Referat: Andre Eventyr

Referat - Golarion · https://sulkesligaen.no/docs/referat-andre-eventyr/

Eventyrgruppen



Alatar (Volveren)

Avstamning: Aasimar

Klasse: Witch

Bakgrunn: Hukommelsestap



Azuriel

Avstamning: Alv

Klasse: Rogue

Bakgrunn: Gategutt



Ciahe

Avstamning: Menneske

Klasse: Cleric

Bakgrunn: Pilgrim



Dia

Avstamning: Gnom

Klasse: Druid

Bakgrunn: Speider



Elora

Avstamning: Halv-alv

Klasse: Champion

Bakgrunn: Dyrehvisker

Eventyret begynner i Caliphas i Ustalav.

I Caliphas

21. Lamashan 4723



Vi begynner i hovedstaden Caliphas i Ustalav. Azuriel er en tyv alv med en bakgrunn som gategutt. Han kommer fra Kyonin, og faren hans er en emmiser. Faren forsvant da han var på tur med Azuriel, og Azuriel har måttet klare seg selv siden da. Etter hvert som han har blitt eldre, har han begynt å lete etter spor etter faren sin. Han har tilbrakt mye tid i Caliphas.

Dia er en karakter som har med seg en kråke og en katt, og hun kommer fra den Første verden. Kråken heter Kråke og katten Pus. Hun er en gnom og har kommet hit for å finne nye opplevelser da hun har begynt å kjede seg. Hun har et sterkt ønske om å hjelpe naturen i området her og har en bakgrunn som speider.

Ciahe kommer fra landet Minkai og er en prest for gudinnen Shizuru. Hennes bakgrunn er pilgrim og hun ønsket å reise ut i verden og spre Shizurus gode budskap. Ellers leter hun også etter sin

storesøster som skal befinnes seg i Ustalav. Men det er allerede gått ett år siden en sist hørte fra henne.

Volveren husker ikke sitt egentlige navn men husker at han våknet i Absalom og har reist til Ustalav for å finne svar på hvem han kan være. Han heter Alatar (men dette vet han ikke enda). Han ser ut som et menneske med lysende øyne og er relativt høy.

Elora er en halv-alv med rødt hår og er svært høy. Hun er en champion liberator og opprinnelig fra Kyonin, men har studert ved Darwin-tempelet i Magnimar i flere år. Hun var egentlig på vei tilbake til Kyonin for å besøke moren sin, men bestemte seg for å bli i Ustalav da det virket som om det kunne være interessante hendelser her.

De bor alle på vertshuset "Den Fordrukne Tåkelur" og har tilbrakt omtrent en uke sammen. I denne tiden har de innså at det kan være farlig å reise alene i Ustalav. Nyhetsoppleseren annonserer at den notoriske doktor D har slått til igjen. Midt på kvelden kommer en figur med langt skjegg og kappe, kalt Mister Sumner, og han spør dem om de er en eventyrgruppe. Han ber dem om hjelp til et oppdrag i Redleaf, der han arbeider for Boadely familien, som var en av familiene som grunnla landsbyen. Han er villig til å tilby 500 gullmynter for hjelp, inkludert transport. De får ikke noen spesifikke detaljer om oppdraget bortsett fra det han forteller. Azuriel får en følelse av at prisen kan presses opp. Oppdraget antas å ta omtrent en uke for reise til og fra, og de vil få kost og losji dekket hvis de ikke ønsker å ta oppdraget likevel. Det er også gode muligheter for å forhandle om prisen. Båten som skal ta dem opp elven til Redleaf går om to dager.

De undersøker med bartenderen om han kjenner til Mr. Sumner, men bartenderen kjennte ikke til ham og mener dette er en fremmed. Mr. Sumner spurte bare bartenderen om det var noen yngre eventyrgrupper på vertshuset. Baren har også fått inn mjød, og den var ganske god.

22. Lamashan 4723

I løpet av dagen har gruppen brukt tid på å utforske byen og interagere med lokalbefolkningen. Elora bestemmer seg for å spørre etter informasjon om Redleaf. De får vite at Redleaf er en ganske liten landsby i Varno fylke, som ligger øst i Ustalav. Landsbyen har bare omtrent 60 innbyggere, og fem store herskapshus som ruver over hele byen. De som bor i disse husene er ikke regnet som en del av de 60. Navnene på de fem familiene er Adler, Boadely, Druanwiet, Millair, og Vanache familien.

Nå har heltene en bedre forståelse av oppdraget de har blitt tilbudt og landsbyen de skal besøke.

En båttur og plagsomme blodsugere



23. Lamashan 4723

Tidlig neste morgen, før morgentåken har forsvunnet, begynner heltene sin reise mot Redleaf. Kaptein Henric Drosz styrer båten nordover. Besetningen om bord består av følgende fem personer: kapteinen selv, en kokk, en andre styrmann og to lærlinger som arbeider med mastene. Båten setter seil og begynner å bevege seg oppover innsjøen i retning Redleaf. Reisen er i gang.

24. Lamashan 4723

Første dagen går ganske greit.

25. Lamashan 4723

Eventyrene har nå kommet frem til Illmarsh, som ligger ved elvemunningen. Etter en kort stopp i Illmarsh, fortsetter båten sin reise videre oppover elven, mot deres mål, Redleaf. De har nå lagt bak seg et avsnitt av reisen og er på vei videre i sitt eventyr.

27. Lamashan 4723

Når eventyrene kommer til stedet der elven deler seg i nordøst og nordvest, seiler de videre i nordøstlig retning. De setter kursen i den valgte retningen og fortsetter deres reise oppover elven, ivrige etter å nå sitt mål, Redleaf.

28. Lamashan 4723

Mens heltene seiler videre på elven, legger en merke til at landskapet er øde og skogkledd. Eventyret deres fortsetter å utfolde seg i dette naturskjønne, men også mer øde landskapet.

29. Lamashan 4723

Mens en nyter en sen middag om bord på båten, får de informasjon om at det finnes en landhandel i Redleaf kalt "Brød, våpen og andre assorterte varer."

De får også høre om Redleaf som et ganske isolert samfunn, og det blir delt en historie om hendelser som fant sted for rundt åtte år siden. På den tiden hadde noen vanndøde klart å komme seg om bord på båten som eventyrene nå reiser på. Dette gir dem en viss forståelse av de potensielle farene de kan møte.



Mens de fortsatt sitter rundt bordet under måltidet, hører de plutselig skrik fra dekket. De blir overrumplet av angrepet av bloodseekers. Disse farlige skapningene er aggressive og kommer i flokker. De angriper ofte og tar med seg mindre skapninger som de dreper. Bloodseekers er kjent for å holde seg i nærheten av deres reir.

Heltene og mannskapet må arbeide sammen for å overvinne denne uventede trusselen. Etter en intens kamp, klarer de å drepe alle bloodseekers og helbrede den ene av mannskapet som ble skadet. Dette dramatiske angrepet gir karakterene en påminnelse om de farer som kan lurer i de øde områdene de reiser gjennom, og de må være på vakt mens de fortsetter reisen mot Redleaf.

30. Lamashan 4723

Eventyrgruppen fortsetter sin reise oppover elven, og denne dagen seiler de nordover etter et nytt elvekryss. Landskapet rundt dem begynner å forandre seg igjen, og de fortsetter sin ferd mot Redleaf. Eventyret deres går videre, og de er spent på hva som venter dem i den retningen de nå seiler.

I Redleaf

31. Lamashan 4723

Eventyrgruppen har nå nådd Lake Red Leaf og endelig ankommet Redleaf-landsbyen. Herskapshusene ruver over landsbyen, og sendebudet som har fulgt dem, forklarer veien videre før han forlater dem og går inn i landsbyen.

Hjemme hos familien Boadely

De bruker en dørklinge for å banke på døren til det ganske gamle huset til Boadely-familien. De blir ønsket velkommen av en finkledd herremann, som er hovmesteren der og presenterer seg uventet som Mr. Sumner. Han ønsker eventyrgruppen velkommen inn i salongen deres.

Den opprinnelige Mr. Sumner kommer etterhvert inn i salongen og avslører seg som Mr. Boadely selv, og han har ønsket å være inkognito

Mr. Boadley begynner å forklare situasjonen i Redleaf. Det har vært en del rivalisering mellom familiene som bor i herskapshusene i landsbyen. Han forteller at hans kone er syk, og denne rivaliseringen har eskalert i det siste. Det har vært mystiske hendelser og rare lyder fra et bestemt sted. Sykdom har spredt seg blant dyrene, og det har vært rapporter om rabide hunder. Tidligere var det seks familier som holdt til i landsbyen, men Ducat-familien er utdødd. Lydene kommer fra

området der Ducat-familien bodde, og de har vart i rundt et år. Noen buskap har også forsvunnet sporløst.

Lydenene er mest fremtredende om kvelden, og det er usikkert om det forekommer lyder om natten. Boadely-familiens hus ligger på vestsiden av landsbyen, noe avsidesliggende fra de andre husene. Det har også gått rykter om at Ducat-familien drev med okkulte aktiviteter og tilbad onde guder.

Azuriel forhandler belønningen opp til 650 gullmynter

Utforsking av familien Ducats eiendom

Eventyrgruppen velger å ta båten over innsjøen til den andre siden. Fra bryggen ser de restene av en vei som fører nordvestover opp mot herskapshuset. Det er flere veivalg når de nærmer seg herskapshuset: en vei som går til høyre for huset, en annen vei som går rett inn i selve herskapshuset, og en vei som fører tilbake til bryggen.

Kråke som flyr foran dem, observerer en liten gravplass bak huset. For å nå skogen, må Kråke nok fly inn i den i stedet for over den. Eventyrgruppen bestemmer seg for å begynne med å gå mot baksiden av huset. Azuriel prøver å snike seg frem til gjerdet for å lytte etter lyder.

De går gjennom den falleferdige porten på baksiden og beveger seg mot skogen. Her blir de plutselig angrepet av utmagre hunder som ser ut til å være rammet av rabies. Etter en intens kamp klarer de å drepe hundene. Eventyrgruppen undersøker skogen nærmere og finner en gammel pung med 14 gullmynter (fordelt på gruppen).



De går videre og utforsker gravplassen som er sterkt skadet. Kråke observerer merkelige hvite gjenstander som ligger på gravplassen. Når de nærmer seg gravene, reiser skjelettene seg opp ved gravstøttene og angriper dem. En intens kamp bryter ut, der Azuriel til slutt blir satt ut av spill, men Ciahe stabiliserer ham, og Elora helbreder henne. Etter en tøff kamp klarer de til slutt å

drepe skjelettene.

Gravplassen ser ut til å være en familiekirkegård som er blitt desekrert. Det er tydelig at noen har gjort skade på denne hellige plassen, og eventyrgruppen står nå overfor flere mysterier og farer mens de utforsker området rundt herskapshuset. Eventyret deres går videre.

31. Lamashan - ettermiddag.

Eventyrerne slikker sårene og legger merke til at bygningen har en bakdør, men før de prøver å gå inn, vil de klarere uteområdet, så de går rundt til forsiden av huset og undersøker noen forfalne gårdsbygninger. Her er blant annet et gammelt stabbur, men all mat er fortært av tid og dyr.

De går opp til bygningens hovedinngang og lytter til døren, som er låst. Elora synes hun hører en fjern lyd. De bestemmer seg for heller å prøve bakdøra. Tilbake bak huset, ser de et svakt omrisse av en rune på bakdøra. Dia føler magi, og de tror de har å gjøre med en felle de ikke bør gå for nære. Som gruppens rogue, tenker Azuriel at dette er en oppgave han bør mestre, akrobatisk som han tror han er. Han prøver å lure seg fram, men feiler, og plutselig står en slange foran ham. Azuriel svinger kortsverdet, treffer og dukker unna slangens hogg. Resten av følget løper til, og dreper slangen som deretter forsvinner i løse
lufta. De sjekker døra. Den er ulåst.

De åpner og kommer inn i en liten tom gang, med en ny dør. De lytter ved døren, og hører lyder som muligens kommer fra andre etasje. De går videre og kommer inn i en passasje ved siden av en trapp som går til øvre etasje. De holder til venstre forbi trappen, og kommer til et våpenrom. En del våpen og rustninger ser brukbare ut, men de lar ting legge for nå. Neste rom inneholder alskens rariteter, som spilledåser og bøker. Dia føler igjen noe magisk, og på en hylle finner de to edelstener. Det er to Eon Stones - dull grey - som har mistet sine magiske egenskaper, men de kan fortsatt sveve over hodet på eieren. Gruppen tar dem med, da de tenker at de for eksempel kan brukes til å kaste lys på, noe særlig Ciahe kan ha bruk for, siden han ser så dårlig i svakt lys.

De er verdt 2x9 GP. De finner også to
sølvstatuetter verdt tilsammen 50 GP, som fordeles i gruppen.

De følger korridoren helt til hovedinngangen. På en dør er det malt et stort kryss. Vi går inn og blir angrepet av fire zombier. De rekker å skade Azuriel og Elora før de blir drept. I et hjørne ser de en steinformasjon med rester av døde mus og ekorn, og de skjønner at det er et noe ødelagt alter for guden Lamashtu. Det vekker avsky i gruppen, og alteret blir raskt hogget i fillebiter.

I neste rom finner de en Owlbear claw talisman, som er en brosje. Den kan festes til et våpen og aktiveres med en action. En critical success attack roll, vil da trigge våpenets "critical specialization effect" (s 283), før den så blir oppbrukt. Azuriel tar foreløpig brosjen. Neste rom er et kjøkken, og fem store rotter dukker fram fra andre siden av rommet. De ser også noen rotteunger i bakgrunnen. Gruppens dyreelskere blir varme om hjertet, og overbeviser resten om at rottene bør få være i fred, så de forlater rommet.

