

Headhunters

Matkakertomus

Tästä kirjasta on kolme kappaletta ja kaikki ne on päällystetty parhaimmalla Tiamatin vuodalla. Yhden version minä jätin Nefelukseen ja toisen annoin Joutsentornin kokoelmiin. Yksi minulla on edelleen tallessa, paitsi silloin kun Frug on taas "lainannut" sitä.

Tervehdys seikkailija!

Tämä kirja kertoo monia asioita. Se on tarina tapahtumien sarjasta, joka opittiin myöhemmin tuntemaan nimellä "Scales of Wars". Se on tarina Tiamatin ja Bahamutin ikuisesta sodasta, sen laineista meidän kaikkien elämäämme ja siitä, miten tuo sota loppui: Se on tarina Lohikäärme-kuningattaren tuhosta. Mutta ennen kaikkea se on tarina seikkailijaryhmästä nimeltä Headhunters ja kaikista niistä tyhmistä, sankarillisista ja epäilyttävistä asioista, joita me teimme yhdessä.

Näiden kansien sisään on sidottu matkapäiväkirja, jota pidin noina kohtalokkaina aikoina. Se saattaa poiketa joiltain osin siitä, mitä olet kuullut bardien laulavan, mutta minä vakuutan, että näiden kansien sisään on kerätty se oikea korjailematon totuus.

Tai niin oikea ja korjailematon kuin on mahdollista kun kirjoittaa taisteluiden tuoksinassa tai kun yrittää muistella niiden jälkeen mitä tulikaan tehtyä.

Mutta älä huoli, vaikka tämä kirja saattaakin poiketa lempiversiostasi (oli se sitten yksi niistä, jotka Frugin bardit aikanaan kirjoittivat, tai joku jonka Kurskin rouva kertoi lapsilleen), niin on se tärkeissä asioissa samanlainen kuin ne tarinat, joita olet saattanut kuulla, sillä huonoinkaan bardi ei sentään ole onnistunut hävittämään sitä kaikkein olennaisinta:

Se seikkailu, jota me elimme ja hengitimme olessamme Headhunters oli ihan helvetin hieno matka ja me pidimme hauskaa aina alkumetreistä Tiamatin haudalle asti.

Tuulipääsky Neivara
Joutsentornin pääkirjastonhoitaja
Oraakkeli ja Tietäjä
Headhuntersien velho

Keitä me olimme

Headhunters koostuu seuraavista jäsenistä (taiteilijan näkemys):



Tuulipääsky Neivara - velho, oraakkeli ja eladrin. Loputtoman kiinnostunut tietämään kaiken. On salaa sitä mieltä, että politiikka olisi kivempää, jos sen pystyisi ratkaisemaan magic missilellä.

Artin Kivikilpi - Pelorin pappi koillisesta Elsir Valesta. Helisemässä muun ryhmän kyseenalaisen moraalin kanssa.

Frug - gnome ja warlock. Turhankin hyvännäköinen. Lipevä suustaan. Kotoisin jostain idästä. Jotain säätöä yhden jäätyypin arkkifeyn kanssa.

Varis - tarkka-ampuja. Hiljainen ja vakavanoloinen haltia, josta ei aina ota ihan selvää. Vähän liian kiinnostunut shadowfelistä.

Kursk Wormtongue - Verenheimoinen puoliörkki, jolla on iso verinen kirves. Helvetin vaarallinen.

Korgath Earthblood - goliath, defender ja battle leader. Luotettavan oloinen. Kuollut.

Zenith - Githyanki! Jotenkin epäilyttävä. Tykkää leikitellä toisten mielillä ja laittaa ne tappamaan itsensä.

Keitä me olimme?

Vaikka olenkin hyvin viisas, minun on häpeäkseni todettava, etten muista, mistä Headhuntersit alunperin tulivat.

Tämän verran on kuitenkin selvää: Me olimme seikkailijaryhmä Elsir Valesta ja kun minä aloin pitämään tätä matkakertomusta, olimme me jo ehtineet seikkailla pienen tovin yhdessä.

Meistä Korgath Earthblood ja Artin Kivikilpi olivat kotoisin koillisessa, ja vaikka he kutsuivatkin samaa kääpiökaivantoa kodikseen, olivat he eri klaaneista.

Muistan Korgathin olleen kiltti tavallisille kuolevaisille ja luotettava matkakumppani. Hän oli meidän kilpemme vihollisten hyökkäyksiä vastaan ja hyvä johtaja taisteluissa. Hän ei koskaan epäröinyt kun asiat tarvitsivat tekijää, vaikka joskus nuo asiat olisivatkin olleet tyhmiä, kuten slaadikeiton syönti. Oli suuri menetys, että Korgath kuoli niin varhain.

Siinä missä Korgath ei ottanut asioita turhan vakavasti, Artinilla oli aina jotain paheksuttavaa. Artin oli harras Pelorin pappi, joka yritti, ja usein epäonnistui, ohjata meitä kohti hyveellistä elämää. Hän oli yksi aikamme parhaista parantajista ja tuntui siltä, että hänellä oli loputon määrä konsteja estää meitä kuolemasta (tai tuoda meidät takaisin rajan takaa). Artin oli usein taistelun keskipisteessä heiluttaen vasaraansa, parantaen ja ottaen vastaan osumia, mutta häneltä puuttui voimaa iskujensa takana. Kun kohtasimme matkallamme kurjuutta, Artin yritti aina auttaa, mutta usein hän joutui jättämään asiat kesken, koska me muut halusimme olla alati liikkeessä. Korgathin kuoleman jälkeen meidän pieni seikkailijajoukkomme alkoi enenemässä määrin tehdä kyseenalaisia valintoja ja se tuotti Artinille paljon tunnontuskia. Joskus minua vieläkin ihmetyttää, miksi Artin jatkoi rinnallamme kaiken tekemämme jälkeen. Olisin kuvitellut, että kuolleiden lohikäärmeiden myyminen nekromancerille olisi ollut liikaa tai se, että teimme diilejä pahoisten kanssa. Mutta siinä Artin kuitenkin oli. Kun minä kysyin asiasta kerran Artinilta, hän vastasi, että olimme liian vaarallisia, jotta meidät olisi voinut päästää rellestämään vapaasti. Toisaalta, jotkut ovat väittäneet, että Artin oikeastaan vain piti meidän seurastamme.

Henkilö, jonka kanssa Artinillä oli ehkä eniten kinaa oli Kursk Wormtongue ja joskus minua mietityttää, leikkikö Kursk vain Artinin kustannuksella. Toisaalta yhdestä asiasta Artin ja Kursk olivat aina samaa mieltä: maailma olisi parempi ilman epäkuolleita.

Joka tapauksessa, Kursk Wormtongue oli lukutaidoton barbaari, jolla oli tapana juosta pää edellä kohti vaaraa, joka ajatteli, että kirjoilla on arvoa vain sytykkeenä, ja jolla oli kyseenalainen käsitys moraalista ja vielä kyseenalaisemmat ruokailutottumukset (älkää kysykö minne ne ylimääräiset korvat menivät!). Kun Kursk heilutti isoa teloittajan kirvestään ja mulkoili uhkaavasti, maailmalla oli tapana tärinä kauhusta ja totella. Enkä yhtään ihmettele miksi, kun tuolla kirveellä olisi pystynyt laittamaan minutkin palasiksi, eikä siihen olisi tarvittu kuin yksi lyönti. Toisaalta, Kurskilla oli myös pehmeämpi puoli: Muistan Kurskin juosseen vaarasta piittaamatta halamaan muodonmuuttajaa, jonka hän kuvitteli olevan haudan takaa noussut Korgath. Omalla tavallaan Kurskin tavassa ratkaista väittelyt chargella ja kirveellä oli jotain kahdehdittavan rehellistä ja suoraviivaista (ja minun on myönnettävä, että joskus minä luotinkin tähän kun keskustelut johtivat kohti umpikujaa).

En koskaan oppinut tuntemaan Kurskin juuria, mutta jostain hänen oli ollut pakko saada barbaarimaiset tapansa ja uskonsa Raven Queeniin. Oli Kurskin alkuperä mikä tahansa, hänen uskonsa vahvistui ja voimistui matkamme aikana. Seikkailumme alkumetreillä Kursk oli tapauskovainen, joka rukoili jumalattarensa alttarilla kun sellainen hänen nenänsä eteen ilmestyi. Mutta jos Kursk oli tuolloin välinpitämätön, seikkailumme loppupuolella hän oli ennemminkin innokas ja moni abominaatio päätyikin uhriksi Raven Queenille.

Jos Kurskin usko Raven Queeniin lujittuikin vähitellen, niin minä pystyn sanomaan tarkasti sen hetken, kun Varis ymmärsi, että epäkuolleet tulisi hävittää. Se tapahtui Irfelujharin demiplanessa sillä hetkellä kun Varis salli Kurskin tuhota dryad-lichin phylacteryn, vaikka haltioille puut ovat pyhiä.

Minä en koskaan oppinut Variksen sukunimeä, mutta muistaakseni hän kertoi olevansa kotoisin Elsir Valen metsistä. Varis oli synkkä hahmo, jonka lähimpiä kumppaneita olivat metsän (ja shadowfellin) pienet henkiolennot. Hän pystyi sitomaan vihollisen paikalleen paremmin kuin kukaan muu ja hänen kykynsä vaihtaa vihollisten paikkaa osoittautui

välillä korvaamattomaksi. Ilman häntä minä olisin kuollut paljon enemmän, emmekä me olisi tappaneet läheskään niin montaa vihollista. Variksella oli meistä parhaat korvat ja hänen tietämyksensä luonnosta oli häpeäkseni pitkään parempi kuin omani. Matkamme lähestyessä loppuaan Varis alkoi vajota enenemässä määrin shadowfelliin pauloihin, mutta jo ennen sitä hänen nuolensa lensivät pimeydestä ja yllättivät viholliset. Ehkä juuri siksi Varis oli hyvä pysymään kaukana vihollisten tulilinjalta.

Jos Variksella oli tapana pysyä vihollisten iskujen kantamattomissa, myös Frug vältteli suoralle tulilinjalle joutumista. Tästä tuli tosin astetta vaikeampaa kun Frug vahingossa mestaututti Tiamatin papin Tiamatin alttarilla, eikä Tiamat kovastikaan tykännyt.

Joka tapauksessa, Frug oli komea vanha gnome, jolla oli *mielenkiintoinen* suhde totuuteen. Me tapasimme kun Frug oli matkustamassa idästä länteen juoden itsensä korviaan myöten velkoihin jokaisessa kapakassa ja kadoten sitten maksamatta. No hän alkoi maksaa oluensa itse, kun alkoi saada rahaa matkatessaan kanssamme, mutta hänen tapansa puhua itsensä pussiin ja ulos sieltä ei koskaan kadonnut. Frug oli seurueessamme ainut, jonka kanssa pystyin käymään tieteellisiä keskusteluja ja hänellä oli pitkään ärsyttävä tapa olla minua parempi taikuuteen liittyvissä asioissa. Taisteluissa Frug oli taitava teleporttaamaan itsensä ja muut pois vaarasta (tai vaaraan, jos kyseessä oli Kursk), katoamaan silmän räpäyksessä ja kiroamaan viholliset yhdeksään helvettiin. Hänellä oli joitain varsin voimakkaita taikoja, joista ehkä vaarallisimpia olivat lihansyöjä sammakot. En tiedä ketään muuta, jonka mielestä nuo sammakot olisivat olleet hyvä idea, mutta tuonpuoleisessa taitaa olla muutama lohikäärme, jotka näkevät niistä edelleen painajaisia! Frugilla oli ehkä paha tapa luottaa liiaksi noppiin kompassina ja hän oli ehkä vähän liian huolimaton siitä, keiden päälle taikansa heitti, mutta kukaan meistä ei kuollut peruuttamattomasti, joten ainakaan minulle ei ole jäänyt mitään hampaankoloon.

Viimeisenä joukkoomme liittyi githyanki Zenit, traditionalisti Tiamatin palvelijoiksi ryhtyneiden heimoveljiensä joukossa. Korgathin kuoltua kuljimme hetken ilman defenderiä, mutta sitten tiemme ristesivät traditionalisti githyankien kanssa ja Zenitin pomo määräsi hänet vahtimaan meitä kun astuimme sisään githyankien mega-portaaliin. Jossain vaiheessa megaportaali jäi taakse, mutta Zenit ei.

Jos Kursk oli verenhimoinen ja Varis oli kolkko, Zenit oli rauhallinen, muttei yhtään sen vähempää säälimätön. Zenitillä oli hermoja raastava taipumus saada viholliset pitämään seppukua perusteltuna uravalintana. Toisaalta, hän oli myös hyvä syömään dakkaa ja pysymään elossa, mikä mahdollisti sen, että minä, Varis ja Frug pysyimme elossa ja vihollisen ulottumattomissa. Aluksi odotin, että Zenit vielä pettää meidät, mutta niin ei koskaan tapahtunut ja jossain vaiheessa minä vain unohdin odottaa. Toisaalta, en koskaan aivan ymmärtänyt mitä Zenit ajattelee. Joskus hän näytti häikäilemättömän puolensa, mutta usein hän vain seurasi rauhallisen huvittuneesti kun Artin läksytti meitä muita.

Viimeisenä vaan ei vähäisimpänä olen tietenkin minä: Tuulipääsky Neivara. Aikamme suurin velho (ja tämä siitäkin huolimatta, että taisimme tappaa pahimmat kilpailijat). Siinä missä Frugilla oli eyebitensa ja eldrich blastinsa, Kurskilla oli teloittajan kirveensä, Zenitillä mielenhallintatekniikkansa ja Variksella erehtymättömät nuolensa, minulla oli blastini, magic missileni ja läpi-tunkeutumattomat muurini. Minulla oli osuuteni vihollisten kontrolloinnissa ja niiden heikkouksien löytämisessä. Ikäväkseni on myönnettävä, että minulla oli osuuteni myös liian pitkissä taktiikkapalaverissa ja päättämättömyydessäkin. Minä olin se, joka katsoi menneisyyteen löytääkseen tien tulevaan ja se joka katsoi tulevaan auttaakseen Kurskia saamaan kriittisiä osumia. Minä hordasin rituaaleja ja avasin portaaleja. Opin taivuttamaan magian tahtooni ja puhumaan niin akateemisesti, että pystyin huijaamaan ketä tahansa. Ja suuren osan matkasta rinnallani kulki luotettava familiarini, dragonling. Tuo peloton otus, joka toimi mielellään tiedustelijana, houkutuslintuna ja tykinruokana, sekä satunnaisena warlockin kirouksen uhrina. Minä löysin ensimmäisen kutsumukseni Augloksen raunioista ja toisen matkamme loputtomista ihmeistä. Minusta tuli oraakkeli ja Tietäjä. Minusta tuli legenda.

Ja niin tuli kaikista muistakin matkakumppaneistani.

Aikajana

| | |
|--|-----|
| <i>Heroic Tier</i> | 15 |
| 16.1.2016 Rescue at Rivenroar..... | 16 |
| 23.4.2016 Siege of Bordins Watch..... | 18 |
| 31.7.2016 Aftermatch and towards new adventures..... | 20 |
| 25.9.2016->? Shadowfell..... | 22 |
| ?-5.4.2017 Karak Lodge..... | 24 |
| 27.4.2017 Assassination attack..... | 26 |
| 1.5.2017 Den of Destroyers..... | 26 |
| 26.6.2017 Hullut papit..... | 27 |
| 7.9.2017 Hyökkäys Overlookiin..... | 30 |
| 11.10.2017 I see a lot of fishmen..... | 32 |
| <i>Paragon Tier</i> | 34 |
| 20.11.2017 Mottled Tower..... | 35 |
| 2.1.2018 Killing Sarshan..... | 35 |
| 8.3.2018 Looking for Bram Ironfell..... | 38 |
| 16.3.2018 Battle of Akma'ad..... | 38 |
| 9.4.2018 Neuvotteluja ja sekoiluja Sayressa..... | 40 |
| 17.7.2018 Seeds of winter..... | 45 |
| 13.9.2018 Random sekoilua..... | 50 |
| 17.9.2018 House Cleaning elikkä Mitä vittua Durstit?..... | 51 |
| 2.10.2018 Koalitiolle uusi johtaja..... | 52 |
| 2.10.2018 Seikkailuja Feywioldissä..... | 52 |
| 18.12.2018 Shoppailua, Bram Ironfellin kuulustelua ja Chillreaverin metsästystä..... | 59 |
| 10.1.2019 Korvien keräyskilpailu..... | 60 |
| 22.1.2019 Well of the Worlds..... | 62 |
| 19.2.2019 Chillreaver revisited ja tyhmiä poliitikkoja..... | 63 |
| 21.3.2019 Attack on Graithas Anvil together with the hundred..... | 66 |
| 2.5.2019 Satunnaista sekoilua vol X..... | 69 |
| 15.5.2019 Public reading of will..... | 69 |
| 6.6.2019 Negotiations with rebel-githyanki and making deals with devils..... | 72 |
| <i>Lost in between</i> | 92 |
| 17.12.2019. Monadhanin vankilassa lomailemassa..... | 93 |
| 25.5.2020 Irfelujharin demiplanessa lomailemassa..... | 123 |
| <i>Epic Tier</i> | 169 |
| 17.9.2020 Hestavarissa..... | 170 |
| 13.10.2020 City of Brassin alapuolella..... | 185 |
| 17.11.2020 Bahamutin perillisellä ei taida olla kaikki kotona..... | 206 |
| 24.11.2020 Amyria..... | 215 |
| 20.1.2020 Random häröily + Carbunkle..... | 237 |
| 4.2.2020 Antiikkiset paskajumalat..... | 249 |
| 25.3.2021 Satunnaista sekoilua Overlookissa ja Bahamut..... | 271 |
| 29.3.2020 City of Brassin vapautus..... | 278 |
| 10.5.2021 Tiamatin tappotalkoot..... | 301 |
| <i>Epilogi</i> | 328 |

Heroic Tier

16.1.2016 Rescue at Rivenroar

Olimme viettämässä hyvin ansaittua lepoa brindolilaisessa majatalossa kun Punaisen Käden gobbot päättivät sytyttää puolet kaupungista (ja majatalon viinakset!) tuleen. Kohtasimme myös ison mölliäisen, joka röhnötti rattailla. Mölliäinen ei elänyt kovinkaan pitkään.

Koska satuimme olemaan ainoat pätevät olennot paikalla, Brindol pyysi apuamme gobbojen kanssa. Nämä kun olivat kähveltäneet paikallisia arvoesineitä ja ihmisiä. Missioksemme saimme pelastaa seuraavat:

| Etsittävä | Status löydettyessä | lisämaininnat |
|------------------|-------------------------------------|---|
| kokki | Elossa, sekava, dire rattien muonaa | Liimautui Artiniin |
| Kaartin kapteeni | kuollut | Kuolema ei todennäköisesti johtunut siitä, että poltettiin hämähäkinseitit, joissa tyyppi oli |
| Ionavo | elossa | |
| Valor Catellian | elossa | Hyvin kiinnostunut kaupungin aarteiden kunnosta |
| pikkupoika | elossa | |
| kääpiö | elossa | |
| muori | elossa | Löydettiin maagisen pallon sisältä |

Ja aarteista: gauntletit, päähine, miekka, kilpi ja flail.

Yllä olevassa kartassa näkyy vähän tapahtumia.

Joka tapauksessa päädyimme siis Rivenroarin linnan raunioihin ja saimme siellä tietoa goblinien suunnitelmista, väijytysreiteistä ja jostakusta, joka ohjaili goblina.

Kun saavuimme takaisin Brindoliin pelastetut mukamamme ja varastetut itemit takataskussa, meidät julistettiin Brindolin kunniakansalaisiksi ja kunniaksemme järjestettiin hienot pidot. Pidoista sanottakoon sen verran, että Korgath nauratti aatelisnaisia ja oli niiden miehilläkin ehkä seura.

Frug sen sijaan hyötyi onnistumisestamme aivan henkilökohtaisesti, kun baarimikot totesivat että taas on piikki auki.

No, jälkeinpäin tietysti selvisi, ettei ole olemassa ilmaista lounasta. Juhlien jälkeen kävi ilmi, että örkit ovat suunnittelemassa sotaa Overlookia vastaan ja Brindolin kunniakansalaisina on meidän velvollisuutemme edustaa Brindolia kyseisessä sodassa. Eipä siinä mitään.

Matkaan lähdettiin hyvin valmistautuneena rattaat täynnä kaljaa ja viiniä.

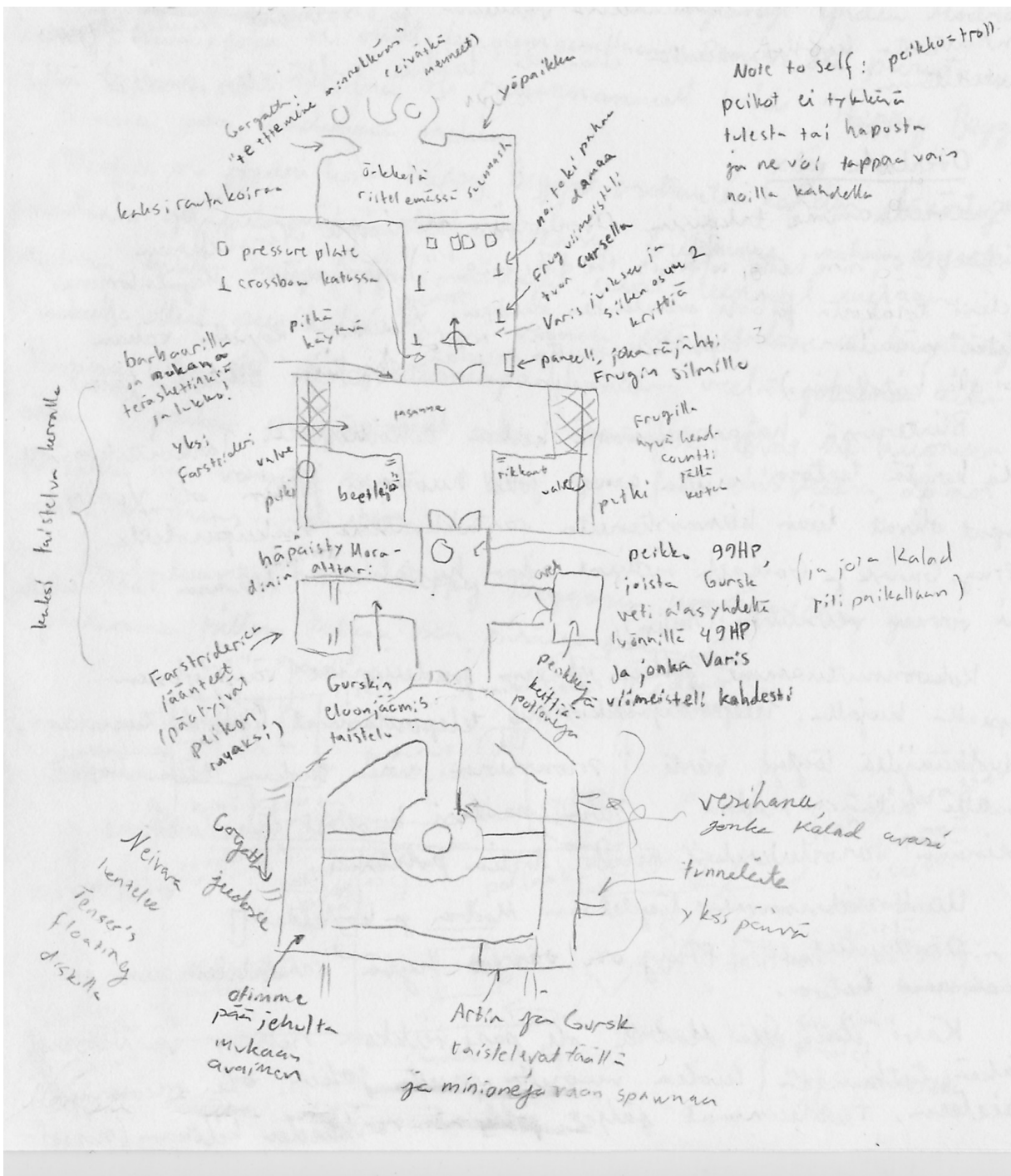
23.4.2016 Siege of Bordins Watch

Saavuttuamme Overlookiin, meidät ohjattiin hienostoalue Highhallissa sijaitsevaan kokoontumispaikkaan. Siellä marssimme sisään juuri parahiksi tehtävänantoon.

Farstriderit olivat lupautuneet suorittamaan jotain hienoa tehtävää (olisikohan ollut tukkimaan yhden vuorten läpi kulkevan käytävän) ja nyrpistelivät meille nenääsä kun me ilmoitauduimme vapaaehtoisiksi varoittamaan Moradinin luostarin munkkeja.

Jätimme hevoset talliin ja suuntasimme luostarille.

Mutta voi saavuimme liian myöhään!



31.7.2016 Aftermatch and towards new adventures

Tuhottuamme örkkien stealth-joukot Moradinin luostarissa ja vuorien alla, ei örkeillä ollut muuta mahdollisuutta kuin hyökätä pääjoukkojamme vastaan.

Taistelusta tuli verinen, mutta viiden päivän kuluttua Overlookin joukot osoittautuivat voitokkaiksi. Palatessamme meidät otettiin sankareina vastaan, mutta näytti ikävästi siltä, että meitä vahditaan.

Saavuttuamme takaisin joku sai sellaisen pienen aivopierun, että Nine Belssissä olisi hyvä yöpyä ("Nine bells, nine hells, what is the difference!"). Majatalomme vilisi torakoita ja oli muutenkin kauhea! Never again. Yritimme kysellä vähän mitä maailmassa tapahtuu, mutta meidät ohjattiin Blisteriin (mistä allekirjoittanut oli kiitollinen).

Blisterissa hajaannuimme kukin tahoillemme tarkoituksenamme kerätä tietoa. Kävi kuitenkin niin köpelösti, että ainoa, joka oikeasti tuolta reissulta oppi mitään oli Varis. Muilla taisi ehkä olla vähän muut asiat mielessä. Kursk, Korgath ja Frug viettivät aikaa huoratalossa; Neivara taas host-clubeilla. Aina hyveellinen Artin omistautui vähän turhankin kanssa virsien veisuulle.

Kokoonnuttuamme jälleen yhteen jouduimme väijytykseen kapealla kujalla. Teleporttijoukkomme teleporttasivat katoille turvaan.

Hyökkääjiltä löytyi viesti: "Pronssinen avain, tuokaa tämä. Loput saatte pitää. -Modra" viitaten ilmeisesti Stonehome vuorilta löytyneeseen avaimeen. Kursk naulasi kuolleet vihollisemme seinään varoitukseksi. Artin paheksui.

Uusi missiomme: Löydetään Modra ja kostetaan!

Osoittautui, että Frug on varsin hyvä valehtelemaan ja löytämään tietoa.

Kävi ilmi, että Modra oli pari viikkoa sitten värvännyt väkeä tutkimaan luolia vuorilla, mutta jokin oli mennyt pieleen. Tuoreimmat jäljet johtivat varkaiden kiltaan. Tästä saimmekin idean: Pari meistä toimi henkivartijoina kun Neivara kuljeskeli ympäriinsä hienoissa vaatteissa iso rahapussi syöttinä. Eikä aikaakaan kun pari puolituista jäi loukkuun. Saimme näiltä vähän lisää tietoa, mutta ennenkaikkea huomasimme jonkun tarkkailevan meitä.

Tarkkailija osoittautui Renissiksi, Farstridenien Jemin sisareksi, joka halusi kostaa sisarensa kuoleman. Yhteisien päämääriemme vuoksi



Portaalin toisella puolella odotti iso leiri täynnä palkkasotureita. Joku oli selvästi kokoamassa armeijaa. Siellä etsiskelimme vähän Modraa. Joku meistä huomasi harjoitusareenan ja sinne menevän jonon. Siitä sitten vain jonon jatkeeksi ja vähän taistelukokemusta hankkimaan.

Samoilla tienoilla tapasimme myös Leenan, Modran vanhan ystävän. Olisikohan se ollut nimenomaan Leena, joka kertoi, että Modra oli säätänyt Stonehome vuorilla vähän jotain omaa ja onnistunut suututtamaan tämän paikan johtajan Sarshanin. Leenan toivoi Modralle kivutonta kuolemaa.

Koska päämäärämme Sarshanin kanssa kävivät yksiin, koputtelimme vähän Sarshanin alaovelle ja juttelimme jonkun hänen alaisensa kanssa. Pääsimme sopuun siitä, että Sarshan maksaa meille suuren summan rahaa, jos onnistumme tappamaan Modran.

Muistaakseni Modra lymysi jossain Forgessa, jossa oli paljon laavaa. Ja me menimme vähän perse edellä puuhun. Tiesimme, että pian on alkamassa joku väestön siirto, mutta emme jaksaneet odottaa sitä vaan hipsimme Modraa kurmoottamaan. RIP Modra.

Sarshan palkitsi meidät kottikärryllisellä kolikoita (idealla kuparia). Onneksi saimme vaihdettua sen vähän hyödyllisempään muotoon leirissä.

Palatessamme omaan ulottuvuuteemme portaali tuhoutui takanamme. Kerroimme Overlookin kaupungille Sarshanin kokoamasta armeijasta.

?-5.4.2017 Karak Lodge

Tästäkään ajasta ei ole jäänyt paljoa kirjallisia muistiinpanoja.

Sen muistan, että saimme Elsir Konsortion puhemieheltä Bram Ironfelliltä tehtäväksi käydä etsimässä Karak Lodge - niminen kaivos aavikolta. Kaipa Overlookilla oli huono rahatilanne juuri käydyn sodan takia, koskapa tähän reissuun ryhdyttiin. Muistaakseni tapaukseen liittyi myös jotain sellaista, että tuo kaivos oli puoliksi salaisuus. Bram Ironfellillä taisi tosin olla kartta sinne suuntaan.

Joka tapauksessa matkamme vei ensiksi Dunesendiin, aavikon reunalla olevaan kylään. Siellä tapoimme pari suojelusrahan kerääjää ja kuulimme kuningatar Sephatiatista. Lupasimme hävittää kyseisen kuningattaren maailmankartalta ja taata kylälle paremmat olot.

Matkatessamme aavikon halki etsimme yösijaa jostain pienestä luolasta. Luola paljastuikin vähän isommaksi kuin olimme kuvitelleet: sen sisällä mutkitteli tunneliverkosto, joka ei ollut täysin tyhjä. Ehkä meillä petti vähän harkintakyky, mutta tajusimme alkaa pitää kirjaa askelistamme vasta hyvän matkaa käytäväverkostoa kujettuamme. Tietä etsiessämme tulimme sitten kartoittaneeksi melkein koko verkoston (piirtämällä lattian täyteen nuolia).

Matkamme päässä päädyimme käytäviin, joissa oli de-aktivoituja ansoja ja niiden takana arkullinen arvoesineitä ja kuollut varas. Arvoesineiden joukosta löysimme Amyrian: Seremoniamiekan, jolla oli oma mieli. Olisikohan se ollut Kursk, joka tuon miekan lopulta arkusta otti. Tällä oli se ikävä sivuvaikutus, että käytävien ansat aktivoituivat uudestaan. Jotenkin siitä kuitenkin selvittiin.

Variksen loistavilla suunnistustaidoilla matka jatkui aavikon halki aina Karak Lodgelle asti.



Muistiinpanot kertovat, että sisään menimme katon kautta. Syytä en muista. Karak Lodge kertoi meille surullista tarinaa sen viimeisistä oikeista asukkaista: löysimme alueen, jonka lattiat olivat täynnä kuolleiden hevosten ja kääpiöiden jäänteitä. Muistaakseni tämän muinoin mahtavan kaivoksen ylemmät kerrokset olivat vallanneet harpyijat ja muut hirvitykset. Ne me kai saimme hävitettyä.

Kaivosten sisältä löysimme myös henkilön, jonka kuvittelimme olevan Sephatiath. Tämä bulvaani näytti ensinäkemältä sorjalta eladrin-neidolta, mutta paljastui sitten mädänneeksi dryadiksi. Hänet saimme raivattua tietämme.

Polkumme johti syvemmälle kaivoksen uumeniin ja sen seinistä keräsimme mukaamme hieman metallia. Amyria-miekka muisti, että nimenomaan Karak Lodgen metallista hänet on taottu. Maanalaisen järven alla olevasta luolasta mukaamme tarttui myös pari phasing kristallia. Ne kulkivatkin matkassamme pitkään ja olivat hyödyksi.

Taisteltuamme tiemme läpi epäkuolleiden, polkumme johti lopulta suljettuun kuolemanloukkuun. Kapean käytävän päässä meitä odotti käärmenäinen, oikea Sephatiath, jonka erotti meistä railo täynnä jotain elemental kaaokselle haiskahtavaa. Kurskin silmät alkoivat kiillua taistelunhalua, mikä oli koitua kohtaloksemme. Kaaoksen voimat olivat tällä kertaa vain aivan liian voimakkaat meille ja maasto oli meille epäedullinen. Kuningatar Sephatiath lupasi päästää meidät menemään, jos annamme hänelle kaikki kaivoksesta löytämämme metallit. Ikävä kyllä

metallit taisivat olla Kurskilla ja vasta kun Sephatiatin joukot olivat lyöneet Kurskin kanveesiin ja poloinen taisteli hengestään, pystyi Frug (?) kaivamaan Kurskin taskusta arvometallit ja uhraamaan ne Sephatiathille.

Elävinä, mutta kolhun saaneina poistuimme toisaalle kaivokseen lepäämään ja levätyämme tulimme siihen tulokseen, ettei elämää kannata turhaan hukkaan heittää. Polkumme johtikin sitten takaisin Overlookkin.

27.4.2017 Assassination attack

Joku haluaa meidät hengiltä

1.5.2017 Den of Destroyers

Edelleen merkinnät tästä ajasta ovat hataria.

Muistan, että oleskellessamme edelleen Overlookissa, Brindolista tuli meitä etsimään hätääntynyt lähetti, joka vaati meitä kiireesti palaamaan Brindoliin. Brindolissa saimme tietää, että yksi meidän Punaiselta Kädeltä takaisin kaappaamistamme esineistä, seremoniamiekka, oli yllättäen alkanut puhumaan ja vaatinut meitä kiirehtimään luokseen. Paikan päällä selvisi, että tämä miekka on pari aavikolta löytämämme Amyria-miekan kanssa. Amyria halusi githzeraiden muinaisille asuinsijoille (Greystoneen) tullakseen taas ehjäksi ja saadakseen muistinsa takaisin.



Siinä taisimme pohtia, että kyllähän tämä vähän haiskahtaa, kun molemmat miekan puolikkaat olivat löytyneet pahuuden tyysijoista.

Toisaalta, jos epäilyksemme osuisivat oikeaan sittenpäähän saadaan ainakin taistella hyvää vastustajaa vastaan.

Taisi tähän liittyä myös kasa kadonneita ihmisiä, joiden jäljet johtivat samoihin suuntiin. Tai no, ei tainnut. Saimme selville, että Fangren niminen gnolli haluaa tehdä itsestään minidemonilordin ja samalla muuttaa kasan paikallisia ihmisiä demoneiksi.

Paikan päällä taisi olla lisäksi vähän githzerai-kummituksia ja olisiko ollut pari elävääkin yksilöä. Muistaakseni Kursk taisi ottaa yhden tällaisen nahan talteen.

Joka tapauksessa kurmuutimme gnollit hajalle ja estimme niiden pahat rituaalit.

Matkamme päätteeksi Amyria-miekasta syntyi devanainen, joka kantoi toista noista miekasta vyöllään ja antoi Neivaralle Seal Portal rituaalin. Kursk taisi olla vähän pettynyt, ettei tullut taistelua, mutta pettymystä lievitti edes se, että tuli sentään kaunis nainen.

Amyria ei edelleenkään muistanut kaikkea ja pyysi apuamme. Hän tiesi, että kaikki selviää, kunhan hän pääsee Ninebellsin temppelialueelle Overlookin. Mihin temppeliin, sitä hän ei osannut sanoa. Hän oli myös hyvin suojelevainen miekkaansa kohtaan.

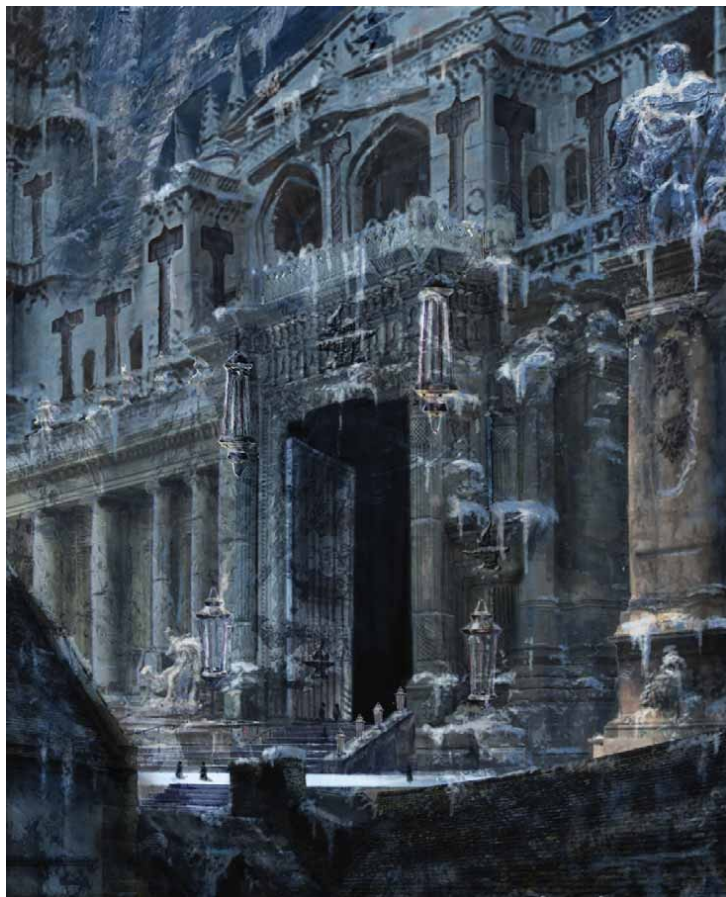
26.6.2017 Hullut papit



Palattuamme Overlookiin jätimme Amyrian Bahamutin temppeliin. Huomasimme nopeasti, että paikallisissa papeissa oli jotain outoa. Lähdimme selvittämään asiaa ja löyhkähän sieltä löytyi. Kävi ilmi, että varmaan puolet paikallisista papeista oli joko possessoitu tai heidän paikallaan oli shapeshiftereit. Taisimme ystäväystyä sen ei-possessoidun Erathiksen papin (Haelynin) kanssa. Huomasimme myös, että Ninebellsissä olevaa Moradinin temppeliä huolletaan ja laajennetaan ja siellä käy varsinainen kuhina, mutta päätemppeli on melkein autio.

Jälkemme johtivat johonkin varastorakennukseen, josta löytyi huonokuntoinen, joskin elossaolevan Moradinin temppelin pääpappi Ancestor Durkik. Durkikiä oli pidetty elossa tietojensa takia, mutta hänen vankilansa oli rakennettu niin, että yksikin väärä liike ja Durkik posahtaa savuna ilmaan. No, eipä meitä paljoa miinoitetut ovet ja kahleet pidättele. Feyswitchiä siihen vaan ja jo onnistuu asiat ilman riskejä.

Durkik kertoi meille, että nuo pahikset ovat yrittäneet noukkia häneltä tietoa siitä, miten Moradinin Overlookin päätemppelistä pääsee Astral Seahin. Tällaiset ovet ovat kuulemma varsin yleisiä muinaisissa temppeleissä. Pitihän jumalien päästä tapaamaan palvelijoitaan.



Joka tapauksessa, Durkik pyysi meitä kulkemaan temppelistään salaisen oven läpi alueelle, jossa tuo Astral Sea - ovi sijaitsee ja pahoitteli sitä, ettei voi temppelin pääpappina seurata meitä. Kaikenlaisia sääntöjä noilla Moradinin papeilla. Hän myös pyysi, että etsisimme hänelle erään pyhän kirjan, Incunabulum Primevalin, johon on

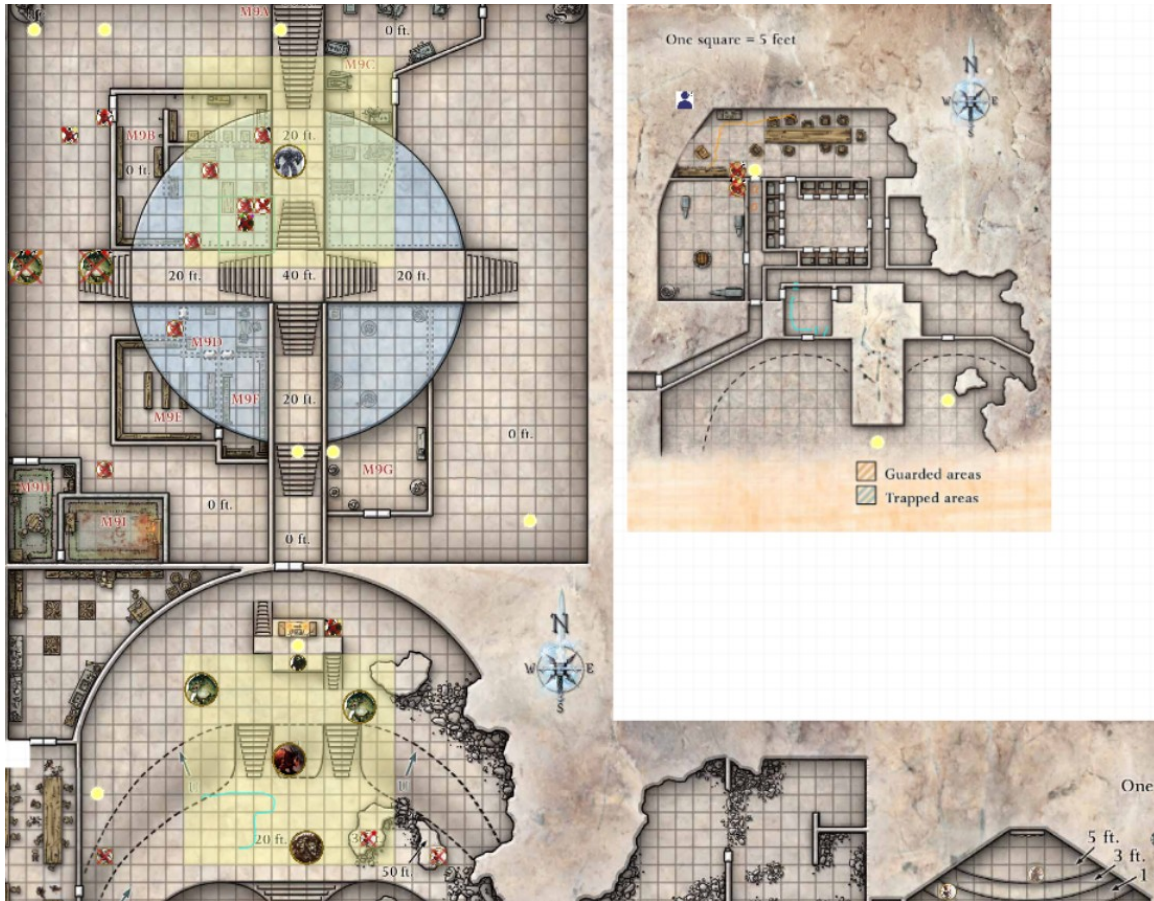
kirjattu tietoa uskonnoista ja sotataidosta, joka on muuten vaarassa kadota.

Nimitetäänpä tuota salaoven takana olevaa aluetta vaikka Moradinin salatemppeliksi. Salatemppelissä törmäsimme quicklingeihin, jotka olivat saman kirjan perässä kuin mekin. Kyseiset quicklingit palvoivat henkilöä nimeltä "Cahclain, the stone skinned king" ja heidän pomonsa oli nimeltään "Our Lady of Deathly Song". No, heidän rouvallaan taisi tosiaan olla aika tappava ääni. Muistaakseni nämä vihamieliset tahot pystyivät myös jotenkin hallinnoimaan salatemppeliä ja estämään kulkuamme. Tai ainakin siihen asti kunnes saimme vapautettua salatemppelin caretakerin. Kyseinen caretaker pystyi vaistoamaan kaikki tahot temppelissä ja pystyi siten auttamaan meitä.

Muita matkan varrella kohtaamiamme vihollisia olivat peikot, jotka vaikuttivat älyään organisoidummilta, viitaten johonkin organisoituun komentavaan tahoon. Lisäksi taistelimme parin eidolonin kanssa, jotka taisivat olla aika kuolettavia, ja joita emme saaneet tuhottua.

Selvisimme koettelemuksistamme voitokkaina ja onnistuimme puhdistamaan temppelin epätoivotusta materiasta (vai olisikohan sinne jäänyt joku huoneellinen peikkoja, jotka caretaker aikoi näännyttää kuoliaaksi). Caretaker toivoi Incunabulum Primevalia itselleen ja sen me myös hänelle annoimme. Lisäksi heitimme yhden Seal Portal - rituaalin Astral Sea - oveen.

Jossain matkan varrella meille selvisi myös vihollisemme nimi: **Zithiruun.**



7.9.2017 Hyökkäys Overlookiin

Emme kauaa saaneet lepäillä laakereillamme, kun kuulimme taas taistelun kutsun. Zithiruunin armeija oli saapunut Overlookin porteille. Mieltä taidettiin kysyä neuvoja mitä puolustuksen suhteen kannattaa tehdä ja joku meistä taisi ehdottaa, että johdatetaan viholliset Nine bellssiin, vai olisiko ollut Shanty Towniin, ja tuikataan se tuleen, niin vihut kuolee. Neuvoa ei kuitenkaan onneksi noudatettu, koska tuleen sytyttäminen oli käynyt myös vihollisen mielessä. Olisi ollut vähän noloa, jos oltaisiin tehty työ vihollisen puolesta.

Tiesimme myös, että vihollisella on portaaleja kaupungin ulkopuolella ja lähetimme joukon pappeja niitä sulkemaan. Durkik menehtyi tätä tehtävää hoitaessaan.

Joka tapauksessa taisimme taistella yhden tai kaksi pikkutaistelua ennenkuin päädyimme Overlookin laitamille peikkohippasille.

Olimme onneksemme tietäneet, että vastaamme asettuu peikkoja ja meillä oli elävää tulta käytettävissämme.

Muistaaksemme onnistuimme houkuttelemaan pari peikkoa sisään taloon (Frug+magesound) ja polttamaan ne päiviltä. Ymmärsimme myös, että peikoilla on paksu nahka. Neivaran Flaming Sphere osoittautui tässä taistelussa korvaamattomaksi.

Peikkokohtaamisen jälkeen raahauduimme henkihieverissä majataloon nuolemaan haavojamme taistelun riehussa ympärillämme. Olisiko ollut niin, että kesken uniemme kaupungin lähettiläs tuli pyytämään meiltä apua taikka neuvoa. Neuvoa annoimme, mutta muuten totesimme, että mieskuntomme ei vain riitä.

Aamun sarastettua lähettilään hätä paljastui meille: kaupunkia oli pommitettu ja muutama tärkeä henkilö menetetty. Nämä kuolemat olisi ehkä pystytty estämään, jos olisimme yöllä lähteneet lähetin matkaan. Toisaalta, jälkiviisaana voinee sanoa, että vielä huonommin olisi käynyt, jos olisimme seuranneet lähettiä.

En muista miten me sinne päädyimme, mutta me kohtasimme Zithiruunin ja tämän epäkuolleen lohikäärmeen. Jopa täysissä voimissamme olimme helisemässä näitä vihollisia vastaan. Lohikäärmeet ja Zithiruunin avustajat saimme tapettua, mutta Zithiruun seiso yhä epäkuolleessa ylväydessään. Kuolema oli aivan ovella. Ja sitten Kursk veti kaksi krittiä ja se oli siinä! Zithiruun oli alhaalla ja me olimme yhä hengissä!

Zithiruunin armeija hajosi edessämme kun marssimme ympäriinsä Zithiruunin pää seipään nokassa. Palkkasotureilla on tapana häipyä, jos palkanmaksaja kuolee. Taistelu oli voitettu!

Kotimatalla otimme lohikäärmeiden ruhot mukaan ja myimme ne nekromancerille kun Artin ei katsonut.

11.10.2017 I see a lot of fishermen

Asiat olivat rauhoittuneet hetkeksi. Taisimme kuulla, että Bram Ironfell oli lähtenyt hetki sitten etsimään erästä kaivosta Wyrmsmoke vuorilta, eikä ollut palannut sovittuun aikaan. Tämä oli kuitenkin vielä normaalin rajoissa, joten emme kiinnittäneet siihen suurtakaan huomiota.

Sen sijaan necromancer, jonka kanssa olimme tehneet jo tovin bisneksiä, halusi meidän selvittävän kuka kumma on varastanut häneltä residuumia. Vaikutti siltä, että poloiselle ei kyllä hyvin käy. Samainen necromancer oli edellisen taistelun aikaan tainnut yrittää tehdä meidän kanssa kauppaa siitä, että kerromme sille, missä on paljon ruumiita, niin se maksaa meille. Artin ei todellakaan tykännyt.

Joka tapauksessa päätimme auttaa necromanceriä hädässä ja vähän selvitellä. Kävi ilmi, että jotkut olivat myyneet kaloja kovaan hintaan ja samaiset kalakauppiat olivat siis myös varkauksien takana. Jälkemme johtivat salaisiin pitoihin, joihin kuului olennaisena osana raa'an kalan syönti. Näitä pitoja järjestivät aateliset ja muuten vain yläluokkaiset ihmiset, jotka kuuluivat Cult of Exquisite agony - kulttiin. Pidoissa ihmiset jonottivat padasta kalaa ja Kursk ja Korgath reippaina miehinä päättivät mennä jonon jatkoksi. Jälkeenpäin saattoi vähän kaduttaa, kun kävi ilmi, että kaloista saattoi saada slaadi-infestaation (Chaos Phage).

Kultin johtajaksi paljastui Obsen ja pääkallonpaikaksi The Fist. Sinne siis lähdimme. Fistin ovella törmäsimme Hagiin, joka ei ollutkaan Hag ja johonkin kaivautuja-olentoon, jonka tyrkkäsimme rinteeltä alas. Totesimme, että olimme päätyneet jonnekin hylättyyn kääpiöiden asuinkompleksiin. Ja että paikka ei ollut ehkä niinkään hylätty, koska siellä oli edelleen kääpiöiden haamuja, jotka obsenin kultti oli suututtanut ja ajanut hereille rauhallisesta unestaan. Onnistuimme suututtamaan nämä oikeamieliset haamut hyökkäämällä kimppuun varoittamatta. Toivottavasti tällaisesta ei ole tulossa tapaa. Onnistuimme kuitenkin puhumaan itsemme ulos tilanteesta. Eikä Artinin tarvinnut menettää yöuniaan kunniallisten haamujen tappamisesta. Paikan päällä taistelimme myös beholderia vastaan, joka oli koitua Kurskin kohtaloksi. Onneksi on Raise Dead - rituaali ja Artinin kyvyt. Ja onneksi olimme juuri vähän vajaat levelistä 11.

Seikkailuun toi oman mausteensa myös se, että jouduimme jatkuvasti pelkäämään sairastumista ja loppujen lopuksi sekä Neivara, että Varis kokivat pienen kuoleman kun slaadinpoikaset kaivautuivat ulos heidän päistään. Vauhtia jouduttiin hakemaan nukkumalla metsässä.



Loppu hyvin, kaikki hyvin kuitenkin. Slaadit ja Obsen tuhottu ja maailma taas pikkaisen parempi paikka. Jälkikäteen vähän hävetti, kun tajusimme, että Neivaran otsarivalla olisi pystynyt näkemään kuka on sairastunut. Mutta eipähän tullut taistelun tohinassa mieleen.

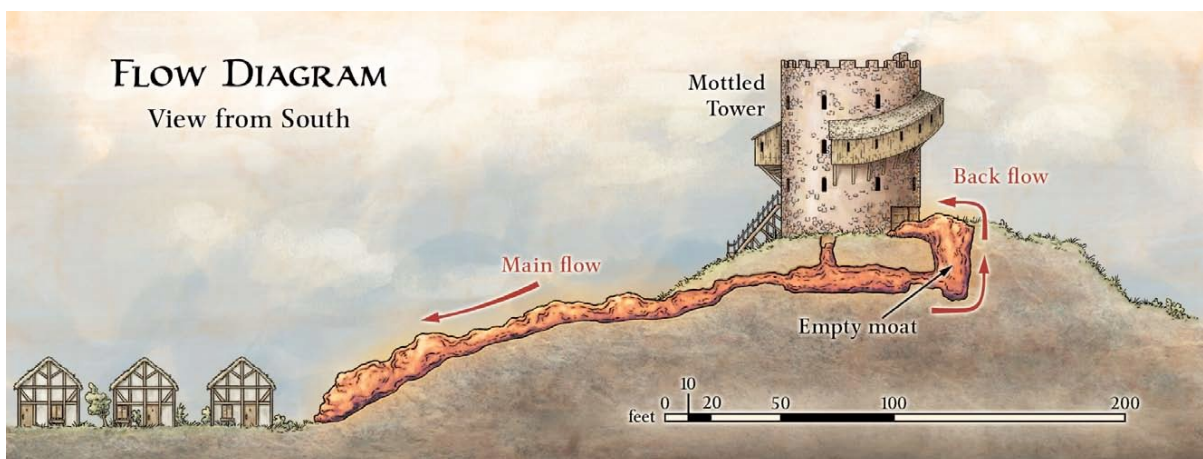
Paragon Tier

20.11.2017 Mottled Tower

Meganilla, Freeriderien jäsenellä, oli vähän lisäinfoa general Zithiruunista (vai olisiko ollut Sarshanista). Hänen henkeään oli uhattu ja hän oli painunut maan alle kotikaupungissaan Talarissa ja pyytänyt Overlookista apua. Overlook lähetti meidät.

Mentiin Talariin vankkureilla, nukuttiin majatalossa ja huomattiin, että eräästä tornista vuotaa bloodchaosta. Se blood chaos söi sit meidän hevoset ja viinakset.

Mentiin tutkimaan bloodchaoksen alkuperää ja löydettiin puoliksi maahan sortunut torni ja sieltä Meghan ja sen kaveri Falrith-maagi.



Kaivauduttiin alaspäin tornissa ja tapettiin matkan varrella pari Falrinthin koe-eläintä, mistä tuo ei kauheasti pitänyt. Tornin lattian alta löytyi putket, jotka vuotavat Blood Chaosta sekä githzerai sotilaita ja shadar-kai maagi. Kuljettiin putkia pitkin ja päädyttiin vesijärjestelmän säätöpaikkaan, jossa oli soittimia. Löydettiin portaali, joka puskee elemental chaosta tänne (Neivara sulki portaalin seal portal rituaalilla DC 32). Sigilit on edelleen tallessa.

2.1.2018 Killing Sarshan

Meitä oli yritetty murhata jo aiemmin, mutta nyt kävi ilmi, että kaiken takana oli **Sarshan**, joka oli vihainen siitä, että olimme ryssineet sen

suunnitelmat. Mutta kukaanhan ei yritä salamurhata meitä ilman seurauksia!

En muista mistä, mutta jostain bloodchaoksen perukoilta löysimme sigilit bloodchaoksen ympäröimälle saarelle. Saarella tapoimme vihreän värisen lohikäärmeapariskunnan ja suuntasimme ison puun juurakkoon. Puun juurakosta löytyi ikiportaali Elemental Chaoksessa sijaitsevalle Djamelan saarelle, jota ympäröi laava.

Portaalin vastinkappale sijaitsi pienellä saarekkeella aivan Djamelan saaren edustalla ja tuolla saarekkeella Artin tanssahteli muutaman kohtalokkaan askeleen kuoleman kanssa, kun vihollinen ensiksi vahingoitti Artinia vain muutaman HP:n päähän kuolemasta ja sen jälkeen yritti puskea Artinin laavaan. Vain hyvä noppatuuri pelasti Pelorin pappimme. Paljon pahemminkin olisi toki voinut käydä, jos nopat olisivat olleet epäsuotuisammat. Nyt ainoastaan Artin ja Neivara olivat vaarassa tulla pusketuksi laavaan. Jos kaverimme olisivat olleet rahtusenkin hitaampia olisi lätnyt alla saattanut olla koko poppoo.

Joka tapauksessa pääsimme kunnialla Djamelan saarelle asti ja sillä töröttävän tornin juurelle. Jouduimme käymään vielä kaksi kohtalokasta taistelua saaren reunalla tornin alimpien kerrosten täytyessä hitaasti laavasta, mutta onnistuimme kuitenkin selviämään hengissä, eikä tornikaan pahemmin tuhoutunut. Matkustimme sitten Tenser's Floating diskillä laavan yli tornin toisella reunalla olevalle portaalille ja astuimme siitä läpi. Toisella puolella meitä odotti huone, jossa oli jotain pelottavia kummituksia ja seinät, jotka painuivat kasaan. Artinin tuuri oli pettää toisen kerran, kun hän oli jäädä jumiin ansahuoneeseen muun partyn käveltyä läpi huoneen toisessa päässä olevasta portaalista. Tuuri ja HP kuitenkin kesti ja immobilize - taika meni juuri kriittisesti ohi. Artin puski teleportista läpi henkihieverissään.

Portaalin toisella puolella odotti tornin katto ja Sarshan. Huonossa kunnossa olevat seikkailijamme onnistuivat pudottamaan Sarshanin katolta, minkä seurauksena Sarshan livisti takaisin torniin ja teleporttasi sieltä karkuun. Seikkailijamme ottivat restin tornin katolla, mutta Seal Portalittivat ensin sen portaalin, jolla tornin sisältä päästään katolle. Note

to self: torni on nyt kuolemanloukku. Älä enää koskaan mene sinne sisään!

Kun olimme taas voimissamme, selvittelimme minne Sarshan on mennyt. Olimme saaneet käsiimme jonkun Sarshanin muistikirjan, (oliko näin?) jonka perusteella otimme suunnaksemme Djamelan saaren lähellä olevan City of Brassin.



Siellä hetken harhailtuamme päädyimme Saga City - nimiseen liikkeeseen, jota piti Knucke Silvertongue niminen häiskä. Saga Cityä markkinointiin meille paikkana, jossa on saatavilla kaikki maailman info, jos vain hinnasta sovitaan. Frug neuvotteli meille tiedon Sarshanin olinpaikasta, muiden odotellessa ulkona. Kun Frug yritti kutsua Kurskin rahoineen paikalle Mage Soundille Knuckle Silvertongue vähän ärsyyntyi. Lisäksi hänestä Frug näytti ihan prinssiltä, joten prinssiltä tulee pyytää hyvää hintaa kamoista. Lopulta maksoimme tiedoistamme kasan kultaa ja Sarshanin muistikirjan.

Saamamme tiedot johdattivat meidät rakennukseen City of Brassissa. Siellä meitä odotti mm. ansa, joka oli tehty kummituksista ja jonka kadotetut sielut Artin johdatti tuonpuoleiseen. Ansojen tuolla puolen oli joukko githyankeja, tavaraa ja sulatusuuneja. Jätimme yhden githyankin henkiin ja kaivoimme häneltä tietoja ulos uhkaamalla sulkea hänen sielunsa Kurskin päähineeseen. Githyanki lauloi iloisesti. Olimme luvanneet, että githyanki pääsee vapaaksi, jos puhuu, mutta

irrotettuamme kahleet hän hyppäsikin suoraan yhteen uuneista. Että silleen.

Joka tapauksessa tuosta huoneesta löysimme portaalin ShadowFelliin ja Sarshanin vanhaan pääkallonpaikkaan Umbraforgeen (sinne, missä olimme joskus aikaisemmin käyneet vähän taistelemassa areenalla ja kurmuuttamassa Modraa). Umbraforgessa meitä odotti itse Sarshan, joka oli vähän tutkinut Djamelan muistiinpajona ja infuussannut itseään blood chaoksella. Jälkeenpäin meille selvisi, että Sarshan olisi saattanut pystyä kivettämään meidät, mutta ei onneksi kivettänyt. Umbraforgesta löysimme myös kivan über-portaalipaikan.

8.3.2018 Looking for Bram Ironfell

Emme enää pystyneet ohittamaan sitä tosiasiaa, että Bram Ironfell oli ollut kadoksissa kauan. Lähdimme kääpiöseurueen kanssa etsimään häntä. Kääpiöt tiesivät suurinpiirtein missä Bram Ironfelliin etsimä kaivos oli sijainnut ja johdattivat meidät sinne. Kaivoksella meille selvisi, että koko Bram Ironfelliin saattue oli tapettu. Tyyppi, jota alunperin luulimme Bramin ruumiiksi osoittautuikin joksikin muuksi. Kun käytimme Object Reading rituaalia kysyäksemme Bramin sormukselta, milloin sen omistaja oli kuollut, emme nähneet mitään. Epäilyttävää. Lisäksi näytti kai vähän siltä, että kääpiöt oli tapettu kirveellä. Hmm...

Joka tapauksessa elossa olevat kääpiöt veivät kuolleet Overlookiin haudattavaksi.

16.3.2018 Battle of Akma'ad

Saavuttuamme kotiin näimme kuinka haavoittunut githyanki ilmalaiva lähestyi Overlookia. Ilmalaivan laskeuduttua sieltä löytyi Tokk'it-niminen githzerai, joka pyysi Overlooksita apua Akma'adin luostarin puolustukseen. Githyankit olivat hyökänneet luostariin. Pienen depatin jälkeen todettiin, ettei Overlook pysty lähettämään sotajoukkoja, mutta se pystyy lähettämään meidät. Lähdimme Tokk'itin kanssa Akma'adin.

Matkan varrella jouduimme ilmataisteluun. Varauduimme taisteluun sitomalla itsemme kiinni mastoihin, mutta vihollisemme, punaisilla lohikäärmeillä ratsastavat githyankit polttivat köydet. Lisäksi totesimme, että vaikka tiputat githyankin lohikäärmeen selästä, githyankin teleporttaa takaisin. Damn you Tiamat and your schemes! Taistelun lopulla Frug otti yhden harha-askeleen ja yksi githyanki onnistui pudottamaan Frugin kannelta. Pitkällisen taikojen läpikäynnin jälkeen selvisi kuitenkin, että Frugilla on interrupti, joka mahdollistaa sen, että Frug voi teleportata pari squarea heti osuman jälkeen ja täten hän pystyi teleporttaamaan turvaan, eikä tippunut.

Saavuttuamme Akma'adiin onnistuimme tappamaan pari lohikäärmeratsastajaa ja tiputettua githyankijoukkojen päälle kiviä. Taistelu maksoi meille kuitenkin kaikki dailyt ja Neivaran hengen. Tiedostimme, että nukkuminen tällaisella hetkellä saattaa maksaa githzeraille paljon, mutta oma henki tulee ennen muita. Yöllä näimme sotalaivojen lähestyvän ja aamulla heräsimme kaaokseen.

Githzeraiden vanhimmista jäi henkiin vain Odos, joka oli ollut tarpeeksi viekas selviämään niin salamurhaajista kuin armeijastakin. Odos kiitteli meitä avusta, mutta kävi kuitenkin selväksi, että Tokk'it oli toiminut omin luvun, eikä Odos oikein kannattanut ulkopuolisten sekaantumista githzeraiden asioihin.

Olimme toivoneet githzeraiden apua sotaponnistuksiimme, mutta kaikki näille ajatuksille myötämieliset githzerait olivat kuolleet. Päätimme kuitenkin lähteä saattamaan Odosta ja tämän henkiin jääneitä kavereita Sayreen, missä oli tarkoitus päättää githyankien vastaisen liittouman perustamisesta.

Odos kieltäytyi teleporttaamasta vedoten siihen, että githyankit ovat liian hyviä teleporttien käyttäjiä ja on riski, että githyankit saattaisivat päästä rituaaliimme väliin. Siispä lähdimme kävellen eteenpäin. Tokk'it esitteli meille myös tyttöystävänsä: Naisen jonka hurmaamiseksi hän oli lähtenyt rämäpäiselle avunhakureissulleen. Oli nimittäin niin, että Tokk'itin mieltietty oli ylhäisöä, mutta Tokk'it vain rivisotilas.

Matkan varrella meille kävi ilmi, että viholliset tietävät tarkkaan, missä liikumme. Kun vähän haistelimme pääsimme perille siitä, että vakooja on Tokk'itin tyttöystävä, joka on possessoitu. Onnistuimme dominoimaan possessoijan vuoron ajaksi ja saimme vähän infoa. Tämän jälkeen hän poistui Tokk'itin tyttöystävän ruumiista ja ruumis kuoli. Viholliselta jäi jälkeen kristallinpala, jota oli käytetty kommunikointiin, mutta miten. Sitä eivät seurueemme maagit osanneet sanoa.

9.4.2018 Neuvotteluja ja sekoiluja Sayressa

Saapuessamme Sayreen törmäsimme Tellicantus - nimiseen githyanki-aateliseen, joka näytti nauttivan kansansuosiota Sayressa. Tellicantus lupasi maksaa meille hotelliyöt kalliissa hotellissa ja kutsui meidät teekutsuilleen.

Sayressa törmäsimme lisäksi Amyriaan, jonka olimme viimeksi nähneet Bahamutin temppelissä. Amyriasta oli sukeutunut varsin voimakastahtoinen nainen, joka oli saanut Bahamutilta tehtäväksi perustaa Koalition githyankeja vastaan.

Me yritimme (tai no Frug yritti) puhua githzeraita ympäri siihen, että he liittyisivät perustettavaan koalition tai edes osallistuisivat sen perustamiskokoukseen.

Jossain vaiheessa Amyria myös selitti meille nähneensä merkittävän unen, joka meni jotakuinkin näin: "Githyankeja kiinni hopeisessa verkossa, kaunis mutta paha hämähäkki, joka vetelee naruista, verkko värähtelee kun githyankit puhuu. Sayressa hämähäkki (verkossa myös githzeraita)". Joko Odos tai Amyria antoivat meille Consult Mystic Sages -rituaalin, joka valotti unta. Rituaalilta kysyimme: "miten Tellicantus liittyy Amyrian uneen" ja saimme vastaukseksi: "Read the writing on the wall. You are not far from a place where knowledge turns to greed. Beneath the spice house lurks the profane. And knowledge lies trapped behind the guardian."

Poistuessamme githzeraiden luolta, kimppuumme hyökättiin ja hyökkääjien jäljet johtivat maustetaloon kaupungin pahamaineisella alueella. Maustetalon lattiasta löytyi salakäytävä joka johti hautautuneen talon kattoon. Talon lattialla oli gluttonous gube, joka vähän popsiskeli Kurskia ja Korgathia. Talosta johti ovi hautautuneeseen katuun, jota kerjäläiset ovat käyttäneet nukkumapaikkanaan sukupolvien ajan. Kadun toisella puolella oli häväisty lounin temppele (liekö pyhitetty Tiamatille?). Kun kävimme vähän käpelöimässä temppelein aarrekasaa sieltä putkahti treasure golem, joka oli tehdä meistä hakkelusta. Lisäksi Kursk oli taas menettänyt järkensä verenheimolleen. Lopulta joku löysi kuitenkin taskustaan kultakolikon. Kolikko lennähti treasure golemiin aarrekasaaan ja golem rauhoittui. Totesimme, että ehkä tämä oli tässä tältä erää ja tullaan sitten hyvin varustautuneina uudemman kerran.

Seuraavana päivänä suuntasimme koalition perustamiskokoukseen.

Kokouksessa paikalla olivat: Faerix the Scalehammer, Quelenna, Caliandra the Staghammer, Kalad, Inogo Dravitch, Odos ja Lord Terrance.

Kokouksessa mietittiin mitä tehdä Amyrian unelle, mikä koalitiolle nimeksi, tuleeko koalitiota ollenkaan, saadaanko sille johtajaa ja perustetaanko sille armeija. Vähän kuulostelimme ihmisten mielipiteitä, mutta harrastimme ehkä vähän liian vähänlaisesti suoranaista vaikuttamista. Loppujen lopuksi onnistuimme kääntämään suurimman osan päät koalition puolelle (paitsi Inogon ja Caliandran), mutta johtajaa koalitiolle ei saatu ja Kalad stormasi ulos. Amyria valtuutettiin myös tutkimaan untaan (6-0).

Amyria valtuutti meidät tutkimaan Tellicantusta ja koska meidät oli kätevästi kutsuttu Tellicantuksen teekutsuille, niin sinnehän me sitten menimme.

Olisikohan ollut niin, että osa meistä taisi mennä ihan täydessä sotisopassa, mutta osa meni kiltisti siistimmissä vaatteissa. Tellicantuksella tapasimme entisen sankarin, joka oli muuttanut Sayreen eläkepäiviään viettämään. Kursk lahjoitti tälle yhden goblinin korvan, josta sankari oli mielissään. Häneltä myös kuulimme, että yöisin on kuulunut kummallista jyskettä.



Tellicantus oli kertonut meille tai muuten vain kaikille, että oli muuttunut mies, joka oli hylännyt githyankien tavat, mutta silti hänen talostaan löytyi githyankien muotokuvia. Tutkiskelimme vähän taloa ja löysimme tilikirjan Tellicantuksen palvelijan huoneesta. Hämmästyimme vähän suuria rahasummia, mitä kirjassa liikkui ja ihmettelimme miten pelkällä lasipatsaiden myynnillä pääsee tuollaiseen liikevaihtoon. Lisäksi saimme selville, että Tellicantus on ostanut paljon ruokaa, muka köyhille jaettavaksi ruoka-avuksi.

Kaiveltuamme vähän lisää (Varis sneekkaa, muut pitää vahtia) löysimme peilin, jonka takana oli salaovi. Varis käytti phasing crystalin ja armorinsa teleporttikyvyn ja kävi vähän katselemassa mitä sieltä salaoven takaa löytyi (ei siis koskaan avannut sitä sala-ovea). No, nukkuvia githyankejahan sieltä. Totesimme, että peilin vieressä oli kristallinpalasia, joita oven avaamiseen oli käytetty.

Seuraavaksi taisimme raportoida löydöistämme Amyrialle ja mennä majataloon punomaan suunnitelmia. Mietimme odotammeko seuraaviin teekutsuihin vai hyökkäämmekö heti. Koska päätöksen teko osoittautui kovin vaikeaksi, päätimme selvittää päitämme käymällä ottamassa uusintakierroksen erään treasure golemiin kanssa.

Treasure Golem osoittautui helpoksi vastustajaksi nyt kun olimme kunnolla varustautuneet ja lakosi kiltisti jalkoihimme. Nyt kun emme juosseet ympäriinsä sekaisin kullan- ja verenhimosta, sekä kuolemanpelosta huomasimme, että golemin takana olevassa seinässä oli salaovi. Ovi johti lounin temppelin kirjastoon, jossa oli muutama luurankoitunut kirjastonhoitaja. Saatettuamme nämä epäonniset jumalansa luo, aloimme tutkia paikkaa. Kirjat olivat jo aikaa sitten tuhoutuneet, mutta kirjastonhoitaja-luurangot olivat kirjoittaneet seinät täyteen tekstiä. Vähän turhankin täyteen itse asiassa: seinä oli täynnä tekstiä tekstin päälle.

Huoneen kivipöytään oli kuitenkin kirjoitettu viesti, joka oli yhä luettavissa:

“You are watching me. I can see you, but you don’t know that. You’re listening to my words even though I’m long dead. No, not you! Idiot. You’re just writing down my words because you were told to by the old man with beard and a magic glass. I’m talking to the other people, the ones reading this on the wall. They know I’m dead. Oh yes, dead, mud in my mouth, river arisen! Ising of a ship that sails the air, that brings swords and fire. You’ve fought it, too, but it’s worse for you. We’re just going to die. They’ll kill us all because of what the bearded man does, talking thorug the mirror. They’ll just flood the room, and that will solve rhteir problem until he finds it again. He’s been looking for ir a long time. You think he likes you but it’s a lie. There was digging, you see, and cleaning, and many false leads. He’ll use it to conquer you all, but no one will believe you. You’ll have to prove him a liar. They can through it you see. They’ve managed to di it, and the armies whisper through the blue darness in a way that no one else can hear. You’re dead if you don’t stop it. Even now they are discussing you. “Distract them.” he is told, “this is too important to ruin.” But you can. Boy! Boy I demand a goose! Pluck it and ruin it and save yourself if you find the right spot. Look for the old tower when no one expects you. It isn’t where they think it is. Ask the dwarves if you like, the brothers who dream of maps. Because in the days to come SHE will spread herself, and none will be safe from HER reach, so you may wish to trust the speech of the Bladed girl. Trust, trust her, if no one else. If her people do not come together, they will certainly be ripped apart. Like my goose? I am so very hungry. I could use some tea. Boy!

