Dragon Heist

Referat - Faerûn · https://sulkesligaen.no/docs/dragon-heist/

Eventyret begynner

PCer



Cenric Shieldheart

.



Eustace "Just" Owen

.



Fad Gadget

.



Rabaldur

.

'



Phyrra

.



Pharius

.



Theophrastus

.

NPCer:



Durnan

.



Volo

.



Floon Blagmaar

.

Yawning Portal og trollangrepet

Det var en livlig dag på den velkjente kroen Yawning Portal, der eventyrere og nysgjerrige sjeler samlet seg for å dele historier, knytte bekjentskaper og kanskje finne sitt neste eventyr. Blant dagens gjester var den eksentriske gruppen av eventyrere: Cenric Shieldheart, Eustace «Just» Owen, Fad Gadget, Rabaldur, Phyrra, Pharius og Theophrastus.

Stemningen var uformell og munter. Den talentfulle Phyrra, kjent som «Prinsesse», lot vakre toner fra fløyten sin fylle rommet, til stor glede for de fleste. Dessverre bestemte Pharius seg for å akkompagnere henne på sin lutt - og resultatet var mindre enn harmonisk. Mens gjestene prøvde å holde latteren tilbake, var det mange som tenkte at musikken kanskje kunne ta en pause.

Heldigvis, eller uheldigvis, ble opptredenen avbrutt. Et høyrøstet opptrinn ved et av bordene fanget alles oppmerksomhet. En halvork hadde havnet i krangel med en gruppe på fem mennesker, og det hele eskalerte raskt til en høylytt slåsskamp. Gjestene flokket seg rundt for å se på, og heiarop fylte rommet. Eustace «Just» Owen kastet seg med og ropte oppmuntrende kommentarer til slåsskjempene, mens den kortvokste Rabaldur klatret opp på en stol - med litt hjelp fra Pharius - for å få bedre utsikt.

Slåsskampen endte i et kaotisk sammenfall, der halvorken lå på gulvet med de fem menneskene oppå seg. Durnan, den myndige kroverten, hevet stemmen over tumultene og beordret de involverte ut av kroen. Da de slukøret gikk mot døren, klarte Just ikke å dy seg; med et raskt slag i bakhodet sendte han en av dem rett i bakken, til stor latter blant tilskuerne.



Portrett av Durnan

Men stemningen skulle raskt ta en dramatisk vending. Durnans stemme gjallet over rommet igjen, denne gangen med et advarende rop: «TROLL!» Alle vendte blikket mot den mørke åpningen i midten av rommet - hullet som fører ned til Undermountain. Opp fra dypet steg et enormt troll, etterfulgt av en sverm stirger som fløy ut i alle retninger.

Kaoset var et faktum. Stirgene kastet seg over gjestene, sugde blod med en grådighet som fylte rommet med skrik. Cenric Shieldheart var den første som sprang mot trollet med våpenet sitt hevet. Dessverre fikk han raskt kjenne på trollets styrke, og han ble slått rett i bakken av et voldsomt slag.

Durnan, som mange i kroen kjente igjen som en legendarisk kriger, grep sitt ikoniske sverd Grimvault og gikk til angrep på trollet med en kraft som vitnet om hans erfaring. Shieldheart, som kom til seg selv med hjelp fra vennene sine, lot seg ikke kue. Han reiste seg og kastet seg inn i kampen igjen, fast bestemt på å beskytte de andre.

Resten av eventyrgruppen viste også sitt mot. Mens Durnan og Shieldheart holdt trollet i sjakk, hjalp de andre til med å forsvare gjestene mot stirgene. Just fikk øye på en stirge som hadde festet seg på en av hans bekjente og kastet seg uten å nøle inn i kampen for å redde vedkommende. Pharius og Rabaldur samarbeidet om å få kontroll på situasjonen, mens Phyrra og Theophrastus brukte sine ferdigheter for å hjelpe der det trengtes mest.

Etter en intens kamp, der både styrke og kløkt ble satt på prøve, klarte eventyrerne og Durnan å nedkjempe både trollet og stirgene. Da roen endelig senket seg over kroen, var det ingen tvil om at denne dagen ved Yawning Portal ville bli husket lenge.

Et møte med Volothamp Geddarm

Etter den dramatiske kampen mot trollet og stirgene i Yawning Portal, sank spenningen i rommet, men det varte ikke lenge. En fargerik og velkledd mann med en grandios utstråling kom bort til gruppen. Han introduserte seg som Volothamp «Volo» Geddarm, en kjent forfatter av reisekildere, og med en stemme full av både bekymring og drama begynte han å fortelle sin historie.



Portrett av Volo

«Byen har vært fylt av vold de siste dagene,» sa han og la en hånd på hjertet. «Jeg har ikke sett så mye blod siden mine dager i Baldur's Gate!» Gruppen lyttet med blandet interesse da han fortsatte. Volo forklarte at hans venn, Floon Blagmaar, hadde forsvunnet for flere dager siden. Han beskrev Floon som en kjekk, men lite smart mann som nok kunne ha rotet seg bort etter en sen kveld. Volo var tydelig bekymret.

Med et sukk sa han: «Jeg trenger deres hjelp! Jeg lover 10 drager i forskudd til hver av dere, og ytterligere 10 når Floon er funnet.» Selv om tilbudet var fristende, var det flere som tvilte på Volos evne til å betale så mye. Likevel var det vanskelig å avslå.

Volo orienterte videre om at han sist hadde sett Floon på vertshuset Skewered Dragon i Dock Ward. Han beklaget at han ikke husket mer, men innrømmet at han var utmattet og slet med skrivesperre, en utfordring han tydelig tok svært alvorlig.

Øl og småspill



Portrett av Lady Krismorel

Mens de diskuterte planen videre, spanderte en elegant kvinnelig bard øl på hele gruppen. Hun presenterte seg som Lady Krismorel Shipsail. Stemningen i gruppen lettet, og selv om det var alvor i oppdraget de hadde tatt på seg, var det også tid for litt lek. Pharius benyttet sjansen til å narre Just ved å manipulere ølen hans slik at den smakte som vann med en anelse smak. Til tross for Justs forvirring, var latteren hjertelig.

I mellomtiden forsøkte Treestring, en av gjestene på kroen, å lage en sang om gruppens heroiske innsats mot trollet. Dessverre var han ikke spesielt musikalsk, og hans sure toner fikk de fleste til å holde seg for ørene.

På let etter Floom

Da kvelden gikk mot slutten, var Blackbeard-gjengen, som tidligere hadde skapt uro i kroen, forsvunnet. Det var nå opp til gruppen å finne Floon Blagmaar og avdekke hva som hadde skjedd i Dock Ward. Med Volos historie og belønning i tankene, og et klart spor å følge, gjorde de seg klare for sitt neste eventyr.

En by i uro

Våren hadde kommet til Waterdeep, men den kalde og våte årstiden gjorde det vanskelig å merke noen reell varme. Tåke fra havet krøp gjennom gatene, skapte en trykkende stemning, og gjemte skygger og spor i mørket. På Yawning Portal fikk gruppen høre mer om det voksende nettverket Zhentarim, en organisasjon som i det siste hadde forsøkt å bli mer akseptabel, selv om ryktene sa at deres kriminelle metoder fortsatt ulmet under overflaten.

Gruppen befant seg snart i en gatekryssing ved Blackstar Line, der flere byvakter patruljerte. Synet som møtte dem var brutalt: flere døde kropper lå strødd i gaten, ofre for en tydelig slåsskamp mellom Zhentarim og banditter fra Zabartar Guild. Mistanken om mord hang tungt i luften.

Bob Xoblob's Shop

Gruppen fortsatte videre til en liten, merkverdig butikk i krysset ved Fillet Lane, kjent som *Bob Xoblob's Shop*. I vinduet var alt dekket av lilla - fra gardiner til pyntegjenstander. Just tok ledelsen og gikk inn, hvor de ble møtt av en entusiastisk gnome som ønsket dem velkommen med et bredt smil.

Butikken var et kaos av merkelige trinkets og kuriositeter, men det som fanget oppmerksomheten var et lilla ark som delvis var ødelagt. På arket var det et bilde av en grotesk figur, som nesten virket som om det stirret tilbake på dem. Gnomens entusiasme for lilla farge var tydelig, og han svarte unnvikende da de spurte om han kjente til urolighetene i byen.

Just kjøpte en liten mengde tobakk som luktet uvanlig søtt. Gnomens advarsel om tobakken var kryptisk: hvis kroppen taklet det, kunne det gjøre en mer våken. Hvis ikke, ville det føre til tretthet. Med tobakken i lommen forlot gruppen butikken.

Skewered Dragon og sporene mot Candle Lane

Deres neste stopp var Skewered Dragon, et kjent, men slitent vertshus i Dock Ward. Pharius, alltid den sjenerøse, kjøpte syv øl til gruppen. Ølen viste seg å være elendig, noe Just bemerket høyt før han tok alle seks ølene selv og drakk seg godt på vei til en rus. Pharius, Phyrra og Just henvendte seg til noen havnearbeidere i nærheten for å få mer informasjon.

En av arbeiderne, som bar en tatovering av en stor svart flyvende slange - Zhentarims symbol - delte litt informasjon. Han bekreftet at han kjente igjen både Volo og Floon, og bemerket at Floon, til tross for sin evige mangel på penger, alltid klarte å komme seg unna problemene sine. Arbeideren fortalte at Floon hadde møtt Renaer Neverember, sønn av den tidligere Open Lord, på Skewered Dragon kvelden før. Etter midnatt hadde Floon og Renaer dratt fra kroen, men de ble sett fulgt av noen mistenkelige menn. Sporet ledet til et lagerhus ved Candle Lane, et kjent Zhentarim-tilholdssted.

Candle Lane var like dystert som ryktene skulle tilsi. Mørke og stillhet preget området, kun avbrutt av lyset fra en enslig lanterne. Under lyset hang et emblem av en svart flyvende slange - symbolet på Zhentarim. Gruppen kom frem til lagerhusets port, og Just forsøkte å åpne døren uten hell.

