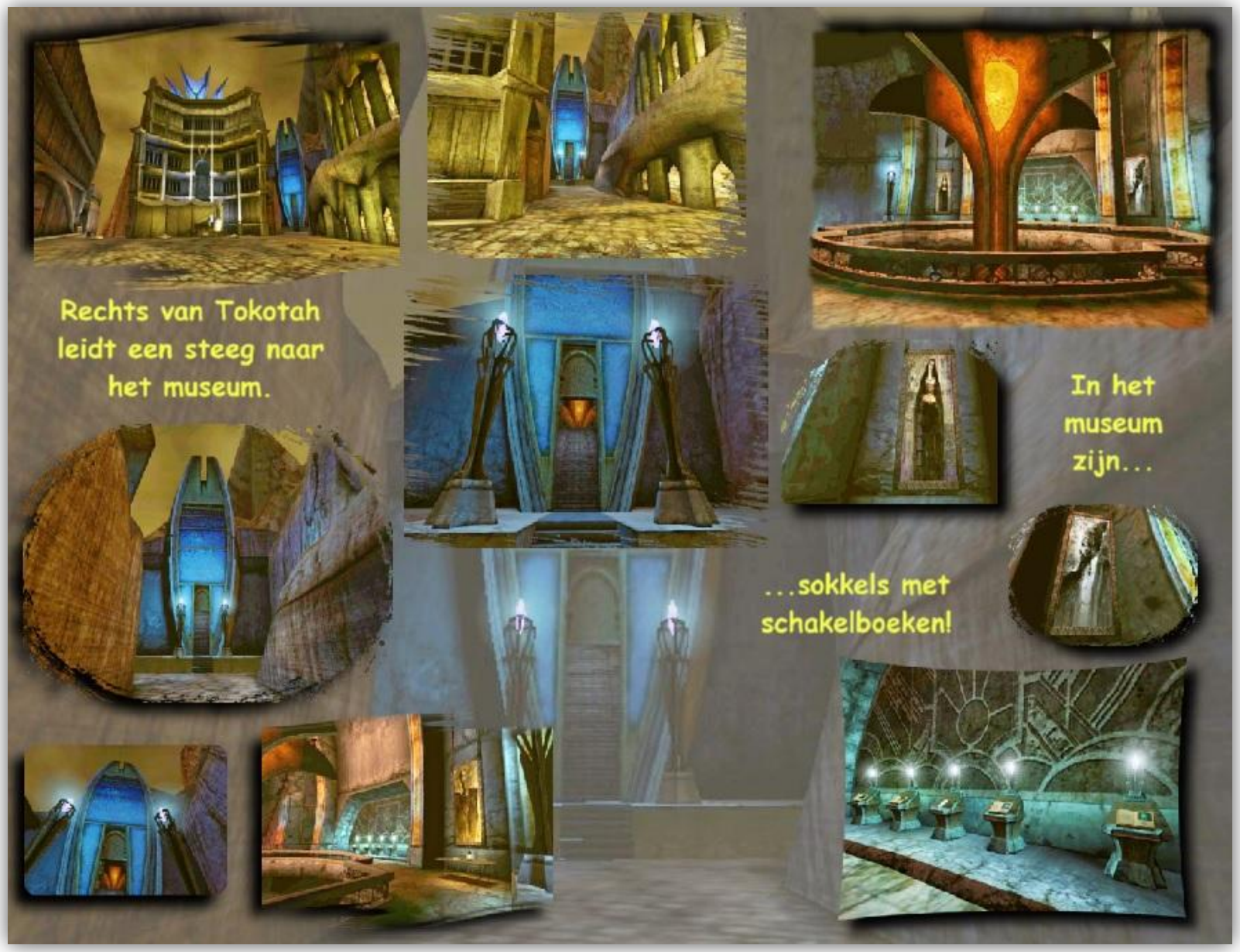
Aanvankelijk arriveren we altijd bij de haven in Ae'gura, waar we een prachtig uitzicht hebben op de Poort van Kerath.
Maar we zien ook D'ni boten, die gezonken zijn.

Nabij de oever staand, zien we de Grote Trap, die omhoog leidt...

Halverwege stuiten we op een hoop puin. Daarachter treffen we een gedenkteken aan ter nagedachtenis van overleden spelers.

Naast dit gedenkteken is de ingang van de verlaten en deels verwoeste Kahlo Bar.

Vroeger stond er een begroetingspaal voor Tokotah.
Halverwege de Grote Trap kunnen we dit Poort van Kerath T-shirt grijpen, dat op de tafel van een klein DRC kamp ligt.
Nu is de paal vervangen door een DRC tent en een plattegrond van Ae'gura.
In de stad is de Plaza de centrale ontmoetingsplaats.

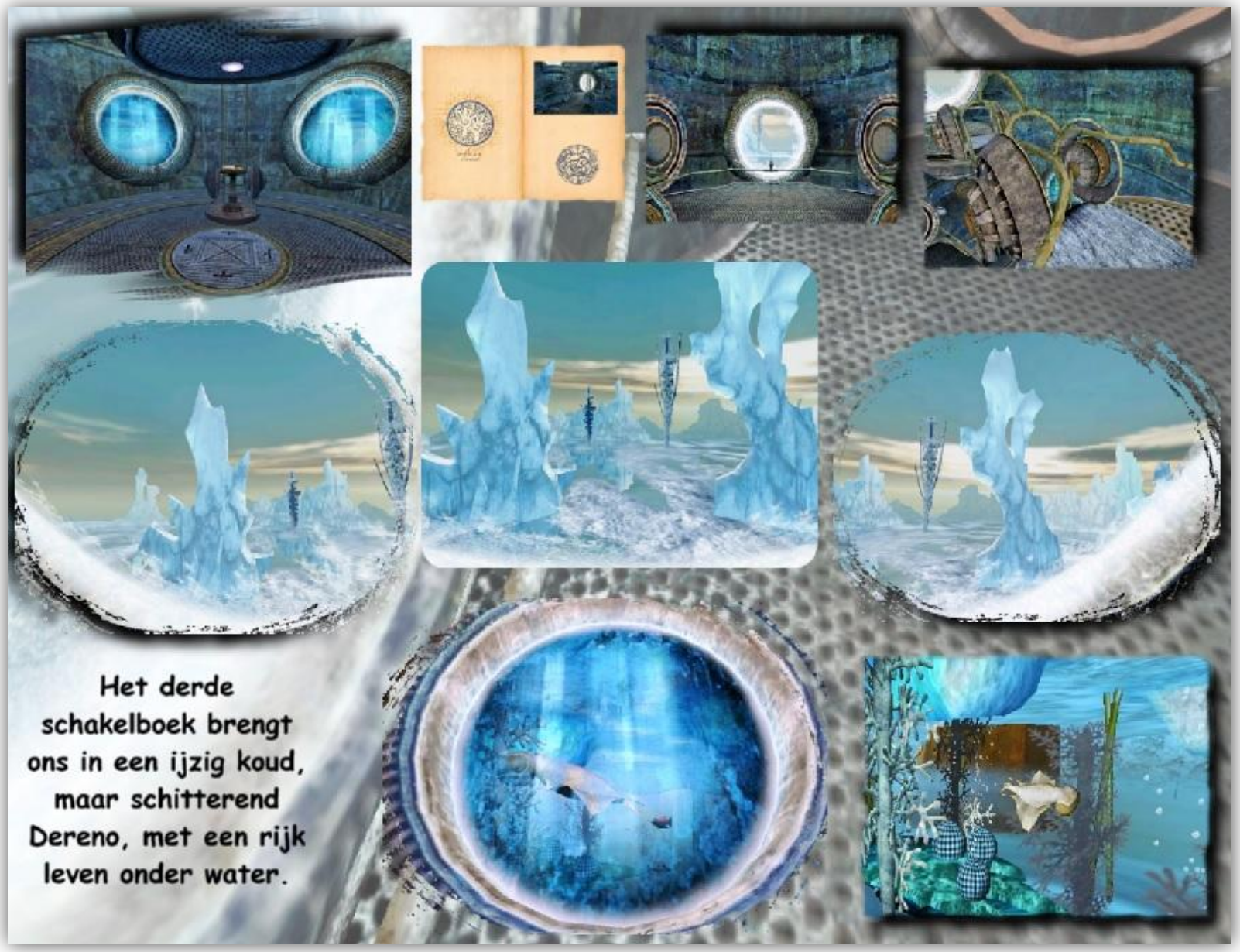

Rechts van Tokotah leidt een steeg naar het museum.
In het museum zijn...
...sokkels met schakelboeken!

Op de middelste sokkel ligt een 'Yeesha pagina' die iets toevoegt in onze Relto.
Op de andere vier sokkels liggen schakelboeken, die leiden naar de vier 'Capsule Tijdperken'; die zijn terug te vinden op deze kaart.
DRC
Het meest rechtse schakelboek schakelt naar 'Negilahn'; een oerwoud waar men grote dieren kan aantreffen.

We belanden in een overlevingscapsule met diverse ramen. Zo kunnen we veilig het oerwoud en de wilde dieren bekijken.

Als we geluk hebben, dan duikt de Urwin op, een reuzenvogel, of zelfs de nog zeldzamere Panuhdoy, de 'tweestaartige aap'.
In sommige Magische Tijdperken is er een fata morgana van het Negilahnse oerwoud zichtbaar.

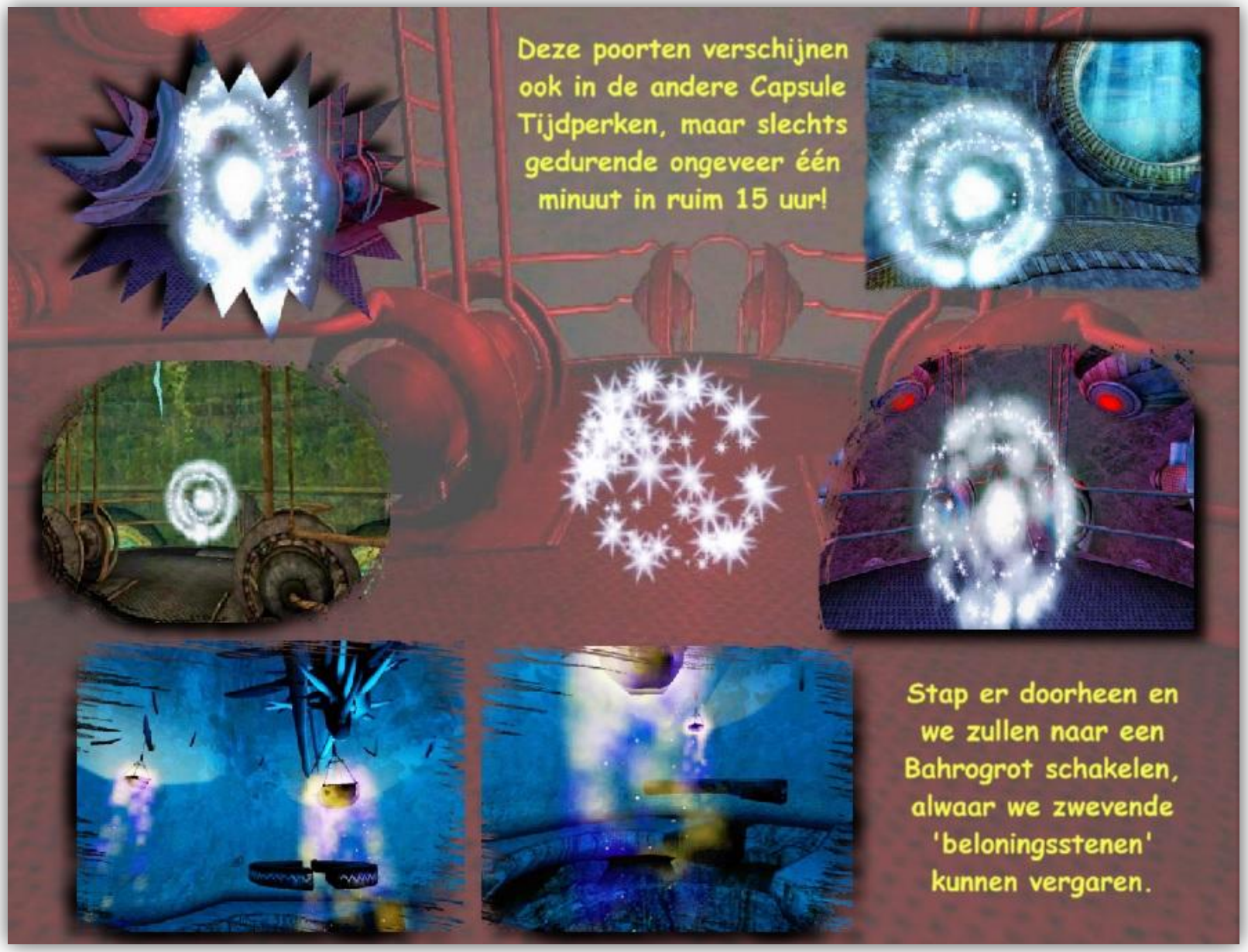
Het meest linkse schakelboek brengt ons in Tetsonot, in een kapotte capsule met knipperend rood licht en druppelend water.


Het derde schakelboek brengt ons in een ijzig koud, maar schitterend Dereno, met een rijk leven onder water.