- Verbatim account from the recorded visions of Graiden Brackenhau, oracular guest of Seer Auglos of Auger, as scribed by Brother Pinnot from the Church of Ioun.”

Tuolla hetkellä Neivara löysi kutsumuksensa.

Graiden Brackenhauzin jättämän viestin herätteleminä päätimme toimia. Tiesimme, että Sayreen on pystytetty paasi siihen kohtaan, missä Augloksen tornin sanotaan olleen. Kyseisellä paadella oli vähän synkkä maine: tavalliset tallaajat olivat saaneet päähänsä, että torniin kiipeäminen ja sen latvassa olevan tulen sammuttaminen on jonkinlainen miehuuskoe. Kukaan ei ollut vielä saanut tulta sammutettua, mutta monta elämää on sen sijaan tuhoutunut sitä yrittäessä.



Joka tapauksessa, Graidenin viesti viittasi siihen, että Augloksen torni ei ollut ihan siellä missä luulimme sen olevan. Päätimme ottaa neuvosta vaarin ja kysyä kääpiöiltä. Löysimmekin lopulta kaupan, joka myi karttoja ja sieltä sellaisen kartan, joka kuvasi vanhaa Augeria (Sayre ennen kuin se hautautui mutaan). Kartasta huomasimme, että Augloksen torni oli sijainnut suurinpiirtein Tellicantuksen talon kohdalla.

Päätimme käydä ostamassa Tellicantukselta lasiesineen, jotta voisimme käyttää sitä peilin avaamiseen. Sitten menimme hotelliin lepäämään ja odottamaan yötä.

Illan hämärtyessä lähdimme murtohommiin. Käytimme sekä haukka-että koiratoteemejamme apunamme ja onnistuimme lopulta hiipimään ovelle ja sisään kenenkään huomaamatta. Käytävän päässä meitä odotti

joukko githyankeja sotavalmiudessa. Taistelimme tiemme githyankien ohi ja polkumme johti sinne mitä etsimmekin: maan uumenista oli kaivettu esiin Augloksen torni. Laskeutuessamme alas torniin, näimme ison täydellisen lasipallon ja sen sisällä githyankimaageja. Saimme maagit tapettua. Pallo osoittautui jonkinlaiseksi vakoilulaitteeksi, jonka saimme hetkeksi hallintaamme. Tuon pienen hetken ajan pallo oli täynnä githyankien ääniä. Totesimme kuitenkin, että pallo oli meille liikaa ja se olisi parempi tuhota. Näin myös teimme.

Väsyneenä ponnistuksistamme pysähdyimme hetkeksi yläkertaan lepäämään ja hetken pohdittuamme päätimme teleportata ulos. Kävimme päivittämässä uutiset Amyrialle ja silloisella koalition sayrelaiselle edustajalle lordi Torrancelle. Tämän jälkeen lähdimme porukalla Tellicantusta kuulustelemaan.

Tellicantus oli osannut odottaa meitä. Kävi ilmi, että vakoilupallo pystyi kuulemaan ääniä kaikista niistä esineistä, jotka oli samasta materiaasta tehty. Ja arvatkaa vain, ketkä olivat juuri ostaneet sellaisen esineen Tellicantukselta. Tämä ei kuitenkaan Tellicantusta pelastanut, vaan saimme hänet lopulta tapettua.

Suurin osa partysta kehitti kuitenkin luontaisen epäluuloisuuden lasisia esineitä kohtaan.

Tilanteen rauhoituttua ja hyvin nukutun yön jälkeen kävimme vielä vinkkaamasta vanhasta lounin temppeleistä Sayren yliopiston kirjastonhoitajalle, joka oli, no lievästi sanoen innostunut, uutisista.

Näköjään myös byrokraatit olivat saaneet nukuttua hyvin, sillä nyt luisti kokoustaminenkin: Tällä kertaa päästiin yksimielisyyteen siitä, että lordi Terrance valitaan koalition johtoon, Kalad sotajohtajaksi ja taisi liittouma saada nimenkin: Deadly Heaven's Fang.

17.7.2018 Seeds of winter

Olisikohan käynyt niin, että Amyria oli yrittänyt saada Nefelusta mukaan liittoumaan, mutta ei oikein ollut saanut yhteyttä paikallisiin maageihin.

Asioita selvitellessään hän oli sitten huomannut, että Nefeluksessa ei ole kaikki hyvin. Lähdimme selvittämään asiaa.

Jostain syystä Nefelukseen ei pystynyt teleporttaamaan (mikä jo itsessään on vähän hälyttävää), joten teleporttasimme niin lähelle kuin pystyimme ja jatkoimme sitten matkaa jalan ja laivalla.

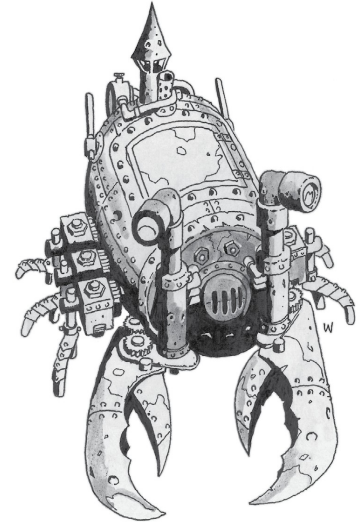
Kesken laivamatkamme huomasimme, että Nefelusta ympäröi jäärinki ja tuo rinki on täynnä jääjättiläisiä. Onneksi olimme varustautuneet jäänmurtajalla. Pidättelimme jättiläisiä niin kauan, että laiva pääsi murtautumaan jäästä läpi. Ilman taitavaa laivan korjausta vaivannäkömme olisi kuitenkin ollut turhaa ja ottaisimme nyt lukua meren pohjassa.



Nefelukseen päästyämme saimme kuulla, että kylmyyttä aiheuttaa artefakti nimeltä Seed of Winter, joka on Chillreaver - nimisen Tiamatin exarcin ja lohikäärmeen hallussa. Lisäksi oli niin köpelösti, että Nefeluksen maagit olivat jo aivan väsyksissä ja Seed of Winterin voima vain kasvoi: meillä oli tasan 24h aikaa ennen kuin henkilöitä alkaa kuolla kylmyyteen (talvi ei tee hyvää trooppisen saaren asukkaille, varsinkaan, jos sitä talvea aiheuttaa pahislohikäärme). Lisäksi Nefelus oli menettänyt yhden suurista maageistaan kyseisen tyyppin lähdettyä tutkimaan Chillreaverin tukikohtaa koskaan palaamatta.

Lupauduimme avuksi ja saimme mukaamme kasan pottuja ja Solace Pole -skrollin, ja ajoneuvoiksemme kolme, no sanotaanko, sukellusvenettä:

Variksen ensiluokkaiset navigointitaidot kuljettivat meidät turvassa saaren alaiseen kammioon, missä törmäsimme vihamielisiin sahuagineihin, välinpitämättömään beholderiin ja ystävälliseen carrion crawleriin.



Sahuaginit ja beholderin tapettuamme tutkiskelimme vähän paikkoja ja jututimme carrion crawleria. Carrion crawler parka ei tainnut oikein tietää miten päästä lähtemään pois kyseisestä kammioista. Kammion katossa huomasimme reiän, jonka yläpäästä kajasti valoa. Tätä kautta poistuivat siis varmaan epätoivotut vieraat.

Neivaran uusi ystävä, dragonling, lähti vähän tutkiskelemaan ja huomasi yläkerrassa kasan jääjättejä. Ikävä kyllä jääjätitkin huomasivat dragonlingin. Restailtuamme hetken Korgath lähti kiipeämään ylös köysi mukanaan. Valitettavasti ne jääjätit olivat varuillaan. Näköjään dragonlingit ovat sen verran harvinaisia, että kun niitä näkee, niin sitten pidetään niiden tuloreikää silmällä. Että sellaista. Korgath selvisi onneksi naarmuilla tiputtauduttuaan alas takaisin meidän luoksemme.

Hetken aikaa pohdiskeltuamme päätimme yrittää sisään ulkokautta. Hyppäsimmekin sukellusveneisiin ja lähdimme menemään. Varis löysi meille suojaisan mairinnousupaikan ja hetken aikaa pälisteltyämme löysimme nefeluslaisen maagin haaksirikkoutuneen aluksen. Maagia emme ikävä kyllä nähneet. Sisäänkäyntiä etsiskellessämme Neivara lähetti dragonlinginsä yläilmoihin ja no, eihän se pirulainen mikään kovin hiljainen hissukka ole. Toisaalta tällä kertaa jääjättiläiset vaan onneksi heittivät kasan nelosia. Eli vältyttiin siltä.

Joka tapauksessa dragonling huomasi jääjättiläispartion ja reiän vuoren huipulla. Lähdimme suunnistamaan kohti vuoren huippua. Totesimme, että reikä on varmaankin lohikäärmeen kulkureitti ja reiän alapäässä hämmöttää lohikäärmeen aarekkammio. Lohikäärmeen paikallistimme aarekkammion seinässä olevan ison oven toiselle puolelle.



Note to self: jos vaistoat, että oven takana on lohikäärme ja olet huonossa kunnossa, eikä se lohikäärme ole huomannut sinua, niin älä nyt mene avaamaan sitä hemmetin ovea!

No, avasimmehan me sen oven... Ja siinä oli kyllä party wipe lähellä! Varsinkin kun Chillreaver iski kovaa ja taisi se myös immobilisoida. Ainoa pakoreittimme oli aarrekammion toisessa päässä häämöttävä ovi, joka oli selvästi suunniteltu jollekin Chillreaveriä paljon pienemmälle. Osa meistä selvisi ovelle suhteellisen helposti, mutta muistaakseni ainakin Artin oli vähällä päätyä lohikäärmeen ruuaksi. Lopulta pääsimme kuitenkin kaikki ovesta läpi, mutta emme suinkaan turvaan.

Oven toisella puolella meitä odotti Chillreaverin portinvartijat, joille Chillreaver laiskana lohikäärmeenä ulkoisti meidän tappamisemme. Onnistuimme kuitenkin pysymään hengissä ja vielä kukistamaan portinvartijat.

Sen jälkeen meillä oli mielessämme vain yksi asia: Solace pole ja fey fieldiin nukkumaan. Emme edes lootanneet, niin uupuneita ja shokissa olimme.

Kaiken muun paitsi Chillreaverin unohtaneina palasimme seuraavana päivänä jäävuorelle. Hyvin nukuttu yö oli palauttanut voimamme. Dailyt valmiina ja resist ice potut naamassa suuntasimme lohikäärmettä kurmuuttamaan. Tuona päivänä huomasimme kuinka kuolettavia verenhimoiset sammakot voivat olla kun lähes puolet damastamme teki Frugin Plague of Frogs. Sen sijaan me (tai ainakaan Neivara (failed arcane rolls...)) emme huomanneet mitään muuta erikoista seed of winteriä ympäröivissä peileissä kuin sen, että kyseiset peilit yhdessä Seed of Winterin kanssa aiheuttivat dominatea. Koskapa peilit haittasivat taisteluamme, päätimme tuhota ne.

Viimeisen peilin tuhoutuessa Kursk oli saanut Seed of Winterin hyppysiinsä. Meillä kesti hetki tajuta mitä tapahtuu ja sillä välin Chillreaver oli onnistunut tappamaan Kurskin, nappaamaan Seed of Winterin ja lähtemään karkuun. Varis yritti vielä ampua ja Neivara jahdata lightning spherellä, mutta mitään ei ollut tehtävissä ja niin pakeni lohikäärme taivaalle.

Sen sijaan me huomasimme olevamme pulassa: kun Seed of Winter ei enää aiheuttanut talvea, ei mikään pitänyt tätä jäävuorta kasassa. Teimme nopean tilannearvion ja totesimme, että puolesta partyamme ei ole kiipeämään Chillreaverin perään. Siispä lähdimme oviaukosta kohti jäävuoren sisuksia ja muuten vain tuntematonta maaperää. Matkamme varrelle osui muutama jääjätti ja jääsusi. Jätit saimme suostuteltua olemaan taistelematta, eikä susistakaan tainnut olla liiaksi vaivaa. Pähkäilimme lähdemmekö takaisin alas ja uimaan, vai etsimmekö toista uloskäyntiä. Toinen sisäänkäynti voitti.

Mutta vain hetkeksi: tiemme blockasi pari umberhulkia. Pari onnistunutta telporttia ja savea oli ainoa, joka esti meitä joutumasta umberhulkin ruuaksi ja niinpä suuntasimme takaisin siihen koloon, josta olimme edellispäivänä yrittäneet ylös. Onneksi olimme castanneet waterbreathing rituaalin.

Olimme juuri pääsemässä veteen kun jäävuori sortui päällemme. Selvisimme kaikki kuin ihmeen kaupalla hengissä, mutta olimme hajallamme keskellä jääsohjoa. Water breathing ja Endure elements -

rituaalit suojasivat meitä suuremmalta ja loppujen lopuksi Neivara onnistui parin rituaalin avulla kasaamaan puolet partysta yhteen jäisellä merellä. Kun Neivara, Artin, Frug ja Varis matkasivat suhteellisen mukavasti uiden ja Tenser's floating diskä käyttäen, kävi Korgath omaa yksinäistä taisteluaan.

Löysimme Kurskin ja Korgathin kuolleina Sayren rantavedestä. Kursk palasi henkiin kuten aina ennenkin, mutta Artinin parhaista yrityksistä huolimatta Korgath ei enää herännyt. Lähempi tarkastelu näytti, että Korgath oli antanut viimeiset voimansa Kurskia raahatessaan ja menehtynyt uupumuksen aiheuttamaan sydänkohtaukseen, jota edesauttoi synnynnäinen sydänvika.

13.9.2018 Random sekoilua

Sairessa saimme kuulla, että Kalad ja lord Terrance ovat kuolleet. Ensimmäisen tappoi tämän inho portaaleja kohtaan ja jälkimmäisen tämän liian suuri mieltymys neuvotteluille. Tai no, ainakin Terrance kuoli siihen, että lähti githyankien luokse neuvottelemaan. En muista kuoliko Kalad kävelymatkalla Sayreen vai mahdollisesti taistelussa otettuaan liian suuria riskejä.

Meidän ensisijainen tehtävämme oli kuitenkin saattaa Korgath haudan lepoon. Mietittyämme erilaisia hautapaikkoja päätimme mennä Sayren kääpiökortteleihin ja ostaa vankkurit kuljettamaan sankarivainajamme kotiin. Ilmeisesti 5000 kullan hinta oli vähän pieni, koska kääpiöt vähän katselivat meitä. Sankarit kai saatetaan kotiin isoissa saattueissa. Toisaalta parempi ehkä pieni ja huomaamaton, niin ei tule yllätetyksi ja ryöstetyksi. Ajattelimme myös, että on turvallisempaa lähettää Korgathin armori takaisin kotiin myöhemmin, ettei se houkuttele varkaita.



Päätimme palata Overlookiin suremaan ja hoitamaan asioitamme. Kaupungilla kuljeskellessamme matkaamme tarttui yksi owlbear.

Tutkiskelimme vähän ja löysimme owlbearien salakuljetusringin. Ilmoitimme siitä kaupungin kaartille.

Artin alkoi myös kunnostaa Nine Bellsin huonokuntoista Pelorin temppeliä.

17.9.2018 House Cleaning elikkä Mitä vittua Durstit?

Overlook oli aikanaan nimennyt meidät sankareikseen ja tässä yhteydessä olimme saaneet lupauksen omasta asunnosta. Nyt meille ilmoitettiin, että sellainen oli löytynyt.

Talon postilaatikosta löytyi kasa kirjeitä, joista yksi oli ositettu meille. Siinä pyydettiin meitä saapumaan testamentin lukuun jokusen viikon päästä. Ajastimme Chime of Awakeningin ilmoittamaan meille kun aika on kypsä ja astuimme sisään uuteen kotiimme.

Aluksi talo näytti silleen semi ok:lta vanhalta talolta, johon on jäänyt muistoja edellisistä omistajista. Mutta sitten löytyi imettäjäspektre, salakäytävä vintille ja huoneeseensa lukittuna perheen lapset, jotka olivat kuolleet nälkään. Kellarista paljastu sitten koko kaamea komeus: alttari vampyyrilordi Strahd von Zarovichille ("the Priests of Osybus"-kultti, "He is the Ancient. He is the Land."), kasa ghouleja, pari gastia (oisko isäntäpari?), mimic ja shadoweja. Perimmäisestä nurkasta löytyi shadow crossin ja sen takaa alttari, jossa oli uhrattu niin paljon ihmisiä, että alttarista itsestään oli tullut niin paha, ettei edes kasa Moradinin pappeja saanut pahuutta poistettua. Niin ja kun alttarille astui, se aktivoitui ja alkoi levittämään pahuutta meidän maailmaamme ja talo rupesi hostiiliksi. Mitä



perheen kuolleisiin lapsiin tuli, heidän ruumiinsa olivat jotenkin sidottuja taloon ja kävi niin köpelösti, että lapset possessoivat sekä Artinin ja Kurskin. Kun Kurskista lapsi peloteltiin ulos olimme vahingossa asemoituneet niin, että lapsi pakeni suoraan ghoulrien syliin. Ei mitenkään mukavaa katsottavaa... Niin ja se toinen lapsi... Kun juoksimme hakemaan apua Moradinin temppeleistä Artinilla kiire mitätöidä pahuus voitti hetkeksi huolen lapsesta ja lapsi repeytyi brutaalisti ulos Artinin kehosta ja tuhoutui. Eipä todellakaan mennyt niin kuin strömssöössä. Jälkinäytöksenä ne shadowit... Ne löytyivät kun Frug, Neivara ja Kursk tuhosivat vampyyrilordin patsasta... No, se taistelu olisi voinut mennä paljon huonommikin. Familiaari kunnostautui ihan olan takaa kestämillä sen varmaan kolme roundia oventukkeena.

2.10.2018 Koalitiolle uusi johtaja

Osallistuimme kokoukseen, jossa koalition johtajaksi valittiin Amyria. Harrastimme hieman vaikuttamista. Vasta sen jälkeen kun olimme lobbauksemme tehneet ja sen tulokset nähneet, kävi mielessämme, että onhan Amyria hyvä. No, onneksi Insight-chekki näytti ok:ta.

2.10.2018 Seikkailuja Feywiöldissä

Mietiskelimme, että minne jatkaisimme seuraavaksi. Amyria puheli siitä, että ihmisiä on kadonnut ja toisaalta taas githyankeja on nähty. Koska emme oikein osanneet sanoa, mikä olisi hyvä siirto, kysyimme mystisiltä mestareilta (Consult Mystic Sages) neuvoa. Emme kuulemma voi mennä pahasti pieleen, jos autamme rahvasta hädässä. Siispä ostimme hevoset ja suuntasimme Dauthiin, mistä näitä hätäviestejä oli tullut.

Pari päivää matkattuamme (teleporttasimme Brindoliin nopeuttaaksemme matkaa) saavuimme viimein Dauthiin. Huomasimme ehkä ensimmäisiä kertoja kunnolla, ettemme enää oikein sulaudu massaan, mutta onneksi majatalon nauris-raamen oli sentään erinomaista. Neivara laittoi paikan ylös, että voi sitten joku päivä tulla tänne True Portalilla ihan vaan raamenia syömään.

Joka tapauksessa majatalosta saimme tietoa siitä, että paikallisia viljelijöitä on kadonnut. Vai olisiko ollut niin, että naapurikylän viljelijöitä olisi kadonnut? Joka tapauksessa siinä puheltiin, että naapurikylässä on jotain ihmeellistä. Ja että kadonneet tyypit ovat hilluneet lähellä linnanraunioita (olisiko ollut Hillwatch?).

Nukuttuamme mainiot yöunet lähdimme selvittämään asiaa. Saavuttuamme linnanraunioille, sidoimme hevoset kiinni puuhun ja suuntasimme sisään. Linnasta löysimme kasan fomorianeja ja vankeja. Muistaakseni saimme vangit vapautettua ja he lupasivat palata kotiin omin voimin. Fomorianien kohtaloa en muista, joskin jos omaa historiaamme mietin, niin ei niillekään kovin hyvin tainnut käydä. Vähän tutkittua paikkoja lisää löysimme oven, jonka toisella puolella odotti Feywield.



Tajusimme, että kyseinen ovi on yksisuuntainen, mutta onneksi olimme löytäneet kuolleilta fomorianeilta skrollin, jolla pääsi takaisin omaan ulottuvuutemme. Eli eikun Feywieldiin.

Toisella puolella jouduimme heti väijytykseen. Taisteluun toi oman lisämausteensa se, että paikallinen archfey oli sitä mieltä, että häntä pitäisi viihdyttää. Yritimme parhaamme, mutta taistelun pitkittyessä

yläilmoista alkoi kuulua turhankin usein että "tylsää". Onnistuimme voittamaan taistelun, mutta aikamoista jyystöä se kyllä oli. Ja eräs archfey taisi loppujen lopuksi tylsistyä kuoliaaksi.

En muista mistä ne tulivat, mutta ehdimme hädin tuskin levätä kun törmäsimme pariin firebolgiin. Firebolgeilta kuulimme, että lähistöllä on leiri, josta voisimme saada lisätietoa kadonneista ihmisistä ja siellä leirillä majailee archfey Inziran joukkoja. Sovimme firebolgien kanssa, että he vievät meidät paikallisen näiden joukkojen puheille, jos onnistumme voittamaan heidät ja he vievät meidät myös sinne, mutta ilman aseita ja käsiraudoissa, jos häviämme heille. Koska aloimme olla huonossa kunnossa, sovimme, että emme taistele kuolemaan asti. Paljoa enempiä emme ehtineet sopia, kun Neivara veti firebolgien eteen muurin (olivat luolassa) ja Frug perään Frogit.

No, eipä siitä taistelusta voinut jälkikäteen kauhean ylpeä olla. Kyllähän me se voitettiin, mutta kuten firebolgit sanoi, taistelussa oli vain yksi sääntö: se ettei käytetä tappavaa voimaa ja no, frogit veti kanveesiin useammankin vihollisen. Onneksi Artin sai sentään ne parannettua, niin ei tullut kuolonuhreja, eli sentään teknisesti noudatettiin sääntöjä.

Firebolgit kuitenkin pitivät lupauksensa ja veivät meidät Inziran joukkojen luo, mutta eivät ne meistä kovasti pitäneet. Vähän jänskätti, että mites ne Inziran joukot, jos Firebolgit on näin nihkeitä, mutta ne onneksi olivat hyvinkin ystävällisiä. Kohtasimme leirissä eladrin Druemmeth Goldtemplen, joka oli sen leirin johtaja.

Kesken neuvottelujemme Druemmethin (ja olisiko Inzirakin materialisoitunut teltan seinään) kanssa leiriimme hyökättiin. Aluksi näytti siltä, että hyökkääjät ovat eladrineja, mutta tarkempi tarkastelu osoitti, että kyseessä olikin shapeshiftereitä. Onnistuimme olemaan voitokkaita taistelussa, mutta oli aika ilmiselvää, että paikalliset firebolgit hoitivat kyllä hommansa, mutta eivät missään nimessä auttaneet meitä.

Joka tapauksessa viholliset saatiin ajettua pois ja löysimme niiltä säkillisen kultaa, joka Druemmethin mukaan kuului meille. Saimme myös kuulla, että täällä on sellainen tulokas fomorian nimeltä Sangwyr, joka vähän horjuttaa paikallista tasapainoa. Alueen kaksi mahtavaa ovat olleet kivi-ihoinen kuningas-fomorian Cachlain ja Inzira. Nyt Inziran joukot

toivoisivat, että voisivat yhdessä Cachlainin kanssa ajaa tämän tulokkaan pois mailtaan. Ja tämä pitäisi tehdä nimenomaan yhdessä, koska jos Cachlain saisi yksin tuhottua Sangwyrin, niin hän saattaisi kuvitella itsestään liikoja, eikä se olisi kovinkaan hyvä Inziran kannalta. Lisäksi kuulimme, että kadonneet ihmiset ovat luultavasti päätyneet Cachlainin työvoimaksi. Olimme myös aiemmin löytäneet Chillreaverin luolista viestin, jossa puhuttiin siitä, että githyankien asiat menevät hyvin, koska Cachlainin hovissa on kääpiö-suurlähettiläs Ironfell, joka osaa pehmittää kuningasta.

Siispä suuntasimme kohti Cachlainin valtakuntaa. Pitkään pohdittuamme päätimme bluffata, että olemme Ironfellin kavereita ja tulleet häntä tapaamaan. (Muistaaksemme emme halunneet sotkea Inziraa omiin asioihimme, koska oli todennäköistä, että menisimme vielä jossain vaiheessa vähän tappamaan Cachlainin hovissa) Joka tapauksessa bluffimme meni läpi paikallisista vartioista ja huomasimme ennen pitkää olevamma Cachlainin valtaistuinsalissa hänet suuruutensa Cachlainin ja hänen neuvonantajansa edessä.

Valtaistuinsalin lattia oli mitä kummallisinkin. Se oli lasia ja sen alla oli taisteluareena, jossa käytiin otteluita elämästä ja kuolemasta. Jotain me siinä selitimme ja huomasimme pian, että Cachlain oli enemmän kiinnostunut taiteluista kuin meistä ja neuvonantaja oli se, joka hoiti juttelut. Tilanteeseen tympääntyneenä Kursk sitten toittoti uhkaavimpaan ääneensävyynsä, että hei, me tultiin tänne siksi, että halutaan tappaa Ironfell, että käviskö tällainen? (40+ intimidate). Se tuntui havahduttavan Cachlainin ("hei, hei, mitä sä sanoit?") Kursk sitten toisti asiansa. Kurskin suorapuheisuus ja olemus selvästi miellyttivät Cachlainia ja kun ymmärrys oli saavutettu, Kursk siirsi puheenvuoron Frugille ("mä olen tehnyt osuuteni, hoitakaa te muut loput"), joka onnistui bluffaamaan ja sopimaan että palaamme parin päivän päästä asiaan ja että voimme majaillla täällä siihen asti. Sellainen pieni ongelma vaan ilmeni, että jossain vaiheessa puhuttiin siitä, että kääpiöt ovat epäluotettavia (=Ironfell on epäluotettava), minkä johdosta Artin oli joutumassa vankilaan. Frug yritti selittää, että Artin on porukan orja, mistä Artin ei tietenkään tykännyt, mutta yritti kuitenkin pelata mukana. Ei se kuitenkaan ihan mennyt Cachlainille läpi, kun Artinilla ei oikein ole näyttelijän lahjoja eikä oikein intoakaan esittää orjaa. Joka tapauksessa keskustelun loputtua Cachlain

kiinnitti taas huomionsa taisteluun ja Artinia tultiin hakemaan vankilaan. Artinin vähän yskittyä merkittävästi Kursk katsoi vartioita pahasti ja totesi, että "Se tulee mukaan." (40+ intimidate). Vartijat jättivät Artinin rauhaan.

No, lopputulos: sen neuvottelun jälkeen taisi kaikilla muilla valua kylmä hiki paitsi Artinillä ja Kurskilla, joista ensimmäinen oli "royally pissed" ja jälkimmäinen itseensä hyvin tyytyväinen.

Suurlähettiläiden asuinsijoilla törmäsimme sitten Bram Ironfelliin ja tämän githyanki-henkivartijoihin. Kävimme siinä keskustelua ihan suhteellisen ok-hengessä. Bramista näytti olevan semi-mukavaa jutella vanhojen tuttujen kanssa. Kävi ilmi, että Bram oli vaihtanut puolta koska oli uskonut githyankien voittavan ja oli halunnut säästää oman nahkansa. Kaivoksesta löytyneet kuolleet kääpiöt taas... no ei Bram ollut heitä varmaan suoraan tappanut, mutta vastuussa näiden kuolemasta hän kyllä oli. Näin jälkikäteen ajateltuna vaikutti kovasti siltä, että Bram ei ehkä ollut tehnyt kaikkein fiksuimpia päätöksiä, eikä ehkä ollut tilanteeseensa aivan täysin tyytyväinen, mutta vähän silleen, että mitäpä tässä enää on tehtävissä. Kääpiöt kun ei oikein suvaitse omiensa tappamista.

Bram kertoi myös, että illalla on suurlähettiläiden illallinen, jos haluamme sinne osallistua. Hän myös valitteli sitä, ettei Cachlain halua nähdä häntä, mikä meitä vähän ihmetytti.

Jossain välissä palasimme omaan huoneeseemme (?), mutta Bramin poistutta huoneestaan lähdimme varjostamaan häntä huonolla menestyksellä. Siinä sitten jotain yritimme selittää, Neivaralla oli mm. Kova tarve päästä suihkuun, mutta Bram ei vaikuttanut kovin innokkaalta. Jossain vaiheessa luovutimme ja jätimme Bramin rauhaan, mutta sitten yksi Bramin henkivartijoista päättikin varjostaa meitä. Neivara yritti tylsistyttää tyypin kuoliaaksi puhumalla joutavanpäiväisiä. Lopulta tyyppi päättikin antaa olla kun emme näyttäneet tehneen mitään järkevää.

Päätimme tutkia suurlähettiläiden aluetta vähän tarkemmin ja löysimme oven vankityrmiin. Sieltä löysimme yhden varkaan, pari Inziran lähettilästä ja Cachlainin entisen neuvonantajan. Siinä hetken juteltuamme jouduimme shapeshifterien ja githyankien yllättämäksi.

Vangit hurrasivat ja yrittivät muutenkin auttaa meitä kaltereidensa takaa. Oltuamme taistelussa voitokkaita lähdimme taasen juttelemaan vankien kanssa.

Saimme Cachlainin entiseltä neuvonantajalta kuulla, että Cachlain on yleensä hyvinkin vihamielinen velhoja kohtaan, sillä pelkää näiden tekevän itselleen jotain, mutta nyt tämä uusi neuvonantaja on velho, mikä on epäilyttävää. Muutenkin tuo entinen neuvonantaja piti uutta varsin epäilyttävänä (sehän on kaiken lisäksi ihminen!) ja Cachlainin käytöstä hämmentävänä. Lisäksi vanha neuvonantaja oli sitä mieltä, että voisi olla ihan jees tehdä diili Inziran kanssa, joten meillä oli monta motivaatiota päästä eroon Cachlainin uudesta neuvonantajasta.

Jutusteltuamme hetken päätimme vapauttaa kaikki vangit. Inziran lähettiläille taisimme luvata, että hoitelemme Cachlainin nykyisen neuvonantajan, josko sen jälkeen neuvottelut toimisivat taas paremmin. Tämän kuultuaan Inziran lähettiläät teleporttasivat kotiin. Muista vangeista sen verran, että varas vain hipsi menemään heti oven avauduttua ja vanha neuvonantaja lähti kokoamaan joukkoja ja muuten vain haistelemaan tilannetta. Jossain vaiheessa Varis myös mokasi thievery chekin, ja Kursk astui esiin ja hoiti tilanteen Variksen puolesta (Varis vähän hätäili, mutta Kursk otti rauhallisesti). Tämä kirvoitti kommentteja alaisten epäpätevyydestä. Kaikki täällä tuntuu jotenkin oletavan, että Kursk on joukon johtaja ja me muut hänen alaisiaan! Tapetut salamurhaajat heitimme vankityrmiin ja toivoimme, että vankien katoamista ei heti havaittaisi!

Hetken taas mietimme mitä tehdä ja palasimme sitten omaan huoneeseemme. Löysimme sen meitä varjostaneen githyankin kuolleena meidän huoneestamme ja vähän paikalla olleita riepua tutkimalla (Object Reading - rituaali) kävi ilmi, että kuollut githyanki oli ollut meidän tavaroita tutkimassa, kun toiseksi githyankiksi naamioitunut kissa-shapeshifteri oli yllättänyt tyypin ja tappanut. Hämmentävää tässä oli se, että samat shapeshifterit olivat hyökänneet kimppuumme vain hetkeä aiemmin ja heillä oli ollut kavereina githyankeja. Toinen käsi ei näköjään tiedä, mitä toinen tekee. Dumppasimme githyankin Bram Ironfellin huoneeseen (vai olisiko ollut naapurihuoneeseen ?) ja vähän valittelimme sitä, että kaikki

haisee vereltä. Taisimme myös tutkia paikalla olleet huoneet, mutta emme löytäneet paljoa muuta mielenkiintoista.

Bram Ironfellin saavuttua selittelimme tälle, ettemme tiedä mitä hänen kaverilleen on käynyt.

Vihdoin illallinen saapui. Paikalla oli joukko suurlähettiläitä ja nopeasti huomasiimme, että ruoka oli myrkytettyä. Neivara välitti tästä viestin kaikille ja Kursk näytti kuin maansa myyneeltä. Hetken muiden suurlähettiläiden kanssa juteltuamme, nämä alkoivat nukahdella ja meille tarjoutui tilaisuus taistella Sangwyrin joukkoja vastaan: Sangwyr olisi kai halunnut kidnapa suurlähettiläät ja tehdä itse näiden kanssa diilejä. No, mitään diilejä ei syntynyt ja me olimme voitokkaita.

Siinä taas hetken pohdimme mitä tehdä ja olisimmeko vähän myös nukkuneet. Sitten olimme vaan, että ok, mennään vapauttamaan Cachlain pahasta neuvonantajasta. Kävelimme sisään ja olisimmeko jotain sanoneetkin. Sitten löysimme itsemme taistelusta. Saimme hyvillä arcana-chekeillä Cachlainin pään selviämään, mistä se hyväkäs palkitsi meidät tiputtamalla meidät ja neuvonantajansa lasin läpi taistelutantereelle (tai no kaikki muut meistä paitsi Frugin ja Neivaran, jotka olivat seisseet kestäväällä alustalla).

Taistelutantereella meitä odotti joukko eladrineja ja joku puu-hirviö. Siinä vähän herjasimme Cachlainia ja teimme diiliä eladrinejen kanssa. Lisäksi kävi ilmi, että Cachlainin neuvonantaja oli Tiamatin exarc Viziran (mitä oli hieman hankala uskoa, tyyppi kun ei ollut lohikäärme vaan muodonmuuttaja!). Voitimme taistelun ja maksoimme eladrineille palkkion, minkä jälkeen annoimme heidän mennä (Cachlain antoi heidän kohtalonsa meidän käsiimme). "Mehän pidämme lupauksemme".

Tämän jälkeen istuimme vähän alas Cachlainin kanssa ja onnistuimme avaamaan uudestaan keskusteluyhteyden Cachlainin ja Inziran välille. Lisäksi kuulimme, että githyankit ovat käyttäneet Cachlainin tunneleita hyökätäkseen meidän maailmaamme, mutta että nyt kun Cachlain tietää, että Tiamat on kaiken takana, ei githyankeilla ole Cachlainin maille enää mitään asiaa (jotain hampaankolossa Tiamatia vastaan?). Toisaalta me

taas saimme luvan käyttää Cachlainin tunneleita Tiamatin exarcien metsästykseen. Kävi myös ilmi, että Cachlain haluaa Seed of Winterin.

Vähän levättyämme otimme Bram Ironfellin matkaan ja suuntasimme kotia kohti. Matkan varrella kävimme tosin ilmoittamassa Inziralle, että homma on hoidossa ja neuvottelut voidaan aloittaa uudelleen. Vähän tiedustelimme, että kiinnostaisiko Inziraa liittyä joukkojemme tueksi ja tämä lupaili jotain siihen suuntaan, jos me autamme häntä. Kävi ilmi, että Chillreaver oli varastanut Seed of Winterin nimen omaan Inziralta.

18.12.2018 Shoppailua, Bram Ironfellin kuulustelua ja Chillreaverin metsästystä

Palattuamme Sayreen luovutimme Bram Ironfellin Deadly Heavens fangille. Odosin kuulustelumetodit taisivat olla aika kuolettavia. Sitten kulutimme ylimääräisiä rahojamme mm. Brass Cityssa, kun ei nämä Mortal Worldin myyjät enää myy kamaa, mikä olisi meidän tasoistamme.

Kävimme myös Sayressa katsomassa oliko Iounin hautautuneesta temppelistä löytynyt mitään ja olihan sieltä. Tiivistettynä, Auglos puhui vähän kristallipallon rakentamisesta ja että siitä syntyy paljon ylimääräistä astraalienergiaa, jonka hän on vaan heittänyt Astral Seahen. Ei kai sitä kukaan sieltä löydä...

Juttelimme Amyrian kanssa siitä, mitä on meneillään ja Amyria totesi, että Farstriderit ovat seuraamassa githyankien jalanjälkiä. Emme halunneet astua toisten varpaille, joten päätimme palata Cachlainin luo Chillreaveriä metsästämään. Cachlainin alaiset olivat olleet ahkeria ja heillä oli näyttää meille kartta Chillreaverin sijainnista, sekä tarjota ovi pohjoiseen. Kävimme siellä vähän kuikuilemassa, mutta totesimme, että testamentin luku ehtii mennä sivu suun, jos oikeasti lähdimme marssimaan Chillreaverin luo.

10.1.2019 Korvien keräyskilpailu

Palasimme pohjoisesta takaisin kotiin ja kuulimme Amyrialta, että Farstriderit ovat löytäneet githyankeja jostain linnoituksesta pohjoisesta. Päätimme käydä jututtamassa farstridereita ja jotenkin parin kaljan jälkeen tilanne muuttui sellaiseksi, että olimme porukalla menossa githyanki-jahtiin ja olimme myös sopineet, että se, joka kerää vähemmän githyankin-korvia tarjoaa enemmän korvia omistavalle poppoolle kaljat.

Saavuimme linnoitukseen, josta saimme kuulla, että jossain lähistöllä ne githyankit lymyää. Lähdimme githyankeja jäljittämään ja matkalla tapasimme githyankien tappamia githyankeja. Kiire kerätä enemmän korvia painoi kuitenkin jalkojamme, joten puskimme eteenpäin.

Saavuimme luolan suulle, josta johti kaksi käytävää sisään. Kolikon heitto takasi meille sen käytävän, jossa näkyi enemmän githyankeja. Oviaukolla meitä odotti joukko tarkka-ampujia ja sisällä githyankihaamuja, jotka olivat peräisin githyanki-patsaista. Olimme selvästikin saapuneet johonkin vanhaan githyanki-temppeeliin.

Taistelut olivat ottaneet voimille, joten valmistelimme Solace Polen, nappasimme pari kiveä käteemme ja lähetimme Variksen ja dragonlingin vähän tarkastelemaan. Löysimme oven, jonka takana oli githyankivankeja ja fomorian ovenvartijoita. Kun vartijoiden katseet kääntyivät meihin, vapautimme rituaalin ja hyppäsimme feywieldiin nukkumaan.

Nukuttuamme tutkailimme mukaamme ottamiamme esineitä ja meille vahvistui kuva siitä, että liikkeellä oli kaksi githyankijoukkoa. Päättelimme, että se joukko, joka on vanginnut githyankit on varmasti meidän vihollisemme, joten vangitut githyankit eivät ehkä ole. Lisäksi huomasimme, että fomorianeilla on kummallisia tatuointeja, joista ei ihan ota selvää.

Nukuttuamme hyvät yöunet kävimme vapauttamassa vangit ja juttelimme hetken heidän kanssaan. Kävi ilmi, että he ovat jonkinlaisia Chanhiiri-tyyppejä, jotka ovat edelleen uskollia edesmenneelle githyankikuningatar Vlaakidille, eivätkä oikein tykkään nykyhallitsijasta. He eivät oikein olleet puheliaita siitä, mitä nämä pahis-githyankit olivat heistä

halunneet, mutta se selvisi kun avasimme huoneen toisessa päässä olevan oven. Oven takana oli jonkinlainen portaali, jota ympäröi suojakenttä.

Toisaalta emme ehtineet teleporttia kauhean kauaa tarkastella kun jo kuulimme huoneen toisesta päästä ääniä ja näimme Farstriderien tutut naamat!

Saimme taistelun alussa pari hyvää lättöä sisään ja sen jälkeen vain nautimme taistelusta. Kun lopulta laskimme korvat kävi ilmi, että olimme voittaneet Farstriderit yhdellä! Farstriderit myös ihmettelivät hyvää kuntoamme, mihin Frug valehteli, että kaikki oli mennyt nätisti ja helposti ja me vain olimme ihan sikakovia.

Portaalia selviteltyämme kävi ilmi, että se johtaa Well of The Worldsiin, githyankien teleportti-neksukseen. Suruksemme tosin vain githyankit pystyivät käyttämään kyseistä portaalia. Paikalla olleet Canhiirit halusivat poistua sitä kautta ja annoimme tämän tapahtua. Kun viimeinenkin (tai no) githyanki oli astunut portista läpi, he välittivät meille tiedonpalasen: Tiamat ja Bahamut olivat sodassa keskenään ja kaikki tapahtunut liittyi siihen. Canhiirit jättivät taakseen myös yhden vahtikoiran: Zenitin, jonka tehtävä oli katsoa meidän peräämme.

Huolestuneena Well of The Worlds - portaalin olemassaolosta kutsuimme Amyrian ja kumppanit paikalle. Lisäksi pyysimme joukkoja teleporttia suojaamaan.

Juteltuamme Bejamin kanssa kävi ilmi, että fomorianeilla olleet tatuoinnit ovat sellaisia, että niillä voi uskotella maailmalle (tai ainakin Well of the worldsille, että olemme githyankeja). Bejam oli enemmänkin kuin innokas lähettämään meidät Well of The Worldsiin ja me olimme yhtä innokkaita menemään sinne.

22.1.2019 Well of the Worlds

Astuimme sisään well of the worldsiin Zenitin kanssa ja meitä kohtasi sokaiseva kirkkaus ja huone täynnä myrkyllistä astral seatä. Huomasimme myös, että astraalimeressä lepäili ovenvartija-otus.

Kiirehdimme huoneen poikki ja vähän työntämällä, lentämällä ja teleporttaamalla onnistuimme välttämään pahimmat taistelut.

Otetuamme nopeat levot aivan huoneen ulkopuolella lähdimme eteenpäin ja törmäsimme joukkoon githyankeja, jotka olivat tehneet samaa kuin mekin. Taistelun tuoksinassa huomasimme, että Zenit tykkää leikkiä vihollisten mielillä ja naureskelee päälle.

Yksi githyankeista onnistui pakenemaan sen oven taakse, josta olimme juuri tulleet ja kuvittelimme hänen jo hälyttäneen apujoukot. Kävi kuitenkin niin onnellisesti, että tyyppi ei ollut vielä poistunutkaan ja saimme hänet nillitettyä ovelle.

Levättyämme hetken jatkoimme paikan tutkiskelua. Löysimme huoneen, johon astraalienergia kokoontuu ja tajusimme, että täällä on nyt jotain isoa tekeillä. Huoneessa istui kaksi eldrich gianttia, jotka selvästi tekivät jotain rituaalia. Harkintakykymme petti tällä kertaa perusteellisesti ja hyökkäsimme eldrich-jättiläisten kimppuun. Onnistuimme myös sotkemaan huoneen magian perusteellisesti. Jälkikäteen tajusimme, että nämä jättiläiset olivat olleet vankeja ja mielikontrollissa. Että silleen.

Joka tapauksessa huoneen takaa löysimme uuden huoneen, jossa oli pahoja kummituksia ja ristikko, jonka alla oli kierreportaat ja päällä jonkinlainen paasi.

Frugilla alkoi olla surget vähissä, ja lisäksi kummitukset nappasivat Frugin ja Variksen toiseen ulottuvuuteen. Onneksi isommilta vahingoilta selvittiin.

Taistelun päätyttyä yritimme selvittää, miten rautaverkon saa auki. Lopulta luovutimme ja teleporttasimme läpi. Lähetimme ensiksi dragonlingin alas vähän selvittelemään ja löysimme vielä yhden eldrich

giantin. Tämä giant näytti huolestuneena käsimerkillä dragonlingiä pysähtymään.

Hetken mietittyämme lähdimme alas ja nyt pystyimme myös kuulemaan eldrich giantin sanat. Hän varoitti meitä vanginvartijasta, joka oli osittain haamu ja osittain githyanki. Onnistuimme kuitenkin voittamaan vanginvartijan. Kävi ilmi, että eldrich gianttia piti paikallaan jokin rituaali, joka olisi kumottavissa Neivaran spellbookista löytyvällä taialla. Päätimme mennä Solace Poleen nukkumaan ja palasimme sieltä hyvissä voimissa ja sopivat kyvyt taskussa.

Eldrich giant osasi kertoa meille, että githyankit yrittivät muuttaa well of the worldsiä siten, että enää heidän ei tarvitsisi kulkea pieninä joukkoina well of the worldsin läpi, vaan he voisivat teleportata armeijansa mistä minne vain. Tätä varten eldrich giantteja oli pakotettu tekemään maagista tutkimusta. Kerroimme vapauttamallemme eldrich giantille, että olimme tappaneet ylhäällä olevat kaksi eldrich gianttia (sepitimme varmaan jonkun semi-uskottavan syynkin), mistä vapauttamamme yksilö oli surullinen, mutta ei ainakaan avoimen vihamielinen.

Poistuimme vapauttamamme eldrich giantin kanssa well of the worldsistä ja tapoimme matkan varrella yhden ovenvartija-otuksen.

19.2.2019 Chillreaver revisited ja tyhmiä poliitikkoja

Toisella puolella meitä odotti iso kasa omia joukkoja ja jokunen poliitikko. Eldrich giant osasi kertoa, että ainoa tapa sulkea Well of The Worlds on hankkia käsiimme maaginen avain. Näitä avaimia oli tasan neljä, joista ainoa, jonka pystyimme aikataulussamme hankkimaan ("hei, laitettiin ranttaliksi, menee korkeintaan pari päivää ennenkuin githyankit huomaa, että niiden kimppuun on hyökätty ja laittaa vahvan vartion Well of the Worldsiiin") on ilmavoimien komentaja Kadan'eella, jonka tiedetään majailevan Graithas Anvilissa. Graithas Anviliin taas pystymme saamaan sigilit Well of the worldsistä (se tallentaa muistiin kaikki paikat, jonne sieltä on teleportattu).

Kuulimme, että koalitio aikoo pitää kokouksen aiheesta seuraavana aamuna. Laitoimme väliaikaisesti Farstriderit valvomaan, ettei yksikään githyanki palaa elävänä Well of The Worldsistä.

Koska emme olleet yhtään väsyneitä scryasimme Well of The Worldsin avulla Chillreaverin lairin. Koska emme olleet varmoja onko hyvä idea teleportata suoraan sisään, päätimme tehdä öisen vierailun Latonaan. Latonassa ovenvartijat katselivat vähän kierosti Zenittiä, mutta kävi ilmi, että Zenit on varsin hyvä puhumaan.

Vierailimme paikallisessa (Pelorin?) temppelissä ja saimme kuulla, että Chillreaver on ollut epäaktiivinen pitkän aikaa. Paikalliset toivoivat, ettemme hirveästi häiritsisi suurta lohikäärmettä, ettei se taas ala hyökkäillä kaupunkiin. Lisäksi kuulimme, että paikallisia matkalaisia on kadonnut tien päällä. Otimme Pelorin temppelin sigilit talteen ja teleporttasimme takaisin sinne mistä lähdimmekin.

Aamulla osallistuimme poliitikkojen kokoukseen ja yritimme vakuttaa heidät siitä, että Graithas Anviliin hyökkäys olisi tässä vaiheessa se kaikkein paras siirto, mutta poliitikot eivät oikein nähneet omia maitaan pidemmälle. Joku heistä taisi myös todeta, että aina te sekaannutte muiden asioihin!

Turhautuneena tilanteeseen päätimme, että nyt voisi olla hyvä aika tehdä vähän lohikäärmeapateeta. Lisäksi tiesimme, että poliitikot pitäisivät seuraavan kokouksensa seuraavana iltana, joten meille jäisi ihan hyvin aikaa tehdä kaikkea muuta.

Scryasimme itsellemme sopivan paikan ja teleporttasimme Well of the worldsin avulla Chillreaverin asuinsijoille.

Päädyimme kapeaan käytävään, josta johti portaat ylös Chillreaverin luokse. Päätimme heittää päällemme Endure elements - rituaalin, joka aiheutti jonkin hälytyksen. Mitään ei kuitenkaan onneksemme tapahtunut.

Koska ylhäällä oli Chillreaver, lähdimme seikkailemaan salaovesta sivulle. Löysimme pari makuuhuonetta ja Chillreaverin koko komentajaköörin päivällisillä. Tällä kertaa sentään kysyimme, onko

pöydän ääressä Chillreaverin kätyreitä ennenkuin lähdimme myllyttämään. Eivätpä nuo tyypit kovin kestäviä olleet. Pari vedimme alas ja loput antautuivat.

Toinen henkiin jääneistä yritti tehdä kanssamme kauppaa ja lupasi meille itemin, joka estää Chillreaverin karkaamisen, jos me lupaamme vastalahjaksi hänelle Chillreaverin aarrekammioista yhden viitan. Frugi yritti vähän valehdella, mutta loppujen lopuksi emme saaneet diiliä aikaiseksi. Löimme tyypin kanveesiin ja lähdimme tutkimaan paikkoja.

Alakerrasta löytyi huone täynnä Imppejä ja muita otuksia, jotka lakosivat nätisti frogeihin.

Vielä alemmaa löytyi kaivos, jota ylläpiti puoliörkinainen ja jossa oli töissä latonalaisia ja jättiläisiä (?). Kurskilla oli jotain säätöä puolörkin kanssa ja päädyimme viettämään yöme puolörkin vierashuoneessa samalla kun Kursk ja puolörkki himmaastivat jotain kahdestaan. Henkiin jääneet Chillreaverin palvelijat laitoimme puolörkin tyrmään.

Seuraavana aamuna juttelimme vielä niiden Chillreaverin palvelijoiden kanssa, mutta neuvottelumme kaatuivat. Suuntasimme joka tapauksessa Chillreaverin luokse.

Chillreaver ei näyttänyt kovinkaan innokkaalta taistelemaan kanssamme, mutta kun me olimme innokkaita, ei hänkään kovasti nähnyt vaihtoehtoja.

Kursk haastoi Chillreaverin kaksintaisteluun ja Chillreaver vastasi aluksi haasteeseen, mutta saatuaan vähän köniinsä ryhtyi perääntymään. Me emme kuitenkaan antaneet hänelle siihen hyvää mahdollisuutta. Variksen, Frugin ja Neivaran pitäessä Chillreaveria paikallaan, Kursk teki lohikäärmeestä hakkelusta: Ensiksi osui daily crit ja sitten Neivara ennusti Kurskille hyvää taistelunnea ja Varis varmisti Kurskin osuman läpimenon, mikä johti toiseen crittiin.

Chillreaverin viimeisteli lopulta Varis, mutta Kursk oli se, joka käytännössä teki leijonantyön taistelusta.

Taistelusta voimaantuneina tutkiskelimme vähän paikkoja ja löysimme pari maagista esinettä, sekä Seed of Winterin. Kävi ilmi, että se viitta, jonka tämä eräs Chillreaverin palvelija olisi halunnut, oli luonteeltaan paha. Siksipä teimmekin viitasta residuumia.

Levättyämme hetken palasimme puoliörkki-rouvan luokse ja kyseinen rouva järjesti meille juhla-aterian kuolleista ihmisistä ja muista raaka-aineista. Muiden viihdyttäessä naista kävi Artin Neivaran ja Variksen kanssa vapauttamassa puoli-örkin ihmisvangit ja lähettämässä nämä takaisin Latonaan.

Sen jälkeen teleporttasimme takaisin kotiimme Overlookissa ja veimme Chillreaverin sydämen ja päät talteen.

21.3.2019 Attack on Graithas Anvil together with the hundred



Voitokkaan taistelumme jälkeen palasimme taas Well of The Worlds in ääreen. Odottaessamme poliitikkojen päätöstä hieroimme hieman sotasuunnitelmia paikallisten joukkojen kanssa.

Lopulta byrokraattien päätös oli meille epämieluisen, ja joukot alkoivat poistua paikalta. Kursk sai kuitenkin joukot innostumaan lähtemään mukaamme lahtaamaan githyankeja (taas hyvä intimidate check).

Siispä Nefeluksen maagit avasivat meille reitit (ja varmistivat, että sisään ei meidän jälkeemme enää muita pääse). Suunnitelmanamme oli se, että muut aiheuttavat harhautuksen ja me lähdemme tappamaan Kadan'eeta.

Taistelimme tiemme läpi githyanki-sotilaiden ja tulijättien, sekä muutaman eldrich jätin. Tällä kertaa olimme varovoisempia eldrich jättien kanssa, mutta nämä näyttivät olevan rehellisesti ainakin githyankien palkkalistoilla. Yksi näistä myös tuhosi Frugin frogit, mikä oli varsin ikävää.

Lopulta löysimme itsemme satamasta/laivahallista taistelemassa Kad'aneen esijoukkoja vastaan ja joku niistä pirulaisista aiheutti hälytyksen. Satama oli suojattu forcefieldeillä, jotka olimme onnistuneesti sulkeneet ennen hyökkäystä. Nyt hälytyksen käynnistyttyä Varis veti suojakentät taas päälle ja veti ne niin juntuun, että tiesi, että niistä ei kukaan hetkeen mene läpi - ei edes me.

Tapettuamme esijoukot, huilimme lyhyen hetken ja saavuimme viimein Kad'aneen luo. Kad'ane seiso laivansa kannella ja seurasi kun laivaa oltiin irrottamassa maista. Näytti siltä, että laivan irrottamisessa menee vielä hetki. Lähdimme siis lähtymään ja myllyttämään kaikessa rauhassa. Meidät huomattuaan Kad'ane päätti kuitenkin riuhtaista laivansa irti telakasta ja huomasi, että meillä oli vain ehkä kierros tai kaksi aikaa ennenkuin kyseinen heppu häipy katon kautta ilmaan ja siellä hämmöttävään portaaliin. Käynnistyi armoston kilpajuoksu.



Frug ja Varis teleporttasivat itsensä laivan luoksen (jälkimmäinen vaihtoi paikkaa vihun kanssa ja ensimmäinen tappoi minioneja) ja Kursk vaan rushi. Varis valitettavasti sotkeutui jalkoihinsa, mutta Frug ja Kursk pääsivät onnistuneesti Kad'aneen laivan Chevreinin kyytiin. Seuraavalla rundilla Frug vaihtoi Variksen kanssa paikkaa, ja Kursk yritti kurmuuttaa Kad'aneeta siinä kuitenkaan onnistumatta. Sitten seurasi armoton pohdinta ja sijoittelu joka huipentui siihen, että Varis onnistui swäppäämään Kad'aneen ja erään hänen alaisensa paikkaa fey jump shotilla saaden Kad'aneen näin pois laivalta. Vielä yhden rundin ajan jouduimme jännittämään. Frugin dominoitua Kad'ane ja varmistettua, että hänellä on avain mukanaan, gnomemme kehotti Varista ja Kurskia poistumaan laivalta. Nämä tekivät työtä käskettyä: Varis ryömi alas laivalta, teleporttasi ja päätyi lopulta jaloilleen saamatta vahinkoa. Kursk taas juoksi, sai osuman laivalle swäpätyltä tyybiltä ja kompuroi alas kannelta pudoten kovaa maahan. Lopputulema: Kad'ane ja avain siellä missä pitääkin ja koko party taas yhdessä, joskin Kurskilla vain kaksi HP:ta jäljellä, mutta sehän riittää!

Seuraava rundi alkoi siitä, että laiva vei epäonnisen kaiffarimme pois taistelusta ja Kad'ane lähti myllyttämään. Asiat olisivat voineet mennä huonomminkin, jos Kad'ane olisi saanut liikkua vapaasti, mutta Varis onnistui sitomaan tämän Fey Sinkholella paikoilleen. Lisäksi Neivara pudotti toisen jäljellä olleista vihuista kerrosta alemmas ja taistelu muuttui miellyttävämmäksi.

Loppuyhteenvedona: Kad'ane kävi kuolintaisteluaan ja hakkasi Zenitiä, joka nousi Artinin tukemana yhä uudestaan jaloilleen. Lopulta Kad'ane (Zenitin avustuksella) päätti, ettei tästä mitään tule ja teki seppukun!

Emme me itsekään ihan hyvässä hapessa enää olleet: olisiko Zenitille jäänyt päivän päätteeksi yksi surge ja dailyt taisi olla käytetty.

Otimme restin, sytytimme ylimääräiset laivat tuleen ja suuntasimme pienemmällä laivalla katon kautta ulos. Aluksi ajattelimme, että vahvat tyypit saavat komentaa laivaa, mutta Neivaran ja Frugin oli astuttava remmiin ja estettävä laivan ajautumista katon portaalista läpi.

Saavuttuamme ulos näimme, että muutkin joukoistamme ovat olleet voitokkaita ja Graithas Anvil on käytännössä valloitettu. Frugi kuulutti mage soundilla ympäristöön, että kattokkee, Kad'anee on voitettu, mikä lisäsi joukkojemme moraalialia ja sai githyankit vielä suurempaan paniikkiin.

Välttelimme paikalla olleita ilmajoukkoja, laskeuduimme alas ja tehtyämme pari kunniakierrosta palasimme takaisin Amyrian ja Nefeluksen maagien luo.

Palattuamme takaisin, menimme eldrich giantin ja Bejamin kanssa Well of the worldsiin ja suljimme sen.

2.5.2019 Satunnaista sekoilua vol X

Meillä oli hetken aikaa vähän vapaata, joten hilluimme kotona ja veimme Seed of Winterin Inziralle. Inzira taisi näyttää Frugille vähän jänniä juttuja.

Artin sai myös kuulla, että Pelorin temppeli on valmis ja lähetti kirjeen kotiin pyytäen pappia paikalle.

Lisäksi Varis yritti saada meidät mukaansa Shadowfelliin.

15.5.2019 Public reading of will

Tajusimme, että testamentin luku on lähellä, joten teleporttasimme Brindoliin ja lähdimme kävelemään kohti Nimon's gappia.

Paikan päällä törmäsimme gobbo-katutaiteilijaan ja joukkoon kyläläisiä, jotka suhtautuivat meihin vähän kuin puolijumaliin.

Nukuimme yöme ulkona ja palasimme aamulla kaupunkiin, jossa oli markkinat menossa testamentin luvun kunniaksi. Huomasimme, että testamentin luku oli houkutellut paikalle kummallista väkeä: Variksen tarkat silmät paikansivat joukon githyankeja, mustahaltioita ja pahis-dragonborneja. Toisin kuin me, nämä muut joukkueet oleilivat markkinoiden reunalla.

Vihdoin testamentin luku alkoi. Lukijana toimi vanha haltia-herra ja ensimmäisenä testamentissa oli jalokivi, joka oli osoitettu meille kiitokseksi tulevista palveluksista! Kursk kävi hakemassa jalokiven.

Sen pitemmälle testamentin luku ei sitten ehtinytkään kun lukija ja esiintymislava syttyivät liekkeihin ja paikalle ilmestyi kasa demoneja (osa vain ilmestyi, osa kaivaitui ulos viemäreistä).

Muu party keskittyi demonien mättämiseen ja Artin yritti hätistellä säikähtäneitä kyläläisiä pois. Järkytys oli suuri, kun iso demoni räjähti kuollessaan ja vei mukanaan kymmenittäin kyläläisiä. Räjähdyksessä sytytti myös taloja tuleen. Autoimme sammutustöissä. Muut seikkailijaryhmät olivat kadonneet jonnekin.

Kun tilanne oli rauhoittunut lähdimme vähän katselemaan, että millaisia tavaroita tuolla testamenttaajalla oikein oli ollut ja huomasimme toisen haltia-herran tarkkailevan meitä. Kun menimme jututtamaan haltiaa, tämä paljastui testamenttaajan, Hallomax Tromin, ystäväksi.

Kävi ilmi, että Hallomax oli odottanut, että jotain tällaista saattaisi sattua hänen kuolemansa jälkeen ja koska ei ollut tiennyt mitä muutakaan tehdä, oli pyytännyt ottamaan meihin yhteyttä.

Hallomaxin jäämistöä tarkastellessamme huomasimme, että siellä oli muutamia aika vaarallisia esineitä: healing-potuiksi naamioituneita energy drain-pottuja, githyankien rituaalimiekka, sekä pääkallototeemi, joka aiheutti pelkoa. Lisäksi Varis bongasi viitan, joka vaikutti mielenkiintoiselta ja otti sen itselleen.

Jätimme tavarat Hallomaxin ystävälle ja tutkimme ympäristöä. Jossain vaiheessa päädyimme torille ja olisiko siellä räjähtänyt joku vihu, joka vei paljon sivullisia mukanaan. Siitä sitten päädyimme jottain kautta viemäriverkostoon (jossa osa meistä kylpi likavedessä) ja Hydran ruokalistalle.

6.6. Taistelimme Hydraa vastaan. Hydra sai pari hyökkäystä läpi Kurskiin, mutta sitten sille kävi vähän köpelösti kun se jäi Neivaran

muurin toiselle puolelle, eikä oikein voinut tehdä mitään. Tässä taistelussa Kurskikin kökötti kiltisti muurin toisella puolella.

Hydran tapon jälkeen kävimme katselemassa miten se testamentin toimeenpanijan kaveri-haltia jakselee. Jouduimme vähän kyselemään ennenkuin löysimme hänen varastonsa. Varastolta löytyi ikävä yllätys: haltia ja kasa githyankeja oli kuollut. Tarkempi tarkastelu osoitti, että syypäitä olivat mustahaltiat.

Lähdimme kiertelemään kaupungille: kyselemään mustahaltioista ja esittelemään pääkallotikkua. Aika pian tajusimme kuitenkin, että pääkallotikku aiheuttaa paikallisissa sen verran pahaa pelkoa, ettei asioista tule oikein mitään. -> pääkallo takaisin reppuun

Toisaalta, ehkä kyse ei ollutkaan pahasta pääkallosta vaan ihan vain siitä, että Zenith haisi ihan sika pahalle.

Totesimme, että jos me emme löydä droweja, eivätköhän ne löydä meidät. Menimme majapaikkaan yöksi ja asetimme vahtivuorot. Zenith sai hajun pestyä vaatteistaan.

Meidät yllätettiin maan alta kun kaksi umber hulkia kaivautui Frugin/Varoksen ja Kurskin/Zenithin makuuhuoneeseen. Tämä tapahtui Frugin vahtivuorolla. Meidän tapellessamme keskenämme (umber hulkkien katse saa sekoamaan!) umber hulkit varastivat vähän tavaraa ja pakenivat phasaamalla ja kaivautumalla. Joku huomasi lähistöllä myös mustahaltioita.

Yön saldo: kaksi reikää lattiassa ja kasa kadonneita sunrodeja + casque of tactics ja pääkallotikku. No, huonomminkin olisi voinut käydä.

Vannoimme kosta mustahaltioille ja olimme jo lähdössä juoksemaan niiden perään kun saimme viestin Amyrialta (sending). Tämä pyysi meitä palaamaan kiireesti Overlookiin. Kurskia jouduimme vähän suostuttelemaan ennen kuin tämä suostui jättämään drowien metsästyksen kesken, mutta luvattuamme hänelle uusia taisteluja suuntasimme Overlookiin.

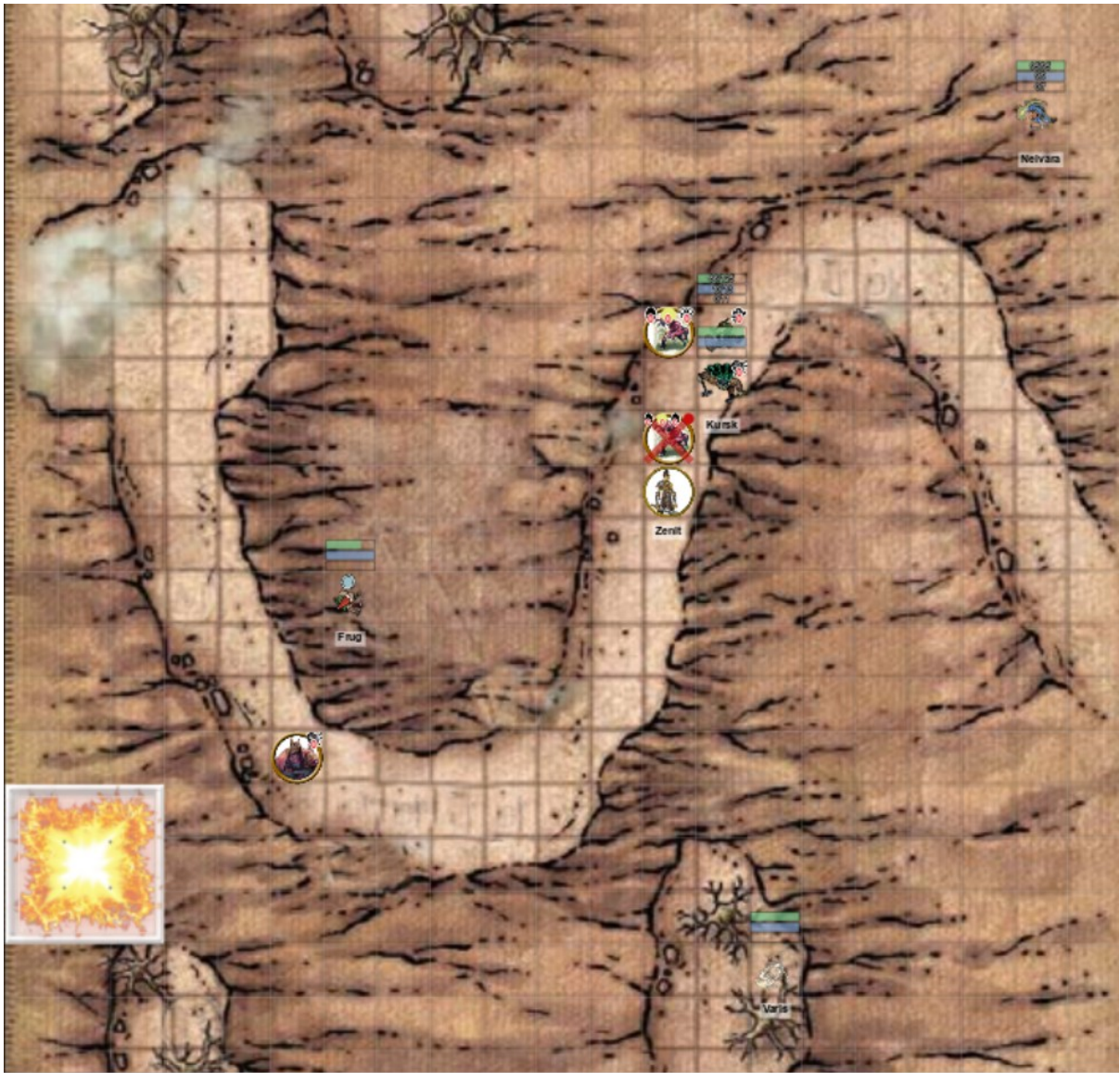
6.6.2019 Negotiations with rebel-githyanki and making deals with devils

Overlookin Pelorin temppelissä Artin kuuli, että kotoa oli tulossa nuori innokas pappi temppeliä ja Nine bellsin poloisia auttamaan.

Kotona meitä odotti Amyria kahden Nefeluksen maagin kanssa. Amyria totesi, että eräät githyankit olivat ottaneet heihin yhteyttä (liekö Zenithin kavereita?) ja ehdottaneet yhteistyötä. Githyankeja ei sinäänsä kiinnostanut meidän kohtalomme, mutta niitä taisi vähän vituttaa, että Tiamat kontrolloi niiden elämää liikaa.

Meidät lähetettiin suorittamaan neuvottelut aika vapailla valtuuksilla. Pääasiassa ideana oli saada githyankit luopumaan sodasta. Sen enempiä Kursk kuin Neivarakaan eivät olleet järin iloisia tapahtumien saaneesta käänteestä, mutta Artin iloitsi siitä, että tarjoutui tilaisuus estää turha verenvuodatus. Kun Artin mainitsi tästä Kursk katsoi vähän pahasti.

Nukuttuamme yön yli Nefeluksen maagit saattoivat meidät matkaan. Teleportin toisella puolella avautui mäkinen polku XX-kapunkiin Astral Seassa. Polulla näimme poloisen raavastan, jonka kimppuun oli hyökännyt pari blood fiendiä. Kaksi kierrosta fiendit ehtivät raavastaa kurmuuttaa, ennenkuin ehdimme hättiin. Onneksi raavasta osasi sentään muuttua näkymättömäksi. Pelikerta päättyi siihen, että toinen bloodfiend alhaalla, raavasta täysissä HP:issa ja Neivara oli juuri oppimassa lentämään.



17.6. Peli alkaa sillä, että blood fiend on blindessä, eikä osu ja sen jälkeen Varis ja Frug crittaa ja Kursk lyö muuten vaan kovaan -> blood fiend hengiltä.

Painovoima on täällä (astral seassa) vähän heikompi ja täällä pystyy lentämään half your speed, eli täällä ei oikein voi tippua.

Frug jututti raavastaa, joka esittäytyi Mayhamiksi, ja joka oli hyvin kiitollinen meille kun pelastimme hänet. Hän kertoi meille, että oli nähnyt kuolleita githyankeja. Artin oli vähän sitä mieltä, että Mayhamissa on nyt jotain hämää. Että mitä tuollainen tyyppi tekee tällaisessa paikassa ja on se ehkä vähän turhan kiinnostunut meistä.

Käytiin katsomassa kuolleita githyankeja, ne oli tapettu edellisenä yönä ja paikan päällä oli myös kuoleita ihmisiä. Näytti siltä, että githyankit oli yllätetty täysin, mikä on aika epätavallista. Ja nämä oli niitä Zenitin separatisteja. Varis näki paikan päällä kahden bloodfiendin jalanjäljet, githyankien jalanjälkiä ja yhden humanoidin jalanjäljet.

Humanoidin jalanjäljet kuuluivat githyankille, jolla on kummallinen (pieni) jalka, mutta ihan normaalit kädet! Sekin pelkäsi bloodfiendejä. Jalat sopisivat mm. Raavastalle ja raavastat ovat shapechangareita ja osaavat tehdä itsensä näkymättömäksi. Hmm... Mayhem?

Zenit sanoi, että kaupunki on hyvä. Lähdimme kaupunkiin (Citadel Mercane) jossa tarkoituksemme oli mennä tavernaan, jotta Zenit saisi meditoida. Valitsimme olinpaikaksemme Dreaming Spire tavernan ja sen päiväpuolen.

Zenit meditoi, muut lähti etsimään lounin kiviä, mutta eivät löytäneet. Sitten törmättiin demoneihin. Ei viitsitty hyökätä, kun kaupungin säännöt kielsi (tärkein sääntö: "harm no one"). Dragonling vähän härnäsi demoneita ja sai siten pelastettua pari paikallista. Yritettiin pyytää paikallisilta lainvartijoilta (Maruuteilta) lupaa taistella, mutta eivät nuo oikein lämmenneet Neivaran pyynnöille. Sitten katseltiin kun maruutit mätti demoneita, joilla ei kyllä ollut mitään saumaa maruutteja vastaan.

Kun taistelu loppui, maruutit vaan lähti pois. Dead drift away and are picked up to be made candles and food, but not before they are picked clean of valuables... Kaupankäynti jatkuu kuin mitään ei olisi tapahtunut.

Palattiin Zenitin luokse, joka sanoi, että meidän pitää ottaa yhteyttä tyyppiin nimeltä Rel'thrik paikassa nimeltä Dreaming Spire (eli siellä missä me majoillaan).