Tiden er inne for å gå opp i andre etasje. Bak en dobbeldør høres snorkelyder. Azuriel tar fram dirken sin, men skjelver på hendene. Etter flere forsøk går døra opp, men den flaut støyende prosessen har vekket fem gremlins som står klare idet gruppen går inn. Kampen er hard, og sjefsgremlinen har en aura av uflaks som rammer alle i nærheten. Elora går ned, men holder seg stabil. To gremliner kommer fra et annet rom for å delta i kampen, men de tapre heltene går til slutt av med seieren. Ciahe helbreder Elora, og sår leges i gruppen. Det er nå tomt for fiender i huset, og rommene blir grundig sjekket.

På et kontor finner de
147 GP + 9 PP (= 47 GP + 4 SP til hver) pluss et brev (Kjetil fant ikke inneholdet, så det skal vi få neste gang). En gremling har på seg en Bracelet of Dashing, som gir +1 på acrobatics check, og er som skapt for Azuriel. Den kan han saktens trenge, for når han sjekker et siste rom, tråkker han rett gjennom gulvet og ramler ned i våpenrommet. Der finner de forøvrig følgende brukbare våpen:

- 2 scale mail, 3 breast plates, 2 steel shields
- 1 long spear, 4 daggers, 3 short swords, 2 long bows

Natten tilbringes i roterommet uten forstyrrelser.

01. Neth 4723

Neste morgen drar eventyrerne tilbake til Redleaf. De legger merke til at herskapshuset til Boadely ser svært dystert ut i grålysningen, men straks det kommer litt sol, ser det mye bedre ut! Boadely lytter interessert til det gruppen har å fortelle, og er svært takknemlig, men vil nå fortelle om det han egentlig vil ha hjelp til. Han forteller at kona, som begynte å bli syk for noen måneder siden, er blitt verre, og tar til seg lite næring. Han forteller videre om bakgrunnen for uvennskapet mellom herskapsfamiliene:
For 80 år siden skulle Camille Adler gifte seg med en mann fra familien Meler, men hun ble myrdet på bryllupsnatten. Dette skapte mye ondt blod og mistanker i landsbyen. Herr Boadely ber gruppen om å undersøke om noen i landsbyen er villige til å gjøre onde handlinger. Han forteller

litt om de ulike herskapsfamiliene:

- Adler: Damita Adler, som lever som en eremitt
- Druanwiet: Eier gjestgiveriet "Den fornemme hane" og fremstår som sosiale folk.
- Millair: Par med to barn, pluss en bror med barn
- Vanache: Sjarmerende ungt par, Munni og Bryan med 4-5 barn. Driver forretningen "Brød, våpen og assorterte redskap"

Gruppen drar først til Damita Adler og ringer på porten, tidlig på morgenen. Etter flere forsøk kommer en tjener ut, han er noe brysk og vil ha seg frabedt forstyrrelser så tidlig på morgenen. Han sier at fruen ikke tar i mot besøk, og kun tar i mot brev. Når gruppen til slutt går med på dette, ser han lettet ut. De later som de går tilbake til landsbyen, men stopper snart, og Dia sender Kråka på rekognosering. Kråka ser en vaskedame i andre etasje, og legger merke til et vindu som står på gløtt bak huset. Volveren sender katten sin inn. Etter en stund kommer den halsende panisk tilbake, fordi den ble sett. Katten hadde imidlertid fått med seg at en mann og en dame (sannsynligvis vaskekona og tjeneren), hadde snakket om at de "ville bli kvitt snushanene".

De går da til forretningen til Vanesh, og treffer en mann i kassa. De selger våpnene de tok med seg fra Doucat-huset for 23 GP (4 GP, 6SP til hver)

- Erlend skal få:
- 10 GP
- 47 GP + 4 SP
- 4 GP + 6 SP
  Tilsammen: 62 GP

Brevet var fra en Parrus. Vi snakket med personen som sto i skranken på butikken. Vi spurte om Damita Adler, som pleide å være en god kunde. Hun har ikke vært her i det siste, men han kjenner kjæresteparet. Kjæresteparet virker å være hyggelige og har ikke hatt noen problemer med dem. Videre spurte vi han om han visste hvilken familie Parrus tilhørte. Azuriel spurte en ung person om det var noe spesielt som skjedde i landsbyen. De hadde prøvd å leke i hagen til Adler, men mannen i huset ga dem juling.

Vi besøkte vertshuset "Den Fornemme Hane". Der er det en relativt pen dame i 50-årene ved disken. Elora fortalte verten at vi var eventyrere. Mens vi snakket, så vi en ung kvinne som raskt smatt inn gjennom en dør. Det var ikke mange gjester som overnattet der, men de hadde god, lokalprodusert mat. Vi fikk dagens fangst, som var innbakt sei. En yngre og litt treg mann serverte

oss. Han fortalte om skumle ting andre steder, som edderkopper og demonhunder. Han hadde aldri hørt om Parrus, og brevet virket gammelt og utslitt. Han var sønnen til eierne av vertshuset, og både moren og faren sto i hver sin disk. Han hadde to yngre brødre som ikke var gamle nok til å jobbe der, men søsteren deres var gammel nok og arbeidet med tall og lignende. Hun jobbet vanligvis inne på rommet der døren smalt igjen. Plutselig braste en ganske kraftig kvinnelig dverg inn døren. Hun bestilte øl og presenterte seg som Idun. Dvergen gikk rundt i lærrustning med store muskler og lette etter en spesiell bok om observasjoner av røde drager. Hun hadde blitt fanget i boden til Adler etter å ha snust rundt i hagen. Boken skulle visstnok være hos dem.

[Elora]

Azuriel snakket med bartenderen og spurte om dvergen. Han spurte om det var noen i byen som kunne ha funnet på å banke opp noen. Bartenderen kjente ikke mer til Adler-familien eller tjenere enn det de allerede visste. Han fikk tips om å snakke med datteren i huset, Virulia, og ble vist inn til henne på et kontor. Ved pulten satt en ekstremt vakker kvinne i 25-årsalderen. Azuriel spurte henne om Dalmita-familien, men hun virket ganske sky og nektet å snakke. Hun hadde blitt helt menneskesky og ga ingen god forklaring på hvorfor. Virulia så Dalmita for rundt 8 år siden og hadde hatt mistanker om at noe kunne ha skjedd med henne.

Virulia beskrev Dalmita og ga inntrykk av at hun virket hjelpsom og hadde prøvd å bli en selvlært trollkvinne. Azuriel fikk vite at Mr. Boadley var en god person for byen, men de hadde ikke undersøkt konen hans. Huset til Ducat-familien skulle være tomt. Videre fikk han vite at Parrus var bestefaren til Minures, patriarken i Millier-familien. Halister skulle giftet seg med Camill Adler, men ble drept. Parrus var broren til Halister. Håndskriften i brevet og slektstreet lignet mye på Parrus sin skrift. Millier-familien holdt seg for seg selv nå. Adler-familien skulle ha dødd ut da de aldri fikk barn. Foreldrene var Mirnus og Bodica, og de hadde en bror ved navn Olliver.



Virulia

Det bor en husmannsfamilie sør i byen som hadde bedt om hjelp med edderkopper som hadde angrepet dem. Det tok noen timer å komme dit. Elora og Idun tok en armbryterkamp, som Elora til slutt vant. De valgte å reise mot edderkoppene i stedet. Elora lurte på om det var mulig å hjelpe datteren sin.

Etter å ha gått en stund kom en til en bekk og ser rader med edderkopper ved siden av elven, ordnet i tilfeldige sirkler. Dia prøver å snakke med edderkoppene og spør om de har det bra. De forteller at de venter på en dronning som snart kommer. Edderkoppene virker forvirrede, men også ekstatisk. Gruppen deler en kunnskap om at steder med okkult tilknytning kan tiltrekke seg slike fenomener. En oppsøker gården og forteller at de er der for å undersøke edderkoppen som har kommet.

Gårdeieren, Lassius, bor alene og har blitt bitt av edderkopper nylig, startet for 2-3 dager siden. Edderkoppene går i en stor sirkel rundt en brønn, men han har ikke hentet vann fra brønnen på en stund. Dia prøver å kommunisere med edderkoppene og be dem om å ikke bite mennesker, men uten hell. Volaren kaster ned en stein i brønnen, og den lager bare en «klunk»-lyd i stedet for en «plopp»-lyd. Idun klatrer ned i brønnen og finner den tom, men oppdager et hulrom videre inn i hulen.

Hulen strekker seg rundt 800 meter innover og utvider seg. Det er en ca. 20 fot bred hulegang som skråner nedover. Etter å ha gått 10-15 fot nedover gangen, blir den smalere før den utvider seg igjen. Hulen åpner seg til en stor hule med et rede der en stor skapning, en edderkopp, ligger ved siden av en haug med døde insekter. Dia føler at edderkoppen ikke er helt naturlig. Diahe forsøker å snike seg nærmere, og edderkoppen våkner til live, og det blir

kamp. Azuriel klarer å drepe edderkoppen, og flere mindre edderkopper kommer ut og blir til slutt drept. Idun bekjemper edderkoppene.

Volvarene mistenker at det var et udyr som ikke var naturlig. Ved siden av reiret finner de en haug med døde insekter, men ingenting spesielt. Dia kjenner på tristhet over de døde edderkoppene, og det begynner å sildre vann inn i hulene.

Det blir neste dag.

02. Neth 4723

Rapporterte inn til Virulia om edderkoppen og spurte om andre spørsmål. Diskuterte hvilke guder som var mest vanlige i byen. Elora sjekket opp Virulia igjen, og deretter gikk en videre til Boadley. De ventet på ham, og han kom ned. Konen hans hadde ikke blitt bedre og viste tegn på forgiftning, spesielt om morgenen.

Dia oppdaget en glippe i kjelleren og fant noe som beveget seg på en kommode. Kniver og gafler svevde fra to kommoder, men en klarte å drepe dem, identifisert som animerte sølvtøy av Volvaren. Da vi gikk ut av døren fra kjelleren til hagen, fant en ut at døren var slitt i hengslene og virket i bruk. Det så ut som om korkene på flaskene var blitt tuklet med. Boadley virket overrasket over at det var en utgang der.

Det ble oppdaget at en flaske vin forsvant annenhver dag, og det så ut som om 7-8 viner hadde blitt tuklet med. Elora fant en mansjettknapp av sølv. Det virket som det hadde vært aktivitet inn og ut, noe som gjorde det vanskelig å følge spor.

Når vi oppsøker Mellier familien, blir vi møtt av en tjenestemann og vi spør etter Myrnus. Det virker som om en avtale vanligvis er nødvendig for å møte ham. I tillegg til Myrnus bor også broren Oliver på eiendommen. Elora klarer å forhandle frem en avtale med Myrnus, og samtalen skal skje på hans premisser.

Myrnus fremstår som en alvorlig mann i 50-årene, mens Oliver virker yngre og sitter også til stede. Myrnus virker nervøs, men trives godt i byen. Han forteller at de har et tilfredsstillende forhold til Boadley familien, men har hatt en utfordrende historie med Adler familien. Det har vært et tungt slag for Mellier familien, spesielt for Myrnus.

Selv om Myrnus ikke har hatt kontakt med Adler familien nylig, virker det som om brevene fra henne er diktert. Mellier familien eier flere landområder som de driver, og de nevner at de ikke har hatt problemer med brønnene sine. Oliver, på sin side, driver sin egen gård med hjelp og de bor i samme huset.

Oliver har fine mansjettknapper på begge hendene, som ligner på den knappen som ble funnet tidligere. Han har barnene Poppus. Arbelia, og Marcus, som alle går på skole er brnene Myrnus.

Oliver sier at det skal være Myrnus sin ide om å forgifte hun. Myrnus skal hate de andre i landsbyen og Myrnus var kanskje litt sjalu på Bernad. Det skal være Myrnus som styrer gården til Oliver. Giften skal være i en hemmelig skoff på kontoret. Dersom en ikke får noe mer, vil det nok gå greit. Myrnus hadde kanskje planer om bruke en sterker gift. Myrnus sin kone med barn er på en reise nå.

Elora påpeker for Oliver at han mangler en mansjettknapp, og han tar imot den de har funnet. Stemningen i landsbyen har vært anspent den siste tiden, men Oliver har ikke lagt merke til noe spesielt, tilsynelatende opptatt med sine egne gjøremål. Han benytter anledningen til å flørte litt med Elora, og hun smiler forsiktig tilbake mens hun forteller at mansjettknappen ble funnet hos Boadley-familien. Oliver blir synlig overrasket over denne informasjonen, men sier ingenting.

Myrnus begynner å bevege seg mot kontordøren med bestemte skritt. Dia, som har observert ham, roper høyt: "Myrnus, hvor skal du?" Volvaren, som alltid er årvåken, kaster raskt katten sin mot Myrnus. Katten lander på Myrnus, og i et øyeblikks forvirring trekker han våpenet sitt. En kaotisk kamp bryter ut, og etter en intens strid klarer de å slå dem begge i svime.

I etterkant av kampen søker de gjennom rommet og finner et utvalg av utstyr: et forkledningssett, polstret rustning, en håndarmbrøst med ti bolter, en klubbe, et felleutstyr og et tyveriverktøysett. De legger merke til at Myrnus er iført en kjederustning og har en håndarmbrøst med ti bolter og et kortsverd. I tillegg finner de juveler og flere ringer på ham.

En binder både Myrnus og Oliver fast til et bord for å forhindre at de slipper unna. Deretter bestemmer en seg for å vekke Oliver først og begynner å avhøre ham. "Hvorfor ble konen i Boadley-familien forgiftet?" spør vi strengt. Oliver nøler først, men under press avslører han at det hele var Myrnus sin idé. Myrnus har lenge næret et hat mot andre i landsbyen og kan ha vært sjalu på Bernand.