Fad Gadget, med sin snarrådighet, dirket opp et låst vindu. Just og Pharius hoppet inn, klare for hva som måtte vente dem. Inne var det stille, men Just oppdaget noe merkelig - et nebb kunne skimtes i rommets dunkle hjørner. Samtidig hørte Pharius lyder av bevegelse fra en annen del av bygningen.

Lagerhuset skjulte tydelig hemmeligheter, og gruppen var nå midt i et nett av fare, på vei til å avdekke hva som hadde skjedd med Floon og hvorfor Zhentarim var involvert.

Mysteriet i Candle Lane

Et dødelig bakholdsangrep



Mens gruppen utforsket lagerhuset, åpnet Rabaldur en tung dør, uvitende om hva som ventet på den andre siden. Så snart døren gled opp, strømmet fiender ut - en bølge av voldsom kampvilje. Rabaldur ble overveldet og måtte rope på hjelp. Resten av gruppen kastet seg inn i striden, og en kaotisk, blodig kamp fulgte. Etter en intens konfrontasjon lå 54 fiender døde på gulvet. Det var ingen enkel seier; Just pådro seg betydelige skader, men deres innsats sikret at Rabaldur kom fra det med livet i behold.

Blant restene etter kampen fant de en mystisk, skrapt kukur med en inskripsjon som hintet om deres neste steg: «Følg de gule lysene i kloakken.»

Møtet med Renaer Neverember

I en tilstøtende dør fant gruppen en annen overlevende, men denne gangen en edel skikkelse som satt i skit og elendighet. Den unge mannen, tilsølt av søle og stinkende fisk, presenterte seg som Renaer Neverember. Han forklarte at han hadde fulgt Floon hjem den kvelden han forsvant, men

de ble angrepet av banditter fra Fillet Lane. Feilaktig trodde angriperne at han var Floon, og han ble tatt til fange. Renaer kjente igjen Zhentarim-merket på angriperne og kunne fortelle at Floon hadde blitt ført bort av en annen gruppe, de fryktede tilhengerne av Xanathar.

Renaer delte også en hemmelighet: Hans far, den tidligere Open Lord, hadde skjult en enorm formue i byen, og artefakten Stone of Golorr var nøkkelen til å finne den. Han fryktet at både Zhentarim og Xanathar var ute etter artefakten, og han tilbød seg å bli med gruppen for å finne Floon og avdekke sannheten.

En ledetråd i kloakken

Med Renaer som følgesvenn, begynte gruppen å lete etter Floon ved å følge de gule symbolene som kukurens beskjed hadde nevnt. På veien fant de små skatter - inkludert en dolk og en kårde - og plukket med seg 2 gullmynter fra de døde fiendene. Underveis undersøkte Just en balkong, der han fant en samling av hundrevis av tresko. Videre i huset fant han en bjelle med en liten tråd som hang ned fra den, og han slo på bjellen for å varsle resten av gruppen.

Plutselig dukket en mann opp - kaptein Jusus Stagit fra City Watch. Han ga dem en kopi av byens regler, som han krevde at de skulle følge, men ellers virket han rolig og hjelpsom. Etter litt etterforskning i byen fikk gruppen vite at noen hadde sett en mann bli dratt gjennom gatene og ned i et kumlokk i Snail Street.

De fulgte de gule symbolene dypere inn i kloakken. På veien møtte de en Gazer, et lite, men farlig monster, som Just tok livet av etter en kort kamp. Etter å ha beseiret fienden, fant de en luke som førte dem opp fra kloakken og inn i en kjeller. Stanken av kloakk og fisk fylte luften, og på toppen av en trapp oppdaget de at de hadde kommet til en kro - The Spouting Fish.

Til tross for situasjonen, benyttet Just anledningen til å slukke tørsten. Han drakk seg nesten full i baren, men klarte å holde seg på bena. Gruppen samlet seg igjen, forberedt på å fortsette søket etter Floon, vel vitende om at farene langt fra var over.

Etter å ha kommet opp fra kloakken og funnet seg i The Spouting Fish, ble Just midtpunktet i baren. Full av både alkohol og iver, skrålte han en røvervise som fikk både latter og hoderisting fra de andre gjestene. Resten av gruppen hadde sin fulle hyre med å overtale ham til å bli med tilbake ned i kloakken. Til slutt, etter mye om og men, fikk de Just ned igjen, og utforskningen fortsatte.

Møte med goblinene

I kloakken kom gruppen over en sovende goblin. Uten å nøle angrep Just, og lydene fra angrepet vekket en annen goblin som lå like i nærheten. Etter en kort kamp var begge goblinene drept, og Just fant 4 koppermynter på den ene av de døde. Gruppen beveget seg videre og kom inn i rom som tydelig hadde vært brukt som soverom - et rot av gamle tepper, klær og uidentifiserbare gjenstander.

Bak en vegg hørte de lyden av en diskusjon. Da de åpnet døren, sto de overfor to personer. En av dem, en dverg, forsøkte å gjøre seg usynlig, men han ble raskt drept i den påfølgende kampen. Den andre personen, en kriger ved navn Kren, ble gjenkjent som en av dem som hadde vært i Yawning Portal tidligere. Kren overga seg og forklarte at han arbeidet for guildet og egentlig bare var en uheldig banditt. Gruppens neste utfordring ventet likevel i rommene videre.

Kampen mot Grum'shar og Nihulor

Gruppen nådde til slutt rommet der Floon Blagmaar ble holdt fanget. Her sto de overfor Grum'shar, en farlig magiker, og en enda mer skremmende skapning - en mind flayer ved navn Nihulor. Fad Gadget identifiserte trusselen raskt, og kampen som fulgte, var intens.

Nihulor forsøkte å sluke hjernen til Pharius med sin mentale kraft, men gruppen klarte å drive den tilbake. Etter en hard kamp ble Grum'shar drept, og Nihulor forsvant gjennom en magisk portal ved en steinsøyle i rommet. Søylens overflate var dekket av små symboler, inkludert et øye i midten, som virket urovekkende levende.

Skatter og hemmeligheter

Gruppen samlet opp det de kunne fra rommet. De fant en spellbok på Grum'shar med besvergelser som *Burning Hands*, *Disguise Self*, *False Life*, *Shield*, *Unseen Servant*, og *Witch Bolt*. Bak Grum'shars trone lå en liten kiste som inneholdt 2 healingpotions, 16 gullmynter, 82 sølvmynter og 250 koppermynter.

En hemmelig inngang førte dem videre til et rom med ølbryggeutstyr. Pharius utforsket en gang og støtte på en halvlingmann og -dame som presenterte seg som Mordain. De virket rolige og sa at de holdt til i Fish Gut Alley. Floon, som var merkbart svekket etter torturen, fortalte at Grum'shar hadde brukt ham som et dekke for å skjule de mørkere aktivitetene. Nihulor hadde vært en konstant trussel, og Floon beskrev mind flayeren som en uhyrlig og kald skapning.

Tilbake til Yawning Portal

Med Floon i trygghet vendte gruppen tilbake til Yawning Portal. Der ventet et hjertelig gjensyn med Volo, som var overlykkelig over å se sin venn i live. Men da det kom til belønningen, måtte Volo innrømme at han ikke hadde nok penger. I stedet tilbød han dem et skjøte til Trollskull Manor, en historisk bygning i North Ward som tidligere hadde vært en taverna.

Gruppen godtok tilbudet og åpnet beholderen som inneholdt skjøtet. Bygningen trengte en magistrats godkjennelse for å bekrefte eierforholdet, men den representerte en ny mulighet for dem.

En ny begynnelse

Mens Fad Gadget forsøkte å sjarmere Lady Krismorel Shipsail, brukte gruppen tid på å snakke med andre gjester i tavernaen, dele historier og planlegge deres neste trekk. Trollskull Manor lå foran dem som en ny base, men også som et mysterium i seg selv. Eventyret var langt fra over.

Natten ved Trollskull Manor var stille, men ikke uten hendelser. Fad våknet av en svak banking på vinduet sitt. Da han undersøkte, så han en tynn, flygende skikkelse utenfor - en slange med pergament festet til kroppen. Slangen vrikket seg løs og forsvant, men pergamentet lå igjen. Beskjeden var kort, men fengslende: «*Want to be part of something big? Speak to Davil Starsong at the Yawning Portal.*»

På et annet rom våknet Just av lignende lyder og stirret ut i nattemørket, men han fant ingenting mer enn skygger som forsvant i tåken.