Baarimikko kertoi, että Rel'thrik kuoli kaduilla Dark Angelien ja dragonspawmien hyökkäykseen. Jätti kuitenkin baarimikolle rasian meille annettavaksi.



Rasian pohjaa painettaessa se avautui ja sieltä tuli hologrammi, joka kertoi meille, että "My mission has failed, Dark lady's servants (Tiamat) infest this place, ... If you truly wish to make an alliance, come to Tunarath and we will find you."

Käytiin jututtamassa Mayhemia, joka olisi halukas auttamaan meitä, koska jos separatistit pääsevät valtaan tulee sota ja kaaos.

Mentiin takaisin hotelliin, pohdittiin ja pohdittiin, kysyttiin mystisiltä Sageilta ja Zenitin kavereilta. Kysyttiin Sageilta, että kuka johtaa Tiamatin joukkoja (tms. En muista sanamuotoa):

"In important matters leader should personally ensure that things go according to his will." Päätettiin lähteä Tunarathiin. Kysyttiin Mayhemiltä apua.

Palattiin ryyppäämään. Pari halflingia liehitteli Kurskia. Kursk kertoi tarinan varkaasta, jolle kävi köpelösti Kurskin käsissä. Halflingit tuhahti ja lähti menemään. Kurskin taskusta löytyi lappu, jossa luki:

"We heard that you are looking for a way. Our master Scaramandar should be able to help you. You are invited to meet our master at Night for a meal and a profitable conversation whatever time you wish."

Scamander tarjosi meille diiliä: Tappakaa Trethrix (yksi kaupungin johtajista), niin pääsette Tunarathiin.

Scamander on devil, eli lawful evil. Jos niiden kanssa tekee diilin niin ne pitää sanansa.

Artin oli sitä mieltä, ettei tee diilejä devilien kanssa. Myös Neivaraa taisi vähän mietityttää, että jos kuitenkin katsottaisiin mitä Mayhemillä on sanottavaa. Kursk ja Zenit taisivat ajatella, että mitenköhän tuo Mayhem on yhä elossa.

Käytiin Mayhamin kojulla. Koju oli tuhottu ja paikalta löytyi Mayhamin rikkinäisiä vaatteita. Naapuri-kojunpitäjä osasi kertoa, että Mayhem oli löytänyt orjakauppiaita ja jonkun githyankin, josta se ei ollu ihan varma.

Hänen mukaansa Mayhemin lähti meidän käynnin jälkeen, palasi kojulle, sitä kävi jututtamassa githzerai, lähti pois, palasi ja sitten koju tuhottiin.

Frug - streetwise, Thretrix erittäin kaunis nainen, joka kulkee kantokärryillä. Erittäin julma, rankaisee pienimmistäkin virheistä. Kulkee suhteellisen usein kaupungilla verrattuna muihin. Haluaa pitää kuria.

Kuvarituaali Mayhemin vaatteisiin:

Bluespawn Godslayer (Namissi-spawn?) ja enkelit hyökkäsivät Mayhemin kimppuun.

Mayhem jutteli viittaaan kietoutuneen githzerain kanssa jostain.

Mayhem oli yöllä muiden githyanki-rebelien kanssa.

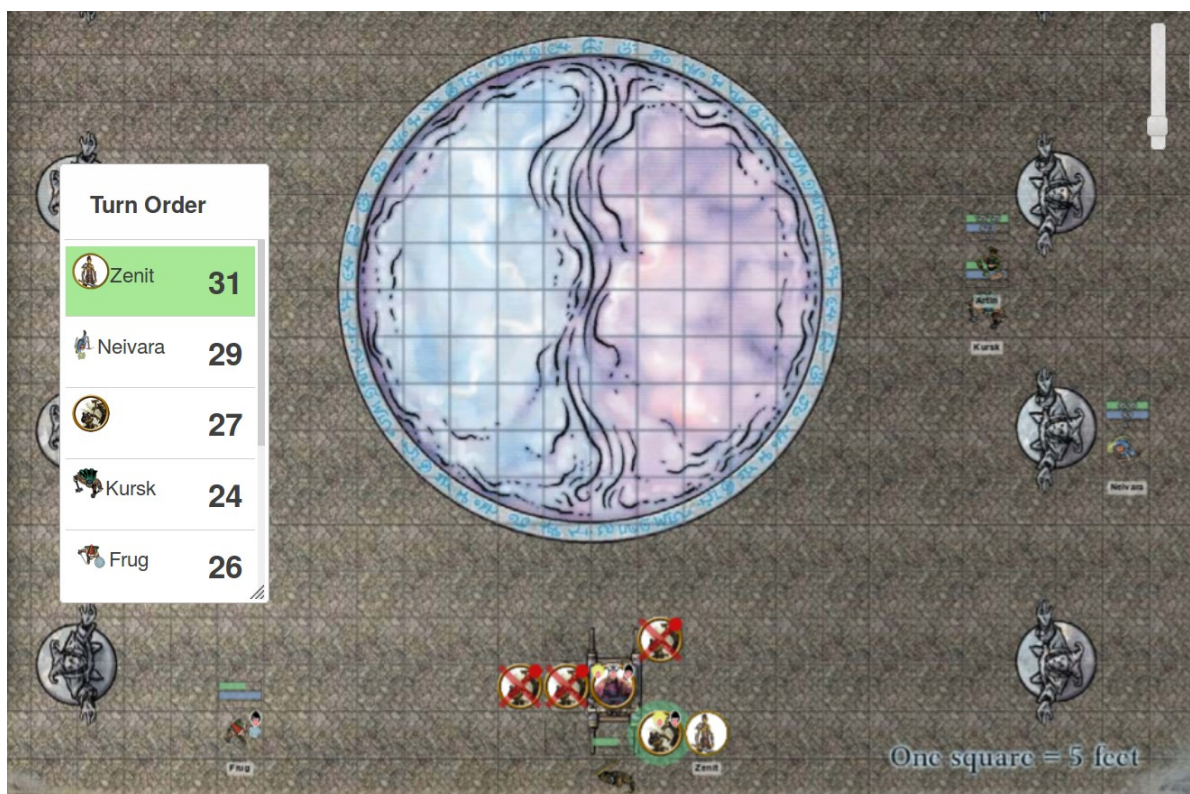
Mayhem katseli Merciless-nimistä Astral-giff-alusta

Pari päivää ennen githyankien tapaamista, Mayhem seisokeli hautausmaalla ja oli jättänyt ritsan haudalle.

Käytiin katsomassa Mercilesssiä, se on kotoisin Tunarathista, sen kapteeni on Ri's'an (hyvin väkivaltainen). Tekivät Raidin Hestavarissa.

“Hestavar, the Bright City, is a massive city floating above sandy beaches and clear lagoons. The city is home to the god of civiliation Erathis, the god of knowledge Ioun, and the god of the sun Pelor.”

Oltiin jostain saatu kuulla, että Trethrix kulkee seuraavan kerran ihmisten parissa jonkun portaali-suihkulähteen luona. Naamioiduttiin, mentiin jututtamaan Trethrixiä (mietittiin edellen, onko tämän tappaminen hyvä asia). Frug siinä sai melkein diilin aikaiseksi (Threthrix oli selvästi jotain diiliä Tiamatin kanssa tehnyt, mutta pääasiassa vaan koska on opportunisti), mutta Kursk kyllästyi ja tappoi yhden Trethrixin henkivartija Maruutin. Sitten taisteltiin.



Trethrix muuttui Korgathiksi, joka aneli, ettei häntä lyötäisi. Varis ampui, Zenit oli silleen, että jännä goliath.

Kursk lähti juoksemaan Korgathin luokse kädet ojennettuna halaukseen, otti hittiä portaalista ja meni vähän sekaisin. Trethrix muuttu takaisin itsekseen, Kursk käytti action pointin ja yritti lyödä.

Sitten taisteltiin, maruutheja tuli yksitellen portaalista läpi.

Artin ei osallistunut mättöön ("Tämä ei voi olla oikein. Ei me nyt devilien kanssa sopimuksia voida tehdä"), mutta saatiin kuitenkin Trethrix alas. Miraculous intervention, portal jump, mirace arcana -> päästiin maruutheja pakoon. (Niillä on True Sight 10/20 tms. mutta väkijoukossa sekään ei auta). Saatiin paholaiselta se mistä oli puhe. Käytännössä tämä tarkoitti sigilejä Tunarathiin ja kauppiaiden/diplomaattien passeja.

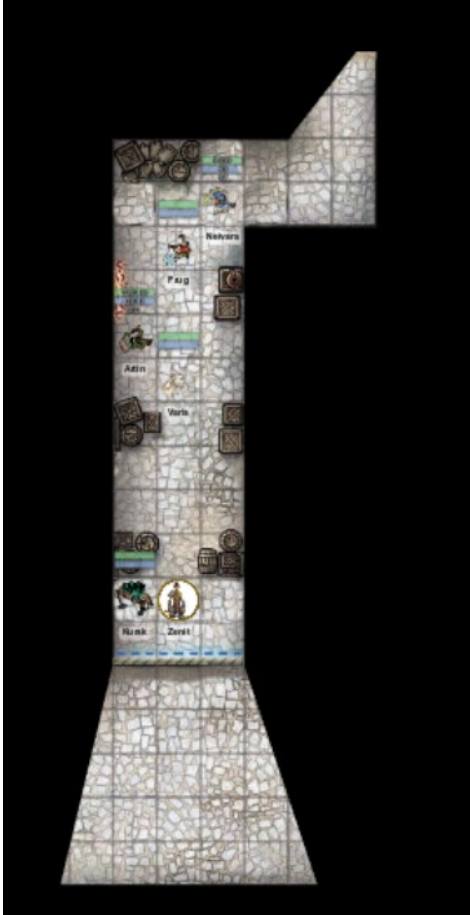
9.7.2019

Nukuttiin Overlookissa, käytiin Brass Cityssa ostamassa Kurskille hattu ja vähän pottuja.

Artin kävi Overlookin Pelorin temppelissä ja siellä meitä odotti Korreani Greyrock, vastavihitty pappi Artinin kotikulmilta. Artin ja Korreani sopivat temppelin vihkimisen viikon päästä tästä.

Mietittiin, että jos meillä on diplomaattien/kauppiaiden passit, niin mitä me sitten myydään. Ajateltiin myydä viinaa, kaljaa ja viiniä.

Salakuljettajien sisäänkäynti-portaalista ei mahtunut kärryt läpi ja se vei sivukujalle:



Kannettiin viinaa portaalista läpi. Meidän luo tuli partio, jossa oli githyanki ja kolme dragonbornia. Zenit kertoi niille, että ollaan kauppiaita ja jutusteli siitä, että tarvitaan kauppapaikka ja että se on ollut ulkopuolella scouttaamassa. (diplomacy 35). Githyanki sylkäisi kun Zenit kyseli kilpailijoista, mutta Zenit sai keskustelun käännettyä siitä, että oltiin sivukujalla. Githyanki pyysi papereita ja Zenit viittoili meitä ottamaan paperit esiin, mutta ei itse näyttänyt omiaan. Githyanki katsoi meitä epäilevästi, mutta kohautti sitten olkiaan ja totesi vaan, että poistukaapa näiltä sivukujilta. Zenitiä kummastutti dragonbornit (alempaa rotua).

Poistuttiin sivukujilta, haahuiltiin ympäriinsä ja päätettiin mennä the Morningstar Inniin. Frugi sai ohjeet joltain satunnaiselta paikalliselta (Inn lähellä isoa patsasta, jossa githyanki-soturi ratsastaa isolla lohikäärmeellä). Ambush!



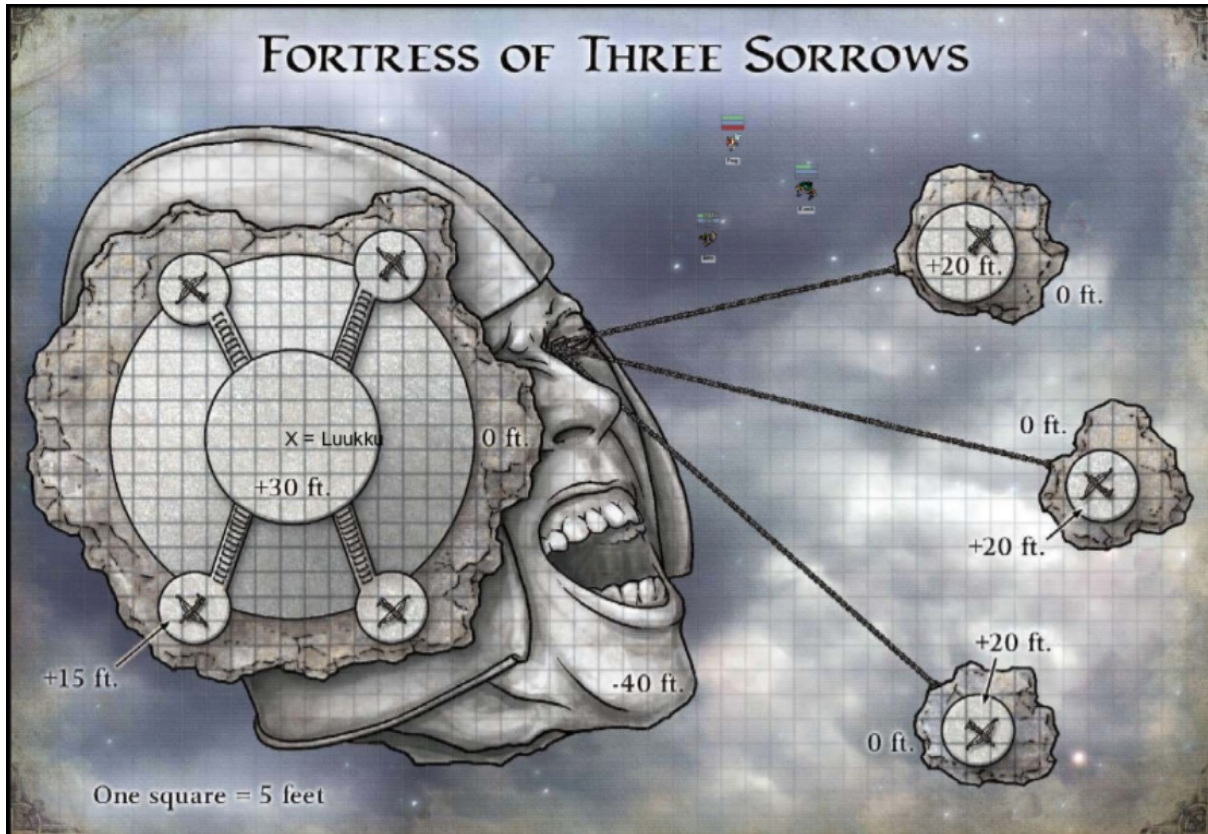
Tiamatin exaceja ja yksi tuollainen blue spawn. Ei ollut paha+Kursk krittasi, Varis krittasi, magic missile + Frug krittasi vikalla rundilla.

30.7.2019

Otettiin dragonspawnin pää ja enkelin miekka mukaan. Huomattiin (tai Kursk ja Varis), että joku githyanki katselee meitä ja haluaa, että me seurataan. No seurataan sitten. Sokkeloitiin vähän ympäriinsä. Päädyttiin merkkamattomalle ovelle, jonka takana oli goottilais-katedraalityylinen kapakka. Ei ehkä ihan tyypillistä githyanki-tyyliä. Baarin takana hemaiseva tiefling paljastavassa mekossa (Rapsody, paikan omistaja).

Otettiin kaljat, mentiin juttelemaan githyankille, joka esittäytyi Gharwak'siksi. Paikka osoittautui vastarintaliikkeen pääpaikaksi.

Vastarintaliikkeen johtaja on vangittuna Fortress of Three sorrows -vankilaan.



Joitakuuta githyankeja vituttaa, että taistellaan mortal realmissa, kun voitais tappaa mindflayereita.

Jahkailua, päätettiin lopulta lähteä pelastamaan kapinallisten pomoa supply shipillä.

Rapsody antoi meille itemin.

7.8.

Lähdettiin tukikohdasta länteen, saatiin avuksi laiva ja joukko minioneita.

Päästiin suuaukkoon kun oli legitti laiva.

Astuttiin laivasta ulos (surprise round) ja Frug puhui ne tainnoksiin (Stall tactics)

Tilanne Cloudkillin ja Savage archeryn jälkeen:

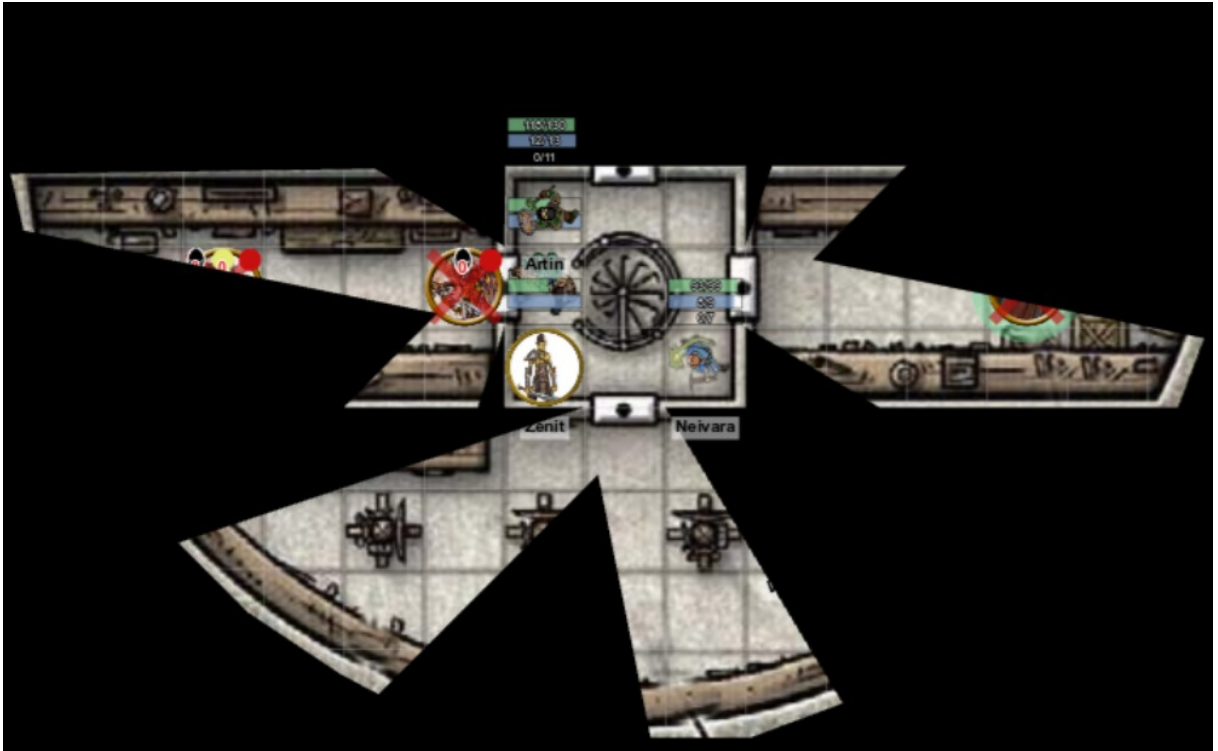


Pact dragonit ja ratsastajat lähti pakoon... tai no, hakemaan reinforcementteja.

Yritettiin ottaa short rest samalla kun meidän laivakuskit kuulusteli sitä yhtä minionia, joka oli antautunut. Saatiin kuulla, että kapinallisten pomo on kerrosta ylempänä.

Kiivettiin sinne. Lohikäärmeet tuli siistimään alakerran. Taisi käydä omillekin minioneille köpelösti.

Yläkerrassa meitä odottaa kasa huoneita,



Noista taisteluista ei ole ihan koherentteja muistoja. Mutta ainakin seuraavaa tapahtui:

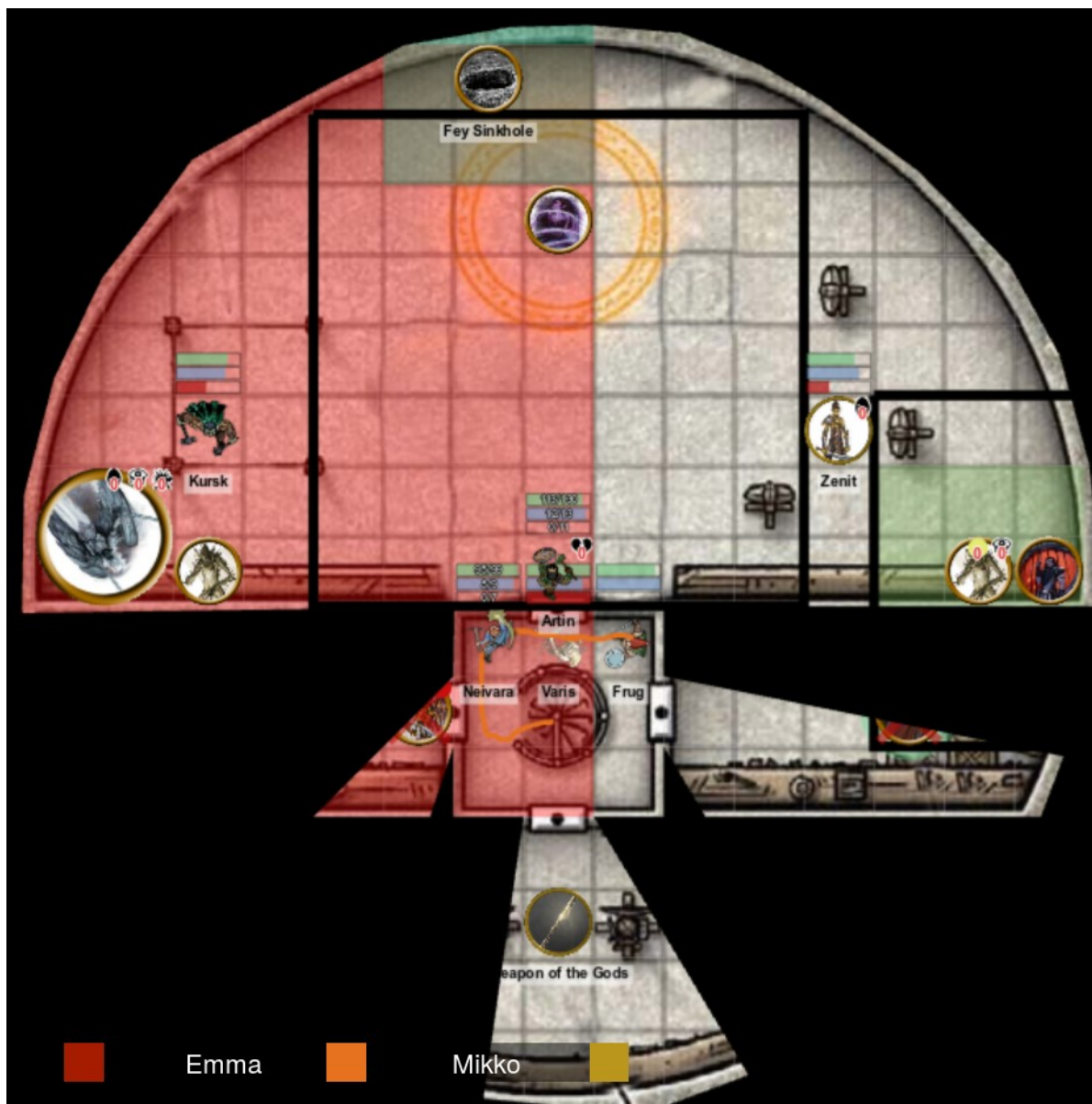
Yhdessä huoneessa on kaksi Gish'sarathia.

Toinen failaa hyökkäyksissä Zenitiä vastaan, mihin Zenit: "kannattaa olla varovainen sen miekan kanssa" + ghost in steel

Toinen Gish'sarath pääsee karkuun, toinen vangitaan huoneeseen ja vedetään alas.

Avataan lisää ovia. Yhdestä huoneesta löytyy Tiamatin enkeli.

Taistellaan Tiamatin enkeliä vastaan, enkeliä ei kiinnosta. Lisäksi se blokkaili aina välillä meidän line-of-effectin. Nillitettiin pitkään Neivaran muurin läpi, mutta lopulta Kursk kyllästyi ja veti phasing crystallilla seinän läpi.



Seinän toiselta puolelta löytyy enkelin lisäksi pahispappi, jotain alaisia ja vangittu kapinallisten johtaja. Ja nyt sitten nillitetään sit tosissaan!

Viholliset veti Kurskin ketoon (ei olisi kannattanut chargata!) ja Frug veti vihollisen tähtiseen rinnakkaistodellisuuteen.

Zenit heilautti miekkaansa ja pahispappi nukahti. Koko party juoksee coup de graceemaan... Ja siihenhän se kuolee. Kun tyyppi on kuollut, sen sielu jättää meille vielä viimeisen viestin: "Release her and you will bring about the doom of all things!"

Enkeli merkkasi Frugin (löytää Frugin aina). Kursk haastoi enkelin kaksintaisteluun. Molemmat missailee vähän liikaa. Enkeli ois jatkanut taistelua loppuun asti. Kun Kursk tippui alle 0 HP:n Artin oli puuttumassa peliin. Kursk esti Artinia tekemästä mitään, mutta enkeli suuttui tästä. Ei

ole reilu taistelu kun on supporttia. Ehti se Kursk kuitenkin damagea tehdä moivot 177 HP:ta. Tossa Frug vielä paukautteli, mutta loppujen lopuksi se oli Artin, joka enkelin tappoi. Enkeli oli tästä kovasti pahoillaan. "Kuka tahansa muu kuin Artin"

Viimeisestä kätyristä huolehti Varis. "Pimeydestä lensi nuoli"

Otettiin resti, juteltiin vangitun naisen kanssa. Se sano olevansa Vlaakith 158 ja se oli sitä mieltä, että githyankien pitäis tappaa mindflayereita sen sijaan että ne hyökkäisivät Mortal Realmiin. Vapautettiin Vlaakith 158 ja annettiin sille residuumia, jotta se saattoi tehdä teleportin. Teleportti vei meidät tuttuun tavernaan (tai sen johonkin salaiseen takahuoneeseen). Sieltä löytyi Rhapsody, joka niiasi Vlaakith 158:lle (löydettiin siis luultavasti oikea tyyppi!)

Sovittiin, että tavataan johtajat seuraavan päivän aamuna ja lähdettiin restaamaan kaupungille piiloon.

Asiat kaupungilla on menny aika levottomaksi, taivaalla lentää n. 10-20 punaista lohikäärmettä, jotka tekee perimeter sweeppiä. Pieniä taisteluita siellä täällä. Dragonspawnit kiertää talosta taloon (ei githyankeja joukossa).

Jouduttiin vaihtamaan lepopaikkaa. Päädyttiin varastoon. Nukuttiin.

Neuvonpito githyankijohtajien kanssa. Johtajat on epäluuloisia ja avoimen vihamielisiä. Frugi aloittaa selittämällä, että ollaan kaikki Tiamatin vihollisia ja tää sota on täysin turha. Githyankit on vähän samoilla linjoilla, mutta ne on vähän sitä mieltä, että voidaan sotia sota, jos se nyt sikseen tulee. Kursk lähti uhkailemaan, että aletaan tässä tehdä kansanmurhaa, jos te nyt sitä välttämättä haluatte. Githyankit oli vähän silleen, että juu, ei me ehkä tätä sotaa kaivata.

Sovittiin Vlaakithin kanssa, että githyankit lopettaa sodan, ei enää tuu meidän tielle ja antaa meille kaiken infon, jota saa Tiamatista. Me taas tapetaan Zetrr ja tuhotaan/kaapataan sen valtikka.

Mietittiin sidotaanko Vlaakith rituaalilla. Kursk tätä vähän makusteli, mutta totesi sitten vaan, että eipähän ne selkäänpuukottajatkaan ole ennenkään pitkään eläneet.

Artin muistelee opinnoistaan, että: "Tunarath was build on the deceased body of the power known only as The One In The Void, who had been dead for eons when githyanki arrived."

Päädyttiin päähän. Siellä on tuhotuja hautoja jne. Artinista paikka vaikuttaa aika epämiellyttävältä... Undeadeja?

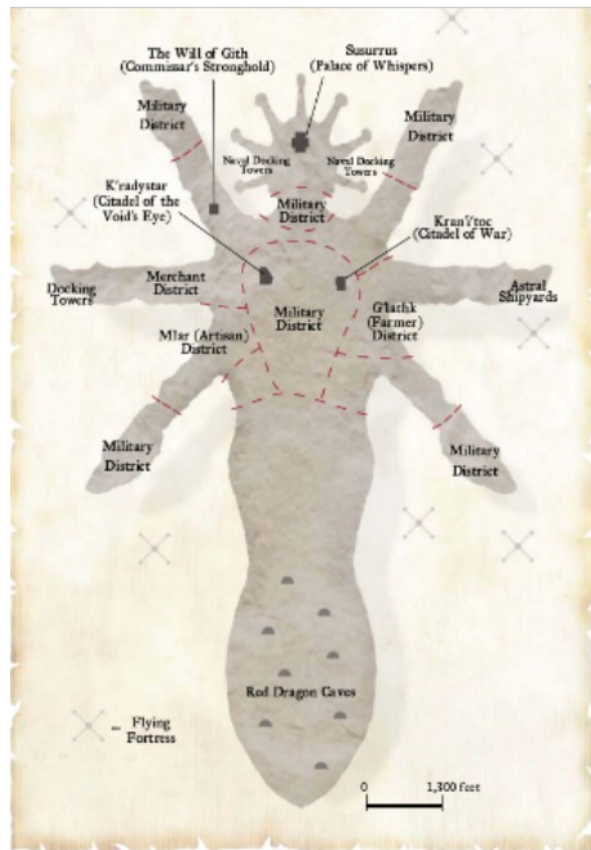
Varis yritti löytää meille hyvän reitin ja löytikin sinnepäin. Yritettiin sneakata ja huonostihan siinä kävi, jos Zenit oli se, joka oli hiljaisin...

Voitettiin undeadit.

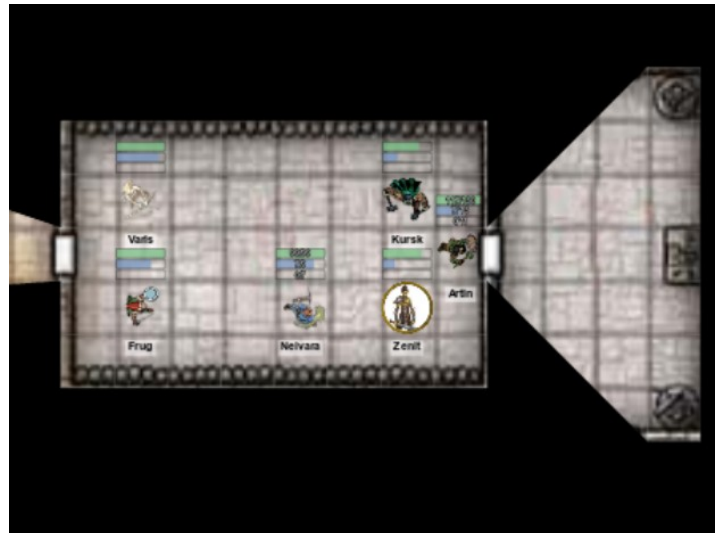
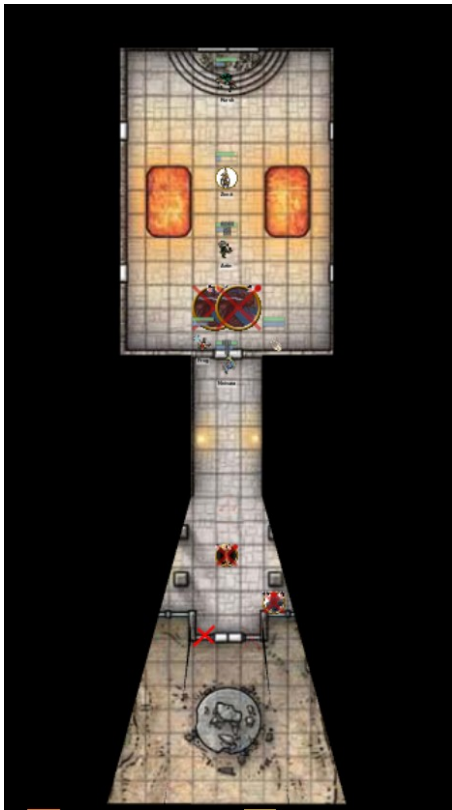
Zenit päätti tappa Vlaakithin selkärangan. Muut ei oikein voineet muuta kuin auttaa, vaikka Neivara olisikin ehkä mieluummin halunnut jutella sen kanssa.

Muistot taistelusta ovat vähän hatarat, mutta vaarana oli ainakin, että jos oltaisiin kuoltu, Vlaakith olisi voinut sitoa meidän sielut kiviin ja tuhota ne regeneroidakseen itsensä. Niin ja se, että Vlaakith oli sidottu toimimaan niin kuin toimi, eikä olisi halunnut oikeasti taistella, eikä varsinkaan tuhota niitä sielukiviä joita sillä oli. Keitä lienee olleet nuo Vlaakithille tärkeät henkilöt, jotka taistelun tiimellyksessä tuhoutuivat.

Lisä hämmennystä aiheutti myös se, että taistelun aikana/heti sen jälkeen Varis chargas sisään rakennukseen. Muut tuijottivat hölmistyneinä, mutta Kursk näytti peukkua: Nyt on oikea meininki. Näköjään talon ovissa oli jonkinlainen ansataika.



Kun oli selkäranka tapettu, pelattiin kuuropiiloa ja teurastusta ovien takana olevissa barrackseissa. Niiden jälkeisessä huoneessa odotti pari tulista allasta ja sininen lohikäärme. Taistelun ehkä muistettavin asia on, että Kursk krittasi 178 damagea encounter powereilla (kaksi krittiä samaan lyöntiin)!



Sisempää rakennuksesta löytyy alttari, jolla oli porphyrystä tehty nainen (?). Artinista tuntuu huojentavalta ja rauhalliselta. Onkohan Artin tulossa kipeäksi? Kummituksia löytyi. Ei mennä tuonne.

Alempi ovi. Sen takana pieni huone ja seremoniakaapuja. Huoneen jälkeinen ovi jäässä. Artin vetää strenalla oven auki. Oven takana jääpaholaisia. Katosta roikkuu hännistään jäädytettyjä punaisia lohikäärmeitä. Taustalla oli epäkuollut sininen lohikäärme.

Zenit ja Artin oli vähän sitä mieltä, että ei kannata. Sit ei lähdetty mättämään. Zenit oli vähän sitä mieltä, että on tuo kummallista, että noita lohikäärmeen ruumiita noin roikotetaan. Mutta ei se nyt ole ihan suurinta pyhäinhäväistystäkään. Käytännöllistähän tuollainen, vaikei ehkä ihan normaalia.

Sitten mentiin tulipätsin yläpäässä oleville tuplaoville. Zenit oli kuulevinaan ovien takana entisen kuningattaren henkivartiokaartin. Frug varustautui puhumaan, mutta kun ovi avattiin, sieltä löytyikin epäkuolleita. No, noille ei puhuta järkeä. Neivara sai pahan ennakkoaavistuksen ja ehti varoittaa lähimpiä tyyppejä, mutta Artin ja Varis jäivät pällistelemaan. Zenit löi oven kiinni jotta päästiin suprise roundista pois.

What is behind door number 3? Sininen lohikäärme ja kauhea mädän haju. Tai no, Artin on aika varma, että tuo lohikäärme ei ole lohikäärme vaan construct.

Construct kuoli. Löytyi pari deviliä ja joku ihme Darkness mömmö (insubstantial). Saatiin mömmö ja devil tappelemaan keskenään. Kaikki hyvin kunnes Zenit lähti haastamaan mömmöä ja mömmöhän hyökkäsi meidän kimppuun... Zenitillä 2 surgea jäljellä ja Kurskilla 3...



Mömmö self destruct. Vielä yksi devil jäljellä. Artin epäröi ennenkuin hyökkäsi, eikä siksi osunut... Kursk katsoo kuin hullua. Frug feilaa muuten vaan. Neivara heiluttelee magic missilejä.

Lorea: Mömmö aka caller in darkness: A caller in darkness was a ghostly collection of the minds of a large group of victims who died in

terror at the same time. Pystyvät varastamaan itselleen lisäsieluja kuolleista tai nukkuvista.

Tuo on varmaan saanut alkunsa tuosta altaasta, jossa on kuvottavia asioita. Neivaran mage hand kaiveli kuvottavien asioiden joukosta Varikselle villasatiiniset slipperit. Ovat ehkä vähän kärsineet (haisevat pahalle!)

Päivän vika taistelu ja deilit palaa:



Mirage arcana+frogit+savage archery+crushing titans fist+prismatic burst... Teurastus...

Maagi pääsi karkuun. Kursk meni avaamaan oven. Oven takana oli kolme Maruthia. Kursk laittoi auran päälle ja Maruthit vähän innostui. Neivara ennusti critin Kurskille ja sitten Kursk krittas ihan muuten vaan. Kaksi Maruthia alas... Kolmas kuoli Kurskin normi-iskuun... Jossain vaiheessa Frogit kävi kanssa mussuttamassa

Nukuttiin Solace Polessa.

Mentiin Tiamatin patsaan taakse, missä punainen lohikäärme ja joku githyanki (Zetchr'r) keskusteli. Kun Zenit kolisteli sisään lohikäärme vaan totesi, että talosi taitaa olla aika huonossa kunnossa, hoida noi vieraat. Sitten lohikäärme lähti menemään.

Mentiin juttelemaan Zetchr'rille. Neivara kysyi oliko lohikäärme Vraxanault. Zetchr'r hämmentyi kysymyksestä ja alkoi sitten kerskailla, että oli ja että hän pystyi sitä komentamaan. Lisäksi Zetchr'r kertoo, että githyankit halus mortal wordin, koska siellä on paljon teleportteja.

Kursk yrittää intimidatata vihun antamaan cepterin. Ei onnistu, mutta agiteittaa palvelijat hyökkäämään. Palveli yrittää lyödä Kurskia puukolla, mutta ei osu. Kursk krittää takaisin. Loput palvelijat suuttuu ja lähtee hyökkäämään. Zetchr vähän ihmettelee, että ettekös te tänne tulleet diplomaatteina, että olettepa väkivaltaisia. No, vähän siinä nokiteltiin. Sitten Frug daze:s yllättäen Zetchr:n ja Kursk haastoi sen kaksintaisteluun. Aika verilöyly tästäkin tuli. Zetchr sai kaksi vuoroa ennenkuin kuoli.

Sceptre ei ollut enää maaginen kun Zetchr kuoli. Hmm... Sitä pähkäiltiin Zenitin, Neivaran ja Frugin voimin.

Neivaralle, Artinille ja Varikselle jäi myös vähän hassu fiilis siitä miten Zenit käyttäytyi.

Zenit kutsui kapinalliset meidän luokse. Speak with the dead. Sceptre ei ole toiminut enää satoihin vuosiin. Vlaakithit ja Zetchr vaan feikkas. Eikä lohikäärmeet vaan tajunneet mitään.

Lähdettiin Vlaakithin seurassa pois Zetchr'rin linnoituksesta jonnekin näyttävään paikkaan.

“Ethelcionin lapset. Liitto on päättynyt” Vlaakith sanoi lohikäärmeille ja sauva tuhoutui.

“Olette olleet hyviä kumppaneita kaikki nämä vuodet. Olisi sääli nähdä teidät kuolleena. Me lähdetään, mutta kun me seuraavan kerran tavataan, me tavataan vihollisina.” Vastaavat lohikäärmeet. Lohikäärmeet lähtee. Keskeyttää taistelut ja tiputtaa ratsastajat.

Jutellaan kuningattaren kanssa. Sillä on suunnitelmissa yhdistää githyankit ja gitzerait... Hupsista. Tästä saattaa tulla kalabaliikkia. No, ainakin kuningatar tykkää meistä ja saatiin pyöriä kaupungilla. Shoppailtiin ja myytiin asioita. Zenit osti longswordin.

Lost in between

17.12.2019. Monadhanin vankilassa lomailemassa

Lähdettiin kääpiökaivannolle. Siellä oli hylättyjä githyankilaivoja. Lokeissa lukee, että tuli nopea evakuointikäsky (varmaan kun me voitettiin sota) ja ei ollut tarpeeksi tyyppisiä lentämään kaikkia laivoja. Lokeissa viitataan siihen, että ollaan saatu dragonspawneja kaivosavuksi.

Kursk tappoi dragonspawnit. Artin ei tykkää.

Kursk kävi kusemassa elemental riftiin.

Takas kotona.

Zenit sano, että shadowfelliin valuu energiaa. Tätä ei aikaisemmin ole huomattu koska githyankit teleporttaili liikaa. Nyt aletaan tutkia. Vaikuttaa luonnonilmiöltä.

Nefeluksen mittaushistoria: aluksi ihan tasasta. Tuhat vuotta sitten hypännyt jollekin tasolle ja se on aina kasvanut hitaasti. Paitsi, että nyt on hypännyt huomattavasti. Mittaushäiriö sanoo Nefeluksen maagit. Tai sitten ei sanoo Zenit.

Maagit sanoo Neivaralle, että enkeli odottaa Sayressa. Neivara ottaa poppoon mukaan ja menee Sayreen. Artinillekin on tullut viesti, että mene juttelemaan enkelille.

“Minun nimeni on Rachaela ja tuon teille uutisia. Vaikka olette olleet voitokkaita, Tiamat ei ole lopettanut vehkeilyään.”



Tiamat pitää hallussaan kyvykästä ritualistia. Mornujah (musta exarc) vahtaa, että rituaali toteutuu.

Leikkii Kordin exarcia, mutta ei se sellainen kyllä Neivaran mielestä ole...

“You need to pass through part of the Shadowfell known as Monadhan, the Domain of Betrayal, just to reach a portal that connects to Mornujhar's fortress”

Arantor, dark lord of the domain

Kun mennään tuonne niin ulos pääsee vaan yhdestä portaalista ja siellä on portinvartija.

Ja shadow fellissä kaikki katselee vähän selkänsä taakse.

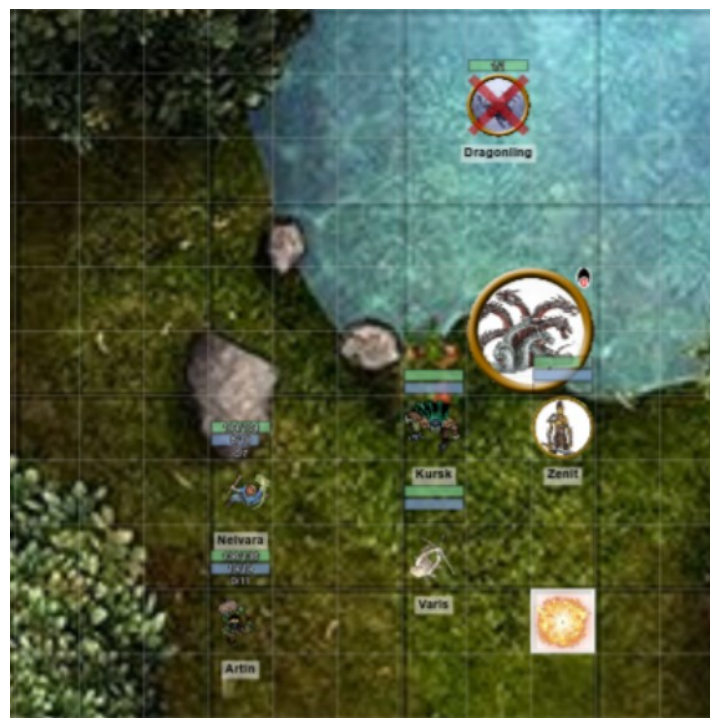
Joo ja nyt Varis muisti, että tuo on muuten vankila pettureille.

Tuo enkeli on Angel of Secrets ja sitä onkin sit hauska miettiä, että minkä jumalan enkeli se oli.

No, eipä siinä, mennään vaan sinne Monadhaniin. Ei kai tässä muutakaan voi.

Matkalla on järvi, tutkitaan... Herätettiin hero slayer hydra jolla on 944 HP...

Kursk krittää ja krittää ja Neivara ennustaa vielä yhden kritin. Kaikki kahden vuoron aikana. Mutta ei se hydra tainnut silti mennä alas. Ja päivä on vasta alussa.



Jatketaan matkaa, kuullaan, että jossain edessä on partio menossa, scoutataan:



Chuul (lobster) joka vihaa ihmisiä ja jolla on kaksi tavoitetta elämässä: ole rauhassa ja syö ihmisiä. Ei tykkää vedestä.

2kpl Death giant keräilevät ihmisten sieluja pään ympärillä pyöriviksi kristalleiksi. Luontaisia maagisia kykyjä, mm. Dispel magic. Todella kovia loitsijoita ja melettäjiä. Saivat kykynsä demoneilta, mutta sillä hinnalla että jos ne kuolee niiden sielut tuhoutuivat.

Ei taistella noita vastaan.

Päästiin pois metsiköstä:



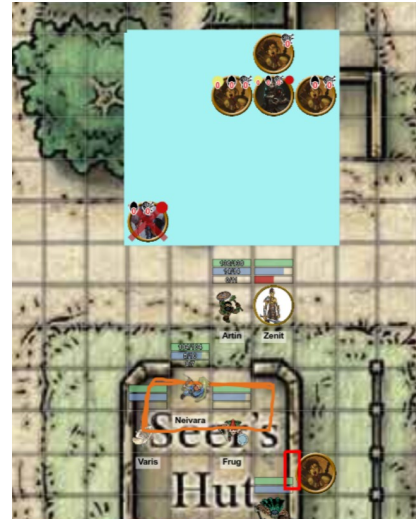
Shanty town. Masentuneita ja hulluja, säälittäviä ihmisiä.

Mentiin juttelemaan näkijälle. Se pyysi 100 kultaa per kysymys. Kursk vähän intimidates...

Näkijä kertoi, että Arantor on lohikäärme, jota ei ole nähty vuosiin. Se vartioi mustaa portaalia. Portaaliin tarvitaan avainta. Avain on esine, joka kuvaa petosta parhaiten. Esine vaihtuu aina kun joku käyttää sitä. Tällä hetkellä se on luultavasti: the Sword of Kas

Kas oli Vecnan luottopalvelija, mutta se petti Vecnan ja leikkasi Vecnan käden irti ja pakeni sitten.

Vampyyri tuli juttelemaan näkijälle. Vei sen ulos teltasta ja tappoi siihen. Sitten se käski kavereiensa tappaa meidät...



Yksi vampyyri pääsi karkuun, loput saatiin tapettua.

Kyseltiin devilin ruumiilta, että miksi ne hyökkäsivät meidän kimppuumme.

“Halusimme teidät vangeiksi.”

“Olisimme raahanneet teidät hautausmaalle.”

“Me palvelemme Rolainia, joka on suuri vampyyri.”

Palattiin kylään. Nähtiin siellä vampyyriraidi. Lähdettiin vampyyrien perään. Ne oli tyytyväisiä kun näkivät meidät.

Selittivät, että meillä olis tapaaminen hautausmaalla. Muut deleijasivat ja kun tuli Kurskin vuoro, niin se hyökkäsi. Artin ei ollut siitä kovinkaan pahoillaan.

Taistelu alkoi, vampyyri koputteli vähän lähistöllä olevien mieliä. Muut kohauttivat olkiaan, mutta Variksella oli näköjään jotain Neivaraa vastaan. Varis ampui Neivaraa, joka oli niin yllättynyt, että nuoli satuttikin sitten oikein pahasti (krit). Varis oli oikein tyytyväinen itseensä ja sai tuosta hitistä vielä lisää bonuksia itselleen.

Kolme vampyyria saatiin alas, yksi pääsi karkuun. Neivara ja Artin vaarnoittivat kuolleet.

Mentiin hautausmaalle. Siellä nukutaan kevyesti, mutta kukaan ei toistaiseksi ole hereillä meitä kiusaamassa. Hautausmaan päässä on pieni linnake. Hipsittiin sisään. Näyttää rikkaan loodrin kartanolta. Tai no siltä, että se joskus oli sellainen. Siellä on ehkä joskus asunut Monadanin hallitsija. Kellarissa oli vankityrmät ja satoja vuosia vanhoja luurankoja. Sekä pihalla, että kellarissa oli suuret kaivot, jotka oli peitetty puukannella. Kellarin kaivosta löytyi kierreportaat. Mentiin kaivoon. Kierreportaiden alapäästä löytyi kosteutta/sumua ja 10 jalkaa leveä luonnollinen kiven sisään muodotunut käytävä.

Käytävän päästä löytyi pieni kikattava devil. Se ilmoitti olevansa Arantorin ovenvartija. Kursk katso vähän olkansa yli, että joko nyt. Frug kohautti olkiaan, minkä Kursk otti myöntymisen merkinä. Neivara facepalmas.

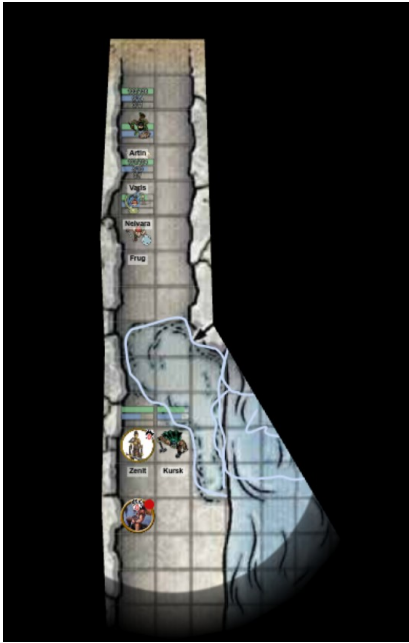
Frug oli silleen, että vie meidät Arantorin luokse, tai me tapetaan sut. Pimeydestä kuului, että eikun me sut. Inikat.

Zenit yritti ylittää vettä, mutta liukastui ja joutui taittamaan lopun matkaa nelinkontin.

Usvasta ilmestyi trolli. ... Usvasta ilmestyi myös naga. Virta yritti viedä, mutta saatiin kaikki tapettua.

Artin haluaa takaisin kyläläisten luo. Kursk haluaa tutkia kaivantoa. "Tämä on liian outo sattuma, että tätä voisi ohittaa." Sovittiin, että mennään hetken aikaa eteenpäin ja palataan sitten puolilta öin hautuumalle.

Lähdettiin jatkamaan käytävää ja sieltä löytyi mace ja shield. Joltain lie unohtunut. Käytävä loppui pilviin.



Neivara näki tasanteella haamuja (tormenting ghosts, jotka voi possessoida ja joita nähtiin mm. kotona) ja mustia pilviä. Pilvien alla on pudotusta n. 100-150 jalkaa. Pilvet lienee "Caller in Darkness". Yhden sellaisen kohtasimme siellä Zetchrrin linnakkeessa.

Artin halusi lähteä takaisin kyläläisiä suojelemaan ja muut oli silleen että ok, ihan sama.

Saavutaan hautausmaalle. Siellä joku meitä jo odottelee ja viittoilee luokseen. Varis sanoo hiljaa, että nää on niitä joita odotettiinkin.

Rolain-vampyyri odotteli meitä. "Olen kuullut, että olette uusia matkalaisia täällä."

Frug kyselee Arantorista ja Mornujahista. Kurskia ja Artinia syyhyttää päästä taistelemaan.

Vampyyri haluaa, että me tuodaan vampyyreille yksi miekka ja sitten se kertoo meille missä Arantor on. Miekka on the sword of Kas.

Neivara ehkä vähän lipsautti, että mekin tarvitaan miekka. Vampyyrit oli vähän silleen että ehkä tässä ei diiliä tule.

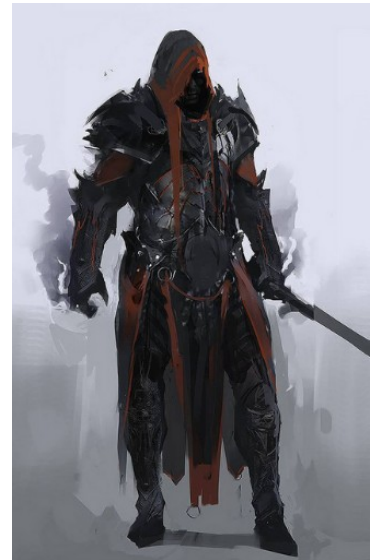
Frug käytti "ring of human influensan". Arantor oli alussa hopeinen lohikäärme, joka taisteli uljaasti sodassa. Se hyökkäsi Morandorin kylään ja tajusi vasta jälkikäteen, että kylä oli täynnä siviilejä. Se yritti häpeissään peitellä jälkiään. Arantorin tytär yritti estää Arantoria, mutta Arantor murhasi tyttärensä. Tästä muodostui tämä paikka.

Vampyyrit ei ole käynyt alhaalla, mutta niiden herra on. Kas majailee Morandorissa ja on tullut tänne hakemaan miekkaansa takaisin.

Frug olisi halunnut että me hyökätään, mutta Artin oli vähän sitä mieltä, että diili on diili.

Artin näkee kartanon yläkerrassa valon. Varis näkee siellä edgyn tyyppin:

Neivaran mielestä tuo on nyt se Kas the Betrayer, Vecnan yksi luottokenraaleista. Tunnetaan myös "ensimmäisenä vampyyrina." Oli aikanaan ihminen, mutta sitten siitä tuli vampyyri. Kas was once a valiant knight of Pelor. Mutta sitten Vecna kaivoi sen sisällä olevan korruption esiin. Battle of Thousand eyes, where Kas made a deal with Nerul to kill Vecna. Kas vei Vecnalta toisen silmän ja toisen käden. Nerul gave him the gift of vampirism, because he made a valiant effort. Nerulin tappoi Raven Queen. Nerul was initially a human. He was one of Corellons first non-elf pupils. Nerulia vähän harmitti kun niin paljon ihmisiä kuoli sodassa, joten se alkoi tutkia nekromatiaa. Se esitteli löydöksensä alkuperäiselle kuoleman jumalalle Auromille. Aurom ei tykännyt. Nerul meni puhumaan muille jumalille. Muut jumalatkaan ei tykänneet tästä (no kun Auromkaan ei tykännyt). Nerul tappoi Auromin.



Aikaa kului ja tuli toinen ihmismaagi, sorcerer kuningatar, joka oli myös Corellonin oppilas. Tämä tyyppi kuoli primordialien sodassa ja sen sielu loisti kirkkaammin kuin kenenkään muun. Nerul ihastui, lahjoitti tälle naiselle paljon rikkauksia ja yritti tehdä tästä vaimonsa (antoi tälle nimen Nera). Noo.... hyvinhän tässä meni... naisesta tuli Raven Queen.

Artin tuijottaa Kasia tuimasti.

Kursk painaa kohti kartanoa, missä me Kas nähtiin. Kas katselee meidän touhuja mielissään ja viittoilee meitä juttelemaan.

Seisahdutaan hetkeksi juttelemaan mitä tehdään ja jäädän puhumaan filosofiaa. Kursk painelee pihakaivosta alas. Kuljetaan ihan erilaista reittiä, mutta lopulta päädytään syvälle luoliin.

Ei johda ihan samaan paikkaan, mutta toisaalta kun saavutaan kohtaan, jossa on sumua, niin siellä on pieni transitio tilassa.

Kuljettu parikymmentä squarea, niin alkaa haista rikki.
Löydettiin minitulivuori ja huone täynnä rikkikaasua:



Tulivuoret eivät ole purkautumassa, tai no, sieltä tuli pieni rikkipöllähdys.

Dragonling kävi vähän katselemassa ja näki pari epäkuollutta. Sitten viikatemies kävi korjaamassa dragonlingin.

Kursk oli vähän sitä mieltä, että mieluummin nämä lihalliset epäkuolleet kuin ne possessoivat kummitukset.

Artin ottaa vähän beatingiä.

Huoneesta löytyy wightejä ja abhorrent reaper.

Wightit aiheuttaa weakenedia, joka loppuu vaan jos käytät surgen. Ja jos käytät sen surgen niin ne regaa ja tarvittaessa vaikka herää kuolleista. Ai niin ja jos ne kuolee, niin ne kirkuu ja räjähtää.

Ahdistettiin Reaper nurkkaan. Kursk haastoi sen kaksintaisteluun. Kurskin eka isku oli menossa ohi (81 damagea!), mutta Varis vähän avitti kriittisellä hetkellä. Reaper ei voinut luonnolleen mitään, vaan otti haasteen vastaan. Ja siihenhän se sitten mätkähti.

Abhorrent Reaper: Kansa ajattelee, että nämä kuvastavat kuolemaa, joka kuljettaa sielut shadow felliin. Tämä ei ole oikeasti niin, vaan Vecna on lähettänyt nämä keräämään sieluja omiin rituaaleihinsa. Nämä on Vecnan vesitettyjä kopioita Raven Queenin Sorrow Swaneista. Nämä palvelevat erilaisia demonilordeja, varsinkin Orkusta. Nämä eivät kerää kenen tahansa sieluja vaan ainoastaan niiden, jotka on riittävän vahvoja. Ne voivat toimia voimakkaiden epäkuolleiden vartijoina. Raven Queen halveksii näitä Reapereitä.

Kursk toteaa mielessään, että "Tämä abomination oli sulle."

Hups unohdettiin se Zenitin weakened konditio... Vielä yksi epäkuollut sieltä nousi seisomaan.

25.2.2020

Lähdettiin puskemaan eteenpäin. Idässä on tulta, etelässä vaikerrusta.

Kuljemme suoraan alaspäin (kartta väärinpäin). Löydettiin vankityrmät ja kiduttamo, sekä joku jota kidutetaan. Paikalla oli myös pari rakshasaa ja gray render.

Gray tappavat kaiken tieltään. Löytyy kaikkialta maailmasta, mutta monet usko, että ne on elemental chaoksesta. Haluavat lisätä entropiaa maailmaan. Niillä ei ole puhumiseen tarvittavia elimiä.



Rakshasat ovat erittäin ovelia, viekkaita ja sofistikoituneita. Rakhasoita on monenlaisia erilaisia. He ovat muodonmuuttajia, jotka voi tunnistaa käsistä. Joillakin rakhasoilla on regeneraatio, jonka voi estää vain hopeisilla aseilla.

Zenitin miekka on hopeinen. Kurskin kirves on korkeintaan tehty uraanista.

Zenit vetää giljotiinin rakhasa bossin päähän (61 damagea). Veri alkaa virrata kohti seinällä olevaa maalausta eladrineista maalaismaisemassa.

“Ei me varmaan seuraavaa combattia enää vedetä...”-> frogs, cloudkill, rending vines ja yllättäen asiat olikin paljon helpompia

Kun veri saavuttaa eladrin maalauksen, sen kuva muuttuu tieflingeiksi ja kaunis maalaismaisema magmajärveksi.

Artin lähtee kauhomaan verta pois urasta kilvellään.

Neivara tsekkaa, että rituaali ei saanut liikaa verta ja on tyytyväinen.

Kun muut nillittää vielä vikaa vihollista, Artin alkaa tutkia kidutettua tyyppiä.

Taistelun jälkeen Neivara katsoo rituaalia kunnolla ja se näyttää siltä, että jossain toisessa päässä alkaa kidutus jos tässäkin päässä kidutetaan.



Varis löysi bossilta ring of regenerationin.

Kursk ja Zenit katsovat onko iron maidenin sisällä ketään. Sieltä löytyy kuollut gaiffari.

Saatiin tietää/muistettiin, että Arantorin tyttären nimi on Inrissa.

Macaebus shantytownista oli se, jota kidutettiin. Macaebus uskoi, että häntä kidutettiin Arantorin nimeen ja että käytävillä on nähty epäkuolleita vartijoita ja giantteja. Tuntuu siltä, että rakshasat on käsketty tänne, mutta jättiläiset on ne jotka määrää.

Kun saavuttiin takaisin kaasuhuoneeseen kuultiin, että siellä on jättiläisiä, jotka puhelivat hiljaa. Varis kuunteli hetken ja jättiläiset näyttivät kävelevän pois.

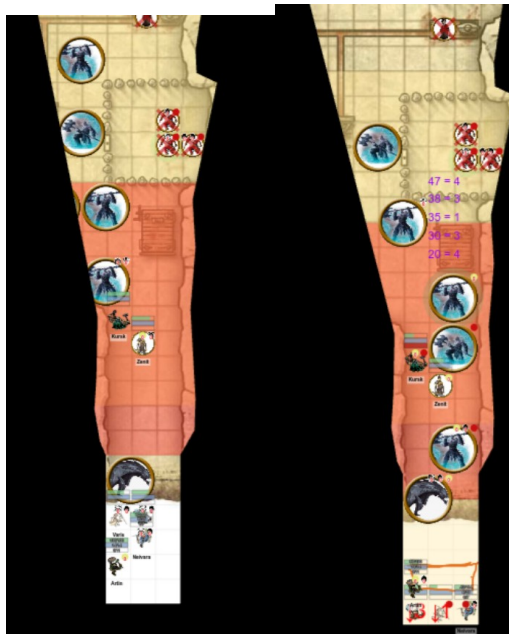
Mutta näköjään ne jättivät vahtikoiran, joka juoksi varoittamaan jättejä. Jätit lähti meidän perään, me paettiin eteenpäin ja päädyttiin lopulta umpikujahuoneeseen. Jätit jäi vahtiin, joten päästiin teleporttaamaan pois... Jälkikäteen kuultiin pelinjohtajalta, että jos ei oltais teleportattu, niin se oli varmaan ollut party swipe.

3.3.2020

Tällä kertaa kävelymatka kesti vähän yli päivän pidempään. Ja Artin ei enää vaistoa Bahamutia.

Mennään suoraan etelään, geysir huonetta ei enää ole.

Mennään takaisin kidutushuoneeseen. Giantteja edessä. Yritetään sneakata, ainoastaan Varis onnistuu.



Keksittiin, että giantit ei voi poistaa muuria, joten rautaovet blokkaamaan.

Giantit voi imeä elinvoimaa (stun+lose healing surge) hyökkäämällä fortia vastaan.

Construct koira puraisi itsensä hengiltä.

Tapettiin pari soturi-jättiä, mutta maagijätit lähti karkuun (toinen lähti karkuun, toinen vaan häippäsi).

13.3.

Otettiin short rest vesiputoushuoneessa. Frug heitti noppaa siitä, että mennäänkö oikealle vai vasemmalle. Mentiin vasemmalle, eli takaisin kidutushuoneeseen. Jatkettiin siitä suoraan läpi, mutta säppihuoneen sijaan sieltä löytyi käytävä, joka kaartui etelään. Ja se jatkuu aika pitkään ja lopulta saavutaan kummituskielekkeelle. Heitettiin noppaa siitä jatketaanko matkaa vai lähdetäänkö takaisinpäin. Noppa sanoi, että jatketaan matkaa. Hemmetin nopat.

Heiteltiin pari sunrodia ja lähdettiin puskemaan.

Kummitus heittää haamuvaloja, jotka alkaa vaikertamaan kuolleiden äänillä. Kursk hyppäsi saarelle ja Zenit lensi. Artin veti Ring of Feather Fallin koko poppoolle.



Hetken aikaa taisteltu ja Kursk meinannut tippua jo pari kertaa, sitten paikalle tulee lich! Ja Neivara on vähän sitä mieltä, että “hei tämä paikkahan on lichen luomus!”

Saarekkeet liikkuu.

Ghost possessoi Zenitin ja laittaa sen sukeltamaan kielekkeeltä. Nyt Zenit on alakerrassa ja muut yhä ylhäällä.

Kun kaksi Calleria laittaa yhteen, ne voimistuu... Ei hyvä idea...

Nyt Zenit juoksee alhaalla jonnekin ja aktivoi saarekkeen, joka nousee.

Ghost hyökkäsi vielä viimeisillä voimillaan possessoida Kurskin, mutta ei onnistunut!

Lich vähän koputtelee, että haluaisko tyypit hypätä alas, no ei ne Kursk ja Zenit halua.

myös se, että ne sitoivat sielunsa ja kaikkien jälkeläistensä sielut tuhoutumaan. Ne haluaa kerätä sieluja pysyäkseen hengissä.

Kursk oli vähän sitä mieltä, että tuo vielä pettää meidät, Neivara käypäs ampumassa se. Neivara teki työtä käskettyä.

Neivara hyppi muiden luo.

(Mikon netti toimii paremmin makuuhuoneessa kuin keittiössä. Ehkä.)

Kummastakaan suunnasta ei kuulu mitään, mutta ilmaa kulkee oikealle.

Mietitään minne mennään, Frug heittää kolikkoa. Oikealle mennään. Käytävä kaartuu ylöspäin.



Saavutaan korkeaan huoneeseen, jonka katossa on sammalta. Meidän edessä on jyrkkä stalaktiitti, joka nousee ylöspäin.

Peränpitäjät Artin ja Varis näkevät stalakmiitin huipulla barbed devilin.

Barbed devil: "minions" on mission. Liikkuvat laumassa, teleporttaavat. Näiden isäntä saattaa olla estynyt pääsemästä sinne, missä nämä ovat.

Stalaktiitin kiipeäminen DC 15 athletics ja half speed. Kursk lähtee kiipeämään. Kursk huutaa, että täällä on jotain ja jostain kuuluu tulipallon sihahdus. Kolmas tulipallo jopa osui Kurskiin.

Dragonling scouttaa, paikalla 4 barbed deviliä, yksi malebranches war devil ja yksi jokin.

malebranches war devil: painavia, kiusaavat pienempiä, pelkäävät isompia. Älykkäitä, usein taktikkoja. Palvelijoita. Ne lyö kovaa ja niillä on reachiä. Ne pystyvät vaihtamaan paikkaa omien kanssa.

Viimeinenn tyyppi on storm devil, se on täyttä artilleryä.

Frug heitti Frogit sokkona vihujen päälle.

Koska storm devil oli vähän lätyttänyt, katosta tippuu stalagmiitteja.

Dragonling neuvoi pari kierrosta kunnes stalagmiitit tekivät siitä selvää.

Melettäjät melettää, ranged osasta miettii, että mitäköhän tekis, kun vihuja ei näy. Frogit sentään mässyttelee.

War devil hyökkäsi Variksen kimppuun (tippui päälle). Varis otti damagea ja lentää karkuun!

Neivara tappoi pomon Hammer of Fatella (83 damagea), tuli vahinkokritti, vaikka Neivara ennustikin itselleen sellaista.

Frug lähti kiipeämään, feilasi ja sai stalagmiitteja nassuun. Kannattiko.

Stalagtiitit on kyllä tässä tappelussa tehneet ihan hyvää damagea.

Kursk krittasi. Kaksi demonia jäljellä.

Nillitetään storm deviliä hengiltä, mutta ei vaan osuta, kunnes storm devil vaan lopulta luovuttaa ja tekee seppukun.

Vika barbed devil yrittää karkuun.

“Kaikki on kuollut ja ääretön määrä stalagmiitteja lattialla”

Frug: “taidettiin valita huono reitti”

Neivara: “Taitaa sun kolikot ohjata meidät väärään paikkaan.”

Frug: “Kyllä tän pitää sitten olla lyhin reitti.”

Ilmavirta meni ylöspäin.

Frug heitti kolikkoa, että mennään alaspäin.

15.4.

Zenit kuulee, että jossain yläpuolella geysirit purkautuu...

Mutta, menemme sinne minne kolikko näyttää. Samanlaista käytävää on täälläkin. Marssimme jonkin tovin. Saavumme 20sqx20sq kokoiseen tyhjäan kammioon.

Neivara miettii, että onko tämä se kammio, josta aikanaan teleportattiin pois. Neivarasta ei ole ja Variksesta se on se sama. Hmm...

Variksesta tuntuu, että takaisinpäin tästä kammioista on viima. Hmm... Miten säpistä on muka viimaa? Variksesta ja Neivarasta nyt ei ole kaikki ihan kohdallaan. Ehkä täällä on päällekkäin kaksi ilmavirtaa (sisään ja ulos)

Neivara piirtää raksin seinään.

Lähdetään ylöspäin. Kuunnellaan matkan varrella, että kuuluuko ääniä. Sieltä kuuluu siipien läpsyttelyä ja siipien hakkaamista kiveen. Äänistä päätellen siellä on jotain pientä. Arcanan perusteella siellä ei ole lohikäärmettä, mutta siellä on jotain maagista... Siellä on luultavasti eri huone... Reitti on ehkä vähän lyhentynyt.

Käydään uudestaan peräkamarissa, emmekä vaistoa mitään ihmeellistä. Palataan takaisin ja löydetään sama läpsyttely. Enää mikään ei muuttunut.

Mietittiin, että mitkä siellä läpsyttelee. Tiedetään, että on olemassa seuraavia: trixie, elementti-hyttysiä, puoli-fiendejä.

Varis hiipii katsomaan (ja krittää). Huoneessa on punaista valoa, paljon patsaita (huoneen keskellä on lohikäärme-patsas) ja seinävaatteita. Huoneessa patsasta ihastelee neljä gambionia (=puoliksi humanoidi,

puoliksi fiend). Seinällä hienoja teoksia. Varis kuulee, että ilmavirta viilettää oikealle. Siellä on ehkä tilavampi tyhjä huone. Alaspäin kuuluu gaysirien ääniä. Lentoääniä kuuluu gaysirien suunnalta, mutta ei isosta tyhjistä huoneesta. Keskellä oleva lohikäärme patsas on hopeinen lohikäärme taistelussa. Lähin patsas kuvastaa skeletonia (humanoidi) hyvin hienoissa kaavuuissa ja korujen kanssa. Patsaalla on nimilaatta, jota Varis ei pysty lukemaan. Siellä on myös dragonborn heavy armorissa ja musta lohikäärme.

Neivara vaistoa staattista magiaa huoneen keskeltä.

Hopeiset lohikäärmeet ylläpitävät kunniaa, eivätkä valehtele.

Black dragons are most malicious, and most cruel. They hunt for sheer joy of causing pain.

Gambionsit ovat thiefling naisen ja tanariin (demonien alirotu, joka oli luotu orjiksi, mutta tappoivat isäntänsä ja ovat nyt abyssin isoin rotu) jälkeläisiä. Suurin osa gambioneista kuolee syntyessään, kukaan ei oikein hyväksy niitä ja ne ovat yleensä salamurhaajia. Osaavat lentää huonosti. Tullelle ovat immuuneja. Eivät teleporttaa. Dark vision. Aika vanilla. Pystyvät käyttämään paljon energiaa siihen, että synnyttävät tulta ympärilleen.

Kursk chargee. Muutkin hyökkäävät -> surprise round:

Zenit merkkaillee. Eka gambion on bloodied. Neivara mietiskelee seinävaatteita: Alhaalla on kaupunkimaisema, idässä on häiritsevä metsä,

Maagi yrittää karkuun ja Varis vaihtaa sen kanssa paikkaa.

Alakerrasta kuuluu mindflayerien ääniä. Zenitillä silmät kiiluu.



Maagi on blindissa ja vähän pihalla siitä, missä se on. Se ei tee mitään.

Käytävästä lylertää olentoja, jotka ei ole mindflayereitä! Nämä ovat olentoja, joita kontrolloi yleensä joku herra. Nothic mind blight. Yrittävät silmällään aiheuttaa kaaosta ja hämmennystä joukoissa. Pystyvät tekemään nekroottista vahinkoa, dominatea ja tehdä alueita, missä porukat näkevät vähän hallusinaatioita. Iskevät claweilla lähikontaktissa. Jos on liian lähellä niitä, silmä lumooa ja vetää lähemmäs niitä. Tykkäävät aiheuttaa kaaosta. Käytetään huumoritarkoituksiin.

Varis on kyllä vähän turhan lähellä noita.

Kurs tappoi kaksi gambionia samalla rundilla. Yksi gambion jäljellä.

Varis fey jump shottaa molemmat gambionit dazeen. Gambionit sotkeutuu jalkoihinsa.

Viimeinen legionnaire on taas immobilizessa. Se on siinä miettinyt syntiä syviä ja katsellut kun ympärillä kuolee tovereita.

Kursk kuopsauttaa viimeisenkin half-fiendin pois.

Mind blight katselee Kurskia, mutta Kurskilla on encounter interrupt, niin ei tullut tällä kertaa dominatea.