Videre kommer det frem at Myrnus har hatt kontroll over gården for Oliver, og at giften er gjemt i en hemmelig skuff på kontoret. De får også vite at Myrnus' kone og barn er på reise, og det antydes at Myrnus kanskje hadde planer om å bruke en enda sterkere gift i fremtiden. Denne avsløringen sjokkerer de tilstedeværende, og de innser at de må handle raskt for å forhindre ytterligere skade.

Myrnus påstår at han ikke har gjort noe galt. Han hevder at han bare ønsket å skade en rival og insisterer på at konen til Boadley-familien aldri var i fare. Ciahe, som har en sterk intuisjon, merker

imidlertid at Myrnus ikke snakker helt sant og mistenker at han hadde planer om noe langt mer alvorlig. Volvaren begynner å lete gjennom Myrnus' eiendeler og finner en flaske med Giant Scorpion Venom som har blitt kraftig uttynnet, slik at den ikke virker dødelig. Myrnus forsvarer seg med at han hadde planer om å finne noen planter for å fortynne giften ytterligere.

De bestemmer seg for å sende katten til Volvaren av sted til Boadley for å hente ham. Patrick Drumwiett, Muny Murash, og Boadley befinner seg også der. Når de ankommer, får vi Oliver til å slippe dem inn og informerer dem om hva en har oppdaget så langt, samtidig som vi legger inn et godt ord for Oliver.

De diskuterer situasjonen og blir enige om at de må holde et landsbymøte om det som har skjedd. Det viser seg at det er en forsterket kjeller under landhandelen, og en får i oppdrag å undersøke nærmere hva som har skjedd i denne boligen.

Etter å ha søkt gjennom to av etasjene uten å finne noe av interesse, bestemmer vi oss for å klatre opp på loftet. Luften der oppe er tørr og støvete, men ikke så mye at det virker helt ubrukt. I den ene enden av loftet er det stablet flere kister og bokser, mens den andre enden er fylt med klær. Volvaren nærmer seg klesbunken, og plutselig dukker to flyvende hoder opp fra skjulestedet sitt. En intens kamp følger, men Ciahe, med hjelp fra de andre, klarer å drepe begge hodene.

Etter kampen undersøker de loftet grundigere og finner to inntørkede lik uten hoder. De anslår at likene har vært der i flere år, og at de tilhørte en mann og en kvinne. Basert på klærne deres ser det ut som de var omstreifere. Denne oppdagelsen legger ytterligere mysterium til situasjonen, og gruppen innser at det er mye mer en må finne ut av for å forstå den fulle sammenhengen av det som har skjedd i landsbyen.

De undersøker boksene og kistene og finner flere interessante ting: en fortress plate, latice armor, og en liten, spesiell dolk med et håndtak kledd i et merkelig skinn. Denne dolken, kjent som en Ghast Stiletto +1, gir en bonus på +1 på alle redningskast mot paralysering. I tillegg finner de edelstener verdt 500 GP. Bak huset oppdager de et bur som virker uvanlig.

Ved uthuset finner de en luke som leder ned til en jordkjeller. Nede i kjelleren finner vi et alter som Volvaren kjenner igjen som dedikert til Lamatsu. Mens de undersøker alteret, hører en skrapelyder fra kjelleren, og noen zombier dukker opp gjennom veggen. Etter en hard kamp klarer de å drepe zombiene. De ødelegger deretter alteret til Lamatsu og bruker litt tid på å helbrede seg selv før vi går videre til stabburet.

I stabburet finner de en relativt dårlig skjult lem. Under denne lemmen finner vi en boks som inneholder noen sjeldne våpen: en bec de corbin, en earthbreaker, og en panabas. I tillegg finner

en flere krukker med forskjellige innhold: en krukke med life boosting oil og en flaske med Blue Dragon poison.

Blant de funnede gjenstandene finner de også en del korrespondanse med en broder Trillius. Brevene avslører at planene deres er satt opp i Carrion Hill, en by lenger ned i landet som er kjent som et av de mer skumle og farlige stedene i området. Elora forsøker å avhøre Oliver igjen. Eieren av butikk bryr seg ikke noe om hva vi gjør med tingene som en har funnet. Olivee vet ingenting om alteret til Lamatsu eller våpnene vi har funnet. Han hevder også at han ikke kjenner til de mystiske redskapene.

Myrnus, på sin side, benekter ethvert kjennskap til de funnede gjenstandene og hevder sin uskyld. Gruppen velger å beholde gjenstandene de har funnet, mens de vurderer neste skritt i etterforskningen. De innser at de må reise til Carrion Hill for å finne ut mer om de mørke planene som har blitt satt i verk og for å bringe rettferdighet til landsbyen deres.

Gruppen deler edelstenene, og hver av de fem medlemmene får 100 GP. Ciahe tar vare på bec de corbin, mens panabas blir gitt til Elora. De selger fortress armor og lattice armor for henholdsvis 41 GP og 4 GP, og får 650 GP i belønning fra Boadley, som de også deler likt, noe som gir 130 GP til hver. Vi mottar også en battlemedic-batong (Bulk L) som de gir til Dia.

Deretter oppsøker en huset til Adler. Elora forsøker å snakke seg inn, men klarer det ikke, så vi klatrer over porten. Elora bruker makt for å åpne døren, og Dia forsøker å få katten til å finne lukten av butleren.

Oppe i andre etasje er det flere rom, og katten leder oss til rommet til venstre. Elora oppdager i siste liten en kniv som er på vei mot henne, og de blir angrepet av to personer som viser seg å være tjenere. Dia maner frem et tre som hun setter i bakken for å hjelpe dem i kampen. Vi overvinner disse og andre etasje består av et soverom, et lagerrom og et kontor. Første etasje inneholder et våpenrom/lager, en stor stue, et kjøkken og en tjenerfløy.

De finner et nøkkelknippe på den kvinnelige tjeneren og healer seg selv før de går ned i luken i tjenestefløyen. Nede i kjelleren finner de restene av et inntørket lik kledd i pene klær. På kontoret finner de salgspapirer for diverse eiendeler på tomten.

De avhører mannen i huset, og han virker å være uvitende om liket i kjelleren. Konen, derimot, lyver om liket, og hun påstår at Adler-damen sover på lagerrommet ved siden av kontoret. Hun innrømmer til slutt at de tok plassen til Dalmita og unnlot å informere omverdenen om dette. D4ette skal være henne som er nede i kjelleren, men hun skal ha død av naturlige årsaker. Gruppen sender katten avgårde med en beskjed til eldsterådet.

Eldsterådet kommer, og de forklarer situasjonen. Boadley bekrefter identiteten på personen i kjelleren. Etter dette bestemmer gruppen seg for å spise på Den Fornemme Hane. Elora og Volvaren sjekker om Virulia, og hun blir mer tiltrukket av han.

De tar en lang hvile der og planlegger reisen nordover mot Carrion Hill neste dag.

3.Neth

Carrion Hill ligger på toppen av en ås. Det skal være rundt 60 mil til Carrion Hills. Tar avskjed med Boadley før en reiser. Det skal være en slags vei mot Carrions hills, Det skal være et ørkenlignende område før en kommer frem til sumpen før byen. Den Speidende skogen skal være noe skummel. Veien går på siden av Måneskygge veien, Han skal kjenne til en dverg som driver Shops of Wonder i byen. Virulia skal være litt lei seg for at en drar. Spør etter noen magiske lærebøker. Elora lover å lage en sang eller tale til han kommer tilbake.

Dia finner litt enkel mat i naturen og natten går greit

4. Nethys

Vi reiser videre. Katten kjenner lukten av noen hunder. Blir vanskeligere å følge stien en bruker litt tid på finne stien igjen. Denne dagen kom en ikke så langt.

Dia finner et fint leirområde. Vi spiser god mat som Dia har funnet. På natten blir angrepet av en dire wolf og 2 mindre ulver. Vi klarer å drepe den ene og jage de to andre på flykt.

5. Nethys

Finner stien videre. kommer oss litt ut av skogen.

Ciahe bestemmer seg for å ta en annen vei til Carrion Hill for å lete etter søsteren sin blant de spredte gårdene i området. Resten av eventyrerne legger skogen bak seg og kommer over i et tørrere område, der de slår leir på en liten ås. Natten går fint.

6. Neth

På veien videre nordover, ser Dia sin kråke et par cinderrats (ild elemental) som sitter og gnager på en hjort. De er ikke naturlig aggressive og lever av kjøtt. Eventyrerne går i en bue rundt dem, rottene ser dem, men bryr seg ikke.

Landskapet blir mer kupert og de slår leir på en ås med utsikt over sumpområdet som strekker seg videre nordover. Natten går nok en gang fint.

7. Neth

Vi legger i vei gjennom sumpen, hvor luften er tung og fuktig, og bakken under føttene er myk og glatt. Etter en stund legger vi merke til at stien blir mer tydelig og oppgått. Det virker som om flere har tatt denne ruten før oss. Etter omtrent en halv dag kommer vi over noen rare skapninger. De viser seg å være boggards, froskelignende vesener som har satt opp en bom for å sperre veien. De står der, store og truende, og krever hele 100 gullmynter for å slippe oss forbi. Hvis vi nekter, truer de med å jage oss bort.

Vi blir ganske forbløffet over den høye prisen, så vi spør dem om de har hatt særlig suksess med å kreve så mye fra andre reisende. Litt motvillig innrømmer de at av 48 reisende har bare én betalt, mens resten har blitt jaget bort. Vi ser en mulighet her og begynner å forklare dem at de sannsynligvis ville tjent mye mer på å senke prisen. Etter en kort diskusjon ser de ut til å forstå poenget vårt, og vi klarer å forhandle prisen ned til 10 gullmynter. Med det er vi fri til å passere.

Når vi fortsetter videre, begynner landskapet å endre seg. Den tette sumpen åpner seg opp, og foran oss, gjennom den lette tåken, kan vi se konturene av en by. Etter hvert som vi nærmer oss, blir bygningene tydeligere. De er vakre og ser nesten malplasserte ut i forhold til det dystre sumplandskapet rundt. En gammel, slitt bro fører oss over en bred kanal som omkranser byen. Vi går over broen og når bymurene, hvor vi blir stoppet av en vakt. I motsetning til de vanlige krigerne vi er vant til, er denne vakten mer byråkratisk i sin fremtoning.

Han gir oss ankomstskjemaer som vi må fylle ut, og informerer oss om at det er et prosesseringsgebyr på 1 gullmynt per person for å få adgang til byen. Etter å ha betalt og fylt ut papirene, blir vi endelig sluppet inn i byen, hvor nye eventyr venter.

I Carrion Hill

Carrion Hill er en by med mange ansikter, hvor de forskjellige samfunnslagene er tydelig adskilt. Med sine rundt 9000 innbyggere består befolkningen av 82 % mennesker, mens de resterende 18 % er fordelt på halflings, gnomer og dverger. Byen er delt opp i tre hovedområder. På toppen av åsen ligger The Crown, med sine vakre bygninger og herskapshus, hvor byens elite bor. Lenger ned finner vi The Tangle, hjemmet til byens arbeidere og handelsfolk, mens de aller fattigste holder til i The Filth, et forfallent område bestående av både naturlige og kunstige øyer, bundet sammen av plankebroer som strekker seg utover innsjøen.

Etter å ha forhørt oss litt rundt, bestemmer vi oss for å ta inn på byens største vertshus, "The Rockbreakers Wrest," som ligger i The Tangle. Der blir vi møtt av Aidona Rockbreaker, en staut

dvergdame som eier stedet. Hun tar imot oss med et vennlig smil, men det er tydelig at hun har både temperament og erfaring. Aidona har levd i Carrion Hill i nesten hundre år, og hun deler gjerne historier om byens fortid. Vi leier en sovesal for hele gruppen til en pris av 4 sølvmynter per dag, og betaler for tre dager. Aidona forteller oss også om det storslåtte Pharasmasenteret, men advarer mot områdene nord for byen, som har blitt farlige etter kriger og gale trollmenns herjinger.

Når vi spør etter Agrit Staginsdar, får vi vite at hun har både hjem og butikk rett ved byens marked. Mens vi sitter og spiser grøt, tilberedt av Aidonas lillebror Bodur, hører vi en heftig diskusjon i bakgrunnen. Aidona krangler høylytt med en mann i vaktuniform - byens nye sheriff, en halfling ved navn Kurt Wurt, eller konstabel Wurt som han insisterer på å bli kalt. Han krever 500 gullmynter for en ny lisens, til tross for at Aidona nylig har betalt. Det er åpenbart at korrupsjon råder i byen, og mange mistenker at Wurt er innblandet.

Vi går til baren for å kjøpe oss mjød av Bodur, som forteller oss om byens politiske situasjon. Ordføreren, Vanton Heggry, har vært ved makten altfor lenge og er lite populær blant innbyggerne. Likevel prøver han å bli gjenvalgt, men heldigvis har opposisjonen fått ny styrke etter at halflingen Verion Mynte har kommet inn i byrådet som motkandidat.

På kvelden bestemmer vi oss for å ta en tur til The Filth for å samle informasjon om ordføreren. Der hører vi rykter om at Heggry er bekymret og redd, som om han har oppdaget noe skremmende. Det går historier om at han vurderer å stikke av med bykassen, og misnøyen blant folk øker. De klager over høyere avgifter og mer politi i gatene, og mange er frustrerte over at The Filth bare har fått et par prosent av byens stemmelokaler, noe som gjør det vanskelig å delta i det politiske livet.