Neste dag: Nye allianser og hemmeligheter

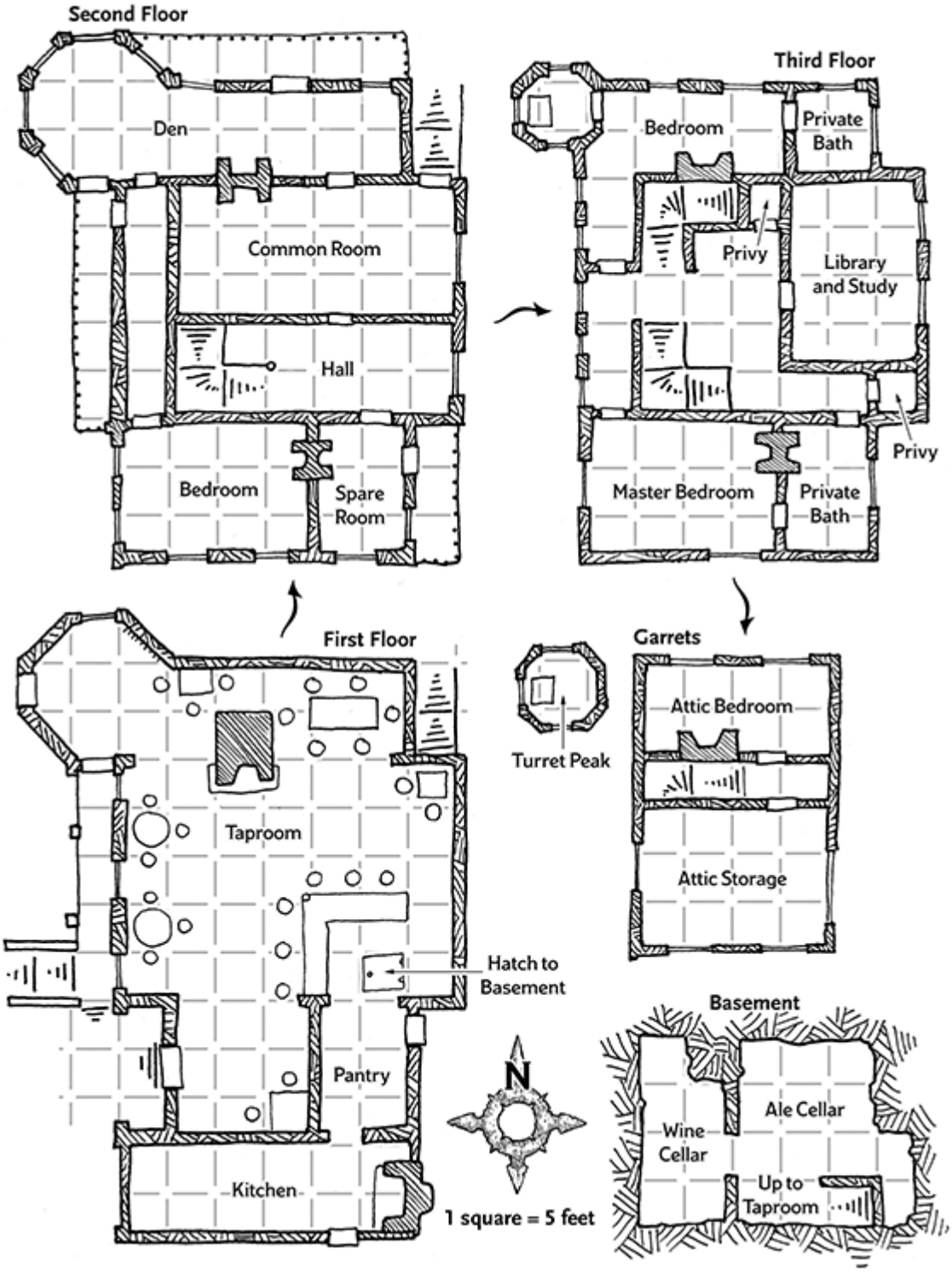
Morgenen etter delte gruppen sine erfaringer, og dagen begynte med ulike ærender. Theo besøkte Blackstaff Tower, der han møtte Vajra Safahr, den mektige lederen for The Grey Hands. Samtalen dreide seg om Waterdeeps skjulte trusler og hvordan Theo kunne bidra til å bevare orden.

I mellomtiden hadde Rabaldur en uventet opplevelse: han fulgte en katt gjennom markedet, som til slutt ledet ham til en representant for The Emerald Enclave. Dette nettverket, dedikert til å bevare naturens balanse, inviterte Rabaldur til å bli med. Han fikk også forhåndsbestilt en Pouch of Endless Chew, en liten luksus som en anbefaling fra Renaer.

Phyrra delte sine tanker om organisasjonens mål og fortalte om hvordan druider, rangere og naturens geistlige ofte var sentrale i arbeidet. Gruppen mottok 5 gullmynter hver som støtte for deres innsats så langt.

Etterpå gikk gruppen til Hall of Justice, der de fikk en løpegutt til å hente Volo. Skjøtet til Trollskull Manor ble formelt overført til gruppen, og de dro til sin nye eiendom. Den gamle bygningen var like mystisk som den var historisk. Ved et av bordene dukket navnet Lif opp, skrapt inn av en usynlig kraft. Ifølge rykter var Lif en halvalv som i sin tid drev tavernaen, før han ble myrdet - angivelig av sin egen bror.

Utforskning av Trollskull Manor



Kart Trollskull Manor

Utforskningen av huset avdekket både skatter og farer. Just, alltid på jakt etter øl, spurte høyt etter noe å drikke, men fikk bare et kort «Nei, hade» fra en ukjent stemme. I en av kjellerrommene møtte de to enorme edderkopper, som de drepte etter en kort kamp. De fant en løs planke i gulvet

og oppdaget en pengepung med 44 gullmynter.

Lenger inn i huset våknet to rustninger til live, og et flyvende sverd kom mot dem. Just og Cenric kastet seg inn i kampen og beseiret rustningene og sverdet. Rommet viste seg å ha vært en vinkjeller, der Fad senere fant tre intakte flasker.

Mysterier i de øvre etasjene

I andre etasje fant gruppen et finere rom - en «man cave» - som var bebodd av to skjeletter. Etter en kort kamp lå de døde igjen, og gruppen fant ytterligere 44 gullmynter. Pharius oppdaget en liten flaske under en seng, fylt med en mørk væske, sammen med en pose med 20 platinamynter og 53 gullmynter. En Potion of Firebreath ble også funnet, sammen med en godt bevart historiebok som var over 100 år gammel.

Senere på kvelden ble gruppen angrepet av tre rottesvermer, som de beseiret etter en hektisk kamp. De tok en kort pause for å samle krefter før de fortsatte utforskningen.

Trollskull Manor hadde vist seg å være en labyrint av hemmeligheter, farer og skatter, men også et sted med potensial for både fortidens historier og fremtidens eventyr. Gruppens besluttsomhet til å gjøre dette til sitt hjem og sin base vokste med hver hemmelighet de avdekket.

Melding fra Flam og en mystisk profeti

Theophrastus mottok en melding fra Flam, en gammel eremitt som bodde i en hule på *Mount Waterdeep*. Flam var kjent for sine visjoner og innsikt, men også for sin kryptiske måte å formidle informasjon på. Etter at manoren begynte å rydde seg selv - og til og med servere øl til gruppen - bestemte de seg for å oppsøke Flam.

På veien møtte de Emmek Frewn, en mann med en noe skarp personlighet. Rabaldur og Phyrra, kjent som "Prinsessen," slet med å komme seg opp den bratte bakken til hulen, men til slutt nådde de frem. Theophrastus introduserte gruppen for Flam, som hadde meditert over trusselen mot byen. Flam delte en foruroligende beskjed:

«Evil's twin hides his face for now and expect that to change before winter's end.»

Selv om budskapet var uklart, visste de at det måtte være viktig for fremtidige hendelser.

Tilbake til Vajra og hemmelige tilbud

Etter besøket hos Flam oppsøkte gruppen igjen Vajra Safahr ved Blackstaff Tower. Hun ga dem ytterligere 10 gullmynter som takk for innsatsen så langt. Samtidig fikk Karsten, en av gruppens kontakter, et uventet møte med Darsong, en representant fra Zhentarim - kjent som The Black

Network.

Darsong spurte Karsten om han ønsket å bli en del av Zhentarim og rådet ham til å ikke dele denne informasjonen med resten av gruppen. Karsten gikk med på å anbefale Just Owen som en mulig kandidat for nettverket.

Mord i Dock Ward



Illustrasjon av Dockward

En ny bekymring spredte seg i byen: noen drepte alver og halvalver i Dock Ward. Tre ofre hadde blitt funnet, halshugget midt på natten, og alle tegn pekte mot at mordene ble utført med sverd. Gruppen bestemte seg for å undersøke denne saken nærmere, men først måtte andre oppgaver løses.

Rabaldur og Emerald Enclave

På Phaulkonmere, en eiendom kjent for sin forbindelse til naturens beskyttere, møtte Rabaldur Melannor Fellbranch, en halvalv som ledet gruppen til The Lady of the Estate. Selv om de ikke kunne se henne, hørte de stemmen til Jeryth Phaulkon, en kraftfull og mystisk skikkelse kjent som The Chosen. Jeryth hadde hatt et syn om Rabaldur som en mann dedikert til naturen, og inviterte ham til å bli medlem av The Emerald Enclave.

Rabaldur aksepterte og lærte om problemer på gårdene utenfor byen, der fugleskremsler hadde våknet til live. Selv om ingen hadde blitt drept, spredte frykten seg blant bøndene. Rabaldur og gruppen tok saken i egne hender.

Kampen mot fugleskremslene

Rabaldur sporet opp fugleskremslene og oppdaget tre bevegelige skikkelser i utkanten av en gård. Disse livløse vokterne hadde på mystisk vis blitt levende. En kamp brøt ut, men gruppen beseiret fugleskremslene uten større problemer. De kunne rapportere til Emerald Enclave at faren midlertidig var over.