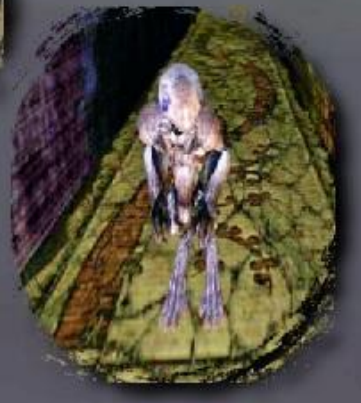
Het laatste schakelboek doet ons naar Payiferen schakelen, waar het nacht is.
Maar tijdens ons bezoek breekt de dag aan en komt de zon op.

Nu kunnen we het droge, kale en winderige landschap bij daglicht bewonderen.
Plotseling een luid 'stamp - stamp - stamp'!
Een Sandscrit loopt langs de capsule.

Banen zonlicht schijnen door de gaten in het raam. Met het klimmen van de zon naderen deze banen de symbolen op de vloer, overlappen deze uiteindelijk en dan... verschijnt er een stralende poort!


Deze poorten verschijnen ook in de andere Capsule Tijdperken, maar slechts gedurende ongeveer één minuut in ruim 15 uur!
Stap er doorheen en we zullen naar een Bahrogrot schakelen, alwaar we zwevende 'beloningsstenen' kunnen vergaren.

De Bahro... sterke, mysterieuze wezens die kunnen vliegen en schakelen zonder boek... We komen ze op diverse plekken tegen en horen ze schreeuwen.



De Bahrostenen zijn net zo merkwaardig. We vinden ze op geheime en meer bekende locaties.

De Bahrosteen in onze Buurt is heel apart.

Hij brengt ons in een 'leeg' Ae'gura, waar we een andere Bahrosteen vinden aan het eind van de Tokotahlaan.

Die Bahrosteen brengt ons naar 'De afdaling' (De Grote Schacht).

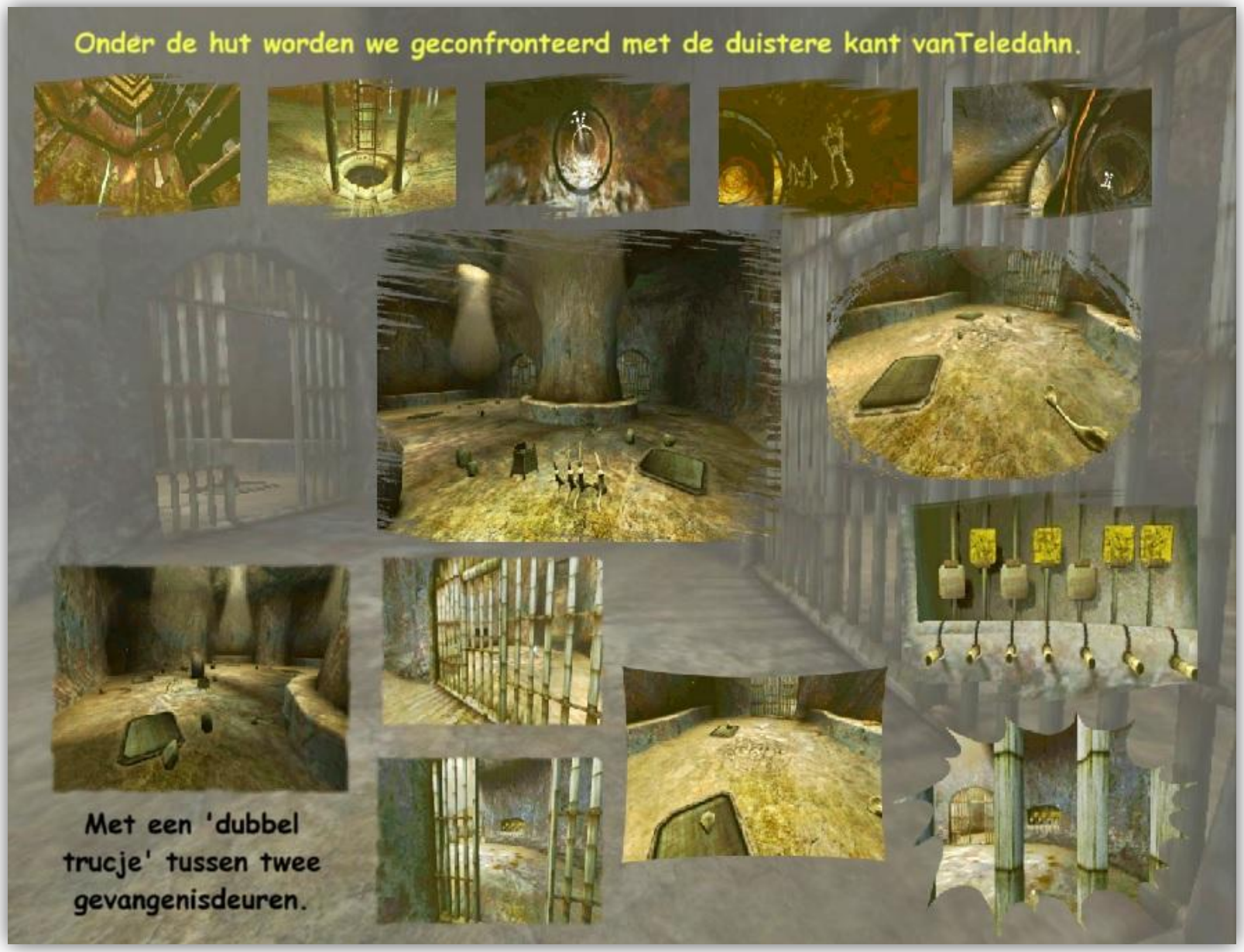
Het is onmogelijk om via de enorme wenteltrap af te dalen.

Al vallend in de diepte, zien we een glimp van een prachtige vloer.

In De Grote Schacht vinden we ook een vonkje. Er zijn er twaalf in heel D'ni.
Alle 12 vonkjes geven vuurwerk in onze Relto!

Terug in Relto, schakelen we naar Teledahn, het Tijdperk met de reusachtige padden-stoelen en de haastige zon.
Een 'emmer ritje' naar een...
...soort van regelkamer.
De zonnengenerator opstarten.

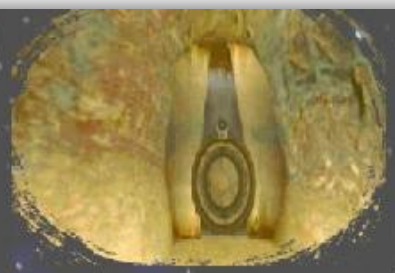
Met dit bedieningspaneel kunnen we het water onder de hut laten wegvloeien.
Hier boven is veel meer te onderzoeken!


Onder de hut worden we geconfronteerd met de duistere kant vanTeledahn.
Met een 'dubbel trucje' tussen twee gevangenisdeuren.

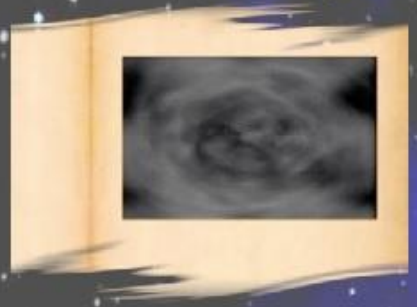
Achter de tweede gevangenisdeur treffen we een nis aan met een schakelboek dat leidt naar de Spionkamer, met daar een tweede schakelboek dat naar de Relto van Phil schakelt.

In de Magische Wereld wordt de paarse lucht in Phil's Relto nog spectaculairder.

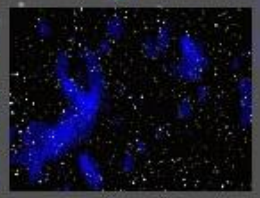
Terug in Teledahn ontmoeten we Scroomie, openen een dam, gebruiken een geweer en krijgen het Teledahn shirt als beloning. We zien zelfs een bevroren Teledahn in de Magische Wereld.



We kunnen nu de Bahrodeur openen en belanden in een Bahrogrot met vier totempalen.



Het Reltoboek is stuk!



We sturen de Teledahn totem naar onze Relto en springen in het gat met sterren.

Na een 'paniek schakel' naar Relto, realiseren we ons dat we in Teledahn een Bahrosteen hebben gezien, die ons in een gevangenis in Gahreesen deponeert!
Na een wandeling door het Gahreesen doolhof...
...komen we buiten, maar zonder ontsnappingsroute. De deur zit op slot.

We gaan Gahreesen verder verkennen.
De Bahrosteen geeft ons een uitzicht over onze Buurt, als ook enig inzicht in de 'totempalen bewegingen'.
Een lastige route omhoog naar de 'tandwielkamer' en dan... ENERGIE!!!

Op het dak van het eerste gebouw zien we een enorm roterend fort dat we kunnen...
...benaderen en betreden.
Erg vreemde kamers, gangen en machines; de training faciliteiten van de Handhavers.

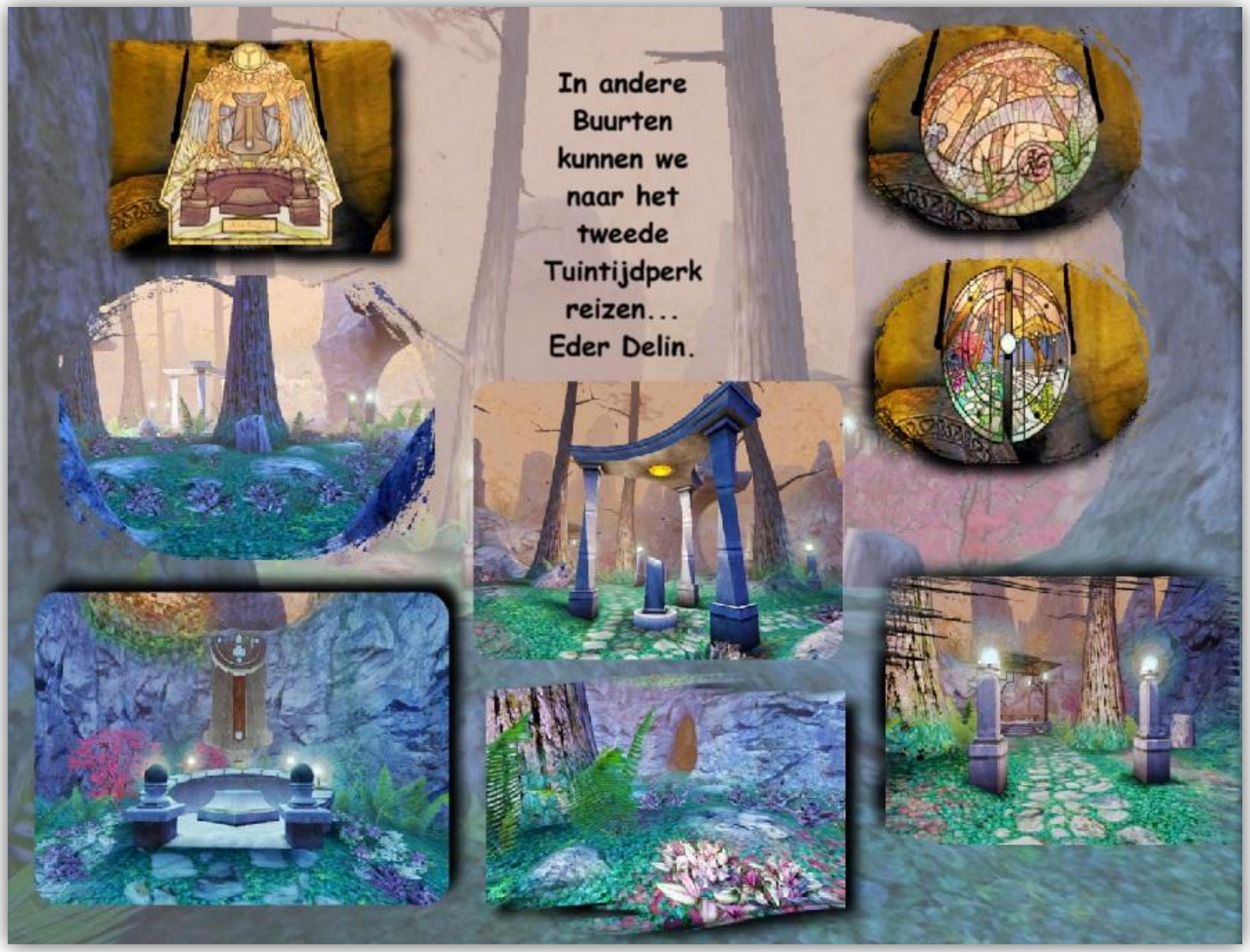
We zien robot-achtige dingen, hoewel ze niet bewegen.