Til slutt returnerer vi til vertshuset for natten. Der får Ciahe vite av Aidona at hun møtte Hana, søsteren til Ciahe for noen måneder siden. Hana, hadde planer om å reise videre vestover, men Aidona husker ikke flere detaljer. Ciahe får imidlertid informasjon om hvor resten av gruppen kan finnes. Elora, derimot, har reist ut i skogen for å finne noen å kommunisere med, og har ennå ikke vendt tilbake. Vi bestemmer oss for å ta natten og hvile før morgendagens utfordringer.

8 Neth

Natten går uten forstyrrelser, og vi våkner godt uthvilte. Etter en rask frokost får vi høre at det finnes en kirke viet til Pharasma i byen, og at Agrit Staginsdar er medlem der. Hun bor og driver en butikk rett ved markedet, så vi bestemmer oss for å oppsøke henne. Azuriel introduserer oss, og hun møter oss med vennlighet, men vi merker en viss uro i henne. Hun spør om Boadley-

familien, og det virker som om hun har noe på hjertet, særlig når samtalen faller på byens ordfører.

Agrit virker bekymret for ordfører Heggry, men er tilbakeholden med informasjon siden hun selv sitter i byrådet. Når vi viser henne brevet fra Boadley, trekker hun pannen i en tenkende rynke, men hun har aldri hørt om broder Trillius. Hun nevner at ordføreren har virket uvanlig redd i det siste, som om han har oppdaget noe farlig. Likevel er hun usikker på om han egentlig har intelligensen til å være ordentlig korrupt - det er noe som ikke stemmer med hele situasjonen.

Samtalen skifter så til en liten landsby i nærheten av Carrion Hill, Fiorna's Faith, som ligger rett ved grensen til det nordlige ødelandet. Agrit forteller at hun ikke har hørt fra landsbyen på en stund, og det bekymrer henne. De bruker ravner til å sende beskjeder, og for to dager siden mottok hun en merkelig lapp fra landsbyen. Den var dynket i blod, og beskjedens innhold var kortfattet:

> "Folk har forsvunnet fra landsbyen og jeg er redd for at jeg er nes....",

og den som skrev lappen, var redd for sitt eget liv. Meldingen brøt av midt i en setning, og det hele etterlot Agrit med en vond følelse. Hun har ikke sendt noen for å undersøke ennå.

Landsbyen, Fiorna's Faith, ligger omtrent én dags reise fra byen, og vi lover Agrit at vi skal dra dit og undersøke saken. Før vi drar, nevner hun at en framstormende politiker, halflingen Verion Mynte, er kjent for å ta korrupsjon på alvor. Hun gir oss også en tegning av sin venninne Jacra Hillwren, en dverg som bor i landsbyen og som kanskje kan hjelpe oss. Agrit advarer oss om at det ikke finnes noe vertshus der, men vi kan overnatte hos Jacra hvis alt er i orden.

Vi forlater Carrion Hill og legger i vei mot Fiorna's Faith. Ikke lenge etter at vi har startet reisen, begynner regnet å falle tungt og gjør veien våt og sleip. Etter flere timers vandring kommer vi til noen gårder som ser ut til å ha vært forlatt i lang tid. De tidligere frodige markene står nå tomme, med avlinger som har råtnet og mat som er blitt dekket med muggsopp. Inne i gårdshusene finner vi rester av mat som også har begynt å forfalle. Stemningen er tung, og noe føles galt. Det er som om stedet har vært forlatt i hast, og ingen har kommet tilbake.

Stien blir gradvis mer sorpete og vanskelig å forsere etter hvert som vi nærmer oss Fiorna's Faith. Den lille landsbyen ligger i bunnen av en dal, og vi kan så vidt skimte bygningene i det fjerne. På vei forbi en forlatt gård slår en uhyggelig, råtten lukt mot oss. Dia's katt reagerer umiddelbart på lukten, og vi blir alle oppmerksomme på den trykkende atmosfæren rundt oss. Været er surt, med kald vind og regn som sildrer ned, og når vi nærmer oss gårdshuset, føles det som om stedet

bærer på mørke hemmeligheter.

Vi går inn i huset, og blir møtt av en stue med pene, håndlagde møbler. Det er noe underlig ved det hele - alt av personlig verdi ser ut til å være fjernet. Det er som om noen har forlatt stedet i all hast, og kun latt de store møblene stå igjen. Men det er først på kjøkkenet vi virkelig forstår at noe er galt. På gulvet ligger det restene av en ku, dens hode er knust, og hele kroppen er dekket av kakerlakker som kravler rundt i et grotesk teppe. Den stanken som slo mot oss utenfor er ingenting sammenlignet med lukten her inne.

Ciahe nærmer seg forsiktig det døde dyret for å undersøke nærmere, men idet hun gjør det, reagerer kakerlakkene. Som en levende sværm farer de mot henne og deretter mot Azuriel, som prøver å forsvare seg. To store kakerlakker kravler også frem fra liket av kuen men vi klarer å drepe dem raskt. Sværmen blir til slutt tilintetgjort av Volvaren, som tilkaller en flammende kule som brenner dem opp på stedet.

Kuen ser ut til å ha blitt drept for noen dager siden, men hvem som står bak, er fortsatt et mysterium. Resten av huset virker forlatt, som om de som bodde her forlot det i all hast. På vei ut finner vi blodspor som leder mot innhegningen, og Azuriel oppdager en mennesketann dekket med tørket blod - et illevarslende tegn på at noe verre har skjedd her.

Vi fortsetter videre nedover mot elven fra husmannsplassen. Volvaren og Ciahe snubler og ruller ned en bratt skråning, og selv om de får noen skrubbsår fra fallet, er de i stand til å fortsette. Nå som vi nærmer oss landsbyen, blir det tydelig at noe fryktelig har skjedd. Det er ingen tegn til liv, ingen røyk fra skorsteinene eller lyder fra husene. Det er en dyster stillhet som ligger som et teppe over stedet, og vi kjenner en voksende uro i magen. Noe galt har skjedd her - noe veldig galt.

Levende døde i Fiorna`s Fatih



Fiorna's Faith

Azuriel leder oss forsiktig inn i landsbyen, mens vi beveger oss i skjul mellom bygningene. Vi sniker oss fremover, alltid på vakt, inntil vi når huset til Jacra Hillwren, dvergen Agrit fortalte oss om. Huset er sparsommelig møblert, men det er åpenbare tegn på at noe voldsomt har skjedd her. Møbler er veltet, og det er spor etter kamp både på gulvet og veggene. Vi ser også at gulvet på kjøkkenet har kollapset, og etterlatt et lite hull som fører ned i mørket.

Rundt om i huset er det mange sittepinner som tydelig har vært brukt til å holde fugler, sannsynligvis ravner. Vi finner noen få fjær og beinrester som bekrefter dette. Mens vi søker gjennom huset, kommer vi over slutten av en beskjed, skrevet med rystende hånd:

> "...ste. Ikke kom til landsbyen ettersom det da allerede vil være for sent. Det vil da allerede være for sent."

Ordene gir oss en kald følelse, som om vi har trådt inn i noe vi kanskje burde ha unngått.

For å forhindre at noe kan komme opp fra hullet i gulvet, legger vi noe tungt oppå for å barrikadere det før vi gjør oss klare for natten. Tross uroen som ligger i luften, går natten rolig forbi, og vi våkner opp uten tegn til fare. Men det er en spenning i oss alle - hva som enn skjedde her, er vi bare i begynnelsen av å forstå det.

9. Nethys

Gravplassen ligger øde og forlatt, med et lite mausoleum i sentrum. Stien opp dit er slitt av tidens tann, og flere av gravene ser ut til å ha blitt åpnet. Noen av gravstøttene er velte, som om de ikke lenger har stått imot århundrenes forfall. Ved inngangen til gravplassen ser vi symbolet for Pharasma, dødens og skjebnens gudinne, men selv dette virker falmet og slitt.

Vi undersøker gravene og oppdager at ni av dem har blitt forstyrret. Tre av dem er gravd opp helt til bunnen, og kistene der nede er revet opp, tomme for sine tidligere innbyggere. Gravsteinene indikerer at disse tre har dødd i løpet av det siste året. De andre fem gravene ser ut til å ha sunket ned i jorden, som om de har blitt gravd ut fra undersiden. Den siste graven, merket med navnet Harlo Krant, som var en kjent handelsmann og rådsmedlem, skiller seg ut. Rundt gravstedet står det flere svarte vokslys, plassert i en nøye arrangert orden. Ved siden av graven finner vi en liten lærpung med en onyx, et materiale som ofte brukes i mørke ritualer. Kisten til Harlo stikker også litt frem under jorden, og når vi undersøker den, finner vi ingen kropp, men en sølvkjede med et innrammet bilde av to personer.



Vi retter blikket mot det lille tempelet på gravplassen. Dørene ser ut til å ha blitt revet opp med stor kraft, og det er dratt inn møkk og skitt i tempelet. I et av hjørnene har gulvet kollapset litt, med et lite hull som forsvinner ned i mørket. Bak alteret finner vi en alkove med en fontene som

ser ut til å ha klart, rent vann. Etter nærmere undersøkelse fyller vi åtte flasker med det som viser seg å være hellig vann. Vi finner også et vakkert, magisk sølvkrus (Lady's Chalice) som har en spesiell egenskap - én gang om dagen kan det fylle en flaske med hellig vann når det er i nærheten av fontenen. Den mister denne egenskapen hvis den fjernes fra fontenen i mer enn et døgn. Kruset kan også brukes til å skvette vann på fiender innenfor en radius på fem fot.

Mausoleet, derimot, er i en trist forfatning - fullstendig ødelagt.

Etter å ha undersøkt gravplassen, går vi videre mot husene på vei mot broen. I et av de første husene finner vi nesten ødelagte dører. Ciahe åpner en av dørene, og plutselig kommer to villsvin stormende mot oss. Dia reagerer raskt og klarer å roe dem ned, og de løper ut gjennom en bakdør. Inne i huset finner vi rester av en person, men kroppen er i en slik tilstand at det er vanskelig å si hva som har skjedd med vedkommende.

Vi undersøker et nytt hus med en inngangsdør som står på vidt gap. Kjøkkenet er fylt med råtne matrester, men det er en dør inn til stuen som er spikret igjen. Vi lytter og kan såvidt høre knirkende lyder fra innsiden. Ciahe begynner å løsne plankene, og med hjelp fra Pus får vi dem av. Når vi åpner døren, kommer fire plague zombies vaklende mot oss, klare til å angripe. Etter en intens kamp klarer vi å nedkjempe de fire zombiene. Underveis merker vi at noe er galt med Pus - det ser ut som han har blitt rammet av mummy rot etter kampen. Dette er bekymringsfullt, og vi må finne en måte å behandle han på før det blir verre.

Når skumringen begynner å legge seg over landsbyen, bestemmer vi oss for å fortsette undersøkelsene. Rundt 50 meter fra et av de forlatte husene, på den andre siden av elven ved det såkalte "L-huset", hører vi lyden av en planke som knirker og ser en skygge som farer forbi et vindu. Azuriel nærmer seg forsiktig og kikker inn gjennom vinduet. Inne i huset ser han en ung, kvinnelig halfling som tydelig har forsøkt å holde seg skjult.

Vi går inn i huset og møter halflingen, som presenterer seg som Lacera Thimbledown. Hun har holdt seg skjult i dagevis, livredd for de vandøde som jager de levende om natten. Lacera forteller oss at de vandøde er på størrelse med mennesker, og hun er sikker på at hun selv ikke er smittet av sykdommen som rammer de som kommer i kontakt med dem. Dia undersøker henne nærmere og kan bekrefte at hun virker til å være frisk. Lacera deler verdifull informasjon om hva som har skjedd i landsbyen. Det hele begynte da Erastil-tempelet brant ned, og kort tid etter dukket zombiene opp. De vandøde begynte å bryte seg inn i husene, og hver natt leter de etter nye ofre. Lacera forteller at de som blir fanget, dras med til de vandødes gjemmesteder for å bli spist levende. Hun forsøkte å rømme tidligere, men skadet foten da hun nesten brakk den i forsøket. Hun nevner også at hun har hørt bønner og rop komme fra under bakken, som om noen er fanget

der nede. Hullene etter kollapsede tunneler er synlige flere steder i landsbyen, som om noe har kommet opp derfra. Lacera forteller at det er et spesielt hus der disse lydene er sterkere. Det store huset, kjent som "Pick and Pint," som tidligere var landsbyens vertshus, ble også oversvømt av de vandøde, og hun søkte ly der før hun måtte flykte.

Vi bestemmer oss for å undersøke huset hvor bønnene høres sterkest fra. Volvarene i gruppen kan høre skrik og bønner, men vi klarer ikke å finne noe håndfast i denne omgang. Lacera nevner også at et herskapshus kjent som "Spring Manor," som ligger litt høyere oppe, delvis brant ned under de samme urolighetene.

Med denne informasjonen og natten som senker seg over landsbyen, planlegger vi våre neste trekk. De vandøde er fortsatt en stor trussel, men med kunnskapen vi har fått fra Lacera, kan vi kanskje finne en måte å overvinne dem på.

Tempelet Erastil Table er en ruinhaug av forkullet tremasse, nesten helt nedbrent. Bare restene av tempelet står igjen, og det ser ut til at noen har forsøkt å låse begge dørene utenfor. Når Volvaren går inn, møter han en ubehagelig lukt som minner om rester etter alchemical fire. Inne i tempelet finner vi tre prester som er blitt brent til døde, og det er ikke noen tegn på magi her. Lacera mener at de vandøde dukker opp rundt midnatt, og vi må være forberedt på det.