Frugista tuntuu oikein kivalta olla mind blightin vieressä.

Mind blighteilla huonoin defence on will!! Oma puolustus on tainnut vähän unohtua. Zenit laittaa mind blightin lyömään itseään.

Frug veti mind blightin alas kritillä. Kursk on edelleen ihan sekaisin. Artin tulee ihan healillä antamaan saving thrown.

Varis yritti etuilla, mutta oli liian innokas, eikä osunut. Kursk tappaa tuon mind blightin. Kursk on vähän, että minkä minä tapoin? Aberrant olento far realmista. Jotkut voimakkaammat olennot vaan löytää näitä jostain ja kaappaa ne alaisikseen tai lemmikeikseen.

Neivara kaivelee molemmilta silmät irti ja ehdottaa, että mennään takaisin sinne yhteen käytävään, jossa oltiin. Muut huuta, että Ei.

Otetaan short rest. Katsellaan patsaita.



22.4.

Loot. No loot.

Tauluja:

Oikea seinä (Mornujharin ja Irfelujharin): Kuvaelma omituisesta metsästä, jossa ihan kaikki ei ole oikein tai kunnossa ja joka on vähän spooky. Vähän samanlainen metsä kun se, joka on täällä tullut tutuksi. Kirjailtu alle nimi: Forest of Twisted Souls

Ylhäällä(Onthorirfelin ja Irfelujharin): Taiteellinen kuvaelma muinaisesta valtakunnasta, jossa tiet yhdistävät kaupunkeja yhteen. Kuvassa isoja merenrantoja ja vuoristoja. Tämä on kartta muinaisesta Arkhosian valtakunnasta, joka oli dragonbornien viimeinen valtakunta vuosisatoja sitten. Tuhoutui kun dragonbornit alkoivat taistella tieflingejä vastaan (sama sota, jossa Arantor tappoi kasan siviilejä).

Vasen (Onthorirfelin ja Sarissan välissä): Kuvaelma Nerathista. Kyseinen paikka on kuolevaisten (ihmisten) valtio sillä toisella mantereella mortal realmassa. Paikka on tuhoutunut.

Alhaalla, etelässä (Mornujharien välissä): kuvaelma Bael Turathista, tieflingien valtiosta. Tuhoutunut.

Ylhäällä Irfelujharin vieressä: Eladrinien tuhoutunut valtakunta. "Eladrin Realm of the Twin Queens" Ne olivat sen verran voimakkaita, että kuvittelivat, että heidän haltiaserkkunsä liittyisivät takaisin heihin. Haltiaserkut olivat vähän eri mieltä. Olemassa ennen arkhosiaa.

Kirjoitettu historia (Mortal realm, Nerathin manner):

3000 v. sitten Arkhosia (Dragonborn-valtio)

2500 v. sitten Bael Turath (tiefling-valtio)

1800 v. sitten tieflingit ja dragonbornit sotivat keskenään: Ensinn neuvoteltiin, sitten oli pienempiä sotia ja lopulta kumpikaan ei enää sietänyt toisiaan ja tuli täysimittainen sota. Sodassa pommitettiin sen verran paljon taioilla, että alueille ilmestyi "spell plague", jonka alueella ei toimi enää tait (huhut on, että tait puhkoivat reiän olevaisuuden rajalle josta tuo spell plague saapui??).

1000 v. sitten Nerath (Ihmis-valtio) alkoi laajeta, laajenivat liikaa ja örkkejä löysi loppuviimein niin paljon, että valtakunta tuhoutui. Demonit saattoivat olla tuhon takana.

Spell plague: Arcane spellit ei toimi tai ovat epäluotettavia, artefakteja tuhoutui, planeille tapahtui jänniä asioita, maaperä muuttui merenpintamaiseksi, alueilla paloi tulia, jotka tappoi mihin ne kosketti, alueelle aukeni tunneleita underdarkiin, josta tuli mömmöjä. Shadarkait on ihmisiä, joilla oli yhteyksiä shadowfelliin ja joihin osui spell plague.

Sarissan patsas on tuhoutunut hiljattain.

Arantorin patsaan basesta paljastuu salaluukku. Ei huomata, että siinä olisi ansoja tai hälytystä. Sieltä löytyy kaksi kasvoille laitettavaa maskia ja yksi item (lvl 24 Kursk: lentokengät).

“Tää taitaa olla se kohta missä party alkaa lentämään”, Matti.

Kursk on ekstaasissa kengistään. Neivara tutkii maskeja.

Maskit on tehty paperin ohkaisesta marmorista. Niissä on kullatut reunat. Niiden avulla pystyy vaihtamaan sitä miltä näyttää. Jos olet lähellä jotakuta toista pystyt näyttämään siltä, että olet niiden läheinen henkilö. Neivara muistaa lukeneensa, että näitä on aikanaan maksetut seuralaiset käyttäneet.



Frug miettii mihin käyttöön tämä huone on tarkoitettu. Otukset palvoivat Arantoria tässä huoneessa. Muilla neutraali ilme, Arantor valmiina hyökkäämään. Katsoo kohti Mornujharia. Tulesta tulee kirkasta punaista valoa.

Ilmavirran suunnassa on pilvihuone. Käytiin katsomassa, käännyttiin takaisin.

Neivara piirtää nuolia seinään.

Mentiin gaysir huoneeseen. Huomattiin, että siellä ruumiita on heitelty gaysir lammikkoon. Täällä ilmavirta on hivenen heikko. Voimakkaammin virtaa sinne mistä me tulimme, mutta myös eteenpäin.

Alhaalla vesi lorisee. Oikealla ei virtaa ilma. Käydään katsomassa. Siellä on umpikuja. Kävellään pois umpikujasta. Liitu katoaa jossain kohtaa käytävää. Neivara tarkastelee kohtaa jossa liitu katoaa. Siinä on joku epäjatkuvuuskohta.

Neivara vaistoa edessä on viisi gianttia ja yksi koira. Neivaraa hirvittää. Kursk puskee eteenpäin. Päädytään kidutushuoneeseen. Huoneessa on yksi haavoittunut maagi, kolme melettäjää ja yksi iso komentaja.

Huoneesta kuullaan kysymys, joka kuulostaa vähän aneivalta (giantiksi). Kursk huutaa jotain perään.

Kursk hyökkää. Muut hyökkää. Bossi huutaa vihaisena Kurskille. Kursk sanoo, että tuo on perus esimies, laittaa muut hoitamaan homman kun on itse blindissa.

Koira kuollut. Frug antoi Neivaralle saven! Ja Neivara seivas.

Kiitos Frug!

Ei oikein saada kontrollia sisään. No, Varis sentään blindas.

Maagi kuoli, bossi otti maagin sielun.

Mirage arcana.

Frug veti bossin toisiin sfääreihin.

Gianteilla on lievää pakokauhua kaasun takia ja siksi että bossi katosi.

Frug on Kurskille silleen, et vaihdetaanko paikkaa. Kursk näyttää peukkuja. Se tietää mitä on tapahtumassa. Zenit, joka on jäämässä blastin sisään, ei välttämättä tiedä. No, Zenit vähän vaan kättelee, että tuossa on jotain vähän pienempää ja Frugin blasti vaan hipoo vähän Zenitin kovaa ihoa, mutta ei aiheuta vahinkoa.



Kursk heristelee lasipurkkia giantille ja huutaa jotain. Neivara, Frug ja Varis tunnistavat lasipurkin, mutta Artin onneksi ei.

Nyt on minionit tapettu ja boss jäljellä.

Zenit laittaa bossin hakkaamaan soul shardejaan.

Kursk nappaa bossin sielun purkkiin ja nauraa hullua naurua. Artin kysyy Kurskilta, että otitko tuon sielun purkkiin, siksi että halusit pelastaa giantin sielun. Kursk sanoo Artinille, että kauppatavaraksi otin. Kuolleelle giantille Kursk sanoo giantiksi, että "worthy opponents belong to raven queen. Not some unworthy demon." Eli periaatteessa Kursk pelastaa tyypin sielun.

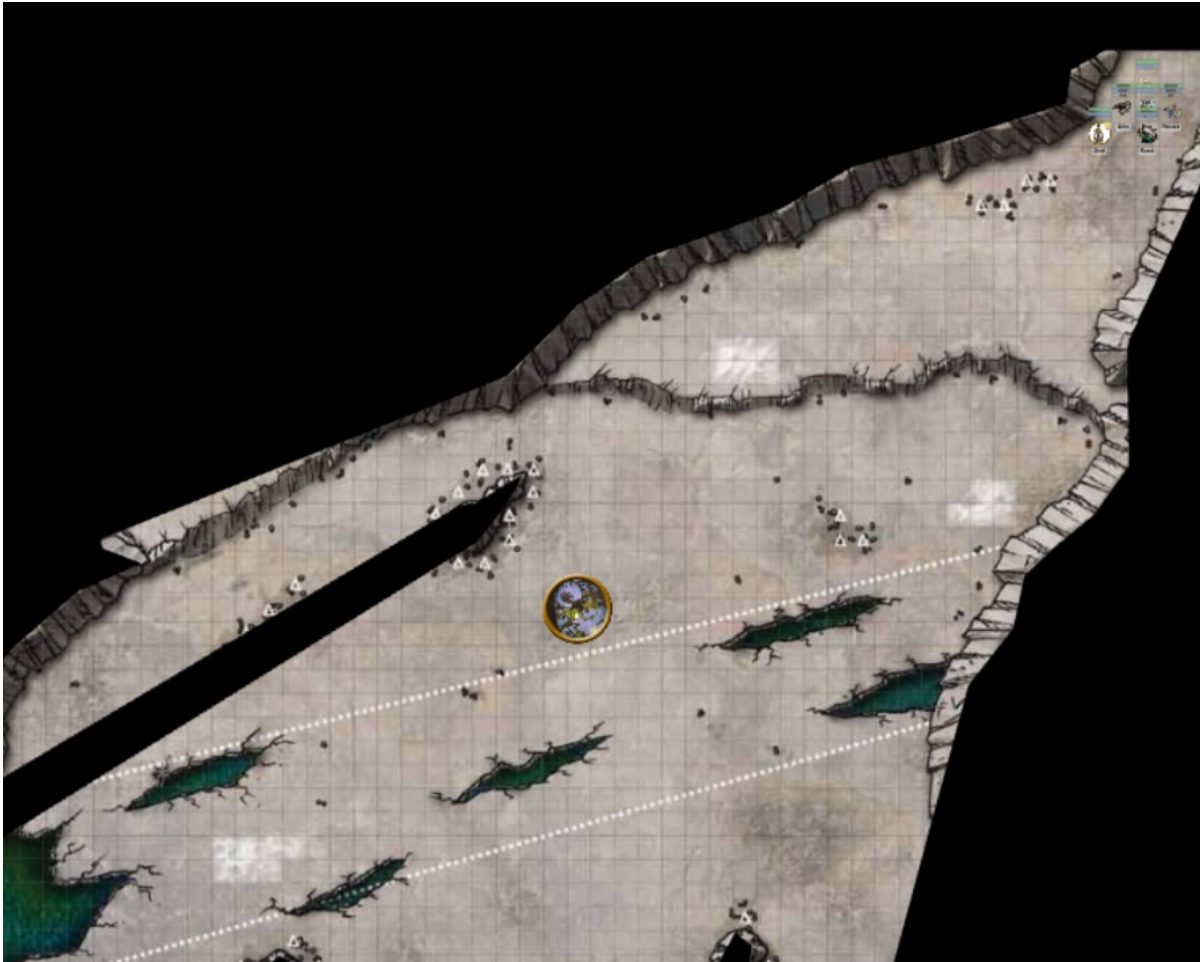
Kursk raapii päätään ja sanoo, että mä olen aivan varma, että olen ollut täällä ennenkin, mutta ei täällä näitä silloin ollut.

Otetaan extended rest vankihuoneen nurkassa Neivaran chamelon's cloakin sisällä. Kaikki nukkuu armorit päällä, joten ihan kaikkia surgeja ei saada takaisin.

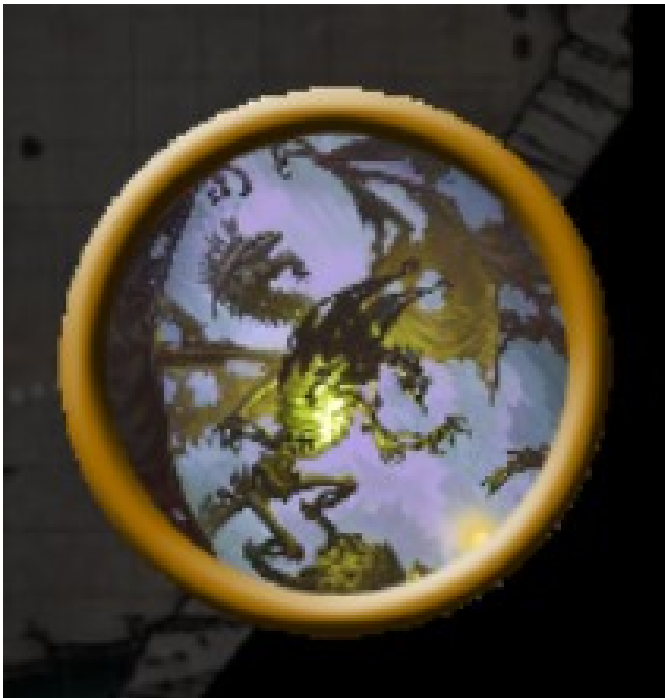
Lähdetään seuraamaan ilmavirtaa. Oikealle alas. Sieltä löytyy palvontahuone. Ilmavirta on voimakas oikealle päin. Kummastakaan suunnasta ei kuulu mitään.

Käytävä muuttuu rakennetusta luonnonmukaiseksi ja alkaa leventyä. Artin kuulee, että edessä joku kalistelee luita ja vaikertaa katuvasti. Neivara huomaa, että taustamagia poistuu. Neivarasta tuntuu, että edessä on lohikäärme.

Mennään eteenpäin. Nähdään, että tuolla on maanalainen joki. Paikka on 10 ruutua korkea ja siellä on usvaa. Luonnollinen valaistus tulee siitä, että täällä on fosforoivia hyönteisiä ja sieniä.



Huoneen keskellä on Arantor!



Arantorilla on tällainen:



Oisko tämä nyt se sword of Kas.

Arantor kyselee, että keitä me ollaan.

Artin vastaa, että Artin Pelorin pappi ja miksi ylläpidät tätä paikkaa, ettekö ole jo kärsineet tarpeeksi.

Arantor vastaa, että hänen on luomuksensa, mutta eipä hän tälle mitään voi. Hyvä paikka tämä on.

Artin kertoo sodasta ja siitä, että Bahamutille on käynyt jotain. Arantor mietiskelee, että ei ole väleissä kummankaan kanssa.

Ei kai ole väleissä Mornujharin kanssa. Mornujhar meni tästä läpi.

Arantor kyselee, mitä me ollaan tultu anelemaan. Kursk sanoo, että me ei anella. Sulla on nöyrä mahdollisuus auttaa meitä. Arantor sanoo, että te anotte kuten ne kaikki muutkin aiemmin. Kursk sanoo, että olet ratkaisu ongelmaan tai osa ongelmaa. Kursk kattoo hymyillen lohikäärmettä silleen, että "make my day".

Frug kyselee Niuriasta. Vecnan lähettiläs.

Neivara kyselee Sarissasta. Arantor pohdiskelee, että yläpuoliseen kylään liittyi. Taisin tappaa. Neivara kysyy, että miksi Arantor tappaa. "En

enää tapa”. Neivara kysyy, että miksi tappoi. “Bahamutin syy, että kaikki kuoli.”

Artin kysyy, että entä sun tytär? Tytär kääntyi mua vastaan ja sanoi, että tappamisen nautinnosta tapoin. Artin kysyy, että nautitko. Arantor on silleen, että no nautin. Artin kysyy, että kaduttaako. Arantor on silleen hiljaa, että aina ja hetken päästä kovaa, että ei koskaan.

Artin on silleen, että taisit olla vähän turhan innokas tappamaan ja katselee Kurskia merkitsevästi.

Varis kuiskaa, että tuolla joku nainen huutaa, että tapa nuo kuten tapoit kaikki muutkin.

Varis kyselee äänestä. Arantor vastaa, että se on mun tytär. Neivara yrittää vaistota, että onko täällä toinen lohikäärme. Arantorissa on kaksi tyyppiä yhdessä.

“Onneksi saamme olla edelleen yhdessä. Vecna herätti meidät henkiin.”

Neivara kysyy, että palveleeko tuo Vecnaa. Ei palvele kun ei ne jumalat tänne tule.

“Mornujhar kävi täällä ja halusi kulkea täällä. Eipä siinä mitään.”

Siellä on noita patsaita, siellä on Mornujhar. Miksi? “Käskekää komentajan tuhota ne. “

Kuka oli teidän komentaja. Bahlik gur. Kursk kaivaa lasipurkin esiin ja kysyy lasipurkilta, että tehdäänkö niin? Arantor lentää lasipurkin viereen ja kysyy siltä supernalilla, että ootko sä rakentanut sinne muiden patsaita.

“Se oli vahinko, ne käski rakentaa sinne patsaita”

“Ketekä käski” Arantor

Bahlik gur ei vastaa siihen, että kuka käski. Arantor sanoo, että älä koskaan vapauta tuota sielua sieltä, se on mun käsky.

Sanotaan sille, että ollaan Mornujharin perässä. Se on silleen, että no pyörikää vaan ympäriinsä.

Yhdessä nurkassa on illuusiolla piilotettu jotain. Toisessa nurkassa on portaalista näkyvä tällaista:



Portaalista kulkeminen vaatii jonkin esineen. Portaalin päällä on rituaali, joka ei ole suunnattu meihin. Sen on tehnyt voimakas rituaalimaagi. Ei nyt mahdollisesti Neivaraa voimakkaampi, mutta selvästi kokeneempi.

Metsä näyttää samalta kuin se metsä taulussa, jossa luki, että "Forest of Twisted Souls".

"Mornujhar toi tuon peilin anelahjana. Meille tuli vähän riitaa siitä, että peilissä on rumat kehykset." Peili on ollut paikallaan satoja vuosia...

Miten Mornujhar karkasi? Kun puhalsin usvaa, niin se katosi, mutta huusi, että tulee vielä korjaamaan tuon peilin.

Arantor:

HP: 1144

Immuuni: disease and poison

Vulnerable: radiant

Pienin defense: ref & will

Puree, kynsii ja puhaltaa negroottista kuoleman höyryä. Osaa lentää. Epäkuollut lohikäärme immuuni nekroottiselle ja resisti coldille.

Arantorissa nähtävästi vaikuttaa olevan sisällä toinen olevaisuus. Tämä ei vaikuta olevan kovin hyväntahtoinen. Ennemminkin vaikuttaa yllättävän Arantoria tekemään asioita.

Neivaran paras arvaus olisi se, että se on Arantorin tytär. Tässä ei tietysti vaikuta olevan mitään järkeä.

Tietysti on mahdollista se, että sinne on joku kiinnittänyt jonkun muun olennon.

Miekka on jäänyt jonnekin matkan varrelle.

11.5.

Kursk lähtee kiipeämään lohikäärmeen piilotettua aarrekätköä kohti. Frug yrittää suostutella Arantoria auttamaan meitä.

Zenit mietiskelee, että Arantor ei nyt ehkä ole ihan rehellinen, eikä enää edusta hopeisten lohikäärmeiden arvoja.

Zenit ja Kursk etsiskelevät miekkaa ja Neivara dispellaa suojan. Arantor lähtee hyökkäämään.

Mass Fly. Arantor puree itseään.

Kursk tekee yhdellä vuorolla 191 damagea.

Arantorin sisäinen olento dominateaa Kurskin.

Arantor kutittelee selkäänsä.

Kaikki vähän feilaa. Kurskin dominate siirtyy Artinille. Artin on vähän hämillään.

Neivara joutuu dominateen. Neivara haluaa kostaa Varikselle kun Varis kerran hyökkäsi Neivaran kimppuun.

Artin healasi vahingossa Zenitin kun piti healata Neivara.

Arantor droppaa (365 hiparia jäljellä). Arantorin ruumiista tulee kaunis nainen, joka on silleen, että kauanpas tuo Arantor kesti. Aika voimakkaasti Kursk löit. Aika välinpitämättömästi suhtautuu Arantoriin.

Neivara kyselee.

“Mä annoin mun isän tappaa mut. Se oli alkujaankin mun suunnitelma.”

“Meillä oli hyvä suunnitelma Vecnan kanssa. Luoda tällainen paikka kadotetuille sieluille. Oli hauska käyttää isää hyödyksi. Mulla on täällä oma valtakunta. Paljon sieluja joita määräillä. Sanotaan, että valta korruptoi, mutta mun kohdalla se ei pidä paikkaansa. Mä olen aina ollut kiinnostunut vallasta.”

Kurk esittelee Inrissalle soul jaria ja sanoo, että täällä on sulle vapaa paikka. Menetkö tänne vapaaehtoisesti?

Varis ampuu lohikäärmeen Kurskin edestä.

Artin on Kurskille silleen, että “no vähemmän sä tässä combatissa hyökkäsit omia kohti kuin tuo yksi maagi tuolla.”

Combatin jälkeen Kursk vähän mojauttaa nyrkillä Zenittiä, että saa pakolliset patoumat pois, mutta ei osu Zenitiin. Zenit mojauttaa nyrkillä takaisin ja osuu. Tekee 8 damagea ja ongoing 15 (paikka tykkää kun mojutetaan toisiamme). Kursk mojauttaa uudestaan Zenitiä. Tekee 9 damagea ja ongoing 15.

Loot!

Ei otettu restiä. Kas tuli taputtamaan meille ja vaatimaan miekkaansa.

Neivara huomaa, että alueen ympärillä olevien käytävien magia on heikentynyt huomattavasti.

25.5.2020 Irfelujharin demiplanessa lomailemassa

Ois kannattanut ottaa se short rest...

Kas totesi, että alainen oli vähän omia diilejä tehnyt kertomatta Kasille niistä. Kasin miekasta tiedetään seuraavaa: Vecna oli luonut miekan joukkojensa johtajalle. Kas kiitti Vecnaa miekasta pettämällä Vecnan. Legenda sanoo, että miekka antaa suurta voimaa sille, joka siihen tarttuu, mutta miekka saattaa olla aika petollinen. Legendoja liikkuu, minkä laisia kykyjä miekka tarjoaa: pystyy olemaan piilossa, miekkaa ei välttämättä näe ennenkuin se iskee. Miekka suojelee kantajaa, josta tykkää. Vecna chose one of his fateful as his right hand. Vecna made the sword too well, will to dominate the word was crafted in it. Osa Vecnasta on miekassa.

Artin kysyy Kasilta, miksi se jätti Pelorin. Kuulemma haluaa valtaa ja oli Pelorin palvelija vaan tyhmyyttään. Erittäin taitava lähitaistelussa. Tämä taito kiinnitti Vecnan huomion. Kas oli nälkäinen vallalle ja sadistiselle vallalle. Jos Vecna osoitti taistelun, eikä antanut muita ohjeita, niin Kas suostui palvelemaan.

Neivara kyselee, että mihin Kas katosi, sanoi, että on etsinyt miekkaansa. On olemassa legenda siitä, että miekka halveksuu Vecnaa ja epäkuolleita.

Vecna tappoi Kasin sen jälkeen kun Kas oli vienyt sen käden.

Yritetään kävellä portaalille. Frug yrittää bluffata, että meillä jäi kamaa sinne nurkkaan (33 bluff). Kas taitaa olla omissa maailmoissaan. Mutisee omista suurista suunnitelmistaan. Sanoo, että antaa meidän elää, että näemme Kasin suuren voiton.

Party kävelee peilistä läpi. Tai Varis kävelee ekana läpi. Kas tajuaa, että mitä on tapahtumassa. Hei, ei mua saa kusettaa näin!

Frug yrittää harhauttaa Kasia siten, että Arantor etsiskelis sitä (53 bluffiin, mage sound). Kas kääntyy ympäri juttelemaan Arantorille ja party

livahti sillä välin portaalista läpi. Kasin äänensävyistä näki, että se oli vähän varuillaan Arantoria kohtaan, mutta ei varsinaisesti alentuvainen.

Ennen kuin astumme portaalista läpi näemme, että portaalin aktivoituminen syö Artinilta kaksi healing surgea.

Crackling energy surges as we walk through the portal. Lightning arc surges to the sword of Kas and then dissipates.

“Jätitkös Frug jotain tuonne?” Neivara kysyy.

“En. Eikös me otettu koko se kasa mukaan, mikä vähän petti meidät.”

Saavumme kivikkoiselle kummulle metsässä. Tämä on toinen samantyylinen demiplane (“Ou no”, Varis) shadowfellissä (“Ou jes!” Varis). Neivarasta tuntuu, että täältä voi poistua, mutta tänne ei sitten pääse enää takaisin.



Onko nämä kaksi demiplanea luotu yhtä aikaa? Ei itseasiassa. Tämä plane on samantyylinen shadowfellin kanssa, ja on hyvin äärellinen paikka (ehkä 60 km halkaisijaltaan). Neivaraa vähän hermostuttaa, että tämä paikka on hyvin vahvan rituaalin tuotos. Voisi olla aika ikävää, jos demiplane tuhoutuu kun siellä itse on. Toisaalta tämä paikka vaikuttaa aika stabiililta. Se mikä on pelottavaa, niin on se, kuka tämän on luonut.

Paikassa on dim light. Soihdut valaisee puolet normaalista. Puissa ei oikein ole lehtiä. Metsä tuntuu ikävälle. Puilla on ehkä vähän omaa tahtoa ja ne ei tykkää tunkeutujista. Metsä tuntuu ikävältä, mutta ei suoranaisesti pahalta. Taivaalla näkyy tummia pilviä.

Ollaan jyrkän teellä. Näkyy metsää.

Liikkuuko puut? No kyllä ne liikkuu... Lehdetön puu astelee näkyville. Puussa on laikkuja kirkasta vihreää sammalta. Mielentilaltaan vihamielinen.

Epäkuollut entti.

Artin on silleen, että miekka haluaa, että mä tapan tuon, ehkä mun ei pitäisi. Ai paitsi, että miekka ei tykkää epäkuolleista, ehkä tässä ei ole enempää.



Yleensä entit on iloisia olentoja, jotka suojelevat omaa metsäänsä. Tämä on ehkä sen vastakohta. Tai no, tämäkin varmaan suojelee metsäänsä. Isoja älykkäitä puita. Pystyy kasvattamaan juuria ja hakkaamaan oksia. Restrain + melee.

Kursk ei jäänyt miettimään mitä entti tekee. No, jos se on hostiili...

Entti laittaa kuolemaa uhkuvan auran päälle.

Pikkupuiden yllä on vihreää utuista energiaa ja ilma puiden ympärillä vähän kihelmöi.

Metsässä olevat juurakot vähän väräjä. Edessäpäin puut huojuu... Metsä alkaa herätä eloon.

Etäällä näyttää siltä, että siellä on linnake, mikä oli kuvituskuvasa.

Artin mieltii, että voisko de-eskaloida. Miekka on sitä mieltä, että ei me mitään de-eskaloida. Artin pohtii ääneen tätä ja Frug tekee työtä käskettyä.

Puu on silleen, että tämä on minun kukkula, menkää pois. Frug kyselee, että onko täällä muita enttejä. Entti on silleen, että ei täällä minun kaltaisia ole. Neivarasta tuntuu, että tyyppi on erakkoluonne.

Pohjoisesta basalttikiven takaa astuu esiin kaksi platemailiin pukeutunutta knightia.

Lähdettiin pois kielekkeeltä. Ritarit hakkaa puuta, puu kirkuu. Neivaran mielestä ne oli epäkuolleita konstruktteja.

Tapahtuu vähän taistelua, sitten puu kaatuu ja tulee hyvin hiljaista.

Yritetään ottaa short rest tiheikössä. Pidetään samalla vahtia.

Metsä ei ole agitoitunut, mutta Neivara huomaa, että metsä on ihan täynnä maagista energiaa. Tuo energia on luultavasti jäljellä rituaalista, jolla tämä demiplane on tehty. Siellä täällä on jäljellä savukiehkuroita ja välähdyksiä, jotka on pieniä energiapaketteja, joita voi hyödyntää. Noiden avulla voi ehkä saada yhteyden tähän planeen ja mahdollisesti saamaan yhteyden tämän planen olentoihin.

Nykyisin vastaus Neivaran kysymykseen, että kuinka voimakas tyyppi tän on tehnyt on: Kyllä sullakin voimaa näihin riittäis, mutta tarvitsis tietoa ja aikaa.

Neivara yrittää napata vihreän ruskean laventelin ja hunajan tuoksuisen savun purkkiin, mutta vähän säpsähdän kun puu toteaa, että “älä kiusaa mun lentävää ystävää.”

“Mun lentävää ystävää?” kysyy Frug.

“Joo, mun ystävää. Toi on mun ainoa ystävä. Noi muut puut on hulluja.”

Kaikki puut on eläviä/henkilöitä. Tämä on joskus ollut normaali metsä, jossa on ollut treantteja. Nyt sille on käynyt vähän köplästi. Paikka on herättänyt puut/korruptoinut ne.

“Tämä on tällainen surullinen kukkula. Tää on tällainen paikka, ainakin nuo naapurit kertoo: Vaerothim. Tämä oli tällainen iloinen metsä kunnes tällainen olento, Irfelujhar, heitti meidän metsän päälle tällaisen rituaalin, joka muutti tämän.”

Kysellään puulta.

Irfelujhar on muinainen lich, jolla on kykyjä luoda voimakkaita rituaaleja, joilla voi muuttaa asioita. Viereiset puut sanoo, että hänellä on tällainen alamainen/apuri nimeltä Mornujhar. Kauan ovat olleet liitossa. Irfelujhar ei ole kiltti tyyppi. Alunperin palveli Vecnaa, mutta Tiamat houkutteli sen pois Vecnan pauloista. Irfelujharin asumus sijaitsisi täällä lähellä.

Puu ei tiedä onko Irfelujhar ja Mornujhar kotona.

Täällä liikkuu: Ilkeitä puita. Koiria. Henkiä. Jotkut puhuu, että täällä liikkuu vaan epäkuolleita. Puu, jolle puhutaan on myös epäkuollut. Puu ei tykkää väkivallasta.

Puu menee hämilleen kun Varis kyselee, että mitä se miettii, jos hankkiuduttaisiin Irfelujharista eroon. Sillä ei oikein ole mielipidettä asiasta.

Neivara menee tökkimään valopalloa. (Niitä on maanpinnan rajassa olevia harmaita kipinöiviä, puiden keskellä olevia savulle tai palaneelle tuoksuvia ja melodisesti huminoivia, värikkäitä ja ihan vaan tuikkivia valoja). Juurakoissa menee energiapalloja, joissa on sammalta.

Neivara tökkii tuikkivaa palloa. Nyt Neivaran pään ympärillä pyörii palloja, joita voin ottaa käteen ja katsella. Nämä näyttävät valaisevan Neivaran ja kaikki näkevät kirkkaasti ja niitä voi kiinnitellä minne haluaa.

Harmaita kipinöiviä. Sellainen räjähtää. Niistä syntyy mirage arcanan kaltainen alue, jonne ei voi teleportata tai shiftata, mutta jonne voi kävellä.

Palaneet. Niiden aktivoimiseen pitäisi käyttää tulta.

Humisevat: unettavaa laulua.

Sammalta: niiden avulla pystyy kasvattamaan juuria.

Vihreen ruskean värinen tuoksuva kaasu: herättää puita eloon.

1.6.

Puut ei osaa ottaa kantaa ketkä on isossa talossa. Sieltä harvoin ketään tulee tai poistuu. Jos siellä joku liikkuu, niin ne on yleensä epäkuolleita.

“Voiko täällä nukkua jossain rauhassa?”

“Senkus juurrut siihen ja rupeat nukkumaan.”

Miekka haluaa tappamaan lichejä.

Artin haluaa tuhota miekan pahuuden.

(“If you ask, I can guide you towards the castle :)” sanoo miekka).

Varis alkaa katselemaan, että minne mennä, miettii, että voisi kiivetä puihin ja katsella minne mennä ja huomaa, että puiden oksat kasvavat tiettyyn suuntaan: länteen, kohti kartanoa.

Kysellään puilta missä suunnassa kartano on. Länteen nekin viittailee ja ihmettelee, että etkö sä tunne tuota energiaa. Neivara fiilistelee ja tuntee heikon nekroottisen voiman tulevan lännestä.

Lähdetään marssimaan kohti kartanoa.

Miekka neuvoo Artinia, että pienen puron toisella puolella on kaksi epäkuollutta, jotka meidän tulee tappa. Purossa virtaa mustaa nestemäistä jotain.

Sieltä löytyy “kuolema” (samanlainen kuin gaysir-huoneessa) ja ihmisenkokoinen luuranko-asia. Pienempi luuranko on nostanut käden tervehdykseksi.

Frug sanoo, että terve. Neivara yrittää tutkia vettä. Virrassa on vettä, joka on saastunut nekroottisella energialla (nyt se on siis nekroottisen energian virta, joka haluaa imeä elinvoiman kaikesta, mistä se pystyy imemään).

“Tervehdys, täällä harvemmin näkee kulkijoita”, vastaa luuranko commoniksi.

On nuo tuossa hetken aikaa ollut.

“Ootteko kenties odottanu meitä tänne?” Frug.

“Eipä kyllä olla, mutta mukavaa nähdä muitakin kuin Irfelujharin luomuksia.”

“Ettekö te sitten ole Irfelujharin luomuksia?” Neivara kysyy.

“Sylkisin maahan tuollaisista syytöksiä. Olemme täällä tappamassa suurempaa uhkaa, Irfelujharia.”

“Kuinkas sattuikaan, niin mekin.” Sanoo Frug.

“Miksi haluatte eroon Irfelujharista”

“No kun se tekee yhteistyötä Mornujharin kanssa.”

“Mulla taas on sellainen henkilökohtainen syy, että se petti Vecnan. On siitä jo muutama tuhat vuotta aikaa. Vecna on määrännyt, että Irfelujharista on eroon päästävä.”

“Oletteko metästäneet siitä asti.”

...

“Ei me täällä tuhatta vuotta olla oltu... ei me niin kauaa... Ollaan me täällä Irfelujharin luomuksia tuhottu...”

“Olette siis täällä nautinnosta tappanu ja unohtaneet teidän mission.”
Artin.

“Ei kyllä meidän missio on kirkkaasti mielessä. Voidaan me teitä auttaa ja varmaan Vecnakin palkitsee.”

“Onko teillä nimiä?” kyselee Neivara.

“Rithkerrar ja tuolla toisella ei ole nimeä.” On hyvin epätavallista, että epäkuolleella on nimi.

“Pysyttekö kertomaan enemmän?” kyselee Neivara.

“Viimeajat se on työstänyt uutta rituaalia. Varmastikin tälle uudelle kuningattarelleen. Ei ole liikkunut tai näkynyt sen takia. Vetäytynyt ollut tuolla linnakkeessaan. Teki jo Vecnan aikana. Laatii tällaisia uniikkeja rituaaleja eri tarkoituksiin. Tää paikkakin on yksi hänen luomuksensa, missä harjoittaa Vecnan työkäskyjä.”

“Olette ilmeisesti saaneet aika rauhassa metsässä liikkua. Oletteko yrittäneet lähestyä kartanoa?”

“Juurihan me kerrottiin teille. Hitaasti ollaan edetty täällä. Tuhottu kaikenlaista. Mm. tapettu konstrukteja. Ne on Irfelujharin vartioita. Kuvittelee pitävänsä tunkeutujat poissa.”

“Ne tappoi yhden puun. Ei vaikuttanut järkevältä.” Frug.

“Kun se petti Vecnan, niin ei sen jälkeen mikään ole oikein järkevältä vaikuttanut.”

Artin on silleen omilleen, että voitaisko vähän jutella.

“Ai teillä on tuollainen pappi. Niitä ei kannata aina kauheasti uskoa.”

Miekka sanoo Artinille, että tuo on Vecnan aspect: An aspect is a lesser incarnation of a powerful creature, often a deity, though sometimes a demon lord or similar creature.

Artinista tuntuu, että miekka puhuu totta, koska se on liian kiihtyneessä tilassa valehdellakseen. Artin kutsuu partyn sivuun keskustelemaan asiasta.

Miekka ei tykkää Vecnasta. Vecnalla kävi vahinko, että miekkaan päätyi osa omasta vallanhimosta. Miekka haluaisi päästä Vecnan paikalle. Vastustaa Vecnaa henkeen ja vereen.

Frug näkee, että noista voisi olla hyötyä. Artin on sitä mieltä, että ei.

Aspect of Vecna. Vain Vecnan palvelijat tietää rituaaleja, joilla näitä pystyy manaamaan. Vecna näkee ja tietää kaiken, mitä nämä aspectit tekee.

Huutelevat meille, että onko meillä diili.

Artin toteaa, että hän ei tee yhteistyötä Vecnan palvelijoiden kanssa.

“Teitä ei kai pystynyt yllättämään.” Matti.

Reaper chargaa.

Kursk toteaa, että on ylpeä Artinista.

Melodisesti humisevia pallosia (nukuttaa) leijailee. Puustossa on juuria kasvattelevia asioita.

Artin ja Zenit valmisteleo hyökkäyksen. Kursk chargaa ja yrittää hypätä. Puu nappaa jalasta kiinni. Kursk tömähtää maahan kiinni.

Aspect kurmuuttaa Artinia ja syö surgeja ihan urakalla.



Aspect Kuoli!

Aspectilla pussukka, jossa valuuttaa ja kengät joilla pystyy lentämään.

Vecna vastustaa kaikkia jumalia: “Kunnes hän on ainoa jumala olemassa.”

Löydetään isompi mustunut tammi. Sen ylälehdissä näkyy sairaita keltaisia lehtiä. Näyttää siltä, että tammi on onnistunut vastustamaan korruptiota. Puu kituuttaa. Neivara aistii, että puussa on maagista energiaa. Artin, Varis ja Zenit huomaavat, että puun latvassa istuskelee naispuolinen eladrin, luultavasti dryadi. Katselee meitä pelonsekaisin tuntein.



Neivarasta Dryadissa ei ole kaikki kunnossa, se saattaa olla epäkuollut, vaikka sen puu ei ole. Neivarasta tässä ei ole järkeä. Neivara on hiljaa asiasta.

Frug kysyy commoniksi, oletko tämän puun dryadi.
Vastaa haltiaksi.

“Tässä kävi niin, että metsä on jotenkin saastunut. Muutti mut tähän kuntoon ja mun puunikin.”

“Haluttais löytää Irfelujhar ja lopettaa sen pahat teot.”

“Että säkään et varmaan siitä kauheasti tykkää.”

“En joo, mutta tuoltahan se paha taitaa tulla.”

“Mitä te haluatte tehdä?”

“Ois tämä paikka kiva puhdistaa.” Varis.

“Ei taida enää onnistua.” Dryadi.

“Oisko mahdollista auttaa?”

“Ottakaa mukaan tammen oksa ja istuttakaa parempaan maahan.”

Varis ottaa oksan mukaan ja kyselee nukkumapaikkaa. Oksien suojassa voi kuulemma nukkua.

Neivara kyselee, että näkykö, ketä linnalla käyskentelee: linnan lähellä käyskentelee henkiä, haamuja ja kummituksia. Neivara kyselee lohikäärmeestä. “Ei täällä näytä lohikäärmettä koskaan olleen.”

Neivara yrittää paikantaa magian lähteen. Se magia on Variksen saamassa oksassa. Se on lichin phylactery... Ja dryadi on lich-dryad.

Lähdetään vähän kauemmas lichistä. Neivara kertoo muille lichistä.

“Kaikki täällä on sekopäitä”, toteaa Kursk.

9.6.

Jatketaan matkaa. Edessä näkyy linnake, joka on ison kallion päällä. Meidän onneksemme, edessä näkyy kierremäinen polku, joka nousee ylöspäin kohti kallion kielekettä, missä varsinainen linnake on. Polku on metsän suojissa. Metsää vähän tiheämmässä. Linnakkeesta tuleva energia on vahvempaa täällä. Metsä ympärillä on täysin hiljainen, koska puustoa enemmän. Mitä lähemmäs olemme tulleet linnaketta, sitä enemmän puustoa. Paikka on muuttunut hiljaisemmaksi ja enemmän kuolleeksi mitä lähemmäs linnaketta tultu.

Puut seurailee (ovat edelleen tiedostavia). Ei osata sanoa, onko näissä mitään erilaista, kuin aiemmista. Neivara ei tunne scrying efectejä. Varis vaikuttaa vähän hermostuneelta. Varis hoputtaa, että voitais jatkaa matkaa.

Kun päästiin metsästä pois, Varis toteaa, että metsä tuntui painostavalta paikalta. Kuin kohta olisi tultu puiden syömäksi.

Artin: Miekka varoittaa epäkuolleista.

Nähdään linna jo aika läheltä. Siinä ei ole ikkunoita, mutta siinä on tuplaovet. Linna näyttää olevan kallioon suoraan muokattu.

Neivara vaistoaa, että edessä on jonkinlainen henki. Isokokoinen, mutta ei erityisen voimakas henki.

Varis/Frug ehdottaa, että Neivara puhuu hengelle. Neivara vilkuttaa vähän kiusaantuneesti hengelle ja sanoo "Moi."



Henki yllättyy ja sanoo "moi". Tämä henki on kuollut nälkään. Se yritti yllättää meidät ja syödä meidät, ja nyt se on vähän hämillään.

"Kuka sä oot?" kysyy Neivara.

Henki tiirailee meitä. "Tuotapa ei kukaan oo koskaan multa kysynyt. Vivam shun."

"Miten sä tänne päädyit?"

"Mä söin kaikki ja sit loppu ruoka ja sit mä olen vaellellut täällä etsien syötävää."

"Onko linnaan kulkenut paljon viimeaikoina?" Frug

"Ei tässä oo paljoa porukkaa linnaan kulkenu. Nälkäseksi tullut."

"Kuka on viimeks kulkenut."

"Oon mä tässä pari vuotta ollut?"

"Onko linnassa jotain syötävää."

"Ovet on kiinni, ei sinne pääse."

"Ootko koskaan miettinyt, että olisi aika siirtyä eteenpäin?" Artin.

"Tuonpuoleisesta voisi löytyä ruokaa." Frug.

"Ei kai sitä kukaan kuolla halua."

Heitetään sille perusruokaa.

"Mut siis sieluja. Teitähän on tässä kuusi. Eikös siitä yksi riittäis."

Frug kääntyy katsomaan merkitsevästi Kurskia. Artin katsoo pahasti molempia.

"Ei meillä ole sulle sieluja antaa. Tykätään olla elossa." Artin.

"On se hyvä, että sielut säästyy. On ne tärkeitä muistoja." Frug.

Artin on turhautunut. "Ehkä nyt olisi hyvä, jos tämä tyyppi siirtyisi ajasta ikuisuuteen."

Mosteri tarttuu ruokaan (?) käsillä kiinni ja tunkee omaan kitaansa.

“Teillähän on tuossa tuollainen gnome tuossa. Sillähän on pikkuriikkinen sielu tuossa.”

Mass Fly ja lähettään lentoon. Monsu huutaa, että toi ei ole reilua.

Miekka on hyvä suostuttelemaan. Artin haluaa tappaa tuon mömmön.

Kursk on sitä mieltä, että me ei haluta jättää.

Kukkulan päällä on tormenting ghost.

“Ai teitä oli lisää”, sanoo Frug.

Ghost on vähän yllättynyt kun näkee meidät (ei aiemmin kiinnittänyt meihin mitään huomiota).

Neivara on sille, että kuka sä oot.

“Mä oon vaan tän metsän yksinäinen haamu, joka hautoo kostoa.”

“Metsässä asuu paha noita, sellainen dryadi, joka aiheutti mun kuoleman. Olin kirvesmiesporukan kanssa metällä ja dryadi ei tykännyt, että me oltiin siellä ja kaatui puut meidän päälle ja me kuoltiin.”

“Haluatteko te auttaa mua tuhoamaan sen dryadin.”

Kursk vaan nyökyttelee. Henki on kokenut vääryyttä. Kurskin mielestä lichit on abomination.

“Aina kun mä meen sinne jonkun epäonnisen... tai siis jonkun sellaisen jonka mä oon saanu pyydystettyä auttamaan mua, niin se hyökkää aina kimppuun.”

“Jatketaanko matkaa? Minne mennään?”

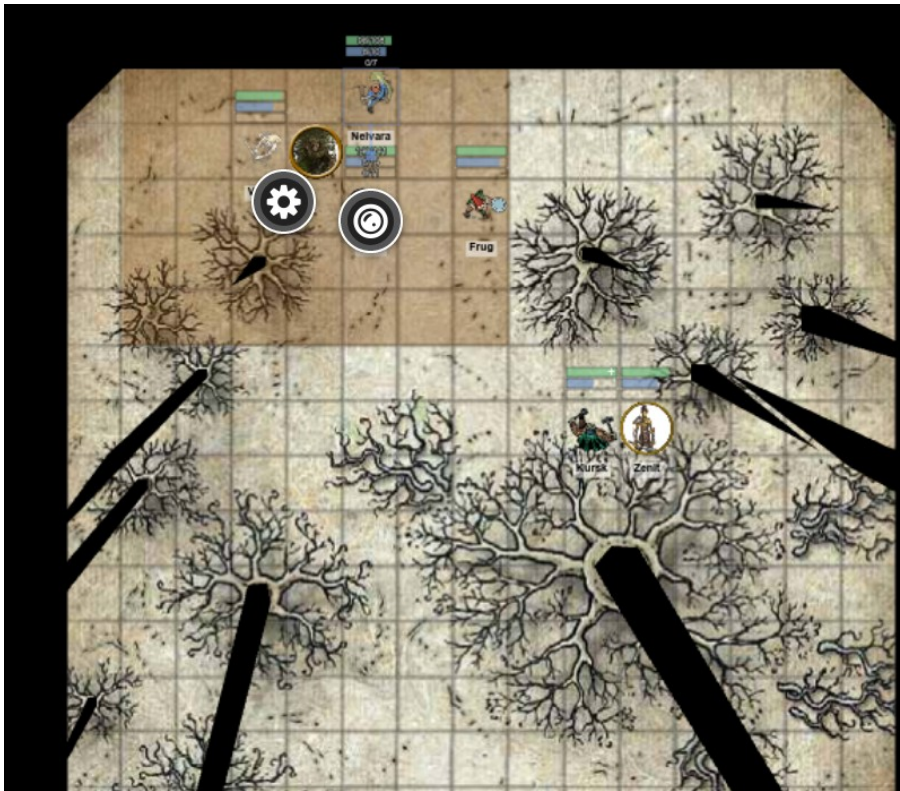
Frug heittää kolikkoa. Mennään tappamaan dryadi. Kursk tuulettaa.

Ollaan dryadin luona ja puhutaan sille.

“Sä kai tapoit kai täällä viattomia ihmisiä, metsureita.”

“Ne oli hakannut mun metsästä puolet. Kun ne oli siinä vaiheessa jo puolet mun metsästä tappanut, niin mäkin ajattelin, että niistäkin voi osan harventaa.”

Kursk chargaa dryadin. Se on yllättynyt, että mitä tämä nyt on?



Tässä taistelussa on kyllä tullut tosi paljon kritteja (Frug teki 102 damagea, Kursk 130+), varmaan kuudes menossa.

Dryadi muuttuu kuolleiksi lehdiksi, jotka leijailee maahan. Mietitään, että pitäisi tuhota lichin phylactery, joka on Variksella olevassa tikussa. Varis vähän epäilee tätä toimenpidettä. Varis ei halua tuhota puita. Varis ei tiedä mitä tehdä. Kursk tuhoaa oksan everburning torchilla. Oksa palaa aika nopeastikin tuhkakksi.

Samalla Frug, Varis ja Zenit huomaavat, että puu muuttuu samanlaiseksi mustaksi kakkäräksi kuin muut. Varis ei osaa sanoa tekikö se oikein vai ei.

“Oh, come on, se kiittää meitä tästä asiasta, että me päästettiin se ikuisesta kärsimyksestä pois”, sanoo Kursk.

“Zenit on sitä mieltä, että siitä olisi voinut olla enemmän hyötyä palvelijana.”

Mentiin takaisin. Kummitus tuli juttelemaan. Frug kertoi, että tuhottiin dryadi. Kummitus oli sitä mieltä, että nyt se voi levätä rauhassa. Se kertoi

meille, että se syöppö-monsu kävi hakemassa itselleen pari kaveria, void soul spectrejä.

In life spectre were murderous humanoid, spectre moves invisibly among its enemies. Ne ei possessoi, ne on näkymättömiä. Ne tekee plastejä, imee elinvoimaa, mutta ei healing surgeja. Metässä asustellut kolmen trio spektrejä, jotka tuo haki tänne. Mutta, nyt on aika jatkaa eteenpäin. Kummitus siirtyy ajasta ikuisuuteen.

Kukkulan päällä on pari sielua.

Gluttony tiirailee meitä ja on silleen, että löysittekö mulle jotain syötävää.

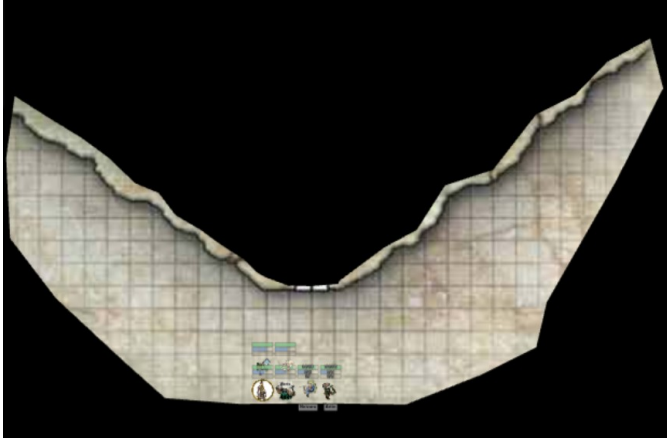
Artin tiirailee kummituksia murhanhimoisesti. Kursk taputtelee Artinia tuttavallisesti ja on silleen, että nyt me ollaan samalla sivulla. Artin on silleen, että jokin on pielessä kun sekä Kursk, että miekka on samaa mieltä Artinin kanssa.



Artin heittää radianttia, se herättää puut.
Ei ollut kauhean vaikea taistelu.
Saatiin tapettua kaksi spectreä ja se syöppö.

Jäätiin lepäilemään. Meistä tuntuu, että tänään on ollut hyvä päivä kun on päästy tappamaan paljon.

Level up!



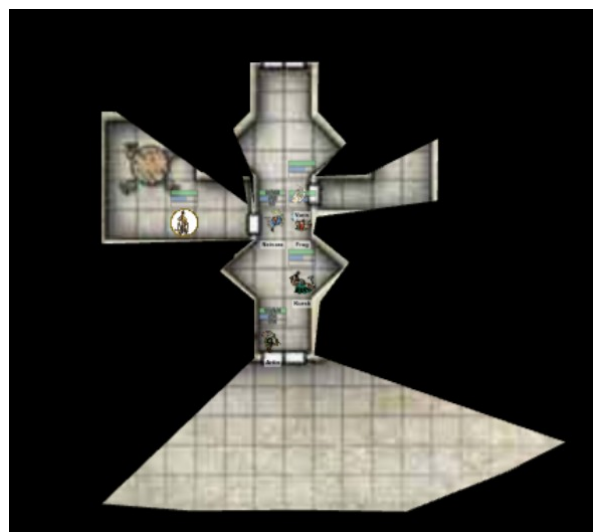
Pääsimme ovelle! Neivaralle tuli mieleen, että kaikilla noilla on phasing, joten syöppö olisi kyllä päässyt tästä ovesta sisään. Neivaran aistit on saturoitunut nekroottisesta energiasta ja muuta on hankala nähdä.

Ylöspäin on 300 jalkaa (=60 ruutua). Kallio takana on 20 ruutua. Ovesta ei ole magiaa, eikä ansoja. Ylemmissä kerroksissa näkyy ikkunoita. Ei tunnu, että meitä tarkkaillaan.

Oven takaa ei kuulu mitään. Ei ainakaan äkkiseltään näy muita sisäänkäyntejä.

Kursk miettii, että potkii oven auki ja niinhän se tekee. Neivara ei aisti ovesta mitään virityksiä.

Tyhjältä näyttää. Ei täällä kukaan ole ollut pitkään aikaan. Tämä on ehkä ollut täällä jo ennen kuin tästä tuli tasku-ulottuvuus. Mihinkäs maagi tarvitsisi vartioita?



Edestä kuuluu kuinka ketjut heiluu tuulessa. Saattaa olla jotain zombeja, mutta todennäköisempää vaan, että ketjut roikkuu.

Löytyi iso mölli, jossa roikkuu kettinkejä. Artin on hämmentynyt että tietää, tässä on kyseessä chain golem. Chain devilit pystyy luomaan tietyillä rituaaleilla noita palvelijoiksi (salamurhaajat, viestintuojat yms.). Kukaan meidän maailmassa oleva henkilö ei tiedä rituaalia, jolla noita voisi luoda, sillä chain devilit on metästännyt ne kaikki rituaalin tietäjät alas.

Täällä näkyy samanhenkisiä reikiä lattiassa kuin mistä löysimme Amyrian. Varis on melko varma, että tuo golem ei ole ainoa olento tuolla huoneessa.

Chain devils are torturers. Sadistic and cruel. Will work for anyone that allows them to fulfill their desires. Nämä ovat normi devilejä, jotka on vaan riittävän sadistisia ja kun ne oppii nuo rituaalit niin niistä tulee näitä.

Devilejä nimeltä red abishai. Kun on punaisia lohikäärmeitä, niin noi on punaisten lohikäärmeiden devil-race. Ne palvelee Tiamattia. Jos red abishai on tarpeeksi sadisti, niin siitä saattaa tulle chain devil. Chain devilejä käskyttää taas voimakkaammat olennot.

23.6.

Insubstantial vulnerability = kaikki damage lasketaan yhteen ja jaetaan kahdella.

Huoneessa 30f korkea katto.

Zenit laittoi golemin ruoskimaan itseään.

Nurkasta löytyy tällainen:



Seinät ovat magiaa läpäisemättömiä seiniä, montussa on jotain maagista (luultavasti esine).

Flame skull = epäkuollut vartija, jotka on valmistettu kuolleiden maagien (ihmisnekromanttikojen) kalloista. Voi tehdä rituaalilla: create undead. Rituaalin muodostuksen yhteydessä pystyy antamaan sille taikoja. Kun tuhoutuu räjähtää. Niille jää vähän siitä mitä ne oli ennen. Ainoa tehtävä vartioida. Ovat konstrukteja (ei sielua).



Golem: bloodied -> boss mode.

Montusta nousee construct:



Nyt niitä on lisää ja ne hyökkää ranged-osaston kimppuun!

Huoneen keskellä räjähtää tulimyrsky.

Neivara kippaa.

Tulimyrskyssä ei näe mitään. Artin käy hiilaamassa Neivaran.

Kursk tappaa skullin juuri ennenkuin Neivara kippaa uudestaan (hyvin käytetty action point!).

Artin unohtaa siftata ja ottaa vähän liian paljon lämmää... No, ei sentään kippaa.

Saatiin kaikki tapettua.

Mennäänkö eteenpäin?

Muut on silleen, että ihan hyvä, mutta Varis kuiskaa, että luita vaan kalisee.

Ovi auki.

Edessä haisee ruumiilta (ikään kuin olisi avattu ovi, jota ei ole hetkeen avattu).

Pölyä on maassa, mutta pölyssä näkyy kaksijalkaisten olentojen jälkiä. Varis ja Artin tunnistavat, että siellä on laahustanut skeletoneja.

Zenit ja Kursk lähtee hipsimään sisälle. Oviaukossa on skeletoneja, jotka tekee weakenediä.

Sieltä löytyy lich vestigejä:



Ne ei kuole curseen, mutta muuten ne kuolee kyllä pieruun.

Nämä ovat lichin herättämiä apulaisia. Lichin pitää luoda niitä tuoreista ruumiista uudestaan.

On noita jo jokunen kuollut, mutta miekan mukaan niitä on vielä 4 lisää. Neivara ja Artin aistii, että ylhäällä on joku voimakkaampi olento, jolla on paljon nekroottista energiaa.

Ylempänä on jotain pahempaa.

Yksi vestige imee dakkaa (Zenit missaa, Frug missaa, Kursk missaa)

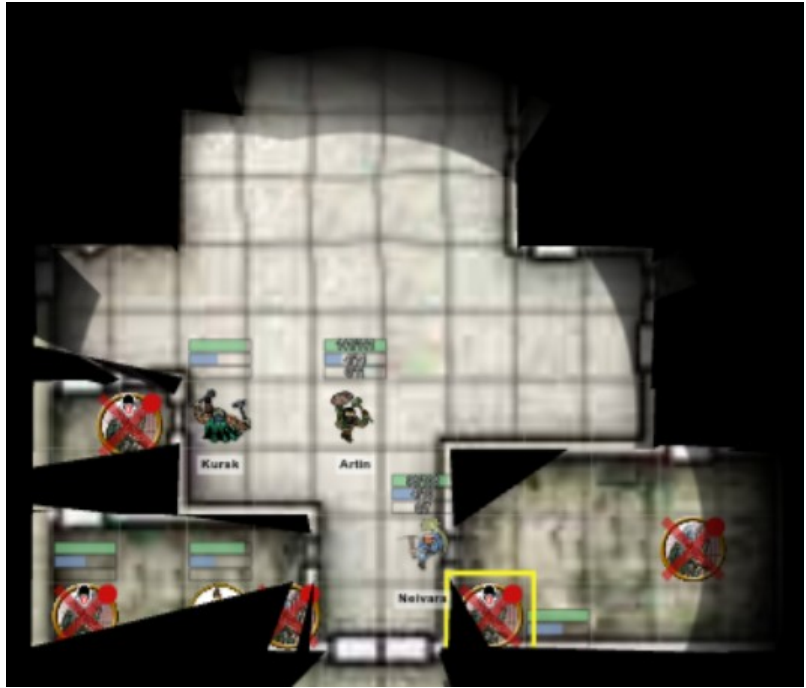
Kuolihan sekin.

Artin näkee ylhäällä lichin jolla on hieno huone (selvästi tärkeän henkilön huone).

Kursk yrittää haastaa lichin kaksintaisteluun. Lich kiittää ja kumartaa, mutta toteaa, että kun hän siirtyi pois elävien kirjoista, hän luopui kyvystään lähitaistella. Lich olisi kuitenkin valmis antautumaan.

Kursk naurahtaa ja yrittää iskeä uudelleen, mutta feilaa taas.

Varis ampuu, mutta ei osu.



Frug on sitä mieltä, että se on ampunut niin huonosti, että se lähtee kyselemään missä on Irfelujhar ja Mornujhar. Frug yrittää kovistella, ei oikein onnistu. Lich lupaa kertoa hyvän tahdon eleenä, missä toinen on. Frug kysyy Irfelujharia (noppa sanoi näin). Kuulemma portaiden alapäästä löytyy.

Neivara kyselee, että kuka tuo on, oletko Irfelujharin palvelija. Kuulemma on, Irfelujharin nöyrä palvelija. Jos jonain päivänä oppis häneltä jotakin. Frug toteaa, että lich antoi puolet infosta, joten se saa puolet mahdollisuudesta. Frug heittelee noppaa ja toteaa, että bindataan.

Kursk katselee Artinia ja on silleen, että ihanko oikeasti me tehdään diiliä tuon kanssa.

Neivara ehdottaa, että tapetaan lich, mutta ei tuhota sen phylacteria, niin saadaan asiat järjestyseen.

Zenit deleijaa.

Kursk lyö hutiin. Ilmiselvästi järkyttyi neuvottelu-hommista. Kursk ei tykkää abominationeista.

Lich yrittää suostutella meitä ottamaan se oppaakseen.

Zenit delajaa edelleen ja muut vaan missailee.

Artin on silleen, että kadutko ja jätät nekromatian.

Lich vähän hymyilee ja väittää, että kyllähän se katuu ja pidättäytyy.
Frug lopetti neuvottelun, Zenit toteaa, että okei, hyökätään.
"Harmi, että tämä meni nyt näin", lich.
Kaikki missaa tänään...

Kaavut laskostuu lattialle. Shadowfellissä nekroottinen damage amplifioituu. Epäkuolleille kiva paikka, eläville ei niinkään.

Puhellaan siitä, että on kyllä ollut pitkä dungeon crawl. Kursk ja Neivara (ja miekka) ovat tyytyväisiä. Artin ei. Löydetään lichin phylactery.

Loot. We are just common thieves.

Otetaan short rest.

30.6.

Kursk tuikkaa hatun (phylacteryn) tuleen.

Frug heittää noppaa mennäänkö ylös vai alas. Noppa sanoo, että mennään ylös.

Portaita kiivetään.

Täällä haisee suitsukkeet. Pyhättö fiilis. Magia ei kannu kauas kun täällä on tällaiset seinät.



Löydettiin papiston nukkumahuone.
Kursk nakkaa eteenpäin sunrodin.
Edessä oikealla kaksoisovet, jossa näkyy viisi
lohikäärmeen kynttä = Tiamatin symboli.



Varis kuulee oven takaa kuinka joku mumisee jollain
kielellä, jota Varis ei ymmärrä (draconic).
Tuo ovi vähän kuumottaa... ->Peruutus, mennään kellariin.

Alakerrassa luultavasti vankityrmiä. Alas menee pitkät jyrkät portaat.

Zenit avaa alaoven (Neivara varottelee, että kuunnellaan ensin, mutta on
vähän myöhässä). Alhaalla on huone, jossa on panostettu sisustukseen,
mutta jossa on kuivunutta verta ja katossa nokea.

Neivara miettii.

Kuivuneesta noesta ja verestä ei sinänsä tule mitään mieleen, mutta
jostain Neivaralle nousee mieleen Beholderin pesä. Pesästä löytyy rahaa
ja pottuja.

Oven takaa kaukaa kuuluu kuinka joku puhuu oven takana vähän
tiukkaan sävyyn jollekin. Artinille tulee sellainen fiilis, että tuolla saattaisi
olla kuulustelu käynnissä.

Ovien takana luultavasti vankityrmiä kun tässä on vartiohuone.



Huoneen perällä näkyy kuoppia, mihin vangit laitetaan. Huonetta pitää
pystyssä kolme kivipilaria. Moaning and sopping is clearly audible. Infront
is dragonborn. Iron falcon hangs from its hip.



Tunnistetaan tämä yhdeksi niistä patsaista = Mornujhar.

Kidutettu kuiskii Artinin päähän, että ole kiltti ja auta (esittelee itsensä Agyrturte, a angel of Bahamut). Muu party juoksee karkuun. Artin seuraa perässä.

Miekka: tuolla ei ollut epäkuolleita. Pitikö Mornujharin olla epäkuollut?
Tuo ei ole lohikäärme.

Keskustellaan, Artin haluaa takaisin, muut ei. Jalat vie eteenpäin, ollaan metsässä.

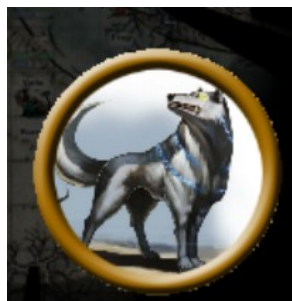
Varis ettii meille nukkumapaikan. Neivara vetää Chameleon's Cloakin. Mietitään vahtivuoroja: Varis yksin, Frug + Zenit, Neivara + Kursk, Artin+Neivara

Linnakkeella on ollut koirien haukuntaa, jonkinlainen joukkio vaeltaa kohti länttä. Siellä kajastaa hentoista valoa. Liikkuvat 40 - 50 ruutua meidän luolta. Hetken päästä kuuluu koirien haukuntaa läheltä. Kun Neivara ja Kursk heräävät, tyypit on jo kaukana. Neivara ja Kursk eivät kuule mitään. Metsä on täysin hiljainen. Tuijottelemme pimeää ja synkkää metsää.

Bluespawn Godslayer juoksee kohti meidän leiriä.

Favorite spawns of Tiamat. Isoja, voimakkaita, syntyneet tappamaan Tiamatin voimakkaimpia vihollisia.

Vaan melee. Iso great sword, jolla ne vaan hakkaa.

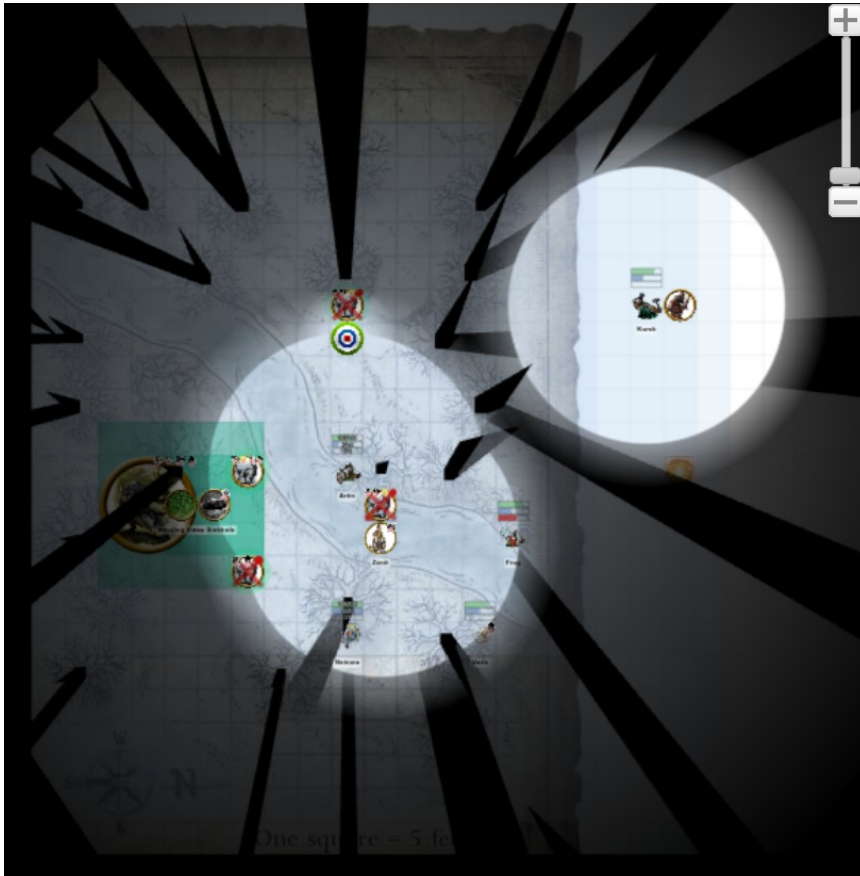


Siellä on myös koiria, jotka vaistoaa maagiset itemit yms.

Wild hunt hound= vaistoavat magiaa, aiheuttavat pelkoa (-2 kaikkiin defenseseihin), purema on vähän erikoinen (maaginen), purema aiheuttaa slown ja estää teleportit. Koirat pystyy lentämään, mutta niiden pitää laskeutua.

Taistellaan, metsässä on vielä maagi. Ihan ok nuo lakoaa. Variksella oli vielä jotain dailyja jäljellä.

Koirat on melkein kuolleet. Kursk tiputtaa sunrodin ja lähtee maagin kimppuun. Kursk ei aivan tajua mitä se näkee ennenkuin se pääsee maagin kimppuun. Ehkä parempi niin. Maagi koostuu madoista ja on aika kauhean näköinen.



Maagi shiftaa, Zenit teleporttaa viereen.

Kursk tajuaa millainen mömmö maagi on, joten kirves lentää.

Klo 23:30, GM alkaa laskeskella pääseekö koira ja bluespawn rending vines+fey sinkhole combosta. Koira ei pääse. Bluespawn on bloodied.

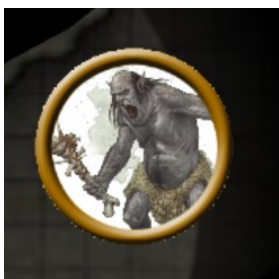
Nillitetään se etäältä alas (bluespawn on 22 rundia jumissa).

Larva mage = only most evil mages turn to these. Knows several wizard powers. Larva turn to harmless when destroyed.

Toistamiseen kun nukuttiin, niin onnistui.
Nyt on nukuttu ja level up.

21.7.

Takaisin linnalle. Katsellaan vähän ympärilleen, että onko väijytystä. Liikehinnän jälkiä näkyy, mutta se lienee se porukka, joka lähti tappamaan meitä.



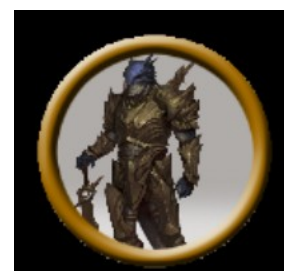
Zenit kuiskaa muille, että oven takana on grimlockeja. Grimlock= ihmisiä, jotka menivät underdarkiin asustamaan, niiden kehitys ei ole edennyt vaan mennyt taaksepäin. Tykkäävät syödä toisia ihmisiä. Tekevät kaikkensa, että selviäisivät. Taipuvaisia tekemään pahuutta, mutta eivät varsinaisesti pahoja. Ehkä vähän eri käsitys maailmasta. Grimlockit syö mitä tahansa lihaa, mitä löytävät, erityisesti raakaa lihaa. Niiden yhdyskunnat tuhoutuu aika usein siihen, että ne syö pilantuunutta/sairasta ihmislihaa. Erittäin xenofobisia. Mindflayerit ja drowt teki niistä "slavefodderia".



Avataan ovi. Grimlockit on chargaamassa kohden. Kuolevat melkein pieruun (mutta eivät curseen).

Vähän hassua nuo grimlockit, ei niiden täällä pitäisi olla, mutta kyllä ne ihan legitiltä näyttää.

Peremmältä löytyy dragonborn (sotilas):



Dragonborn toteaa Kurskille, että hänen koulutuksensa ei näköjään auttanut noita grimlockeja. Taidolla ne ei näköjään pärjää, ainoastaan määrällä. Lisäksi se toteaa, että meidän ei ole pakko taistella, voitte antautua suoraan.

Kursk huikkaa muille, että “tuolla on luultavasti lisää noita vähä-ihmisiä noissa montuissa”.

Dragonborn champion tekee stunnia. Kursk pällistelee.

Dragonborn on blindessa. Se karkaa. Niitä hemmetin grimlockeja on paljon.



Dragonborn on edelleen silleen, että “Oletteko antautumassa?” Kursk vaan nauraa.

Kurskin ympärille kerääntyy paljon grimlockeja. Kursk lähtee vähän pyörimään ja osuu myös Zenitiin ja Fruigiin.

Edelleen se dragonborn haluaa, että me antaudutaan.

“Me ollaan valmiita tiputtamaan jotain muuta kuin aseita”, Kursk vastaa.

Dragonborn ei tykkää. Se taittaa päätä vähän taaksepäin ja sylkäisee.

Dragonborn kysyy Zenitiltä aikooko se antautua, Zenit yrittää valehdella, että joo, mutta valhe ei mene läpi.

Kursk lyö dragonbornia selkään. Se ei aavista mitään, luottaa panssariinsa, mutta se oli virhe. Zenit virnistää Kurskille leveästi, vihollinen ei ymmärtänyt sitä, että vaikka sillä on iso haarniska, jos sitä lyö vielä isommalla kirveellä niin tulos ei ole aina nättiä.

Artinilla on vähän paha olo. Kursk on onnessaan, se näyttää vähän siltä, kuin se olisi siivooja, joka moppaa pinttynyttä likaa pois.

Frug teleporttasi sisään huoneeseen. Sillä ei ole valonlähdettä. Frug yrittää etsiä ovea.