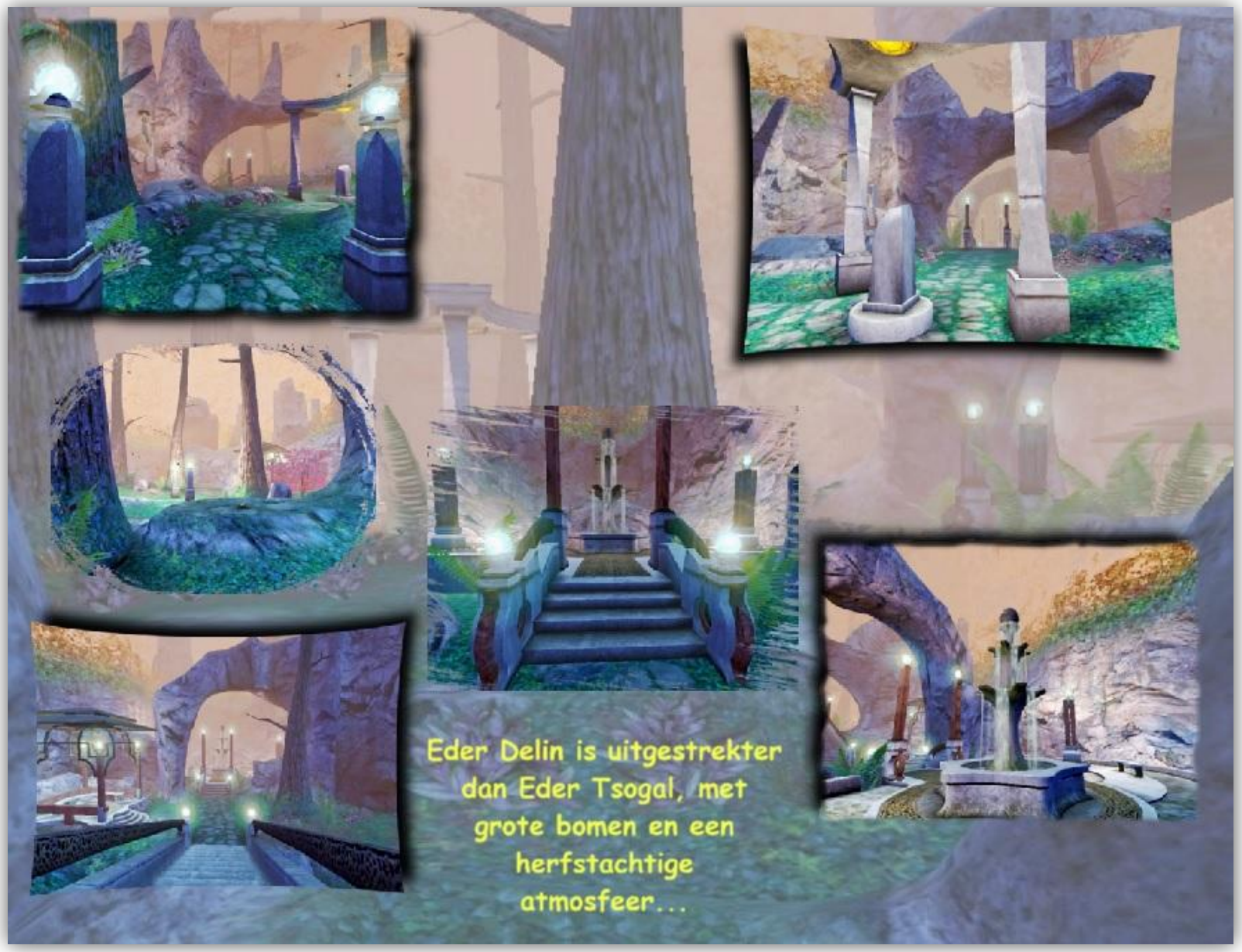
We slagen er in om op het dak te komen.

Wat rest is een lastige sprong naar de Bahrodeur om zo de tweede totempaal te verkrijgen.

Na een veilige terugkeer in Relto, gaan we opnieuw naar onze Buurt om één van de twee 'Tuintijdperken' te bezoeken. We beginnen met Eder Tsogal.

Eder Tsogal is een weelderige tuin met zonneschijn,
een zwak briesje, wiegend gras, een fontein,
vijvers, maar ook met een Yeesha pagina, zeven
doeken en een afgesloten Bahrodeur!


In andere
Buurten
kunnen we
naar het
tweede
Tuintijdperk
reizen...
Eder Delin.


Eder Delin is uitgestrekter
dan Eder Tsogal, met
grote bomen en een
herfstachtige
atmosfeer...

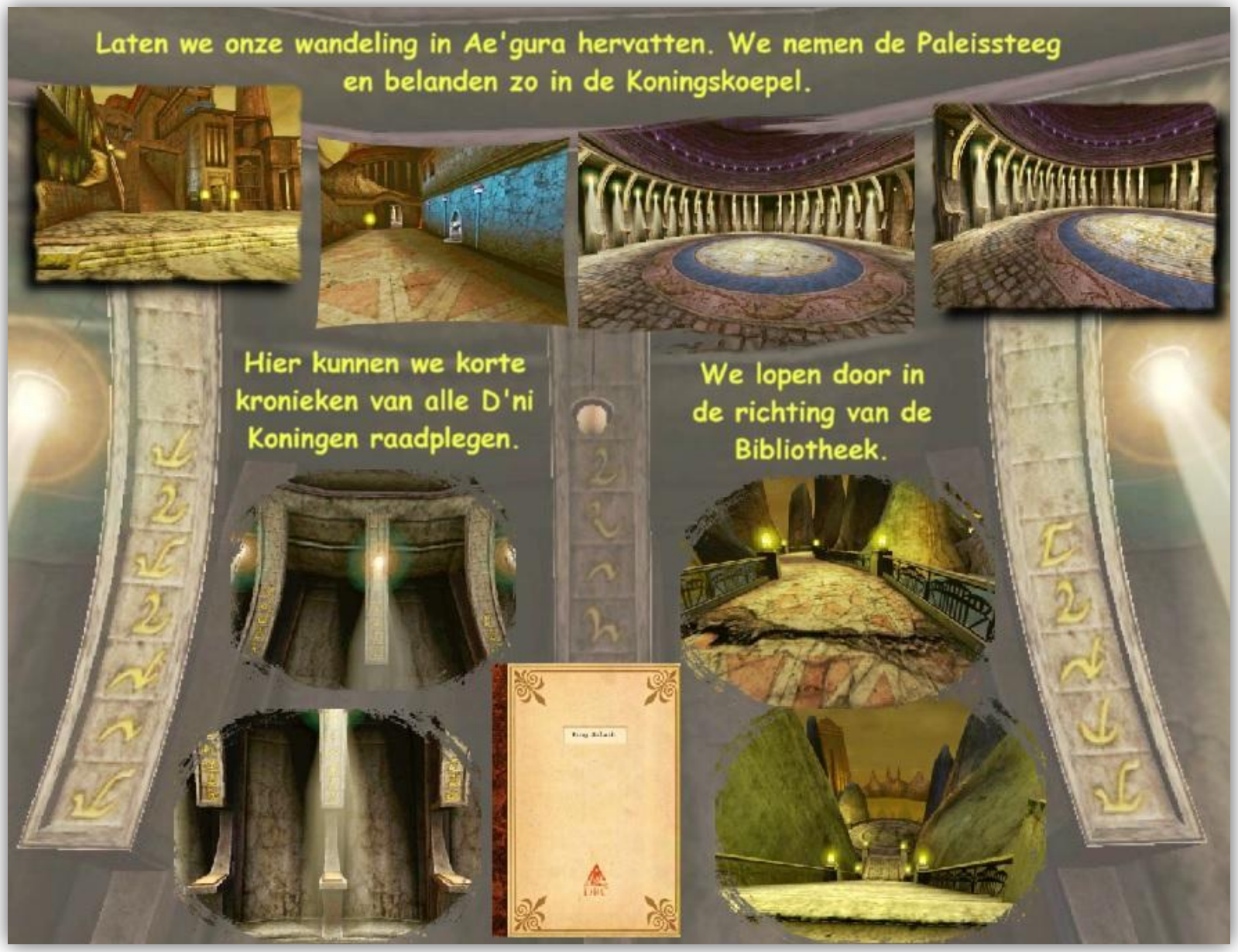
...maar als het kouder wordt,
gaat het sneeuwen!

We moeten samenwerken om de Bahrodeur te openen.
Met een 'deurroeper' en 7 helpers om de doeken in te drukken.
Calum is een ervaren deurroeper.
Tom(Samoth) treedt binnen, en ontvangt zo zijn beloning.
Applaus als de deur opengaat.

Dezelfde methode wordt in Eder Delin toegepast. De deurroeper krijgt de code en maakt deze bekend...

Tom(Samoth) treedt binnen en krijgt de 2e zwevende halve streenring.

Tot slot gaat de Bahrodeur weer dicht.

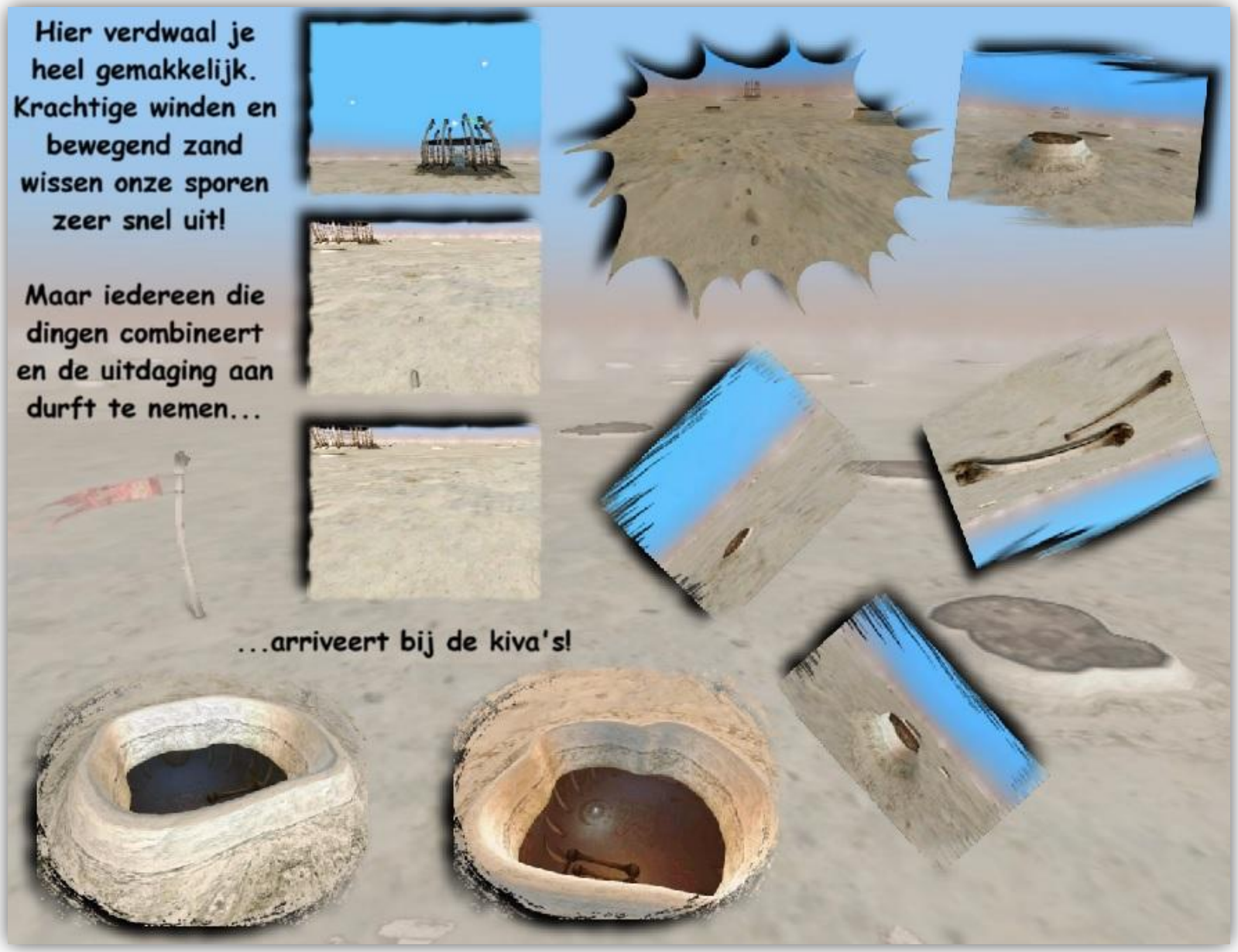

Laten we onze wandeling in Ae'gura hervatten. We nemen de Paleissteeg en belanden zo in de Koningskoepel.
Hier kunnen we korte kronieken van alle D'ni Koningen raadplegen.
We lopen door in de richting van de Bibliotheek.

De Bibliotheek...
Misschien wel
het mooiste
gebouw van heel
Ae'gura.

In de Bibliotheek vinden we twee schakelboeken. Eén schakelt naar Jalak Dador, een klein Tijdperk waar we kunnen spelen met zuilen en blokken.
Wat leidt tot dit! (De trein is gemaakt door Piri).

Het schakelboek op de linker sokkel brengt ons in Minkata.
Wat te doen met die symbolen in het andere boek?
Een vreemde kooi, gemaakt van enorme botten. Binnenin is een grote steen met symbolen zichtbaar.
Een vage schildering op het dak.

Minkata is een winderige en stoffige woestijn met drie zonnen en een hoop vlaggen op het dak van de kooi en daar omheen.