Spring Manor

Videre undersøker vi Spring Manor, hvor forsiden er barrikadert, men baksiden er delvis brent. Inne i huset er det mye bøker og blodflekker som leder til en av dørene. Her finner vi et symbol for Sarenrae (Dawnlight symbol), som gjør at en kan bruke magiske evner som Disrupt Undead eller Light. I et av rommene finner vi også en sølvkniv. I andre etasje er det to soverom; et gjesterom og et master soverom. Gjesterommet er delvis ødelagt, og døren til master soverommet er brutt opp. Inne i master soverommet er det også en låst kiste som vi får opp etter å ha brukt en del tid og kraft. Inni kisten finner vi en liste over bygningene i byen, to Lesser Healing Potions, en hatt, et +1 kortsverd (som Azuriel tar), og en pung med 120 mynter (fordelt). Hatten viser seg å være en Hat of Disguise, noe som kan være nyttig for å maskere identiteten vår. Etter å ha sikret oss alt vi kan fra manoren, går vi videre til Warlands Yard, butikken ved siden av vertshuset.



Warlands Yard

Warlands Yard ser ut til å være ganske plyndret, men vi finner noen nyttige ting mens vi søker gjennom bygningen. Det er noen forsyninger som kan brukes til å barrikadere dører og vinduer, 50 piler i en kasse, og mat for en person i en dag. Vi finner også tjære og noen flasker med olje. I en kiste oppdager vi to flasker med moderat alchemical fire, en moderat darkvision potion, og en Lesser Anti-Plague Potion.

Mens Dia roter i kommoden, dukker det opp en katt - Ogran, den løskatten som alltid har vært rundt i byen og fanger rotter. Katten ser litt skeptisk ut, men virker ellers uskadd. Med dette utstyret og informasjonen vi har samlet, er vi bedre rustet til å håndtere trusselen som lurer i landsbyen.

Etter at Elora hadde dukket opp med den lille hvite valpen, fikk gruppen raskt satt i gang med å barrikadere vinduene og dørene på butikken. Det var tydelig at de hadde gjort dette før. Hver av dem hadde en rolle, og de jobbet raskt og effektivt. I stillheten som fulgte, var det bare lyden av knitring fra det siste av de improviserte barrikadene som brøt stillheten. Når alt var på plass, satte de seg ned, utmattet, men i beredskap. De visste at de ikke kunne tillate seg å slappe av.

Kvelden gikk, og mørket la seg tungt over landsbyen. Det tok ikke lang tid før de begynte å høre lyden av steg i det fjerne. Uro, et lavt brøl, og den dvelende stillheten som kom før stormen. Ettersom natten kom, begynte udødes horder å samle seg utenfor. Først var det bare et par

zombier som stammet langs gatene, men det skulle ikke vare. Seks zombier brøt snart inn gjennom et vindu, og kampen var i gang. Gruppen var forberedt, og takket være ferdighetene deres, klarte de å få has på fiendene raskt, til tross for deres ødeleggende natur.

De reparerte barrikadene, men spenningen i luften var fortsatt til stede. Alle visste at det ikke var over ennå.

Klokken nærmet seg to på natten da neste bølge av fiender ankom. Denne gangen var det ikke bare zombier, men to Zombie Brutes - groteske, muskuløse skapninger som virket nesten umulige å stoppe. De påførte stor skade før gruppen til slutt klarte å nedkjempe dem. Etter at den siste brute hadde falt, og alt var stille igjen, følte de et kort pusterom. Volveren og Azuriel gikk raskt i gang med å reparere de ødelagte barrikadene, mens Dia og Elora, med sine helbredende ferdigheter, ga støtte til de som hadde fått de første påkjenningene av nattens kamper.

Men hvilen var kortvarig. Ikke lenge etter at de hadde fått ordnet de siste barrikadene, hørte de lyden av flere skapninger som nærmet seg. Denne gangen var det Shambler-tropper - en hel horde av sultne zombier som omsluttet butikken fra alle kanter. Kampen raste, men det var ingen vei utenom. De visste at de måtte kjempe for livet, og det var Pus, katten til Dia, som fikk æren av å ta siste jafs, en triumf i en lang og utmattende natt.

Etter det siste angrepet sank de sammen, utmattet, men lettet. Pusten var tung, men de visste at de hadde vunnet - for nå. På bakken fant de en pose med gull, 250 GP i alt. 50 per person, en liten trøst etter det de hadde vært gjennom.

Men de visste at det var mer som ventet. Lacera, en lokal landsbyboer som hadde gjemt seg under kampen, trådte frem fra mørket. Hun var blek og utmattet, men tydelig på at hun hadde noe viktig å dele. Da hun hadde kikket ut fra et vindu under angrepene, hadde hun sett en skikkelse hun gjenkjente - Harlo Krant. Det var han som kommanderte zombiene.

Harlo Krant. Navnet hang i luften, og alle visste at han ikke var en hvem som helst. Han var en magiker, en nekromantiker, og nå var det klart at han var koblet til disse horder av udøde.

Samtalene rundt bordet på The Picking Point vertshus var korte, men intensjonen var klar. De måtte finne ut mer om Harlo Krant, og hvordan de kunne stoppe ham før flere landsbyer ble lagt i ruiner.

10. Nethys



The Picking Point

The Picking Point var et hus som vitnet om en tid før mørket tok over. Bygningen var solid, men den var også merket av vold - dørene var brutt opp, og det var tegn på at noe uhyggelig hadde skjedd her. Etter å ha inspisert rommene, kom de over et synkehull - et hull i gulvet som tydeligvis var blitt gravd ut. Det så ut som om noen hadde forsøkt å skjule noe, eller kanskje unnslippe noe, ved å grave seg ut gjennom gulvet. Dette var et farlig tegn.

I et av rommene, der et gjesterom hadde blitt stengt med en utvendig slå, hørte Azuriel svak banking. Den påfølgende stanken var nærmest uutholdelig, og han kunne høre en krafselyd fra bak døren. Uten å nøle, bestemte han seg for å lukke døren raskt og sikre den. Det var klart at noe farlig skjulte seg der inne.

Men det var også andre ting å finne. Rasjonsforsyninger, en tønne med lampeolje, og et lager med barrikademateriale. En notisbok i en av de utbrutte hyllene fanget oppmerksomheten deres. Den var ikke skrevet av hvem som helst. På noen av sidene fant de notater som satte en ubehagelig stemning:

- **1 måned siden**: "En festlig anledning, men dette ble avbrutt da de fant kroppen..."
- **1 uke siden**: "Lite forsyninger."
- **"Slutten kommer."**

Ordene var kryptiske, men de kunne ikke la være å føle at de var på vei mot en katastrofe. Noe uunngåelig. Noe de måtte stoppe.

Det var på dette tidspunktet de bestemte seg for å gå ned i **synkehullet**. Hulene de nå skulle utforske var større enn de hadde ventet, et naturlig steinhull som var blitt utbedret, som om noen hadde jobbet med å tilpasse det til et spesifikt formål. Hva skjulte seg her? Var det en skjult base, et ritualrom, eller et skjulested for de som tilbad de mørke kreftene?

Hulen var et labyrintisk nettverk av tunneler, med spor som antydet at den hadde vært brukt av flere - kanskje Harlo Krant selv, kanskje noen som hadde vært hans tilhengere. Gruppen trådte varsomt videre, klar over at de snart ville møte noe, eller noen, som ville sette deres ferdigheter på prøve. De var allerede dypt inne i et mørkt spill som de ennå ikke forsto omfanget av.

Og de visste at kampen bare hadde begynt.

Det er en tung og kvalmende lukt av død og forråtnelse som fyller den mørke hulen. Ciahe går forsiktig, sanser skjerpet, og unngår så vidt en skjult felle som kunne ha blitt fatalt. Hun stanser ved et kryss hvor en av veiene er sperret av--tydeligvis med vilje. Den venstre gangen er blokkert av en improvisert sperring, tydelig plassert for å holde noe ute, eller kanskje inne.

Nysgjerrigheten leder henne til en forlatt taske, som hun nøye undersøker. Inni finner hun et enkelt måltid bestående av brød og epler, en flaske med vann, og et lite sølvsmykke. Dypere nede i tasken oppdager hun en piggete hanske, en liten flaske med en svak motgift mot pest, som hun beholder, og en magisk skriftrull med en helbredelsesbesvergelse, som Dia tar med seg.

De bestemmer seg for å følge gangen østover. Lukten av råtne lik blir sterkere når de passerer en tunnel som har rast sammen lenger nord. Det virker som om raset er forårsaket med vilje. Videre sørover kommer en svak eim av blod Ciahe til nesen. Azuriel sniker seg forsiktig nærmere og skimter fire silhuetter i mørket.

Gruppen går til angrep og møter tre ghouls og en ghast. Kampen er intens, og de må beskytte seg mot både fysiske angrep og faren for ghoulfever, en fryktet sykdom som sprer seg fra disse demoniske skapningene. Til slutt står de igjen som seirende.

Videre i hulen møter de en blindvei og finner et skremmende symbol for *The Whispering Way*, en kult kjent for sine uhyrlige handlinger. Flere lik ligger strødd, og i et forsøk på å hente en liten helbredende drikk unngår Azuriel så vidt å bli rammet av den dødelige forbannelsen mummy rot.

Gruppen utforsker videre og finner et gammelt gravsted hvor et hull fører dem ned i dypere tunneler. Gangen skrår svakt nedover og åpner seg litt etter hvert. Azuriel sniker seg fremover,

men det virker som om dette området har vært uberørt i lang tid. I et hjørne av rommet oppdager de flere store, hvite larver på størrelse med mennesker. De vurderer situasjonen og bestemmer seg for å la skapningene være i fred, da de ser ut til å være en del av det naturlige økosystemet.

De fortsetter nordover, men blir stanset av et steinras. Ved et nytt T-kryss velger de å gå nordover igjen. Lukten av lik er nå nesten uutholdelig. Azuriel, med sin smidighet, sniker seg nærmere og oppdager et rom fylt med en enorm zombiehorde, deres råtne kropper dekket over et stort område.

Gruppen forbereder seg og angriper. Azuriel sniker seg inn først, men zombiene svarmer raskt mot dem. En kamp på liv og død følger, men etterhvert klarer de å overvinne den grufulle horden. Som om det ikke var nok, møter de en zombie-uglebjørn, som forsøker å skremme dem med et skingrende skrik. Gruppen står imot og klarer til slutt å nedkjempe det fryktinngytende beistet.

Etter kampen finner de en bunt med innpakket ost, to dolker, og en potenskrystall, som Azuriel tar. Krystallen kan midlertidig forsterke et våpen, men bare én gang. De oppdager også et synkehull nord for kampen, som ser ut til å føre til et hus.

De kommer videre til en kulp med mørkt, stillestående vann. Et lik flyter i vannet, tydelig råtnet etter lang tid i kulpen. Gruppen drar liket opp, men finner ingenting av verdi. Etter å ha undersøkt området rundt kulpen, reiste følget videre til Spring Manor igjen. Her fant en et nytt synkehull som en bestemte seg for å gå ned i.

Kampen mot Harlo Krant og redningen



Dia velger å bli igjen for å rekognosere og holde vakt mens vi begir oss dypere inn i de underjordiske hulene. Gangene er naturlige, men det er tydelig at de har blitt bearbeidet med verktøy, noe som gir dem et strømlinjeformet preg. Etter å ha fulgt gangen en stund, åpner hulen seg opp i et større rom med tre ulike utganger som strekker seg vestover, østover og sørøstover. Utgangen mot sørøst ser ut til å være blokkert lenger frem, så vi bestemmer oss for å følge gangen vestover først. Den er relativt bred, og steinveggene reflekterer en svak, dyster glød fra lyktene våre.

Etter rundt femti meter utvider gangen seg igjen til et rom hvor vi finner en mengde vann. Vannet er stille, men overflaten brytes av lik som flyter urovekkende stille. Sammen med de døde finner vi noen spredte, forlatte gjenstander. Synet er makabert, og stemningen trykkes av den klaustrofobiske stillheten. Videre fremover smalner gangen før den åpner seg på ny, denne gangen til et kammer som oser av ondskap. Et blodig alter dominerer rommet, og rundt oss ligger skjeletter i groteske positurer, som om de har blitt brukt i mørke ritualer.

Det er her Krant dukker opp. Hans deformerte kropp og groteske bevegelser avslører ham som en zombieherre. Han angriper oss voldsomt, og i kampen kaster han den mørke magien "Harm," som fyller rommet med en følelse av råttent liv. Elora identifiserer raskt hans tilhørighet, men det krever all vår kraft og kløkt for å beseire ham og hans følgesvenner. Etter kampen undersøker vi

alteret og rommet rundt det. Blant funnene er en dolk, glinsende i det svake lyset, som vi tar med oss for videre granskning.

Videre utforsking fører oss til det første fangerommet. Bak tunge dører finner vi fire fanger som stirrer på oss med tomme, redde blikk. Elora bruker rå styrke til å rive opp en av dørene, mens Azuriel demonstrerer sin fingerferdighet ved å dirke opp en annen. Blant fangene finner vi Jackra, som raskt tilbyr sin hjelp. Hun forklarer at hun kjenner til de andre fangene og leder oss til flere celler. Totalt klarer vi å redde 23 mennesker, en seier som fyller oss med en følelse av mening midt i all ondskapen.

Etter å ha frigjort fangene, retter vi oppmerksomheten mot Harlo Krant. Azuriel sniker seg først inn i rommet hans, som viser seg å være dystert og preget av hans mørke aktiviteter. Harlo står bak et massivt bord, klar til kamp. Etter en kort, men intens konfrontasjon tilkaller han to pestzombier som angriper voldsomt, spesielt mot Volvaren. Til tross for deres angrep, klarer vi til slutt å drepe Harlo. Med sine siste ord roper han ut: "Hvorfor har mestrene i The Whispering Way forlatt meg?" Hans desperation gir oss et glimt inn i en større sammenheng, men etterlater flere spørsmål enn svar.