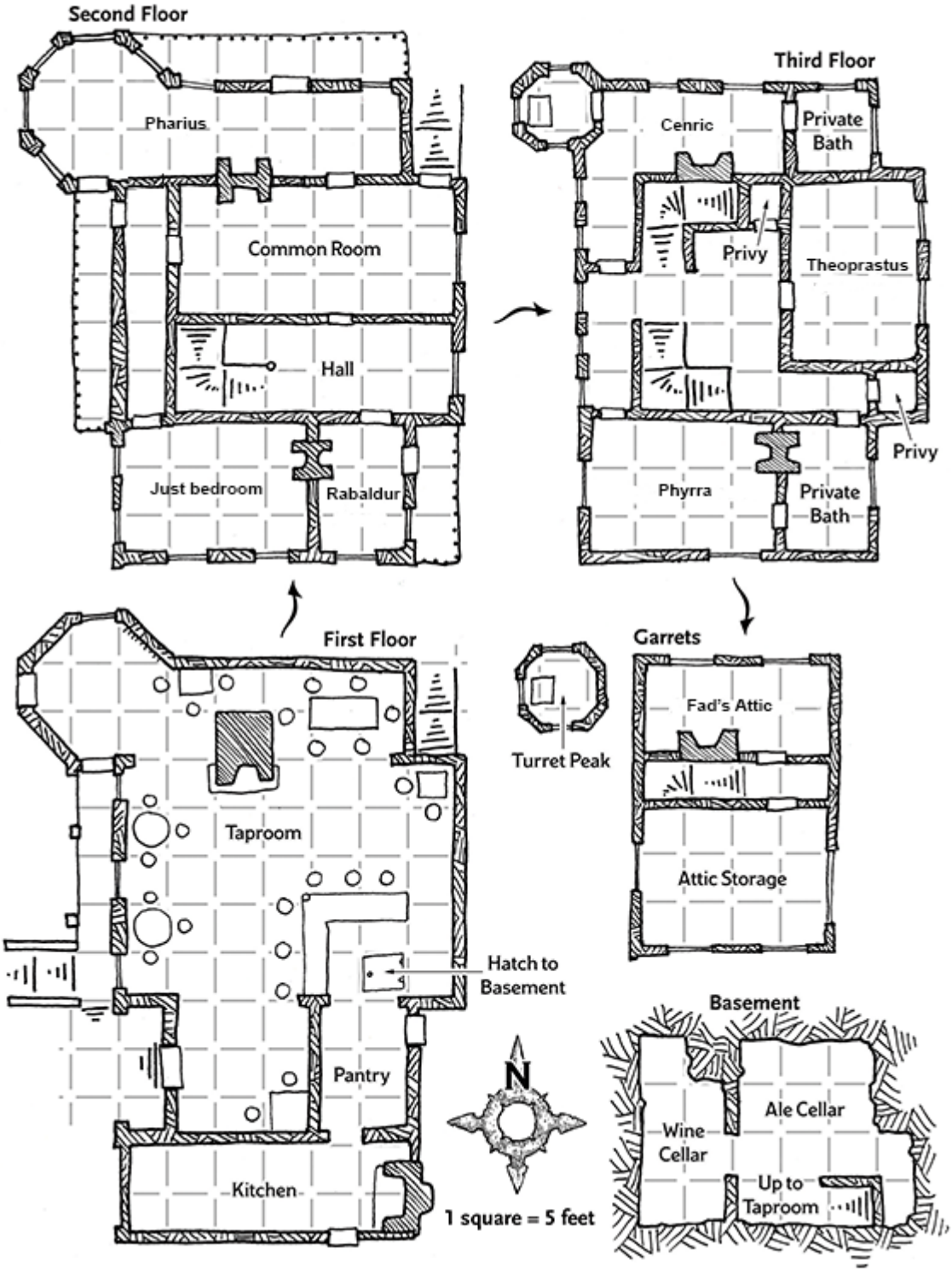
Besøk på Snobeedle Orchard and Meadery

Etter deres suksess oppsøkte gruppen Cenrics familieeiendom, Snobeedle Orchard and Meadery. Gården var kjent for sin produksjon av førsteklasses mjød og vakre frukthager. Besøket ga dem et øyeblikks fred og tid til å samle seg før de gikk videre til nye eventyr.

Oppdagelser og forberedelser

Etter en travel dag med etterforskning og organisering i Trollskull Manor, bestemte Just seg for å handle møbler i nabolaget. Han besøkte The Bent Nail, en sjarmerende trebygning som solgte kvalitetsmøbler og håndverk. Her ble han møtt av en vennlig halvalv ved navn Talisolvanar "Tally" Fellbranch, som hjalp ham med å velge en seng og flere møbler til manoren. Just fikk møblene levert, og gruppen fordelte rommene og begynte å tilpasse huset etter egne behov.

Et mysterium i Dock Ward



Kart over renovert Trollskull Manor

Med Trollskull Manor mer eller mindre i orden, vendte gruppen oppmerksomheten mot mordene i Dock Ward. Ryktene om halshuggingen av alver og halvalver hadde skapt frykt, og det var få av dem som våget seg ut om natten.

For å finne ut mer, reiste gruppen til The Mule Skull Tavern, en lurvete pub på Ship Street. Just, som alltid klar for en kveld på byen, observerte en halv-alv i hjørnet av lokalet. Pharius nærmet seg halv-alven, introduserte seg og spanderte en øl. I mellomtiden forsøkte Just å drikke seg full igjen, mens en trio spilte surt i bakgrunnen.

Halv-alven presenterte seg som Heldar og delte litt informasjon om frykten som preget Dock Ward. Han hadde hørt rykter om angrepene, men virket mer interessert i ølen enn å diskutere mordene i detalj. Etter en stund begynte Heldar å forlate puben. Gruppen bestemte seg for å følge etter.

Heldar, synlig påvirket av alkoholen, snublet seg gjennom gatene før han gikk inn i et lagerhus som virket kjent. Plutselig hørte gruppen et smell, og Heldar falt til bakken. Fra mørket dukket en mørkalv opp, væpnet med en håndbue. Kort tid etter viste en annen drow seg, denne med en pistol.

Kaos brøt løs. Theophrastus kastet en firebolt og drepte den første mørkalven, mens Fad Gadget tok opp jakten på den andre. Just, med imponerende presisjon, krittet drowen med pistolen sin, men fienden forsøkte å stikke av. Til tross for deres beste forsøk mistet Just og Pharius pistolslyngeren av syne.

Heldar, til gruppens lettelse, var fremdeles i live. Han forklarte at han av og til overnattet i lagerhuset etter lange kvelder. Da de undersøkte området, fant de ingen spor som kunne peke mot de mystiske angrepene på alver og halvalver, men de mottok en belønning på 5 platinamynter hver for innsatsen.

Etter hendelsen oppsøkte gruppen *Yawning Portal*, der Just og Fad møtte *Darsong*. Han mistenkte at en drow ved navn Soluun Xibrindas, en del av organisasjonen Bregan D'aerthe, kunne være involvert i angrepene. Darsong foreslo at de møttes igjen neste dag rundt middagstider for å snakke med en tidligere eventyrvenn som kanskje kunne kaste mer lys over saken.

En sen kveld og en ny dag

Senere på natten forsøkte Just å snike seg hjem til Trollskull Manor, men den travle dagen hadde satt sitt preg. Til tross for hans beste forsøk på diskresjon, vakte han nok oppmerksomhet til å få noen blikk fra forbipasserende på sin vei hjem.

4. Ches rundt 1400 eller noe sånt:

Forberedelser og nye oppdrag

Just, med sin sedvanlige entusiasme for øl, dro ut for å kjøpe en hel tønne. Da han forsøkte å få den ned i kjelleren på Trollskull Manor, innså han at det var lettere sagt enn gjort. Etter mye strev, og noen gode råd fra de andre, klarte han endelig å plassere tønnen trygt.



Portrett av Prinsesse Phyrra

Phyrra brukte morgenen på å handle en studded leather og håndbuebolter, mens Just skaffet seg et imponerende greatsword. Med nødvendighetene på plass gikk gruppen til Yawning Portal, der Durnan tok imot dem med varm mat og hyggelige ord. Etter omtrent en time kom Mirt, kjent som "den gamle ulven," for å snakke med dem. Mirt, en erfaren eventyrer og medlem av The Harpers, hadde hørt om gruppens bedrifter og ønsket deres hjelp.

Han fortalte om The Blue Alley, et farlig område skapt av trollmannen Hallas Black. Mirt søkte en gjenstand - The Celestite Unicorn - og mente gruppen hadde ferdighetene til å hente den. Ryktet sa at Hallas Black fortsatt fulgte med på hva som skjedde i The Blue Alley.

Inngangen til The Blue Alley

Gruppen begav seg til The Blue Alley, hvor de ble møtt av en usynlig barriere. I en alkove fant de et podium med en bok. Boken var fylt med navn, og gruppen skrev seg inn, som tydelig var nøkkelen til å passere barrieren.

Rett innenfor ble de utsatt for fellene som området var kjent for. Et gammelt kart på veggen ga dem en ledetråd: "50 fot sør for det gitterdekte vinduet er en hemmelig dør." Med denne

informasjonen navigerte de seg videre gjennom labyrinten.

I et rom med en låst dør fant de bilder av kister med tenner. En kiste uten tenner sto i midten. Just slo på kisten, og hele taket forvandlet seg til en mimic som angrep dem. Etter en hard kamp beseiret de mimicen, som deretter krympet tilbake til kistens størrelse. Inni kisten fant de 24 gullmynter, 267 sølvmynter, en bronsebjelle, og en sølvnøkkel. Bjellen hadde svak magi, og når de ringte på den, ga den dem en short rest etter fem minutter.

Videre fant de en trapp dekket av et fint teppe. Just gikk opp, men satte seg fast i teppet, som viste seg å være magisk lim. På toppen av trappen dukket en magisk munn opp og sa: "Latter er min beste medisin." Etter flere forsøk, inkludert Justs mislykkede forsøk på å kaste et eple på Fad, slapp limet til slutt taket.

I et rom med en opphøyd plattform fant de en glitrende edelsten og et svevende langsverd. Phyrra forsøkte å ta sverdet, men det reagerte ikke før Just tok edelstenen. Sverdet våknet til live og angrep. Etter en intens kamp smeltet sverdet til slutt. Da de undersøkte edelstenen nærmere, oppdaget de at den var verdiløs.

Flere utfordringer

Videre i The Blue Alley fant de rom med feller og mekanismer, inkludert et rom som prøvde å lukke seg igjen mens Pharius var inne. De kom også til et brennende bibliotek, der de fant åtte *Goodberries* som fungerte motsatt av vanlig - de skadet istedenfor å helbrede.

I en annen del av labyrinten fant Just en trykkplate og en skjult knapp i en hjerne på et bilde. Han kastet et eple på knappen, som avslørte en inngang til et luksuriøst rom. En stemme sa: "Underhold meg." Etter mange mislykkede forsøk på å åpne døren, brukte Just et brekkjern og lyktes til slutt.

De kom inn i et rom med duse farger og søppel på gulvet. Seks skjeletter angrep dem, og rommet var fullt av bjørnefeller. Etter kampen fant de flere skatter: edelstener som moonstone (35 GP), jasper (30 GP), quartz (27 GP), malachite (15 GP), og azurite (13 GP). De oppdaget også en wand of pyrokinetics, en talking doll verdt 50 GP, og andre verdifulle gjenstander.

Da de tok en moonstone, dukket det opp en skygge som angrep dem, men de beseiret den til slutt.

5. Ches 1492

Farer og skatter

Gruppen åpnet en nordvendt dør og kom inn i et rom fylt med farer. Sagblader beveget seg frem og tilbake, og Phyrra, med sitt mot, forsøkte å krysse rommet. Hun klarte det, men ikke uten å få noen rifter. På den andre siden sto en pidestall med en kobbermynt. Phyrra, alltid listig, forsøkte å bytte ut kobbermynten med en annen mynt. Hun sprintet tilbake, triumferende, og oppdaget at mynten bar årstallet 1364.