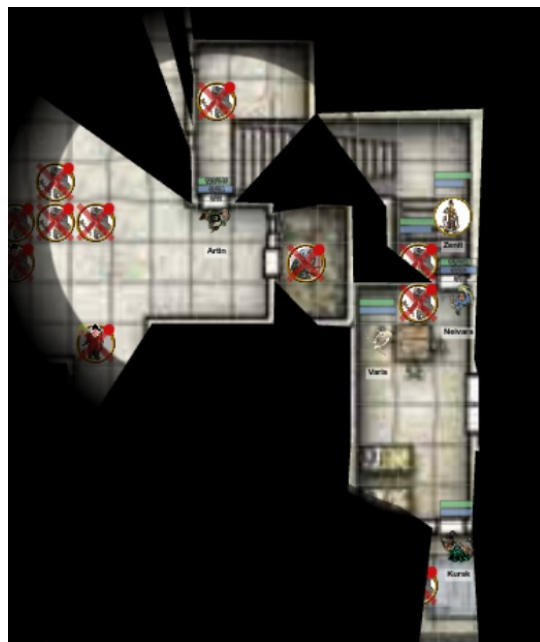
Grimlockeja on ihan sikana. Kursk nakkaa alchemical firen jalkoihinsa. Ei nyt ihan heroic-tier itemit taida enää toimia.

Kursk heittää alchemical acidin jalkoihinsa. Sekään ei osu kehenkään.

Artin voi pahoin:



Puhdistettu. Short rest. Artin voi edelleen pahoin.



Meistä tuntuu, että tämä paikka on herännyt eloon verrattuna edelliseen vierailuumme. Täällä on nyt muitakin kuin vain epäkuolleita.

Löytyy uusi dragonborn selleistä. Dragonborn kysyy, että oletteko tulleet ilmoittautumaan vangeiksi?

Neivara kysyy dragonbornilta, että kuka sä oot? Dragonborn vastaa, että se on odotellut kuutta vankia. Sattuuko teitä olemaan kuusi?

Neivara kyselee, että missä sä olit eilen illalla, kun sua ei näkynyt. Isännällä oli kuulemma joitain bisneksiä jonkun enkelin kanssa, mutta se sai ne hoidettua.

Yritetään kysellä dragonbornilta onko sillä vankeja. Väittää, ettei sillä ole.

Kursk yrittää houkutella Artinin tappelemaan sillä verukkeella, että meidän pitää haudata se enkeli, jos se täällä on.

Frug iskee silmää ja krittaa. Grimlockin silmät räjähtää päästä. Kursk: "Uuh, that is nasty."

Kursk chargaa minionin ja vahingossa lyö sen halki (krit).

Artin on näkevinään nurkassa jotain. Neivara lähettää dragonlingin katsomaan. Sieltä löytyy iso leijuva silmä. Dragonling heiluttaa sille iloisesti kättään. Beholder vetää dragonlingin päiviltä.

Neivara miettii dragonlingin kuvauksen perusteella millainen beholder meillä on vastassa ja tajuaa, että se on:

Beholder Eye of Chaos: Association with demons etc. Allies with any creature that will advance their ruinois plans. Blokkaa kyvyt: encounterit, dailyt. Voi slidata, blindata, dazeta, dominoida, aiheuttaa pelkoa. Lentää. Jos paniikki päällä voi yrittää paeta teleporttaamalla.



No ainakaan tämä ei tee disintegratea!

Beholderin kuopassa ei näkynyt muuta kuin beholder.

Mietitään mitä tehdään.

Dragonborn: "Oikea ratkaisu on tiputtaa aseet"

Kursk: "Me tiputamme vain ruumiita."

Dragonborn käskyttää beholderia. Beholder hyökkää.

Kursk on liian innoissaan.

Artin käy katsomassa pitteihin. Sieltä löytyy paloitetu enkeli.



Beholder movaa Neivaran viereen, dominatee ja puraisee. Neivara droppaa. Zenit käy hoitelemassa beholderin.

Zenit slayaa myös dragonbornin. Dragonborn on kyllä ottanut paljon daggaa tässä encounterissa.

Beholderin pitistä löytyy ryönää. Viisi pittiä on vastikään puhdistettu. Yhdessä on humanoidi ruumis, jonka pää on lohikäärmesluonteinen. Päästä on irroteltu suomuja etc. Ruumiilla on enkelin siivet ja valkoinen mekko. Neivara ja Frug tietävät, että tyyppi on Bahamutin enkeli, jota on ensin kidutettu ja sitten paloitetu. Artin miettii, voiko enkelin herättää henkiin.

28.7.2020

Vanginvartijalta löytyy item Artinille. Short rest.

Lisää grimlockeja yläkerrassa, mutta ei oikein muita.

Mentiin Tiamatin temppeliin. Alttari on musta kivi. Alttarin takana virtaa vesi. Alttarilla on polvistunut vartija.

Frug tulee ovelle, kysyy että kuka sä mahdat olla.

Vartija säpsähtää, nousee ja kääntyy katsomaan meitä. Vastaa, että hän on Tiamatin harras palvelija ja kyselee keitä me ollaan.

Frug vastaa, että ollaan tultu Monadhanista tänne, esittäytyy ja kyselee nimeä.

Vartija esittäytyy Nimpikiliksi.

Frug kysyy ritualistia. Nimpikil toteaa, että yläkerrasta löytyy. Frug viittoilee Kurskille, että jatketaanko matkaa.

Kursk näyttää vesikauhuiselta koiralta, joka haluaa tappaa.

Frug kohauttaa olkiaan ja kiroaa Nimpikilin.

Nimpikil on silleen, että Tiamatin pyhäköt ei ole tappamista varten.

Frug vastaa, että joitakuuta on hankala pysäyttää, että antaa veden viedä.

Nimpikil katselee vettä ja on silleen, että antaa veden viedä.

Frug ei osu.

Nimpikil on silleen, että tuo oli tuollainen säällittävä yritys, sen voin vielä antaa anteeksi.

Varis hyökkää.



Altтарin vesi on luultavasti nekroottisen energian lähde. Mustan kiven päällä on uhrattu lukuisia tyypejä. Rituaalilla vesi on luultavasti kytketty johonkin paikkaan, josta virtaa nekroottista energiaa tänne.

Artin aistii, että Tiamatin henki on hyvinkin lähellä tätä paikkaa.

Jostain ilmestyy wraithoja. Ja dragonborn.

Wraith hate living. Shadowy claws steal energy. Can be created by necromancy, but are usually dead murderers. Multiply by eating living -> can become infestation.

Dread wraith = fanaattisempia tappajia. Voimakkaat nekromantikot voi kutsua näitä tuhoamaan valoa. Insubstantial, flying, phasing, kiljuu kuollessaan (daze)

Kursk krittää dragonborniin (151 damagea...) ja nauraa hullua naurua. Dragonborn kuolee.

Yksi wraith lähti lippahivoon. Kaksi alhaalla.

Tiamatin templari polvistuu ja tiputtaa kilven ja miekan antautumisen merkiksi. Hänellä ei ole mitään syytä taistella teitä vastaan.

Artin on silleen, että oletko sä tappanut nuo ihmiset tuolle pöydälle.

Se on silleen, että joo.

Neivara sanoo, että voitaisiin lähettää Bahamutin temppeliin saamaan oikeutta.

Tyyppi tirskahtelee.

Artin on silleen, että mikä on hauskaa.

Tyyppi vastaa, että ettekö ole kuulleet, Bahamut on kuollut (näyttäisi puhuvan totta).

Miten se kuoli?

Tiamat tappo.

Miksi nyt ja miten?

Luotettavat tahot kerto.

Ketkä tahot?

Mornujhar.

Kumminkin valehtelee.

Zenit laittaa rautoihin. Kursk haluaisi purgea.

Kursk sanoo, että on kuullut jostain vaihtoehtoisesta tulevaisuudesta, jossa ihmiset hyppää benjihyppyä.

Frug yrittää ylipuhua Artinin siihen, että tyyppi kannattaisi tappaa.

Neivara on silleen, että vedään tajuttomaksi, heitetään tyrmään ja mietitään myöhemmin.

Frug sanoo Kurskille, että "do your job".

Kursk teloittaa papin Tiamatin mestauskivelle.

Neivara on vähän silleen, että en mä nyt ihan tuota tarkoittanut. Frug selittelee, että hauskaa, ihmisten sielut on suurin satunnaismuuttuja. Tiamatin merkki ilmestyy Frugin otsaan (roll 18).

Artin on silleen, että mitä vittua. Katselee Frugia hyvin epäilevästi ja Kurskia vihaisesti.

Neivara miettii, että mitä vittua. Merkki vaikuttaa, siltä, että Frugi siitä hyvästä, että meni uhraamaan Tiamatin papin sen omalla alttarilla on nyt sieluaan myöten Tiamatin merkkäama ja se manifestoi itsensä silleen, että Frugin otsassa on Tiamatin merkki. Todennäköisesti merkki indikoi Tiamain palvelijoille, että tämä kohde on vapaata riistaa.

Frug valittelee sitä, että tästä syystä se ei pidä Tiamatista. Hyvisjumalien kanssa voi keskustella.

Artin yrittää puhdistaa alttaria. Neivara tutkii miten nekroottisen energiaa, pystyisikö sen blokkamaan. Neivara rollaa ykkösen. Joo, tarvitaan rituaali.

Kursk näkee Tiamatin patsaan, Kurskille tulee akuutti vessahätä.

Muut on silleen, että otetaanko short resti Tiamatin temppeleissä. Artin on silleen, että hell no.

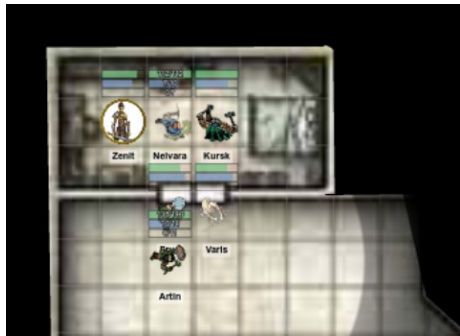
Altтарin alapuolella on huone, jossa on sohvia. Siellä on papin vastaanottohuone.

Huoneen takana on käytävä, missä on seinällä kuvia Tiamatista. Sen jälkeen on huone, missä on kuvia, jossa näytetään miten Tiamat on kukistanut Bahamutin.



Sen jälkeen löytyy vieraiden vastaanottohuone. Sen jälkeen on papin asunto, josta löytyy rahaa. Rahat katoaa ennenkuin Artin ehtii perille. Papin huoneen takaa löytyy aarrekkammio.

Tempppelin yläpuolelta löytyy iso vierashuone. Sielläkin on taideteos siitä kuinka Tiamat on tappanut Bahamutin. Bahamutissa on yksi iso haava.



Huoneesta on lähdetty aika kiireesti. Sieltä löytyy Mornujharin kirjeenvaihtoa.

Lähetetty Mornujharille: "Go and see that Irfelujhar is loyal and gets the ritual completed. We have waited so long. Return as soon as you can after it is done."

Neivara otti tuon Frugin merkin vähän haasteena ja mietti, että voiko sen piilottaa.

Kursk on silleen, että miksi ihmeessä. Sehän on "badge of honor".

Frug vastaa, että on tässä se huono puoli, että nyt ne vihut tulee Frugin, ei Kurskin kimppuun.

4.8.2020

Lähdetään ylöspäin.

Zenit on vähän sitä mieltä, että Mornujhar on saattanut lähteä kypälämäkeen. Oli ehkä virhe nukkua.

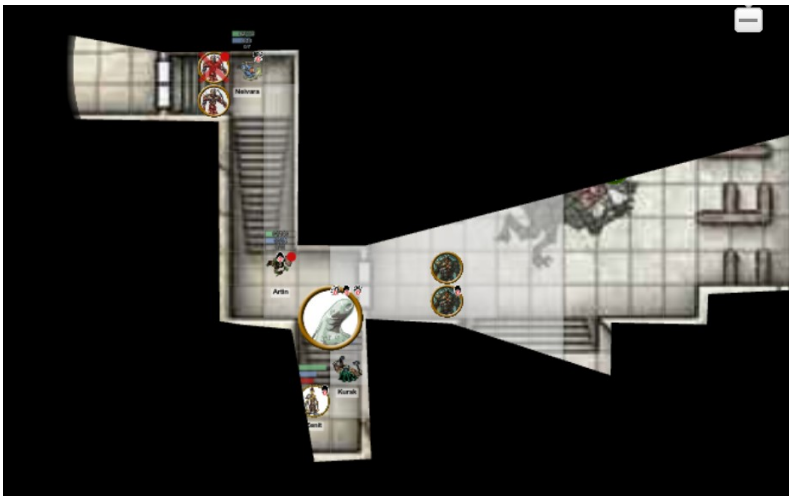
Löydetään kirjastohuone, jonka lattiassa on lohikäärmemosaiikkia. Kursk nakkaa sunrodin. Huoneessa on neljä constructia, jotka ovat alkamassa liikkua.

Nämä ovat tuuliconstructeja.

Random ooze spawns. Random ooze attacks-teleports-attacks-teleports jne.

Osuu kaikkiin muihin paitsi Kurskiin...

Ooze ei ole tästä maailmasta. Se on Aberrant Ooze. Tästä on legendoja, että kääpiöparty kulkee luolissa ja party vaan kuolee näihin. Vaarallisin juttu on, että ne teleporttailee.



Yläkerrasta löytyy epäkuolleita.

Miekka absorboi Neivaran magic missilen. Artin haluaa tuhota miekan.

Kukaan ei oikein huomioi mitään.

Huoneessa räjähti energiapommi.

Undead knight lähtee juoksemaan karkuun ja herättelee epäkuolleita.

Artin jättää miekan käytävään everburning torchin kanssa.

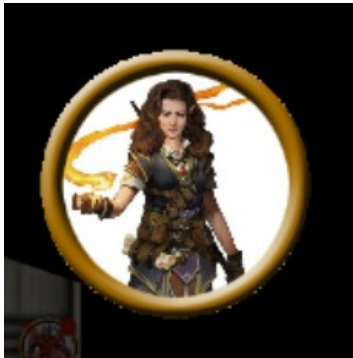


Edestä löytyy epäkuolleita.

Takaa tulee half-elf, joka vetää seinän meidän tielle.

Kursk krittää minioniin. Seinästä tulee blast.

Saadaan epäkuolleet tapettua. Half-elf varastaa Kasin miekan.



Kursk facepalmaa.

Saadaan otettua short rest. Kirjastohuoneen lattiassa olevassa mosaiikissa on sellainen ansa, että jos se aistii, että huoneessa on elollisia olentoja, niin mosaiikista alkaa tulla räjähdyksiä.

Neivara disabloi trapin.

Kirjastossa on vielä yksi ooze. Ooze vartioi kirjamuotoista phylacterya.

12.8.

Neivara loottailee kirjastossa. Frug ja Kursk availee ovia.

Löydettiin kirja, jossa lukee “Mornujhar infiltrated Bahamut’s temple in Celestia and stole the only copy of a ritual that enabled Bahamut’s high priest to summon his patron in physical form.”

“Because only Bahamut’s high priest could complete the ritual, it was essentially useless to Tiamat. What she needed was a corrupted version of the ritual, which is why she seduced Irfelujhar into her service.”

“Copious additional notes describe Irfelujhar’s work on the ritual and Mornujhar’s work in tracking down various extremely rare objects needed for its completion.”

“The final pages of the book record the ritual itself. The ritual was designed to permanently slay Bahamut and would take ten centuries to complete! While the book does not provide an exact date of delivery it is apparent that Tiamat must be nearing the ritual’s completion—for surely she would have commenced the ritual as soon as it was within her grasp.”

The version of the ritual in the book is not a copy of the version Irfelujhar delivered to Tiamat. Instead, the lich recorded a trapped version of the ritual intended to destroy one of Vecna’s secret repositories of rituals.

Tarvikkeita, joita rituaaliin tarvittu: paljon eläinten osia.

Viimeiset muistiinpanot on tehty vastikään ja viittaavat siihen, että rituaali alkaa olemaan valmis.

Listasta ei löydy Bahamutin enkeliä, eikä oikeastaan mitään, mikä liittyy Bahamuttiin.

Lähdettiin teloittamaan Oozea. Tapettiin se. Löydettiin lichin phylactery.

Mitä halutaan tietää Tiamatista: minkä väriset sen sisuskalut on.

Exacit:

White Exarch: Chillreaver (deceased)

Green Exarch: Sovacies (Virizan, deceased)



Red Exarch: Vraxanault
Black Exarch: Mornujhar (dragonborn)
Blue Exarch: Namissi

Punainen tai sininen vahvin.

Kursk tuikkaa phylacteryn tuleen.

Destroying a lich and its phylactery does not guarantee that the lich is gone forever. Powerful beings associated with undeath, including Orcus and Vecna, can reform a destroyed lich, turning it into a lich vestige.

A LICH VESTIGE IS THE ARCANE REMNANT OF A DESTROYED LICH. Its frail skeletal body trails off into wisps of shadow, and it seems to glide across the ground. Unlike liches, a lich vestige does not have a phylactery. It crumbles to dust when destroyed.

Löydettiin huone, jossa on luista tehtyjä siltoja.



These walkaways are composed of entirely bone magically fused together. The walkaways are semi-sentient and react to the touch of creatures not uttering the passphrase.

110 feet pudotus.

Monsut yllätti.

Zenit oli vähän jäässä (Mikko oli rollannut kahdesti Kurskille). Astral stalkerit voi merkata sinut saaliikseen ja jahtaavat sinua maailman ääriin. Molemmilla will heikoin.

Frug hyppää pois ja osuu Zenitiin (mutta ei vihuun).

Neivara stunnautuu myrkkynuolista ja mass fly on vaarassa, mutta Varis onneksi pelastaa. Yksi bloodfiend on alhaalla.

Astral stalker ja bloodfiend lähtevät karkuun. Kursk nakkaa sunrodin alas.

Tilanne:

(AS:278-142,BF:"117"-26,BF:xx), Mass Fly

Molemmat bloodfiendit tapettu.

19.8.2020

Kursk tutkii huoneen lattiaa.

Ei löydy mitään kiinnostavaa... Paitsi yksi tunneli. Mennään tutkimaan.

Alas, short rest, tunneli. Kierreportaat alaspäin. Suora osuus ja seinä, jossa salaovi. Oven takana entrance hall.

Takaisin. Ylös. Oven takana jotain voimakkaan maagista. Huoneessa iso Tiamatin patsas. Kristallikatto. 5 alkovia. Ihminen punaisissa kaavuissa. Ebon wand in hand. Iho vähän lähtenyt, valkoiset luut paistaa. Tyyppi toivottaa meidät tervetulleeksi luokseen. "Teitä on saanutkin jo vähän aikaa odottaa. Nimi on Irfelujhar. Käykää vaan peremmälle."



Irfelujharia on hankala lukea. Ei vaikuta suoraan vihamieliseltä.

“Keksitään vaikka tikusta asiaa. Mä olen teettänyt tänne tällaisen hienon Tiamatin patsaan.”

“Ilmeisesti sä olet kokenut rituaalien tekijä.” Frug.

Lich on silleen, että hyvä kun sana on kiirinyt.

Kursk esittelee Raven Queenin symbolia ja on silleen, että mäkin oon harrastanut rituaaleja. Kursk pyörittelee kirvestään ja on silleen, että tässä on mun taikasauva.

“Yrität varmaan viitata tuohon Vecnaan, mutta en ole enää sen ystävä”, Irfelujhar. “Tiamat on näköjään teidätkin huomannut, tai ainakin jotkut teidät.”

Kursk aloittaa tarinan. “Me saatettiin vahingossa Tiamatin ylipappi lahdata Tiamatin alttarilla.”

Irfelujhar pitää sitä hauskana asiana.

“Voi olla, että kaikki ei ehkä oo siitä samaa mieltä.”

Kursk on sitä mieltä, että merkki meni kyllä väärälle henkilölle.

“Miksi Tiamat?” Neivara kysyy. “Miksei vaikka Corellon?”

Kursk tirskahtaa.

Frug on silleen, että miksi ei loun.

“Corellonissa on tietysti omat hyvät puolensa, kun se tuosta magiasta tykkää, mutta sanotaan näin, että Tiamatilla oli tarjota sellaisia haastavia hommia, joita ei monella muulla olis.”

“Viittaaat varmaan siihen Bahamutintapporituaaliin?”

“Joo, se oli aika homma. Mistä ootte kuulleet?”

Kurskille tulee lasittunut katse.

“Tuollahan oli sepposen selällään kirja, jossa tuosta kerrottiin”, Frug.

“Ei ollut vartijat varmaan... Tiamat pyysi pientä palkkiota vastaan... Oli tosi mielenkiintoinen projekti.”

“Mitä palkkioksi?” Frug. “Oma jumaluus?”

“En mä sellaista halua.” menee vähän vaikeaksi. “Se nyt oli... Ei siinä varmaan sen suurempaa palkkiota... Se oli mielenkiintoinen projekti...”
Vaikuttaa siltä, että tyyppi teki sen akateemisesta mielenkiinnosta.

“Laadin rituaaleja, mutta en ole vastuussa niiden seurauksista.”

“Ei varmaan ole reversattavissa?”

“Ei joo, se oli Bahamutin suhteen siinä.”

“Olitko aktiivisesti mukana?”

“En viimeiseen tuhanteen vuoteen.”

“Onko tämä joku eri kirja? Siinä oli viimeisimmät muistiinpanot ihan vähän aikaa sitten.”

“Jotain skismaa Vecnan kanssa, ei päästä mua kaikkiin entisiin kirjastoihin, sitä varten vaan.”

“Mikä teidät tänne tuo? Ootteko rituaaleista kiinnostuneet? En oikein vieraista välitä.”

Kursk luettelee excarkkeja

“Ai olette tulleet Mornujharia tapaamaan. Vähän kummallinen juttu. Se lähti vähän kiireellä. Taisi pelätä teitä.”

Kursk on silleen, että Chillreaver ja Viziran koristaa jo kotia. Vielä olisi kolmelle tilaa.

Frug päivittelee, että pelkäävätkö lohikäärmeet kuolemaa.

“No ne ei ole vielä ylittäneet tuota kuoleman siltaa, niin ehkä ne siitä...”

Kursk on silleen, että ei niiden ole pakko kuolla, jos ne vaan seisoo kiltisti ja tottelee.

Irfelujhar puhelee siitä, että se vois vielä Tiamatin luokse mennä. Puhelee siitä, että Vraxanault on Tunarathissa Zetrrin kanssa.

Zenit on silleen, että eipä siellä eläviä lohikäärmeitä taida enää olla.

“Siellä oli hetken aikaa uusi kuningas, mutta uusi kuningas ei ollut kykenevä hallitsemaan, niin ei ole enää uutta kuningasta.”

“Mites githyankien maailmanvalloitus?”

“Siihen me vähän niinkuin kyllästyttiin. On tärkeämpiäkin asioita kuin maailman valloitus.”

“Totta. Sori vaan, mutta se oli sellainen, että Tiamat taisi vähän pelata teitä.”

Zenit nyökkää. “Hölmöt vallanahneet tekee huonoja diileja. Ajoi omaan tuomioonsa.”

“Onko sulla kiirettä takaisin Tiamatin luokse?”

“Eipä oikeastaan?”

“Mitä Tiamat haluaa?”

“Ei se ehkä tiedä itseään.”

“Et sä sattuisi tietämään miten Tiamat tuhotaan?” Neivara.

“Ei se ainakaan niin tyhmä ole ollut, että sitä vois manata fyysisessä muodossa esiin. Se oli se Bahamutin virhe.” Irfelujhar.

“Hankalampi tehdä rituaali Tiamatille?” Frug.

“En ainakaan tiedä rituaalia. Bahamut on sellaisen rituaalin tehnyt. Laittanut palan itsestään”, Irfelujhar.

Vaikuttaa ehkä siltä, että se on silleen pragmaattinen, että on hyvä olla lojaali jollekin jumalalle, mutta jumalalla ei niin väliä.

“Löytyykö kiinnostusta opiskella? Maagissa vois löytyä potentiaalia.”

“Kiinnostaa, mutta opettaja epäilyttää”

“Saattaisi olla oppilaan paikka auki”

“Niinpä. Se tässä mietityttää.”

Selittelee, että oppilaan pitää osata puolustaa itseään.

Kursk kättelee Neivaraa, että “summon me a god.”

Neivara kyselee, että onko tänne joku helppo juttu päästä, mutta ei kai ole.

Frug kyselee, että miten tämä paikka on luotu? Täältä pääsi vain yhdestä paikasta pois. Tiamat halusi rauhoittaa, ei halunnut, että rituaalista hiiskutaan. Jos Bahamut olisi tiennyt, että rituaalia tehdään, olisi se ollut triviaalia estää. Viimeaikojen tapahtumat tarkoitus hämmentää meitä.

Neivara puhuu enkelistä. Irfelujhar on silleen, että nyt ei ihan täsmää ja sitten, että se on Vecnan kätyri. Vecna lähettänyt sen tekemään. Vecnan aspekteja löytyi metsästä. Oli tietoinen niistä.

“Onko Vecnalla jotain Tiamatia vastaan?”

“Ei kai sillä... Niin kuin teidän muskeliherroja viittaskin, niin tuo Vecna ei tykkää Raven Queenista. Ei myöskään tykännyt Kas jutusta. ”

Vecnalla ongelma, että se ei oikein luota kehenkään. Sen vaikutusvalta näihin planeihin on rajallinen. Vecnahan tykkää salaisuuksista. Se on sellainen god of secrets. Sitä nyppii se, että se ei tiennyt mitä Irfelujhar teki.

Frug kyselee patsastahuoneesta. Kuka on Onthorirfel? Se oli sellainen kaveri, tota, Tiamat tarvitsi rituaaliin materiaaleja, Onthorirfel toimi juoksupoikana, hämäämään, tavaran kuljetukseen yms. Ei halunnut, että exarcit olisi kaikkialla huseeraamassa. Frug kyseli, että samanlainen palvelija kuin Irfelujhar ja Irfelujhar on silleen, että ei todellakaan. Onthorirfel oli joku Mornujharin palvelija, palkkasi shadar-kaita.

Arantorin realm on Arantorin luoma, Irfelujharilla ei ole siihen osaa, eikä arpaa. Se vaan ajatteli hyödyntää tilannetta. Ja yksi ovi oli hyvä pitää auki Tiamatin juoksupojille.

“Onko Tiamatilla muuta hommaa sulle?”

“Ei nyt silleen. Hommat hoidettu. Oppilaat ja vartijat tuhottu. Vapaa liikkumaan. Tulee ihan nuoruusajat mieleen.”

Tarjoaa majoittumistiloja ja on silleen, että jossain on ehkä ruokaakin.

“Voidaanko käydä katsomassa onko Mornujhar jossain nurkassa piilossa?”

“Kun puhetta oli, että lohikäärmeet on pelkureita”

“En mä sitä nyt omassa huoneessani pitäisi. Pois sellainen saastainen olento. Elävillä olennoilla nyt vaan on jotain tarpeita.”

Neivara käy kättelemassa Mornujharia. Irfelujhar on silleen, että jos sä oppilaaksi rupeat, niin ole vähän tarkkaavaisempi. Pinpoittaa yhden astral stalkkerin nurkasta.

Neivara on silleen, että mennäänkö pois?

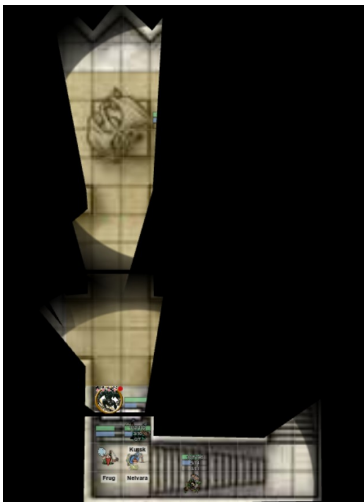
Jäätiin palloilemaan. Irfelujhar on silleen, että teillä ei varmaan ole enää mitään asiaa? Ja heilauttaa sitten ovet kiinni.

Frug on silleen, että heitetään noppaa siitä, mennäänkö tappamaan lich. Noppa sanoo, että mennään tappamaan lich. Neivara on silleen, että äänestetäänkö? Kursk on silleen, että nyt mennään.

“Onko pakko?” Neivara kysyy.

Kursk yrittää avata ovia. Ne ei aukea. Frug on silleen, että ovesa on maaginen lukko. Lukossa on shortcutti Neivaralle. Frug alkaa avaamaan ovea. Neivara pohtii mitä tehdä ja lopulta sitä alkaa epäilyttämään, että mitä tapahtuu jos se ei auta. Lopulta Neivara auttaa Frugia ja pahoittelee tapahtunutta lichille.

Lichi tykkää polttaa asioita.



Stalker down. Lich lähti liikkumaan, Kursk krittasi ja lich päätti, että nyt lähdetään karkuun.

Frug on sitä mieltä, että lich on alhaalla. Kursk kuulee sen, juoksee ja tipputautuu alas. Kursk kuulee, että lich on alhaalla, mutta ei näe sitä.

Juostaan perään. Törmätään restrain-zoneen. Ei saada lichä kiinni. Loot.

Lvl 24!

8.9.2020

Magic map => missä on lich? Löytyy metsästä parin mailin päässä. Varis on miettinyt pitkään ja hartaasti sitä, tekikö oikein kun antoi Kurskin tuhota lich-druidin ja hänessä on herännyt syvä päättäväisyys: epäkuolleista on päästävä eroon.

Lähdetään etsimään lichä. Varis kuulee, kuinka 5kpl jotain castaa rituaalia. Varis sneekkaa katsomaan, paikalla on neljä matomaagia ja Irfelujhar. Ne tekevät jonkinlaista rituaalia puun ympärillä. Yrittävät summonoida jotakin. Varis yrittää selittää Neivaralle rituaalia, Neivara heittää kritin ymmärtämiseen (insight). Ne yrittävät pakottaa jonkun olennon toisesta planeesta tähän planeen, mutta mistä planeesta, sitä Neivara ei Variksen selityksestä tiedä.

Mennään tappamaan noita. Neivara näkee, että ovat kutsumassa Astral Seasta jotain humanoidia.

Irfelujhar kyselee, että. "Ettekö te jo saaneet mitä halusitte? Haluaisitteko te tosiaan vääntää?"

Kursk heiluttelee soul jaria.

Irfelujhar huokasee ja käskee kahta Larva Magea pitämään rituaalia pystyssä.

Heitetään inikat. Artin ei ole tottunut olemaan ensimmäisenä. Delaijaa muiden jälkeen.

Irfelujhar käskyttää, että jättäkää rituaali ja polttakaa poltettavissa oleva.

Matomaageilla on spelli joka tekee joko 40 damagea (tappaa) tai stunnaa ilman damagea.

Matomaagi uskottelee Kurskille, että Kurskissa on matoja (stun), Irfelujhar leikkii Zenitin mielellä (stun).

Frogit on kentällä.

Varis heittää ykkösen elven accuracyyn.

Fey sinkhole.

Ranget osasto tekee dakkaa, Kursk ja Zenit syö dakkaa ja on stunnissa/immobilizessa.

Irfelujhar on silleen, että viimeksi Kursk näytti vähän voimaa, mutta näköjään toimii muillakin.



Neivara tekee cloudkillin. Se tekee poison damagea. Epäkuolleet on immuuneja poisonille.

Irfelujhar on silleen, että Neivaran olisi pitänyt tulla sen oppiin. Tästä saataisiin hyvää tematiikkaa. Tarjous on yhä voimassa.

Ainoa mitä cloudkill sai aikaiseksi on se, että se teki Zenitille damagea.

Kursk lyö hopealohikäärmeen standardin maahan. Se auheuttaa slowta ja pientä damagea.

Irfelujharilla ei ole enää statuksia. Se on silleen, että pakko myöntää, ettei oikein ole rahkeita. Haluuttko te antautua? Nyt olisi aika tiputtaa aseet, jos haluaa tiputtaa.

Irfelujhar Neivaralle: "Susta ei nyt taida tulla mun oppilasta."

Neivara: "Musta tuntuu, että tää party lynkkaa mut jos mä sitä vakavasti harkitsen. Ja kyllä mä näistä välitän."

Irfelujhar tekee hirveästi ääntä ja lähtee sitten juoksemaan.

Varis vaihtaa Irfelujharin kanssa paikkaa. Saadaan vähän damagea sisään. Kaukaa kuuluu ääniä. Paikalle on juoksemassa epäkuolleita.



Night walkers are shades of humans that refused to move on. Communicates by might. Can turn dead humans into something. Nightwalkerien kosketus tappaa, jos on bloodied (jos menee fortin läpi tippuu 0 hipariin).

Irfelujhar: "Ei minulla ole mitään mahdollisuutta teitä vastaan yksin, joten käännetään pöydät."

Kursk heittää ykkösen. Mömmöt lähestyy.
Mömmöt on rangella!

Frug switchaa Irfelujharin frogseihin.



Irfelujhar: Toivon teille pitkää ikää.

Frogsit syö. Lichi palaa Kurskin tulessa. Se katsoo Kurskia viime hetkellä ja tunnustaa Kurskin voiman. Kursk ottaa Irfelujharin sielun soul jariin (giantin sielu tuhoutuu). Lichi tykkää siitä, että se joutuu purkkiin tai ainakaan se ei vastusta.

Party ottaa potion of invisibilityt ja lähtee karkuun mömmösiä (surgeja jäljellä jokaisella ehkä pari, Kursk ja Zenit bloodied).

Mömmöset lähtee Zenitin perään. Slayaus ei mene Zenitistä läpi, mutta HP:t tippuu. Zenit yrittää sneakata karkuun. Yksi mömmönen perässä. Lopulta sekin luovuttaa kun iskut ei mene läpi.

Päästiin kotiin. Neivara meinasi tehdä rituaalin, mutta Varis astui väliin ja teleporttasi meidät. -> Solace bole, nukkumaan. Ulkona kuuluu surukellot. Kursk aikoo viedä lichin Raven Queenin uhrialttarille (on saanut Artinilta vaikutteita).

Oli muuten aikamoinen taistelu!

Epic Tier

17.9.2020 Hestavarissa

Conceal dragonmark -> perception check DC 50.

Kursk vie lichin sielun Raven Queenin temppeliin. Muu party seurailee perässä. Kursk uhraa sielun ja uhrauksen jälkeen Kurskin ympärille laskeutuu pimeys, joka jää loistamaan mustuutta. Nyt Kurskilla on "The Raven Queen's Shroud" (boon).

Artin vierailee Pelorin temppelissä sillä välin kun muut on Raven Queenin temppelissä. Papit kyselee, että onko totta, että Bahamut on kuollut. Keskustellaan siitä ja temppelistä. Temppelillä on mennyt ihan hyvin, tullut lisää kuulijoita.

Käydään uteliaisuudesta katsomassa Bahamutin temppeliä. Siellä vallitsee suuri hämmennyt. Kysellään Amyriaa temppelistä, mutta sitä ei hetkeen ole näkynyt.

Frug kuulostelee, millainen on ilmapiiri kaupungissa: onko hyökkäyksiä tai isompia liikkeitä. Kaupungilla porukka on varuillaan. Ei ole niin paljon porukkaa liikkeellä kuin normaalista. Frug kyselee sodasta: ei ole kuultu siitä mitään. Muuten asiat on hyvin, mutta suurta epäluuloa on ilmassa.

Overlookin kaupungintalolle. Kaikki on iloisia, että näkee meidät. Ollaan oltu hetki poissa (10 päivää). Vähän on huolissaan olevan oloisia.

Neivara jättää osan loitsukirjoista kotiin.

Sayressa kokoushuoneessa ei näy muita, mutta sieltä löytyy yksi angel of secrets.

"Teitä ei ole hetkeen näkynyt. Mites teillä meni? Mitä saitte tietää."

"Oletko sinä Vecnan palvelija?" Neivara kysyy.

"Enkelit ei koskaan kerro todellisia herrojaan."

"Me tossa just uhrattiin yksi Vecnan vanha lich Raven Queenille", Kursk.

"Oliko sillä joku nimi?" enkeli.

"Mihin sä sitä tarvitset?"

“Me välitetään tietoa.”

“Odotitko meitä?”

“Kyllä?”

“Miksi?”

“Haluan tietoa matkastanne”

“Mitä hyötyä siitä on meille?”

“Meillähän oli sopimus. Te halusitte palkkion etukäteen.”

Tauko kun mietitään mitä tuli luvattua.

Kertoillaan epämääräisesti siitä mitä löydettiin.

Enkeli kysyy, että saatiinko me mitään materiaalia tuotua.

Frug kysyy, että missä kaikki muut on? Missä on Amyria?

“Amyria on nukkumassa. Yrittää saada levätyä.”

Koalition muut jäsenet, no täällä ei kauheasti sotimista enää tapahdu. Ovat halunneet mennä kotialueelleen varmistamaan, että kaikki on hyvin. Kun Tiamat on syntymästään asti halunnut tuhota Bahamutin ja ehkä toisin päin. Monet miettii, että mitä nyt.

“Oletko viettänyt täällä paljon aikaa?” Neivara

“Mikäs täällä on ollut majoittumassa?”

Neivara lupaa näyttää rituaalia, jos saadaan jotain vastainfoa.

Mietitään, mitä kysytään. “Mikä on paras tapa tappaa jumala?”

“Missä on Tiamatin excaikit?”

Ei tiedä noista.

Party on silleen, että kai tuolle voi sitä rituaalia näyttää. Neivara sanoo, että enkeli jää sitten jonkun nippelitiedon velkaa ja näyttää rituaalia.

Enkeli meinaa antaa Neivaralle jonkinlaisen siunauksen.

“En ehkä tarvitse, jos et satu olemaan Corellonin palvelija.” Neivara.

“No kutsutaan tätä sitten “Corellon's” Boon of Choice”, Neivara voi kerran käyttää Con, Dex tai Str jonkun muun stätin tilalla hyökkäyksessä. Tämä ei nyt oikein näytä Corellonilta tai Vecnalta.

Enkeli kiittää ja lähtee pois tästä maailmasta.

Amyria näyttää sairaalle. Sen iho on harmaantunut ja merkit haalistuneet. Yrittää hymyillä meille nähdessään meidät.

“En ole voinut oikein hyvin viimeaikoina. Veikkaan, että sota ja Bahamutin poissaolo on kuormittanut meikäläistä.”

Amyria ei ole oikein saanut nukuttua Bahamutin poismenon jälkeen ja on nähnyt vain pahoja unia.

Frug tiedustelee Amyrian suhdetta Bahamuttiin.

“Alun alkaen tuntunut, että mulla on jonkinlainen tehtävä, en tiedä mikä yhteys minulla on platinalohikäärmeeseen, mutta platinalohikäärmeen kuolema on vaikuttanut mun terveyteen”

“Olen nähnyt viime aikoina unta, jossa minut lävistetään luista tehdyllä nuolella, jossa on riimuja. Sen jälkeen mun ruumiista vaan vuotaa hopeista verta.”

“Voitaisiinko tehdä jotain? Haittaa Tiamatille?”

“Veikkaan, että tuo nuoli, josta olen uneksinut on Bahamutin lahja lapsilleen. Se ei ainakaan saisi päätyä Tiamatille.”

Neivara näkee jonkinlaisia yhteläisyyksiä enneuniin.

Zenit kysyy, että pystyykö Amyria kertomaan tapahtumapaikasta.

“Itse aloittaisin etsinnän jumalallisista kirjoista joutsentornista kaupungista: Hestavar: The Bright City”

Hestavar on iso domain Astral Seassa, joka on Iounin, Pelorin ja Erathiksen kaupunki, jossa tuo joutsentorni on kaiken tiedon koti.

Kursk päästää pienet puklaukset. “Sori, nyt ei kuulosta yhtään seikkailulta.”

Frug sanoo Kurskille, että eihän me sinne mennä kirjoja selaamaan vaan ottamaan vastaan pahisten hyökkäystä. Kursk menee lankaan.

Neivara kysyy osaako Amyria kuvailla riimuja.

“Ne on palavia riimuja, jotka liittyy jollain lailla Bahamuttiin, mutta en ole ihan varma. Ne voi olla myös Io:n tai Tiamatin riimuja.”

Io=Bahamat+Tiamat.

Neivara on vähän huolissaan Amyrian voimista. Ehdottaa, että Amyria menisi Nefelukseen lepäämään.

“Miten päästään Hestavariin?”

“Tunnen yhden tuollaisen Astral Skiff kapteenin, eiköhän se voi teidät sinne seilata.” “Välittäkää mulle tieto kun olette valmiina lähtöön.”

Ostetaan potion of invisibilityt ja residuumia.

Nefeluksen maagit ottaa Bahamutintapporituaalin akateemiseen tutkimukseen.

Shadowfelliin kulkenut energiavirta loppui samana päivänä kun Tiamat löi Bahamutin. -> Bahamutintapporituaali oli sen energiavirran takana.

Neivara mainitsee Irfelujharin ja maagit on silleen, että se on suuri ritualisti. Ovat hyvin innoissaan. Varis mainitsee, että Irfelujhar on päässyt Raven Queenin luo. Eivät ole kauhean innoissaan. Siinä meni paljon tietoa.

Jätetään Amyria sairasmuoteelle Nefelukseen.

Amyrian kapteeni, Jin'har, tulee noukkimaan meidät Astral Skiffillä Nefeluksesta. Lähdetään lentoon. Kapteeni avaa jollain laitteella portaan astral seahin. Seilataan Astral seassa jonkin aikaa.

Jin'har kyselee, että mistä tunnetaan Amyria ja mitä mennään tekemään Hestavariin. Selitetään jotain siitä, että ollaan taisteltu yhdessä. Kapteeni vaikuttaa poissaolevalta. Meitä seuraa kaksi hopeista lohikäärmettä. Kursk haluaa hypätä kyytiin.

Alamme saapua Hestavariin:

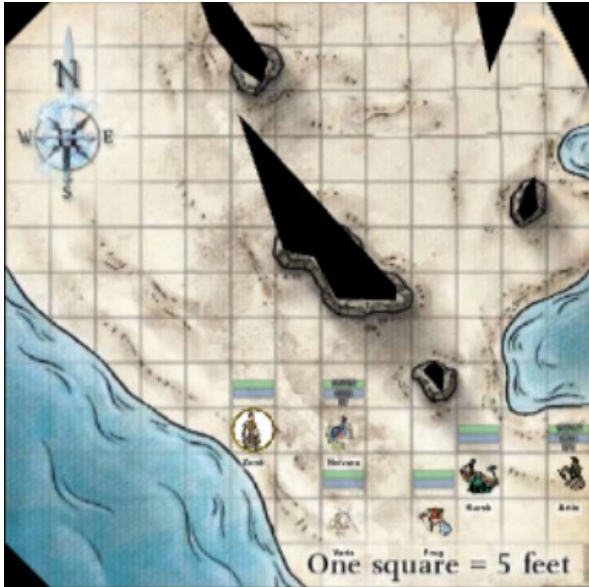


Paikka on sivilisaation kulminoituma. Siellä on kaikkia rotuja (sieltä ei suljeta ketään pois, jos vaan ollaan ihmisiksi). Kotoisan tuntuinen. Astral Sean kauppakeskittymä, paras paikka käydä kauppaa. Aurinko ei koskaan laske siellä.

Kysellään kapteenilta kaupungista. Hallinta on selkeä. Jumalat Erathis ja Pelor hallitsee Hestavaria nimellisesti. Ovat nimittäneet paikalle byrokraatteja, jotka hoitavat päivittäiset askareet. Enkeli Cemuel johtaa

paikkaa. Iounilla ja Erathiksella on siellä oppimiskeskuksia, jotka on maailman parhaita.

Kapteenia vähän kuumottaa ne lohikäärmeet. Se tiputtaa meidät jonnekin rannalle, kuten Amyrian kanssa sovittiin.



Silver dragons embody everything that is honorable in dragonkind.

Jin'har dumpkaa meidät rannalle ja lähtee matkaan. Lohikäärmeet ei ole lähtemässä Astral Skiffin perään vaan ne on tulossa meidän luokse. Niiden perässä tulee valon enkeleitä:



Vilkutetaan tulijoille ja jäädään odottamaan.

Tulossa kaksi lohikäärmettä ja kuuden enkelin joukkio.

“Minkä kunnian olemme saaneet?”

“Kuultiin, että teidän takia Bahamut on kuollut”

Frug yrittää selittää, että me yritettiin estää se, mutta onnistuu vain osittain (Frug krittää 42).

Enkelit haluaa nimiä. Kerrotaan niille Angel of Secretsistä ja Vecnan-
enkelin nimi ja Mornujharin nimi. Kysytään, että jos halutaan tehdä
Tiamatille hallaa, mitä kannattaa tehdä. Ne kertoo, että Tiamat on
aloittamassa sota City of Brassia vastaan. Sitten ne häippäsee

metsästysretkelle. Näyttää siltä, että Bahamutin palvelijat on vähän flipanneet.

Lähdetään kaupunkiin. Siellä kaikki on kaunista ja rauhallista. Tämä on sellainen paikka, jota ihmiset tai kääpiöt ei pysty toistamaan. Huomataan, että paikassa liikkuminen itsekseen on aika raskasta. Kaupunki on kolmiulotteinen, siellä on vaikeampi sukkuloida menemään. Kaikki on avuliaita ja helposti lähestyttäviä. Siellä käytetään Astral Skiffejä takseina.

Neivara etsii korkeimman tornin ja suuntaa sinne. Se sijaitsee yhdellä leijuvalla kivellä. Paikan nimi: Kerith-Ald, The Swan Tower. Siellä on yliopisto ja Suuri Kirjasto. Kirjastotornin huipulla on huhujen mukaan lounin temppeli.

Neivara lähtee etsimään tietoa. Kursk kyselee löytyykö täältä Shantytownin kaltaista viihtyisää paikkaa. Ei kuulemma löydy.

Kaupungissa on tuhansia naapurustoja: Hundred bridges, riisipeltoja, painted trees, kalastusta, red cliffs, the salts.

Kursk lähtee etsimään itselleen sopivaa paikkaa (streetwise 16), löytää Nine Hellsin suurlähetystön. Löytyy paikka, jossa voi puolustaa omaa kunniaa. Hevosurheilua drakejen selässä. Drakejen ei pitäisi lentää, mutta Hestavarin racing draket lentää.

Kursk raahautuu takaisin kirjastolle (Frug lupasi taisteluja). Neivara pysäyttää jonkun kirjastonhoitajan ja kyselee, että missä teillä on osasto, jossa kerrotaan jumalallisista artefakteista (diplomatia 31), joku sivurakennus. Neivara huomaa (kriittaa perceptionin, 38) vanhemman herrasmiehen, jolla on kaksi sarvea otsassa, punaiset silmät ja kavioiset jalat. Mies kumartaa meille ja sanoo, että on vain nöyrä planejan historiijoitsija yms Guionne. Te olette kai etsimässä jotakin. Kuulemma motiivi on puhtaan akateeminen. On kuullut meidän seikkailuista ja haluaa auttaa.

“Olisin varovainen näiden kirjastovirkailijoiden kanssa. Jos ne ei tykkää teistä, ne saattaa karkoittaa teidät täältä.”

“Mitkä asiat voisivat johtaa karkoitukseen?”

“Tuhoat jotain, aiot käyttää täältä löytyvää tietoa johonkin ikävään”

Frug ja Neivara selittää. Guionne lähtee auttamaan meitä penkomisessa. Devilit yrittää saada itselleen valtaa (Guionne on devil) ja pitävät yleensä sanansa. Neivara kysyy Guionnelta planeista. Sitä kiinnostaa miten paikat on syntyneet, esim. Hestavarin syntytarina on ihan mielenkiintoinen:

“In early periods of jumalien ja primordialien sota, powerful blisterin primordial Heurket made great havoc in astral sea. He grew more powerful after each victory. Pelor, Erathis ja Ioun controlled their own domains and knew that Heur would come to them sooner or later. None of their domains were suitable for war. They combined their forces and domains in attempt to stop Heur. They won but not without payment. There are still Heur’s thunders etc. around sometimes. There is also rumors that Heur was not destroyed but only bound.”

Frug kysyy ympäriinsä miten Bahamutin kuolema vaikuttaa. Saa tietää, että hyvät ja neutraalit jumalat on kokoontumassa keskustelemaan siitä, mitä tässä nyt pitäisi tehdä. Hestavarissa ei oikein siis tällä hetkellä ole jumalia paikalla.

Pengotaan ja Guionnen avulla löydetään tietoa tuosta nuolesta. Nuolen nimi: The Arrow of Fate. A relic from the dawn war. The original dragon god was struck down by a primordial. A single fraction of Io stayed separate from Bahamut or Tiamat. The arrow is a powerful artifact that can kill both primordial and gods. Arrow of Fate was sealed in Hestawar. Sealing was Asmodeus' idea, but it suited Pelor, Ioun and Erathis. As long as the arrow would remain sealed, demons would not do demon things in Hestawar.

Asmodeus is the king of hell. Asmodeus was once exarc of the good god of possibly creation, but betrayed his master.

Guionne näytti ihan kiinnostuneelta, mutta toivottavasti vain akateemisesti.

22.9.

Kursk on “varannut” meille huoneet “The Melting Prince Inn” nimisestä hotellista ihan devilien alueen vierestä. Artin does not approve. Artin

lähtee rukoilemaan. Kursk tilaa itselleen ja Frugille juotavaa ja katselee muita vähän kysyvästi.

Meitä seuraa tuonne hotelliin ihmisen näköinen tyyppi, jolla on lonkerot jalkojen sijasta. Neivara miettii mikä tuo on, mutta ei tunnista, mutta tietää että on tyyppiltään aberrant. Aberrants are from far realm. Far realm is a real outside the astral sea and other planes. Kerran far realm ja astral sean välissä oli "living gate", jotain tapahtui ja gate tuhoutui ja far realm alkoi vuotaa. Ioun esti tämän. Far realmista tulee beholderit, carrion crawlerit, mindflayerit.



Kursk ja Zenit kiristelee hampaitaan. Frug lähtee juttelemaan. Neivara (ja muu party) seuraa perässä.

"Säkin näytät ulkopuoliselta tässä kaupungissa. Mistäs päin sitä on tänne päädytty?" Frug.

"Tähän tottuu", se vastaa telepaattisesti. "Mutta pitkän päivän jälkeen on hyvä nauttia vähän juotavaa."

Tyypillä on lonkerot, kaksi isoa silmää ja paljon pikkuisia silmiä, lisäksi ulokkeita kaulassa yms.

Kyseele Frugin päivästä. "Just saavuttiin tänne ja näköjään maailmassa on kaaosta, kun Hopealohikäärmeen palvelijatkin hyökkäilee ohikulkijoiden mm. meidän kimppuun."

"Jos ne hyökkää niin tapa ne."

"Paras taistelu on se, jota ei tarvitse taistella."

"No, itse joutuu tasaiseen tahtiin taistelemaan. Tyypeillä on ennakkoluuloja."

"Mitäs rotua olet? Kuten ehkä tiedätkin minä olen gnome."

"Farspawn"

"Mitä teet tässä, ehkä jopa liian täydellisessä, kaupungissa? Oletko suurlähettiläs?"

"Joskus on yhteisiä tavoitteita. Mutta tällä hetkellä pääasiassa kirjastosta opiskelen psionisia voimia."

"Sitä samaa mekin. Pitäisi vaan jaksaa lukea."

"Niin, sulla tulee aika vastaan."

(Kursk miettii, että maistuuko se mustekalalle vai ihmiselle)

“Eikö hyvät psioniset kirjat ala loppua kesken, jos olet täällä kauan ollut?”

“No, olen mä täällä pari vuotta ollut.”

“Vain pari vuotta? Missäs olit aiemmin?”

“Kiertelin astral seatä. Ei tämän maailman jumalat kiinnostaneet, niin se ehkä piti poissa.”

“Onko pahaa verta jumalien kanssa? Tämä on kuitenkin aika rauhallinen kaupunkin.”

“Olin siinä uskossa, että jumalat on aina säätämässä.”

Frug kutsuu Zenitiä juttelemaan. Psionisia tyypejä kumpikin. Tyyppi on silleen, että ei taida Zenit olla niin pitkällä, että pystyisi puhumaan mielten välityksellä.

Frug kysyy hyviä opuksia Zenitille luettavaksi. Tyyppi menee vähän hämilleen kysymyksestä.

Zenit sanoo, että ainoa tavoite on kehittää voittamaton mieli.

“Se on varmaan kaikkien tavoite, mutta ei se koskaan oikein onnistu.”

Frug kyselee mielipidettä kaupungista.

Tyyppi on sitä mieltä, että kun löysi tämän alueen, niin on ollut ihan jees. Sarvipäät on suvaitsevaisempia kuin muut. Mutta on hyvä kun kirjasto on avoin kaikille tiedonnälkäisille.

“Onhan meillä näitä tiedonnälkäisiä.”

Kursk mietiskelee ääneen, että maistuuko tyyppi enemmän mustekalalle vai ihmiselle. Neivara facepalmaa.

Frug kyselee kiinnostavista jutuista. Tyyppi on silleen, että ei varmaan ainakaan mitään sua kiinnostavaa.

Kursk ravistelee päätään, että miksi kaikki maistuu kanalle ja jatkaa kaljan kittaamista.

Frug kyselee tyyppin nimeä. Saa vastaukseksi nimen: Gnegotu

Jonkun ajan päästä kiitämme ja menemme kittaamaan kaljaa omaan pöytäämme. Sitten kun tyyppi on saanut juotua, se vaan lähtee pois. Jotkut silmäilee meitä ihmeissään.

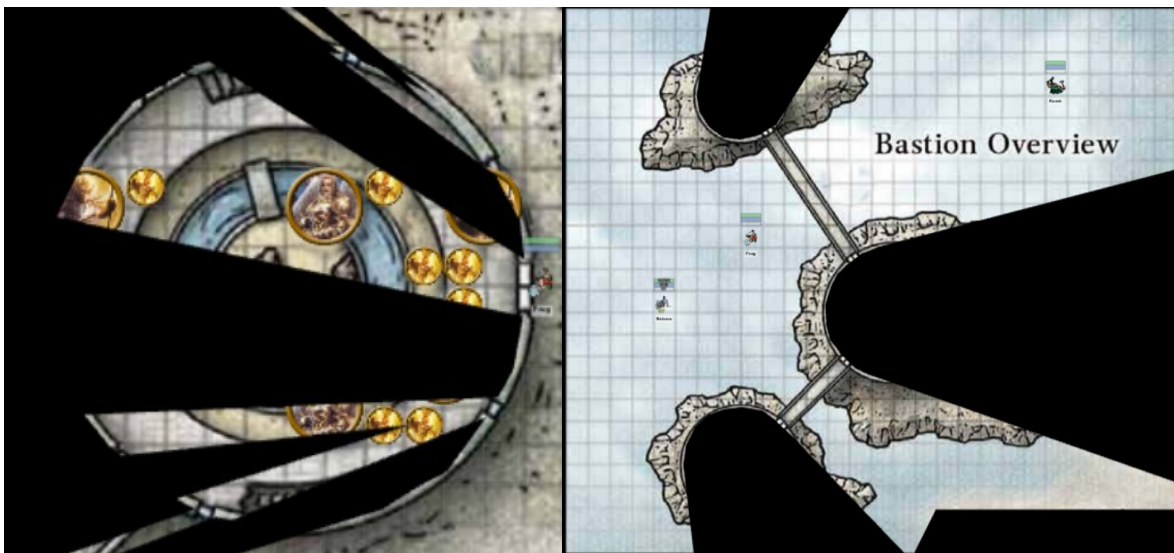
Artin palaa rukoilemasta on entistä vakuuttuneempi siitä, että nuoli on hyvä siellä, missä on. Mietitään, että voitaisiin käydä tsekkaamassa, että sealit on kunnossa (Nuolen sealit on kirjastossa, aukiolla ja kellossa + sitten vielä joku muu).

Aamulla kun herätään, juottolan salin keskellä on elävä lehmä. Paikalla on myös sammuneita tyyppejä. Jotkut vähän raapii päätänsä, mutta kukaan ei oikein muista kenen lehmä ja miten se on tänne tullut. Neivara yrittää katsella, että onko tuo polymorfhattu ihminen. Ei näytä siltä.

Kursk sanoo Neivaralle, että täällä on ollut vähän hurjemmat bileet. Kannattaa varmaan käydä tsekkaamassa, ettei kukaan ole yrittänyt tehdä minotaurusta. Neivara silittelee lehmää ja ottaa karvoja mukaan. Kuvarituaali -> maajussi on pysähtynyt paikalle ja sillä on ollut kolme lehmää mukana, mutta siltä on jäänyt yksi lehmä tuonne kun se on poistunut humalapäissään.

Kello löytyy aika helposti, se on yhden leijuvan kivijutun päällä rakennuksen sisällä. Ja sitä ympäröi kolme kivenmurikkaa jotka yhdistetty toisiinsa silloilla ja jokaisessa ympyrärakenteessa on temppele. Siellä on kello, joka julistaa päivän saapumisen maassa, jossa ei ole yötä. Näyttää siltä, että tuolla voi käydä vierailemassa. Käydään katsomassa.

Siellä on enkeleitä, jotka toivottaa meidät tervetulleiksi. Sanoo, että ei ole häpeäksi, etsiä reittiä. Frug puhuu siitä, että kiinnostaa nähdä dawn bell.



Ylemmässä saarekkeessa on kello. Kun kysellään, että pääseekö kulkemaan muihin torneihin, enkelit vastaa kohteliaasti, että kukaan ei saa kulkea niihin, paitsi Pelorin tahtomat enkelit. Artin meditoi kun muut selvittää. Frug kyselee tilannetta, ja kuulemma kaikki on hyvin.

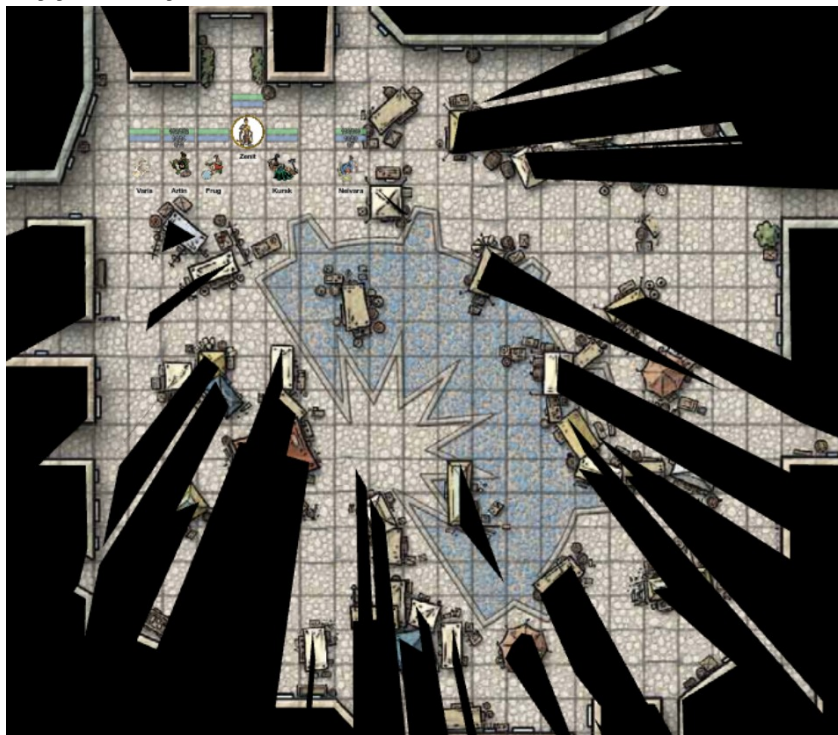
Kuulostellaan tilannetta, ihmiset vähän miettii mitä nyt tapahtuu kun Bahamut on kuollut, mutta ei silleen mitään ihmeellistä liikehdintää ole näkyvissä.

Brass Citystä paikallinen populaatio on vähän sitä mieltä, että me ollaan parempia.

Mennään kauppa-aukiolle nimeltä Methion. Sieltä löytyy kaikkea ja siellä velhot on niin tylsistyneitä, että ne haastaa helposti kenet tahansa toisen velhon kaksintaisteluun.

Kuullaan huhua, että rannoilta olisi löytynyt kuollut viljelijä hirtettynä puusta. Kynsitty kuoliaaksi. Toverilta on kadonnut kädet ja jalat. Näyttää siltä, että joku olisi syönyt ne.

Myydään ja ostetaan.



Löydetään Erathiksen merkki. Estää kuulemma varkauksia. Tai no, ei oikeasti. Mutta sitoo nuolen paikoilleen.

Lähdetään rannalle. Siellä ollaan ottamassa tyyppiä alas puusta. Kursk huomaa, että tyyppiä on kiskassut lohikäärme rintaan. Kursk miettii, että olikohan asialla hopealohikäärme. Paikalliset miettii, että niitä on näkynyt, mutta onhan tämä vähän kummallista.

Hortoillaan ympäriinsä. Käydään katsomassa Salts districtiä. Paikka on laguuni, jossa meren aallot iskevät seinään ja alueeseen rannassa, missä ei ole vettä. Alueen yläpuolella on pallomainen myrsky. Vaikuttaa suurelta ihmeeltä. Se on tollainen myrky, joka on ollut tuossa aina. Enkelit ei voi edes tulla Saltsiin. Onko täällä Heurket sidottuna? Itse asiassa me yövyttiin täällä, koska Nine Hellsin embassy on täällä.

Saltsien reunassa on: "White bell bastion", sitä sanotaan, että se on enkelien suuri barracks. Siellä on platinasta valmistettu kello, joka on yhdistetty useisiin kaupungin vesikelloihin, joka siellä sitten soi. Pitävät yllä aikaa. Aika on jaettu kolmeksi kuuden tunnin sykliksi. Ja tuo white bell on ajan primäärinen standardi.

Käydään "Garden of Geras" - tavernaan, ja sieltä kuuluu huuto, jossa jotakuta syytetään siaksi ja, että sä varmaan tykkäät tappaa mun kavereita. Siellä on isokokoinen half-orc, jonka kimppuun hyökkää isokokoinen ihminen, joka on kalju ja jonka päähän on tatuoitu silmiä. Tyyppi näyttää kultistilta. Ihmisiä alkaa kasaantua ympärille.

Kursk menee puolustamaan toista puol-örkkiä ja yrittää säikytellä (rollaa vitosen intimidateen... 34). Puol-örkki hakkasi kultistin pään tohjoksi. Kursk huutaa puol-örkille, että mitä teit. Artin herättää kultistin henkiin.

Puol-örkki on silleen, että mitä sä teit. Noi palvoo beholderia. Ne pitää orjia.

Kursk kaivaa Neivaran repusta beholderin silmän ja näyttää sitä kultistille. Kursk on silleen, että meitä kiinnostaa tämä kultti. Voitaisko mennä mukaan. Insight näyttää siltä, että nämä ei tiedä missä se beholder on. Neivara pyytää magesoundilla Kurskia ottamaan palan viitasta mukaan. Kursk ravistelee kultistia niin, että viitasta lähtee pala irti.

Puol-örkki esittäytyy nimellä Yagra Strongfist, ja kiittää meitä avusta, vaikka onkin hyvin pettynyt siihen, että puututtiin hänen taisteluunsa (ainakin Artinin ja Zenitin mielestä). Beholdereilla on taipumusta siihen, että ne kerää alemmista roduista palvelijoita itselleen. Eli kultit on niille luonnollisia. Kursk miettii, että pystyisikö tekemään kultin, jossa beholderit palvois sitä, vähän kuin orjuutettais. Ihan vain filosofisessa

pohdinnassa. Frug, Kursk ja Artin puhuvat tematiikkaa. Yagra häipyy juomaan kaljaa.

Mennään juttelemaan. Yagra on tullut päivittelemään varustusta. Kyselee, että onko meillä sille töitä. Sanotaan, että mekin etsitään hommia. Se on silleen, että se on viime aikoina ollut feyfieldissä, mutta se paikka oksettaa. Kerrotaan sille, että yritetään laittaa kapuloita Tiamatin rattaisiin. Se ihmettelee miksi. Se on kuullut, että Tiamat keräilee armeijaa. Monet on varpaillaan. Monet ei uskalla omia pikku tavoitteitaan ajamaan. Se pitää meitä totaalisisina idiootteina kun Tiamatia vastaan ollaan. Kursk sanoo, että "ultimate goal is to slay the five headed dragon". Kursk on raven queenin palvelija, mutta roskajumalat pitää siivota pois. Artin katselee Kurskia pitkään. Yagra ei osaa arvata, minne se aikoo hyökätä. Tiamat kuitenkin pelaa petoksilla. "Itse en ole muodostanut kantaa oliko tämä hyvä vai huono juttu. Onpahan enemmän töitä meikäläiselle. Kun saadaan pois sellaiset rajoitteet, että on reilua etc."

Kursk sanoo, että tämä olikin normaali kaupunki. Täälläkin on noita kultisteja. Kaunis omena pinnalta, mutta samaa paskaa alla. Pitäiskö lähteä sinne Brass Cityyn, jos Tiamat on tulossa sinne?

Neivara, Varis ja Zenit menee kirjastoon. Guionne löytää meidät. Neivara kyselee farspawneista. Kaikilla far spawneilla ei ole lonkeroita, niillä on sitä, mitä niillä on kun ne on sattuneet syntymään. Niitä ei kiinnosta mitä planeilla tapahtuu. Ne suhtautuu neutraalisti ja ne ajaa omia etujaan. Niistä ei tiedetä paljoa, koska ihmiset yleensä säikähtävät niitä ja ajavat ne pois. Ne tekee liittoja kenen kanssa vaan, jos se sopii niiden agendaan. Joillain on telpatiakyky. Joillain on lonkeroita. Joillain on darkvision ja kaikkia muita psionisia kykyjä. Näyttävät pelottavilta, mutta ovat yleensä aika harmittomia.

Käydään penkomaan Tiamatin heikkouksia. Ainoa mitä löydetään on se, että Tiamat on ylimielinen ja pitää itseään kuolemattomana ja liikkuu jonkin verran fyysisessä olomuodossa. Suurimman osan ajasta viettää omassa domainissaan (Tytherion).

Monadhanista löytyy se perustarina.

Nuolessa on palanen loa. Se on voimakas. Tiamat saattaa haluta sen, koska siinä on palanen loa, mutta tiedä siitä. On kaksi legendaa: ensin oli lo ja kun se kuoli, se jakautui Bahamutiin ja Tiamatiin. Tai, että oli lo ja sillä oli kaksi lasta, Bahamut ja Tiamat. Nuolella pystyy vaikuttamaan jumalien elämään tai kuolemaan (ja sitten nuoli tuhoutuu). Exerces powerful influence over life and death. Zenit miettii, että vaikka Bahamut kuoli, niin sen domain on olemassa. Se vaan odottaa ottajaansa. Guionne on silleen, että juuri näin (katselee Zenitin suuntaan), siinä olisi yhdelle jumalalle tilausta. Varis ihmettelee, että pystyykö nuolella herättämään Bahamutin henkiin. Zenit on silleen, että ei välttämättä, mutta joku toinen voi nousta edustamaan Bahamutin arvoja. Tiamatilla saattaa olla intresseissä, että Bahamutin arvot jäävät kleimaamatta.

Frug, Kursk ja Artin meni juttelemaan Asmodeuksen porukoille. Kysellään, että missä päin on hyvä rähistä. Ne kyselee, että onko meillä reunaehtoja. Artin on silleen, että paikka ei ehkä ole ongelma, mutta hommat on. Frug on silleen, että ei ole reunaehtoja. Devilit haluaisi avata portaalin abysseista feyfieldiin. Artin on silleen, että ei ehkä ihan meidän homma. Devilit vähän ihmettelee tätä. Kursk vaihtaa puheenaihetta hopeisiin lohikäärmeisiin. Devilit vastaa, että Celestiaan on saatu eripuraa, että kuka on seuraava hallitsija. On paljon kosiskelua, että on valtatyhjiö olemassa. Tiamatilla on nyt ehkä mahdollisuus ottaa ensimmäisiä askelia. Me nyt joka tapauksessa tuetaan Tiamattia, että se varmasti aiheuttaa kaikkea hyvää. Kursk nyökyttelee. Tiamat aiheuttaa sortoa, alistamista etc. Frug kysyy, että onko Tiamat pyytännyt teitä tekemään jotain erityistä.

Mietitään devileitä. Asmodeus is ruler of all devils, chaotic evil ruler of Nine Hells. Was the lawful evil that wanted to be the supreme leader of multiverse even if it destroyed the current multiverse. Lipsahti turhan pahaksi. Se on kaiken pahuuden alku tavallaan. Tiamat is lawful evil goddess. Sillä on joskus ollut diilejä Asmodeuksen kanssa, mutta ne ei kovin hyvin tule juttuun, koska ne ajaa eri asioita. For ages there was debate whether Tiamat was deity, or if she was e.g. devil, powerful mortal dragon, aspect of dragon etc. Mutta kai se oli, koska lo. Pointti on, että jossain vaiheessa kun Tiamat ja Bahamut alkoivat vihaamaan toisiaan filosofisista syistä. Orc gate wars. Oli olemassa taistelu jonka nimi oli "Battle of the gods", jossa Tiamat näki mahdollisuudeksi tappaa joitain

olentoja. Taistelun aikana Tiamatilta ja Bahamutilta vietiin jumaluus ja Tiamatista tuli archfiend. Asmodeus tarjosi Tiamatille dealiä siitä, että jos se tekee hommia Asmodeukselle, Tiamat saa jumaluuden takaisin. Asmodeuksesta ja Tiamatista, Asmodeus on paljon pahempi.

Obyriths reigned in a destroyed realm. When their realm was dying, they planned to invade other realms. They made a shard. Eons later when they were dying, they found a susceptible deity. The deity went mad. The obyriths wanted the deity to plant a seed of evil to astral sea. He planted the seed in far reaches of elemental chaos instead (which created the abyss). Sinne ne ensimmäiset olennot meni, shard of evil vaikutti ja aikojen saatossa Asmodeuksesta tuli sen paikan hallitsija. Asmodeuksen valtikka on ruby rod, jossa on pala shard of eviliä.

Frug kyselee, että tietääkö nää mitään siitä, että miksi Tiamat on hyökkäämässä Brass Cityyn. Devilit on ymmällään. Miksi Tiamat olisi hyökkäämässä sinne? Sehän hallitsee sitä. Onko muita hankkeita, isompia? Frug mainitsee, että on vedetty pari excarkkia alas. Ne on vähän yllättyneitä eksarkkien tuhosta, mutta ehkä ne on olleet semi tietoisia siitä. Ne on silleen, että te olette nyt tappaneet Tiamatin eksarkkeja, niin miten olisi muiden jumalien eksarkit?

Frug: Ei meillä ole ollut muiden jumalien kanssa mitään suurempaa.

Kursk: Vecna.

Devilit: Voihan niitä tappaa, mutta Vecna herättää ne vaan henkiin.

Kursk alkaa naureskella, että eipä herätä, jos sielut on tuhottu tai uhrattu muualle. Kyselee beholderista.

Devilit vähän miettii ja on silleen, että mitä te haluaisitte tehdä? Me voidaan antaa teille resursseja. Me halutaan alistaa, tyrannisoida, levittää kaikenlaista syntiä.

Frug puhuu siitä, että jumalien murhaaminen olisi hauskaa.

Devilit yrittää saada meidät tappamaan jonkun Hestavarin jumalan.

Artin on silleen, että eiköhän tämä ollut tässä ja vetää Kurskin ja Frugin pois.

Mietitään miten saavutaan Brass Cityyn. Neivara ostaa view location rituaalin. Brass Citya ei pysty scryaamaan. Djamelan saaren pystyy. Sieltä näkee kuinka Tiamatin armeija marssii sisään kaupunkiin. Ei ole taisteluja, ehkä vähemmän kuhinaa. Neivara ja Varis huomaa myös, että

kun Tiamatin joukot marssii sisälle, siellä on efreetejä vastassa. Ne on evil genieitä, jotka hallitsee kaupunkia. Koska rituaali ei mennyt läpi, Neivara tietää, että kaupunki on suljettu. Neivara veikkaa, että kaupunki on suljettu teleporteilta, fyysiseltä sisääntulolta ja planejen väliseltä matkustamiselta.

13.10.2020 City of Brassin alapuolella

13.10

Efreets “fire genies”, hate servitude. They are called by mortals to perform favors, the favors come with a high price. Efreets are the self-proclaimed princes of elemental chaos. Kaikki on aatelisia, niillä on omia taloja.