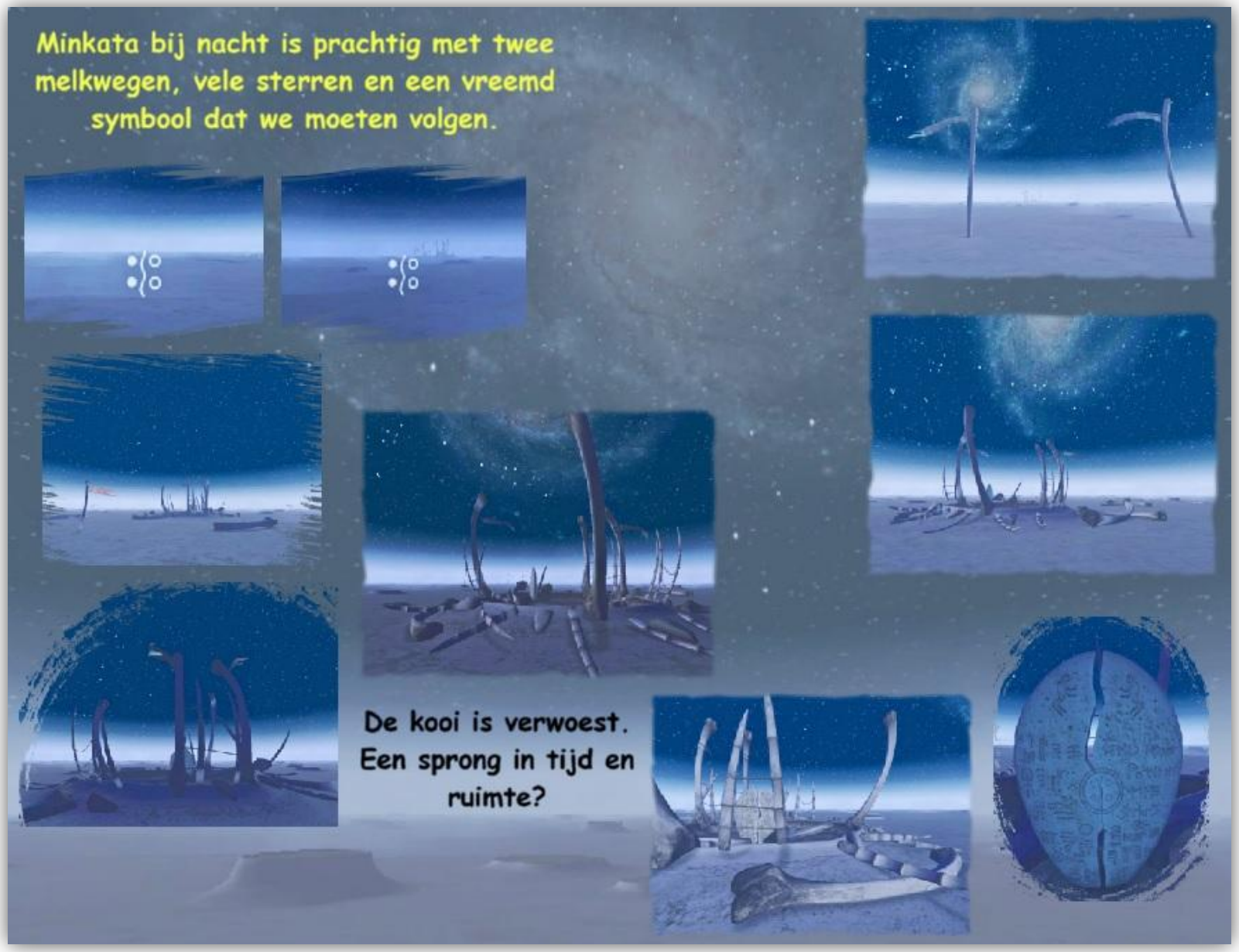

Hier verdwaal je heel gemakkelijk. Krachtige winden en bewegend zand wissen onze sporen zeer snel uit!
Maar iedereen die dingen combineert en de uitdaging aan durft te nemen...
...arriveert bij de kiva's!

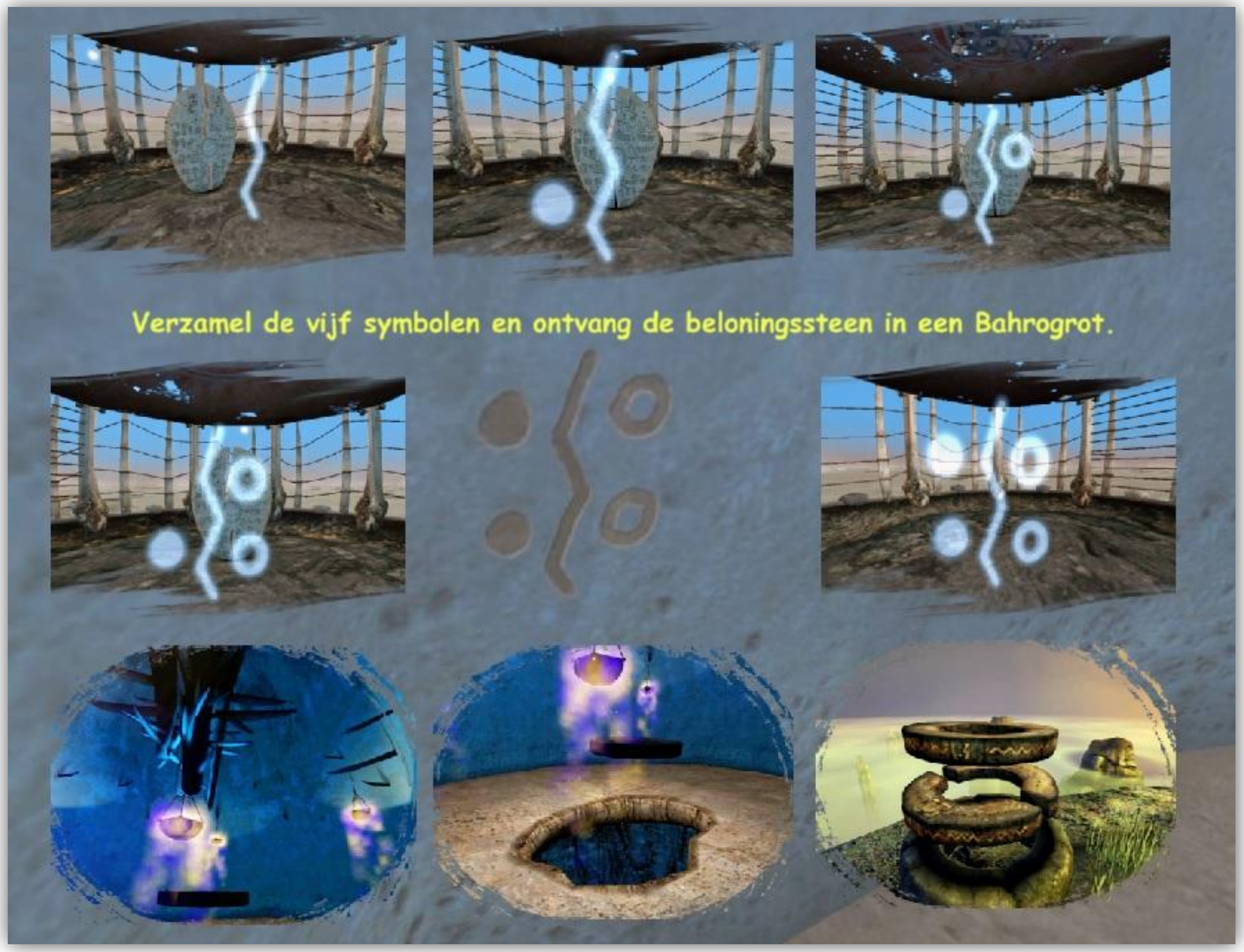
We betreden de kiva. Binnen zien we lege kisten en een vergelijkbare steen als in de kooi, waar we onze onderzoekingen begonnen.

Ergens buiten nabij een kiva kunnen we Dusty, de voetbal aantreffen.

"Find your path in the stars" (vind je weg in de sterren)

Dat moet een hint zijn.


Minkata bij nacht is prachtig met twee melkwegen, vele sterren en een vreemd symbool dat we moeten volgen.
De kooi is verwoest. Een sprong in tijd en ruimte?


Verzamel de vijf symbolen en ontvang de beloningssteen in een Bahrogrot.

Terug bij de Bibliotheek zien we dat de ingang is beschadigd.
Deuren zijn afgesloten.
DRC tent op het plein rond de Bibliotheek.
We wandelen rondom de Bibliotheek.

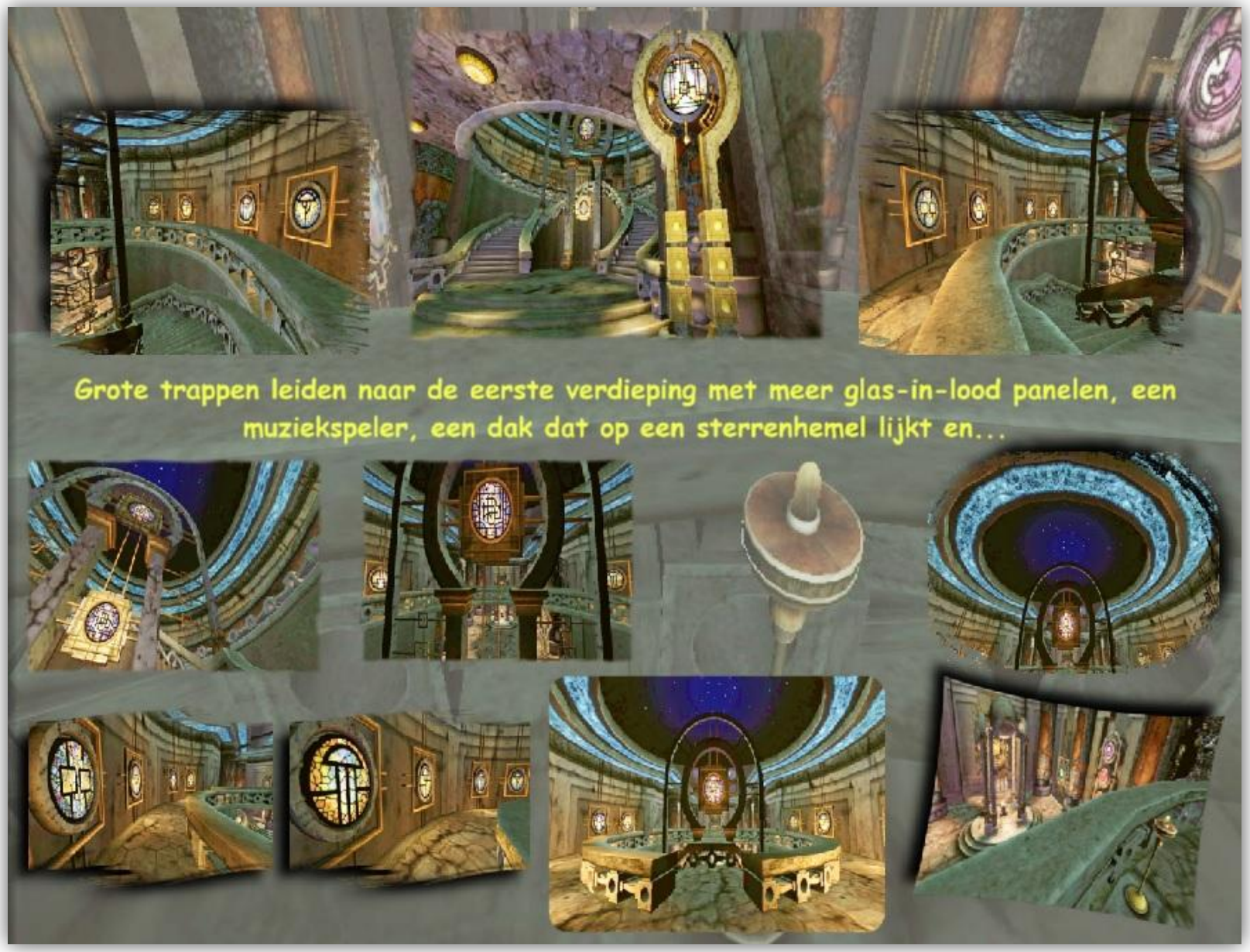
Een fraaie blik op de lagune
van Ae'gura en op de ramen
van de Bibliotheek.
Op de deels
afgebrokkelde richel
vinden een Bahrosteen
die ons brengt...?

We arriveren op een dak in een vreemd Tijdperk gedompeld in paarse kleuren en met gigantische bomen.

Dat moet Kadish Tolesa zijn. We zitten hier vast, dus we schakelen terug naar onze Relto.