Mynten ble lagt i et av de skjulte siderommene, der Theophrastus også fant en Lantern of Revealing. Denne magiske lykten virket som en uunnværlig ressurs, og gruppen skyndte seg videre for å utforske nye rom.

Etter en stund nådde de et rom med flere dører og inskripsjonen "*Take only what you can afford*" på en av dem. Inne i rommet lå det myntsekker som dannet ordene "*All is Fake*". Selv om rommet fristet med rikdom, valgte gruppen klokelig å la alt være urørt. Da de forlot rommet, dukket det opp en magisk munn som erklærte at deres visdom var blitt belønnet, og velsignet dem.

Videre kom de til et annet rom med teksten "*Get through*" skrevet over døren. Innenfor var veggene kledd med magiske speil, og midt i rommet sto en stor enhjørningstatue. Da døren lukket seg bak dem, kunne de lese setningen "*Everything you see is mine.*" Cenric løftet enhjørningen, men da Fad forsøkte å forlate rommet, mistet han alle klærne og våpnene sine, som havnet i en haug midt på gulvet.

Med en rask tåkesky fra Fad klarte gruppen å komme seg ut, denne gangen med både klær og utstyr intakt.

Neste dør førte dem inn i et avlangt kammer med et svart hull i enden, der en rød glød kastet et skummelt lys. Rommet luktet aske, og Theophrastus, nysgjerrig som alltid, kikket ned og så to magminer som beveget seg i gløden.

Et annet rom like ved inneholdt flere arbeidsbenker. Da Fad forsøkte å ta med seg et bord, utløste det en eksplosjon som påførte både ham og Phyrra betydelige skader. Etter dette undersøkte gruppen rommet mer forsiktig og fant en merkelig potion - en dobbel healing potion som kunne deles opp i to doser.

Theophrastus oppdaget også noen gullklumper verdt 25 GP, som ga dem litt trøst etter eksplosjonen.



Moontouched longsword

Den nordligste døren ledet til et rom med steinvegger og stålplater i taket. 20 fot over bakken hang en jernport, og over porten svevde et sverd. Gruppen begynte å hoppe fra plate til plate og klarte til slutt å løsne sverdet fra en kobberkjede. Sverdet, et Moontouched Sword, hadde en magisk egenskap som lot det lyse opp i mørket, selv om det ikke hadde noen andre spesielle fordeler.

Da de hadde sikret sverdet, ble de overrasket av tre Smoke Mephits som dukket opp fra skyggene. Kampen var intens, og gruppen måtte bruke både kløkt og kraft for å beseire de luftige fiendene.

Statuens gåte og en magisk tryllestav

Gruppen sto samlet foran statuen, nøye med å tyde inskripsjonen. Etter å ha grublet over ordene, sa de høyt: "*What might and strength cannot get through, this tool with a soft touch can do.*" Plutselig dukket en tryllestav opp i statuens hånd. Den var en *Wand of Secrets*, med evnen til å avsløre skjulte dører og feller, og Theophrastus tok stolt imot den.

Ved å aktivere en edelsten og et gitter i nærheten, ble gruppen teleportert tilbake til Yawning Portal. Det som først virket som slutten på deres oppdrag, viste seg å være starten på et nytt mysterium.

Primara, den fangede enhjørningen

Tilbake i vertshuset hørte Cenric en liten, tynn stemme i hodet sitt. "*Jeg er Primara,*" sa stemmen, og Cenric forsto at han kunne svare telepatisk. Primara avslørte at hun var en ekte enhjørning som hadde blitt forvandlet til en statue av en ond trollmann. For mange år siden hadde hun blitt stjålet fra Myrts samling og plassert i The Blue Alley. Selv om hun ikke husket detaljene, visste hun at

dette var trollmannens verk.

Mirt kom til vertshuset for å hente gjenstanden han hadde sendt gruppen for å finne, men Cenric, som nå følte et ansvar for enhjørningen, prøvde å snike seg ut med henne. Samtidig delte gruppen informasjonen med Vajra Safahr ved Blackstaff Tower. Hun var usikker på om hun hadde kraften til å bryte forbannelsen, men lovte å hjelpe dersom de kunne utføre en tjeneste for henne.

Et møte med Zelifarn, den unge bronse dragen

Vajra ba gruppen undersøke en ung bronse drage som hadde slått seg ned utenfor havnen. Gruppen fant en båt som fraktet dem gratis til bukten, hvor Fad fulgte sporene på havbunnen. Etter hvert kom de til et skipsvrak, et gammelt råtnet skip dekket av sjøgress og rur. Der møtte de dragen Zelifarn, som vennlig hilste dem: "*Heisann!*"

Dragen var nysgjerrig på nyheter fra overflaten, og gruppen fortalte ham om Primara og deres eventyr. I bytte for deres Wand of Secrets, kom Zelifarn tilbake med flere gjenstander:

- En *Wand of Web* med 7 ladninger som kunne kaste en *Web*-spell.
- En alvisk ringbrynje som ga +1 til AC og hjalp til med å unngå slag.
- En *scalemail* med kuldebestandighet.
- En magisk *Cli Lyre*, en musikalsk gjenstand med spesielle egenskaper.

Dragen fortalte at han bodde i det gamle skipet og ønsket å restaurere det som sitt nye hjem. Han avslørte at han tidligere hadde holdt til sør, men hadde funnet denne bukten mer tiltalende. Zelifarn virket vennligsinnet og takknemlig for deres besøk.

Et mystisk oppdrag fra Skeemo

Tilbake i byen ble Fad kontaktet av en skipper, som overleverte et oppdrag fra Darsong. Skeemo, en alv kjent for å lage potions, hadde laget en bestilling for en klient. Gruppen skulle hente varene og levere dem til en statue ved The God Catcher, en enorm skulptur formet som en kvinne med en kappe.

Gruppen oppsøkte Werbottles Concoctions, en butikk som holdt åpent sent på kvelden. De fikk beskjed om at potions måtte leveres om to timer, og at de kunne beholde tipsen de fikk for jobben.

En skyggefull forfølgelse

Mens Fad bar kofferten med potions, prøvde han å ta igjen resten av gruppen som allerede hadde gått videre via Waterdeep Way. Pharius, med sitt skarpe øye og årvåkenhet, hørte lyder fra takene over dem. Da han kikket opp, så han tre skikkelser som hoppet fra tak til tak, tilsynelatende i skyggen av gruppen. En av dem var en drow som minnet mistenkelig om den de tidligere hadde kjempet mot. Pharius valgte å ikke alarmere resten av gruppen og prøvde å skjule at han hadde oppdaget dem.

Besøket hos Vajra Safahr



Portrett av Vajra Safahr

Gruppen nådde til slutt Blackstaff Tower, der de ble vist inn til kontoret til Vajra Safahr. De fortalte henne om dragen Zelifarn og hans ønsker om å bygge et nytt hjem. Vajra delte nyheten om at hun hadde gjort fremskritt i sine undersøkelser om Primara, enhjørningen. Hun trodde hun ville klare å finne magien som kunne frigjøre henne fra forbannelsen. Enhjørningen hadde aldri snakket med Mirt tidligere, og Vajra spekulerte i om Mirt i det hele tatt visste at den var i live.

Levering ved The God Catcher

På vei mot The God Catcher, en enorm golem-skulptur som nå fungerte som et boligkompleks, passerte gruppen The Great Drunkard. Mens de nærmet seg målet, stoppet en hestevogn ved siden av dem. Et vindu åpnet seg, og en kvinne med lilla kappe og en maske som dekket øynene tittet ut. Hennes eleganse og aura ga inntrykk av en slående vakker kvinne.

Gruppen leverte kofferten med Potions of Mind Reading til henne. Hun tok imot den med en kjølig, men høflig "takk fra The Black Viper." Hun kastet en svart fløyelspung ut av vinduet før vognen

dro avgårde. Fad tok opp pungen og oppdaget 15 platinamynter inni. På siden av pungen var det brodert en svart slange, et symbol på forbindelsen til Zhentarim. For deres innsats steg både Fad og Just ett trinn i anseelse innen nettverket.

Tilbake til Yawning Portal

Senere den kvelden vendte gruppen tilbake til Yawning Portal, der de oppsøkte Mirt for å fortelle ham sannheten om enhjørningen. Etter en innrømmelse om at de hadde funnet den, virket Mirt lettet. Han spanderte en runde med drikke på hele baren som takk for deres ærlighet.

Just, alltid klar for å feire, prøvde seg på dans med en av kvinnene i baren. Dessverre endte han med å tråkke henne på foten, noe som fikk henne til å riste oppgitt på hodet. Samtidig delte Fad noen ord med Krismorel Shipsail. Han prøvde å være sjarmerende, men hans forsøk på å vinne hennes hjerte gjorde lite inntrykk denne gangen. Imens tilpasset Phyrra seg til sin nye Cli Lyre, og begynte å forstå dens magiske egenskaper.

6. Ches 1492

Phyrra og drowen på taket

Phyrra, som aldri lot detaljer gå ubemerket, hadde oppdaget at drowen som hadde fulgt etter gruppen, hadde tilbrakt natten på et av nabotakene. Etter en kort vurdering bestemte hun seg for å undersøke saken nærmere. Forsøket på å snike seg ut av huset gikk med blandet hell, og hun endte opp med å storme ut og klatre opp trappen.

På tredje etasje ble hun møtt av et overraskende syn. Rommet var dekket av glassvinduer og hadde blitt gjort om til et drivhus, fylt med grønne planter og blomster som spredte en søt aroma i luften. Etter å ha lett rundt huset uten å finne en annen vei opp, bestemte Phyrra seg for å klatre opp veggen.

Oppe på taket fant hun sporene hun lette etter: en sovepose, en notatbok, og en mørk øyelapp som lå oppå boken. Det var tydelig at drowen hadde brukt dette stedet som et skjulested, men han var ikke til stede lenger.

Phyrra bestemte seg for å følge opp sporene hos Vincent Trench, en kjent privatdetektiv i nabolaget. Hans kontor lå i et tilsynelatende normalt hus, men et oransje skilt med to katteøyne på inngangsdøren avslørte hans spesialitet. Hun ringte på bjellen, og en skarpsindig menneskelig detektiv åpnet døren. Vincent tilbød sine tjenester for 50 GP, en pris som inkluderte en full

undersøkelsespakke. Selv om Phyrra vurderte tilbudet nøye, bestemte hun seg for å ta saken i egne hender for nå.

