Fra goblinfeller til elementært kaos

Referat - Faerûn · https://sulkesligaen.no/docs/phandalin-og-elementer/

Reiseføget og oppdraget

Reiseføget møttes i en lokal kro i byen Neverwinter, der de fikk et oppdrag av dvergen Gundren Steinsøker: å frakte noen handelsvarer til landsbyen Phandalin. Gundren reiste i forveien sammen med en følgesvenn. Følget besto av flere ulike eventyrere:

- **Nidarr** (omreisende prest av Bahamut)
- **Ukjent kvinnelig tiefling**
- **Malpura** (alv)
- **Baltazar** (menneske)
- **Fraan** (menneske)
- **Ahmon** (alvisk trollmann)



18. Mirtul, 1491 DR

Etter å ha forlatt hovedveien og satt kursen mot Phandalin, kom vi over to døde hester med flere svarte piler i seg. Vi fikk ikke undersøkt dem særlig lenge før vi ble angrepet av fem gobliner. Vi klarte å ta én av dem levende, og han lot seg presse til å vise oss veien til skjulestedet deres, der

dvergen (Gundren) og mennesket (Sildar) var tatt til fange. Han nevnte også at «store Klarg» ville avgjøre deres skjebne.

Underveis prøvde Fraan å snakke mer med den ukjente tieflingen, som ennå ikke hadde presentert navnet sitt - selv om hun hadde reist sammen med oss i flere dager.

Mot goblinskjulestedet

På veien oppdaget Baltazar flere feller, som han klarte å deaktivere. Malpura klarte så vidt å unngå å falle ned i en annen felle. Foran huleinngangen rant en liten elv, og på motsatt side sto tre gobliner på vakt. Den ukjente tieflingen sjarmerte én av dem til å tro at hun var en venn, og at de andre goblinene var forrædere. Denne goblinen fortalte at deres store leder, Klarg, hadde fått i oppdrag av kong Grol å kidnappe dvergen og mannen. De hadde også fått betalt av «Den Svarte Edderkoppen», og nevnte et sted kalt Cragmaw Slott som lå nordvest for hulen.

Inne i hulen klatret vi opp en slags pipe fra et rom med flere ulver, som klarte å holdes i sjakk mens vi klatret. Vel oppe kom vi til et rom med en bugbear med trekrona, tre gobliner og en ulv. En blodig, men kortvarig kamp fulgte. Både Fraan og den ukjente tieflingen falt om, men vi klarte til slutt å uskadeliggjøre fiendene.

Utbytte fra hulen

- En masse varer til Phandalin
- En skattekiste med 600 cp og 110 sp (fordelt)
- To potions of healing (fordelt)
- En mindre jade-statue av en frosk med små, gylne øyne

I et naborom ble vi angrepet av fire nye gobliner ved en demning. Via dette rommet kom vi til en taubro. Ved siden av taubroen lå en gang hvor taket delvis hadde rast ned. Malpura oppdaget seks gobliner med en fanget mann i et større rom over to etasjer. Malpura snek seg inn og snikmyrdet én av dem før de rakk å reagere. I den kaotiske kampen som fulgte, truet lederen med å slippe mannen ned fra kanten dersom vi ikke inngikk en avtale. Fraan forhandlet frem at vi skulle betale 1 gull per medlem av reiseføLget, mot at de lot mannen leve og at goblinene fikk gå fri. Da den ukjente tieflingen nektet å betale for seg, betalte Fraan to gullstykker for henne - men det viste seg senere at tieflingen likevel hadde betalt sin del.

Vel ute av hulen presenterte mannen seg som Sildar, som hadde reist sammen med Gundren. Han mistenkte at Gundren var blitt tatt videre til Cragmaw Slott.

I Phandalin



Phandalin består av 40-50 hus bygget på gamle hustufter, noe som tyder på at dette en gang var en større by. En kjerrevei leder til en åpen markedsplass i midten av byen, og videre til en villa øst i byen.

Vi leverte forsyningene våre hos en tynn, skallet mann ved navn Elmar Barthen, eier av Barthen's Provisjoner. Vi fortalte at Gundren var blitt kidnappet av gobliner, men at vi ønsket å redde ham. Han nevnte at Gundren hadde funnet noe om Wave Echo Cave, og at de fleste i byen visste om dette. Redbrand-banditten, som nå herjet i byen, kunne godt være innblandet. Mannen hadde også to sønner, Nundro og Tarden.

Vi tok inn på det lokale vertshuset, Stonehill Inn.

Elsa



Elsa

En svært pen vertshusvertinne i tidlig 20-årene, ved navn **Elsa**, kom og spurte hva vi ønsket til kveldsmat. Hun fortalte at det bodde en annen eventyrer i byen med navn **Daran**. Hun nevnte også at halvlinggutten **Karp**, sønnen til **Tolben Alderleaf**, hadde funnet en hule utenfor byen. I tillegg tipset hun Fraan om at han burde snakke med **Søster Garaele** og kanskje spille noe for henne, for å få henne i bedre humør. Deretter snakket Elsa i vei om mange ulike ting i byen, men både Fraan og Baltazar la mest merke til hennes skjønnhet. Baltazar merket seg at hun ikke bar noen ring.

I løpet av natten til 19. Mirtul fikk Nidarr en drøm fra sin guddom Bahamut, der han så mange menn i røde kapper og en figur med et stort, slitt øye.

19. Mirtul, 1491 DR

Under frokosten kom Sildar Hallvinter og ga oss 50 gp for å ha reddet ham i goblinhulen. Han ønsket å møte oss hos borgermesteren senere på dagen, for å diskutere Redbrand-problemet. Elsa påsto denne morgenen at Redbrand plaget alle i byen bortsett fra Halia og hennes gruveselskap, men hun begynte igjen å prate i vei om mange uinteressante detaljer.