Vi undersøker kroppen hans og finner flere interessante gjenstander, inkludert en usynlighetspotion, 136 gullstykker og to doser arsenikk. Det virker som om alt dette har vært oppbevart i en Bag of Holding type I. I tillegg finner vi en kiste som inneholder en rekke magiske gjenstander: en tryllestav med Heal, et +1 langsverd, en Staff of Fire, en Mask of Persona og to piler med Sleep. Blant dokumentene finner vi også et uferdig brev der han takker kultistene i The Whispering Way for sin skapelse. Han nevner en søskentrio med etternavnet Grens--Velfram, Hornath og Ilorina Grens--som viktige aktører i dette. Brevet avslører også noen av de grufulle handlingene han har utført i Fiornas Faith.

Fangene vi har frigjort samler seg utenfor der Dia venter. Jackra, nå gjenforent med sin tryllebok, foreslår en plan om å brenne byen før de setter kursen sørover. Med oss har vi medaljonger og personlige eiendeler som vi returnerer til de som har mistet dem, noe som gir et snev av trøst i en ellers dyster situasjon.

11. Nethys

Vi setter kursen tilbake mot Carrion Hill, og til vår lettelse er stien lettere å navigere på tilbakeveien.

13. Nethys

Vi når Carrion Hill fra sør, slitne men lettet over å være tilbake i en by hvor vi forhåpentligvis kan samle kreftene før neste utfordring.

Velfram er menneske, Grens er gnom og Hornath er dverg som er søsken i troen. Vi spør litt rundt om navne i kulten og de sier at for rundt 3 måneder siden kom de tre som flyktinger til landsbyen. De fikk litt følelse at de vanket litt mye rundt gravplassen og plutselig for noen dager siden forsvunnet. Etter dette hadde de mystiske hendelsene begynt. Krant ble så sitt å kommendert zombier for å drepe for i landsbyen.

Natt i Carrion Hill: Skygger og Byrådsmysterier

Da gruppen, bestående av de hengivne søsknene Velfram, Grens og Hornath, samt eventyrerne Azuriel, Ciahe, Elora og Dia med sin snusende katt Pus, endelig nådde Carrion Hill, var de både lettet og utslitte. De hadde flyktet fra landsbyen hvor Krant og hans zombier herjet, og var fast bestemt på å finne roten til ondskapen.

Etter å ha betalt den obligatoriske inngangsavgiften, losjerte de flyktningene fra Fironas Faith på vertshuset og fikk et kort pusterom. De fire ukene med gratis losji, tilbudt av vertshusholderen, Aidona Rockbreaker, var en velkommen lettelse. Først måtte de sikre seg. Azuriel kjøpte en kraftig *Striking Rune*, Ciahe rustet seg opp med en ny *Half Plate*, mens både Dia og Azuriel investerte i *+1 Lærrustning*. Selv Pus fikk en ny, forbedret *+1 Barding* av Dia.

Mistanke og Et Nytt Spor

Gruppen oppsøkte Agrit i House of Wonder, som straks delte deres frykt for kulten. Hun pekte dem mot et uvanlig fravær i byrådet: Aldan Pommeyer. Han hadde ikke vært sett på to uker, en fraværsperiode som varte enda lenger enn Agrit visste.

> "Han har bodd i bydelen The Crown," forklarte Agrit, "En litt skyggefull type, men ikke ond. Likevel... to uker i et fravær uten et ord er merkelig, selv for ham."

Et tips fra vertshusholderen, Aidona Rockbreaker, ledet dem til en kvinne i Pharasma-kirken, Bonnie Corneliana. Hun avslørte at Aldan faktisk hadde vært borte i hele fire uker, og hun var den eneste som hadde uttrykt bekymring. Hun nevnte også de uhyggelige ryktene om en dødelig tåke som ség over de fattige bydelene.

Døden på Loftet

Sporet ledet dem til Aldans overdådige hus. Med hjelp fra vaktmesteren, Edran Mørkhamn , som var oppriktig bekymret for sin fraværende arbeidsgiver, fikk de tilgang. Husets nedre etasjer var forlatt - kjøkkenet sto med gammel mat og arbeidsrommene inneholdt bare byrådsdokumenter.

Det var Pus som først fanget den ubehagelige duften. Da de nærmet seg trappen, snuste katten intenst: lukten av død.

Azuriel snek seg opp trappen, og fant døren til loftet låst. Med dyktige hender åpnet han låsen, og døren svingte inn mot et makabert syn: Aldan Pommeyers livløse kropp lå ved siden av en arbeidspult.

Før de rakk å reagere, materialiserte tre skygger (Shadows) seg i rommet, skapninger av ren, kald eter. Kampen var øyeblikkelig og brutal. Elora ble hardt skadet av deres livs-sugende angrep. Heldigvis var Dias katt en uventet helt; Pus klarte å rive den ene skyggen fra hverandre og angrep den neste, mens Dia påførte massiv skade.

Loot og Belønning: Totalt 638 GP ble samlet (200+138+500), og **Ciahe** skal få sin del på **168 GP** ved neste møte.

14 . Neth

Dagen startet med at gruppen kontaktet Kurt Wurt og overleverte Lamashtu-akolytten. Wurt belønnet dem med 500 GP. De orienterte deretter Agrit om funnene og understreket at hun måtte være årvåken overfor Mynte i byrådet.

Chia må stikke på et eget oppdrag, og resten av oss bestemmer oss for å ta en prat med Kurt Wurt. Vi oppsøker kontoret hans, men en assistent sier at Wurt er på et åsted. Det aner oss hvor det er snakk om, og etter litt godsnakking kan assistenten bekrefte at det gjelder Pommeyers hus. Vi går dit og observerer en del konstabler utenfor. En av dem, en halfling med striper på jakken som røper en høyere rang enn de andre, står og dirigerer. Vi presenterer oss.

Etter å ha skrudd på sjarmen og fortalt om våre bedrifter i Fionas Faith, tar han takknemlig imot vår hjelp i etterforskningen av mordet, og sender med oss et par konstabler inn i huset, der vi blir vist liket. Vi får høre at et rådsmedlem ble brutalt myrdet for et par år siden, og at Mynte kom inn som nytt medlem etter et nyvalg. Han virket populær.

For ikke å røpe at vi allerede har vært i huset, lar vi Pus "snuse seg fram til" at det har vært Skygger der, og Azuriel planter dokumentet om Mynte, og "finner" det på nytt. Vi tar det med til konstabel Wurt, som blir svært opprørt. Han ber oss om å gjøre diskrete undersøkelser, og vil ikke gå ut med det selv, ettersom det er kjent at han støtter ordføreren, og at det vil virke suspekt om han skal kaste beskyldninger på motstanderen rett før valget. Vi får med oss en passerseddel som skal gjøre det enklere å komme seg ut og inn gjennom kontrollposter og lignende. Vi får 200 GP på deling, og skal få 2000 GP hvis vi finner mer oppklarende ting. Vi hinter om at Aidona, som vi bor hos, sliter med høye lisenser, og vi ser at Kurt skjønner språket.

Vi går tilbake til vertshuset, og Aidona forteller hva hun har funnet ut.

- Det går rykter om protesttog i the Filth i morgen kveld, mot byens ledelse, og noen skal ha oppildnet til vold.
- Det skal ha forsvunnet folk i et fattig nabolag
- I en bydel skal det ha vært en mystisk tåke før man neste kveld har funnet knokler
- Man har mistanke om at en acolytt i Darvinkirken egentlig er medlem i en Lamashtu-kult. Han bor i et hus i the Tangle. Under et besøk skal noen ha observert at han hadde et alter som han prøvde å gjemme.
- Aidona ønsker å kjøpe et bygg nede mot muren som hun vil bruke som et lager som nevøen skal drifte. Hun stusser på hvorfor bygget er forlatt og hvorfor selgeren har satt så lav pris, som om han var desperat etter å få solgt det.

Vi nevner at vi konstabel Wurt vil se lett på lisensene, og da blir Aidona i et strålende humør og spanderer en usedvanlig god middag.

Vi går til acolyttens hus, og sender kråka opp på taket som vakt. Det er ikke lys i huset, noe Elora finner mistenkelig, ettersom Darvins tilhengere alltid har et imøtekommende lys på, selv om de ikke er hjemme. Hun vet også at man ikke skal bli overrasket om man finner feller i Lamashtusektens hus, og hun legger merke til en wire som er festet over døra. Azuriel kommer til, og ser at det er to wirer, ergo er det to feller som må desarmeres. Med stor selvtillit går han til verks, men er uforsiktig og glipper en wire, og dermed kommer et ljåblad fykende og smeller til ham så han blir kraftig skadet. Ydmyket over en slik fadese
foran sine venner, biter han smerten i seg, konsentrerer seg og klarer å desarmere den andre wiren, før han takknemlig leges av Elora. Å dirke opp døra klarer han enkelt.

Vi kommer inn i en liten hybel. Elora finner en luke til kjelleren, med et ringhåndtak hvor det er inngravert en rune. Nå kommer Volveren til sin rett, og han fjerner fortryllelsen som ligger på

ringen. Imens har Azuriel skumlest litt i dokumentene på en pult, men har stort sett bare funnet ting om Darvin.

Elora åpner luken, og en stige går ned. Innestengt luft stiger opp, og Pus lukter noe hun ikke har vært borti før. Vi går ned. Azuriel og Volveren sniker seg fram, mens Dia går litt bak med en lyskilde. Brått er vi i kamp med to skinstich, som er laget av flådd menneskehud og stuffet med blant annet strå og insekter. De er store, og i kampen segner Elora over ende, men vi tar dem, og Dia får liv i Elora. Vi finner et lik av en person med tempelaktige klær, med symboler for guden Norgober. Han har på seg 2 lesser healing potions (hvem fikk dem?) og 138 GP. Vi finner også et portabelt alter for Lamashtu.

Vi går opp igjen. Vi finner korrespondanse med Meler (fra Red Leaf), men først ikke noe konkret. Vi skjønner at de har skrevet litt i koder, og etter hvert klarer vi å deschifrere. Det kommer fram at akolytten har hatt kontakt med den publikumsvendte del av planen og at broder Trillius er godt plassert til å kunne gjøre stor skade.

Vi går ut og kamuflerer fellen. Vi står en stund i et smug og venter på at akolytten skal komme hjem, men bestemmer oss for heller å vente i huset hans. Han kommer etter en god stund, men værer fare og begynner å løpe. Volveren stopper ham med en web, og vi omringer ham. Han er mer en pusling enn en slåsskjempe. Han hevder at han ikke vet noe om det vi beskylder ham for, men vi skjønner at han lyver så det renner av ham.

Vi tar ham med til vertshuset og får et rom hvor vi kan avhøre ham. Han sier at han ville være med på å få frem Monsterets Dronning (Lamashtu), men at han etter hvert egentlig ikke er så sikker lenger, ettersom han har blitt rørt av alle de som har tilbedt ham som Darvins tjener.

Monstrene i kjelleren hans var laget av han som bodde der før, men akolytten hadde drept ham og overtatt monstrene. Han sier at han har hatt korrespondanse med broder Trillius og at denne av og til hadde signert med M.M. (Kunne det bety Merion Mynte?)

Myrnes Meler hadde fortalt at Trillius var en prominent person i byen, en med makt til å utføre ting. Akolytten var blitt kjent med Myrnes da han var i byen. På den tiden var han langt nede etter å ha mistet familien, og han var lett mottakelig for impulser, og tenkte at dette var noe som gav ham et mål i livet, nemlig å få slutt på alt. Han hevder til slutt at han ikke har hatt noe med drapet på Pommeyer å gjøre.

15.Neth

Neste morgen sender vi bud på Wurt og forteller om akolytten. Vi får 500 GP. Vi går så til Agritte og forteller om det vi har opplevd og at hun må ha et våkent øye for hva Mynte foretar seg i byrådet. Azuriel kjøper Nectar of purification og oil of mending til en god pris.

Vi går til den forlatte lagerbygningen. Azuriel bruker en usynlighetsdrikk og sniker seg inn. Han kommer inn i et kontor hvor det ligger en oppslått regnskapsbok. Han sniker seg gjennom neste dør, og hører jamring og lyder. Han snur og henter de andre, før han sniker seg tilbake og slipper inn de andre. Han sniker seg på nytt fram og hører en voldsom inntrengende lyd som det føles som nesten sprenger hodet hans, før han ser et merkelig syn, noe som ser ut som en haug med med masse øyne og munner.

Det er en Gibbering Mouther som spytter syre. Det blir kamp hvor ulven Frost tar siste jafs. Chia skal få 168 GP når vi treffer henne.

Kaos og Tåke i Dockward

Aidona Rockbreaker ble ganske overrasket over at en kom tilbake så raskt. Vi avtalte raskt at nyheten om monsteret i lageret måtte holdes hemmelig. Dette for at hun fremdeles kunne få en god deal på sin handel.

Resten av gruppen møtte Ciahe igjen på vertshuset. Hun hadde vært ute å letet etter spor av søsteren sin, men hadde ikke funnet noen mer spor her.

Vi dro deretter rett til The Filth for å møte Aidonas kontakt, Topper, en eldre mann. Han bekreftet ryktene om at det planlegges demonstrasjoner i kveld, som kan bli voldelige. Han mistenkte bråkmakere sto bak, men visste ikke hvem. Da vi spurte om Mynte, kjente Topper ham kun gjennom hans politiske løfter om å rydde opp og utvikle havneområdet. Topper hadde ingen kunnskap om Lamashtu eller andre spesifikke kulter.

Stormingen av Hjørnehuset

Topper hadde imidlertid nyttig sladder: de som snakker høyest om opprør går alltid med luer, og noen hadde observert et horn som stakk ut fra under en lue. Elora hadde også fått et tips om et falleferdig hus på et hjørne hvor de møttes.