Et oppdrag fra Kelemvor

Theophrastus fikk en uventet telepatisk beskjed fra Vajra Safahr om et oppdrag som trengte umiddelbar oppmerksomhet. En Kelemvor-ridder hadde vært på jakt etter en nekromantiker som hadde vekket de døde i City of the Dead. Gruppen ble sendt for å undersøke, men de ble raskt overfalt av flere skjeletter og et massivt minotaur-skjelett.

Pharius brukte sin magi til å mørklegge deler av området, noe som begrenset fiendens bevegelse. Samtidig reiste Phyrra en ildvegg som skapte en effektiv barriere og tok knekken på flere av fiendene. Kampen var intens, og på et tidspunkt var det fare for at Fad selv kunne bli en av de dødes hær, men med gruppens koordinasjon og innsats ble fiendene til slutt beseiret.

7. Ches 1492

En ny dag og en ridderlig belønning

Morgenen etter fikk gruppen besøk av en budbringer fra Blackstaff Tower, som ønsket en rapport om hva som hadde skjedd under oppdraget i City of the Dead. Etter å ha forklart hendelsene og kampen mot skjelettene, mottok hver av dem 100 GP som takk for innsatsen. Belønningen styrket motivasjonen for de kommende utfordringene.

Senere oppsøkte gruppen Hall of Justice. Just ble igjen, mens Cenric tok seg tid til en rask bønn før de møtte deres leder, Savra Belabranta. Savra, en tidligere tilhenger av Cult of the Howling Hatred, jobbet nå hardt for å gjøre opp for sin fortid. Hun informerte gruppen om en pågående gjengkrig i Field Ward mellom Zhentarim og Xanathar Guild. Gruppen bestemte seg for å undersøke saken.

I Field Ward fikk gruppen høre om en gjeng som hadde gått vestover langs Fieldway. Mens de spurte seg rundt, hørte de bråk fra en butikk. Seks kraftige figurer kom ut, og gruppen konfronterte dem. Ved å bruke både skremming og overtalelse fikk de gjengen til å love å avslutte sine aktiviteter og forlate området.

Eieren av butikken, en halvling ved navn Barniblatt Mosehaug, var takknemlig for hjelpen. Han var ikke medlem av Xanathar Guild, men drev en enkel kro. Som takk tilbød han gruppen 10 GP på deling, noe de aksepterte.

Rykter om The Black Viper



Portrett av "The Black Viper"

Mens de fortsatte etterforskningen, hørte gruppen rykter om The Black Viper, en mystisk tjuv som hadde herjet Waterdeep for over hundre år siden. Nå virket det som hun var tilbake, og hadde robbet minst et dusin adelshus. Hun ble ofte observert på hustakene, alltid iført en maske.

For å lære mer, oppsøkte gruppen Waterdeep Wazoo og redaktør Gaxly Rudderbust. Han delte en teori om at The Black Viper kunne være den onde søsteren til Ammalia Cassalanter, og at masken skjulte hennes vanskapte ansikt. Gaxly antydet også at hun manglet en hake og ikke kunne snakke. Likevel, da gruppen spurte adelige om Ammalia, benektet alle at hun hadde noen søster. Ryktene forble uverifiserte, men intrigene vokste.

Tilbake i Yawning Portal diskuterte Fad med Davil Starsong fra Zhentarim, og Phyrra meldte seg inn i nettverket. Hun ba også om at broren hennes skulle få bli medlem. Davil nevnte at det var indre konflikter i Zhentarim, med en fraksjon som ønsket å dra organisasjonen i en tyrannisk retning. Ikke alle medlemmer fulgte hans ordrer, og situasjonen var spent.

Pharius spurte Durnan om drow og fikk høre om Bregan D'aerthe, en hemmelig drow-organisasjon som tilbød hjelp til drow som slet med å finne sin plass i verden. Deres metoder inkluderte informasjonsinnsamling og lyssky aktiviteter.

Besøk fra Bregan D'aerthe

Senere på kvelden, etter noen mislykkede forsøk fra Just på å imponere damer og en omvisning av Phyrra i Trollskull Manor, kom det en bank på døren. Utenfor sto en elegant kledd herremann ved navn J.B. Nevercott, som representerte Bregan D'aerthe. Han fortalte at de ønsket mer innflytelse i

området og tilbød gruppen en samarbeidsavtale. Bregan D'aerthe var kjent for leiesoldater og handel, men også for aktiviteter som vanligvis var forbundet med drow. Nevercott foreslo at gruppen kunne kontakte dem ved å spikre en lapp utenfor døren. Han nevnte også at han kom på vegne av sin leder, Jarlaxle.

Phyrra uttrykte interesse for å samle flere allierte, selv om hun ikke nødvendigvis støttet alle deres metoder.

Vertshusdrømmer

Dagen etter kom Broxley Fairkettle, en halvling som representerte The Fellowship of Innkeepers. Han foreslo at gruppen kunne starte et vertshus på Trollskull Manor, og han hadde kontakter i Brewers' Guild for å hjelpe dem. Diskusjonen om dette som en fremtidig investering begynte å ta form, og gruppen vurderte mulighetene.

8. Ches 1492



Eksplosjon utenfor Trollskull Manor

Tidlig en morgen ble freden i Trollskull Manor brutalt avbrutt av en høy eksplosjon utenfor. Vinduer ristet, og en svak lukt av fireball fylte luften. Da gruppen løp ut, fant de flere døde kropper i gaten. Blant de døde lå en mann i rustning med en svart, bevinget slange - et tydelig Zhentarim-symbol - og en gnom som hadde søle på støvlene og en pung med edelstener verdt 500 GP.

Vitneforklaringer

Gruppen snakket med vitner i nabolaget for å samle informasjon:

- **Fala Lefaliir**, en alv som eier Querialn Crown, fortalte at hun hadde sett en kappekledd mann hente en gjenstand fra gnomen før han haltet vekk.
- **Jezrynne Hornraven** beskrev en maskinlignende figur som lignet en Nimblewright fra Wonder Parade, som hadde kastet noe på gnomen og forårsaket eksplosjonen.
- **Martem Trec**, en ung halvling, fortalte at han hadde sett en mann dukke ned i en tønne etter eksplosjonen.

Blant vrakgodset fant gruppen et kjede med to intakte perler og en ødelagt spenne. *Theophrastus* gjenkjente en etterforsker, Barnibus Blastwind, som forklarte at tre personer hadde jaget gnomen - to var døde, men den tredje hadde sluppet unna.

Jakten på svar

Gruppen fulgte sporene til taket med hjelp av en stige fra Fellbranch. På taket fant de tydelige merker av kamp og spor etter noe som hadde truffet hardt. De bestemte seg for å dra til Yawning Portal for å få mer informasjon. Der fikk de vite at gnomen var kjent som Dalakar, en steingnom som hadde jobbet for Renaer Neverember. Renaer forklarte at Dalakar hadde vært på et hemmelig oppdrag for å finne The Stone of Golorr, en nøkkel til en skjult skatt. Ryktene sa at både Zhentarim og Xanathar Guild var på jakt etter steinen.

Et møte med Nimblewrights



Videre etterforskning førte gruppen til House of Inspired Hands, tempelet dedikert til Gond. En metallfugl fløy mot dem, men eksploderte før den nådde målet. På taket så de en skikkelse som forsvant. Inne i tempelet møtte de en dragonborn prest ved navn Valetta. Hun førte dem til et loft der en ny lås var satt på døren. Da Phyrra dirket opp døren, fant de en Nimblewright ved navn Nim.

Nim forklarte via tegnspråk at han hadde bygget en annen Nimblewright for å bekjempe ensomheten, men den hadde rømt for en måned siden. Han hadde også bygget en Nimblewright Detector, en kobbergjenstand med paraplylignende utstikkere som kunne finne andre Nimblewrights innen en radius på 500 fot. Valetta tilbød gruppen 500 GP og en ikke-magisk oppfinnelse dersom de kunne ødelegge den rømlingen.

Gruppen kontaktet The Order of the Gauntlet, som lånte dem en ung griffin ved navn Bonesnapper. Cenric utviklet raskt et bånd med griffinen, som hjalp dem med å søke etter spor. De fikk utslag ved noen skip som lå til kai.

Skewered Dragon og Luskan-skipene

Etter å ha sporet signalet til Skewered Dragon, lærte gruppen at skipene Hellraiser, Eye Catcher, og Heartbreaker fra Luskan hadde ankret i havnen. Eierne, under ledelse av en mann som kalte seg Zardoz Zord, hadde vært synlige rundt i byen. Mannskapene ble beskrevet som merkelig stille, noe som vekket mistanke. Pharius, som en gest av godvilje, la igjen en gullmynt på bordet før de dro.

Cenric fløy tilbake på griffinen Bonesnapper for å hente Fad og tok ham med tilbake til havnen. Samtidig snek Prinsessen seg nærmere båtene og observerte flere arbeidere som travelt jobbet på dekk. Med en avslappet holdning gikk hun om bord på Hellraiser, hvor hun utforsket det øvre dekket. På et tidspunkt kom hun inn i et rom fylt med tekstiler og materialer, tydelig ment for å lage paradeflåter. Mens hun undersøkte, ble hun plutselig truffet av en sky med glitter rett i ansiktet.

En mann dukket opp og spurte om hun var på vei med forsyninger. Fad, som hadde gått en annen vei, la merke til en plakat der det sto "*Restricted Area - No Entry*". Samtidig kom Just snublende ned trappen, og situasjonen eskalerte raskt. Mannen skjøt mot Prinsessen, og en kamp brøt ut. Etter en kort, men intens konfrontasjon, overga mannen seg. Underveis skiftet Prinsessen utseende, og til overraskelse for de andre fremsto hun plutselig som et menneske.

Etter hendelsen på Hellraiser, fortsatte gruppen til Eye Catcher for å møte kapteinen. Ombord ble de møtt av en høflig Nimblewright som sto i et hjørne, tydelig i tjeneste ombord. Kapteinen, vennlig og gjestfri, serverte dem vin og middag mens han fortalte om skipets historie. Han forklarte at de kom fra Luskan, og at han hadde kjøpt fire Nimblewrights fra en trollmann han besøkte årlig.