Søster Garaele

En ung alv (tilsvarende 20 år i menneskealder), prestinne i et lite kapell dedikert Tymora, bygget av steiner fra ruinene for rundt 50 år siden. Hun fortalte at hun hadde vært på reise for å finne en sjelden bok og få den oversatt av en banshee ved navn Agatha, som holder til i et gravkammer i nærheten. Bansheen var visstnok svært vakker da hun levde, og Søster Garaele trodde at man,

ved hjelp av en kam som tilhørte bansheen, kunne få henne til å hjelpe. Dessverre hadde bansheen ikke ønsket å vise seg for henne. Søster Garaele foretrakk egentlig at man spilte på harpe, men da Fraan fremførte en rørende og trist sang om Tymora, fikk de fleste i kapellet tårer i øynene. Hun ba Fraan ta kontakt med henne igjen når han fikk tid.

Rådhuset og borgermesteren

Rådhuset i Phandalin er en solid steinbygning med en oppslagstavle foran, der det loves en stor belønning for å ta seg av orker i Wyvern Tor. Borgermesteren Harbin Wester virket lite villig til å innrømme at Redbrand var et problem, og ville heller at vi skulle ta oss av orkeproblemet mot 100 gp. Borgermesteren velges for to år om gangen og var nå inne i sin tredje periode. Redbrand ledes av en som kalles Glasstav. Etter møtet sa Sildar at Redbrand var et større problem enn borgermesteren ville vedkjenne seg. Halia var den eneste i byen som ikke var berørt av Redbrand, og hun hadde nærmest reell makt i byen. Sildar hadde også fått vite at en Yarno Albreck, som var sendt for Herrens Allianse, hadde forsvunnet for en måned siden. Han ble sist sett ved Tresendar Manor.

På vei mot Tresendar Manor, ikke langt fra Sleeping Giant-tapperiet, ble vi angrepet av fire Redbrand-banditter. Vi slo dem ut ved blant annet et hellig lys fra Gallindan Meliamne (muligens et annet navn på Ahmon?) og et dundrende tordenbrak fra Fraan, som dessverre også knuste noen vinduer i gaten. En av banditten kalte seg Frank rett før vi slo de to overlevende bevisstløse og gjemte dem i noen busker i nærheten.

Tresendar Manor

Etter å ha skjult banditten reiste vi videre inn i den sammenraste herregården for å finne ut hva som hadde skjedd der. Vel inne kom vi først til et platå som overså et større rom, med trapper ned på begge sider. Nede i rommet var det en fontene og en dør til høyre. Baltazar syntes han hørte noe bak døren, men så ingen da vi åpnet den. I enden av korridoren så vi en større kobberdør, erodert av tidens tann, med en utskjæring av en trist engel. Deler av korridoren var rast sammen, og da vi nærmet oss døren, raste mer av gulvet sammen. Heldigvis kom vi oss over.

Et rom med sarkofager

Rundt 20 fot bredt, 30 fot langt, med tre steinsarkofager og rustne skjeletter i ringbrynjer. Flere søyler var formet som trær. Det var en dør helt i nord, og én i øst. Skjelettene reiste seg og angrep oss, men vi klarte til slutt å overvinne dem.

Fraan fant en verdifull signetring i en av sarkofagene, formet som en kvinneskikkelse, med et symbol av en gråtende engel - et slektssymbol for en lokal Phandalin-familie. Fraan ville gjerne

studere denne nærmere, men de andre mente det var gravplyndring. Han måtte gi tapt, og ringen ble lagt tilbake. De andre sarkofagene inneholdt tilsvarende ringer.

Baltazar gikk deretter inn i neste rom, hvor han fant en liten gutt og en yngre kvinne som ble holdt fanget av to banditter. Banditten kom med obskøne kommentarer av seksuell art, og vi bestemte oss raskt for å stanse dem. Det ble en kort kamp, og fangene ble frigjort. Den eldste kvinnen, Mirna Dendrar, ca. i 30-årene, fortalte at mannen hennes var blitt drept da han forsøkte å forsvare dem. De ble fanget for to dager siden, og banditten planla å selge dem som slaver. De kom fra Thundertree, men hadde flyttet hit for noen dager siden. Hun nevnte også en skatt gjemt i kjelleren under en alkymibutikk i Thundertree.

Da vi skulle over den sammenraste korridoren igjen, falt Baltazar ned i hullet, men vi kom oss til slutt tilbake. Vi oppsøkte halv-alven Daran Edermath, en venn av Dendrar-familien, og han gikk med på å skjule familien en stund. Han nevnte at «Den Svarte Edderkoppen» sto bak banditten oppdrag. Videre hadde han hørt rykter om at en del udøde hadde dukket opp ved Old Owl Well nordøst for landsbyen. Han sa også at Cragmaw Slott lå nordøst for Phandalin, men visste ikke akkurat hvor.

Vi vendte tilbake til Tresendar Manor for å utforske de rommene vi ikke hadde sett. Tre nye banditter ventet i trapperommet, men vi tok oss av dem og fant 23 sp, 12 gp, 15 ep og to granater til en verdi av 10 gp hver.

Deretter fant vi et gammelt lagerrom med to dobbeltsenger. Nidarr fikk et syn av Glasstav som stakk av gjennom en hemmelig dør i trapperommet. Vi lette, og fant faktisk en slik dør.