Etsitään kirjastosta City of Brassin lähellä olevia portaaleja. Löytyy.

Guionne tulee juttelemaan. Frug on silleen, että City of Brassissä näyttäisi tapahtuvan. Guionne on kuullut huhuja, että sinne ei oikein enää planejen välisellä matkustamisella pääse. Sellaisia kauhukuvia on esitetty, että Tiamat ja Bashamgurda (kaupungin johtaja) olisivat löytäneet yhteisymmärryksen. Frug on silleen, että eikös tässä astuta muiden efreettien varpaille. Bashamgurda on kuulemma efreettien johtaja. Zenit voivottelee, että onko efreetit muuttuneet vähä-älyisiksi, kun tekevät diilejä jumalien kanssa.

“Miksi efreetit luottaa Tiamatiin niin paljon, että ne on tehneet diilejä sen kanssa?” Frug.

“Onko tuo teidän kaveri lukenut jumalista ylipäätään mitään?”

“Ei ne luota. Tässä haisee molemminpuolinen kusetus”, Zenit.

“Onko muualla tapahtunut kummallisuuksia? Tämä nyt on jo aika kumma, mutta onko muualla?”

“Ei ole kuulunut muualta, mutta onhan tämä aika merkittävä. Tuo on kuitenkin yksi isoimmista kaupan paikoista.”

Frug miettii, että onko tuolta tullu ketään läpi. Ei kuulemma. Sisään pääsee vaan Tiamatin valitut.

Kursk nappaa Frugin syliin ja kirveen toiseen käteen ja on silleen että meillä on avain ja yleisavain.

Guionne ihmettelee, että mitä me oikein halutaan ja mitä me täällä tehdään.

Neivara selittää, että se vaan haluaa kerätä mahdollisimman paljon tietoa ja olla siellä missä tapahtuu.

Guionne katselee Kurskia ja on silleen, että tuo varmaan vaan haluaa tappaa rahasta.

“Väärin”, Kursk sanoo. “Harrastuksesta.”

Frug haluaa haistella uusia tuulia.

“Niin no, kun ei ole tuolla teidän maailmassakaan enää paljoa rähinöitä”, katselee Zenitiä. “Kun nuo githyankitkin luovutti.”

“Ei ollut tuo uusi kuningas ihan pätevä, niin otettiin vanha takaisin.”

“Mindflayereitä metsästämissä?”

“Sepä.”

Artin sanoo, että katsoo vähän noiden muiden perään, että nehän tappaisivat aivan kaiken.

“Ettekö te jo tapa?”

Artin menee vähän vaikeaksi.

“Oletko sä koskaan säästänyt kenenkään henkeä?”

Kursk on sitä mieltä, että ei se heikkoja tapa. Ei siinä ole mitään hauskaa. Worthy Foe on se juttu.

Frug on silleen, että balanssia. Välillä on hauska jutella, välillä taistella. Varis haluaa tappaa abominaatiot.

Guionne miettii, että miten voisi meistä hyötyä.

Neivara kyselee, että mikä on Guionnen juttu. Se kuulemma tykkää muinaisista artefakteista. Neivara kysyy, että mikä on lempiartefakti. Tyyppi menee lukkoon, vaikuttaa siltä, että se on kykenemätön valitsemaan lempijuttuaan. Liian omistautunut asialleen. Tyyppi lähtee kävelemään pois ja mutisee itsekseen artefaktien hyviä ja huonoja puolia.

Consult mystic sages -> Missä meidän pitäisi olla, jotta pystymme paremmin suojelemaan maailmaa (kaikkia niitä planeja, joissa Neivara on ollut) Tiamatilta ja vähän Asmodeukselta? Ei toimi, koska ei ole sagejen osa-alueella.

Kysellään sen sijaan, että onko City of Brassiin olemassa salakäytävää, joka pystyisi ohittamaan Tiamatin suojan?

“An ancient portal is set within a shrine inside the city. Its power is primordial in origin, so it is not hindered by Tiamat’s magic. This Portal of Forgotten Fire connects to another primordial shrine lost in the legendary Keening Delve.”

The vast basalt base where City of Brass stands is threaded with endless tunnels. Olipa kerran primordiaali, joka taisteli Bahamutia, Banea ja Iounia vastaan ja kuoli. Primordiaalin kaupunki tuhoutui, mutta sen syvyyksissä saattaisi edelleen olla portaali City of Brassiin. Paikka vilisee slaadeja, devileitä ja muuta hauskaa. Siellä saattaa olla myös primordiaalin sydän. Tuo vanha kaupunki sijaitsee City of Brassin alla. Se on labyrinttikaupunki.

Guionne on sillee, että ettekö te lähteneetkään underdarkiin. Kysytään Guionnelta onko Keening Delve tuttu. On tuttu paikka. Mietiskelee, että tuntee tyyppin, joka osaisi viedä meidät sinne. Voi tehdä diiliä meidän kanssa. Kursk nostaa Frugia neuvotteluaseeksi. Tyyppi haluaa, että etsitään sille yksi nimeämätön artefakti. Artin on silleen, että ei. Kun ei kerran tiedetä mikä artefakti. Neivara on silleen, että tämä ei kuulosta fiksulta. Tyyppi esittelee sopimusta, jossa on Kurskin, Frugin, Variksen ja Zenitin nimet. Sopimus on silleen, että tyyppien sielut on sidottu sille, jos ne ei auta. Neivara mietiskelee, että voitaisiin kokeilla itse ensin ja tullaan takaisin, jos ei onnistu. Tyyppi voi sillä aikaa miettiä minkä artefaktin se haluaa.

Zenit on silleen, että sopimus loppuu, jos tyyppi on tapettu. Artin on sitä mieltä, että ei ole varma voiko matkustaa muiden kanssa, jos ne menee tietentahtoen tekemään sopimuksen, jonka aikoo rikkoa tappamalla. Zenit kohauttaa olkiaan. Ehdotus se vaan oli.

Kursk miettii, että saattoi aikanaan kaupata sielunsa jollekin maagille Sarshanin paikassa ja tappoi maagin kun ei saanut oikeita vastauksia.

Mietitään mitä tehdään. Teleportataan City of Brassin ulkopuolelle. Portaalin vieressä käydään kauppaa. Vaikuttaa aika turvalliselta. Näyttää spontaanilta kauppapaikalta. Tyypit yrittävät myydä kaikenlaista. Kysellään. Artin saa eniten vastauksia. Perustarina on se, että paikka

meni yllättäen kiinni ja siksi täällä on näitä spontaaneja kauppapaikkoja. Paikka meni kiinni sinä päivänä tai päivä sen jälkeen kun Bahamut kuoli. Tällä kertaa myötätunto tuotti tulosta.

Kylähullujen juoruja: Jotkut puhuvat sellaista legenda, että Efreetikuningas ei enää johda kaupunkia, vaan kaupunkia hallitsee muinainen sininen lohikäärme nimeltä Namissi. Toiset puhuvat sellaisesta, että Efreetit on päästäneet Tiamatin armeijan sisälle sillä Efreetien ja Tiamatin liitto mahdollistaa Efreetikuninkaan saavan koko elemental chaoksen hallintaan. Kaupungin ympärillä on dome (Neivara vaistoaa). Ei voi kaivaa ali. Joillekin on voinut käydä huono tuuri, että kellari jäänyt alle. Taika vaikuttaisi olevan Tiamatin, ei Irfelujharin käsialaa.

Tuolta löytyy archoneita, sotilaita primordial hostissa. Demoneita, elementaaleja, primordiaaleja, slaadeja, titaaneja.

Mietitään voidaanko naamioitua efreeteiksi, jotta päästäisiin sisälle. Ei tunnu mahdolliselta kun efreetit ovat elementaali-pohjaisia.

Seisotaan käytävien edessä ja mietitään mitä tehdään. Lopulta heitetään noppaa, että mitä tehdään. Noppa sanoo, että mennään samoilemaan ja yritetään rynnä sisään Keening delveen. Lähestytään lupaavaa reikää. Kuullaan tuulta, joka huutaa. Aukon kohdalla pitää jo vähän korottaa ääntä. Maa on punamustaa arpimaista. Dragonling magelightilla alas. Pudotusta 20-30 feettiä. Alhaalla lähtee neljä käytävää 6-10 jalkaa korkeita. Ei ole mitenkään työstetty. Tuuli huutaa käytävissä. Otetaan -10 perceptioniin, eikä kuulla toisiamme 10 squaren päästä toisistamme. Dragonling tutkii, vähän matkan päästä löytyy huone, jossa on palaneita halflingeja. Kuljetaan satunnaisesti eteenpäin. Jonkin matkaa kuljettuamme päädymme kohtaan, jossa edessä kajastaa valoa (kaksi valonlähde): vahva valonlähde ja heikko sininen valo. Edessä kuuluu ulvontaa, ehkä rituaali käynnissä. Neivara ja Varis tunnistavat äänet, tuolla on slaadeja, jotka tekevät rituaaleja. Ehkä joku portaalin avaus rituaali. Ei Neivara tiedä, mutta energiat virtaa siihen malliin, että se ehkä se portaali on.

Slaadit: levittävät tautia ja kaaosta. Abyssissa olleet slaadit muuttuvat mustiksi (void slaads), eivät enää levitä tautia, mutta imevät elinvoimaa. Pystyvät muuttamaan ympärillä olevaa entropiaa, joka aiheuttaa energiapilven, joka vahingoittaa. Jos slaadit kuolevat, siihen syntyy alue, joka täyttyy tyhjyydellä. Villeimmät huhut sanovat, että siinä aukeaa pieni portaali abysssiin.

Laitetaan valot pois, mennään kielekkeen reunalle ja yritetään katsella millainen rituaali siellä on menossa.

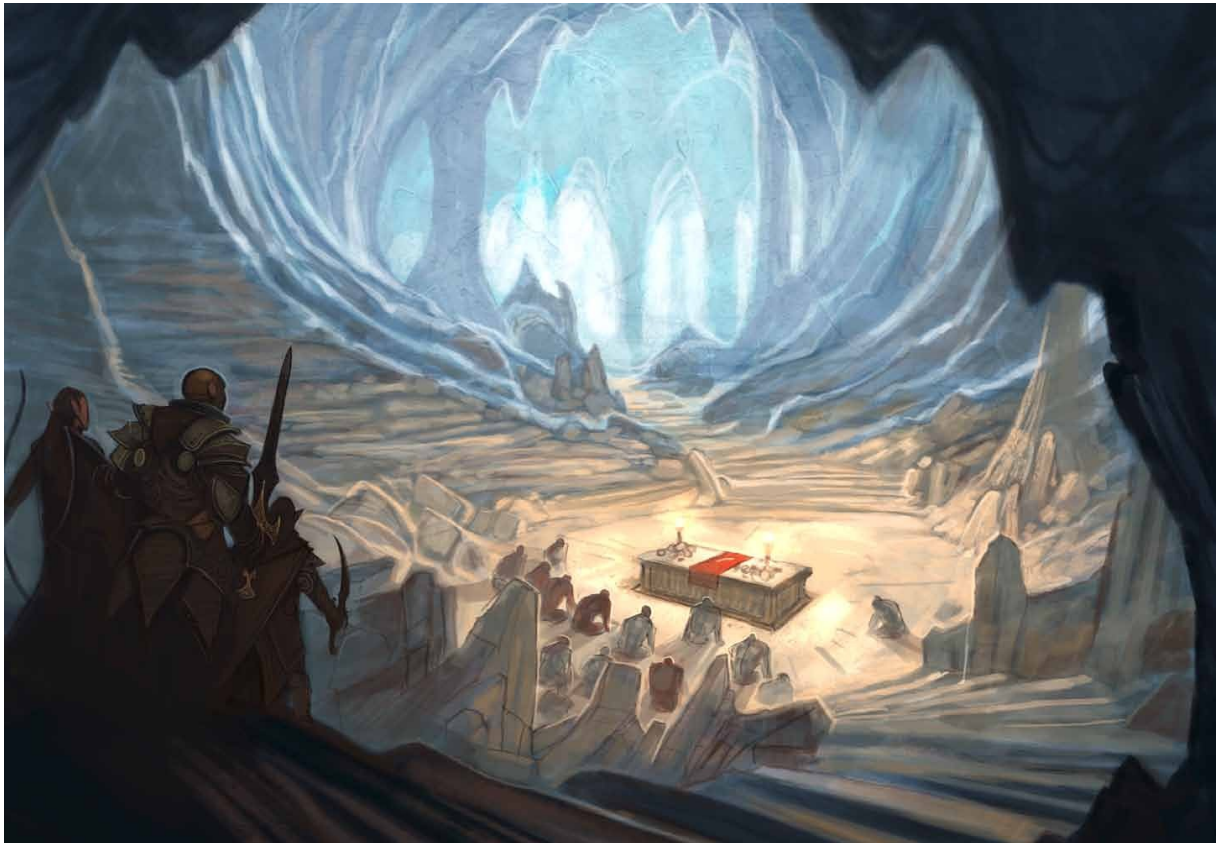


Neivarasta tuntuu, että tällä rituaalilla on jotain tekemistä Far Realmin kanssa.

Sekä Kurskilla, että Zenitillä menee kylmiä väreitä. Että jos siinä on portaali Far Realmiin, niin siitä ei tule kyllä mitään mukavaa. Nurkassa on pysyvä Planar Portal rituaali, jota ainoastaan slaadit pystyvät käyttämään. Se on auki. Linkittynyt jonnekin elemental chaokseen. Luultavasti demi planeen.

19.10.

Kursk katsoo Artinia ja on silleen, että oletko tosissasi antamassa noiden tehdä teleportin far realmiin. Kursk on sitä mieltä, että ne pitää poistaa.



Artin ja Kursk keskustelevat sematiikkaa. Kosto ei ole hyväksi. Toisaalta, Kursk vetoaa Ariniin sillä, että et kai sä halua slaaditautia muillekaan. Kursk katsoo Artinia kysyvästi. Artin miettii ja kohauttaa olkiaan. Kursk chargaa. Näyttää siltä, että slaadien rituaali lähti vähän lapasesta.

Mätetään yksi kierros. Tulee hetkellinen pimeys ja kivipaaden päälle avautuu aukko.



Portaali liikkuu ja vetää Artinin viereensä. Varis yrittää sulkea portaalia. Portaali muuttuu epästabiliiksi ja muuttuu kahdeksi.

Slaadi hyppää teleportista läpi. Ja toinen tekee saman. Nyt toinen portaali on meidän päällä!



Black slaad is absorbed in nexus.
Zenit ja Kursk grapissä. Nexus pystyy vetämään nyt paremmin sisäänsä.
Onneksi heitto fortia vastaan.

Nexus nappaa taas yhden slaadin. Pelottavan hyvin rollaa. Ei onneksi onnistu vetämään meidän tyyppejä sisäänsä. Nexus sylkäisee slaadeja ulos.



Ovat onneksi niin sekaisin, että Varis autohittaa blastilla. Slaadit räjähtelee. Zenit is still standing with 2 HP... Huoneen keskelle tulee pimeys.

Black slaad portal absorbs Kursk. Neivara kiskoo Kurskia ulos arcana tsekeilla ja saa ulos. Taistelu jatkuu.

Portaali syö Kurskin ja Zenitin. Neivara kiskoo molempia.

Jutellaan Frugin kanssa ajastuksesta -> tyypit ulos, portaali kiinni.

Neivara saa molemmat ulos. Frug sulkee viimeisen portaalin.

Huoneessa on edelleen pimeää. Artin repii Zenitin näkyviin pimeydestä. Far Realm on tehnyt tuhojaan. "Your reproductive organs shrivel and fall off out of your body."

Artin vetää Kurskin pois pimeydestä. Kurskilla ei meinaa hampaat mahtua suuhun (sillä on kitalaessa kaksinkertainen määrä hampaita) + sen korvaa koristaa hampaat.

Plus jotain muuta, mitä me ei tiedetä.

Artin herättää Kurskin henkiin.

Mitä Zenit näki: onion like skin, gelatinous works, no air or atmosphere.

Neivara sulki slaadiportaalin tilapäisesti, otetaan short rest. Neivara keräilee viitankappaleita ja kyselee, että Kursk oli kahdesti far realmissa, että mitä sillä toisella kerralla tapahtui. Kursk ei tiedä. Kun Kursk kuulee Zenitin sukuelimistä, se kurkkaa housuihinsa ja on helpottunut. Neivara ei huomaa Kurskissa mitään kummallista. Artin yrittää heal-cheikkiä. Kurskissa, Zenitissä ja Artinissa kaikissa on slaadimato. Artin poistaa dailylla Kurskista slaadimadot ja Neivara rituaalilla.

Neivaralle yllätys, että Far Realm on tiedostava. Neivara ottaa slaadipaikan sigilit ylös ja sulkee portaalin (dc 43).

Artin huomaa, että kivi on alttari. Siinä palvotaan jotain far realmin entiteettiä. Kursk leikkelee slaadien päitä irti, viheltelee kaikilla hampailla ja laittelee päitä alttarin koristeeksi.

29.10.

Löydettiin uhrialttarilta 25 astral diamondia. Varis on kuulevinaan, että edessä on virtaa luonnon peruselementtejä: laavaa, myrskyä. Neuvotellaan. Päätetään jatkaa tutkimista.



Neivara haistelee että kivikasan alla on raikkaampaa ilmaa. Kauempana näkyy punainen "blood rock", verikivi. Peräisin muinaisista taisteluista,

kun veri on virrannut, niihin on jäänyt taistelusta energiaa ja kun niiden lähellä taistelee saa vähän lisää voimaa.

Zenit ja Kursk kaivelevat kivikasaa, sieltä paljastuu aukko.



Siellä ehkä vesi virtaa ja siksi tulee mukavan hapekasta ilmaa.

Tutkitaan verikiveä. Heitetään inikat. Neivarasta tuntuu vähän samalta kuin silloin kun Far Realm oli lähellä. Varis menee katsomaan, se näkee jotain pallomaista ilmassa leijuvaa. Pystyyköhän sen kanssa juttelemaan? Pitäisikö se jumittaa sinne? -> Jumitetaan.

Asia on gibbering orb: Prone to meaningless vocalization, especially excited and confused utterances, like a beast or monster.

Orb älämölötti meidät hiljaisiksi. Pallo joka koostuu lonkeroista, joiden päästä on suu ja silmä. Niitä syntyy spontaanisti sellaisissa paikoissa, missä älyllisiä olentoja kuolee, ja joita Far Realm on koskettanut. Suurimman osan ajasta puhuvat täyttä höpöä, joskus tulee yksittäisiä järkeviä sanoja. Wander consuming living creatures. Seem insane, are actually rational. Can daze, weaken, ongoing necrotic, pystyvät teleportaamaan olentoja tilapäisesti far realmiin. Pystyvät syömään sieluja. Kun ne purasevat, niistä lähtee lonkero, joka puree niin kauan kuin se on kiinni, mutta sitten se tippuu ja muuttuu harmaaksi mössöksi. Beholderit on kammottavia, mutta nämä ovat vielä kamalampia.

Toistaiseksi heittänyt sielunsyöntiin huonosti.



Neivara on jumissa. Frug yrittää liikuttaa. Ei osu, mutta bloodied. Artin ei vaan osu tänään. Mölli on blindessa taas. Eka Varis?, sit Neivara ja nyt Zenit. Frug on koko encounterin yrittänyt saada Neivaraa pois kulmasta. Neivara on vaan silleen, että ei tarvitse.

Mömmö puree Artinia.

Blinded on käytetty, monsulla 112 hiparia jäljellä-> Kursk krittää -> bye bye monsu.

Monsu luhistuu, siitä vapautuu tuulen saattamana sieluja. Kursk nappaa yhden sielun purkkiin ja Artin katsoo sitä pahasti.

Artinissa kiinni oleva mömmö puree yhä. Kaikki vetää mömmöä pois. Artinilla on olkapäässä reikä.

Neivara ei vielääkään päässyt näkemään far realmia.

Näitä gibbering orbeja on olemassa myös sellaisia muotoja, jotka ryömii ja hyppii. Me taisteltiin kehittyneitä muotoa vastaan.

Huomataan, että verikiven sisällä on ihmisruumiiden jäänteitä. Kivi on varmaan syntynyt ruumiiden päälle. Luultavasti kuolleet olleet hyvin voimakkaita. Ihmiset saattaneet kuolla yli tuhat vuotta sitten.

Castataan speak with the soul. Sieltä tulee sielu, joka vetää henkeä. Vihdoinkin vapaa! Keitäs te olette? Kuulostaa miespuoliselta ihmiseltä. Frug kysyy miten City of Brassiin pääsee. Neivara esittäytyy, että ollaan seikkailijaryhmä nimeltä Headhunters. Tyyppi kysyy, että mitä Lakfelille kuuluu? Saatiinko me se vangittua sen kryptaan.

Kuka on Lakfel? Ei kai sentään jumala.

Ei jumala, mutta se palveli jumalaa Vardesain.

Neivara muistelee, että muinoin eli olento nimeltä Vardesain, joka piti itseään jumalana, mutta jälkipolvet ei. Se oli nälänhädän, sielunsyöjien ja ghoulien "jumala". Lakfel oli ikäänkuin sen exarc.

"Me johdettiin sellaista ihmisjoukkoa ja me oltiin paikallistettu tän Lakfelin krypta-alue elemental chaoksessa ja saatiin se omasta mielestämme sidottua. Lähdettiin poistumaan aika huonossa hapessa ja sitten törmättiin silmämonsteriin, joka söi meidät.

Neivara kysyy tyyppin nimeä, se on Perger Sheg.

Selitellään sille Tiamatista ja Bahamutista. Se tuntee nuo nimet ja on silleen, että ei se teidän aikannekaan ole helppoa. Hyvä, että pääsen ajasta ikuisuuteen.

Selitetään sille meidän ongelmista. Se ei osaa auttaa.

Se selittää, että ne olivat jossain elemental chaoksen pocket dimensionissa, murtautuivat ulos, päätyivät tunneleihin ja tulivat melkein heti syödyiksi.

Kuvaillaan paikkoja. Puhutaan slaadeista. Hyr slaadeja.

Millaista teidän aikana oli? Varmaan aika samanlaista. Tyypit liikkuivat veneellä jokea pitkin ja sitten nousivat.

Tyyppi on vähän huolissaan, että onko se Bahamut nyt varmasti kuollut.

Miettii mitä jumalat haluavat tehdä. Me sanotaan, että ne neuvottelee. Perger on silleen, että ei ne kuitenkaan tee mitään. Ne ajattelee, että jossain vaiheessa joudutaan taistelemaan elementaaleja vastaan.

Puhutaan eksarkkien tekemisestä ja siitä ollaanko me haluamassa Tiamatin paikalle.

Se kyselee, että millä monista tavoista me ajateltiin tappaa Tiamat. Kerrotaan, että tiedetään vasta yksi: on olemassa sellainen nuoli.

Tyyppi kertoo muista tavoista:

Tapa 5 muinaista lohikäärmettä ja rakenna niiden luista armorit ja ne päällä voi tappaa Tiamatin. On olemassa rituaali "Fashioning Tiamat's True Death", joka on kirjoitettu purppuralohikäärmeen suomuihin ja laitettu jonnekin. Kolmas tapa, joka tiedetään aika varmasti, on se, että

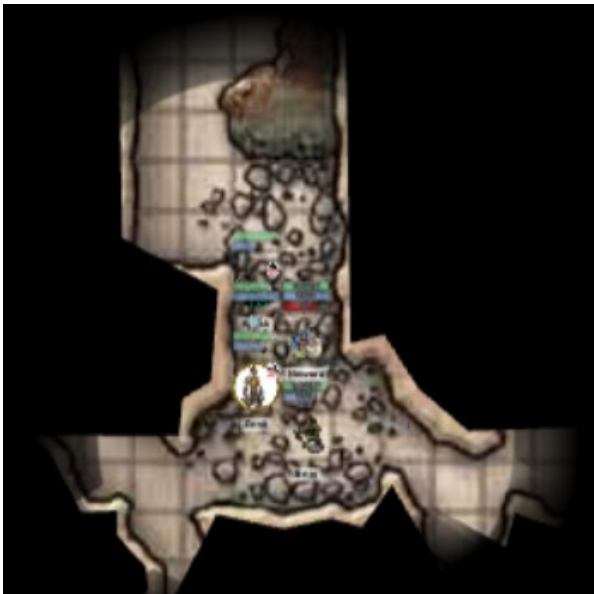
Tiamat on ahne. Astral seassa seilaa muinainen githyanki-alus, joka on täynnä aarteita. Tiamatin voisi tuolla aluksella houkutella fyysiseen muotoon.

Rituaali loppuu. Kursk päästää sielun menemään. Artin lukee kuolleille hautarukouksen.

Zenit yrittää muistella, onko se kuullut muinaisesta githyanki-aluksesta. Se on kuullut siitä vanhoja kansantaruja. On olemassa fanaatikkoja, jotka yrittää sitä etsiä, mutta ne on fanaatikkoja.

Neivara lähettää dragonlingin tutkimaan koloa. Siellä on iso alue, joka tuntuu siltä, että ei olla enää elemental chaoksessa. Olisikohan tuo nyt se Lakfelin pocket dimension?

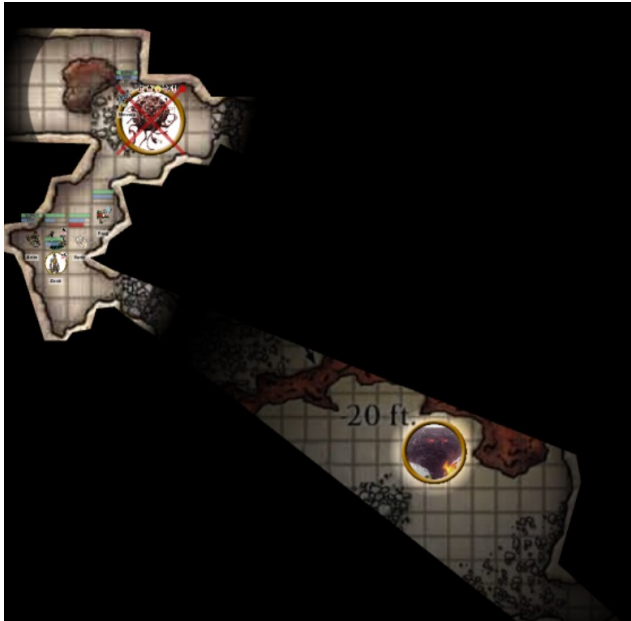
Zenit lähtee tutkimaan käytäviä:



Tuolta löytyy Balor! Balorit on demoneja, jotka käskyttää muita demoneja. Neivara yrittää vaistota magiaa. Normimagiaa löytyy, mutta ei muuta.

Täältä löytyy kanssa verikiveä. Kivessä on lompakko ja paperin palanen. Paperissa lukee: "We did not manage to do it as well we thought, but do no..." Make whole-> enempää tekstiä ei löydy. Tekijä ei ole saanut tekstiä valmiiksi. Katsotaan kuva rituaalilla. Neljä ihmistä, jotka on taistelussa kuluneita ja kyyristelevät ja yrittävät piileskellä. Ihmiset eivät huomaa, mutta seinän läpi lähestyy wightejä. Nähdään, että paperi on taskussa.

Nähdään kahdeksan ihmistä ja kartta. Ihmiset on lähdössä matkalle. Kopioidaan kartta.



Löytyy rifti ja siellä on sykloni/myrsky. Palautuu mieleen Karakin kaivokset ja rifti. Tuo myrsky on todennäköisesti jonkun käskyläinen. Ollaan jonkun luomassa luolastossa, jonka ulinan me kuulemme.

Frug menee lähemmäs ja on silleen, että tervehdys hyvä primordiaali.

“Kuka missä?”

“Pahoittelemme, emme halunneet häiritä, mutta olemme jokseenkin vähän hukassa täällä, joka ei ehkä ole kovin yllättävää...”

“No, voinko auttaa jotenkin?”

“Haluaisimme päästä primordiaaliselle portaalille, josta pääsee Brass Cityyn, sillä Brass City on tällä hetkellä Tiamatin hallussa ja me haluaisimme tehdä sille lopun.”

“No, siinä on sellainen ongelma. Arvostan, että olet näinkin avoimesti kertonut tavoitteestasi, että mun ei tarvitse miettiä mitä mä teen. Kukaan ei ole jutellut mulle pitkään aikaan. On vaan komennellut. Annan teille mahdollisuuden perääntyä. Ai te haluatte Brass Cityyn. Tuosta riftistä pääsee. Mä kuvittelin, että te haluatte sinne sydämelle.”

“Ei me sydämelle haluta. Vaikuttaa vaaralliselta.”

“No hyvä.”

“Kenen sydän?”

“Primordiaali Haemnathuunin sydän.”

Tyyppi ei tiedä primordiaaliportaaleista, se liikkuu energiavirroissa.

Frug kyselee, että onko täällä joku, joka tietäisi portaaleista.

“Olen nähnyt täällä yhden efreetin, se on kuljeskellut täällä.”

“Siellä onkin tapahtunut jotain. Saattaisi olla juuri se henkilö, jota me tarvittaisiin. Onko näkynyt viime aikoina?”

“On aika lähiaikoina. Meni tuohon suuntaan mistä tulette.”

“Miksi olet vaan tässä. Eikös primordiaalien kannattaisi kulkea vapaana?”

“Mun on käsketty olla tässä.”

“Kuka sua käskyttää. Kun toi sydän ei varmaan enää puhu, vaikka tärkeä elin onkin?”

“Välillä käskyttää demonit, välillä efreetit”

“Haittaako sua, jos me kuljetaan tuosta ohi, jos me ei ylitetä riftiä?”

“Ei haittaa.”



Siellä on efreetti.

“Tuota, näkevätkö silmäni oikein. Ihan oikea efreetti?”

“Mitenkäs sitä oikein puhutellaan?”

“Anteeksi töykeytemme.”

“Missäs teidän herra on? Miksi että ole kahleissa?”

“Me ollaan tässä Tiamattia vastustamassa. Etsitään tietä Brass Cityyn.”

“Ette vissiin ole orjia?”

“Ei me ollaan ulkopuolelta tultu.”

“Mielenkiintoista. Ehkä en vielä vangitse teitä. Miksi te vastuttatte Tiamatia?”

“Meillä on yhteisymmärrys siitä, että ei tykätä toisistamme. Tiamatista on tulossa vähän liian vahva.”

“Kuka niistä jumalista välittää.”

“Niinpä, mutta se on meidän ongelma.”

“Mitäs te haluaisitte tehdä?”

“Etsiä portaalista”

“Minä olen tullut siitä portaalista”

“Miksi?”

“Ei yksikään itseään kunnioittava efreetti haluaisi asua siellä.”

“Miten tämä on tapahtunut?”

“Kaikki efreetit ei ole yhtä vahvoja kuin minä. Osa on antautunut ahneudelle. Meidän johtaja on päässyt yhteisymmärrykseen Tiamatin kanssa.”

“Eli Tiamat sanoo mitä tehdään ja te tottelette?”

“Ei vaan Brass Cityn johtajat on tehneet Tiamatin kanssa liiton, jotta pystyttäisiin valloittamaan koko Elemental Chaos. Tiamat on sanonut, että me saadaan Elemental Chaos. Se saa kaiken muun. Kasailee armeijaa, valmistaa aseita yms. Brass Cityssa. Siellä yhdistyy elementtivoimat ja epäpyhät jumalvoimat.”

“Tiamat ei ole varmaan Brass Cityssa. Kuka siellä pitää valtaa?”

“Siellä on nähty kolme lohikäärmettä. Sininen lohikäärme pitää valtaa.”

“Sä et varmaan tykkää tästä tilanteesta?”

“En, kukapa noiden jumalien kanssa.”

“Sepä, varsinkin sellaisten, jotka pettää.”

Frug kyselee portaalien sijainnista.

Se on aika lähellä.

Mitä on Tiamatin armeijassa. Dragonspawneja.

Neivara ehdottaa, että mitä jos tehtäis yhteistyötä.

Ongelma on se, että suurin osa efreeteistä on diilin kannalla. Ja vaikka exarcit tappais, niin ei se paljoa auttais.

Tyyppi kertoo, että käskyttää vaan tuota primordiaalia olemaan hiljaa, kulkee pitkää käytävää ja astuu laavaportaalista. Lisäksi Frug saa tyyppin ylipuhuttua käskyttämään myrskyn päästämään meidät läpi. Tyyppi tekee niin, lepäilee vähän ja jatkaa matkaa.

Mennään alas ja vasemmalle.



Löytyy verikiveä, leikattu beholderin silmä ja 20 astral diamondia. Ylhäältä löytyy nukkuva beholder. Peruutellaan taaksepäin.

Kannattaako mennä portaalista läpi? Frugilla on Tiamatin merkki.... Ja jos Tiamatin palvelijat on tarpeeksi lähellä, ne vaistoa sen...

9.11.

Lähdetään alaspäin. Kursk törmää lepäilevään maaelementaaliin. Frug bluffaa, että meidän pitäisikin olla täällä (43). Kursk perääntyy ja huomaa nukkuvan beholderin. Kursk kuiskaa hiljaa, että "paha silmä". Kuulostaa siltä, että maaelementaali ei ole lähdössä liikkeelle. Varis lähtee ohjaamaan muita toista reittiä pitkin. Lähdettiin kiertämään oikealta ympäri. Neivara miettii beholderia. Se on eye of chaos. Ei sentään disintegratea.

Portaali löytyi! Se on elemental skripti teleportti ja sitä avataan religionilla ja dungeoneeringilla. Neivara saa otteen energiavirroista (religion), mutta ei pysty hallitsemaan niitä (dungeoneering). Varis hapuilee otetta energiavirroista, mutta ei onnistu. Laavaa räiskyy kasvoille. Semiaukiolevasta portaalista tulee pikkuisia otuksia.



Neivara ja Varis on huonossa paikassa. Varis pushaa ja ampuu. Nuo on minioneja. Menee alas helposti.

Pidettiin mekkalaa. Joudutaan heittämään stealth. Artin, Kursk ja Zenit mekkaloivat. Tiedostamme, että se on varmaan kuulunut aika hyvin.

Uusi yritys, tällä kertaa onnistuu. Näissä on jotain samaa kuin arcana-teleporteissa.

Neivara miettii, että voisi ehkä palkata jotkut muut tutkimaan. Zenit tykkää ajatuksesta, että käytetään cannon fodderia.

Kursk hyppää läpi. Neivara ja Varis seuraavat. Saavutaan vähän temppelin näköiseen alueeseen, jossa alttarin paikalla on laava-allas. Paikka on 10x10 kokoinen. Siellä on laavakynttilöitä, jotka rajaavat reitin, ovelle, jossa ei ole ovea. Paikassa ei toimi teleportivoimat (edes sisäiset). Varis näkee, että kynttilät johtaa sala-ovelle.

Varis ja Kursk kuuntelevat oven takana (Varis heittää ykkösen). Neivara aistii huoneen ympärillä aika paljonkin magiaa, ehkä esineistöä.

Koko poppoo menee portaalista läpi. Haistellaan vähän mitä salaoven toisella puolella on. Salaovi aukeaa ulkoilmaan, jonnekin katolle. Tuolta lähtee portaat alas taloon. Ympärillä avautuu city of brass. Taivaalla lentelee kaikenkokoisia lohikäärmeitä. Kaduilla ei ole enää matkalaisia, vaan ainoastaan efreet-vartioita ja orjapartioita. Pitävät vahtia joka ikisessä risteyksessä. Kaikkialla on Tiamatin palvelijoita. Kaduilla on Tiamatin dragonborneja, jotka johdattelee orjapalvelijoita. Näyttää siltä, että koko kaupunki on valmistautumassa sotaan. Ollaan Ashlarkissa jonkun efreet suvun pääatalon katolla (pientaloaluetta). Keffinspiresissä valmistetaan aseita.

Kursk haluaisi nakata Frugin keskellä kaupunkia ja katsoa mitä tapahtuu. Seurailaan näkykö kaupungilla kapinahenkeä. Ei näy taisteluja tms. Ja kaupunki näyttää hyvin järjestäytyneeltä. Artin näkee ison sinisen lohikäärmeen taivaalla (pohjoisessa).

Zenit ja Kursk miettii, että miten saataisiin mahdollisimman paljon massatuhoa. Artin on asioita vastaan.

Mietitään mitä tehdään. Neivara muistaa Saga Cityn. Zenit on sitä mieltä, että liian epämääräistä. Kursk on sitä mieltä, että otetaan yksi Tiamatin palveli kiinni ja "neuvotellaan" i.e. kidutetaan. Artin oli tätä vastaan. Kursk yrittää bluffata, mutta tämä ei mene Artiniin läpi.

Neuvotellaan siitä, minne lähdetään. Kurskin mielestä Artinin pitäisi ruveta Bahamutin aspektiksi. Artin on erimieltä. Mennään portaalista läpi.

Neivara laittaa sigilit portaalihuoneen nurkkaan. Lähdetään Hestavariin.

Mennään kirjastoon. Guionne tulee taas juttelemaan. Puhutaan far realmista. Guionne miettii, että meillä on kyllä lyhyt attention pan. Neivara on sitä mieltä, että kun elinikä on niin lyhyt, niin pitää juosta paikasta toiseen.

"Sehän se on noiden maagien ongelma. Käytännössä on kaksi tapaa tulla kuolemattomaksi."

"Mikä on se toinen?"

“No jos ei ole tarpeeksi vahva tulemaan lichiksi, niin hankkiudutaan vampyyriksi”

Devilit on kotoisin Nine Hellsistä, astral seasta. Demonit tulee elemental chaoksesta. Devilit on jumalten näkökulmasta pettureita.

Neivara etsii kirjastosta tietoa Ancient dragoneista, laivasta ja rituaalista. Frug vähän hämmentää, mutta Neivara ei anna sen häiritä.

Ancient dragon aseet+armor -> näillä voi tosiaan tappaa Tiamatin. Lisäksi yhden näistä ancienteista pitää olla Tiamatin suorassa käskyvallassa.

Egg, hatchling, worm, young, ...elder, ancient, twilight

Tiamatin punainen = elder

Tiamatin sininen on ehkä ancient

Purppuralohikäärmeiden suomuista tehty rituaali. Sen suorittamiseen tarvitaan Tiamatin muna. Rituaalin yhteydessä pitää puhkaista Tiamatin muna vastataotulla aseella. Jos aseella haavoittaa Tiamatia, niin se ei pysty pakenemaan.

Githyanki-laivalla voi houkutella Tiamatin alueelle, joka on Bahamutin alla, jolloin Bahamut pystyy estämään Tiamatin karkaamisen. Se onko noita paikkoja olemassa, sitä emme tiedä. Toisaalta, on olemassa paikka: CELESTIA “This plane is home to Bahamut, Kord, and Moradin, and the three deities combine their power to combat evil.”

Ei tiedetä kontestaako joku Bahamutin aspektista.

Kerrotaan Pelorin papeille Brass Citysta. Ne on huolissaan ensinnäkin armeijasta, mutta myös siitä, että jos yhdistää primalia ja arcanaa.

Kirjasto: rituaali on todennäköisesti purppuralohikäärmeiden hallussa. Osa purppuralohikäärmeistä on Tiamatin palvelijoita, mutta ei kaikki. Niistä tiedetään yleisesti aika vähän. Ne vastustaa mindflayereita etc. Elävät underdarkissa. Haluavat hallita muita olentoja.

Purple dragon can take control of dazed or stunned creatures etc. Ovat io-pohjaisia, mutta evil-alignmenttisiä.

Zenit pääsee irti "aberrant"-kirouksesta. Nukutaan.

Käydään tapaamassa Amyriaa. Se on edelleen huonossa kunnossa. Kyselee nuolesta. Kerrotaan missä se on, mikä se on ja mitä se tekee. Amyria on vähän yllätynyt siitä, että "pala jumalaa".

"Kuollutta jumalaa" toteaa Kursk.

"Eihän se ole kuollut. Se elää Bahamutissa ja Tiamatissa."

"Eli kuollut" Kursk toteaa. "Ei se tee sinusta vähemmän kuollutta, että sun lapset kävelevät montun päällä."

"No se. Mutta jos sinä elät, sinulla on valta päättää lapsistasi."

"Mitä muuta olette saaneet selville? Tai kysytään näin: mitä me teemme seuraavaksi"

Brass City. Armeijaa ei yleensä kerätä turhan takia. Mikä on seuraava kohde? On ollut Overlook ja koko Mortal world

"Jos pitäisi Tiamatin aivoituksia miettiä. Se voisi olla yksi noista. Tai se haluaa tuhota kaikki Bahamutin jäänteet ja saada kaikki aarteet itselleen. Mainitsitte, että siellä on joku armeija. Meidän pienellä koalitiolla ei taida olla siihen mitään aisiaa. Kaikki palasivat takaisin kotiseuduilleen."

"Githyankit ovat pesseet kätensä Tiamatista, eivätkä halua sotkea sormiaan enää mihinkään Tiamatiin liittyvää"

"Eli tullaanko siihen, että ei ole armeijaa, jolla vastustaa."

"Pitäisi saada muut jumalat näkemään..."

"Ei ne muut jumalat käänny omaansa vastaan. Kun on noi primordiaalit. Ainoa, joka piti Tiamatia aisoissa oli Bahamut. Varmaan ne muut jumalat puuttuisivat asiaan, jos Tiamat ja efreetit lähtisivät hyökkäämään sellaisella armeijalla. Tiamat on sellainen juonittelija, että jos hän lähtee sellaisella armeijalla se tietää, että muut jumalat hyökkäävät. Eli mitä se tekee?"

"Miksi efreetit ja Tiamat on liittoutuneet keskenään? Nehän vihaavat toisiaan"

"No, voithan sä liittoutua goblinin kanssa tappaaksesi lohikäärmeen", Kursk toteaa pragmaattisesti. "Ja sitten kun lohikäärme on tapettu, niin sitten tapetaan se goblin."

"Kumpi on goblin."

Kursk kohauttaa olkiaan.

Amyria kääntyy Neivaran, Variksen, Artinin ja Frugin puoleen.

“Kun tämä toimi viime kerrallakin hyvin, niin pitäisi perustaa isompi koalitio”

Neivara puhuu Tiamatin tappamisesta ja Amyria on vähän järkyttynyt.

Lähdetään pois Amyrian luota. Amyria huikkaa lopuksi Kurskille: Jos me joku joukkio saadaan, olisitko sinä sen kenraali?

Kursk nyökkää. Ei olla ensimmäistä kertaa kukkona tunkiolla. Homma hoituu. Kursk puhuu ylevästi taisteluista.

17.11.2020 Bahamutin perillisellä ei taida olla kaikki kotona

17.11.2020

Hypätään Celestiaan. Tullaan paikkaan, jossa on vuoren huippu, mihin on rakennettu rakennuksia. Vaikuttaa kaupunkimaiselta. Tullaan rauhalliselle paikalle, joka vaikuttaa ihan mukavalta, jossa on trafiikkia.



Lähellä olevasta rakennuksesta astelee ulos enkeleitä. Niillä on valkoiset kaavut ja maskit. Kantavat kristallisia maljoja, riepua ja lautasia, joissa on kuorittuja marjoja ja hedelmiä. Kyselevät meiltä miten voivat auttaa. Eivät

varsinaisesti ole kenenkään enkeleitä. Artin tunnistaa, että nuo on sairaanhoitajia.

Puhutaan, että tarvitaan tietoa. Voitaisko auttaa. Mitä on tapahtunut viime aikoina? Onko ollut enemmän tehtävää? No on se Bahamutin poismeno aiheuttanut omia ongelmiaan.

Paikalle saapuu uusi enkeli: Kalad! On mielissään nähdessään meidät. "Mitäs teidät toi Jusoriin?" Ups. Celestia on oma ulottuvuus ja siellä on monta kaupunkia. "Selvästi näytti siltä, että Moradilla oli tarvetta vanhalle kääpiölle." Kaladkin ihmettelee, että miksi tulimme tuosta hätäportaalista.

Jusor on yleinen parantamisen kaupunki, joka ei varsinaisesti kuulu millekään jumalalle.



Kun Bahamut kuoli, niin asiat on olleet vähän huonosti. Voi sanoa, että Celestia on valmistautumassa sotaan. Haaskalinnut on tulossa nokkimaan. Bahamutin jälkeistä valtataistelua.

"Täällä soditaan keskenään?" Frug.

"Näinkin voi sanoa"

Bahamutin palatsissa on tällainen perillinen, Bahamutin lapsi, joka ajaa omaa asiaansa, että hän on oikeutettu seuraava Bahamut.

Dakranad - Mithral Dragon - Son of Bahamut. Historia sanoo, että tuo on Bahamutin vanhin lapsi. Dakranadilla saattaisi olla oikeutuskin Bahamutin perijäksi, mutta maailmalla kiertää vähän huhuja, että tyyppi on tehnyt diilejä paholaisten kanssa.

“Eikäi sillä ole aiemmin ollut diilejä paholaisten kanssa.”

“Ei kai, kenellä nyt olisi”

Voiko susta tulla Bahamutin edustamien asioiden aspekti, jos teet diilejä paholaisten kanssa.

“No, loppuviimein Moradin kai sen päättää, mutta se on aika paljon susta kiinni, että miten sä ajat niitä asioita, joita edustat.”

Moradin oli sanonut aspektilleen, että saattaa olla, että vielä lähdetään sotaan (neuvottelujen loppusumma).

Kursk nappaa Artinin sivummalle ja on silleen, että tämä vähän haiskahtaa, että täällä on devileitä ja eikös Asmodeus ollut sekaantunut sen nuolen suojaamiseen. Yrittääkö Asmodeus saada Bahamutin palvelijat hyökkäämään Hestavariin. Artin on pikkaisen huolissaan, mutta ei halua uskoa, että hyvikset menisivät niin pahasti raiteiltaan. Kursk sanoo barbaarina, että joskus kun on taistelu mielessä, niin silloin mennään laput silmissä, eikä aina ajatella kunnolla.

Miten jumalaksi tullaan? Moradin, kaiken luoja, voi luoda uuden jumalan.

Devilit (paholaiset) on joukko lawful evil tyyppisiä, jotka asuu Baatorissa ja joita johtaa Asmodeus. Baatorissa on monta tasoa, joita jokaista johtaa oma arcdevil. Eri tasot on eri helvettejä ja niitä on jonkun laskutavan mukaan yhdeksän. Baator on astral seassa.

Asmodeus tappoi edellisen Baatorin hallitsijan ja yksi tarina on, että yksi demoni sai Asmodeuksen tappamaan oman jumalansa. On myös tarina, että Asmodeus on rauhaa rakastavan jumalan exarc, josta tuli vähän brutaalimpi ja joka lopulta tappoi oman jumalansa. Se jumala, jonka Asmodeus tappoi, kirosi Asmodeuksen ja muut enkelit, jotka sen petti. Muut jumalat kutsuivat Asmodeusta petturiksi, mutta jotkut jumalat tiesi, että he tarvitsivat sitä ja tekivät diilejä Asmodeuksen kanssa. Pahat jumalat taas kunnioittivat Asmodeusta, koska se tappoi tuollaisen turhan

jumalan pois. Asmodeus kävi vähän kauppaa jumalien ja primordiaalien kanssa ja jumalat tarjosivat paremman diilin. Diiliin kuului, että Asmodeus saa pitää oman jumaluutensa.

Celestia koostuu seitsemästä vuorenhuipusta. Jusor on matalin niistä. Mertion on Bahamutin huippu. Solania tai Rain Father on Moradinin ja Venya on Kordin. On myös kolme muuta vuorenhuippua:

Fulghen - rough and dangerous mountain - climbed by those who want to swear great oaths upon its summit

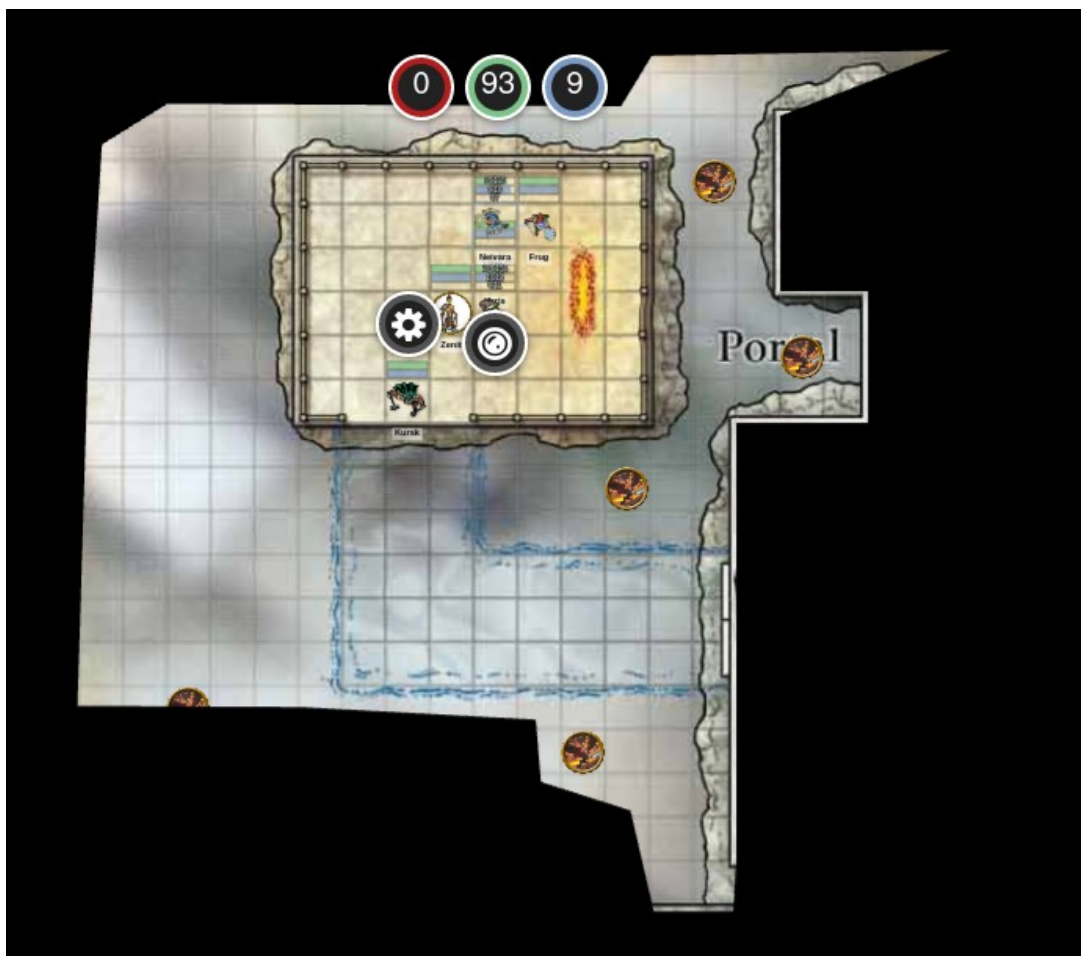
Perantia - riddled by ever-shifting caverns

Chronias - the final pilgrimage site for Celestia's exalted (tänne menee enkelit kuolemaan)

Saadaan sigilit Mertioniin Kaladilta. Kursk kärsii hetkellisestä huonosta olost ja oksentaa kaupungin kadulle.

“Pitäisikö sinun mennä hetkeksi tuonne temppeliin lepäämään?” Artin

“Niin huonoa oloa ei ole ikinä”



Ilmassa on enkeleitä... tai no paholaisia!

“Artin täällä on sulle niitä ‘enkeleitä”.

Paholaiset kiertelevät ja katselevat mitä me tehdään. Huutavat sitten, että “sisään vaan, Quriel on tavattavissa.” Quriel - Angel of Bahamut - Has served the Platinum Dragon for over a thousand years (Bahamutin sihteeri). Paholaiset toimivat vartioina.



Demonit ovat pikkudemoneita, vallanhimoisia ja nopeita näyttämään osaamisensa, siis hyviä vartioita.

Frug on silleen, että jännä paikka, että vartioitte täällä.

“Vartioidaan sitä, mitä kulloinkin vartioidaan. Vähän tylsää on ollut, olisi kiva tännekin saada actionia”

Frug yrittää kysellä, että kenes palvelijoita nuo on (Diplomatia 41).

“Ollaan täällä Dispaterin käskystä”

Dispater=pääpaholainen, kakkostason (Dis) hallitsija. Dispater on suuri strategikko ja juonittelija. Erittäin varovainen liikkeissään.

Neivarasta nuo puhuvat totta, mutta muut ovat vähän epäileväisempiä.

“Ilmeisesti puutetta enkeleistä”

“Onhan tuolla enkeleitä sisällä”

Kuljetaan siltaa pitkin yli. (Sillan pystyy muuten kadottamaan!) Sillan alapuolella (yli 100 jalkaa alas) on piha-alue, josta lähtee portaat ylös tänne, missä me ollaan. Neivara näkee alhaalla pari kuollutta kultaista lohikäärmettä. Kultaiset lohikäärmeet ovat suurimpia, majesteettisimpia ja vahvimpia. Rotunsa huippuja.

Astellaan ovelle ja sisään. Saavumme eteisaulaan. Oven takana on iso enkeli vastassa. Lattiassa on hiekkaa, johon on piirretty pentagrammeja. Paikassa on patsaita, joihin on kaiverrettu kanarianlintuja. Takana näkyy tuplaovet eteenpäin.

“Tervehdys matkalaiset, nimeni on Quoriel, Bahamutin uskollinen palvelija”

When Bahamut wished to wander the mortal world, he usually took the appearance of an old human or demihuman dressed in peasant robes accompanied by seven canaries.

Jumitetaan ovella.

“Näyttää siltä, että Bahamutin jälkeen asiat ovat vähän muuttuneet. Tultiin tänne katselemaan, että miten asiat ovat kun muualla on ollut kuhinaa.”

“Täällähän alkaa asiat normalisoitua, Bahamutin poika on ottamassa oikeutettua paikkaansa”

“Bahamutin vanhin poika”, pieni tauko “Dakranat”

“Bahamutin kosketus on tuonut vakautta. Haluttiin vaan nähdä, että vakaus tulisi takaisin”

“Suurimman epävakauden täällä aiheuttaa Tiamat”

Tähän Kursk möläyttää, että Tiamat keräilee joukkojaan Brass Cityssä.

“Niinhän se on, että Tiamat ei oikein tyydy mihinkään. Minähän olen ollut pitkäaikainen Bahamutin palvelija. Itse olen tyytyväinen, että Dakranat on päättänyt olla jatkamatta tätä koston kierrettä.” Vahvistaa vain linnaketta.

“Eli liitto Tiamatin kanssa?”

“Mistä te nyt tulitte? Tulitteko vain häpäisemään meitä?”

Frug yrittää kysellä, että eikös Bahamutn yksi aspekti ollut, että “smite the evil”. Dakranatia kuulemma kyrpii kun se on joutunut katselemaan sivusta tätä sotaa. Kursk sylkäisee lattialle (ei tastella).

Dakranat vähän kritisoi isäänsä siinä, että yhtä paljonhan Bahamut yritti tappaa Tiamattia kuin Tiamat Bahamuttia. Antaa vaan Tiamatin olla Tiamat. Ei kai Tiamat enää välitä kun Dakranat ei ole sama kuin Bahamut.

“Missä on kultaiset lohikäärmeet?”

“Osa kuoli, osa meni sekaisin ja osa pysyi järjissään”

Frug yrittää kysellä, että miksi devilit.

No miksi ei. Ainahan niitä on käytetty.

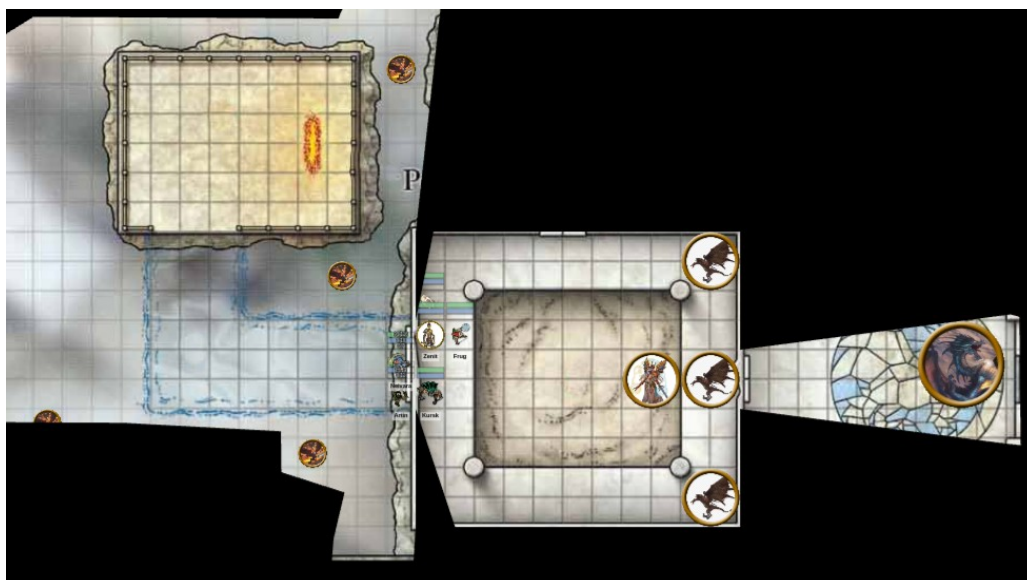
Mutta ei kai Bahamut niitä käyttäisi.

No, Bahamut ei enää ole olemassa.

Frug yrittää puhua siitä, että ollaan huolissaan Tiamatista.

“Teillä on fiksaatio”

Pyydetään audienssia Dakranatin kanssa.



Saadaan audienssi. Kierretään hiekka ja mennään juttelemaan.
Dakranat on vaaleanharmaa säihkyvä lohikäärme (mithral)

Kävellään sisään. Lohikäärme vähän pörhistelee ja yrittää tehdä dominanssia. Kaikki muut stunnaa paitsi Zenit. Dakranat katselee Zenitiä ja kyselee, että mitäs te, tulitteko tarjoamaan palveluksianne.

“Githyankitkin haluaa päästää eroon jumalasta, joka oli niille ilkeä”

Dakranat ei halua olla tekemisissä Tiamatin kanssa.

Zenit yrittää selittää, että Tiamat saattaa silti haluta olla tekemisissä sun kanssa. (diplomatia 17)

Dakranat suuttuu ja on ajamassa meidät ulos.

Frug yrittää selvittää tilannetta. Kyselee, että missä tyyppi seisoo. Miksi devileitä. No, ne on luotettavimpia kuin mercenaryt.

Frug on vähän silleen, että sulla on kuitenkin etuoven edessä Dispaterin palvelijoita.

“Dispaterin. Kuka niin sanoi?”

“No ne devilit kertoi”

Quarion menee juttelemaan devilien kanssa.

“Sori nyt, piti tuo yksi juokseva asia hoitaa. Olitteko tulossa palvelukseen?”

Frug yrittää vähän selittää tasapainoa ja Tiamatin vastustamista.

Tiamat ei tyyppiä kiinnosta.

Kursk alkaa selittämään Ion nuolesta. Artin katsoo Kurskia pahasti. Kursk yrittää bluffata, ettei tiedä sen nuolen sijaintia. Ei onnistu. Neivara vetää pitkän maagisen selityksen, siitä että ei tiedetä, mutta ehkä Tiamat tietää yms.

Dakranat innostuu ja on sitä mieltä, että tästä voisi tulla diili. On etsinyt tietynlaista platinamiekkaa (Amyria).

Omaa isää kunnioittaakseen tuota miekkaa etsii. Miekkaa ei missään nimessä tulisi tuhota.

Frug kyselee mitä miekkaan on kätkeyty. (heittää 35, dakranas heittää 30 (eli 5)). Yrittää johdatella aiheeseen. Dakranas myöntää, että sisällä on asioita, mutta ei sano sen enempää.

Onko meillä diili?

Frug on silleen, että on. Meillä on joku haju, missä miekka on, mutta ei mitään konkreettista.

Querion tulee kysymään, että menikö hyvin.

Frug on, että meni. Kursk tirskuu. Neivara sanoo, että pelottava tyyppi. Siihen Kursk ei tirsku. Neivara ottaa hiekkaa mukaansa ja teleporttaa tyypit Hestavariin.

Kun ollaan takaisin Hestavarissa Artin sanoo, että havaitsi Dakranatin seurassa seuraavaa:

“Artin arvelee, että ne paholaiset teki virheen siinä kun kertoivat kenen palveluksessa ovat. Sellaista ei vartijan koskaan pidä tehdä.”

“Artin myös muistaa, että kun tulitte ulos niin niitä lenteleviä paholaisia ei enää näkynyt”

“Arrogantti mahtailija, ehkä hivenen sekaisin”

“Vai hivenen sekaisin. Mä olen hivenen sekaisin. Se on vielä pahemmin“
(olisko ollut Kursk)

Kursk sanoo, että siitä haiskahti, että rauha Tiamatin kanssa on vaan teeskentelyä. Kursk sai siitä kuitenkin verenhimon esille.

Neivara yrittää steerata keskustelua aina pois merkittävistä asioista. Lohikäärmeet pystyy näkemään jonkin verran tulevaisuuteen.

Querion on palvellut niin kauan Bahamuttia, että se tekee vaan työtä käskettyä.

Neivara menee kirjastoon, ja juttelee muille, että ehkä Guionne olisi hyvä saada pois ympäriltä nuuskimasta. Kursk, Frug ja Artin menevät dokaamaan Guionnen kanssa. Kursk yrittää intimidatata Guionnea juomaan ja Frug bluffaa. Artin katselee kauhistuneena vierestä. Artin

yrittää viedä Guionnen Pelorin temppeliin. Kursk vie devilin ladyboy-devilille hoitoon ("it is a deal"). Artin on liian päissään vastustellakseen tarpeeksi.

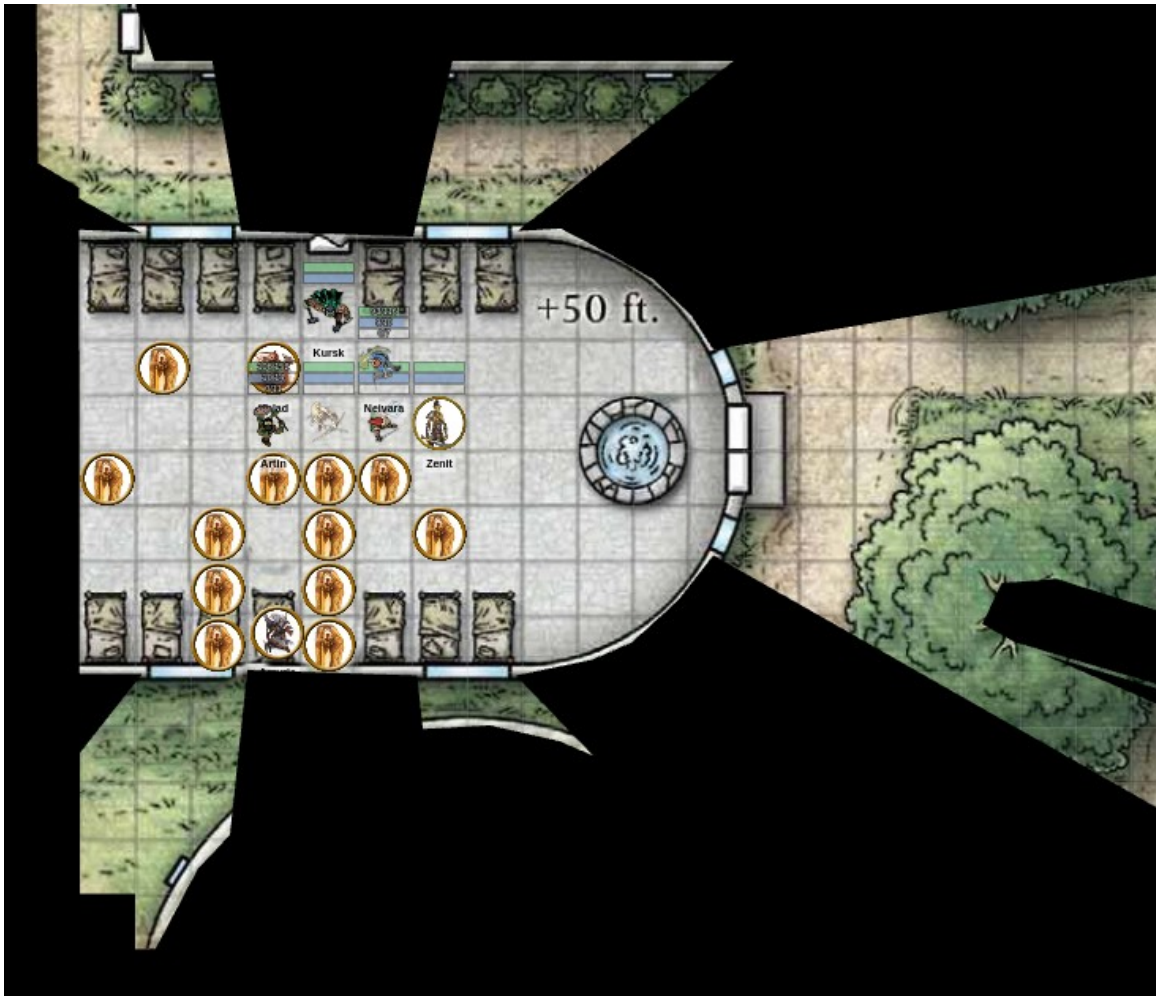
Neivara tutkii kirjastoa (heittää vitosen), ei löydä mitään tietoa Amyria miekasta. Etsii sitten tietoa Dakranatista. Siitä löytyy paljonkin tietoa. Dakranat on historioitsija ja filosofi. Tunnetaan hyvinkin rauhallisena tyyppinä. On kirjoittanut Bahamutin ja Tiamatin välisestä kisailusta, että kun jompikumpi kuolee, vaikka se on dragedia, niin se säästäisi useita sukupolvia sodalta. Kirjoituksissa väitetään, että se olisi perehtynyt primordiaalien ja jumalien väliseen sotaan. Ei pidä sen enempää Tiamattia kuin Bahamuttiakaan pyhimyksenä sodassa.

Kursk, Frug ja Artin raahautuvat kännissä kirjastoon. Kursk menee kirjaston kulmaan nukkumaan. Kirjastonhoitajat tulevat paikalle ja antavat kolmikolle pysyvän kiellon. Frug saa kirjastonhoitajat lähettämään viestin Neivaralle. Neivara+kumppanit tulevat ulos ja sitten lähdetään hotellille nukkumaan.

Kursk yritti juottaa Artinilta muistin pois, mutta ei onnistu. Artin käy rukoilemassa ja pitää sitten luennon Kurskille ja Frugille.

Mennään Amyrian juttusille. Amyria kyselee nuolen perään. Mietitään meneekö Amyria Dakranatin luokse. Ja saisiko Amyrian nuolen luokse.

Neivara selailee kirjaston läpi, mutta ei löydä tietoa Amyriasta. Guionne ei enää tykkää meistä. "Arvaat varmaan miksi." Viedään Amyria parantolaan. Parantajat hyökkää auttamaan. Kalad on varannut meille kaljaa.



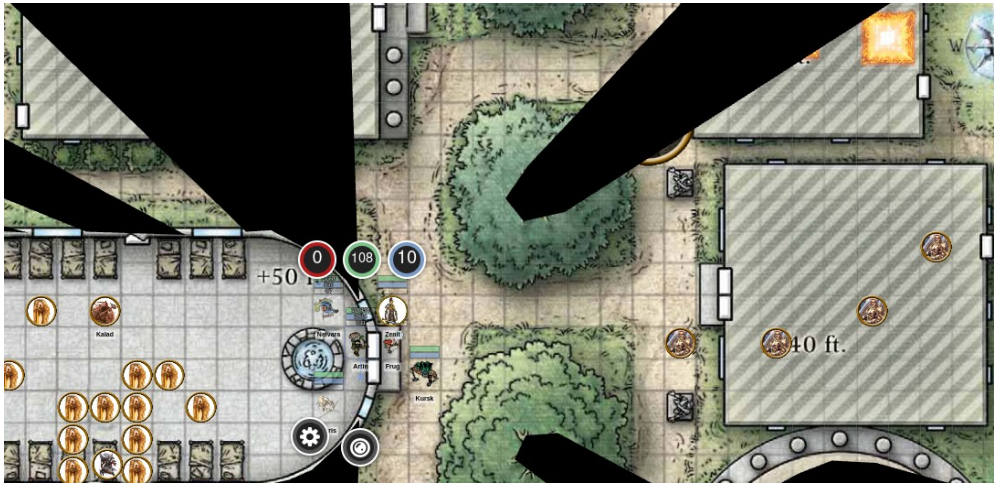
Artin näkee ulkona kuinka kaksi hopeista lohikäärmettä lentää tänne päin kovalla vauhdilla.

24.11.2020 Amyria

24.11.

Lohikäärmeet karjuu. Lisäksi paikalle on tulossa neljä enkeliä vähän toisesta suunnasta.

Lohikäärme tuikkaa viereisen talon katon tuleen.



Enkelit hyökkää lohikäärmeiden kimppuun. Frug kysyy molemmilta, mitä on meneillään. Enkelit on silleen, että lohikäärmeet ovat vauhkotuneet.

“Voidaanko auttaa?” Kursk kysyy.

Enkelit on silleen, että ilman muuta.

Kursk ottaa kirveen esiin.

Frug kysyy lohikäärmeiltä, että mitä tapahtuu.

Ne vastaa dragonikisi.

“Me tuhoamme tuollaiset silmittömät murhaajat ja kaikki mitä he edustavat!”

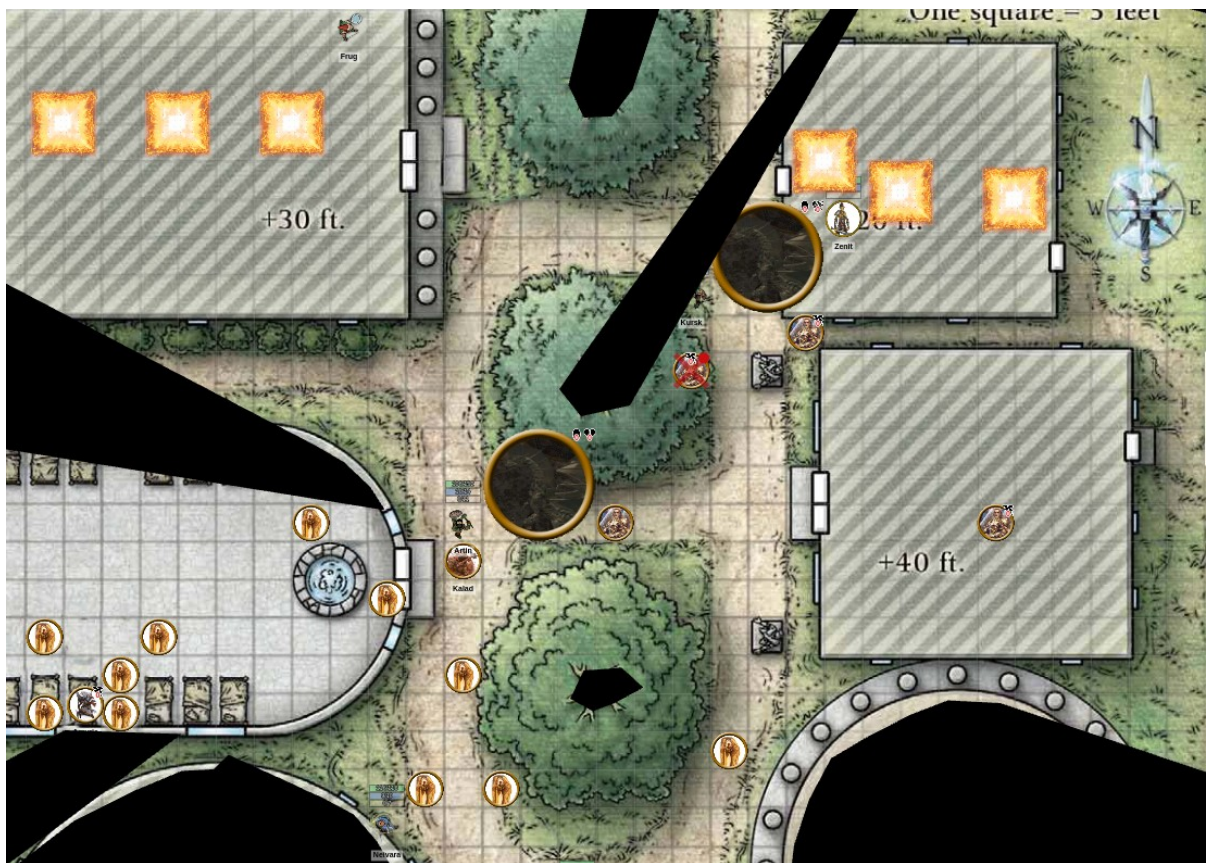
“Kuka me nyt ollaan murhattu?”