Med ny informasjon og flere spørsmål reiste gruppen tilbake til Trollskull Alley. Der begynte de å samle tankene og planlegge neste steg, vel vitende om at de var nærmere å nøste opp i mysteriet bak The Stone of Golorr og den stadig voksende intrigen i Waterdeep.,

17. Ches 1492 - Feil dato tidligere

Gruppen samlet seg til frokost i *Trollskull Manor* da en uventet stemme fylte rommet: "*Å kjære Lif, jeg er veldig lei for det som skjedde oss imellom.*" De så en skikkelse i hjørnet, som de raskt tok ut. På kroppen fant de 33 gullmynter og 10 sølvmynter, samt en dagbok. Dagboken avslørte en mørk historie: en tidligere eier av vertshuset hadde drept sin bror, Lif, i en krangel om hva overskuddet fra vertshuset skulle brukes til.

Midt i frokosten begynte Fad plutselig å bli usynlig før han kom tilbake igjen, noe som etterlot gruppen med flere spørsmål enn svar. Cenric tok paraplydetektoren og dro til Field Ward, men uten resultater. Deretter utforsket han North Ward, hvor det oppsto et utslag i nærheten av Trollskull Alley. Utslaget pekte mot villaen til Gralhund-familien, kjent for sin våpenhandel og leiesoldater.

De oppsøkte villaen og ble til slutt sluppet inn etter Prinsessens overtalelsesevner, som kompenserte for Cenrics fomlete forsøk. I samtale med Yalah Gralhund, husets frue, fikk de lite informasjon. Just fikk en sterk følelse av at hun holdt noe skjult, men da de konfronterte henne, avsluttet hun samtalen og fikk dem høflig, men bestemt, vist ut. Etterpå rapporterte Fad til Davil Starsong, som bekreftet at Gralhund-familien hadde forbindelser til en rivaliserende fraksjon i Zhentarim.

Inne I Gralhund-villaen

Planen om å snike seg inn i villaen ble raskt satt ut i livet. Gruppen klatret over muren, beveget seg mellom trærne, og møtte en gruppe skygger. Etter en intens kamp ble skyggene beseiret, og en mann med to hunder dukket opp. Just gikk inn i et enetasjes bygg, der han fant en stall med fire vanlige hester og en vakker svart hest med magiske hestesko. I salveskene lå gullbarrer verdt åtte gull hver. En ung gutt kom inn og spurte om de skulle ut og ri, men Prinsessen overbeviste ham om at de var innleide vakter.

Videre inn i villaen fant de kjøkkenet, der to døde personer, inkludert en halvling, lå i matboden. De beveget seg deretter til The Great Hall, hvor de møtte to kjeltringer over likene av åtte døde, seks av dem vakter. Just og Fad kjente igjen antrekkene til kjeltringene fra tidligere konfrontasjoner. Etter å ha beseiret dem, kom de opp en trapp hvor en kamp mellom Zhentarim-medlemmer og Gralhunds vakter var i full gang.

Midt i kaoset hørte de Lady Gralhund rope: "*Byvaktene er på vei, byvaktene er på vei. Ta dem!*" Just gikk inn i et rom der en mann prøvde å bryte opp en dør. Mannen ropte frustrert om The Stone of Golorr, og at planen hadde gått i vasken. Etter å ha overvunnet fiendene, møtte de Ord Gralhund, som til slutt innrømmet alt. Han avslørte at han hadde stjålet Stone of Golorr fra gnomen Dalakar og jobbet for den onde delen av Zhentarim. Han forklarte at steinen, en eldgamle skapning forvandlet til stein, inneholdt informasjon om en skatt verdt en halv million drager.

Gruppen forlot villaen i all hast før vaktene ankom, men ble observert av sivile i gaten. For å avlede oppmerksomheten begynte Prinsessen å synge en fengende sang om heltene fra Trollskull Alley, noe som fikk publikum til å applaudere heller enn å stille spørsmål.

18. Ches 1492

Besøk hos Blackstaff Tower igjen

Gruppen startet dagen med et besøk hos Vajra Safahr i Blackstaff Tower. Vajra delte informasjon om The Stone of Golorr, en eldgamle artefakt kjent for å skjule hemmeligheter av enorm verdi. Hun nevnte også at Meloon Wardragon, en kjent eventyrer, hadde oppført seg merkelig i det siste, og spurte gruppen om å undersøke saken. Som insentiv tilbød hun 100 GP for informasjon.

Just begynte sin etterforskning ved å snakke med Bonnie i Yawning Portal, som kunne fortelle at Meloon bodde i et rom i andre etasje. Fad spurte Stonefist om deres felles venn, og fikk vite at denne vennen var blitt arrestert. Samtidig observerte Phyrra og Cenric Meloons oppførsel, og begge la merke til mekaniske bevegelser som virket unaturlige. Cenric spekulerte i at Meloon kunne ha blitt påvirket av en Mind Flayer, en skapning kjent for å manipulere hjerner.

De bestemte seg for å undersøke rommet hans. Etter å ha sneket seg opp trappen, fant de en vakker boks av sølv og stål, som inneholdt en strålende blå battleaxe. Cenric hørte en stemme i hodet sitt fra øksen, som identifiserte seg som Azuredge. Øksen, skapt av erketrollmannen Ergian, fortalte at den ikke lenger ble brukt til gode formål, og at Meloon var forandret. Den beskrev skapningen som påvirket Meloon som en knudrete, rund ting som forsøkte å konsumere hjernen hans.

Gruppen returnerte til Blackstaff Tower for å informere Vajra om funnene. Deretter konfronterte de Meloon og lurte ham opp på rommet hans, hvor Just kastet Protection from Evil and Good. Spellet drev Mind Flayer-påvirkningen ut av Meloons hjerne, og han falt sammen, tydelig svekket, men fri. Azuredge ble levert til Vajra, som belønnet gruppen med 200 GP hver.

Senere, i *Trollskull Manor*, diskuterte gruppen planene for å lokalisere den forsvunne Nimblewright. De fløy over Trades Ward, Castle Ward, og Sea Ward uten å få noen utslag med detektoren. På veien besøkte de butikken til Armorius. Prinsessen fikk en imponerende rabatt på en brystplate, som hun betalte for med edelstener verdt 60 GP, mens Cenric kjøpte en splint mail.

Vel tilbake i Trollskull Alley skjedde det lite resten av dagen, men etter omtrent halvannen time hørte Fad et dunk på vinduet. En flyvende slange hadde levert en lapp signert Istrid Horn, som ba om et møte for å diskutere hendelsene ved Gralhund Villa. Uten flere forstyrrelser avsluttet gruppen dagen og fikk en rolig natt før de forberedte seg på hva morgendagen ville bringe.

19. Ches 1492

Videre etterforskning av Zhenrarim-guildet

Gruppen fortsatte søket i Field Ward og fikk et utslag på Shanty Lane, hvor de fant et varehus. Etter å ha returnert griffinen, gikk de inn i varehuset og støtte på en Nimblewright. Den angrep prinsessen og påførte betydelig skade, men gruppen klarte til slutt å ta den ut. Da de søkte på Nimblewright-kroppen, fant de et sammenbrettet kart som markerte et sted med en X - Grinda Garloth i Dockward.

Samtidig hadde Fad et møte med en kvinnelig dverg ved foten av en statue. Hun avslørte at Davil Starsong var blitt arrestert, til tross for at han ikke tilhørte den grenen av Zhentarim som var involvert i de nylige problemene. Hun fryktet å bli arrestert selv og ba om hjelp til å skjule seg i Trollskull Manor. Til gjengjeld tilbød hun 100 GP til Fad og 600 GP til gruppen, samt et løfte om å varsle Doomriders ved behov.

Besøk hos Grinda Garloth



Portrett av Grinda Garloth

Gruppen undersøkte varehuset videre, men fant ingenting av betydning. Deretter oppsøkte de Grinda Garloth, som holdt til i den fattigere delen av Dockward ved Mistshore. Utenfor huset hennes var døren barrikadert, og fire mennesker, ledet av en penkledd dverg, forsøkte å bryte seg inn. Fra innsiden hørte de en eldre kvinnestemme rope: "*Kom dere ut og kom dere vekk!*"

Et forsøk på forhandling mislyktes, og gruppen ble angrepet. Etter en intens kamp beseiret de angriperne, inkludert en sjømann som var med på å beskytte dvergen. Grinda forklarte at Nimblewrighten hadde vært innom og etterlatt en pakke - The Stone of Golorr. Hun hadde imidlertid ikke steinen lenger, da hun hadde sendt den avgårde med en rottefamilie til et

mausoleum i City of the Dead. Som takk for hjelpen ga hun gruppen en nøkkel og ba dem om å skylde henne en tjeneste senere. Hun nevnte også at hun trodde hun hadde sett dvergen før og mistenkte at han jobbet for Zhentarim.

En dverg og en edderkopp blant de døde

Gruppen tok nøkkelen og dro til City of the Dead. Da de ankom mausoleumet, så de at døren var brutt opp. Mens de utforsket krypten, fant Just en blankpolert stål nøkkel som tydeligvis ikke hørte hjemme der. Samtidig begynte sand å drysse ned fra taket, og flere kister forvandlet seg til mimics.

Midt i kaoset dukket en dverg opp og presenterte seg som Gortah. Han krevde The Stone of Golorr, og før gruppen rakk å reagere, vokste han til en enorm størrelse. Sammen med dvergen dukket en gigantisk edderkopp opp. Gruppen kjempet hardt, men klarte til slutt å drepe både dvergen og edderkoppen.

30. Ches 1492

Gruppen fortsatte sine undersøkelser ved å snakke med Grinda, som kunne bekrefte at Garrath jobbet for Zhentarim-guildet, men hun kjente ikke igjen nøkkelen som ble funnet. De oppsøkte en nøkkelsmed, som identifiserte nøkkelen som et verk av Elaspra Ulmarr. Nøkkelsmeden fortalte at nøkkelen var blitt levert til en mann ved navn Volkarr Kibbens, som bodde i en gammel vindmølle i Southern Ward. Han delte leilighet med Urlaster Ghann.