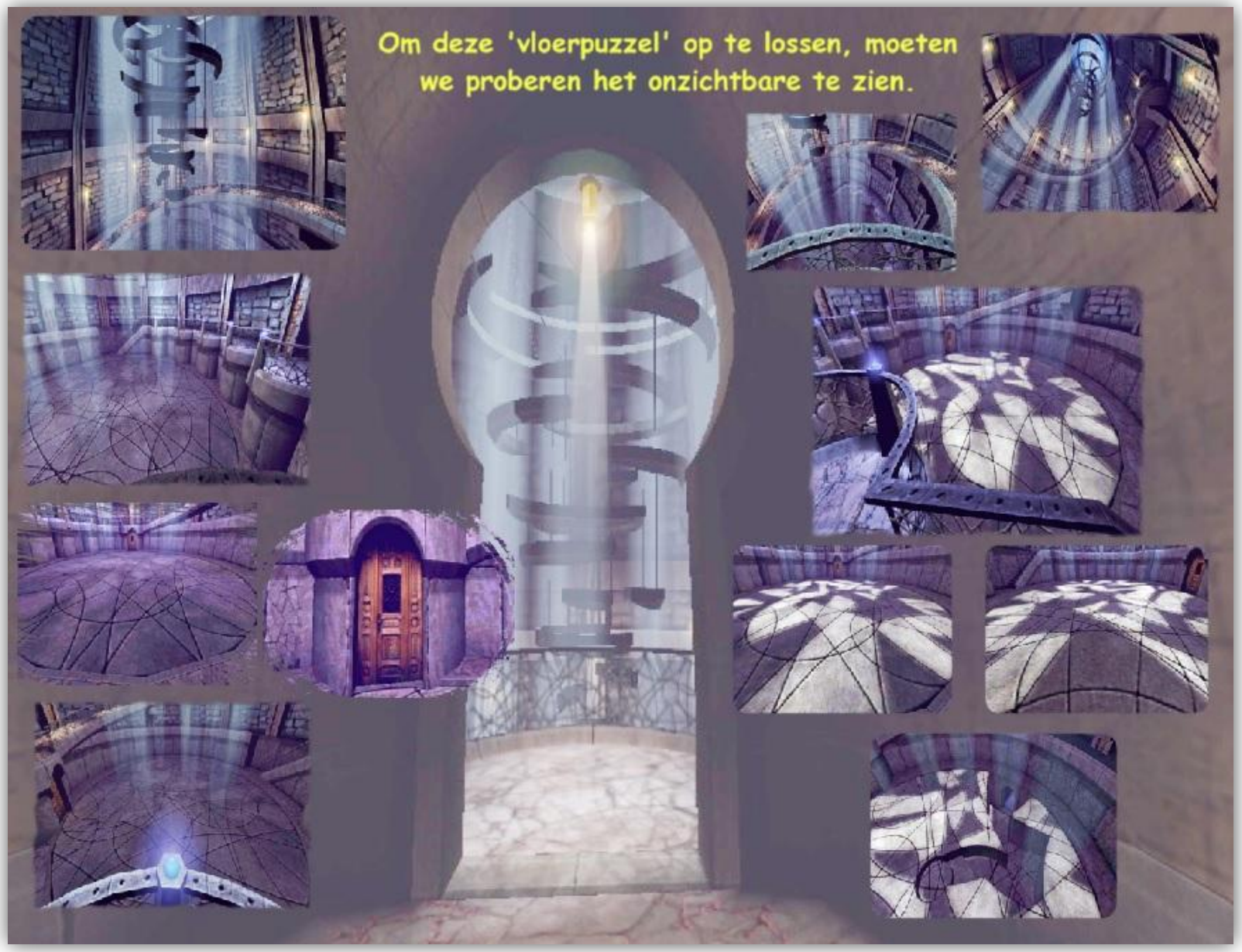
Oké, laten we Kadish Tolesa verder gaan ontdekken.
We belanden bij een soort tuinhuisje, dat uit de stam van een enorme boom is gehakt. We vinden daar ook een schakelboek!

Het schakelboek brengt ons in de Kadish Tolesa galerie.
Dit is niet alleen 'kunst', we kunnen dit ook 'gebruiken'.


Grote trappen leiden naar de eerste verdieping met meer glas-in-lood panelen, een muziekspeler, een dak dat op een sterrenhemel lijkt en...

...twee deuren, uitkomend op een plek in Ae'gura waar we nog niet zijn geweest.
We gebruiken het schakelboek in de galerie om naar Kadish Tolesa terug te gaan.

Om onze weg te vervolgen,
moeten we er 'doorheen
kijken' en daarbij...
...logisch en
slim draaien,
met gebruik van
een 'origineel'.


Om deze 'vloerpuzzel' op te lossen, moeten
we proberen het onzichtbare te zien.

Daarna kunnen we naar een prachtig 'strand' wandelen!
Op het dak van deze pyramide hebben we gestaan.

Binnen de pyramide moeten we een tweede vloerpuzzel oplossen en een 'zuilenpuzzel', om zo de eindbestemming in dit Tijdperk te bereiken.

De kluis van Gildemeester Kadish.

Wat rest is een
secuur
wandelingetje...
...om de derde
totem te
verkrijgen.

We schakelen terug naar de Bibliotheek in Ae'gura. Vanaf daar willen we nu onze 'kennismakingswandeling' in deze D'ni stad op Aarde voltooien.

We steken de brug over, bewonderen het uizicht en belanden in de foyer van de Concertzaal, waar...

...we ook een Nexus station ontwaren.

We passeren de weg met de toegang naar de Kadish Tolesa galerie. Daarna brengen trappen ons weer op de Plaza.

De Nexus kan ons ook naar een boeiende Buurt brengen; Kirel. Daar kunnen we onze sympathie tonen jegens één van de vijf D'ni Gilden.

Het Cartografie Gilde; makers van kaarten van nieuwe Tijdperken.

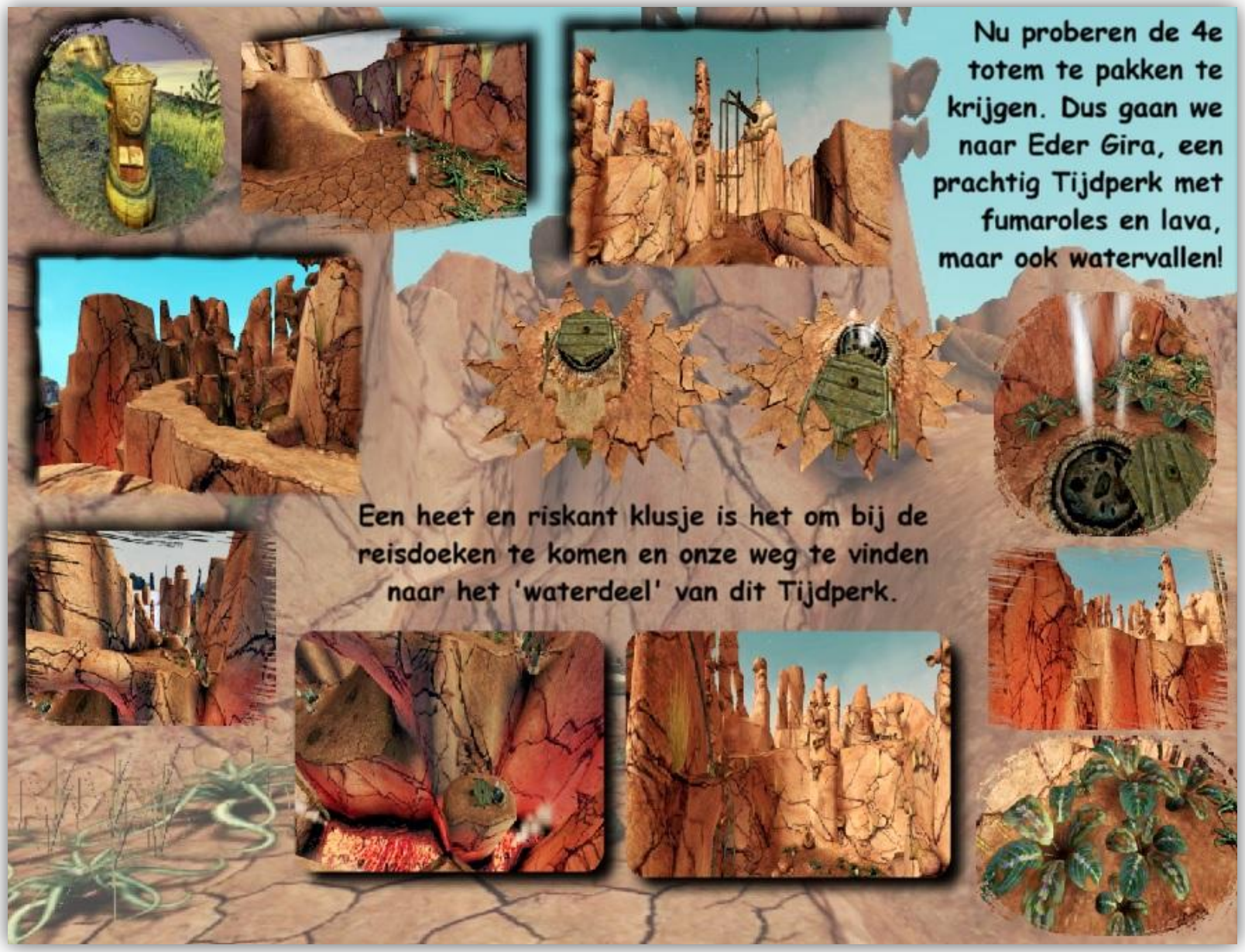
Het Boodschappers Gilde; de brengers van nieuws.

Het Handhavers Gilde; de testers van de leefbaarheid van de Tijdperken.

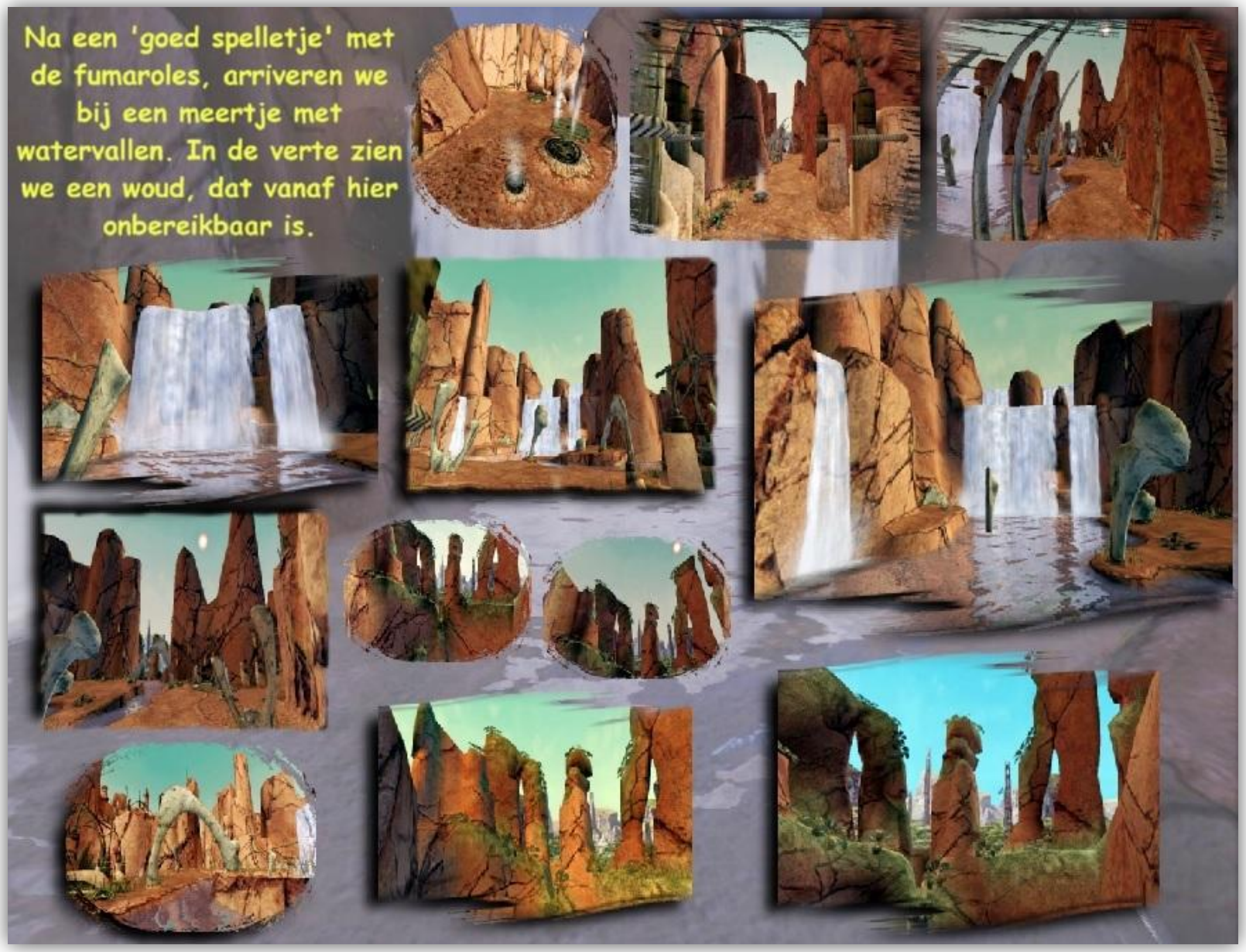
Het Groeters Gilde; helpers van nieuwe onderzoekers.

Het Schrijvers Gilde; de scheppers van nieuwe Tijdperken.

Ieder Gilde heeft zijn eigen kleur, T-shirt, symbool and bar.
Zwart (rood): De Schrijvers.
Geel: De Boodschappers.
Groen: De Groeters.
Paars: De Handhavers.
Blauw: De Cartografers.


Nu proberen de 4e totem te pakken te krijgen. Dus gaan we naar Eder Gira, een prachtig Tijdperk met fumaroles en lava, maar ook watervallen!
Een heet en riskant klusje is het om bij de reisdoeken te komen en onze weg te vinden naar het 'waterdeel' van dit Tijdperk.

De overgang van dag naar nacht is in Eder Gira een onvergetelijk moment.


Na een 'goed spelletje' met de fumaroles, arriveren we bij een meertje met watervallen. In de verte zien we een woud, dat vanaf hier onbereikbaar is.