“Bahamutin”

Neivara yrittää selittää, että me ei olla syyllisiä, mutta sen selitys on liian tekninen.

Kalad on sitä mieltä, että eiköhän opeteta vähän lohikäärmeitä.

Lähdetään taistelemaan. Lohikäärmeet stunnaa. Kalad hakee sängyn alta warhammerin. Artin on stunnissa Kaladin edessä. Kalad katselee Artinia vähän pahasti. Seuraavalla kerralla Kalad stunnaa.



Lohikäärme menee bloodied. Sylkee päälle. Enkelit kuolee. Artin käskee enkeli-healereiden mennä turvaan.

Frug sanoo sille yksittäiselle taistelija-enkelille, että älä kuole, tarvitaan joku, joka tietää, mitä tapahtuu. Samalla sisälle taloon ilmaantuu paholaisia.

Varis switsaa devilin ja lohikäärmeen paikkoja. Lohikäärme on hämillään, se katselee ympärilleen, ei ymmärrä mitä tapahtuu ja lähtee sitten Kaladin perään kun Kalad on markannut sen.

Frug yrittää kysellä enkeliltä mitä oikein tapahtuu.

“Dakranat, Dakranat, mitä se on oikein mennyt tekemään”

Jostain lentää huoneeseen varjomainen verkko, joka kaappaa Amyrian & kumppanit. Ne on edelleen paikallaan, mutta...



Lohikäärmeet käyttävät action pointit. Zenit down. Kalad killed.

Kursk tappaa lohikäärmeen. Kursk chargaa. Kursk tappaa lohikäärmeen.

Joku nappaa Amyrian & kumppanit. Neivara huomaa, että tyypit meni huoneen perälle.

Taistellaan. Artin herättää Kaladin henkiin. "Kiitos ystävä. Se lohikäärme taisi seota totaalisesti"

Zenit laittaa devilin vetämään tridentin vatsastaan läpi ja Kalad työntää sen loppuun asti.

Kalad lopettaa toisen demonin. Zenitkin nyökkää Kaladille.

"Eiköhän tehdä se sama kombo uudestaan", Kalad.
Zenit nyökkää.

Kalad vetää kolmannen paholaisen muusiksi. Loput on jo lähteneet.

Lähdetään Amyrian ja devilien perään.



Level up!

Zenit pysäyttää porukan ja on silleen, että pitäisikö ottaa pieni resti. Muut on sitä mieltä, että pusketaan eteenpäin.

Ovet on ongelma. Murretaan ne rikki. Kalad on silleen, että nyt ollaan lähellä.

Ylhäällä on yksi pit fiend ja lesser devilejä. Eikä enää Amyriaa. Portaali on ollut pitkään auki.



Frug ja Kursk on sitä mieltä, että mennään eteenpäin. Zenit saa meidät suostuteltua pitämään short restin. Jutellaan Kaladille.

“Kiertää huhua. Tai kai se on ihan totuuskin, että se lohikäärme on tehnyt jotain liittoja paholaisten kanssa. Että siellä ei varmaan ole kaikki ihan kunnossa. Sinäänsä tämäkin paikka. Tämä on noiden kolmen jumalan rauhan paikka. Tuokin on sellainen pyhä tila, jossa jumalat antaa ilmoituksia.” Kalad

“Aika pitkämielisiä jumalia, kun antavat yhden jumalan palvelijoiden sotkea”

Kalad on vähän samaa mieltä, mutta kun ne on aikaisemmin touhunnut vaan omalla vuorellaan. “Tämä on käytännössä sodanjulistus”

Kalad kyselee Amyrian perään. Kerrotaan miten on asioiden laita. “Jotain noi kuhisi siitä nuo parantajat. Sääli, että ne on kuolleet”

Todetaan, että Amyria on jo kadonnut ja palataan takaisin alakertaan. Voivotellaan kun henkiin herättämisessä menee aikaa. Kalad käy hakemassa yhden skrollin: “ei tämä turhaan ole sairaala.”

Herätellään healeri henkiin. Amyria oli kuolemassa. Sen sisällä oli joku voimakas olento, joka kuluttaa Amyriaa loppuun ja itsensä loppuun. Healerit mietti miten sen olennon saisi Amyriasta ulos, mutta vaikuttaa siltä, että jos yrittää niin jompikumpi tuhoutuu. Voisi ehkä ruokkia sieluilla olentoa, mutta joo...

1.12.2020

Lootataan edellisen taistelun jäljiltä. Kursk löytää päähineen, joka antaa lisää damagea. Kursk luopuu päähineestä, joka antaa suojaa dazelta ja stunnilta.

Neivara kyselee Kaladilta, että voisiko noita Bahamutin enkeleitä herättää henkiin (diplomatia 14...). Kalad kiemurtelee ja on silleen, ettei ole kovin innoissaan.

“Mitä portaalihuoneessa ei saa tehdä? Se kun on teille kai pyhä paikka?” Artin.

“No, siellä ei ainakaan saa harjoittaa mitään pahuutta.”

Jatketaan portaalihuoneeseen. Kalad jää siivoamaan sotkua.

Portaalihuoneessa on edelleen pit fiendejä. Pit fiendit ovat Nine Hellsissä sellaisia hallitsijoita tai käskyttäjiä. Niitä korkeammalla on vain “lords of the nine” (archdevilit jotka hallitsevat helvetin tasoja). Pit fiendit hallitsevat esim. Kaupunkeja, komentavat legioonaa. Ovat kenraaleja (jossain mielessä). Pystyvät summonoimaan paholaisia (encounter power). Pystyvät teleporttaamaan paholaisia. Pystyvät tiputtamaan defensessejä (kauhusta kankea). Pystyvät käskyttämään alaisiaan tekemään kaikkea mielipuolista. Niillä on tuliaura. Pystyvät teleporttaamaan ja voivat lentää. Niillä on mace, jolla ne kurmuuttaa. Myös häntäkin tekee damagea (ja weakenedia). Yleensä antavat alaisten tehdä likaiset hommat ja ovat itse supportteja.

Kursk ja Zenit kärjessä ja muut pari ruutua perässä.

“Ketäs sieltä tulee? Te olette varmaan ne, jotka toi meidän ettimän olennon tänne.” Pit fiend

“Ehkä meidän pitäisi kysyä samaa teiltä. Ketä te olette? Ei olla tavattu ennen” Frug.

“Ettekö te tunne?”

“Mortal worldissä ei devileitä oikein näy”

“No tulkaa kaikki kumartamaan suurelle Agamurille” Kuulostaa generiseltä paholaisen nimeltä. Historia tuntee tämän nimisiä paljon.

Osoittaa macella “Noh vauhtia”

“Niin siis, miksi te halusitte napata tän kaverin hetimiten. Ei se ollut menossa minnekään. Olisittehan te voineet pyytää nätisti.”

“Me ollaan sitä etitty jo pidemmän aikaa. Se on ollut hukassa pitkään. Jotkut oli tehnyt meille palveluksen, että se oli saatu jo alkuperäisestä containerista pois.”

“Kenen pyynnöstä te häntä etsitte?”

“Suuren archdevil Dissin”

“Dissin luokseko te sen veitte?”

“Ei. Periaatteessa se ei meitä kiinnosta, mutta me on luvattu, että me toimitetaan se sille lohikäärmeelle.”

“Dakranattiako tarkoitatte?”

“Sitäpä juuri. Hänen kanssa meillä on ollut sopimus. Että se säiliö toimitaan sille.”

“Säiliö? Ennen se oli miekka ja nyt tuollainen enkeli. Mitä siinä on sisällä?”

“Tekö ette tiä? No, ette varmaan kun te sen tänne toitte”

Frug yrittää suostutella kertomaan. Heittää vitosen (DC 39 vs. 35)

“Ehkä parempi ettette tiedä mitä siellä sisällä on niin teitä ei rupea harmittamaan.”

“Mistä syystä sä jäit tänne? Meitä odottamaan?”

“Kuka teitä jäisi odottamaan”

“Sitä mäkin ihmettelen”

“Tässä vartioin, ettei mitään häiriötä tule tuolta portaalista”

“Portaalista vai portaalille”

“Portaalista.”

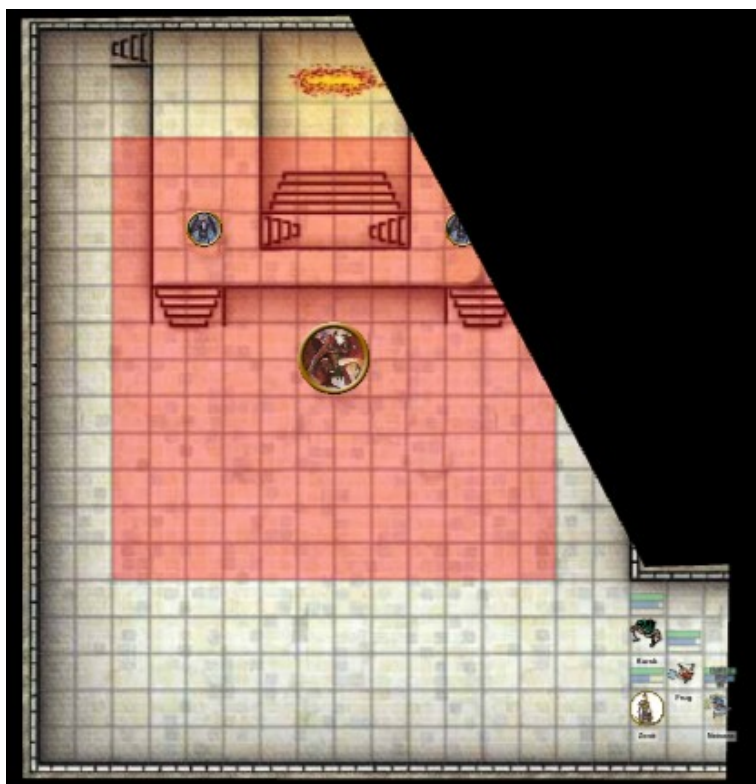
“Ketä tai mitä te odotatte sieltä portaalista läpi?”

“Mitäköhän ois pahin mitä sieltä vois tulla... Moradin varmaan. Toisaalta se vois olla kivakin, pääsis haastamaan”

Vähän jutellaan vielä jotain satunnaista ja saadaan huijattua pit fiendiä sen verran, että se sanoo: “Noo, joku palanen Bahamuttia siinä oli tai jotain vastaavaa.”

Pit fiend yrittää vähän uhitella Frugia, mutta hyökkäys ei mene willistä läpi. Kursk heiluttelee Frugille tyhjää sielupurkkia ja sanoo diplomaattisesti Artinille, että se voidaan lahjoittaa Pelorin tai Moradinin vartioitavaksi.

Pit fiend on silleen, että mitäs te. Te olette jo hommanne tehnyt. Containeri on siirtynyt eteenpäin.



“Sinun on nyt aika poistua tästä pyhästä paikasta”, Artin.

Frug koittaa vielä jatkaa diplomatiaa (stall tactics). Kursk haistaa selvän kusetuksen ja huutaa samalla, että Neivara krittiä.

Pit fiend vaan nauraa.

Frug heittää sen tähtimaailmaan eikä menetä kykyään. Kursk miettii, että menikö se nyt sinne “outworldiin” ja saakohan sekin lisää hampaita.

Nillitetään pikkumonsua. Sillä on n. 200 HP. Iso monsu on vuoron poissa ja tulee sitten takaisin.

Minidevil nostaa Artinin ja Zenitin ilmaan. Zenit antaa Artinille seivin. Artin rojahtaa maahan jaloilleen.

Frug heittää pit fiendin takas katselemaan tähtiä. Fiend feilaa ekan seivin.

Minidevil yrittää tehdä helvetintulta ja antaa Kurskille opportunity attackin. Kursk osuu, mutta devil jää killumaan viimeisillä voimillaan. Neivara magic missilettää tyypin alas.

Pit fiend feilaa toistamiseen.

Minifiend shiftaa. Zenit siftaa perässä.

Pit fiend feilaa ja feilaa. Ja ilmestyy lopulta. Muut vihut on siihen mennessä tapettu ja ready actionit valmiina. Mätetään

Neivara tulee, ottaa damagea aurasta ja antaa kritin Kurskille. 147 damagea. Pit fiend katselee mitä tapahtuu kummissaan.

Muut paitsi Kursk feilaa. Pit fiendillä on 15 HP jäljellä...

Pit fiend hyökkää Zenitiin. Zenit ja Artin retaliataa. Artin missaa ja Zenitin hyökkäyksen se väistää. Pit fiend kutsuu minidevilejä. Lattiaan aukeaa reikä.



Minorilla pit fiend käskee minidevilin kuolemaan. 41 damage Neivara ja Varis...

Varis tappaa pit fiendin. Kun pit fiend kuolee sen manaamat mömmöset katoaa.

Kursk nappaa pit fiendin sielun.

Kursk lähettää pit fiendille kuvan siitä, että se lähetetään Pelorin maailmaan, jossa se joutuu halausrinkiin ja vaikka se kuinka yrittää tappaa, niin se ei voi mitään (intimidate 30, se aistii Kurskista, että Kursk ei ole niin julma).

Artin katselee Kurskia pitkään (Kursk kertoo millä se demonia uhkaili).

Pit fiendiltä löytyy ring of phoenix, jonka Artin saa (resist fire, resist death).

Short rest.

Neivara tutkii teleporttia. Siellä on ollut tie auki Bahamutin vuorelle.

Speak with soul. Kursk heittää intimidaten (43), Neivara heittää arcanan (no roll). Pit fiend pelkää.

“Me ollaan pitkään metästetty niitä miekkoja. Kauan sitten Bahamut satoi pari palasta omasta olemuksestaan niihin miekkoihin. Vähän kuin

henkivakuutuksena. Siellä on Bahamutin olemus jonka avulla Bahamutin voi herättää henkiin. Joku oli mennyt herättämään tämän devan, joka on vaan kuljetusalusta, ei tiedä mitä kantaa. Kun Bahamut kuoli, se on alkanut syödä säiliötään ja yrittää saada säiliönsä kaikin tavoin herättämään Bahamutin henkiin. Säiliöllä ei ollut tarkoitus olla persoonallisuutta, no ei sillä väliä. Säiliö tuhoutuu kun Bahamutin aspekti otetaan irti. Näillä Bahamutin paloilla pystyy tekemään joko vanhan tai uuden Bahamutin.”

“Miksi dragonit täällä räykkii? Eikä ole teidän kanssa samalla puolella.”

“Ootteko te noin tyhmiä? Miten niin ei ole samalla puolella? Nehän syö meidän kädestä. Mä en ole oikea vastaamaan tuohon. Herra voisi olla parempi vastaamaan.”

“Kumpi vetelee naruista? Dakranat vai teidän herra?”

Devili kysyy Kurskilta: “Mitä barbaari ajattelee, kumpikohan vetää ja kumpaa.”

“Miten te annatte jumaluuden tuollaiselle?”

“Kysykää barbaarilta.”

“Kauanko kestää?”

“Tarvitsee kipinän Moradinin ahjosta ja sitten pitää suunnata yhdelle noista vuorista.”

Kysytään mistä löytää Amyrian.

“Kysykää barbaariltanne”

“Eiköhän tämä ole selvä peli. Nyt vaan rushimaan. Jos lohikäärme ei luovuta Amyriaa suosiolla, niin me otamme sen ei-suosiolla.”

“Onko Tiamat sekaantunut tähän hommaan millään tavalla?”

“Miksi tähän joku Tiamat pitäisi sekoittaa?”

“Tiamat oli se, joka tappoi Bahamutin. Kai se olisi halunnut naruja vetää sen jälkeenkin.”

“Tiamat on loppujen lopuksi aika yksinkertainen. Työkalu muiden joukossa”

“Kumpi tässä vetelee naruista, Dis vai Asmodeus?”

“Niin, se on vähän miten sen haluaa ajatella. Asioita tapahtuu ja lukuisia eri agendoja.” Yrittää rimpuilla siinä ja kysyy Neivaralta, että mikä on teidän agenda.

“Mä haluan tietää mahdollisimman paljon”

“Mistä haluat tietää? Me voimme tehdä sopimuksen”

Nuolella voi joko tappaa tai herättää. Moradinin ahjon tulella voi luoda melkein mitä vaan.

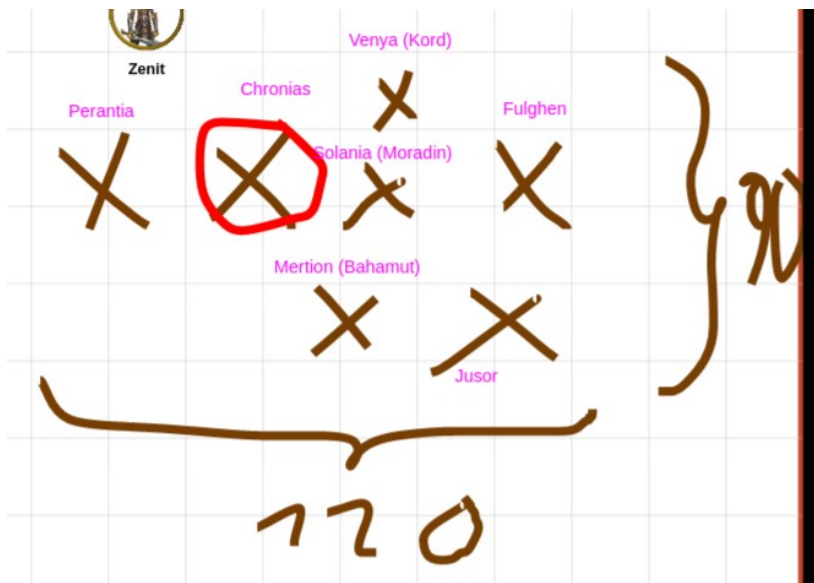
“Mikä sitä containeria vartioi?”

“Mistä minä sen tiedän.”

Mennään varoittamaan Kaladia Dakranatin ajatuksista.

14.12.2020

Neivara tutkiskelee Amyrian sänkyä ja löytää hiuksia (rollaa 19 perceptioniin). -> Magic Map. Piirretään käsin kun ei löydy karttaa.



Lopuksi Dakranat haluaa Choronikselle.

Magic map pinpointtaa, että Amyria on Solaniassa.

Solaniassa kaupunki: Torzak-Belgirn.

Mietitään mennäänkö suoraan Moradinin luokse vai kierretäänkö Dakranatin takapihan kautta. Noppa sanoo, että suoraan Moradinin luokse. Näyttää aika isolta kääpiökaupungilta, paljon ahjoja yms. Tullaan portaalista isolle torille. Frug kyselee, että onko näkynyt Dakranattia. Ei löydy sitä, eikä Amyriaa. Napataan kaupungin kartta mukaan. Kursk ottaa Neivaran olalle ja Neivara alkaa tekemään magic mappia.

Mennään Moradinin päätemppeleihin.

Yritetään selittää papeille, että on ongelmia, mutta ne on silleen, että ei tässä mitään ongelmaa ole. Papit on silleen, että eivät ne tiedä missä Moradinin ahjo on, mikä kuulostaa Artinista järkevältä.



Frug palaa partyn luokse. Ei ole mitään sen kummempaa kuvaa siitä, mikä on ulkopuolelta. Kaupungin pormestari tietää ehkä missä ahjo on.

Pormestarin talo näyttää kääpiölinnakkeelta. Paikka näyttää siltä, että se on valmistautunut sotaan. Ovenvartijat on silleen, että onko teillä audienssia, ei löydy kalenterista. Kursk intimidateaa. Vartija sulkee luukun. "Minun ei tarvitse kuunnella tuollaisia." Kursk kirjoittaa verellä ovelle, että "varokaa Bahamutin palvelijoita".

Frug selittää diplomatialla, että nyt on tosi kyseessä (rollaa 40 ja 38). Saadaan audienssi. Kursk ei pääse sisälle, mutta muut pääsee.

Neivara selittää akateemisesti. Saadaan tyyppi ymmärtämään mitä tapahtuu. Artin ja Zenit näkee, että se kamppailee itsensä kanssa.

"No, Moradinin aspekti on siellä. Se suojelee"

"No Dakranat tietää luultavasti mitä siellä on. Osaa varautua."

Pormestari kertoo, että sisäänkäynti ahjoon sijaitsee vuoren juuressa. Siellä on vesiputous. Kalliosta tulee kädet, jotka muodostaa kupin.

Kursk nukkuu seinää vasten kun tullaan ulos.

"Kursk kirves". Kursk ottaa kirveen ja nousee seisomaan.

Napataan laiva. Zenit saa laivan vaivoin ilmaan. Githyankeilla on yleensä merikapteenit. Zenit on ollut psionikkona laivalla, mutta ei ole hirveästi lennellyt. Varis etsiskelee ja löytää meille paikan, jossa temppele on.



Tuolla laiduntaa gorgoneita.

“Mitä hemmettiä täällä tekee elemental chaoksen olentoja?” Zenit.

Zenit yrittää laskeutua. Osuu seinään, nousee ylös. Zenit vetää uudestaan seinään. Zenit lentää laivan reunan yli, mutta sen kengät tekee sen, että se leijuu turvallisesti alas. Alhaalta kuuluu kiroilua. Laiva lähtee valumaan alas.

Action point-> mass fly. Astral skiff rojahtaa alas ja me jäädään ilmaan.

Kielekkeen alla ei näy mitään. Näyttää luonnonmukaiselta. Gorgonit on agitoituneet kun astral skiff törmäsi seinään. Ne on laumaeläimiä, suojelevat reviiriään.

Neivara vaistoa käsien takana vangitun myrskytitaanin.



Moradin on tuon titaanin vanginnut. Titaanit ovat kaikkein isoimpia giantteja. Tai kuten Kursk sanoo, hemmetin isoja ogreja. "Bigger muscles, bigger brains" Storm titans. Aquatic, maagi, call lightning, levitate yms. Suosivat taikomista combatissa. Yleensä giantit heittelevät kiviä, nämä ovat kaikkein viimeisimpinä kiskomassa kiviä, mutta sitäkin ne tekee. Lähitaistelussa käyttävät great swordeja. Asumat vuorilla, linnoissa tai korallista rakennetuissa asumuksissa meressä. Taistelivat jumalia vastaan ja hävisivät.

Suunnitellaan menevämmä phasingillä seinästä läpi. Inikat. Delayataan yhteen klönttiin. Titaani heittää thunderboltin zenitiin.

Zenit dazeaa. Muut menee sisään. Zenit tulee seuraavalla rundilla. "Storm giant iskee kovaa. Olis kannattanut tehdä enemmän niitä actioneja."

Jos oltais tultu normaalisti, olisi pitänyt kiivetä vesiputousseinää. Frugista tuntuu, että hän olisi ollut kuin pikkuinen lehti siinä vesimäärässä.

Frug on tyytyväinen. Tämä taistelu meni juuri niinkuin pitikin mennä. Kaikkien taistelujen pitäisi olla tällaisia. Kursk vähän huokaisee. Suunnitelma meni vähän liian hyvin.

Mennään eteenpäin. Siellä näkyy hydra. Kursk katsoo Artinia vähän kysyvästi: "On noilla kääpiöiden jumalilla outoja palvelijoita. Olisin odottanut parempaa."

Hydra synnyttää lisää päitä. Suurimman osan aikaa hydrat viettävät aikansa vedessä. Hengittävät kuitenkin ilmaa. Ensimmäiset hydrat syntyivät kun primordiaalilta nimeltä ryarkus tipahti vähän verta. Vaikka jumalat tuhosivat tämän



elementaalin, niin silti elemental chaoksessa elää hydria. Hydran lähellä ei kannata olla, koska se iskee monesti. Dazet, stunnit yms. Toimii vaan yhteen päähän (lopun toimii normaalisti).

“Ollaankohan me erehdytty forgesta? Olisiko tämä kuitenkin jonkun muun jumalan forge, minne me ollaan menossa?”

“Meneekö Kursk, Artin ja Zenit lähelle mättämään?”

“Eeeei. Tämä mätetään etänä”

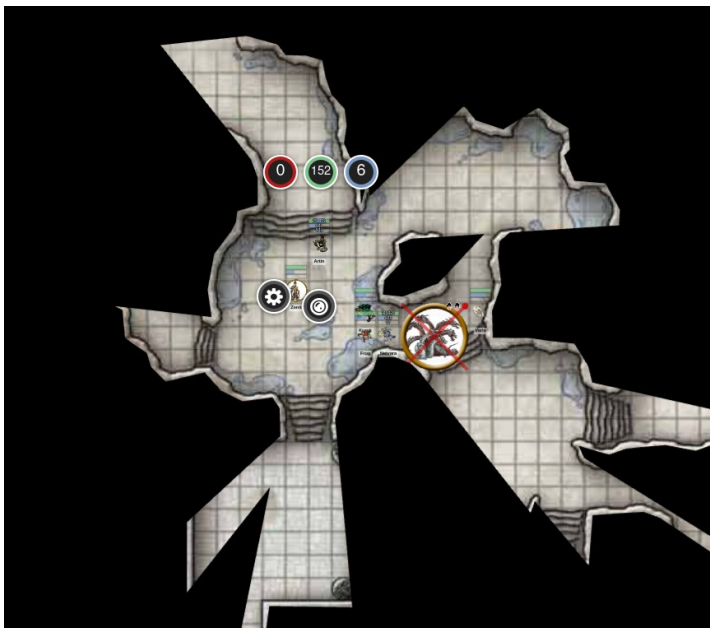
Se oli hetki sitten vielä slightly curious. Nyt se on vihainen.

4.1.2021

Mätetään hydrea. Kursk sanoo Neivaralle, että säästetään kritti siihen, että hydra on bloodied. Että se on mahdollisimman vähän aikaa monella päällä. Kursk krittaa toistamiseen rangedin. Jossain vaiheessa Kursk kyllästyy rangediin ja menee lähelle mättämään. Kuusi päätä syö Kurskia. Eka napsahtaa seinään. Toka kävi lähellä. Kolmas osu seinään ja samoin neljäs. Kaksi osuu. Kursk melkein kippaa. Fey sinkhole saa otteen ja heittää takaisin rending winesiin -> restrain.

Zenit ampuu melkein koko taistelun jouskarilla ja ei osu.

Frug tappaa heroslayer hydran. Tulikos tässä kombatissa neljä krittia (kaksi Frugille ja kaksi Kurskille)



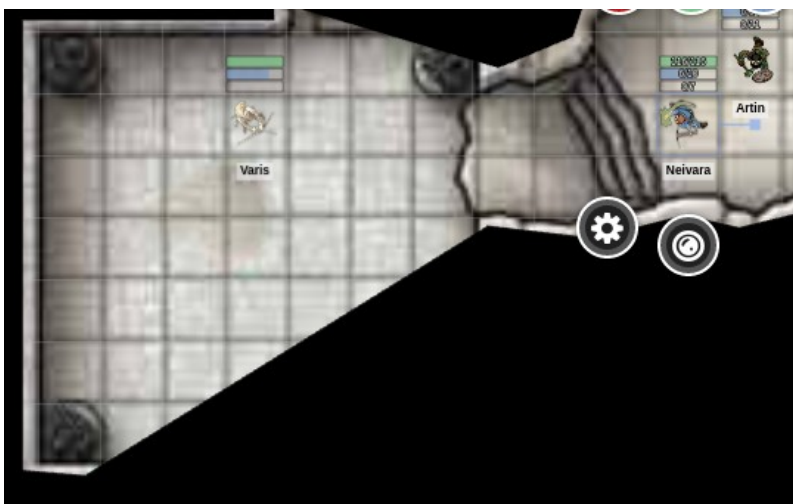
Neivara on aika varma, että Hydran vatsassa on jotain. Sieltä löytyy Frugille uusi sormus.

Otetaan short rest. Kaakosta kuuluu pajan ääniä. Neivara huomaa, että kartasta piste on siirtynyt Chroniakseen ja sieltä Mertioniin.

Jatketaan kaakkoon. Sieltä löytyy kääpiöiden luomia koneita, jotka on tarkoitettu jonkin jutun toistoon. Voidaan käyttää myös vartioina. Noiden luomistaito on sellainen, jonka monet muut rodut on kopioineet.



Huoneen perältä löytyy sulatusuuni ja sen vierestä enkeli. Tämä ei ole ahjo, mutta Neivara on ehkä kuulevinaan takomista jostainpäin. Frug ei kuule takomista mistään.



Varis käy tsekkaamassa vasemmalla olevan huoneen. Siellä on neljä kääpiöpatsasta joiden kasvot vaihtuu (lohikäärmeitä, demoneita yms.). Neivarasta tuntuu, että tämä on sellainen huone, jossa vilahtelee olentoja, jotka on jotenkin rikkonut Moradinin tahtoa. Ei näy tuttuja. Moradinin henki on läsnä huoneessa.

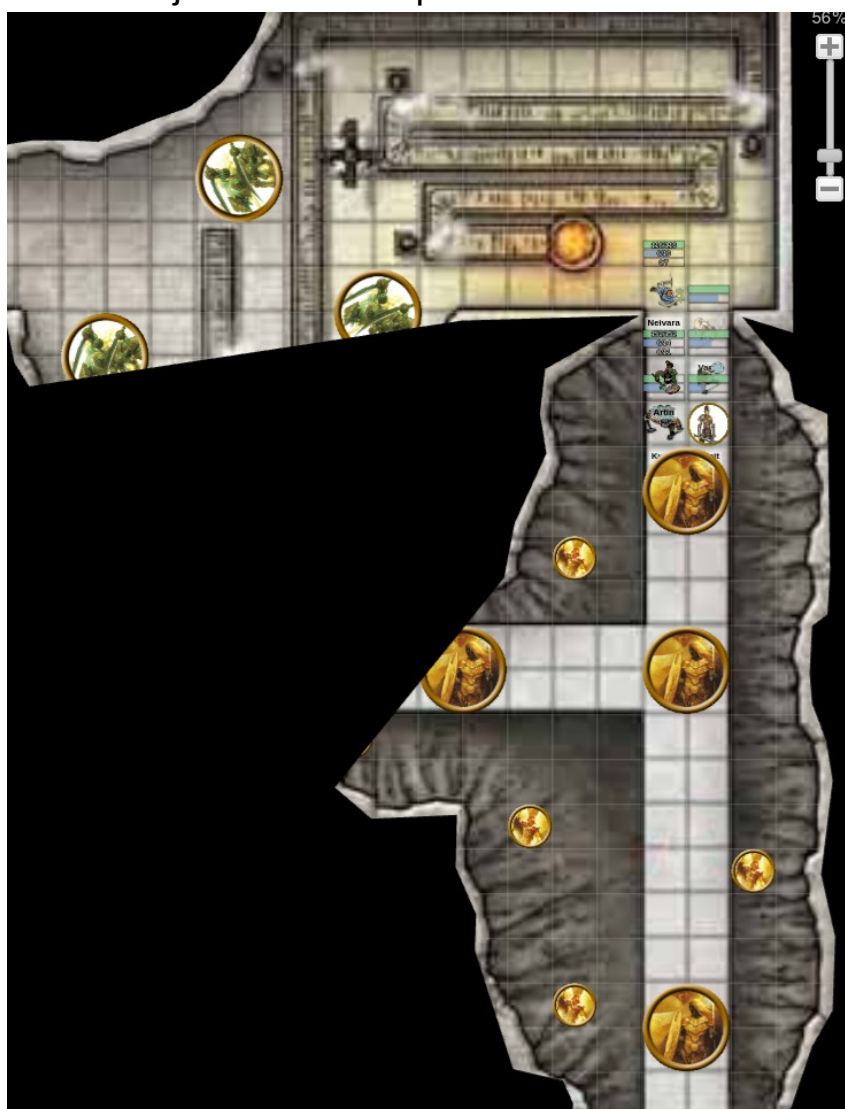
Mennään juttelemaan enkelille. Se enkeli on silleen, että Dakranat kävi täällä ja varoitti häntä meistä. Yritetään selitellä, mutta se vaatii todisteita. Tehdään kuvarituaali, saadaan audienssi Moradinin aspektin luokse. “Lentäkää tai juoskaa noiden koneiden ohi.”

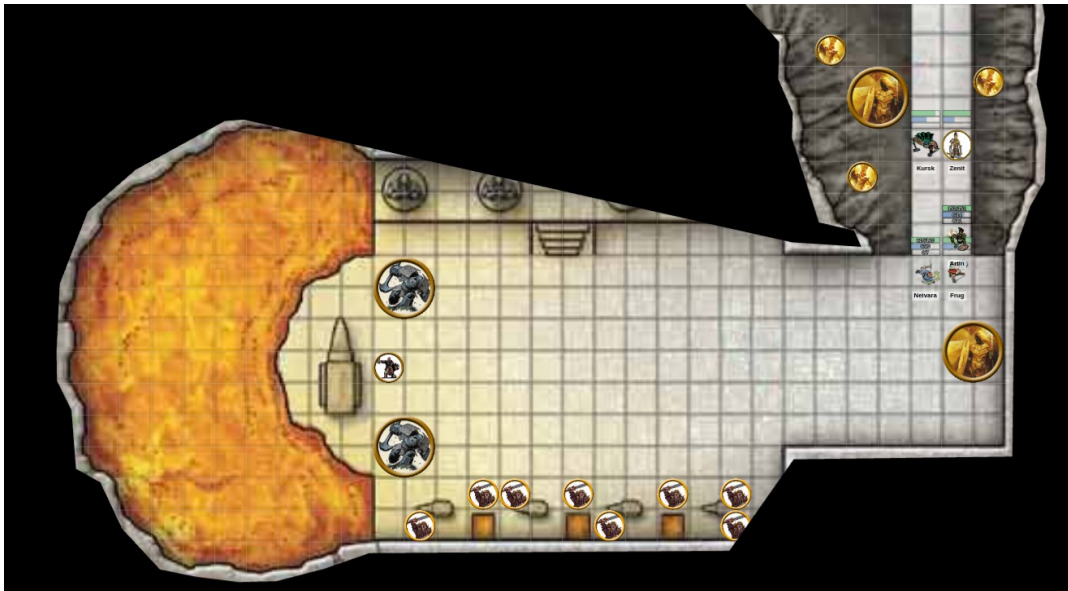
“Voisko noi koneet jotenkin pysäyttää? Ei haluttaisi rikkoa taidonnäytteitä”

“Kaikki Moradinin koneet ei ole ihan justiinsa”

Kursk ja Zenit lennättävät Artinin, Frugin ja Variksen huoneen yli. Neivara lentää perässä. Frug ja Neivara katselevat vähän harmissaan sitä kasaa, josta mekaaninen käsi vetää tavaraa ahjoon.

Mennään juttelemaan aspektille.

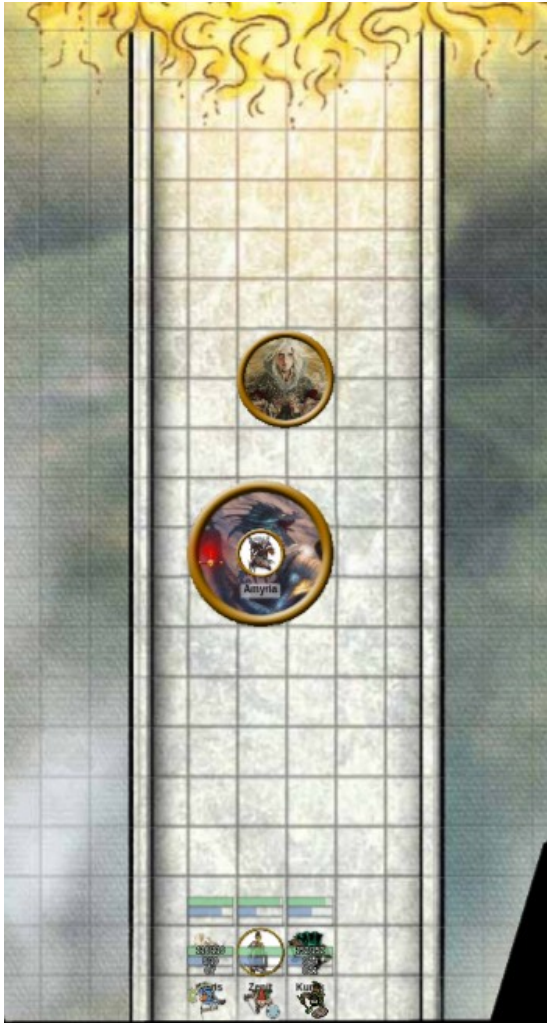




“Tehtävänne on jalo (devan pelastaminen), mutta joskus on aika luopua. Olen valmis antamaan anteeksi, että olette tämän pyhän paikan häpäisseet, jos luovutte tuosta tyhmästä tehtävästänne. Jos pelastatte devan, niin Bahamut ei herää henkiin.” Sanoo aspekti meille.

Neivara huomaa, että täällä on käytetty voimakasta mieleen vaikuttavaa magiaa. Neivara heittää dispel magicin ja lähtee sitten maagiseen selitykseen asioista. Nyt aspekti kuuntelee meitä. Jutellaan asioista ja mietitään mitä tehdään.

Saadaan aspektilta sigilit Chroniakseen tms.



Mennään Chroniakseen. Saavutaan taistelun keskelle. Dakranat taistelee enkelin kanssa. Amyria roikkuu Dakranatin kädessä ja sillä on kaulassa riipus, jossa on luomiskipinä.

13.1.

Pudotus parisataa feettiä. Ei kaiteita. Dakranatilla on luomisen kipinä ja tähtisafiiri kaulassa ja silkkinauha päässä.

“Miten te tänne löysitte?”

“Moradinin aspekti neuvo”

“Se oli kyllä hyödytön hemmo. Te olitte kyllä kanssa hyödyllisiä hölmöjä. No...”

Frug kyselee mitä Dakranat aikoo tehdä.

“Minä ajattelin pelastaa Bahamutin”

“Tulemalla siksi itse?”

“Ei kun tuo enkeli...”

“Älä valehtele. Olet kyllä poikennut hyvältä tieltä”

“Kenen kanssa olet tehnyt diilin?”

“En kenenkään. Näättekö te ketään muuta?”

“Mites ne demonit?”

Kursk hyökkää. Krittää, krittää toistamiseen, käyttää action pointin ja haasta kaksintaisteluun. 278 damagea toistaiseksi... Ei kaksintaistelu oikein skulaa, Kursk ei vaan osu ja droppaa lopulta.

Nillitetään. Kursk krittää taas. Amyrialla on 86 HP:ta.

Dakranatilla on näköjään kyky, että nostetaan defensesjä ja jos missaa, niin tyyppi teleporttaa.

Dakranat torjuu Artinin iskun Amyrialla. Artin kauhistuu ja käyttää healing wordin Amyriaan.

Dakranat on sekaisin ja käyttää Amyriaa shieldinä.

Kursk stunnaa Dakranatin (lyö kirveen tylpällä päällä). Zenit lennättää miekan sokkona Dakranatiin (kun kuulee, että se on huonossa hapessa) ja krittää. Lohikäärme rojahtaa maahan. Ei viimeisiä sanoja, ei mitään. Artin miettii menikö tämä nyt oikein.

Enkeli pyytää, että mennään ottamaan short rest pois sillalta. Mennään vuorelle lepäilemään.

Artin herättää Amyrian.

Amyria herää ja näyttää kultaista verhoa. “Tuolla on mun kohtalo. Onko sinulla se?”

“Meillä ei ole nuolta, mutta meillä on kipinä Moradinin ahjosta.”

“Se riittää. Jos sen voisitte tehdä, niin voitteko kantaa minut tuonne.”

Kursk ottaa kanton.

Kun lähestytään verhoa Amyrian ääni muuttuu ja se sanoo, että olemme tehneet hyvin ja Amyria varmaan hoitaa eteenpäin.

Portinvartija ei oikein halua päästää meitä läpi. Ei kuulemma sovi kaikkeuden suunnitelmiin.

“Me olemme kaikkeuden suunnitelma.” Kursk.

“Kohtalo on tuonut meidät tänne”

Yritetään taivutella enkeliä antamaan meidän herättää Bahamut henkiin. Neivara puhuu tieteellisesti. Frug taivuttelee. Enkeli on vähän sitä mieltä, että ikuinen sota on huono ja tämä paikka on paikka minne enkelit menevät kuolemaan.

“No jos ootte tätä mieltä, niin hyvä on, mutta päätös on teidän.”

Kun Kursk on puolessa välissä Amyria sanoo, että voi kävellä itse.

Amyria kiittää meitä ja sanoo, että tämä ei ole loppu. Hän palaa vielä kuten on palannut aiemminkin. Kursk tekee kunniaa.

Enkeli on silleen, että olette päätöksenne tehneet ja joudutte elämään niiden kanssa. Enkeli häippäsee.

Kursk alkaa irrotella lohikäärmeen päätä ja Artin nalkuttaa vieressä.

Level up! (tupla kun ei olla otettu edellistä)



20.1.2020 Random häröily + Carbunkle

Loot!

Ollaan Al-Shihalin sillalla itseksemme.

Neivara tekee meille rituaalin kotiin ja ylipuhuu Kurskin jättämään Bahamutin pojan pään kellariin.

Artin vaistoa, että Bahamut on palannut.

Käydään Chroniaksessa.

Enkeli kysyy, että mitäs te. Tulitteko polttamaan itsestänne kaiken pahan pois?

Kysellään Bahamutia. On näkynyt. Bahamut selvisi tulesta. Tuli polttaa kaiken pahan pois ja ei välttämättä kuole, jos jää jotain jäljelle.

Bahamut lähti tapaamaan muita jumalia.

“Onko muuta suurta tapahtunut Bahamutin paluun jälkeen?” Frug kyselee.

Portinvartija ei tiedä sen enempää.

Kiitetään tiedosta ja Neivara castaa meidät Mertioniin.

Kolkutellaan oveen ja kysytään saako tulla sisään.

Quoriel ottaa meidät vastaan (se sama ovenvartija).

Kysellään voidaanko tavata Bahamut.

“Bahamut ei ole paikalla”

Zenitistä ja Kurskista tuntuu, että se puhuu totta, mutta ei koko totuutta.

“Mitä sä jätät pois tästä?” Zenit

“Bahamut ei ole paikalla, mutta hänen aspektinsa on paikalla.”

“Voiko Bahamutin aspektia tavata?”

“Mitä asiaa teillä on?”

“Haluttiin vaan tsekata, että onko asiat taas reilassa” Kursk/Zenit

“Kuinka niin?” Vuoriel on vähän hämillään, että eikö ne olleet reilassa aikaisemmin.

“Alkaen niistä devileistä...” Frug

“No se oli, niin ne lähti hetki sitten.”

Päästään tapaamaan aspektia.

Kursk esittelee itsensä.

“Suuri sankari. Ei teidän tarvitse esitellä itseänne, tiedän keitä olette.”

“Voiko sanoa tapasimmeko aikaisemmin?”

“Ei me kyllä olla”

“Onko Bahamut tullut oikeasti takaisin?” Neivara.

“Sinäänsä, jos ei ole koskaan ollut poissakaan. Bahamut on tapaamassa muita jumalia. Tapaamisesta on tihkunut sen verran tietoa, että Bahamut aikoo haastaa Tiamatin.”

“Eli maailmaa ei olla antamassa Tiamatille?”

Efreetit kuvittelee saavansa elemental chaoksen, Tiamat kuvittelee saavansa efreettien kyvyt.

Neivara kertoilee teleportista Brass Cityn alla.

Onko tuo aspekti ihan legit, Kursk ja Varis on sitä mieltä, että on, muut epäilee. Vähän hassua, että aspekti on kultainen lohikäärme, eikä hopeinen.

Menee ehkä pari päivää tai viikkoa, että saadaan joukot kasaan.

Neivara sanoo, että ollaan halukkaita lähtemään mukaan sotaan, mutta ei jaksettaisi odottaa täällä paria viikkoa.

Tyyppi sanoo, että jos ollaan halukkaita, ne voi lähettää meille sanantuojaan.

“Ehdottomasti”, sanoo Kursk. “Ja vielä parempi jos törmätään excarkkeihin.”

Lähtökohtaisesti teidät tulee hakemaan isokokoinen hopealohikäärme.

“Se isokokoinen hopealohikäärme tietää mistä meidät löytää?”

“Eiköhän, teidän paikallistamisenne universumista ei ole kovin vaikeaa?”

Aspektin mukaan Amyria tuhoutui prosessissa ja Bahamut on samanlainen kuin aina ennenkin.

Käydään maksamassa astral skiff. Kauppias on iloinen, kuvitteli jo hetken, että pöllittiin se.

Kääpiömunkit kyselee Artinilta, että voisiko se jutella. Artin on vähän hämmentynyt mutta on silleen, että okei. Muut menee ryyppämään. Artinille tarjotaan Juusorin pääparantajan virkaa.

Frug tarjoilee Artinille kaljaa, Artin on vähän epäileväinen. Edellinen kerta ei mennyt todellakaan nappiin. Frug bluffaa Artinin juomaan (45 vs. 39).

Artin kertoo tarjouksesta ja Frug miettii, että se ei ole kansaa lähellä.

Mietitään mitä seuraavaksi. Kursk haluaa puhdistaa Brass Cityn alakertaa.

Varis on silleen, että mennäänkö muualle juttelemaan. Neivara ja Artin on innolla lähdössä. Kursk haluaisi jäädä juomaan. Jutellaan siitä, että ollaan lähdössä, jossain vaiheessa Kursk alkaa lukea jotain kääröä. Varis toteaa, että joku kääpiömunkki antoi sen Kurskille. Neivara menee lukemaan Kurskin olan yli.

Siellä lukee: "Kiitos eilisestä. Sielu on nyt minulla kokoelmissani. Sinullakin taitaa olla jo melkoinen kokoelma? Olisiko mitään mitä tarvitsisit, että voisin saada lisää näitä? Tai olisiko sinulla jotain vaihdettavaa? Odotan innolla mahdollista tapaamistamme." - Father of Strife

"Kuka on father of Strife?" Frug kysyy

Kursk näyttää lappua Artinille. "Kuka tämä on? Nyt on minulle tuntematon jumaluus."

Artin tuijottaa. "Mikä sielu?"

Father of Strife, Lord of the Second, The Iron Duke, Archduke of Dis, Lord of the Second and Lord of Dis.

"Ei kai se Bahamutin vanhin poika vaan myynyt sieluaan..." Neivara huokaa.

"Niin makaa, kuin petaa. Tästä ei kyllä voi syyttää meitä." Kursk.

Hipsitään kotiin. Varis kertoo shadow crossingista ja jonkun kylän pulpahtamiselta Mortal Worldiin.

"Muutaman viikon päästä täyden kuun aikaan witchcrossin lähellä Shadowfell tunkeutuu Mortal Worldiin.

Shadowfellista on ilmaantumassa kylä nimeltä Carbuncle, jossa on torni johon Feyt ovat muinoin kätkeneet Oracular nimisen artifactin.

Kyseessä on esine, jolla on mahdollista hallita Mortal Worldin ja Shadowfellin välistä rajaa mahdollistaen Shadowfellin tuomisen Mortal Worldiin esineen ympärille korkeintaan muutaman kilometrin säteellä.”

Artinin mielestä tuollainen esine pitäisi hävittää.

Neivara käy Hestavarissa selvittelemässä, Artin menee rukoilemaan.

Meille kuuluu jumalien kokouksesta seuraavaa: muiden jumalien mielestä on hyvä, että Bahamut on tullut takaisin, niin se voi jatkaa Tiamatin vastustamista, koska tällöin muiden ei tarvitse ottaa kantaa Tiamatiin. Bahamut ei tästä ehkä kauheasti tykännyt, mutta ei ole kovin yllättynyt. Bahamut on laittanut pystyyn demiplanen ja on laittanut yleisen kutsun sotajoukoille, mm. Mortal worldiin, githyankeille yms.

Zenit miettii mitä githyankit aikovat tehdä ja toivoo uskontojen vihaajana, että Bahamut ja Tiamat tappavat toisensa.

Mennään Witchcrossiin ja löydetään Carbuncle. Paikalliset on vähän hädissään, että Carbuncle on ilmaantunut. Frug kyselee paikallisilta, että onko tätä kylää useinkin näkynyt täällä? Ei kukaan muista, mutta se tiedetään, että Witchcrossin ympärillä tapahtuu kummia. Kylä on vankkuripolun päässä, siellä on yksi yleinen talo (public house) nimeltä The Stump. Kaupungissa on väkeä, mutta ne on vähän omituisia (silmä väärässä kohtaa päässä, liikaa sormia, ylimääräisiä raajoja).

Kursk raaputtaa hampaita sisältävää korvaansa ja on silleen, että oletteko te ihan varmoja, että tämä kylä on tullut *shadowfellistä*. Paikalliset näyttää ihan iloisilta. Paikalliset ei ole huomanneet, että ne on mortal worldissä. Kylässä on usvaa.

Witchcrossin läheisyydessä olevat ihmiset kertovat, että siellä tapahtuu kummia: huonekalut kasaantuvat nurkkaan, vesi muuttuu vereksi, maito happanee. Paikallinen (witchcross) henkilö nimeltä Crushal Verd osaa sanoa, että ensiksi ilmestyi torni ja sitten ilmestyi kylä. Vaikuttaa paikalliselta kylähulluta. Crushal Verd lähtee meidän mukaan

Carbunkleen, mutta saadaan suostuteltua se, ettei se lähde torniin meidän kanssa.

Ensi yönä on täysikuu. Torni on olemassa mortal worldissä vielä yhden yön täysikuun jälkeen.

Paikalliset on silleen, että tämä on Carbunklen kylä, täällä viljellään ja silleen. Paikalliset ovat vähän poissaolevia, eivätkä halua itseensä suurta huomiota. "Yöllä tornilla vaeltaa eläimiä, siellä on vähän piikkipuskaa. Ei sinne tornille kannata mennä, ei siellä ole mitään." Carbunklen ulkopuolella alkaa erämaa. "Joskus jotain kulkijoita eksyy tänne. Yleensä ne tulee Gloomwroughtista. Mistäs te tulette?" Paikallisten mielestä torni ei ole koskaan kadonnut. Paikalliset ovat vähän vaivaisia, mutta he ehkä jopa itse kokee, että jumala on koskettanut heitä. Eivät osaa sanoa, että kuka jumala.

Torni. Vaikuttaa läpikuultavalta. On insubstantial. Ei ehkä ole manifestoitunut täysin.

Neivara tekee pottuja. Istutaan kapakassa. Kuu nousee. Mennään tornille. Näkyy, että jotain on raahattu kylästä torniin päin. Aika tuoreet jäljet. Tullaan tornille. Tornilla näkyy joku Carbunklelainen, jolta on viilletty kurkku auki ja se on rituaalimaisesti uhrattu. Muut kohauttelee olkiaan. Varis on silleen, että tulkaapas takaisin. Näyttää siltä, että se, joka on tämän pahan työn tehnyt on Crushal Verd. Lisäksi paikalla on suden jälkiä. Tornin juuressa on musta portaali, joka on auki. Sillä portaalilla pääsee tornin sisälle.

Portaalista läpi. Ollaan taas pocket universessa:



Katosta hohkaa sinistä valoa (taas portaali). Kun mietitään, niin minne Verd meni, niin se ei mennyt minnekään, mutta suden jäljet menee itään (pois kaupungista).

Portaat portaaliin voi rysähtää milloin vaan alas. Party päättää lentää tai teleportata.



Seuraava huone. Keskellä on sinistä tulta, joka ei näytä polttavalta. Huoneen ympärillä menee portaikko. Ylhäällä on oviaukko, jossa on portaali. Tuli on myös portaali.

Noppa sanoo, että portaita ylös.



Huoneessa kasvaa kaikenlaisia sieniä. Keskellä huonetta on jättimäinen sieni, jolla on punainen lakki. Varis heittää naturen (42). Ison sienen takana näkyy olento: fungal hulk. Vähän kuin umberhulk paitsi, että palvoo sieniä. Fungal hulk on syvässä rukousasennossa ja palvoo isoa punaista sientä. Sienet eivät ole mitään sieniä, mitä Varis tuntee, vaan ne ovat taikasieniä. Sienien keskellä on painauma, jossa on jälkiä kauan sitten kuolleen haltian ruumiista. Ruumiin vierressä on puoliksi mädäntynyt nahkapussi, jossa on tavaraa. Haltialla on 3 gp:tä, healingpottuja ja lvl2 tikari. Jätetään pussukka rauhaan. Huoneesta ei löydy portaaleja, salaovia tai psionisia voimia, mutta... hahmoista tuntuu ettei ne ole enää sienihuoneessa. Frug ja Kursk löytävät itsensä huoneesta, jossa on isoja mukavia tyynyjä. Huoneessa tuoksuu suitsukkeet aika voimakkaasti. -> saving throw. Kursk seivaa, Frug ei. Kursk tajuaa, että jotain on tapahtunut kun se joutui heittämään seivin. Se raahaa Frugia ovelle, mutta ovi ei aukea. Kursk rupeaa hakkaamaan ovea. Frug ehdottaa Kurskille, että eikös me voitais ottaa ihan rauhallisesti täällä. Kursk toteaa, että nope. Se läppäsee Frugia poskelle.

Neivara ja Zenit päätyy samaan paikkaan. Neivarasta tuntuu, että jokin magia tempaisi hänet yllättäen teleportista läpi. Huoneessa on iso saviveistos, jossa mies on levittänyt kädet sivuille. Käsistä tulee pinkkiä nestettä ja lattiassa on ritilä, josta menee vesi läpi. Kolmas vesiputous (oranssi mönjä) kuplii lattiasta ja nousee ylös kattoon, jossa on railo.

Se patsas on saveen peitetty Fey-olento. Todennäköisesti jonkinlainen vartia. Ne nesteet on maagisia ja tekevät jotain. Vartia todennäköisesti herää kosketuksesta.

Se kirkas neste todennäköisesti antaa insubstantialin olennolle joka sitä juo. Oranssista mönjästä ei osaa sanoa oikein mitään. Neivara käyttää aikaa tutkiakseen mitä mönjiä on. Zenit ottaa Neivarasta kiinni. Neivara tajuaa, että hetkinen, mehän saatetaan taas poistua tästä huoneesta ja nappaa insubstantial mössöä vesileiliin.

Variksen huoneessa on obeliski. Katsoo, onko täältä tietä ulos.

Artin löytää itsensä hyvin synkästä huoneesta (astelee sinne sisään). Vastakkainen seinä on kymmenen feettiä oleva musta seinä, josta tippuu lattialle varjosta muodostuneita pisaroita. Artin kuulee, että varjot kuiskii ja uhkailee, että kohta ne tulee syömään sut. Huoneen lattia on jäässä. Mikä tarkoittaa, että täällä on liukasta. Artin yrittää taistella ja on valmis hyppäämään seinästä ulos phasing crystallilla.

Kursk saa hakattua Frugin järkiinsä. Kursk tuikkaa sohvat tuleen. Häkämyrkytys. Frug yrittää löytää tietä ulos. Se pakottaa oven auki arcanalla. Kursk näyttää peukkua Frugille, että laitettiin vähän painetta sulle, niin johan onnistui.

27.1.

Neivara ja Zenit:

Pinkki läpikuultava neste: insubstantial muutamaksi minuutiksi

Oranssi: teleporttaa jonnekin.

5 pulloa insubstantialia ja 1 vesileili teleporttausta. Otetaan insubstantialit ja Neivara yrittää avata ovea.

Artin hyökkää kummitusten kimppuun. Ottaa itse ihan hyvin damagea. Kummitukset koskettelee Artinia, mutta ei osu (jos osuu, niin siinä menee varmaan surge).

Zenit sanoo Neivaralle, että vaistoa psionisilla voimillaan, että joku koskettelee meidän pappia.

Frug ja Kursk saapuvat seuraavaan huoneeseen. Huoneessa podiumi, jossa kivipaasi, jossa kirjoitusta tai ainakin merkkejä. Huoneessa myös puuovi, jota vartioi androgyyni elf. Frug alkaa tutkia huonetta, Kursk toteaa, että tehdään, mitä tehdään, mutta tuosta ovesta, jota vartioi androgyyni haltia me ei mennä. Rajansa kaikella.

Neivara saa oven auki. Mennään ovesta. Päädytään huoneeseen, jossa on läjä mätänevää huonekalua, jonka seassa menee pieniä käytäviä. Käytävät johtavat tikkaille, jotka johtavat katolle asti. Huoneessa on vaatekaappi, jossa on hopeinen ovenkahva ja ketju. Katto on myös maaginen. Mennäänkö katosta vai kaapista läpi? Mennään kaapista ("Mieluummin kaapista läpi kuin kaapista ulos" Zenit)

Varis tutkii. Obeliski 15 feettiä korkea. Musta, rublea ympärillä. Kun sitä lähestyi, siihen tuli vihreitä viivoja. Varis yrittää selvittää ajan kanssa miten ovi aukeaa.

Frug sai selville, että ovi ei enää vie samaan paikkaan. Huoneessa ovet: iso silmä, androgyyni elf, puinen ovi, se mistä tultiin. Lisäksi podiumi. Frug miettii, että huoneet ovat omia paikkojaan. Tämä ei varmaan oikeasti ole torni. Kursk: "Sen kun valitset, mutta haltiaovesta ei mennä". Frug tutkii podiumia. Siinä on tekstiä commoniksi. Podiumissa kerrotaan paikan taustaa. Frug lukee podiumia, Frugin ajatus katkeaa hetkeksi ja yllättäen Frugin ja Kurskin eteen ilmestyy portaali, joka on toiselta puolelta musta ja toiselta valkoinen. Frug rupeaa perehtymään kirjaan, mutta sanoo Kurskille, että odota hetki. Kursk yrittää nykäistä Frugin pois. Frug näkee kuinka Kurskin nyrkki lähestyy hänen naamaansa. Frug yrittää väistää (acrobatics 19 vs dex 30), ei onnistu. Kursk kiskaisee kymmensenttisen madon ulos Frugin nenästä. -1 healing surge.

"Noi kirjat mitä sä tutkit vaikuttaa aika vaarallisilta", Kursk.

"Tuli kirjasta vai?" Frug ihmettelee.

Kursk puristaa madon hitaasti mössöksi. Frug tunnistaa, että se on sellainen fey mato.

"Jos näät jotain vastaavaa täällä, niin auta. Tossa kirjassa kuitenkin kerrotaan tästä huoneesta, niin sitä olisi kiva tutkia", Frug.

Kirjassa on tietoa tästä paikasta, mutta kirja on maaginen siinä mielessä, että mitä paremmin sitä ymmärtää, sitä enemmän se kertoo. Jos sitä lukee täysi idiotti, niin se antaa sellaista pelkistettyä tekstiä.

“Haluatko Kursk lukea tätä?” Frug.

Kursk heittää paremman dungenioneeringin (27) kuin Frug Historyn (23).

Neivara ja Zenit: Pronssisella alustalla orb, joka valaisee. Seinällä tähtien kuvia. Nähdään kaikki tämä kun avataan kaapin ovi. Jätetään vaatehuoneen ovi auki. Zenit jää pitämään vaatehuoneen ovea auki. Neivara heittää perceptionin, feilaa. Planeetat ja tähdet vilistää seinillä.

Varis yrittää avata oven. Heittää ykkösen thieveryyn.

Kursk nappaa Frugin kainaloonsa ja sanoo “tuonne elffioveen ei mennä” ja hyppää valkoiseen portaaliin.

“Mitä tuolla kirjassa luki?” Frug kysyy hämmästyneesti.

“Haltiaovesta ei mennä ja valkoiseen portaaliin pitää mennä.”

Frug haluaa lisätietoa

“Haltiaovesta ei mennä. Yhdestä ovesta pääsee paikkaan, jossa tapaa pahimmat pelot.”

Frug ja Kursk päätyvät huoneeseen, jossa Zenit pitää vaatekaapin ovea auki.

Kursk yrittää miettiä, sanottiinko kirjassa muuta. Oli vähän liian tymäkkää tajunnanvirtaa. Ei tämän enempää jäänyt mieleen.

Neivara ja Frug jakaa tietoja. Neivaraa kiinnostaa kirjan tiedot. Jonkun vanhan maagin paikka, mutta maagi ei enää ole täällä. Kursk tietää, että musta portaali vie kohti ovea ja valkoinen kohti tornin huippua. Huippu on pääpaikka. Frugista jokainen huone on oma planensa. Neivara tutkii orbia.

Artin miettii mitä nuo epäkuolleet on. Ne on kuolleiden tyyppien varjoja, jotka haluaa tulla eläviksi syömällä elinvoimaa. Artin yrittää mättää kummituksia. Ei näytä hyvältä. Seinässä oleva portaali vie jonnekin päin mortal worldiä. Siitä tippuu pimeyttä.

Varis tutkii huonetta. Onkohan tämä taiteilijan huone? Obeliskissa on jokin ansa. Varis yrittää tutkia. Ansa laukeaa, jos liikkuu lähemmäs obeliskia. Muuten tilassa ei näytä olevan muuta kuin obeliski ja ovi.

Neivara on tutkinut ja Orbissa ei ole ansoja. Se on scrying device tiloihin, joita täällä on. Orbin kautta on varmaan luotu nämä tilat. Jos se tuhoutuu, tämä paikka sammuu.

Artin tekee healingwordin itseensä ja yhteen kummitukseen. Kummituksen elinvoima puolittuu. Artin yrittää edetä kohti teleporttia, onnistuu liikkumaan, mutta antaa opportunitteja. Viholliset ei osu.

Sienihuone kytkeytyy kaikkiin huoneisiin.

Artin hiilailee kummitukset hengiltä. Jää odottamaan, että joku tulee noutamaan.

Neivara sulkee savuhuoneen. Neivara tajuaa, että se oli sellainen rauhoittumishuone, josta olisi teleportannut satunnaiseen paikkaan tornissa, jos olisi nukahtanut sohville. Siis varsin vaaraton, ennenkuin Kursk täytti sen savulla.

Kursk haluaa, että Neivara sulkee haltiahuoneen. Neivara tekee työtä käskettyä.

Neivara neuvoo Varista, että mene koskemaan obeliskia. Varis jää purkamaan ansaa.

Neivara neuvoo Artinin portaalista läpi. Artin teleporttaa vesihuoneeseen ja se käydään noukkimassa sieltä.

Varis ymmärtää, että kivet alkaa hyökätä ja huoneeseen alkaa ilmestyä kaasua. Varis hyppää teleporttiin ja lentää ulos. Varis tippuu 10 feettiä. Ottaa 20 damagea.

Varis menee sisään, valitsee toisen oven (ei sienihuoneen), hyppää siniseen plasmaan ja päätyy kirjahuoneeseen ja sieltä muiden luo. Kyselee artefaktia.

Neivara sulkee muut paikat. Zenit sulkee vaatekaapin oven. Paikkaan ilmestyy ylimääräinen ovi. Kursk ottaa Frugin vasempaan kainaloon. Kun Neivara ehdottaa, että mitä jos sidottaisiin toisemme köydellä kiinni. Kursk nappaa Neivaran olalleen.

Teleportti vie meidät huoneeseen, josta löytyy se shadowfell artefakti "orakulaari". Seisoo jalustalla. Artefakti pitää tornin ja kaupungin shadowfellissä. Tästä tilasta on mahdollista teleportata pois.

Artefaktilla voi hävittää shadowfellin tornin ympäriltä. Torni palaa mortal worldiin ja kylä shadowfelliin.

Neivara nappaa kontrolliorbin mukaansa.

Selitetään Artinille, että parempi orakulaarin on olla meidän hallussa kuin, että se on keskellä tällaista maalaiskylää. Varis on myös hyvin vakuuttunut siitä, että tuo on parempi meidän käsissä.

Historiasta: Tämä on ollut maagin kokeilu siitä, miten luodaan pocket dimensioita. Harjoitustyö. Jättänyt tämän, kun maagi on lähtenyt seuraavan kimppuun. Myöhemmin feyt on todenneet, että kun on tämä shadowfell lordin luoma esine, niin lukitaanpas se nyt tuonne torniin.

Varis ottaa artefaktin. Neivara ottaa orbin mukaansa.

Käydään etsimässä ihmissusi. Ihmissudet ovat oma rotu. Jos olet syntynyt ihmissudeksi, sinulla on kyky tartuttaa kirous muihin. Jos et ole ollut ihmissusi, mutta muutut sellaiseksi, et pysty levittämään kirousta. Kirouksen aktivoituminen kestää useita kuun kiertoja.

Otetaan ihmissusi kiinni ja odotetaan, että se muuttuu ihmiseksi. Se muuntuu Crushal Verdiksi. Kysytään tappoko se sen yhden tyypin tuolla tornin edessä. Tappoi. Kertoo, että joku iso olento tuli ja puri. Epäonninen matka tuonne vuorille. Aamun pimeinä tunteina joku olento hyökkäsi. Te olette ensimmäisiä, jotka tietävät. Pyrin täydenkuun aikaan vetäytymään.

Viedään tyyppi kotikyläänsä. Kursk selittää, että tyyppi on ihmissusi ja jos sen nyt sitoo paikalleen aina täydenkuun aikaan, niin eiköhän siitä hyvä tule. Kyläläiset haluaa polttaa tyyppin. Frug on silleen, että annetaan hyvien kyläläisien hoitaa.

Dropataan itemit kotiin, mennään sitten Juusoriin. Artin vie tyyppin Juusoriin, mutta ei sitä sinnekään haluta ottaa. Kalad sai Artinin ylipuhuttua siihen, että ihmissusi on parempi tappa. Tyyppi kertoo perheestään. Tyyppi tapetaan. Kahdessa lapsessa on ihmissusi-kirous. Artin toteaa, että tulee vielä takaisin kunhan ongelma vähän realisoituu.

4.2.2020 Antiikkiset paskajumalat

Ostoksilla. Frugille armori, vähän pottuja ja muuta sälää. Neivara ostaa itselleen maagisen repun ja tyhjiä pottuja.

Frug on kuullut, että Overlookin ympärillä fey olentoja (mm. Eladrineja) on kadonnut).

Lähdetään kuitenkin Brass Cityn alle.

Artin miettii, miksi onkaan täällä. Kursk on vähän silleen, että oletko sinä paha kääpiö kun et halua tappa abominaatioita.

Nurkan takana on beholderi.

Zenit ja Kursk saa surprise roundin. Kursk chargaa ja tekee coup de grace:n.

Teurastetaan beholder. Kursk vetää sen keskeltä halki. Neivara juoksee katsomaan onko silmä enää pelastettavissa.

Short rest. Kursk lähtee etsimään lisää saalista.

Löytyy nukkuva elementaali. "Halutaanko me oikeasti tappa se?" Kursk katsoo pitkään. "Ollaan oltu niin paljon kirjastoissa ja jumalien luona, niin nyt tehdään jotain kivaa." Kursk chargaa (lentää) ja coup de graceaa.

Elementaalista alkaa purkautua jotain ihmeellistä pölyä, joka on jollain lailla syövyttävää. Tekee auran, joka vie näön ja aiheuttaa happovahinkoa. Saadaan elementaali alas aika pienillä vahingoilla. Se murenee myrkylliseksi hiekkapilveksi.

Löytyy seuraava beholderi. Ei näiden tappaminen kauhean vaikeaa ole. Neivara pyytää, että tällä kertaa ei tuhota silmää. Kursk näyttää peukkua. Viiltää ihan silmän alta.

Tensors floating disk -> beholderin silmä matkaan.

9.2.

Varis löytää salakäytävän umpikujasta.

Ylhäällä elementaali ja balor.

Balor: Abyssistä. Voimakkaimpia demoneita, joita on. Heikoimmat demonit tottelee niitä. Ainoa mistä nauttivat on tuhoaminen. Tulinen ruoska, jolla vetää lähelle ja miekalla kurmuuttaa kuoliaaksi. Truesight (blind ei toimi), osaavat lentää, eivät teleporttaa. Ovat tulelle immuuneja ja voivat muuntautua siten, että ovat osin immuuneja myös muille elementeille. Pystyvät kutsumaan pikkudemoneita.

Kursk kyselee Artiniltä, että onko se jättämässä tuollaisen balorin tänne. Artin on vähän silleen, että ei se tuosta tykkää, mutta toisaalta sen elämäntehtävä ei ole tappaa jokaista demonia.

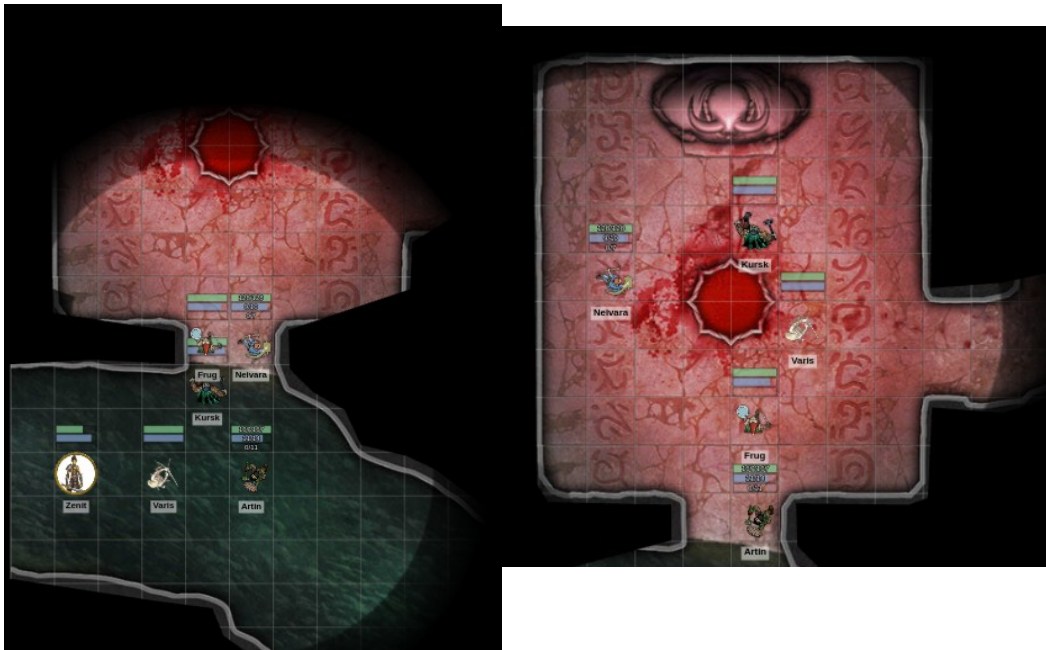
Ovenvartija höyryelementaali tervehtii Frugia. Frug tervehtii takaisin ja on silleen, että taas on vähän Tiamatia hävitetty.

“Kannattaa ottaa neutraali asenne elämässä”, vastaa elementaali

Mennään montulle. 350 feettiä alaspäin.

Kursk lentää alas. Löytyy vettä, marmorilattiaa ja veriroiskeita. Loput kiipeää köyttäpitkin alas.





Ollaan pocket planessa.

Neivara tunnistaa, että tämä on Nerullin temppeli. Kuoleman ja kuolleiden jumala. Nerulin tappoi Raven Queen.



Eteenpäin ei pääse. Seinissä lukee, että vain Nerulin palvelijat voi edetä tästä. Näyttää siltä, että oven on sulkenut Nerul tai joku sen exarc ja siitä ei niin vaan mennä läpi. (Seinien läpi voi mennä phasingillä. Näiden jumalien turvajärjestelmissä on aukkoja...) Neivara miettii, että oven takana on varmaan hautaholvi tai rituaalikätkö.