Etter en rask matbit, oppsøkte vi huset. Det var en enetasjes rønne med tunge gardiner som hindret innsyn. Kråken fant en dør på baksiden. Mens vi ventet, så vi tre menn med luer gå inn. Volvarens flygende katt snek seg inn vinduet og overhørte mennene planlegge å dele seg opp i

forskjellige soner for å samle sin flokk og starte opptøyene i kveld! Katten ble straks sendt av gårde for å varsle konstabel Wurt.

Vi delte oss: Ciahe og Azuriel tok bakdøren, mens resten av oss gikk mot fronten. Azuriel dirket raskt opp baklåsen. Elora banket på for å skape en avledning.

"Har du hørt noe om opprøret?" spurte Elora mannen som åpnet. Han mumlet råd om å forlate nabolaget snarest, da området var i fare for å gå opp i fyr og flammer. Elora kjente umiddelbart på seg at han var påvirket av en trylleformel eller en form for påvirkning. Azuriel snek seg tilbake fra bakdøren for å informere Ciahe om siutasjon igjen, men situasjonen krevde handling. Vi bestemte oss for å storme huset.

Mennene kastet av seg luene, og til syne kom to avsagde horn på hodet til hver av dem - ikke helt menneskelige, altså. Vi drepte dem alle grundig og raskt; det var ingen mulighet for helbredelse.

Inne fant vi et kart over samlingspunkter og planene om å brenne alt. Vi fant også brev signert av Trillius. Han la detaljert ut hvor han mente det var stor nok uro til å egge til opprør, men tonen i korrespondansen var aggressiv. Det virket som om Trillius manipulerte disse rabulistene, snarere enn at de var hans betrodde allierte.

Rett etterpå kom en patrulje, tiltrukket av bråket. Vi ble tatt med til avhør, men slapp heldigvis ut igjen etter å ha forklart oss.

Møtet med Tåken

Etter avhøret dro vi tilbake til Topper for å informere ham om huset. Vi skiftet fokus til den dødelige tåken som Aidona hadde nevnt. Ifølge rottene Dia hadde kontakt med, hadde de møtt på tåken nær Dockward nattestid.

Vi brukte en time på å finkjemme strøket. Plutselig så vi tre rødaktige former sveve mot oss fra tre forskjellige retninger, ut fra sumpene.

Det var Vampiric Mists! De var raske og farlige. Elora var raskt ute og klarte å drepe en av dem umiddelbart, men det var en tøff kamp mot de flytende, livsdrenerende skapningene. Ciahe "hjalp" til med å helbrede monsterene, men til slutt fikk vi drept alle tre.

Elora klarte å identifisere dem som nettopp Vampiric Mist - ikke vandøde, men skapninger som drenere livskraft. Hun forklarte at de på et eller annet vis var koblet til den mytiske Willow Mist.

Dagen sluttet med blod på knokene og bevis som knytter Trillius direkte til voldelige opprør i Carrion Hill. Vi vet nå hva vi jager.



En episk illustrasjon av kampen.

Poltergeist

Vi går tilbake til vertshuset. Dia og Ciahe blir sittende oppe, mens resten går mot rommet. Idet vi åpner døren, bråstopper vi, for vi ser at det ligger et lik på gulvet. Det er blod på gulv og vegger, risset inn som en slags symboler. Liket er kledd som en akolytt med bekmørk kjortel. Vi går sakte inn i rommet, Azuriel først, og plutselig kommer det en krakk flygende mot ham. Vi skjønner at vi står overfor et usynlig vesen. Vi finner ut omtrent hvor det står, og veiver inn litt skade, men Azuriel får plutselig en bok i knollen. Så blir vesenet synlig og hyler skrikende og høyt. Elora blir litt skjelven og ulvungen hennes rømmer av frykt. Vesenet blir usynlig igjen og en virvelvind av

gjenstander fyker rundt. Den kunnskapsrike Volveren har nå skjønt at vi står overfor en poltergeist, men det hjelper ikke Elora, som nå blir skremt inn til beinmargen av et nytt hyl og setter avgårde i vill flukt og nesten kolliderer med valpen sin, som har glemt at den var redd og er på vei tilbake. Imens gir Volveren dødsstøtet, og kampen er over. Volveren skjønner at det har vært foretatt et selvmordsritual, og renser rommet for magi for at ikke poltergeisten skal gjenoppstå.

Vi undersøker liket, og ser at kappen hans opprinnelig hører til Pharasma, men at den er farget mørk. I tillegg ser vi okkulte symboler for Lamashtu på innsiden av linningen.

Bråket har tilkalt Dia, Ciahe og Aidona, og vi forteller hva som har skjedd. Aidona gir oss et nytt rom.

16. Nethys

Etter frokost går vi til Agritte og forteller om alt vi har opplevd den siste tiden. Vi spør litt om Mynte og hun sier at han holder mye taler rundt omkring.

Vi går videre til Pharasmakirken for å forhøre oss om akolyttkappen. Vi treffer Bonnie og beskriver den døde akolytten. Hun synes det kan høres ut som en som heter Laopold. Det viser seg at hun ikke har sett ham på et par dager, og beskriver ham som en innesluttet fyr som har virket å være litt ute av fokus i det siste. Han pleide å være til stede når Mynte holdt taler, og var veldig politisk opptatt. Han kommer fra the Filth og har vært akolytt i et halvt år.

Vi får med Bonnie og en annen prest til politistasjonen, hvor liket nå ligger, og de identifiserer akolytten ganske riktig som Laopold.

Vi går tilbake til kirken for å undersøke Laopolds private eiendeler, og finner en papirlapp med en kode som ikke er særlig avansert, så vi finner fort ut hva det betyr. Det er en beskjed om å utføre ritualer. Vi ser at det er samme håndskrift som i brevene fra Broder Trillius. Det står blant annet “Så fort jeg tar makten, skal ditt offer hedres”.

Huset til Melion Mynte

Det er på høy tid å undersøke huset til Mynte. Det ligger i the Crown, 3-4 kvartaler fra Pharasmakirken. Det er et gammelt velholdt herskapshus med 2 etasjer. Vi ønsker å undersøke huset når Mynte ikke er hjemme, så vi bruker litt tid på å spørre rundt, og finner ut at han skal holde en stor tale i the Tangle kl. 20. Vi går til Agritte og ber henne beskrive Myntes utseende, slik

at vi kan kjenne ham igjen. Vi holder Myntes hus under oppsikt fra kl. 19. Kl. 1915 kommer han ut og går avgårde sammen med et par folk med fakler. Vi avtaler at Dia og Ciahe skal følge etter Mynte og skynde seg tilbake for å varsle når møtet er over.

Når følget er gått, sniker vi oss bort til huset. Volverens katt flyr opp i et tre for å holde vakt. Azuriel dirker enkelt opp døren, og vi går inn. Vi kommer inn i en gang med en dør på hver side, og ser at det åpner seg til et større rom lenger inn, der en trapp går opp til etasjen over. Vi ser oss forsiktig omkring og legger merke til en liten rune på veggen. Azuriel får visket den ut, og vi innser lettet at vi har fått avverget en fireball-felle. Rommet til venstre er en garderobe, mens det til høyre er et våpenrom.

Foran trappen går det en gang inn til venstre og en til høyre. Vi går til venstre og kommer til et rom vi dirker forsiktig opp. Vi har funnet et kontor med bokhylle, kommode, blekkhus, fjærpenn og diverse dokumenter. Det som stjeler oppmerksomheten er et stativ med to fine kortsverd. Azuriel undersøker og ser at det er +1 striking sverd, men legger merke til at det er risset inn noe i skjeftet som ligner på et Lamashtu-symbol. Men når Azuriel kommer borti sverdet, begynner det å riste, og vi ser det blir grepet av en gjennomsiktig hånd. Det er en corrupted relic! Det blir en kamp som ånden taper, og vi henger sverdet opp igjen. Vi undersøker dokumentene og finner blant annet noen halvskrevne taler. Vi tar fram brevet fra broder Trillius vi har fra før, og ganske riktig: Skriften er den samme! Altså er Melion Mynte og broder Trillius samme person! Eller halvalv. Nå som dette er endelig bevist, burde vi løpe rett til konstabel Wurt! Men er det noe gøy for eventyrere som endelig har funnet skurkens rede?

Selvsagt ikke. De to neste rommene på venstre fløy er et ubrukt kontor og en tom stue, så vi beveger oss over til høyre fløy. Vi kommer først til et ubrukt lite soverom. Neste rom er et litt større soverom, og dette er i bruk. Vi legger merke til en løs planke på gulvet, som vi lirker opp, og nedenfor er det gjemt en liten metallboks. På boksen er det bilde av en mynt med et todelt bilde - en seraf og en fiend med 7 øyne. Vi åpner boksen og finner en mynt med samme bilde som på boksen, men ser at to av øynene på mynten er lukket. Volveren skjønner at dette er en Fortunes coin (i boka Treasures Vault s. 114) - Den kan aktiveres som en reaction etter et feilslått terningkast. Flip mynten: Seraph: 12 på terningen, Fiend: et øye lukkes. Kan brukes en gang i timen.

Det oppstår nå en liten diskusjon rundt hvorvidt vi skal ta med oss mynten. Volveren liker ikke å stjele, og Mynte er jo ikke dømt for noe. Elora og Azuriel er litt mer pragmatisk, eventuelt kaotisk, anlagt, og vil ikke risikere at denne mynten skal bli brukt i det ondes tjeneste. Og det hersker faktisk liten tvil om at Mynte er ond. Azuriel tar derfor med mynten og de kaller det konfiskering.

Tredje rom i høyre fløy er et kjøkken. De legger merke til at et av skapene ser helt nytt ut. Elora blir skeptisk og går svært sakte nærmere skapet. Plutselig kaster en Mimic seg fram mot Elora, men hun er på vakt, og viker unna slik at slaget ikke treffer. Mimic'en er slimete og seig, så våpnene har en tendens til å sette seg fast når vi slår, men den må snart gi tapt. Mimic'en hadde voktet et hull i muren, og der finner vi en liten pose med 100 platinamynter! Igjen oppstår diskusjonen rundt tyveri, men konklusjonen blir den samme. Pengene må ikke brukes i det ondes tjeneste, så vi tar dem med oss, så får vi heller diskutere om de eventuelt skal doneres til Pharasmakirken, eller om vi skal se på det som en skatt. Og blir Mynte mot all formodning frikjent, skal han selvsagt få pengene og mynten tilbake.

Vi hører plutselig lyder i gangen. Vi blir litt anspente, men Volveren kjenner trygge signaler fra katten sin, og så viser det seg at det er Dia og Ciahe som kommer prustende. De kan fortelle at talen til Mynte skal vare en halv time til.

Mer undersøkelse av huset til Mynte.

Kjelleren

Vi bestemmer oss for å undersøke kjelleren først. Trappen fører oss ned til en overraskende velholdt kjeller, med enkle tredører som vitner om at stedet en gang var i bruk til noe helt annet enn det vi nå mistenker. Rett innenfor møter gangen oss i en T-form, med en dør på hver side.

Fra døren til høyre plukker Azuriel opp lyder – noe rører seg der inne. Ciahe nøler ikke, og sparker døren inn på vidt gap. Det som møter oss er to store edderkopper, av den slemme sorten som glir inn og ut av virkeligheten – faseedderkopper som teleporterer seg mellom vår verden og eterplanet. Kampen blir kort; begge faller for våre våpen. Bak den andre døren finner vi bare en enkel matbod, tilsynelatende uskyldig.

Vi går videre til døren for enden av T-en. Bak den åpner det seg et større rom, uventet rent og ryddig. Her står laboratorieutstyr side om side med flasker fylt av væsker i ubehagelige farger. Til høyre for døren hviler en hjelm på en pidestall, mens noe skimtes i skyggene lenger inne til venstre. Volvaren undersøker flaskene nærmere og fastslår at innholdet er kroppslige væsker. Bak et forheng oppdager vi en mumie som ligger og venter.

Vi fortsetter å lete i rommet og finner en taktisk hjelm, som Azuriel tar til seg. I tillegg ligger det en skattekiste med 152 gull. Møtet med mumien har imidlertid sin pris – Ciahe blir rammet av mumieråte og mister 19 HP.

Andre etasje

Oppe i andre etasje snuser Azuriel opp lyden av snorking fra et av rommene. Der inne står flere bokhyller tett i tett, og bundet fast finner vi Talban Alistar. Rundt halsen bærer han en medalje som avslører tilhørighet til en hemmelig orden – Esoteric Order of Palanterie Eye. Vi frigjør ham, og han forteller at han har gravd litt i sakene rundt Mynte. Det finnes tilsynelatende en sekt som kan ha begynt å arbeide med noe som kalles Whispering Wave. Han har også hørt rykter om at Mynte har hatt kontakt med tre reisende nekromansere, som skal ha foretatt seg noe i Fiornas Faith.

Det andre rommet ligner mest på en ballsal. Her holdes en succubus fanget innenfor en magisk sirkel. Hun presenterer seg som Helestina, og før vi rekker å reagere åpner hun en dimensjonsdør og flyr sørover og forsvinner. I rommet finner vi et par sure-step crampons, samt dokumenter som blant annet beskriver de tre reisende – Welfram, Horas og Horina (den siste en gnom) – og deres virksomhet i Fiornas Faith. Ifølge notatene søker de etter «den sovende stemmen i Ugir»; skulle de tre forenes der, vil ikke byen falle, men våkne.

Konfrontasjonen med Mynte

Med all denne informasjonen legger vi en innfløkt plan for å overrumple Mynte i inngangspartiet. Azuriel og Dia tar posisjon på hver sin side av inngangsdøren, mens resten fordeler seg i sideromene lenger inn i gangen. Mynte går rett i fellen – men gir seg ikke uten kamp. Han trekker et kortsverd og slår til mot Ciahe. Volvaren klarer å få ham til å sovne, men lyden fra Ciahe vekker ham igjen. Til slutt får vi ham likevel ned med et ikke-dødelig treff.