We kunnen de grot achter de waterval betreden en daar licht maken, maar niet genoeg om alles te onderzoeken.

Buiten vinden we een Bahrosteen en een schakelboek.

De Bahrosteen brengt ons in een DRC-kamp op een dak in Ae'gura.
Met vele interessante verslagen om te lezen.
Het schakelboek gunt ons een kijkje in Eder Kemo...

...het Tuintijdperk met zijn wisselvallige weer. Ook zijn overal...
...Bahro hiërogliefen te zien.

En zelfs nog vreemdere planten, zoals 'puffers' en 'hersenbomen'.
Maar er zijn hier ook dieren. Vreemde 'Keanulints', vissen in de vijver en vuurvliegjes.

Om de laatste reisdoek in Eder Gira te bemachtigen, moeten
we 'bruggen bouwen' en 'levend licht' meedragen.

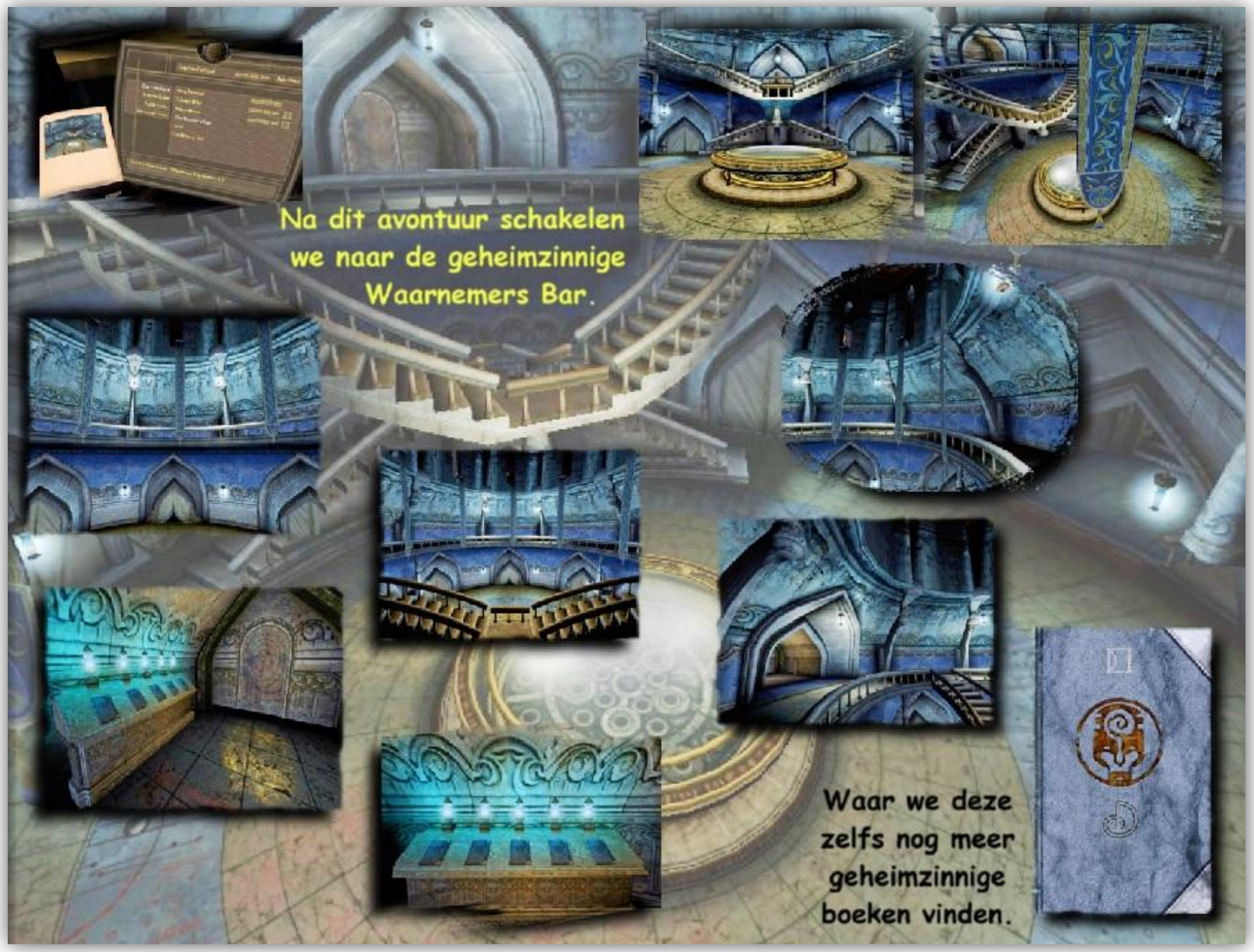
We krijgen de 4e totem, en het advies alle vier de totems van Relto naar de Bahrogrot terug te brengen.
Lijkt een andere grot te zijn, met geel licht en Uru in de diepte!
We beginnen met de totem uit Gahreesen. Er verschijnt een scheur in onze Relto!
De tweede totem is van Kadish Tolesa. We ontdekken een schakelboek in de kluis...

We belanden in een lege kluis, zonder een uitweg! Opnieuw een tijd- en ruimtesprong?
In het 'normale' Kadish Tolesa...
...kunnen we de Bahrodeur openen om in de Bahrogrot te komen en de tweede totem terug te sturen.

De scheur opent zich...
Het wordt een sterrenspleet!
Het terugbrengen van de laatste twee totems is 'appeltje - eitje'.

Een sprong in die diepte brengt ons terug in de woestijn nabij de Spleet!
Opnieuw ontmoeten we Yeesha, die ons geschenken geeft, ons laat schakelen en tot slot regen maakt!

We kunnen nu een 'droge' en 'natte' Spleet bezoeken...
Een Bahro is nu vrij... Maar we houden er gemengde gevoelens aan over...
Een regenachtige wandeling en een nat shirt van Zandi is alles wat ons rest.


Na dit avontuur schakelen we naar de geheimzinnige Waarnemers Bar.
Waar we deze zelfs nog meer geheimzinnige boeken vinden.

Vanaf het balkon kunnen we
ook De Grote Boom zien.
Met behulp van 'magie'
kunnen we deze benaderen
en betreden!

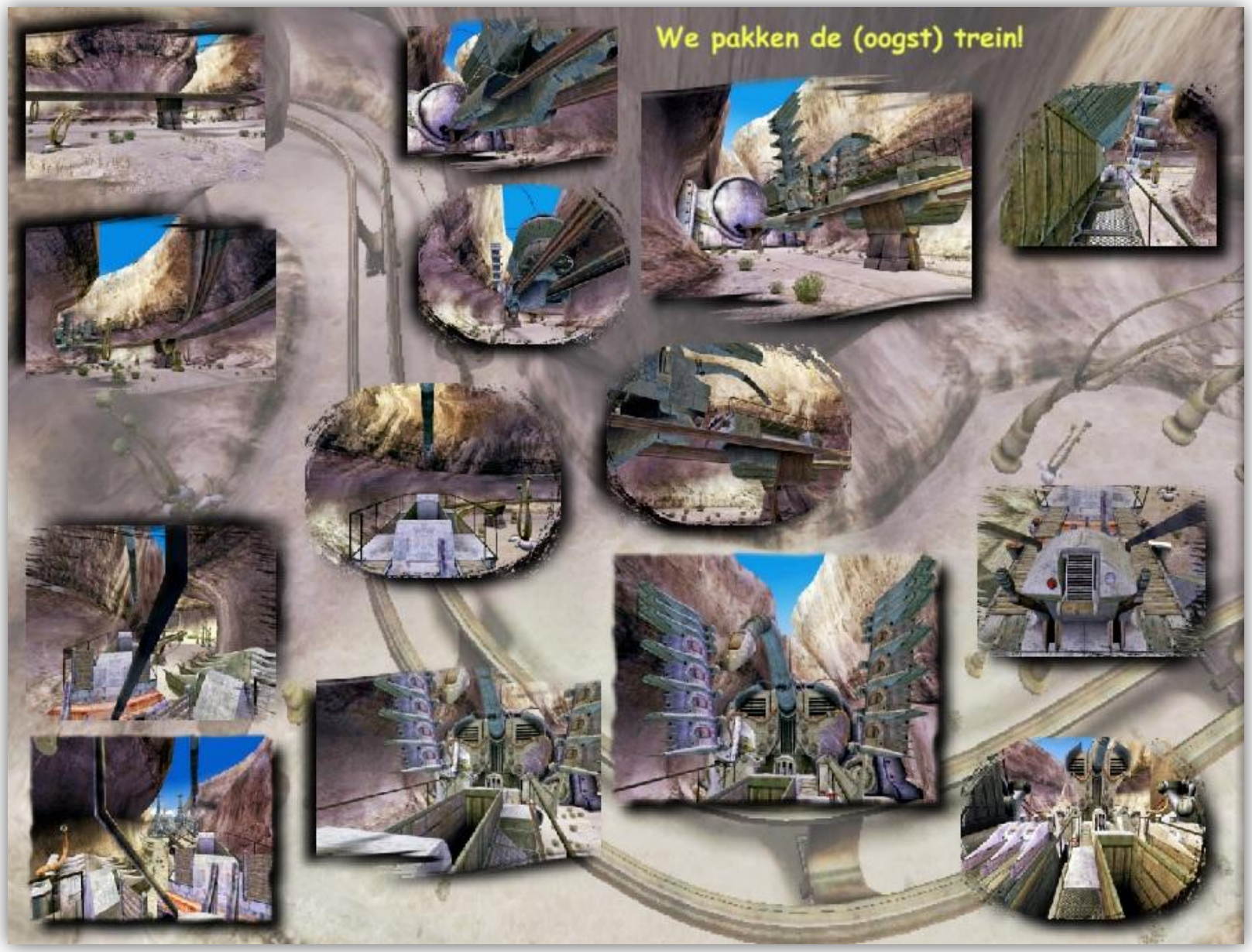
De Waarnemers Bar levert meer verrassingen op. Een nis met een DRC-verslag en twee schakelboeken!

Het linker schakelboek zet ons af in Er'cana.

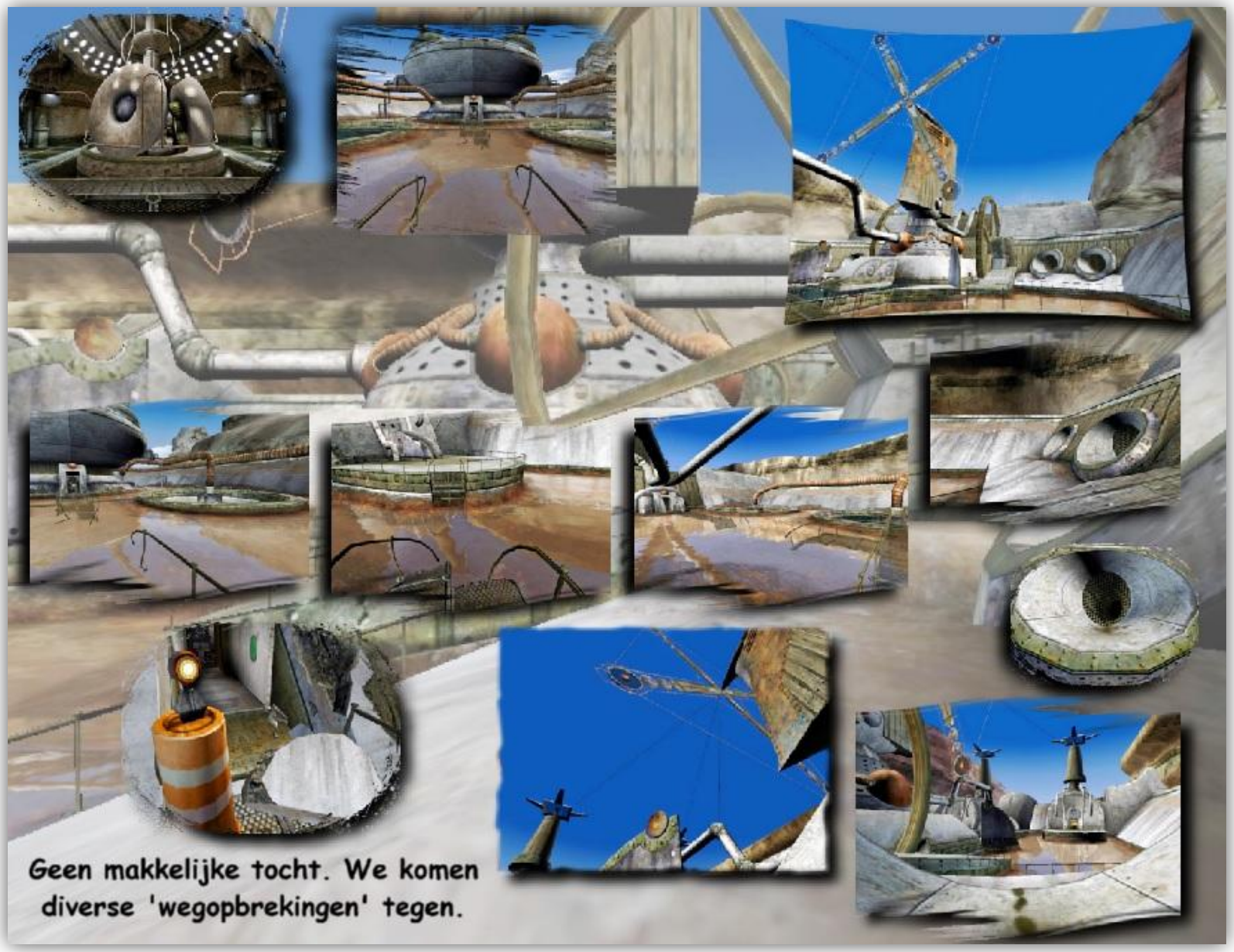
Dit lijkt een droge rivierbedding te zijn met een groepje zeer merkwaardige planten aan het eind van een doodlopend stuk.