Nothic (øye-monster)

Den trange gangen ledet oss til en naturlig grotte ca. 30 fot bred og 60 fot lang, med en 10 fot bred sprekk i midten. Det luktet råttent kjøtt. Vi følte oss iakttatt, og noe prøvde å trenge inn i tankene våre. Det klarte å lese Baltazars tanker. Vi valgte å gå over en nordlig bro, fordi den sørlige broen så ustødig ut. På den andre siden dukket et stort øye opp - en Nothic, visstnok en tidligere trollmann med et mislykket eksperiment bak seg.

Først forsøkte vi å forhandle med skapningen ved å tilby mat, men den ville ha menneskekjøtt og nevnte at den også ville ha Glasstav - og gjerne flere andre. Da vi ikke kunne inngå en slik avtale, angrep den. Overraskende nok klarte vi å drepe den ganske lett.

Nede i kløften fant vi en liten sidehule full av beinrester og råttent kjøtt, samt en kiste. Her lå 120 gp, 160 sp, fem edelstener (15 gp stykket), Scroll of Augury og et gammelt magisk sølvsvverd ved

navn Talon, med en ørneformet parerstang. Sverdet tilhørte visstnok en mektig kriger ved navn Aldith Tresendar, som kjempet mot orker før han døde. Videre fant vi et lagerrom og et våpenrom med eldre våpen, samt 30 beverskinn.

Etter å ha undersøkt rommene kom vi til et magikerverksted, der det ble masseprodusert Potion of Invisibility. Vi fant noen notater om en hellig sverdhammer kalt Lifebringer, som ble laget i Wave Echo Cave. Vi fant også alkemistutstyr (25 gp verdi) og en lapp til «Lord Albreth» fra «Den Svarte Edderkoppen», som ga ordre om å fange eller drepe eventuelle fremmede som kunne true planene.

I en kiste i verkstedet fant vi 180 sp, 130 gp (fordelt), en silkepose med fem edelstener (10 gp/stk), en perle (100 gp), to små pyrito-stykker (15 gp/stk), samt to scrolls: Charm Person og Fireball (fordelt).

Plutselig hørte vi en dør som ble lukket bak oss. Vi fulgte lyden opp en trapp fra alkoven og kom ut i dagslyset av ruinene. Inne hørte vi folk, og Baltazar braste inn. Fire personer spilte spill, men angrep oss da vi kom. Vi beseiret dem uten store problemer og stabiliserte to av dem.

Utbytte

- 75 cp, 55 sp, 22 ep, 15 gp (fordelt)
- Gulløredobber med en rubin (30 gp)

Fraan smakte på ølet i noen tønner - det smakte ille. Vi fant et nytt rom med en gang og en trapp oppover. Vi hørte en lys og en dyp stemme bak en dør. Baltazar sparket opp døren, og vi ble møtt av tre bugbears. Fraan klarte å charme den ene, men vi endte likevel opp med å drepe de andre to.

Vi fant ingenting av verdi her, men en goblin våknet senere og fortalte at «Den Svarte Edderkoppen» er en svartalv. Goblinen lovte å finne Cragmaw Slott for oss mot 2 gp i betaling, hvorav 5 cp ble gitt på forskudd. Vi tok to banditter tilbake til borgermester Harbin Wester og Sildar, som var fornøyd og fortalte at Redbrand hadde flyktet fra byen.

Sildar hadde fått informasjon fra Elsa: en halving ved navn Qealdian Alderleaf visste om en druide som kjente til Cragmaw Castle. Som belønning for å få bukt med banditten fikk vi 200 gp (fordelt). Sildar ba oss også finne gruven for å bringe orden i området, og gjenerobre Cragmaw Castle. Dersom vi gjorde dette, ville vi få en dusør på 500 gp. Vi rapporterte om nothics og bugbears i ruinene.

Vi oppsøkte Daran Edermath og informerte ham om at familien Dendrar var i sikkerhet. Elsa på vertshuset sa at det var en tiefling og en alv som hadde jaget Redbrand på flukt, men Fraan påpekte at resten av gruppen også hjalp til, og han spanderte øl på hele vertshuset for å feire. Han og Nidarr tok seg et bad, hver for seg. Den natten fikk Fraan mareritt om at alt kunne gå galt videre.

Wyvern Tor

20. Mirtul, 1491 DR

Neste morgen handlet vi inn litt proviant hos Lionshield Coster og ga beskjed til en trollmann om at vi skulle reise mot Wyvern Tor.

21. Mirtul, 1491 DR

Vi ankom en hule med en ork på vakt. Fraan sjarmerte ham, men misforståelser førte til at Fraan sendte orken mot resten av gruppen. Orken rakk å slå alarm før han døde, og vi ble angrepet av én stor ork, seks vanlige orker og én ogre. Vi vant, men fant ingen særlig verdi på dem. Vi brant likene og tok en kort hvil. I en kiste fant vi:

- 750 cp
- 180 sp
- 62 ep
- 30 gp (fordelt)
- Tre parfymeflasker (10 gp hver)

Vi overnattet uten problemer.

22. Mirtul, 1491 DR

Etter noen timers vandring kom vi til ruiner med et telt i midten. En vond lukt kom fra et gammelt tårn. Like etterpå ble vi angrepet av tolv zombier. En nekromantiker dukket opp og stoppet dem. Han kalte seg Thai og fortalte at her hadde en trollmann holdt til for lenge siden. Vi inngikk en slags avtale med ham om å finne ut hvem trollmannen var, i bytte mot en belønning. Han anbefalte at vi snakket med Agatha hvis vi ville vite mer.

Vi reiste videre mot Conyberry og ble underveis angrepet av fire hobgobliner. Vi slo dem i hjel, men de hadde ingen penger - bare en lapp med en tegning av Nidarr og en dusør på 25 gp, signert «Svarte Ederkoppen».

Sildar lette fremdeles etter dvergen Gundren, som var tatt til Cragmaw Castle. Underveis møtte vi Ahmon igjen. Natten forløp uten hendelser.