Blant byttet finner vi en mindre healingdrikk, et tangelfootback, rustne studded leather-rustning, et shortsword +1, samt en slynge med 9 steiner igjen.

Politistasjonen

Vi tar med oss Mynte til politistasjonen. Vaktene sender bud etter Kurt Wurt. Alistar er fortsatt med oss og kan bekrefte hele historien vår, og Kurt går med på å fengsle Mynte for natten. Ciahe og Dia oppsøker Bonnie, som klarer å fjerne mumieråten. Deretter tar vi inn på vertshuset for natten.

17. Nethys

Neste dag snakker vi med Mynte igjen, og får også hilse på ordfører Wanton Hegry, staselig kledd som alltid. Undersøkelsene av huset har bekreftet alt vi rapporterte – de fant til og med et skjult Lamathush-rom hvor edderkoppene holdt til. Bevisene ser ut til å holde til en livstidsdom for Mynte.

Men Mynte selv virker uberørt av utfallet. «Dere har ødelagt alt,» sier han, «men dere har ikke stoppet noe – bare forsinket det. Ugir er bare en av tentaklene. Sirkelen er ikke brutt, kun skjult. Det dere kaller fanatisme, kaller jeg klarhet. En nødvendig reform.»

Før vi rekker å hindre det, tar Mynte sitt eget liv.

Referat 29.08.2026
forts. 17. Nethys

Ciahe har stukket for å lete etter søsteren (Erlend var syk)
Wanton Hegry gir 500 GP til hver, som belønning for innsatsen. Vi går til Agritte og forteller om Talban Allistair. Hun blir litt forferdet med tanke på lichen Tarbafon. Hun sier at det er roligere i Urgir og at orkene prøver å bygge en sivilisasjon. Hun sier at en liten håndfull som har jobbet for Mynte, har reist nordover for en uke siden. Hun har hørt om økende aktivitet i the Furrow med blodsugere og mekaniske maskiner som dreper. Siden det snart er vinter, anbefaler hun ikke å dra dit nå.
En politioffiser kommer løpende og forteller at den gjenværende delen av kulten har satt i gang en demonstrasjon og hevder at ordføreren har drept en rival. Vi blir med og ordner opp, noe som medfører døden til to antipaladiner og overmanning av en gangleader, som overgis til politiet. En del sivile er skadet, men noen prester kommer til med healing. Kampen har skjerpet appetitten, så vi går til Aidora for litt mat.
Vi blir en stund i byen, og kjøper diverse utstyr og runer. Vi selger tactical helm + 2 rustninger for 132 GP, noe som gir 26 GP og 4 SP til hver.
Vi bruker så litt tid på å lytte etter rykter for å finne videre retning for eventyret vårt.

- Ciahe har funnet ut at søstera skulle reise til Lepistad
- Volveren hører rykter om mord i Waits Span i Ulcasar
- Myntes assosierte, som var med i den politiske kampen, har reist nordover
- Økt spektral aktivitet rett nord
- Elora hører visking i templet om at guden Azmir har fått økt oppslutning rundt castle Corvischoin. Razmir går på jorden og regnes for å være ond.
  Vi drar sørover og i retning Waits Span, siden det best lar seg kombinere med ryktet om Ciahe sin søster. Bommen som var satt opp sør for Carrion Hill er borte. Vi kommer etter hvert inn myraktige områder, der Dia gjør en god jobb som stifinner. Dag to blir vi overfalt av to

panteaktige monstre som kalles chamblers. De skjønner språk og blir gira av elektrisitet, som de er immune mot. De sparker kraftig fra seg, men må til slutt gi tapt for de sterke eventyrerne.

12. Calistril

Etter at vi hadde krysset en bro, ble det stadig kaldere, og tåken la seg over landskapet. Vi bestemte oss for at det var på tide å begynne å holde vakt om nettene.

Den gamle halvlingen ved bålet

Utpå natten dukket en skikkelse opp ved bålet vårt. Det var en eldre halvling ved navn Lyros, en omreisende vandrer som bare ønsket å varme seg en stund. Han fortalte at det skjedde mye både i Ulcazar-området og i Wait's Span, men forsikret oss om at ryktene var sterkt overdrevet. Historien hans hørtes ganske troverdig ut, men Ciahe kunne ikke slå fra seg følelsen av at det han fortalte ikke kunne ha skapt slike rykter.

Noe ved ham stemte ikke helt. Halvlingen så gammel ut, men virket ikke å være så gammel som han så ut til. Til slutt reiste han seg for å gå, og Volvaren la merke til at han studerte oss nøye før han forlot leiren. Kråke fulgte ham med blikket og så at han gikk litt i sikksakk, før han forsvant ut av syne.

Senere samme natt kom han tilbake, og denne gangen angrep han. Da han forsøkte å flykte, fikk vi has på ham, og kroppen hans visnet bort til et inntørket halvlinglik. Alt tydet på at han hadde vært en vampyrtrell. Han etterlot seg en +1 greatclub og en chainmail. Vi helbredet sårene våre så godt vi kunne og holdt vakt resten av natten.

13. Calistril

Ankomst til Wait's Span

Neste dag fortsatte vi høyere opp i fjellet. Etter hvert åpnet en stor kløft seg langs veien og strakk seg sørover. Etter en stund kom vi frem til en bro med en landsby på den andre siden. Dette var Wait's Span, og broen så heldigvis solid ut. Det var folk i bevegelse rundt i landsbyen. Midt i landsbyen, rundt fontenen, sto et litt større hus enn de andre.

Vertshuset og Marta Valeska



Illustrasjon av liket til Corina

Vi gikk først til vertshuset. Bak disken sto en kvinne i 50-årene, Marta Valeska, som både eier og driver stedet. Vi fortalte at vi tenkte å bli noen dager, og fikk rom for 5 GP i uken. Så spurte vi om mordene.

Hele tre mord hadde skjedd de siste månedene, fortalte hun. Ofrene var knivstukket og tømt for blod, men hun visste ikke om noe som bandt dem sammen. Den ene var landsbysmeden, en mann i 50-årene. Den andre var stallmesteren, en halvalv på 34. Den tredje var kjøpmannsfruen, 29 år gammel og svært pen. Hun kunne ikke huske at noen nye hadde kommet til landsbyen i det siste, men nevnte at landsbyen har en sheriff. Mens hun snakket, fikk vi en følelse av at hun så litt ned på ofrene.

Sheriff Stefan Markov

Sheriffen, Stefan Markov, tok imot oss og snakket ganske stolt om seg selv. Vi fortalte litt om hva vi hadde utrettet tidligere, og at ryktene om mordene hadde nådd oss. Han kunne fortelle at ofrene var smeden Dragomir, stallmesteren Toma og kjøpmannsfruen Corina.



Bilde av Stefan Markov

Sheriffen hadde etterforsket mordene selv. Dragomir hadde fortalt ham at han hadde sett et opptog med fakler i skogen, og bare noen dager senere ble han funnet død. Toma hadde meldt at han en natt hadde sett en skikkelse gå over broen, og at hestene ble skremt. Flere uker senere var også han død. Corina hadde neppe sett noe, men hun var glad i gamle ting og hadde kjøpt en gammel bok med legender fra Ulcazar. Hun hadde begynt å lese og studere den, og da hun ble funnet drept, var boken borte. Vi begynte å mistenke at noen ikke ønsket at dette skulle bli oppklart.

Detaljene gjorde ikke saken enklere. Smeden hadde nesten ikke blod igjen i kroppen, og hovedpulsåren var kuttet, men det var lite blod rundt liket. De to andre hadde fått halsen skåret over, og der var det mye blod. Alle tre ble funnet i sine egne hjem, og ingen av dem hadde bitt- eller sugemerker.

Corina hadde vært enke i noen år, etter at mannen hennes døde brått, og hun hadde overtatt butikken etter ham. Sheriffen visste ikke om hun hadde hatt noen beilere i det siste, men innrømmet at han selv hadde forsøkt å sjekke henne opp. Det hadde gått rykter om at hun hadde begynt å interessere seg for Pharasma-troen, særlig for overgangen mellom liv og død.



Bilde av Corina

Et lite stykke fra Wait's Span ligger Monastery of the Veil, et Pharasma-kloster. Biskop og hertug Yasmardin Senir av Ulcazar er den som har forbudt nye innflyttere i området. I selve landsbyen finnes det også et mindre Pharasma-kloster. Sheriffen virket ikke helt sikker på om han ville klare å løse mordene, men nevnte at ordføreren hadde noe han trengte hjelp med.

Ordføreren og skogkjempene

Ordføreren, Dorian Vlast, har en ung mannlig sekretær. Da vi spurte om han trengte hjelp, fortalte han om et nytt problem som hadde dukket opp de siste dagene. Oppe i fjellet, et lite stykke fra landsbyen, bodde to skogkjemper som alltid hadde vært vennlige og som stort sett levde av planter og lignende. Nå kom det plutselig ukvemsord og kampesteiner flyvende ut av hulen deres.

Vi dro opp mot hulen. Da vi nærmet oss, haglet det med stygge ord, og to skikkelser stakk hodet ut av hulen. Den ene ropte at han ikke ville se slike udøde som oss. Han så bare forråtnelse, og i hans øyne både luktet og så vi ut som udøde. Hele landsbyen var også udød, mente han, og slik hadde det vært i rundt to uker.

Elora klarte til slutt å overbevise dem om at vi ikke var udøde. Da kom historien frem: for to uker siden hadde de snakket med en gruppe som tilbød et ritual som skulle beskytte hulen. Bare én av dem hadde snakket. Kjempene husket et skjold med en lysende stjerne på siden, et symbol som skal tilhøre Norgorber. Volvaren klarte å oppheve trolldommen, og endelig så kjempene oss som vi var. Før vi gikk, fortalte de om en skogvokterhytte innover i dalen. Den skulle stå forlatt, men noen hadde sett lys der.

Demonen i skogvokterhytten

Etter omtrent en halvtimes gange var vi fremme ved hytten, som lå et stykke opp i skråningen og hadde stått forlatt en stund. Noe beveget seg der inne. Azuriel hørte noe inne i sitt eget hode og så noe som stirret rett på ham. Elora kjente det igjen: en nabasu-demon.

Vi stormet inn døren og gikk til angrep. Azuriel fikk inn et godt treff, og da Ciahe vendte demonens ondskapsfulle blikk mot den selv, ble den til slutt brent opp av Azuriels ild. Det var nok sirkelen rundt demonen som hadde holdt den fast der.

Rundt hytten fant Volvaren mengder av døde smådyr som så ut til å ha ligget der i flere uker. I et skap lå noen Norgorber-masker, som vi ødela. Og i bindingssirkelen fant vi navnene på de drepte.

Tilbake hos ordføreren

Tilbake på ordførerens kontor fortalte vi ham og sheriffen alt: hva som hadde skjedd med kjempene, om demonen, om Norgorber-kulten og om ritualet. Vi anbefalte dem å innføre et vaktsystem i landsbyen. Selv kjente de ikke til noen Norgorber-kulter i området.

Vi fikk også vite mer om hertugen og klosteret. Hertugen strammet inn på besøkende for rundt 10–15 år siden. Klosteret hadde stått forlatt i lang tid før noen begynte å pusse det opp, og for flere hundre år siden skal det ha huset en orden av snikmordere. Hertugen holder egentlig til på Castle Penatha. Munkene i klosteret har ry for å leve i taushet, mens tempelet i landsbyen ikke har munker, bare en prestinne.

Prestinnen Elisabetha Varno

Vi oppsøkte Pharasma-prestinnen i landsbyen. Døren ble åpnet av en dame på rundt 40 år med litt spisse ører, velholdt og pen for alderen, og med en svak lukt av alkohol rundt seg. Hun het Elisabetha Varno. Da vi fortalte at vi hadde hjulpet ordføreren og sheriffen, slapp hun oss inn.



Elisabeth Varno

Om de drepte visste hun ingenting. Munkene i klosteret hadde hun derimot ikke mye til overs for. De har full taushetsplikt, og en munk som forlater klosteret, mister tungen. Når han vender tilbake, får han den grodd ut igjen ved hjelp av magi. Dette mente hun ikke var i tråd med Pharasmas lære. Hun anslo at det bodde rundt 20–30 munker der.

Hun hadde også noe å si om vertinnen vår. Marta hadde aldri satt sine ben i kirken, og ifølge en nabo hadde det gått rykter om at hun drepte noen for mange år siden, men at hun slapp unna. Vertshusholderen var dessuten ikke alltid i landsbyen, men hadde reist en del. Hertugen hadde prestinnen heller ikke noe til overs for, og hun mente at stemningen i Ulcazar ikke hadde blitt bedre under ham.

Til slutt fortalte hun at Corina hadde nevnt at boken handlet om en snikmorderkult, den samme som en gang holdt til der klosteret ligger nå. Ordføreren og sheriffen trodde hun var uskyldige, men hun rådet oss til ikke å spre dette for mye. Før vi gikk, hjalp hun Azuriel med å fjerne drained-tilstanden. (Hun tilsvarer level 9.)

Funn: +1 greatclub, chainmail (fra vampyrtrellen); Norgorber-masker (ødelagt) **Nye bekjentskaper:** Lyros (vampyrtrell, død), Marta Valeska, Stefan Markov, Dorian Vlast, Elisabetha Varno, de to skogkjempene **Nevnt:** Yasmardin Senir (biskop og hertug av Ulcazar), Monastery of the Veil, Castle Penatha, ofrene Dragomir, Toma og Corina