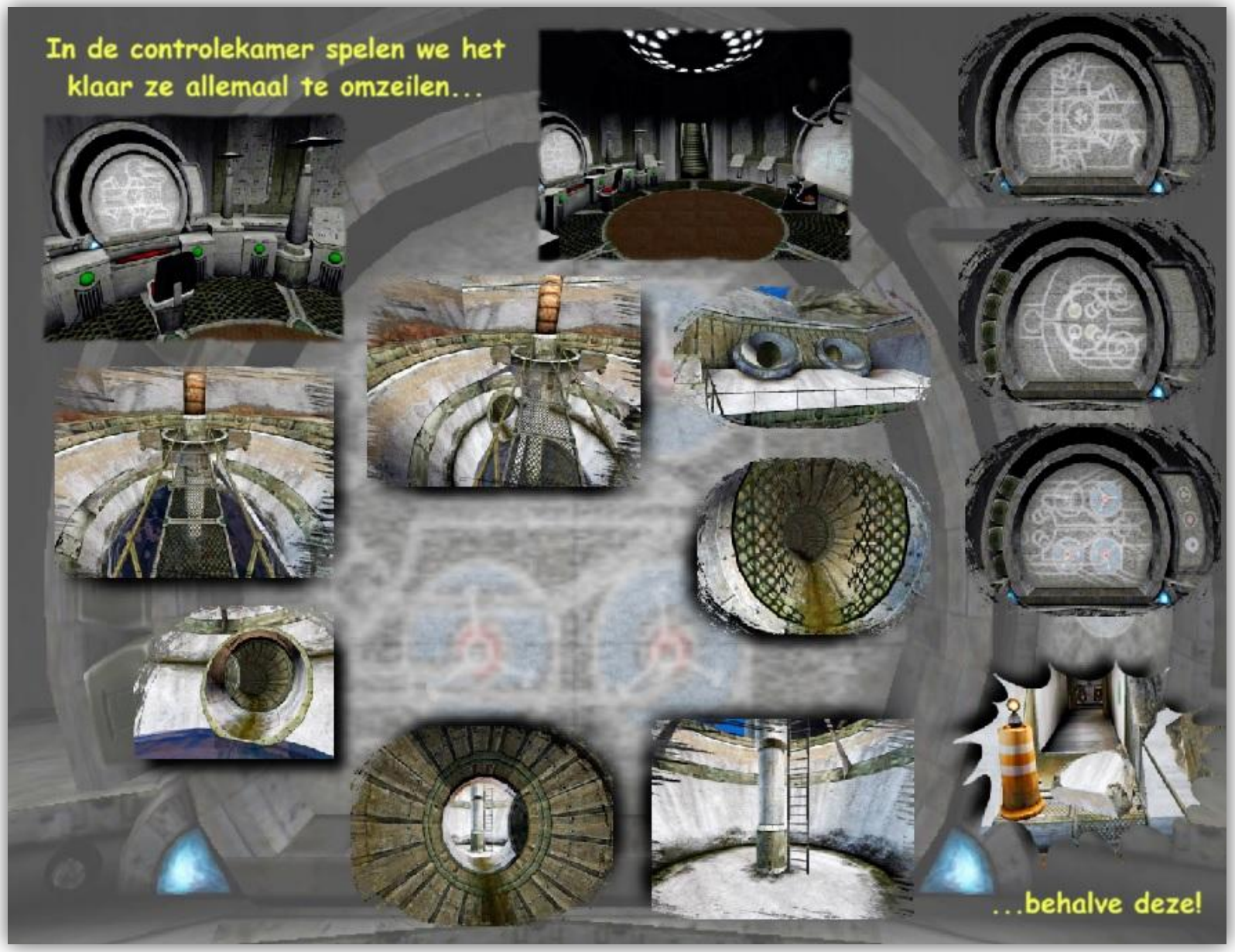
De andere kant leidt ons naar een grotere droge bedding met rails.
We zien andere rails, die zijn afgebroken.
Bij het activeren van de reisdoeken, verschijnt er een 'zwevend' symbool.

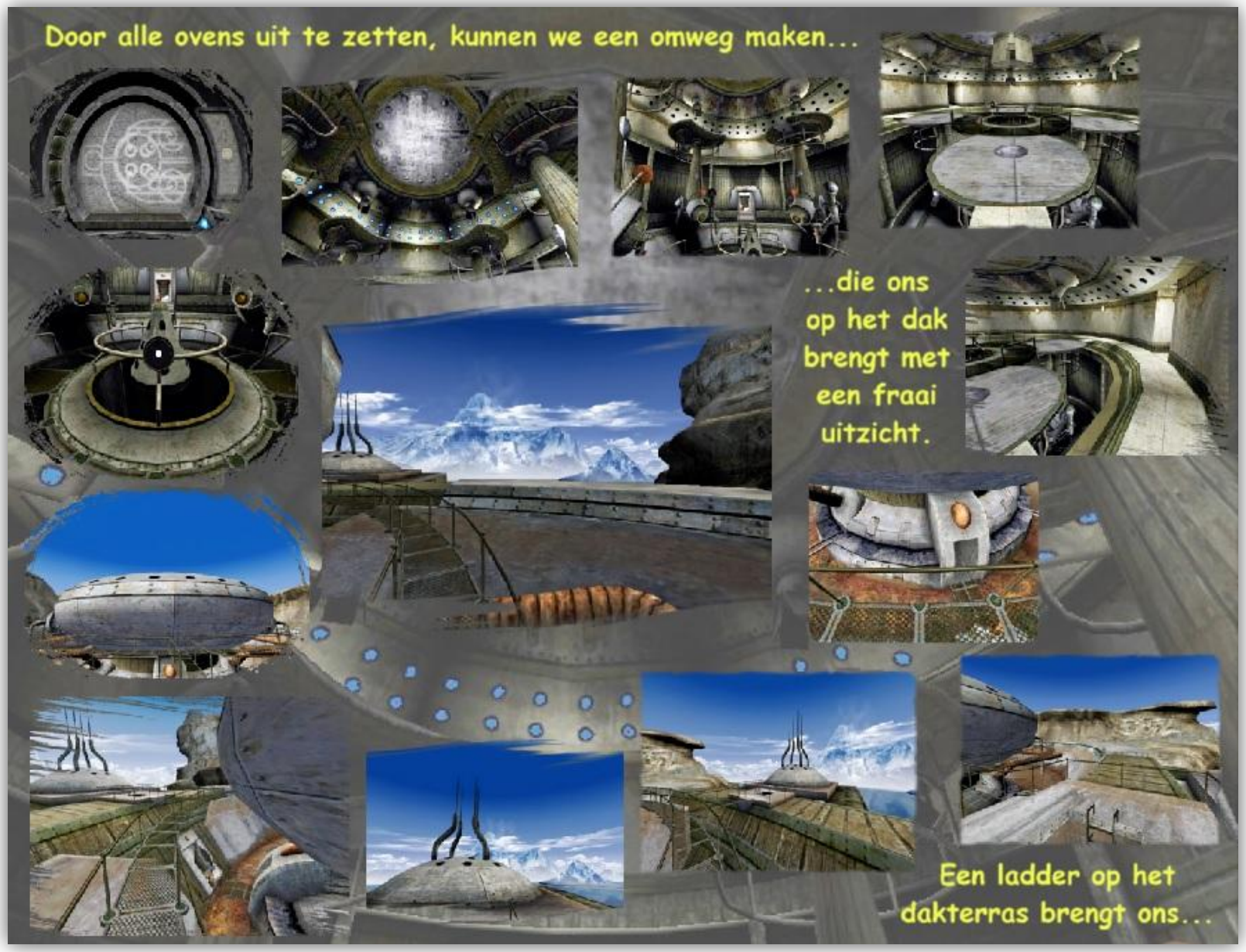
We arriveren bij een groot industrieterrein.
Maar hoe komen we daar binnen?
De rails geven ons de hint.


We pakken de (oogst) trein!

We kunnen de lorry naar binnen manoeuvreren en nadat we hem weer hebben weggereden, gaan we de fabriek onderzoeken.


Geen makkelijke tocht. We komen
diverse 'wegopbrekingen' tegen.


In de controlekamer spelen we het klaar ze allemaal te omzeilen...
...behalve deze!


Door alle ovens uit te zetten, kunnen we een omweg maken...
...die ons op het dak brengt met een fraai uitzicht.
Een ladder op het dakterras brengt ons...

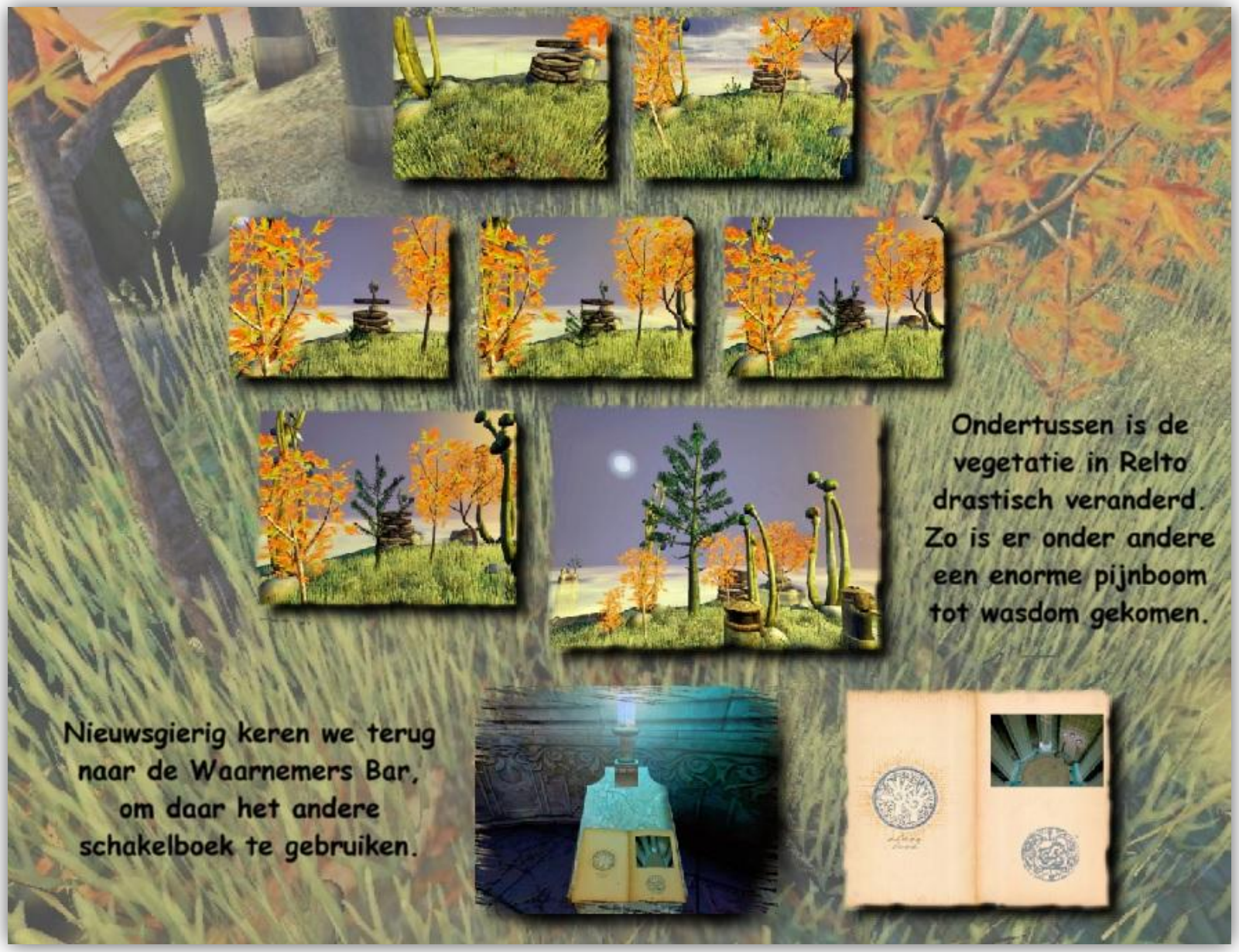
...aan de andere kant van de blokkerende steen. We kiepen hem om, activeren de laatste reisdoek en onderzoeken de kamer daarachter.

Een vreemd apparaat met een Bahrosteen en een schakelboek.

Het schakelboek brengt ons ergens in Ae'gura. Geleidelijk realiseren we ons wat het doel van dit Tijdperk is.

Met de ovens kunnen we heerlijke broodjes bakken! Maar wat is het juiste recept?
Het antwoord ligt klaar in de Bahrogrot.
Het lijkt wel of zich onder deze Bahrogrot een tweede grot bevindt?

Tom(Samoth) laat zijn eerste broodjes vallen!
Dat veroorzaakt een helder wit licht.
Maar wat moeten we daar verder mee?