Agatha og Conyberry

Neste morgen i Conyberry fant Baltazar et hus i god stand, alvisk i stil, selv om det var svært gammelt. Det ble plutselig veldig kaldt, og bansheen Agatha viste seg. Vi ga henne kammen og spurte etter trollboken til magikeren Bow Gentle, men fikk ingenting ut av kisten hennes. Vi ble så angrepet av en uglebjørn, og Ahmon tok mye skade. Resten begynte å vaske seg (?).

Ahmon snek seg vekk fra gruppen og rapporterte til Halia. Han fikk 100 gp for informasjon om hva vi hadde gjort, og en bok med to spells.

23. Mirtul, 1491 DR

Tilbake i Phandalin møtte vi borgermesteren og Sildar, som var fornøyde med at vi hadde hjulpet til med diverse oppdrag. Vi fikk 100 gp til deling og ble rådet til å fortsette å lete etter Gundren. Sildar fortalte at en druide i Thundertree kanskje visste mer om hvor Cragmaw Castle lå. Søster Garaele var takknemlig for vår hjelp med bansheen Agatha, og ga oss tre potions of healing. Fraan ble tatt opp som «Watcher» i Harper-ordenen av Søster Garaele.

Halia kjente ikke til mer om Glasstav. Vi reiste mot Thundertree og overnattet underveis uten hendelser.

Thundertree

24. Mirtul, 1491 DR

Vi merket at det var gobliner i området. Ahmon prøvde å angripe en goblin, men Fraan forsøkte å holde ham tilbake for å unngå unødig kamp. En goblin viste oss på kartet hvor Cragmaw Castle ligger, og sa at en kvinnelig alv samarbeider med slottet. Vi så også noen ulver som spiste på en goblin.

Nær Thundertree fant vi et skilt: «Pass dere for zombier og planter!». Inne i en gammel bygning ble vi angrepet av seks plantemonstre, men drepte dem. Vi fant en kiste med 700 cp, 90 gp og 160 sp. Vi fant så et gammelt vertshus, «The Brown Horse», som var i overraskende god stand, men der ble vi angrepet av fire zombier. Deretter møtte vi et ekorn som ledet oss til et lite hus i god stand. Dørene var forholdsvis nye, og vinduene spikret igjen.

Inne i huset var en hvithåret, eldre mann som het Reidoth - en druide. Han sa at folk i svarte kapper og masker var i området, og at en grønn drage holdt til i tårnet. Vi undersøkte byen

nærmere og støtte på seks kultister. Nidar prøvde å snakke med dem først, men det endte likevel i kamp, og vi fant blant annet tre diamanter verdt 100 gp, noe gull og en healing-potion.

Vi speidet etter dragen. Gruppen angrep den, og den stakk av etter hvert. Vi fant en dvergisk battleaxe kalt «Hew», som var magisk og spesielt effektiv mot planter.

24. Mirtul, 1491 DR

Etter å ha skremt vekk dragen rapporterte vi til druiden Reidoth, som ble glad. Senere på dagen støtte vi på Mal og Ruby, som plutselig dukket opp. Fraan virket veldig ivrig etter å finne Cragmaw Castle. Mal sa at han lette etter noen folk, men at de alle var døde. Han viste oss en lapp med noe blod på, slik at teksten ikke var helt leselig.

Vi slo leir ca. en time fra slottet.

Cragmaw Castle


To Luskan
Morgur's Mound
The Crags
N
W
E
S
Tower of Twilight
River Morgur
Mount Hotenow
Neverwinter River
Neverwinter Wood
Sharandar
The Gibdraw
Port Llast
Berun's River
Edals Creek
Neverwinter River
Xinlenal
Thundertree
Neverwinter
Dread Ring
Helm's Hold
Conyberry
Old Owl Well
The High Road
Tribar Trail
Sword Coast
Phandalin
Sword Mountains
Leilon
To Waterdeep
Mere of Dead Men
50
25
10
5
1
0
Miles

25. Mirtul, 1491 DR

Cragmaw Castle var en mindre festning fra en eldre tid. Takket være Fraans stifinnerevner fant vi en snarvei til slottet. Mal forsøkte å snike seg tett innpå, men ble oppdaget av noen gobliner og måtte trekke seg tilbake. Vi diskuterte hva vi skulle gjøre før Baltazar stormet frem, og resten fulgte etter.

Slottet besto av ca. sju tårn, hvor flere hadde kollapset. Ved inngangen sto to tårn med skyteskår. Vi ble angrepet av fire gobliner, som vi drepte. I en mindre spisesal ble vi så angrepet av sju gobliner og en «kokkegoblin». Deretter dukket fire hobgobliner opp, og det så en stund vanskelig ut, men vi vant. Inne i en sovesal fant vi flere våpen. I et av naborommene fant vi ringbrynjen og sverdet til Sildar, samt diverse spyd og en quarterstaff av bedre kvalitet.

Videre fant vi et tidligere alter, tilsynelatende dedikert til Oghma, men som nå var omgjort til et alter for Maglubiyet. Vi drepte presten og to acolyter og fant verdier på alteret. Derfra hørte vi en dyrelyd og oppdaget en **Grick**. Den falt ned fra en lampe i neste rom og angrep oss, men vi drepte den. Videre fant vi et magisk gjenstand med verdi 100 gp.