Da gruppen konfronterte de to mennene, overga de seg uten kamp. Leiligheten deres var ryddig, selv om et tilleggsrom hadde kollapset. I en skuff fant de dokumentasjon som viste at de hadde jobbet for Losser Mirklav, som hadde sendt dem på et oppdrag for å bryte seg inn og ta en magisk stein. Etter å ha mottatt denne informasjonen, returnerte gruppen til Grinda for å rapportere, og hun takket dem med en kopp te og 5 GP.

Etterforskningen førte dem til en stengt parykkbutikk, hvor en jernport sperret inngangen. Etter å ha dirket opp porten, fant de en skjult lem som ledet til kloakkene under byen. Mens de utforsket kloakken, støtte de på 11 skjeletter som måtte beseires. De oppdaget deretter Mirklav sammen med flere skjeletter og kenkuer. En av kenkuene hadde stjålet *The Stone of Golorr* og drept Mirklavs lærlinger.

Gruppen jaget den siste kenkuen gjennom kloakken, en slags uoffisiell løpekonkurranse med hindringer. Til slutt nådde de et tårn, hvor kenkuen krevde 100 GP for å frigjøre et barn han holdt som gissel. Etter å ha mottatt pengene, kastet kenkuen både steinen og barnet fra seg og forsøkte

å hoppe ut av vinduet. Just sørget for at han ikke kom lenger.

Da Fad undersøkte The Stone of Golorr, tilkalte den tre geysirer som angrep gruppen. Etter å ha beseiret dem, skjulte de kenkuens kropp. De oppdaget også en amulett knyttet til steinen, som krevde attunement for å avsløre hemmelighetene den skjulte. Amuletten inneholdt informasjon om et hvelv som befant seg under teatret Pink Flumph i Castle Ward. For å få tilgang til hvelvet trengte gruppen tre spesifikke nøkler:

1. En fremføring av stykket *Your Beardy Face*.
2. Et skjell fra en bronse drage.
3. En gave fra en dronning.

Da de forlot kloakken, ble de angrepet av kobolder forkledd som barn, en bugbear og en Intellect Devourer. Intellect Devoureren påvirket Just alvorlig, men gruppen fikk hjelp fra Force Grey, som brukte diamantstøv til en verdi av 150 GP for å helbrede ham. Tilbake i Trollskull Manor bestemte Just, Fad og prinsesse Phyrra seg for å lage en annonse for å tiltrekke bardamer til vertshuset. Fad overtalte også en av dem til å jobbe i baren.

Neste morgen attunet Theophrastus seg til amuletten og avdekket nøkkelinformasjon om hvelvet. Fad klarte også å rekruttere Adaladon Urizana til å bidra i driften av vertshuset. Med planene for hvelvet i ferd med å ta form, forberedte gruppen seg på neste steg i deres storslåtte eventyr.

31. Ches 1492

Gruppen fortsatte sitt arbeid med å samle de tre nøklene for å få tilgang til Hvelvet av Drager. Først kjøpte de to eksemplarer av Your Beardy Face, og fikk til en grei fremføring som utgjorde den første nøkkelen. Samtidig oppdaterte de seg på byens ledelse, der Laeral Silverhand er den åpne lederen blant flere skjulte lorder.

Jakten på bronse drageskjellet

Gruppen besøkte Grinda igjen og lånte hennes *Apparatus of Kwalish* for 200 GP. Just og Theoprastus tok maskinen ut i bukta for å finne et bronse drageskjell. Etter å ha virvlet opp mye sand og grums fra havbunnen, tiltrakk de seg oppmerksomheten til en bronse drage. Dragen inspiserte maskinen, og med en blanding av kløkt og utholdenhet klarte de til slutt å sikre seg et drageskjell.

Den gylne anden

For den tredje nøkkelen dro gruppen til biblioteket, hvor Theoprastus skaffet dem adgang. De fant informasjon om en gulland gitt til byen av Laeral Silverhand, som sto utstilt i Castle Waterdeep. De oppdaget også at en identisk and var gitt til Blackstaff Tower. Etter å ha forhandlet med Vajra Safahr, fikk de låne anden mot en avtale om å gi Force Grey æren for å finne skatten, samtidig som de fikk beholde 10 % av funnene.

Inngangen til hvelvet

Med alle tre nøklene i hånd dro gruppen til teatret Pink Flumph i Castle Ward. Etter mye leting fant Just en skjult fallem. Ved hjelp av en scroll låste de den opp og steg ned til det legendariske Hvelvet av Drager. Hvelvet åpenbarte seg som en enorm hall med broer som strakte seg over dype kamre.

Utforskning av hvelvet

De oppdaget 12 ulike dører og begynte systematisk å undersøke dem. Et av rommene inneholdt et fascinerende maleri som fanget Theoprastus i en transe. Han ble så oppslukt at det krevde betydelig innsats å få ham bort. Til slutt ødela Phyrra deler av maleriet, og brøt transeeffekten.

I et annet rom fant gruppen en skjult gang som førte til et skattkammer med fem kobberurner. Innholdet var verdifullt:

Urne 2: 650 sølvmynter og elleve gullringer, hvorav én var magisk - en *Ring of Warmth*, som gir motstand mot kuldeskader.

Urne 1: 200 kobbermynter og fem tormaliner verdt 100 GP hver.

Urne 3: 250 GP i mynter.

Urne 4: 33 blå kvarts edelstener verdt 10 GP hver.

Urne 5: En sølvstatue av en dvergeprest, *Moradin*, med ametystøyne, verdt 250 GP.

Over den farlige broen

Cenric forsøkte å krysse en dårlig vedlikeholdt bro, men falt ned og fikk flere brudd. Fad krysset uten problemer og hjalp med å finne en løsning. Phyrra brukte magi for å få Cenric til å levitere, og trakk ham forsiktig over broen.

Ambolten og hemmelighetene

Gruppen kom til et rom med en ambolt dekket av spindelvev. På veggene var det veggmalerier av dverger med hammere. Fad oppdaget at en av hammerne var ekte og hentet den. Ambolten hadde inskripsjonen "*Let heart be lifted and...*" Fad slo med hammeren på ambolten, og gruppen følte en bølge av fornyet livsgnist.

Videre utforskning ledet dem til en ny dør med en inskripsjon som sa: "*A secret never before told will part Dumathoin's lips.*" Phyrra tok mot til seg og avslørte en personlig hemmelighet, mens de andre holdt seg for ørene. Dette åpnet en vei videre ned en trapp.

Møtet med Barok Clanghammer

Ned trappen ventet en statue av en dverg som holdt en stav. Staven viste seg å være en Dwarven Staff of Dragon Command. Den gir fordeler på redningskast mot dragepust, kan få drager til å bevege seg fritt i Waterdeep til tross for beskyttende magi, og kan kaste Command Spell. Dvergen, som presenterte seg som Barok Clanghammer (og kalte seg selv Auriex), fortalte at han var vokteren av skatten.

Mens de snakket med Barok, hørte de lyder fra inngangen og ble angrepet av bugbears og geysirer. Etter en hard kamp vant gruppen, og de returnerte til byen med skatten. De leverte den til Laeral Silverhand, som lovet dem en belønning på 50 000 GP. Skatten ble overført, og gruppen feiret med en storslått fest i Trollskull Manor.

Nattens hendelser

Under festen dukket Floon opp, noe beruset, og ba om 500 GP for å dekke en gamblinggjeld. Gruppen diskuterte kort før de bestemte seg for å hjelpe ham. Senere samme natt mottok Fad besøk av Davil Starsong, som ba ham møte på vertshuset for å diskutere en viktig sak.

32. Ches 1492

Tre dager gikk uten store hendelser, men en kveld banket det på døren til Trollskull Manor. Gruppen ble møtt av en elegant kledd kvinne som introduserte seg som Jelenn Urmbrusk, en arving fra en av Waterdeeps mektigste familier. Hun virket alvorlig, men samtidig målrettet, og forklarte at hun trengte et lån på 10 000 GP for å håndtere en prekær situasjon.

Jelenn forsikret gruppen om at beløpet ville bli tilbakebetalt den 1. mai, og som et tegn på tillit og anerkjennelse tilbød hun de som bidro til lånet en Mark of Prestige, et symbol på ære og status som kunne åpne dører blant Waterdeeps elite.

Gruppen diskuterte kort, vurderte risikoen og mulighetene, og gikk med på å låne henne pengene. Jelenn takket dem høytidelig og lovet å holde sitt ord, samtidig som hun understreket at deres hjelp ikke ville bli glemt.

Med denne alliansen sikret, styrket gruppen sin posisjon i byen, vel vitende om at forbindelser som denne kunne bli uvurderlige i fremtiden. Nå var det bare å vente til den lovede tilbakebetalingsdatoen og se hvilke muligheter dette partnerskapet kunne bringe.

Session 23.06.25

Finner en is stav som er knekt og et spill som heter kornir. verdt 250GP. Møter på en lich, Ezat som driver å studerer hvordan Alaster skal møte sin ende.

Han sier at det er over 1000 år siden Halaster kom til Waterdeep. Teleporterings spell virker ikke i Undermountain og bare spellen Wish virker her. Det går heller ikke å bruke banishment her inne. Han tror videre at en alvekvinne som heter Jasira Castleharp kan være nøkkelen til å ta kontroll over Undermountain. Hun brukte en wish spell til å binde seg til steinene i Undermountain for gjemme seg. Han undersøker om det kan være muilighet for å få en allianse med Jazira. Jazira virker også til å ha en viss kontroll på de ulike portalene i Undermountian. Kommer til en magisk sirkel som påvirker blant annet celestial og fiends. Fad oppdager en plugg i taket som er en del i taket som tetter igjen for noe. Pluggen er 8ft i diameter. Etter mye om og menn menter Theoprastus at det kan være en Merolitch på andre siden av pluggen. Elementet skulle også ha sitt et metallskrin der oppe. Finner noen utbrent bål og noe som er risset inn i veggen som sier at runestone er øyet til mad wizard. Finnet et stort puslespill av Halaster som mangler en bit.