Ondertussen is de vegetatie in Relto drastisch veranderd. Zo is er onder andere een enorme pijnboom tot wasdom gekomen.
Nieuwsgierig keren we terug naar de Waarnemers Bar, om daar het andere schakelboek te gebruiken.

We arriveren in de Ahnonay Kathedraal.
Met kleurrijke 'patrijspoorten' en... nog een schakelboek!

Dat ons in de eerste sfeer van Ahnonay brengt.
Met een waterval, een vreemde toren, een reisdoek, een soort klok, boeiend ogende eilanden en... een beetje irritante krabben!

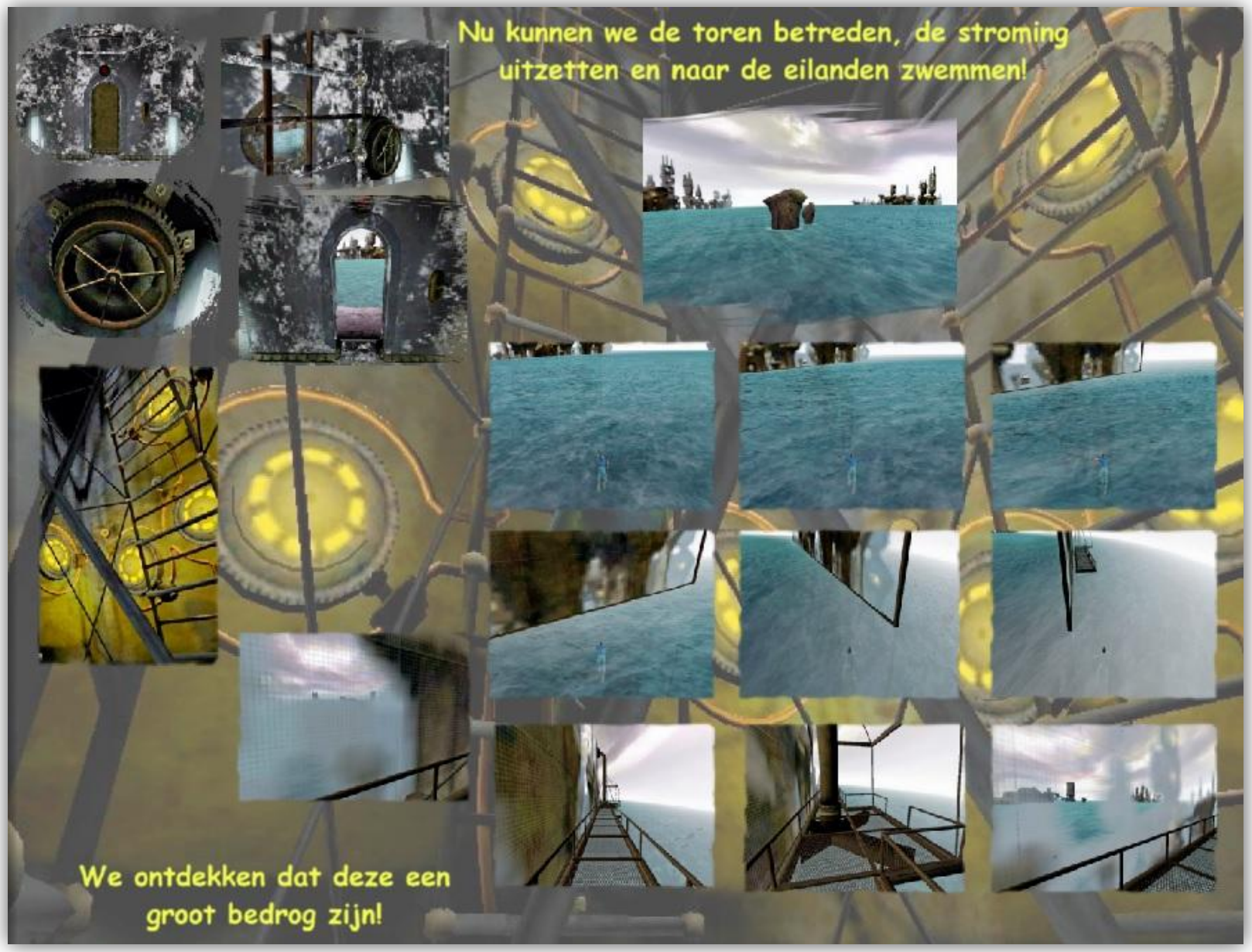
De lichtjes op de 'wijzerplaat' geven ons een hint wat hier te doen.
Weg met die krabben! Maar die laatste nabij de toren...
Sterke stromingen maken het lastig om naar de toren te zwemmen.
Tenslotte schakelen we terug naar de Kathedraal.

Wat is hier gebeurd?!? Geen water meer, maar mist, dreigende wolken met bliksem en donder, maar wat een schitterende kristallen!
De eilanden liggen in puin.

Wat jammer dat we ze allemaal moeten breken om onze onderzoekingen in Ahnonay voort te zetten.

We arriveren in de minst gastvrije sfeer van alle drie. Maar na de eerste schok, bewonderen we de sterren rondom!

Door slim te schakelen tussen Relto, de Ahnonay sferen en de Kathedraal, spelen we het klaar de reisdoek op het zwevende eiland te activeren.


Nu kunnen we de toren betreden, de stroming uitzetten en naar de eilanden zwemmen!
We ontdekken dat deze een groot bedrog zijn!

Achter een 'eiland' bevindt zich de toegang tot de onderhoudskamer van Ahnonay.

Binnen is een afgesloten deur die we niet kunnen openen.

Iedere sfeer heeft zijn eigen onderhouds-kamer. Maar waarom zien we overal VIER symbolen?

We zitten vast. Geen mogelijkheid om de 4e sfeer te betreden...

Maar wat hulp van een vriend
verricht wonderen.
De deur gaat open!
Ja! We arriveren in de vierde sfeer!
Nu kunnen we het enorme standbeeld
van Gildemeester Kadish aanschouwen.

In de buurt van het standbeeld vinden we deze 'stoel'. Er volgt een opwindend ritje met de 'vogondola'; de naam van dit vervoermiddel.
We belanden in het hart van Ahnonay; het kantoor van Gildemeester Kadish. We vinden een shirt. Maar wat is de code om het hier te ontsluiten?

De aanwijzing vinden we op twee plekken waar we dezelfde symbolen hebben gezien.
We openen het raam. Wat een uitzicht!
Dit nu is de 'sfeerdraaier'! Verbazend...

De Bahrosteen brengt ons in een andere Bahrogrot. Het symbool op de muur oogt vertrouwd. En we zien de Er'cana Bahrogrot boven deze hier!
We combineren dingen:
- twee grotten - Er'cana
- broodjes - Bahro recept
- symbool...
We laten een vriend een broodje testen, terwijl wij in de Bahrogrot afwachten wat er gaat gebeuren...
Dankzij het heldere witte licht wordt er een code zichtbaar!

We zetten de code in de projector van de Spleet. Yeesha geeft ons vervoer naar K'veer!

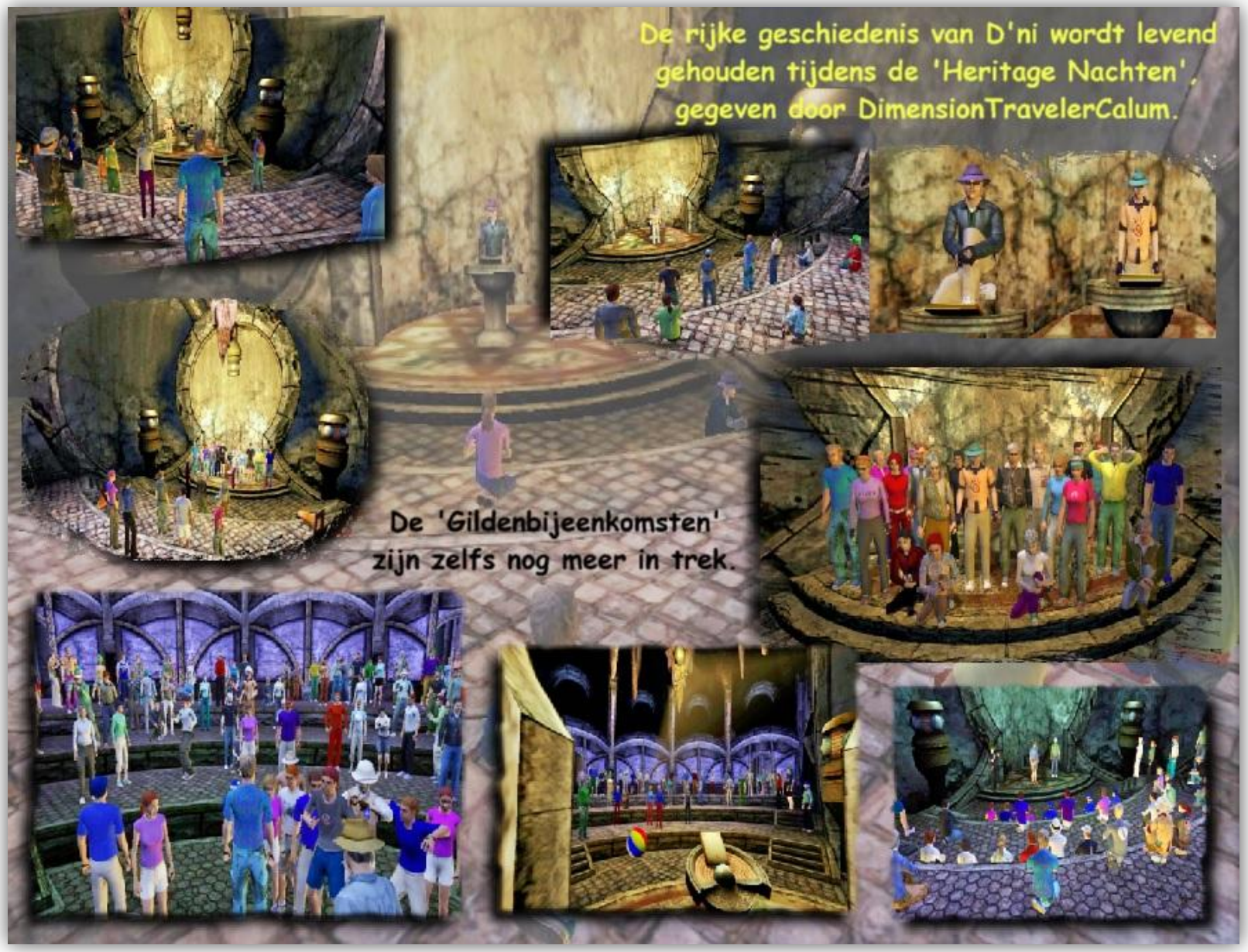
De woning van Lord Rakeri, Veovis en Gehn.

Maar... het was ook een gevangenis voor Atrus.
Het schakelboek brengt ons naar de bibliotheek in Myst!
We vinden een shirt, een vonkje en een Yeesha pagina, maar we zijn ook bedroefd. Er is zoveel vernield!

Teruggekomen in Relto realiseren we ons dat we de 'reis' hebben voltooid.
From: Lil Red Riding
Subject: Pellet Scores
Boywhith 2000485
Samoth 999823
Tom(Samoth) 251833
Drahcirth 109739
Gift (from a friend) 100043
Drahcirth 37452
Writerx 35961
Peke 24012
Stevenwrite 20760
Stevenwrite 18487
PotedeCharlyton 18119
Stevenwrite 14844
Yahveno Ri'neref III 14346
Stevenwrite 10374
Stevenwrite 10320
Vannuro 10171
Die resultaten laten we onze vrienden zien. Want... dit is niet het einde, D'ni leeft!
We kunnen nu broodjes laten vallen om de lichtgevende algen in het meer te voeren. Zo scoren we ook 'broodjespunten', die we vervolgens aan onze Buurt kunnen schenken.

Uru is een hele samenleving met vele onderzoekers die kletsen op de Plaza...
...voetbal spelen, heek, waterpolo en master mind!
Markerings spellen zijn ook populair...
URU
...net als hemel-duiken en -springen!

We vieren verjaardagen, Kerstmis, St. Patrick- en Valentijnsdag, houden speciale dagen, dansen, openen bars, scholen samen, spelen 'verstoppertje', proberen 'onmogelijke' plekken te bereiken en slapen zelfs samen... Kortom: we maken vrienden en hebben lol!


De rijke geschiedenis van D'ni wordt levend
gehouden tijdens de 'Heritage Nachten',
gegeven door DimensionTravelerCalum.
De 'Gildenbijeenkomsten'
zijn zelfs nog meer in trek.

We kunnen hetzelfde zeggen over de feestjes, vooral 'het vrolijke uurtje van Janeerah', dat iedere donderdag wordt gehouden.

Tijdens deze feestjes worden vaak groepsfoto's genomen.

Zeker niet in de laatste plaats is daar 'De Magische Wereld', geschapen door
'Mister Magic' Michel en zijn Mimi- and Magic Bot.
Waar de dingen anders zijn...

...soms ERG verschillend, met extreme 'mixologieën'.
Hier worden ook vele feestjes gehouden.

De laaste pagina van dit boek, maar niet het laatste hoofdstuk van D'ni.

Nieuwe Tijdperken worden geschapen.

De Vothol Galerie.

Trebivdil.

HET EINDE IS NU NOG NIET GESCHREVEN!