I et brakkerom støtte Malpura og Nidarr på to hobgobliner, mens Ruby og Fraan fant en bevisstløs dverg ved siden av en kvinnelig mørkalv og en stor bugbear. Kampen ble kaotisk og usynkronisert. Ruby og Fraan falt, men Malpura og Nidarr klarte til slutt å uskadeliggjøre hobgoblinene. Vi reddet dvergen, men det var mye alvorsprat i etterkant om at en slik vill taktikk ikke måtte gjenta seg. Bugbearen hadde en kobbergullkrone. Vi fant 220 sp, 160 ep og fire potions. I et nærliggende tårnrom fant vi en uglebjørn som virket sulten. Vi diskuterte om vi skulle slippe den fri eller ikke, og endte med å slippe den fri mot en del av gruppens ønske. Av frykt for å bli angrepet av den, barrikaderte vi oss i et rom ved inngangen. Mens vi gjorde det, snek Fraan seg ut og skremte vekk fire hobgobliner ved inngangen. Vi overnattet ute, og natten forløp uten problemer.

Tilbake i Phandalin

26. Mirtul, 1491 DR

Morgenen etter dro vi til borgermesteren og Sildar. På veien fikk Ruby diskret overlevert en lapp fra en ukjent person. Han ga den videre til Malpura, som igjen viste den til Ahmon. Borgermesteren og Sildar ble glade for at vi hadde reddet Gundren. Vi hørte om en rune i Wave Echo Cave som kunne gjøres om til et magisk våpen. Gundren ville møte oss klokken 20 på Stonehill Inn for å snakke mer om gruven, men Ahmon, Malpura og Ruby hadde ikke tid før kl. 21.

Etter en bedre middag forlot vi vertshuset. Malpura, Ruby og Ahmon oppsøkte en kontaktperson for Halia. Ahmon mottok en magisk scroll som belønning, Malpura fikk vite hvor noen personer han

lette etter befant seg, og Ruby ble lovet å få det hun ønsket seg. Fraan rapporterte til Søster Garaele. Vi fikk ellers 256 gp for å redde Gundren.

Gundren fortalte at man i Wave Echo Cave kunne finne et sted for å lage «Forge of Spells», og han hadde også funnet en sideinngang dit. Det var ca. 15 mil unna. Av en eller annen grunn fant Malpura det fornuftig å bli full kvelden før avreise. Ahmon merket en magisk aura komme østfra. Baltazar fikk tilbud om å verve seg til Herrens Allianse.

Wave Echo Cave

27. Mirtul, 1491 DR

Neste dag solgte og kjøpte vi diverse gjenstander. Vi ga et smykke fra Thundertree tilbake til eierfamilien. Rett innenfor gruveinngangen fant vi en drept dverg med noen svært pene sko. Malpura fikk en følelse av at et stort humanoidvesen hadde drept dvergen, og at skoene var magiske. Videre ble vi angrepet av ti flaggermus, men klarte å drepe dem.

I et rom dekket av sopp fant vi ikke noe interessant, men senere støtte vi på ni skjeletter i et rom som vi også nøytraliserte. Vi hørte et bong hvert annet minutt fra dypet av hulen. Bak en solid dør støtte vi på tre ghoul og fem skjeletter, som vi drepte. Baltazar bestemte seg for å utforske en gruvesjakt alene og fant en hyllekant med sju ghoul. Vi drepte dem, og overnattet i en gammel kaserne med solide dører.

28. Mirtul, 1491 DR

Natten forløp uten problemer. Vi fulgte lyden og kom til et lager. Derfra videre til et stort rom som tydeligvis var et smelterom. Åtte dvergezombier våknet til live. Det ble splittet kamp, men vi vant til slutt. Malpura oppdaget at et ildhode (skalle) ville gjenoppstå om vi ikke brukte hellig vann.

Vi fortsatte nedover, kom til to bygninger bygd inn i fjellet med stjerneklar glimmer i taket. Husene virket bygd for mennesker, ikke dverger. I det vestlige huset fant vi et gammelt verksted. Midt i rommet var en pidestall med en grønn flamme. Et vesen, en spectator, dukket opp. Det var blitt fremkalt for lenge siden for å vokte dette verkstedet, men vi klarte å kommunisere litt med det, og da det innså at oppdraget var fullført, forsvant det. Flammen kunne gi våpen og rustning +1 i 1d12 timer.

Vi fant også en magisk mace kalt Lightbringer og en magisk brystplate med et gyllent dragesymbol. Nidarr ville også gjøre øksen sin magisk via denne flammen, men plutselig ble vi angrepet av seks stirges, som vi drepte.

I det neste huset var døren halvveis smeltet av magi. Vi tok oss inn ved hjelp av et kubein og fant et rom herjet av en eksplosjon. En kiste av jern sto ved en seng, og Baltazar møtte et trollmannsspøkelse som ville ha noe magisk i bytte for å slippe oss til. Fraan forsøkte å bløffe ham, men mislyktes, og spøkelset angrep.

Vi fant 1100 cp, 160 sp, 50 ep, tre diamanter à 100 gp og en kostbar trepipe i platina (150 gp). Vi fant også tre magiske bøker. I én av dem var permen ekstra tykk, og inni lå et gammelt skattekart tegnet av Mormensk - trolig et kart over «The Shifting Crypt».

Videre fant vi en stor romslig hule med en innsjø. To bugbear sto og gravde, samt en bugbear og en drow som sto og så på. Mal angrep drowen, og resten kom løpende. Etter en intens kamp vant vi.

Etter en kort hvil gikk vi videre. Mal oppdaget to bugbear ved en annen hylle og la en plan: Mal først, deretter Baltazar, og så resten. Det endte med litt forhandling og nye kamper. Vi fant en gang opp en trapp til høyre.

Den Svarte Edderkoppen (en drow ved navn Nezznar, eventuelt en dobbelgjenger) dukket opp med fire edderkopper. Han gjorde seg usynlig, men vi fikk ham frem i lyset. En blodig kamp endte med at Fraan, Ruby, Ahmon og Malpura alle gikk ned for telling på et punkt, mens Nidarr måtte bruke all sin energi på helbredelse. Til slutt klarte vi å drepe drowen. Vi fant en nøkkel formet som en ambolt og en Spider Staff. I en kiste lå 190 ep, 130 gp, 15 pp, ni små edelstener (10 gp/stk), en dvergisk drikkekopp i elektrum verdt 100 gp.

Vi fant også Nundro Steinsøker, en av Gundrens brødre, bevisstløs. Mal tok et par magiske dvergesko.

Tilbake i Phandalin

29. Mirtul, 1491 DR

Vi overleverte Den Svarte Edderkoppen til Sildar, og Nundro pratet med Gundren. Vi ble lovet 10 % andel i gruven hver.

På leting etter forsvunnede personer

30. Mirtul, 1471 DR

Sildar fortalte at Den Svarte Edderkoppen hadde klart å rømme, trolig med hjelp innenfra. Søster Garaele ville snakke med Fraan (se eget avsnitt).

01. Kythorn, 1471 DR

Vi kjøpte inn proviant og la i vei for å undersøke hva som hadde skjedd med et viktig reiseføLge.

02.-03. Kythorn, 1471 DR

Reisen forløp uten hendelser.

04. Kythorn, 1471 DR - Triboar

Triboar er en mindre by som konkurrerer med Yartar om handelen. Byen styres av Lord Protector Darathra Shendrel. Vi fikk audiens hos henne da hun hadde hørt at Fraan var kommet. Shendrel fortalte at en delegasjon hadde reist herfra mot Beliard og deretter Red Larch. Det er flere som er savnet: handelsmennene Kharloss og Jarlee fra Waterdeep, og noen eventyrere. Fraan spurte om hun ønsket en privat opptreden senere, men hun hadde ikke tid akkurat da.

Vi sjekket inn på vertshuset Home of the Boars, der Ruby forsøkte å sjekke opp en eldre mann som bare ville drikke. Ved nok alkohol fikk hun ut av ham at en halv-alv ved navn Gervor alltid kommer tilbake hit med jevne mellomrom, men nå ikke hadde dukket opp på lenge. Fraan testet sin nye lutt denne kvelden og merket at den hadde en svært myk og stille tone.

05. Kythorn, 1471 DR - Westbridge

På vei sørover ble vi angrepet av seks personer. Vi drepte fem, mens én stakk av. Nidarr kjente igjen én av dem som en av banditTene som drepte familien hans. En edderkopp angrep Fraan mens han undersøkte likene.

I Westbridge tok vi inn på Harvest Inn, drevet av halvlingen Harvind, som solgte dårlige kunstverk. Han fortalte lite annet enn at noen personer var forsvunnet, og ba oss snakke med den overvektige Ohenne. Hun sa at to av barna til Oric og Lathna var blitt kidnappet for sju dager siden, og at Harvind savnet en skjolddverg ved navn Vulgreda.

06. Kythorn, 1471 DR

Byens konstabel og smed, Jo Yuris, sa at fangene var blitt sluppet løs av banditter. Barna ble borte fra en gård vest for byen, ved Kryptgarden Forest, der det skal ligge en gammel tempelruin. Vi tok oppdraget. På veien så vi mange forlatte gårder. Under tempelet fant vi et rom med en pidestall og et platinume-gg som skinte sterkt. Resten av tempelet var dedikert til Tiamat, men egget var til Bahamut. Da Nidarr tok på egget, gikk det i oppløsning. Vi ble også angrepet av seks skjeletter, en spectre og fire skjelettratter. Etter kampene dro vi sørover mot Red Larch.

I Red Larch fikk vi vite at folk i landsbyen ikke hadde sett noe til reiseføLget. Vi hørte rykter på vertshuset The Swinging Sword og kraniet The Helm om en delegasjon fra Mirabar. Noen hadde dratt sørover fra Beliard. En gjeter, Larmond, påsto at han hadde sett fem graver oppe i åsen.

07. Kythorn, 1471 DR

Vi dro med Larmond til gravene og fant spor etter en kamp. Blant annet en dverg i rustning fra Mirabar, en menneskelig kriger i svart kappe og en i hvit kappe med svarte fjær. Alle var drept av piler og kraftige slag. Vi så også et tårn med fugler som fløy rundt.

Ghouler dukket plutselig opp, og i neste øyeblikk møtte vi noen hippogriff-riddere med en halv-alv som het Hadarai. Han ville at vi skulle hjelpe ham med å ta en drage. Dragen ble drept etter en heftig kamp.

Vi dro videre og støtte på en magiker vi kjente igjen som Glasstav, nå forvandlet og i følge med flere skurker. Etter kamp ble Glasstav drept. På ham fant vi:

- Scroll of Knock
- Glasstav (abjurasjonsmagi)
- 20 gp
- 1 haisverd og 1 krabbeskjold

De fleste banditten var delvis forvandlet av magi. Glasstav tilba en vanngud, og mange bar hvite hansker. Fire symboler var nevnt: vann, jord, ukjent og luft. Glasstav jobbet for kaptein Jolliver Grimjaw ved Rivergard Keep. Banditten fortalte at Glassav også var en prest som reiste med leiesoldater. De hadde sett en grønn drage. Vi slapp banditten fri.

På vei mot klosteret fikk Fraan en følelse av déjà vu.

Klosteret (Sacred Stone)

Vegen inn i dalen var trang mellom høye fjellsider, og klosteret lå med smale vinduer og røde takstein. Vi fant ingen lett vei inn og fikk beskjed om at abbedsen ikke tålte besøkende. Fraan snek seg rundt og fant en dør inn til kjøkkenet, men den var låst, og vi så munker med gylne gargoyle-masker i gården.

Hadarai sendte en edderkopp inn for å speide. Deretter klatret Fraan over muren og åpnet porten innenfra. Straks ble vi angrepet av flere gargoyle-statuer som våknet til live. Vi drepte dem og fortsatte. Fraan gjorde seg usynlig og speidet i klosteret. Han fant et treningsrom med fem munker - fire sto bak en kvinnelig leder, Hellenrae. De oppdaget ham, og han måtte flykte. En stor kamp brøt ut i klostergården. Flere trollmenn og munker kom til. Baltazar ble midlertidig lammet (stunned). Både Fraan og flere andre ble slått ned, men vi fikk drepte Hellenrae, samt tre battlemages.

Vi trakk oss tilbake og campet i nærheten. Under Baltazars vakt så han to ankheg (store underjordiske insekter) som lette etter noe. Vi drepte dem.

10. Kythorn, 1471 DR

Neste dag kom vi tilbake til klosteret og så røyk fra midtbygningen. Vi sendte en edderkopp opp på muren. Den så seks dverger inne i gården. Vi forhandlet oss inn for 50 gp, men samtalen endte brått da Fraan fornærmet dem. De stakk av. Inne fant vi et destilleri, nøkler og et magisk låst laboratorium, som Fraan greide å åpne ved å oppheve magien. Inne fant vi en lich, Renwick, som tydeligvis var nøytral/vennlig. Han ville ikke sloss. Han ga Baltazar en liten pose med to potions, to scrolls og en Amulett of Health (CON 19).

Vi undersøkte dojoen og scriptoriumet. I scriptoriumet fant vi tekster om elementer og konspirasjonsteorier. Vi fant ut at jordkultistene følger en profet ved navn Marlos Urnrayle, som har med seg helligvåpenet Ironfang. Planen er at en «evigvoksende fjelltopp» skal oppstå og gjenskape alt land. Vi fant to scrolls: Dust Devil og Erupting Earth, samt 20 pene bøker (25 gp/stk). Vi tok fem hver.

På vei ut støtte vi på nye banditter. Tre bugbears dukket opp. Nidarr klarte å drepe to av dem, og resten ble også tatt ut. Vi fant litt småpenger og garneter. Vi fant et soverom med en hemmelig dør, men ikke noe av større verdi. Vi kom til et gjesterom med åtte senger. Fraan dirket opp en kiste med 120 gp, 90 ep, finpraktklær, to armbånd (30 gp/stk), en Scroll of Earthbind, Maximilian's Earthen Grasp, Transmute Rock og en nøkkel. Så støtte vi på fire munker som oppdaget oss, og Fraan måtte ty til enda en thunderwave. Vi vant også denne kampen, selv om Baltazar massakrerte de fleste.

Etter en kort hvil fant vi en ny borggård med fire gargoyler. Vi hørte noe messende bak en dør. Da vi kikket inn, så vi en stor trapp ned, og to krigere stod ved et alter med døde personer på, blant dem Hellenrae. Fire munker sto rundt. Vi fortsatte ned i undergrunnen.

Nede i en naturlig grotte støtte vi på en ogre og tre oroger, som vi etter hvert drepte. Fraan fant en pung med 90 gp, 40 ep og en nøkkel. Vi kom til en bronsedør som ledet til en gammel krypt med seks zombier. Vi slo dem tilbake. En sarkofag sto tom, men hadde inskripsjonen Samular Kardon, Defender of the North. Vi fant en sølvring verdt 600 gp og en Ring of Fire Resistance (Hadarai tok den).

Videre i gruvegangene kom vi til en jernport med hengelås. Vi låste den opp, men bestemte oss for ikke å gå lenger inn i gamle dvergeruiner. Da vi returnerte, fant vi tre fangeceller med 17 fanger. De takket oss og gikk mot overflaten. Vi tok en siste sjekk av alterrommet. Hadarai sto

midt i rommet for å kaste detect magic, men Baltazar fant en spak han ikke kunne la være å trekke i. Gulvet under Hadarai ga etter, og han havnet i et rom under med en Umber Hulk. Hadarai teleporterte så vidt unna. Vi drepte monsteret, som var skadet fra før i øynene.

Vel ute reiste vi tilbake til Red Larch med fangene. Dvergen Bruldenthar fortalte at han og en delegasjon fra Mirabar ble overfalt av jord-okkultister sør for Beliard. Etter flere sammenstøt endte han i klosteret. Noen ble tatt av luftkultister, andre av vannkultister.

Det var tydelig at elementkultene lå i konflikt med hverandre og ville mane frem sine elementpriser. I Red Larch tok vi inn på «The Swinging Sword». Hadarai feilet to ganger på å kopiere spells fra scrolls, men fikk til slutt lært Invisibility.

12. Kythorn, 1471 DR
Dagen etter lærte Hadarai mer magi. Baltazar dro rundt med egne ærender. Nidarr sto på torget og talte om Bahamut. Vi hørte at gnolls herjet i området og fikk 20 gp i dusør per drept gnoll. I en kamp mot fire gnoller og fire hyener ble Fraan og druide-vennen Autumn Flowers såret, men vant. Deretter dukket en lyngbrann opp, og vi måtte flykte.

Baltazar dukket opp med dvergedama Bardryn Ironfist. Han fortalte at han hadde fått i oppdrag av Lords' Alliance å rense Rivergard Keep for sjørøvere. Dvergedama skulle hjelpe oss å styre i festningen.

Vi etablerte leir ved elven. Ingenting skjedde om natten, bortsett fra at en fugl oppførte seg merkelig tung.

13. Kythorn, 1471 DR
Tilbake i Red Larch ga sheriffen oss 120 gp for gnollørene. Dvergedama ble igjen i Red Larch med 20 soldater. Hadarai lærte Dust Devil. Underveis snakket vi med noen riddere fra Summit Hall, som ga oss sin velsignelse til å ta knekken på sjørøvere i området.

Rivergard Keep

Vi nærmet oss Rivergard Keep og prøvde å legge en plan. Under dekke av mørke og regn lurte vi oss inn. Vi tok livet av mange vakter, inkludert kaptein Jolliver Grimjaw, som viste seg å være en wereboar. Vi fant et bibliotek og en hule med båter nede ved elven. Til slutt fikk vi kontroll over festningen, bortsett fra at en prest unnslapp usynlig.

Vi fant blant annet:

- 600 sp, 450 ep

- Juveler, 15 blå azur (10 gp/stk)
- I et hemmelig rom: 80 sp, 30 gp, fire jaspiser (70 gp/stk), Scroll of Haste, Scroll of Wall of Water
- Fra kapteinen: 150 sp, 40 gp, en potion of healing, en potion of diminution

Sildar nevnte at å få kontroll på denne borgen var viktig for å beskytte området mot banditter.

Nidarr fikk et syn av sin dragevenn som sa at vennene hans ble skadet, og viste en halvling i trøbbel i et vindtempel.

15.-16. Kythorn, 1491 DR
Vi planla hvordan vi skulle bevokte borgen. Nede ved elven, gjennom en hemmelig brygge, undersøkte vi en port, men den var boltet igjen. Vi overnattet og reiste neste dag til Red Larch for å skaffe forsyninger og håndverkere. Underveis så vi flere brente områder.

I Red Larch skaffet vi badehus, soldater og håndverkere. Elsa nevnte at en tiefling og en alv hadde blitt sett jage Redbrand på flukt. Nidarr møtte en akolytt for Bahamut, Recheda, sendt for å hjelpe. Vi dro tilbake til Rivergard Keep, der 20 soldater, 5 sersjanter, 1 castellan, 5 speidere og 5 håndverkere sto klare. Nidarr fikk sin prest. Fraan fikk folk til å bidra til et bibliotek.

Elementene: Kamper mot vind, ild, jord og vann

18. Kythorn, 1491 DR
Vi dro ut med druidevennen Autumn Flowers. Underveis ble vi angrepet av noen griffinriddere fra lufttempelet, samt tre ildhunder (Hell Hounds). Vi seiret med skader.

Vi nådde Scarlet Moon Hall og fant en stor, magisk ild («Burning Man»-ritualet), tilsynelatende ledet av druiden Elizar Dryflagon. Men det viste seg at ritualet var ondt. Folk ble ofret i bålet. Kampen mot ilddruider og elementvesener ble heftig. Autumn Flowers døde heltemodig. Vi drepte Elizar. I tårnet fant vi potions, scrolls og litt gull.

19. Kythorn, 1491 DR
Vi gravla Autumn Flowers og oppdaget at ringen hans var magisk. Han hadde en søster, Rainbow Star, som var fanget i et eller annet tempel. Vi bestemte oss for å undersøke Feathergale Spire. Der var det ingen vakter å se. Broen ble senket, men ridderen Thurl Merosska angrep oss. Vi vant. Vi undersøkte tårnet og fant gull, potions og brev fra dronning Aeresi Kalinoth.

Vi fant et juv i avstand, men valgte å gå tilbake til kløften vi hadde sett tidligere. Tre luftmunker angrep, men vi slo dem raskt ned. Deretter fant vi en by under bakken, med en pyramide og en wyvern. Vi tok oss inn og møtte blant annet Winharrow, en bard for vindkulten, som ville

rekruttere Fraan. Kampen brøt ut, og vi drepte Winharrow. Vi fant instrumentet hans, en Cli Lyre.

Vi støtte på en tieflingkvinne blant kultistene som viste seg å være Ruby! Hun hadde sin egen agenda, men slo seg til slutt sammen med oss igjen da vi gikk for å ta dronning Aeresi Kalinoth. Hun viste seg å være en månealv, gal og mektig, men vi klarte å drepe henne - eller rettere sagt, hun forsvant i en virvelvind etter siste støt. Dermed fikk vi tak i spydet Windvane, et legendarisk våpen med en gnist av ondt luftelement.

En Djinn ble frigjort da spydet ble ødelagt. Han ga oss alle en Bottled breath of elemental air. Vi fant en fange fra Yartar som ble reddet. Vi sjekket vollgraven, men nede i vannet var et stort vesen. Vi dro vår vei.

Vi fortsatte i noen tunneler og støtte på en medusa i jordtempelet, der vi nesten ble forsteinet. Medusaens våpen var Ironfang, en krigshakke med jord-gnist. Vi lukket jordportalen. Underveis befant Ruby seg av og til blant fiendene, men kom tilbake.

23. Kythorn, 1471 DR

Vannkultistene forsøkte å fremkalle flom ved hjelp av en stor orb. Vi klarte å få tak i den før den eksploderte. Vi ødela vannportalen i den dype noden ved å bruke treforken Drown. Underveis støtte vi på en vanndrage, men fikk lurt oss unna den verste konfrontasjonen.

24. Kythorn, 1471 DR

Ilden var den siste store trusselen. Nede i de gamle tunnelene møtte vi en ildprofet, en djevelsk kvinne, og stanset henne med Flame-tunet våpen. Ildenoden ble også lukket.

Slik endte våre bragder med å forhindre at elementprinsene ødela regionen. Bygdene hadde fått pusterom fra orkansus, jordskjelv, flom og brennende inferno. Vi fikk heder for innsatsen, en rekke nye allierte, og flere av oss fikk mektige gjenstander - men også varige arr, både fysisk og mentalt.