Nerul näyttää tältä:



Mennään takaisin veden luo ja jatketaan uomaa pitkin alaspäin.
Löytyy vene. Löytyy ovi. Oveissa on kuvattuna käärme, joka rusentaa kalloa kidassaan. Vardesainin lahkoon tunnus. Oli jumala, joka edusti nälkää, ghouleja ja sielujen syöjiä. Oveen on kaiverrettu rikkinäisellä tikarilla (DONO (engl)). Mennään läpi ovesta.



Kun Kursk ja Zenit on kulkeneet kahden pilarin läpi, huoneeseen syttyy valo. Huoneessa on epäkuolleiden ja kuoleman tuntu. Huoneen seinät on täynnä kuvia aidon kokoisista sotilaista aseet vedettynä. Kursk ja Zenit kävelevät eteenpäin. Valot voimistuvat. Alhaalta kuuluu pelottavia ääniä. Ylhäältä tulisijoista tulee savua. Kursk karjaisee: "It is a trap. Neivara, valitsen sinut, tee taikasi." Savu keskittyy valtaistuimen ympärille ja

valtaistuimelle materialisoituu kaapuihin pukeutunut luuranko. Lopulta savu valaisee luurangon silmät. Valtaistuimen ympärillä on antimagiakenttä. Luurangon kaulassa purppuralohikäärmeen hammas, jossa on ollut magiaa. Luuranko on hierofant-lich. Eivät ole itsenäisiä ikuisesti eläviä wannabe-wizardeja, vaan jotka jokin jumalallinen voima on kutsunut elämään. Pysyvät elossa uskosta jumalaan. Eivät aina ole lichejä omasta tahdostaan, jumalolento voi herättää nuo eloon. Sielu on sidottu johonkin säiliöön. Olennolla on truesight.

Lich katselee Kurskia ja sanoo commoniksi: "Vieraita, niitä ei olekaan täällä pitkään aikaan ollut. Mikäs teidät saa tulemaan tänne tapaamaan minua?"

Kursk vastaa, että "vahinko"

Neivara kysyy, että kuka tyyppi on.

"Lakfel, olette varmasti kuulleet"

Savua virtaa edelleen noista lyhdyistä ja vaikuttaa siltä, että se herättelee joitain olentoja naapurihuoneissa. Neivara käy tsekkaamassa, saako savun sammutettua. -> ei saa, endurance, fail -> -10 HP ja -10 max HP...

Kursk kysyy: "Mistä olet saanut tuon hampaan?"

"Ah, tämä. Olen tappanut violetin lohikäärmeen"

"No ei ihmekään, kun niitä ei näy enää paljoa" Frug

"Joo ne on aika harvinaisia"

Frug toteaa, että "sä vaan haluat jutella mukavia kun savu täyttää huoneen"

"Joo älkää siitä savusta välittäkö. Ei se tee mitään."

Frug on sitä mieltä, että mylly käyntiin.

Varis hyökkää. Vaihtaa lichin kanssa paikkaa. Nyt Varis istuu kylmällä luisella istuimella. Tulee vähän shadowfell fibat.

Neivara hönkii savua. Kurskin hurricane of blades tappaa Lakfelin (?).

"Olipas antiklimaattista"

Kursk kippaa alchemical acidia lichin päälle ja nappaa lohikäärmeen hampaan itselleen.

Seinän takaa alkaa tulla epäkuolleita. Frug yrittää käskyttää epäkuolleen tappamaan toisen, mutta epäkuollut ehtii kuolla ennen sitä. Lisää epäkuolleita saapuu.

Häippästään huoneesta ulos.

Artin yrittää selvittää miten saadaan hiparit takaisin. Ei muuten ole ihan helppoa.

Lakfelin ruumis katoaa. Huoneesta pölyyää edelleen savua. Luultavasti Lakfel heräsi henkiin.

Jonkin ajan päästä huone resetoituu.

Tutkitaan lohikäärmeen hammasta. Se on avain maagiseen lukkoon.

Otetaan short rest laivassa Nerulin temppelin vieressä. Jatketaan matkaa.



Slaadihuone. Johtaa slaaditemppeliin. Ei löydy mitään elävää, mutta löytyy slaadipatsaita. Nämä ovat kuolleita slaadeja, jotka on täytetty jollain aineella (=slaadimuumioita!)

Huoneesta löytyy jonkun seikkailijan matkakassi. Kassissa on vyö, jossa on pääkalloja. Neivara ja Artin vaistoaa, että se on maaginen ja Artin tietää, että sillä on jotain tekemistä epäkuolleiden kanssa. Vyöllä voi summonoida luuranko-minioneita. Artin haluaa hävittää vyön.

Mainataan orea slaaditempelistä. Ängetään Neivaran uuteen reppuun.

23.2.

Muokataan slaadijumalia siten, että ne näyttää palvovan Kurskia. Tehdään kuvarituaali purppuralohikäärmeen hampaaseen.

Milloin avain on viimeisen kerran ollut käytössä. Nähdään suorakaiteen muotoinen hauta, jonka päällä on kivipaasi ja spesifi lukko. Luultavasti hauta tässä samassa domainissa kuin me. Lakfel oli se, joka käytti avainta (sulki haudan). Huoneessa on taistelun jälkiä. Näkyy tuhottuja epäkuolleita. Ikäänkuin epäkuolleet olisi taistelleet keskenään. Paikalla on wightejä ja normaaleja luurankoja (vähän samoja kuin nähtiin) jotka taistelivat varjomaisia luurankoja vastaan. Varjomaisia luurankoja syntyy, jos sielunsa menettänyt tyyppi tekee luurankoja. Lakfel on ottanut maagista osumaa. Sieluttomista maageista Neivaralle tulee mieleen shadow lordit. Tiedetään, että ensimmäinen on syntynyt siitä, että se on menettänyt sielunsa (ei tiedetä miksi). Tyyppi on jatkanut matkaa ja yrittää etsiä tapaa saada sielunsa takaisin. Niillä on yleensä luontainen tapa luoda ja johtaa luurankoja. Tapaavat kasata armeijoita ja marssia niitä vastaan, jotka ovat heidän sielunsa vieneet.



Kursk miettii, että haluaisi shadow lord - tyyllisen lihava noble jalkajakkaran.

Seuraava kysymys: Hetki kun avaimesta tehtiin avain. Ollaan saman arkun äärellä. Kansi on auki. Paikalla on Lakfel. Arkussa on shadow lord. Lakfel tekee avainta. Näkyy, että normi skeletoneja ja wightejä on poistumassa tilasta puisilla lautoilla. Ei näy muita purppuralohikäärmejuttuja. Shadow lord on lukittuna/köytettynä/vangittuna arkkuun. Shadow lordilla näyttää olevan jotain merkkejä vaatteissa (varmaan jonkun tuntemattoman jumalan). Mitä shadow lordit osaa: Osaavat vähän loitsia (tulipalloja yms. Yksinkertaisia tuhoamistaikoja). On kuitenkin enemmän perinteinen melettäjä (claw, viiltävä ase). Kyky herättää skeletoneja.

Seuraava kuva: Milloin hammas on ollut kiinni jossain elävässä. Nähdään kuinka Lakfel taistelee purppuralohikäärmettä vastaan jossain päin underdarkkia ja lohikäärmeeltä on irtoamassa hammas. Lohikäärme on yhä elossa (ja se on ancient), mutta on mahdotonta sanoa, onko sen suomuihin kirjoitettu jotain.



Purppuralohikäärmeet eivät välitä jumalista.

Neivara kaivelee muistiinpanoistaan, onko rituaali kirjoitettu elävään purppuralohikäärmeeseen. Rituaali on vanhassa kirjassa, jossa sivut on basalttia ja se on sidottu purppuralohikäärmeen suomujen väliin.

Seuraava kuva: Kun Lakfel ottaa hampaan mukaansa. Saadaan kuva, jossa Lakfel on ottanut siipeensä ja pakenee. Lohikäärmeekin on loukkaantunut, mutta ei kuolettavasti.

Purppuralohikäärmeet 130y (adult), 1100y (elder), 2200y (ancient), 3000y (twilight).

Viimeinen kuva: Missä hammas oli vähän ennen kuin Lakfel spawnas meidän eteen. Oli huoneessa yhden maalauksen takana. Vaikutti olevan liikkumattomana. Kaasu herätti senkin henkiin.

Jatketaan matkaa vettä pitkin alaspäin.
Löydetään shadow lordin arkku.



Avataan arkku. Sieltä löytyy makaileva shadow lord. Se vaikuttaa olevan sidottu sinne. Kuoleman löyhyä sieltä tulee, mutta shadow lordin silmissä on valo. Shadow lordilla on suukapula, se yrittää puhua, mutta ei pysty.

Kursk ottaa suukapulan pois.

“Ah kiitos ystäväni”, sanoo shadow lord. “Voisitteko auttaa minulta nämä muut pois.”

Kursk katsoo maagia kysyvästi.

Neivara tuijottaa kysyvästi takaisin. “Kuka sä oot ja mikä on sun agenda?”

“Ja miten sä tänne päädyit”

“Mut on väkivaltaisesti haudattu tänne. Olen täällä kärsinyt vuosikaudet”

“Kuka sun sielun vei?”

“Ilkeä lich nimeltä Lakfel”

“Ai tuo naapuri”

“Tunnetteko te sen”

...

“Missä sun sielu on”

“Lakfel otti sen. Uskon, että pääsen sen lähelle jos tapan Lakfelin. Sanoi, että uhraa sen jumalalleen.”

...

“Kuka sä olit kun sulla oli vielä sielu?”

“Olin yksi Vardesainin päälliköistä”

“Oliko tämä joku sisäinen skisma?”

“Sisäinen ja sisäinen. Lakfel vei multa sielun ja uhrasi sen. Hankki sillä itselleen voimaa ja valtaa”

“Olitko sä aikanaan vahva lichi?”

“Vai humanoidi”

“Ihmissoturi”

Mietitään, mitä tyyppille tehdään. Kursk haluaa tappaa. Frug yrittää taivutella, jos tyyppi laittaisi padat kiinni, niin voitaisiin yhdessä mättää.

Lakfel halusi uhrata lohikäärmeen sieluja jumalille.

Neivara on ihan silleen, että päästetään tuo vaan Lakfelin perään. Ei kai siitä mitään haittaakaan ole. Päästetään pois. Se herättelee skeletoneja henkiin.

Se menee myllyttämään. Lakfel manifestoituu. Savua alkaa tulemaan. Käyvät lyhyen keskustelun. Lakfel on hyvin yllättynyt. Shadow lord kertoo kuudesta sankarista, jotka vapauttivat hänet ja lähettivät tuhoamaan Lakfelin. Johon Lakfel vaan nauraa ja on silleen, että tämä on vaan toisinto niistä aikaisemmista kerroista.

Shadow lord taistelee Lakfelia vastaan. Häviää. Lakfel köyttää sen ja heittää yhteen huoneeseen.

Istutaan alas ja suunnutellaan. Mietitään, että avataan teleportit slaadiverseen ja heitetään brasierit sinne.

8.3.2021

Päätetäänkin, ettei suoriteta edellistä suunnitelmaa, vaan jatketaan eteenpäin.

Löytyy lähde. "Kursk kummallisten asioiden maistelijana heittää huiviinsa ja sitten kysellään Neivaralta, että mitä tässä tuli juotua" -> roll endurance (crit 39). Maistuu limaiselle ja happamalle. Lähteeseen on varmaan kuollut joitain olentoja ja siitä saastunut. Varmaan on ollut aikanaan ihan normaali lähde, mutta ei enää. "Tämä maistuu ihan Shanty Townin parhaimmistolle", Kursk toteaa.

Kursk toteaa Varikselle, että katsopas mitä tässä on koostumusta. Varis krittää ja tunnistaa, että siellä on hiiriä ja rottia. (Paikka muistuttaa vähän viemäriä). Kursk kaivaa vähän isomman sattuman ja laittaa huiviin. Varis kohauttaa olkiaan ja lähtee tutkimaan portaita.



Portaiden yläpäästä löytyy loottia. Ei löydy mitään kunnolla maagista.

100 000 g ja avainnippu. Arkut on lukossa. Niissä on adamantiinista tehdyt lukot. Avainnippussa on avaimet lukkoihin. Arkuissa on mekaaniset ansat, jos niitä yrittää avata väärillä avaimilla, niin happo räjähtää siitä. Varis tunnistaa avainnippusta oikeat avaimet (ovat hyvin samannäköisiä, mutta Varis näkee pienet erot). "Onko nämä mimikkejä?" -> Niin kauan kuin mimic ei liiku, sitä ei pysty tunnistamaan arkusta.

Spekuloidaan mimikeistä, Frug ja Neivara liikkuu kauemmas. Kursk ja Zenit liikkuu lähemmäs. Avataan ensimmäinen arkku. Sieltä löytyy juhla-asu, jossa on kaikenlaista ja heikosti maagiset silmälasit. Juhla-asu näyttää humanoidin asulta. Silmälasit saavat kaikki vastakkaista sukupuolta olevat näyttämään puoleensavetäviltä. Seuraavastakin arkusta löytyy juhla-vaatteita, sisältäen gaalahanskat. "Gloves that let you feel things from across the room (30 ft)" Viimeisessä arkussa on palvelijan juhla-asu ja siellä on maagiset korvakorut. "Earrings that block annoying sounds." Selvästi pakattu matkaa varten. Ei tiedetä miten tänne on päätynyt.

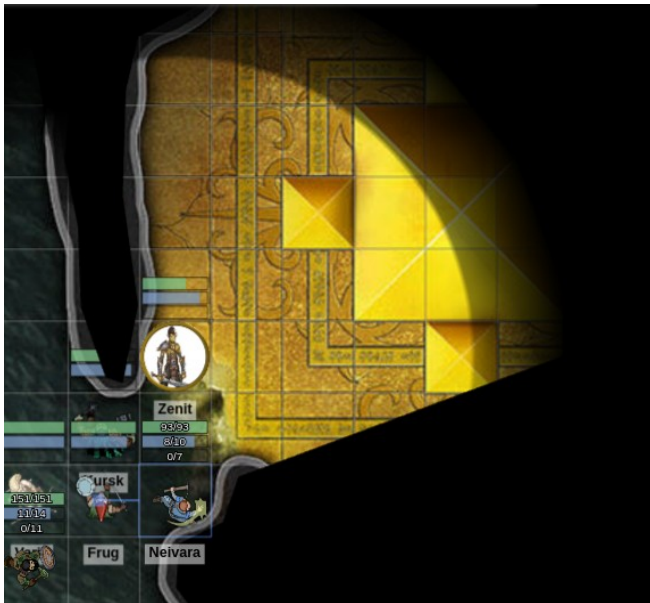
Lapioidaan kullat kehikkoon ja Varis teleporttaa ne kotiin. Menee tunti ja Neivaraa alkaa väsyttää (-1 healing surge). Heitetään oret kanssa perään ja Kurskin kirjoittama kirjeen emännälleen. Silmä myös läpi.

Jatketaan matkaa



Löytyy kolo, josta on mainattu slaadipaikasta löytyvää orea, mutta mainaaminen on lopetettu aika nopeasti (vain tynkä).

Jatketaan matkaa. Löytyy kultainen Vardesain temppeli tai mauseloumi.



Neivara tunnistaa, että tuohon on tehty suojariimu, joka estää maagisen skraiaamisen siitä, että mitä siellä sisällä on. Dispel magic poistaisi suojariimun. Neivara swappaa dispel magicin käyttöön ja käyttää sitä tuohon. Neivara vaistoo, että keskellä on pieneen alueeseen pakattu jotain maagista. Neivara yrittää tuntea, millainen asia siellä on. Se ei ole itemi. Neivarasta tulee samanlaisia fiboja kuin silloin kuin Amyria kulki portaalista läpi.

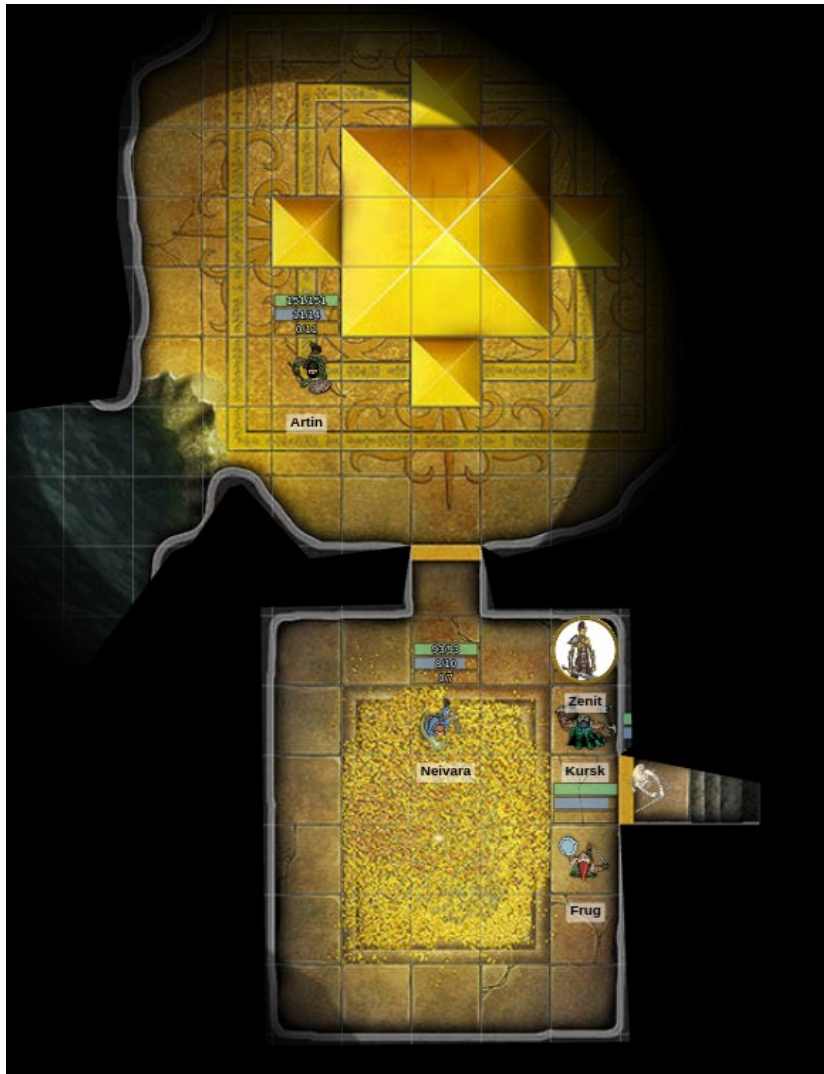
“Kuollut jumala?” Frug.

Tuolla on varmaan se, mitä jostain jumalasta on jäljellä. Pahantahtoista jumal-materiaalia, josta Moradin voisi ehkä takoa uuden Vardesain.

Seinässä on kuva Vardesaista. Zenit koputtelee ja huomaa, että kuvan takana on luultavasti ontto tila.

“Onkohan tuossa joku mekanis...” Neivara aloittaa.

Kurskin kirves heilahtaa ja kuva halkeaa palasiksi.



Alhaalla työstähuone ja pienet portaat huoneeseen, jossa on kääröjä. Siellä on skrolleja, joissa on Vardesain “pyhiä tekstejä”. Lisäksi siellä on rituaaliskrolleja. Neivara ottaa ensimmäisen käteensä. Sen nimi on “shade”, “Pimeys kaappaa sun ruumiin ja muutut tavaroinesi varjoksi. Pystyt edelleen taikomaan. Antaa immuniteetteja ja olet insubstantial. Phasing. Poistaa strenan. Voit koskettaa olentoja ja se imee elämää. Duration: neljä tuntia. Aftereffect: Jos käyttää rituaalia liikaa, niin susta tulee shade. Cast time: 1 round.” Neivara ottaa toisen: “Unleash bone mashine. Pitää olla luita ja pitää keskittyä tunti. Sen jälkeen animoit kasan luita pimeällä magialla ja saat siitä ‘bone golemin’. Rituaalia voi käyttää myös oman käskyläis-epäkuolleen heelaamiseen.”

Sieltä löytyy myös:

“Awaken graveyard. Herättää aika isolta alueelta luurangot henkiin.”

“Desecrate”, “Part Soul from flesh-> rituaali, jolla voi tehdä spectrejä”, “Extinction-> vaatii ehkä vähän enemmän voimaa (useamman tekijän). Kymmenen kilometrin säteellä jokainen alle 12 vuotias olento ottaa

vahinkoa oman helansa verran. Jokainen yli 12 v olento muuttuu steriiliksi.”, “Shed the mortal coil-> vaatimus: sulla pitää olla sielu. Minuutin ajan castataan ja sun sielu vapautuu ruumiista ja ruumis on kuin se nukkuisi. Voit palata ruumiiseesi jos haluat. Dark sight, insubstantial, voit possessoida kuolleita ruumiita. Voit possessoida ruumiin, jossa on sielu. Voit yrittää varastaa muistoja. Jos keho kuolee kun olet ulkona siitä, 50/50 palaatko kuolleeseen kehoosi ja kuolet vai kuoletko ja susta tulee shadow.” “Undead plaque -> 10 km säteellä elävät olennot ei voi poistua alueelta ja jos olennot kuolevat, ne jäävät jumiin sille alueelle ja niistä tulee erilaisia epäkuolleita ja jos epäkuolleet tappaa, ne syntyvät uudestaan. Rituaalista voi tehdä pysyvän, jos castaa sen joka vuosi 10 vuoden ajan.”

Neivara kertoo millaisia scrolleja siellä on. Artin alkaa sytyttää nuotiota ja Kursk lappaa rituaaleja Artinin nuotioon. Kursk pyytää Artinia opettamaan rituaalia, jolla uhrataan skrolleja raven queenille. Artin, Kursk ja Varis polttaa rituaaleja hurmoksessa. Neivara lappaa pari rituaalia ja pyhää tekstiä laukkuun ja perustelee, että näistä voi oppia rituaalien estämistä.

Palataan mauseleumille, Kursk ja Varis haluavat uhrata Vardesain jäänteet Raven Queenille.

“mortals know and fear the Raven Queen. The underlying dread might stem from ancient, perhaps forgotten, knowledge of those ancient days when Nerull the Reaper claimed the dead for himself, or it could be from her cold, uncaring nature as death’s manifestation. Her somber priests do little to soften the Raven Queen’s presence in the world, and they do much to reinforce her shadowy, often sinister reputation. Fear pervades the ranks of her followers, but so too does respect. She might be detached and distant, but she is not an evil figure. Few people worship her exclusively, but all include her in their prayers and petitions when her influence is desired.”

Kun Nerull kuoli, Raven Queenilla oli oikeus ottaa Nerulin aspektit, mutta muut jumalat sallivat Raven Queenin jumaluuden vain, jos se otti ainoastaan kuoleman aspektin. Raven Queenin mielestä tämä ei ollut reilu juttu, koska se oli periaatteessa osoittanut tappaessaan Nerulin, ettei se käytä sieluja ihan kaikkeen. Toisaalta, jos Vardesain jäännökset

uhraa raven queenille, niin sillä olis oikeus claimata sen aspektit. Artin ei tykkää.

Kursk ja Varis kaivaa sen itemin esiin, jossa Vardesain jäännökset on. Se on hopean värinen orb. Täysin pyöreä pallo. Jumalan magia on ansassa tuossa orbissa. Sinetöity käyttövalmiiksi. Sitä voi käyttää vahvistimena omille voimille. Tuon energian voi ottaa omaan käyttöön, mutta riskinä voi olla, että siellä oleva Vardesain olemus saattaakin alkaa hallita itseä. Neivara ei ole vielä tarpeeksi vahva tähän, mutta jossain vaiheessa. Orb päättyy Varikselle.

Alajuoksulta löytyy haiseva asumus ja paikka ruumiiden käsittelyyn. Näyttää Necromancerin työpaikalta.



Asumuksen nurkasta löytyy kuollut ruumis. Kuihtunut pois. Varmaan aika hoitanut (ei väkivaltaista kuolemaa). Necromancerilta löytyy papereita, joissa puhutaan siitä kirjastosta, josta me juuri poltettiin rituaaleja. Puhuu siitä, että rakentanut tänne hyvän maan nekromatiaan ja kaksikerroksisen tilan, jossa yläkerrassa voi harrastaa hyvin nekromatiaa. Teksteissä kerrotaan myös, miten Vardesai-laatan olisi saanut auki.



Neivara vaistoa, että tuo alla oleva vesi on portaali yläkerrassa olevaan vankiselliin. Alhaalta löytyy kivettyneitä ruumiita, joille on tehty nekromaattisia testejä, sekä itemejä, jotka antaa bonuksia nekromatiaan. Kivettyminen johtuu luultavasti siitä, että ilmasto vaan on tällainen. Löytyy skrolleja/oppikirjoja tekstillä “kuinka herätät ensimmäisen epäkuolleeesi”.

Yläkerrasta löytyy sellejä ja välineistöä niiden työstämiseen (ts. kidutuskammio). Jatketaan alajuoksulle. Luuppaa ympäri alkuun.

Mennään Nerulin temppelin läpi. Hakataan seinä paskaksi. Löydetään scroll-stash. Edelliset rituaalit olivat enemmän “ei näitä vaan pidä tehdä”. Nämä liittyvät enemmän kuolemaan. Tämän magian tarkoituksena on päättää elämiä. Ei nekromatiaa vaan mahdollisimman paljon sieluja Nerulille. (Nerul oli kuolleiden ja kuoleman).

“Face of death”, “Arrow of ending”, “Weight of years-> vanhentaa ruumista”, “Toll the bells”, “Unmake-> Pitää olla kohde, jolla on korkeintaa 100 HP ja testataan sen strenaa vastaan, niin sitten tyyppi kuolee”, “Kill them all”, “Destroy spirits”

Artin sytyttelee nuotiota. Neivara lappaa pyhiä tekstejä reppuun (ja pari rituaalia siinä samassa). Pyhistä teksteistä löytyy mm.

“Forsaken dead, stay in your tombs,
 Forsaken dead, stay in your crypts,
 Nerull shall bind you, bind you in blood.
 - Hymn of Nerull“

Nerull keksi nekromatian. Luomisen alussa jumalat kävelivät mortal worldissä juuri kun Dawn War oli alkanut. Silloin Nerulista tuli yksi ensimmäinen ei-haltia, joka oppi arcane-magian Corellonilta. Kun Nerull oli oppinut tämän magian, se joutui sotaan primordiaalien kanssa. Yhden taistelun jälkeen se katseli taistelutannerta ja kirosi kuolleita, koska ne olivat niin heikkoja. Se tutkiskeli kuolleiden ominaisuuksia ja primordiaalien vaaraa. Se tutki miten kuolleita voisi käyttää. Löysi, että kuoleman ei tarvitse olla kehon loppu. Magialla keho voidaan herättää uudestaan henkiin. Ja, että magialla voi sitoa sielun palvelemaan sekä ruumiin kanssa tai ilman sitä. Nerull meni kertomaan tästä Auromille (=kuoleman jumalalle) ylpeänä. Aurom torjui nämä löydökset, "kuolema on normaali kiertokulku, jota ei pidä sotkeman". Nerull kääntyi muiden jumalten puoleen. Kaikki muutkin torjui sen. Nerull suuttui sitä enemmän, mitä enemmän sitä torjuttiin. Ja sillä sattui olemaan oma (epäkuolleiden) armeija. Käänsi sen Auromia vastaan. Tappoi Auromin ja otti siltä kuoleman ja kuolleiden aspektit. Muut jumalat olivat shokissa. Ennen kuin ne ehtivät päättää, että mitä tehdään Nerullille, niin Nerull tarjosi muille Auromin muita aspekteja. Ja jumalat oli silleen, että okei. Kai toi Nerull kelpaa.

Mennään takaisin kaasuhuoneen viereen. Zenit hipsii sisään ja menee avaamaan alhaalla olevaa ovea. Ovi on lukossa. Zenit vinkkaa Variksen huoneeseen. Varis antaa orbin Kurskille. Käy katsomassa ja on silleen, että täällä on avaimen reikä, mutta ei lukkoa. Läpsystä vaihto. Neivara sisään, Varis ulos. Neivara katselee, että tähän pitää kohdistaa tietynlaista energiaa, että ovi aukeaa. On olemassa sauva, joka pitää löydä tuohon oveen, että se aukeaa.

Neivara toteaa, ettei omilla voimilla aukea, mutta Vardesai-pallon kanssa saattaisi aueta. Toisaalta, Neivara ei ole varma, että onko hän tarpeeksi vahva siihen, että pallon käyttö ei laita hänen prioriteettiaan sekaisin.

15.3.

Lähdetään siirtämään braciereja diskeillä Djamelan saaren edustalle. Kaksi diskä toinen Frugilla ja toinen Neivaralla (?). Neivara castaa Linked Portalia. Kun portaali aukeaa, lähdetään siirtämään braciereja.

Kursk feilaa ekan strenght checking (huono ote), käyttää action pointin, saa bracierin Frugin diskille. Zenit yrittää nostaa bracieria diskille. Feilaa. Llagfel ilmestyy. Frug tuplamoovaa diskin teleportin läpi. Sauhut leviää vähän huoneeseen.

Kursk nostaa toisen bracierin diskille. Ylhäältä kuuluu örinää. Neivara siirtää bracierin pois. Llagfel katselee hämmentyneenä.

Zenit ihmettelee, mitä nuo muut tuossa köhii. (bracierejen vieressä ei ole kiva olla)



Llagfel immobiliceaa Kurskin. Kursk vetää pari vihua kumoon. Party yrittää poistua huoneesta.

Muut on ulkona paitsi Kursk. Llagfel yrittää banishata Kurskin, mutta Kurskin fort on kova!

Kursk ottaa 7 hittiä nassuun. Kursk on kuolemassa ja dominatessa. Frug castaa Frogsit.

Keskustellaan onko "primal" magiaa. Todetaan, että ei ole ja fey jump shot toimii. -> Llagfel lentää valtaistuimelta suoraan Frogsien suuhun.

Nyt lätytetään. Wightit lakoaa.

Näyttää siltä, että wightit tulee jostain muualta kuin tästä huoneesta. Savu avaa oven johonkin pocket dimensioniin ja sieltä ne wightit tulee. Huone käynnistyy uudelleen noin 15min - 20 min päästä, mutta nyt ei luultavasti tapahdu mitään, kun ei ole savua.

Otetaan short rest. Ylhäältä löytyy ovi, jonka saa auki dispel magicillä tai bruteforcella. Kursk lähtee avaamaan, mutta Neivara huomaa, että ovea suojaa suojariimu, joka räjäyttää. Action point (?) + dispel magic ja kaikki hyvin. Huoneesta löytyy jonkun jumalan patsas. Patsas esittää lautturia, jolla on airon sijaan staff, jonka toisessa päässä on ihmisen pääkallo. Staffiin on koko matkalle hakattu ihmisten hampaita kiinni. Lautturin pään paikalla on ihmisen pääkallo. Staffiin on kiedottu purppuran väriseksi kuivuneita suolia tai sisälmyksiä. Sauvan päälle on siis vetäisty mato ja madon päälle niitä ihmisten hampaita. Toisessa kädessä on ruostunut lyhty. Patsaan takana seinällä on kuvaelma vihreistä lieskoista, jotka palaa. Näyttää siltä, että lautturi seisoo vihreässä tulella. Patsaan pääkallosta lyö vihreät lieskat.

Braciereista tuli savua, mutta tämä patsas on se, jossa se tuli oikeasti palaa.

Kursk sanoo Neivaralle: "do your stuff"

Neivaralle tulee mieleen, että jos tulen haluaa sammuttaa, se pitää tuhota. Vaihtoehtoina lvl 29 rituaali (Fear of annihilation) ja se, että patsaan kippaa laavaan.

Itemit voi vaan ottaa lautturilta, ei pitäisi olla ansoja. Lyhty on "ghoul light". Toimii ihan normi lyhtynä, jos sinne laittaa valon sisään. Lisäksi jos on jokin liha, riippumatta kuinka myrkyllistä yms., valo muuntaa lihan turvallisesti syödä (ei muuta makua). Tässä on nyt jotain epäilyttävää. Kursk testaa valoa Llagfelin jalkaan ja yrittää maistaa sitä. Neivara ei huomaa, että lihaan olisi jäänyt mitään magiaa. Kursk syö jalkaa, Artin on kauhuissaan. Kursk ei rollaa kauhean hyvää endurancessa ja saa yhden healing surgen takaisin. Artin ei pidä tästä. Se mäjäyttää lyhdyn palasiksi vasaralla. Neivara katsoo sisälle ja näkee, että lyhty aiheuttaa yhden pointin radiant damagea.

Kursk hakkaa patsasta. Näyttää siltä, että tuli sammuu. Patsaan pohjasta löytyy reikä ja reiästä löytyy muumioitunutta nahkaa, jonka ympärillä on hopeiset ja kultaiset nauhat. Patsaan magia vaan häviää kun Kursk hakkaa sitä. Muumioitunut asia on lichin phylactery. -> phylactery tuleen ja lich soul jariin. Näköjään oli Llagfelin phylactery.

“On pakoiltu riittävästi kohtaloa” Kursk

“No, nyt kun tähän on päästy, niin kuulostaa hyvältä.”

“Kuka sut pakotti lichiksi?”

“Mun jumala. Se oli kato pakottanut mut lichiksi, jotta voin antaa sille lisää sieluja. Se oli niin lähellä, että olisin voinut lähettää sille sun sielun”

“Se on totta, mutta lähellä ei lasketa.” Kursk

“Kuinka kauan sä olet täällä ylhäisessä yksinäisyydessä ollut keräämässä sieluja?” Kursk

“En mä osaa sanoa. Aina kun tänne joku on tullut, niin niiden sielut on lähetetty”

Kursk ajattelee ääneen, että hui kauhistus, jos et edes aikaa tiedä... Ikuisuus ilman viinaa ja naisia.

Neivara pyytää Kurskia kyselemään, että onko se huomannut, että jumala on kuollut/miten se on sieluja uhrannut.

“Ei se jumala vähään aikaan ole sieluja henkilökohtaisesti hakenut, että ne on pitänyt uhrata etänä”

Mitä ominaisuuksia on Vardesainin staffissa? Staffilla voi koskettaa humanoidin ruumista ja se nousee ghoulina kymmenen minuutin päästä eloon. Staffin käyttäkän on charmannut sen ghoulin. Ghoul herää nälkäisenä. Staff suojaa ghouleja epäkuolleiden käännyttämiseltä (turn undead).

Neivara pyytää Kurskia kysymään Llagfelilta lyhdystä ja staffista. Kursk nakkasee Llagfel purkin Neivaralle. Kertoo samat asiat kuin Neivara on huomannutkin. Yrittää perustella Neivaralle sillä, että jos olet necromanceri, niin on pysyvä ruuan lähde sulle. Neivara ei osaa sanoa puhuuko tuo totta.

Kun meillä on avain ja tullaan kolmen ruudun päähän ovesta, ovi muuttuu läpinäkyväksi ja siihen tulee pääkallo. Neivara tietää, että pääkalloa pitää hutkaista staffilla ja ovi aukeaa. Neivara hutkaisee pääkalloa staffilla, rautaovi aukeaa ja oven takaa tulee kuoleman ja mädäntyneen haju. (Neivara ottaa pointin korruptiota?) Huoneessa on humanoidin kaltainen otus, joka ei ole humanoidi. Sillä on ihmisen suu yms., mutta mikään ruumiinosa ei ole siellä missä pitää. Tyyppi haisee mädäntyneelle lihalle. Huoneessa näkyy epämääräisiä kasoja lihamassaa, jonka tuo tyyppi on synnyttänyt. Tyyppi on aberrant creature,

joka synnyttää pilaantunutta lihamassaa. Se on jotenkin sienimäinen olento. Olento on ehkä sentient. Se näyttää siltä, että se on kahlehdittu seinään kiinni.

Zenit on psionikko. Onnistuisiko kommunikaatio? Onnistuu.

“Miksi se on kahlehdittu tänne?”

Sitä pidetään vankina. Nuo olennot toisella puolella. Käyttävät sitä hyväkseen. Se kertoo Zenitille, että se on sienimäinen olento, joka synnyttää pilaantunutta lihamassaa, joka yrittää muodostaa humanoideja, mutta ei onnistu. Tänne tulee aina sillointällöin tyyppejä, jotka lyö noita lihamassoja staffilla ja synnyttää jotain olentoja. Zenit heittää insightia, mikä on pahinta mitä tuo pystyy tekemään. Pahin mitä se pystyisi tekemään on leviämään sienimäisesti ympärilleen. Zenit kohauttaa olkiaan, ei sano muille mitään, vaan ziipasee sen kahteen palaan githyanki long swordilla. Olento ei välitä.

“Tuo on parempi tuhota. Se ei kuulu tähän maailmaan. Se on abomination tai haittaeläin. Periaatteessa sentient”

Laitetaan olento tuleen.

Teleportataan kotiin. Mennään juttelemaan sille paikalliselle kauppakonsortiolle ja ollaan silleen, että meillä on tässä 1,5 miljoonaa orea ja 200 000 kultakolikkoa. Pystyttekö maksamaan astral diamondeja. Ja pystyyhän ne. Kasvatetaan konsortion vaikutusvaltaa ja kaupunginkin varmaan tällä.

Neivara vie lyhdyn ja dokumentit Joutsentorniin. Artin vie staffin tuhottavaksi. Saa vähän lisää tietoa valosta: “Anyone who eats meat that's been rendered edible by the ghoulish light has a chance to develop a craving for the flesh of human and humanoid corpses.” Neivara kysyy, että onko Kurskin ruokatottumukset muuttuneet. Kursk laskee käden Neivaran olalle ja on silleen, että eipä tässä mikään oo muuttunut. Neivaraa vähän puistattaa. Artin vie sauvan tuhottavaksi. Artin saa tietää, että jos sauvaa käyttää paljon, se muuttuu käyttäjänsä epäkuollutmaiseksi.

Varis uhraa lichin Raven Queenille ja saa siitä siunauksen.

Katsotaan ensi kerralla mitä tehdään orbille.

25.3.2021 Satunnaista sekoilua Overlookissa ja Bahamut

Käydään parantamassa HPdrain.

“Mikä teille tämän on tehnyt?”

“Antiikkiset paskajumalat” Kursk.

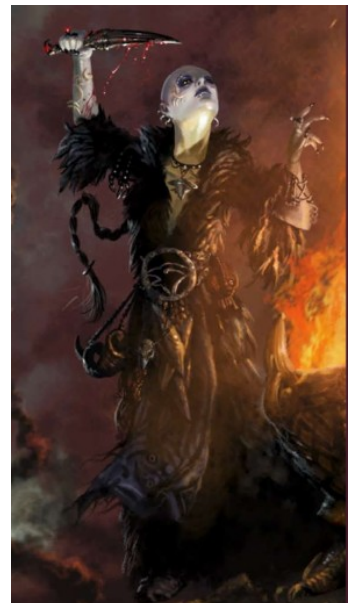
Neivara löytää tavan, jolla laittaa orbin palasiksi ja paloiksihan se menee. Jaetaan tasan kaikkien kanssa. Artin vie oman palasensa Pelorille. Papit laittaa sen hyllylle: “hyvä, että tämä paha asia saatiin pois kuleskelemasta”.

Kursk laittaa orbin palan kuolevaan haltiaan ja tekee siitä itselleen golemin, joka tarjoilee paloviinaa. Raven queen ei varsinaisesti pidä siitä, että sen palvelijat kuljettaa epäkuolleita mukanaan, mutta Kursk uhraa gobboja ja roistoja Raven Queenille. Pytää Neivaralta (liian kiire) ja sitten Frugilta, että tämä tekisi jonkun lurjushoukuttimen.

Varis rakentaa shadowfell-demiplanea.

Frug selvittelee, minne eladrinit on kadonneet. Ovat kadonneet yöllä ja ilman jälkiä suur-Overlookin alueella. Uhreilla ei ole kovasti muuta yhteistä kuin rotu ja se, että ne asuu suojattomilla alueilla Overlookin laitamilla. Periaatteessa ihan normaaleja tyyppisiä, ei ole tullut lunnasvaatimuksia. Kukaan ei ole nähnyt katoamista. Suurin osa on kadonnut kotonaan. Frug tekee kuvarituaalin, näkyy seuraavaa:

Seinästä tulee shadar-kai noita, joka näyttää huumaavan eladrinit ja raahaavan ne seinästä sisään. Shadar-kai shadowfell haltioiden tai ihmisten kaltainen laji, jotka assosioidaan yleensä raven queeniin. Näyttävät siltä, että ovat elämän ja kuoleman välillä. It is believed that shadar-kai



originate from the failed attempt from Raven Queen to ascend into divinity. Shadar-kait syntyivät siitä, että oli haltiakeskittymä feyfieldissä, jotka suostuivat rituaaliin, että panttasivat magiansa ja sielunsa kuningattarelleen Raven Queenille. Aika yleinen rotu shadowfellissä. Raven Queenillä on soul reapereita, jotka keräävät sieluja, joiden on aika siirtyä eteenpäin. Frug pistäytyy shadowfelliin puolella kyselemässä, että miksi tällaiset tyypit voisivat kiinnostua mortal worldin eladrineista. Sieltä vastataan, että luultavasti, joku vaan kerää eladrineja, jotta voi uhrata ne Raven Queenille. Frug ja Varis käyvät katsomassa seinää, ulkopuolelta löytyy liidunjälkiä. Varis vaistoa, että tällä alueella shadowfell on aika lähellä ja shadowfelliin ja mortal worldin välillä on helppo kulkea täällä. Varis vaistoa, että täällä on aika suoriakin linkkejä shadowfelliin ja pystyy tunnistamaan, että mistä kuljetaan. Varis innostuu, että onko tämä hänen tekosiaan. Yhteenvetona, ei se mahdotonta ole, kun kerran meidän kodissa on shadowfelliä ja asiat vetävät toisiaan puoleensa. Frug kutsuu partyn takaisin.

Neivaralle selviää, että Guionne on varastellut artefakteista kertovia kirjastonkirjoja ja onnistunut kuljettamaan ne ulos, mikä on vähän kummallista. Toisin kuin Neivara alunperin luuli, Guionne ei siis ole henkilökuntaa.

Kursk kerää armeijaa mortal worldista. Onnistuu hyvin. Overlookin kauppakomppania (Elsir consortium) auttaa mielellään.

Laitetaan rahaa haisemaan. Meillä ei ole pariin vuoteen ollut näin vähän massia.

Zenit lähti githyankien luokse suostuttelemaan Vlaakithia tuhoamaan Tiamatia. "Jos me ei auteta, Tiamat alistaa meidät uudestaan." (historia 28) Githyankit kyllä ostaa tämän väitteen hyvin.

Vlaakith haluaa tietää, mitä githyankien halutaan tekevän. Millä tavalla osallistua?

Ei nyt niitä arvokkaita githyankeja kannata uhrata, mutta meillä on laivasto, niin voitaisiin olla transporttina.

What is it in for us?

City of Brassissa on aika paljon rikkauksia, joita pystyisi ehkä ryöstämään. (Diplomatia 28, insight 35)

Ostavat kaikki Zenitin argumentit, jos ei kauheasti sido meidän joukkojamme, niin ei tästä mitään haittaakaan ole.

Zenit: Ollaan vanhastaan taisteleva rotu, miksi ei jatkettaisi vanhaa perinnettä.

Vlaakith: Onhan se niin, ettei yksikään jumala ole koskaan johtanut taistelua.

Artin näkee Kurskin haltia-palvelijan. "Mitä vittua?"

"Sen sielu on lähtenyt jo aikaa sitten. Tämä on vain uudelleen käytetty lihakasa."

"...Miksi minä tulinkaan takaisin tänne..." Artin.

Frug kertoo mitä on löytänyt.

Kirjoista löytyy tietoa, että Overlookin alueella on paljon riftejä eri planeihin. Joillekin taktisesti aika tärkeää aluetta.

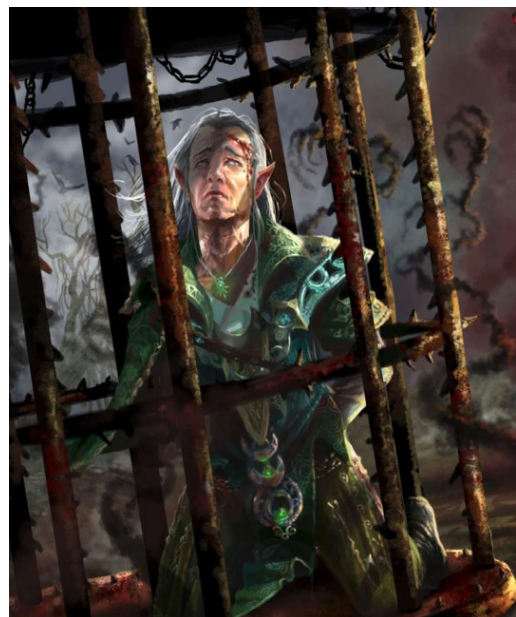
Avataan reitti shadowfelliin. Ensiksi löytyy kyklooppeja ja 50 featin huone, jossa on paljon piikikkäitä kulmia. Huoneen perällä on lattiassa kirjoitettu riimuja, ympyrää ja keskellä on bracier palamassa. Bracierin vieressä on shadar-kai noita siinä ja sillä näyttää olevan jonkin verran tummiin kaapuihin pukeutuneita seuraajia, jotka on tekemässä rituaaleja. Paikka on hämyisä, kuten shadowfell yleensä. Tästä tulee mieleen kulttitoiminta tai uhrausmenot.

Bracieria ja riimuja vastapäätä on Raven Queenin alttari. Seinillä kaapeissa on kääröjä, scholar-kamaa. Rituaali on sellainen, että halutaan antaa omat sielut Raven Queenille ja palvella häntä. Lattialla olevat riimut ovat uutua tekoa (noidan jäljiltä), mutta temppele on vanhaa tekoa.

Kävellään sisään ja Artin lähtee vapauttamaan eladrinia.

"Mitä te täällä teette? Antakaa sen eladrinin nyt olla"

"Miksi te haetta mortal worldista näitä normaaleja eladrineja?" Frug.



Kun Varis ja Kursk astelevat sisään noita jähmettyy ja kumartaa molemmille. "Saanen esittäytyä, olen Vandariel, high priest of the Lords of Pain".

Does not ring a bell.

"Selvästi Raven Queen on vastannut pyyntöihimme"

"Millaisia pyyntöjä Raven Queenilla on ollut?" Kursk

"Kuten varmasti tiedätte, the Lords of Painillä on tarkoitus saattaa enemmän fey olentoja kuoleman jumalattaren huomaan. Tällä pyrimme siihen, että kaikki fey olennut ymmärtävät tämän shadow packtin mystiikan. Riippumatta siitä haluavatko he sitä vai eivät."

"Öö... Te käytte hakemassa eladrineja mortal worldista, laitatte ne häkkiin ja uhraatte ne. Mikä tämä shadow pact on? Ei kai uhraaminen tätä niille tuo?" Frug ihmettelee.

Shadow pact=se liitto, jonka shadar-kait on tehneet Raven Queenin kanssa. Frugista tämä ei nyt kuulosta hyvältä, eihän tässä ole ollenkaan vapautta valita.

Tyyppi kääntyy Variksen ja Kurskin puoleen. "Te varmaan ymmärrätte"

Varis katselee edelleen tyhmänä, että mitä nyt taas.

Frug kummastelee, että onko tämä Raven Queenin tahdon mukaista. Ei nyt varsinaisesti tahtoa vastaanakaan, mutta kuitenkin.

Kursk vaan pyörittelee päätään, että nämä raukat ei ole nyt ihan ymmärtäneet näitä juttuja.

"Eikös se pääasia ole, että pitäisi tuhota noita abominationeita. Tämä näyttää nyt vähän ylimääräiseltä ja turhalta"

Kursk alkaa esittelemään repusta löytyviä asioita lichin pääkalloa, lohikäärmeen hammasta, omaa korvaansa. "Jos Raven Queenin suosioon haluaa päästä niin tällainen karpästen listiminen on, no kai tällä jotain saa, mutta sä olet aikaisemmin Raven Queenin saleissa kuin mitä tällä saa aikaiseksi."

"Ymmärrän, mutta tuollaiset teot on mulle mahdottomia."

"Stop. Ne on sulle nyt mahdottomia, mutta tällä kertaa päihitin tällaisen monsterin ja seuraavalla kerralla vähän vahvemman. Aina pitää elää kuin olisi viimeinen taistelu ja jos se sattuu olemaan viimeinen taistelu, niin olet epäonnistunut ja menet Raven Queenin luokse. Jos et haasta itseäsi, niin et ikinä kehity."

Vandariel nyökyttelee: "Eli oletteko te sitä mieltä, että meidän pitäisi lähteä tappamaan abominaatioita?"

“Tällä hetkellä teidän tehtävänne on lahdata Tiamatin palvelijoita ja elemantaaleja. Tuleva sota, paljon sieluja Raven Queenille lunastettavaksi.”

Kursk kohottaa olkiaan ja sanoo “kysykää”. “Jos ei muuta, niin meillä on tuossa tunnistusautomaatti, jolta voi kysyä”

“Selvä, otan tämän Raven Queenin tehtävänä”

Neivara on silleen, että voisin pitää tässä oppitunnin Tiamatin palvelijoista, Kurskin tieteellisenä neuvonantajana.

Kursk esittelee partyn: Neivara, meidän älykkö, Artin, tunnistaa hyvän ja pahan, Frug, jekuttaja, joka löytää tien kohteen luo, Varis, jäljittäjä ja Zenit... kohauttaa olkiaan.

“Selvä, lähdemme toteuttamaan Raven Queenin tahtoa” ja antaa Artinin ottaa sen eladrinin. Vaikuttavat vähän fanaattisilta.

Neivara kyselee, että voiko ottaa skrolleja mukaansa. “On kiinnostunut opeista.”

“Olet aina tervetullut tänne opiskelemaan.”

Skrolleista löytyy tietoja mm. Leprasta ja muista taudeista. Sieltä löytyy rituaali, jolla voi piilottaa sen, mistä portaali tulee, mutta täytyy tunnustaa Raven Queenin voimaa. On myös rukouksia, joilla voi pitkittää elämää tai levittää tautia.

Abominaatiot ovat ryhmä olentoja, jotka ovat syntyneet jumalien vaikutuksen alaisina ja joita pidetään virheinä.

Kun pohdiskellaan mitä tehdään, niin sielumme silmin näemme kuvan Bahamutista, joka pyytää meitä palaamaan Sayreen. Kun lähdetään menemään, niin Vandariel kiittää Kurskia ja Varista vierailusta ja sanoo, että Lord of Pain alkavat virittää koneistoa Tiamatia vastaan.

Artin heittää eladrinin Pelorin tempelliin hoitoon ja teleportataan Sayreen. Miksi tänne? Kaikki näyttää olevan normaalisti, tutut ovat iloisia siitä, että Bahamut on palannut, mutta eivät tiedä mitään sen kummallisempaa. Vaikuttaa siltä, että pyyntö oli kyllä vilpityn.

Mennään majapaikkaan. Herätään aamuyöllä siihen, että Sayren hälytyskellot kilkattaa. Lähdetään katsomaan mitä tapahtuu. Toiseen suuntaan juoksee pakoon kaupunkilaisia ja toiseen suuntaan juoksee militiaa. Kuuluu, että joku katastrofi on tapahtunut “The Marchissa” (6

kartalla). The March looks almost like a military ground. Joku menneen ajan scholar rakennutti tänne paljon patsaita kaupungin rahalla. Siellä on myös barraksit ja hirttopuu.

Mennään lähemmäs The Marchia. Sieltä löytyy jättiläismäinen hopealohikäärme, joka on tuhonnut maata allaan ja rikkoo paikkoja kävellessään.

“Ahaa, te olette saapuneet. Minun lordini Bahamut odottaa teitä”

“Aika moisen mekkalan olet saanut aikaan. Paikalliset ei tykkää” Frug.

Paikalliset sanovat, että hopealohikäärme oli vaan päjähtänyt paikalle kuminan ja tuulien kanssa.

“Nimeni on Xerefri, Exarch of Bahamut. Mutta kun olette valmiita lähtemään, niin lähdetään menemään. Jos teillä on jotain akuuttia, niin voitte tehdä sen.”

Sanotaan, että ei ole mitään akuuttia. Meidän ympärille aukeaa Planar Portal. Kun se sulkeutuu, niin nähdään, että Sayressa vähän päjähtää portaalin loppukaneetit. Xerefri näyttää olevan aika suuripiirteinen.

Sayre poistuu meidän näkökentästä ja sen täyttää hopeinen usva. Meistä tuntuu, että olisimme ruumiista poistuneita sieluja, jotka leijuvat kohti kristallista palloa. Saavumme toiselle puolelle, isolle korokkeelle, täysin läpinäkyvään huoneeseen. Seinillä näkyy isoja lohikäärmemaalauksia, eikun siis huoneen ulkopuolella on lohikäärmeitä. Xerefri tervehtii muita lohikäärmeitä ja astelee oviaukosta ulos. “Herrani sankarit ovat täällä”

Tämä alue on selvästi suunniteltu siten, että sitä on helppo puolustaa. Paikalla on noin 10 metallilohikäärmettä, eri ikäisiä, kokoisia ja värisiä. Lisäksi on yksi iso hopealohikäärme:



Se on Bahamut!

Bahamut tuo päänsä meidän lähellemme ja nyökkää meille = majesteettinen tervehdys.

“Ystävät, taistelijat. Tervetuloa sotani johtokeskukseen nimeltä Crystal Tear.” Se on astral dominion,

joka koostuu kristalleista ja arvokkaista metalleista. Tulimme sotahuoneeseen, jossa on Bahamutin tilannehuone. Bahamut esittelee meidät kaikki ja kertoo meidän tekosistamme muulle councilille. Muut hyräilee hyväksyvästi. Bahamut opastaa, mistä löytyy meidän huoneet ja sanoo, että tavataan kohta jatkokeskusteluja varten. Jostain tulee lohikäärme opastamaan meidät omiin huoneisiimme. Huoneet ovat marmorista ja niistä saa tehdä sellaisiksi kuin millaisiksi itse ne tahdomme tehdä. Ne muuntautuvat oman tahtomme mukaisiksi. “Bahamut tulee muutaman tunnin päästä tapaamaan teitä”.

Muutaman tunnin päästä Bahamut tulee takaisin näyttäen vanhemman puoleiselta ihmismieheltä, jolla on seitsemän kanarianlintua.

“Me ollaan varmaan tavattu” Frug.

“Kyllä ja ei” Bahamut.

“Ei kyllä” Zenit.

“Se en ollut minä niinkuin minä olen nyt. Se, jonka te näitte silloin, oli jonkinlainen avatari, joka ei ollut tietoinen minusta, enkä minä ollut tietoinen siitä. Selvästi se on kuitenkin tarkoittanut, että meidän polkumme ovat kuitenkin risteävät.”

29.3.2020 City of Brassin vapautus



Bahamut sanoo, että hän olettaa, että meillä on luultavasti paljon kysyttävää.

Sota on saanut sellaisen käänteen, jota kukaan ei osannut odottaa. Tiamatin voimat on petollisia. Jokaisen voiton tai tappion jälkeen lohikäärme kuningattaren pitää vaan kehittää seuraava petos, jolla edistää omia tavoitteitaan. Tiamat on keskittänyt suurinpiirtein puolet armeijastaan City of Brassiin. Meidän joukot ovat aloittaneet hyökkäyksen City of Brassiin Namissia vastaan. Meidän pitää pystyä murtamaan suojat, City of Brassin ympärillä. Tiamat on tehnyt sopimuksia efreet-lordi Basumgardan kanssa. Tiamatin ritualistit on käyttäneet paljon aikaa siihen, että Tiamatin joukot voisi käyttää elemental chaoksen voimaa. Aikoo claimata efreetien voimat itselleen. Piiritys saatu käyntiin. Bahamutin joukot pystyisivät ehkä viikossa murtamaan suojat, jos olisi niin paljon aikaa. Nyt siinä on sellainen vaaran paikka, että toinen puoli armeijasta on tuossa kaupungissa ja puolet jossain muualla. -> Mahdollisuus, että Tiamat kuljettaa loput armeijasta meidän selustaan. Ollaan saatu vähän apua githyankeilta-> well of worlds, niin Tiamat ei pysty siirtämään armeijaansa haluttuun paikkaan. Päivän kuluessa

Tiamat pystyy rikkomaan meidän suojan. Meidän vakoojat on kertoneet, että puolustuksessa on tiettyjä aukkoja. Vaikka Basumgarda lupaa joukoilleen voimaa, oikeasti Tiamat on ottanut vallan. Useat efreetit vähän kakoo tätä juttua. Yksi lordi Estumishu(?), joka on yhtä vahva efreet lordi kuin Basumgarda, vastustaa Basumgardaa, mutta ei ole vielä meidän puolella. Bahamut tarjoaa meille tehtävää lähettiläinä.

Estumishun agentti Selerin voisi viedä meidät yhteen kokoukseen. Estumishun seuraajat kutsuu häntä nimellä "the smiling king". Luultavasti meillä ei ole kovin lämmin vastaanotto siellä.

Puhutaan Tiamatin merkistä. "Tuo oli vähän tyhmyyttä. Mä en nyt näissä tilanteissa pysty kauheasti tekemään."

Amyria. Se osa, joka Amyriassa oli, oli uhkapeliä kohtaloa vastaan. Bahamut ei ole vielä aivan täysissä voimissa, mutta kuitenkin elossa. Ei tiedä Amyrian kohtalosta.

Suunnitellaan miten neuvotellaan. Asiat valmiit. Bahamut poistuu ja sanoo, että ilmoittaa kontaktilleen.

Teleportataan Keening delveen. Huoneesta kuuluu kovaäänistä abysaliksi puhuttua kinastelua. Frug on sitä mieltä, että huoneessa on kolme demonia, joista kaksi syyttää kolmatta siitä, että se on tehnyt jotain väärin. Artin haistaa, että huoneessa on epäkuolleita. Se jota syytetään on epäkuollut demoni. Se on mennyt eräässä kaupungissa (Risall, city in mortal world) omien himojensa seurauksena syömään kaupungin valtaapitäviä. Ja ne demonit olisi halunneet hallita samoja valtaapitäviä. Nyt joutuu vähän kikkailemaan. Ne on varmaan täällä koska täällä on paljon laavaa. Tänne on helppo tulla.

Demons are sworn enemies of devils. Devilit tekee sopimuksia ja asuu astral seassa helvetissä Asmodeuksen kanssa. Demonit asuu abysissa, joka on elemental chaoksessa.

Abysal rotl lord, truesight, lento, teleporttaus, aura, joka estää teleporttauksen ympäriltä pois. Käyttää sellaista asetta, jonka kutsumanimi on skull splitter: ehditkö väistää päätäsi pois vai et. Jos liikut (yli 2 ruutua) pois päin, niin sisäelimet ottavat vahinkoa. Pystyy luomaan

pimeään alueen, joka rikkoo psyyketta (psychic damage & combat advantage).

Nyca demons (2 kpl), osaa lentää, kaksi flailia. Ei truesight, ei teleporttausta.

Selvästi siis kaksi matalan tason demonia tullut antamaan palautetta voimakkaamalleen. Voimakkaampi ei oikein välitä. Ovat tuomassa kolmannen osapuolen paikalle. Eivät näytä haluavan taistella keskenään.

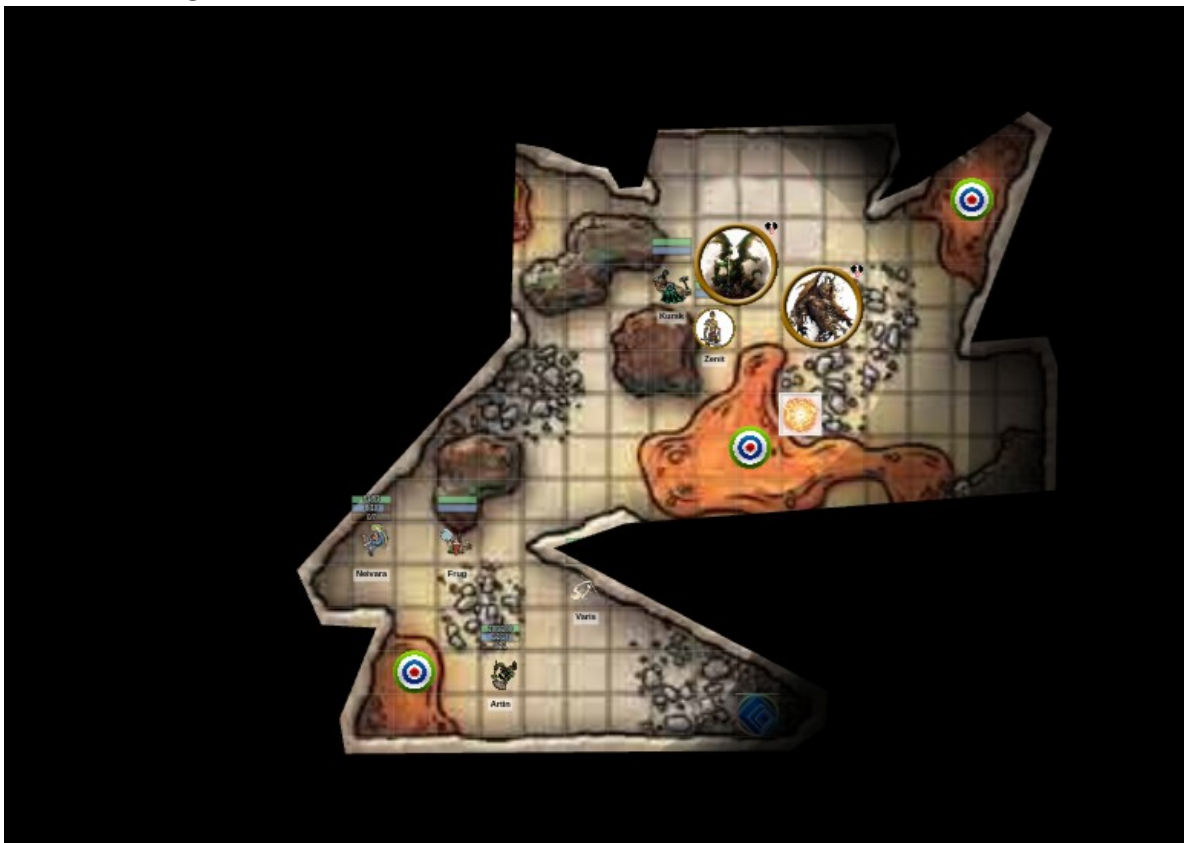
Frug ehdottaa, että me vaan kävellään ohi.

“Ah ketäs te ootte? Aika voimakkaita olette.” demonit kysyvät.

“Meidän on käsketty kävellä tästä läpi”, Frug.

“Ei kai teillä nyt sellaista... Teillä on noita maagisia tavaroita, jättäkää ne tähän niin voitte mennä”

Kursk chargaa.



Demoni laittaa pimeyttä ympäristöön ja auran päälle.

Laavasta nousee pikkokokoinen vesidemonielementaali.

Zenit laittaa toisen demonin tappamaan itsensä.

Vesidemonielementaalilla on tremorsense 20, aistii aika kauas. Osaa sukeltaa maan alle (ei osaa lentää). Luontaisesti immuuni tulelle.

Kursk hyökkää rotlordin kimppuun ja kritttaa. Bye bye rotlord (163 damagea ja vähän päälle (ei laskettu kaikkea))...

Laavasta tulee pieni demoni roiskuen. Nämä demonit heittävät ympäriinsä sulaa laavavesimössöä.

6.4.

Kursk tuplakritttaa... Vesidemoni katoaa.

Kursk lyö vesidemonin ihon rikki ja sen sisältä alkaa valumaan laavaa. Vesidemonit kritttaa Artiniin.

Demonit alhaalla. Saatiin 400 000 gp:n edestä Onyx ringejä ja kaksi potion of lifeä.

Hypätään laavaportaalin läpi toiselle puolelle. Samanlaiselta näyttää huone kuin ennenkin, paitsi, että nyt siellä on liikettä. Siellä on tyyppi, joka sanoo, että "Tervehdys, nimeni on Selerin, lordi Estimishun palvelija. Minun on käsketty noutaa teidät" Selerin on nuori efreetinainen.

Seuraillaan Seleriniä katolle. Ulkona näkyy, että on armeija toimissa. Sieltä löytyy azereita, archoneja etc., jotka on merkitty orjan merkeillä ja jotka vartioi kulkuväyliä. Kaikkialla on Tiamatin palvelijoita, jotka johtaa orjasoturiryhmiä. Tunnistetaan, että tuolla on muinaisia lohikäärmeitä, musta, kupari, rauta ja vihreä. Copper dragons, charismatic, witty, thieves, charming scoundrels, ironic sense of humor. They are taken with their own charm, they believe they deserve whatever they want. Iron dragons, violent and iltempered, most of them are evil and the rest are at best violent unalignment. Iron dragons are covered by their base pleasures, hunger, green etc. Not very clever, can sometimes be outsmarted by pribery and flattery. Hate all other dragons, but especially green. Vihreät lohikäärmeet on enemmän juonittelijoita. Kaukana etäällä näkyy jättiläiskokoinen sininen peto.

Mikä on erilailla kuin aiemmin: nyt näemme kuvun toisella puolella Bahamutin joukkoja.

Opas kuljettaa meitä katoilla seuraavaan taloon. Joudutaan kulkemaan pikku pätkä katua, mutta sillä kadulla ei ole ketään. Portaat menee katutasosta kellariin, jossa on pronssiset ovet. Selerin koputtaa ja nyökkää meidän puoleen: "voitte astua sisään" Nähdään oviaukosta, että sisällä on parisenkymmentä efreetivartiaa vahtimassa. Käytävä on aika leveä marmorista valmistettu. Käytävän päässä aukeaa hyvin massiivinen huone, joka on yli sata feettiä korkea huone, jossa on braciereja ja torcheja. Huoneen reunoilla kulkee kierreportaat, jotka nousevat ihan ylös asti. Tila on kokoontumistila, jossa efreetiaateliset keskustelevat tai selvittelevät riitojaan hienovaraisen diplomatian tai brutaalin kaksintaistelun avulla. Reunoilla on aitioita, joissa voi olla ja katsella. tilaa 200-400 efreetille, mutta nyt siellä on muutaman kymmentä efreetiä. Näiden keskellä seisoo isompi, hyvin koruihin sonnustautunut efreetiherra. Vaatteiden kaiveruksista näkee, että tyyppi on korkea-arvoinen.

Kun lähestytään, tyyppille tulee kömpelö hymy kasvoille, mutta hymy ei voi peittää silmissä palavaa vihaa.

"Tervetuloa", tyyppi aloittaa, äänensävyssä ei ole mitään ystävällistä.

Kursk hymyilee takaisin.

"Olette Estumishun edessä. Puhukaa teidän herrojen tahtoja nopeasti"

"Me haluttaisiin päästä Tiamatista eroon", Frug aloittaa (diplomatia 32)

"No, se on aika selkeä tavoite", Estumishu (näytti ottavan ihan hyvin)

"No kyllä mekin nyt pystytään exarkeja tappamaan, mutta armeija ois aina parempi"

"Vai exarkkeja. Nimeä edustajasi"

Frug kääntyy Kurskin puoleen osittain ymmärtämättä mitä tapahtuu.

Kursk teroittaa kynsiä teloittajan kirveellä.



Ne meinasi ottaa ensin jonkun toisen, mutta vaihtaa sitten tyyppiä kun näkee, että Kursk on tulossa. Joku efreeti tulee paikalle lukemaan sääntöjä, yksi vs yksi, allyt ei saa auttaa, tuliresistanssia ei saa olla paitsi, jos se on luonnollista ja se, joka on ensimmäisenä bloodied niin häviää.

Lehterit on täynnä efreetejä, jotka on silleen, että valitse minut.

Efreet missaa. Kursk osuu. Efreet missaa ja shiftaa kauemmas. Kursk ottaa vauhtia ja chargaa->osuu. Efreet missaa. Kursk shiftaa ja chargaa ja krittää. Kursk kohauttaa olkiaan ja nostaa kirveen takaisin olkapäälle. Neuvottelu hoidettu. Kursk lähtee kävelemään.

Efreet keräilee itseään ja luikkii jonnekin nurkkaan.

Basumgarda tulee Kurskin luo ja hymyilee vähän silleen, että tuota hävinnyttä efreetiä ei ole enää olemassa.

“Oletko sä seuraava”, Kursk intimideaa.

Basumgarda nauttii. “Sun kaltaisia täytyisi olla enemmänkin. Onko teillä jotakuta muuta?”

Tarjotaan ekaksi Zenitiä, ne on vähän että meh. Kaikki nyt tietää, että githyankit osaa taistella. Zenit antaa mielellään tilaa ja sitten mietitään, että ehkä Frugin osaa. Efreet missaa. Frug saa eyebiten sisään. Efreet ei näe, joten se jää odottamaan, että Frug tulee lyömään. Frug missaa ja tulee näkyviin. Tyyppi heittää Frugia tulipallolla. Frug osuu. Tyyppi chargaa Frugin ja krittää.

Efreetilordi taputtaa molemmille. “Näin sen pitää mennäkin. Kaikkia tarvitaan, kaikkia tarvitaan. Tai no, ei nyt kaikkia”, Estumishu sanoo.

“Eiköhän tässä ole silleen. Ollaan puolin ja toisin vieraanvaraisia”

Joku efreeti tulee ja kantaa sieltä jotain kilpeä. “Virallisten neuvottelujen käynnistämiseksi meillä on tässä tällainen lahja” Artin saa aika korkealevelisen (28tms.?) kilven. Mietitään mitä annetaan vastalahjaksi. Ei tajuttu ostaa mitään mukaansa. Frug ehdottaa jotain jo vähän käytöstä poistunutta lvl 24? itemiään. Mietitään kuitenkin yhdessä, että ehkä parempi antaa jotain, mikä voisi olla Estimishulle hyödyllistä.

Zenit sanoo, että jätte minulle velkaa ja antaa sitten efreetilordille “Iron Armbands of powerit”.

Efreetlordi on otettu vastalahjasta. Osoittaa, että olette tosissaan tässä hommassa kun tämä lahja ei ole pakasta vedetty vaan on ollut käytössä ja selvästi on sellainen, mitä olisi tarvittu.

“Te olette edustaneet erittäin ansiokkaasti teitä itseänne (kaikkia muita paitsi Frugia). Estumishu, efreetien todellinen lordi suostuu liittoutumaan Bahamutin ja tämän platinalohikäärmeiden kanssa. Ensimmäinen ehto: kaikki lohikäärmeet poistuu kaupungista. Toinen ehto: kaikki Tiamatin varallisuus jää kaupunkiin. Kolmas ehto on se, että kaupunki avataan Bahamutin joukoille kunhan Basumgarda on kuollut.”

Kursk alkaa puhua, että onhan tätä tehty ennenkin githyankien luona.

Estumishu on silleen, että näyttää siltä, että neuvottelut on päättyneet.

Kursk ottaa tyyppiä hihasta on silleen, että tota, ei me tiedetä miltä tuo tyyppi näyttää.

Estumishu kertoo, että tyyppi piilottelee Barracseissa.

Lordi poistuu hyväntuulisena paikalta.

Tässä on Bashumgarda:



Saatiin leveli. Ollaan Ashlarkissa, tyyppi on the Furnacessa. Selerin sujauttaa meille pari kääröä, ja sanoo, että älkää kertoko herralle.



Marigate, hold goods, cityguard patrols heavily.
 Avencina, this lawless area,
 Keffinspires, Avencina heavily patrolled with city guard, but not that many dragons.
 The Char, most of the forges here. Overtime, watched over by dragons and efreet guards.
 Pyraculum, no lockdown, but dragons on sky.
 The Foundry, the mansions of non-efreets, residential wards, streets are all but empty ja paljon vartioita.
 Arches, slavemarkets are here. All but empty, Tiamat's troops.

The slope of the Furnace rises. Government offices, barracks, the furnace is sealed off. Phoenix gate.

Mennään vielä kerran pois Brass Citystä ja käydään ostamassa Change self-rituaalit ja pottuja. (Tai osa porukasta käy)

Puolet lähtee vetämään athleticsilla kattoja pitkin, puolet sneakkaa maata pitkin.

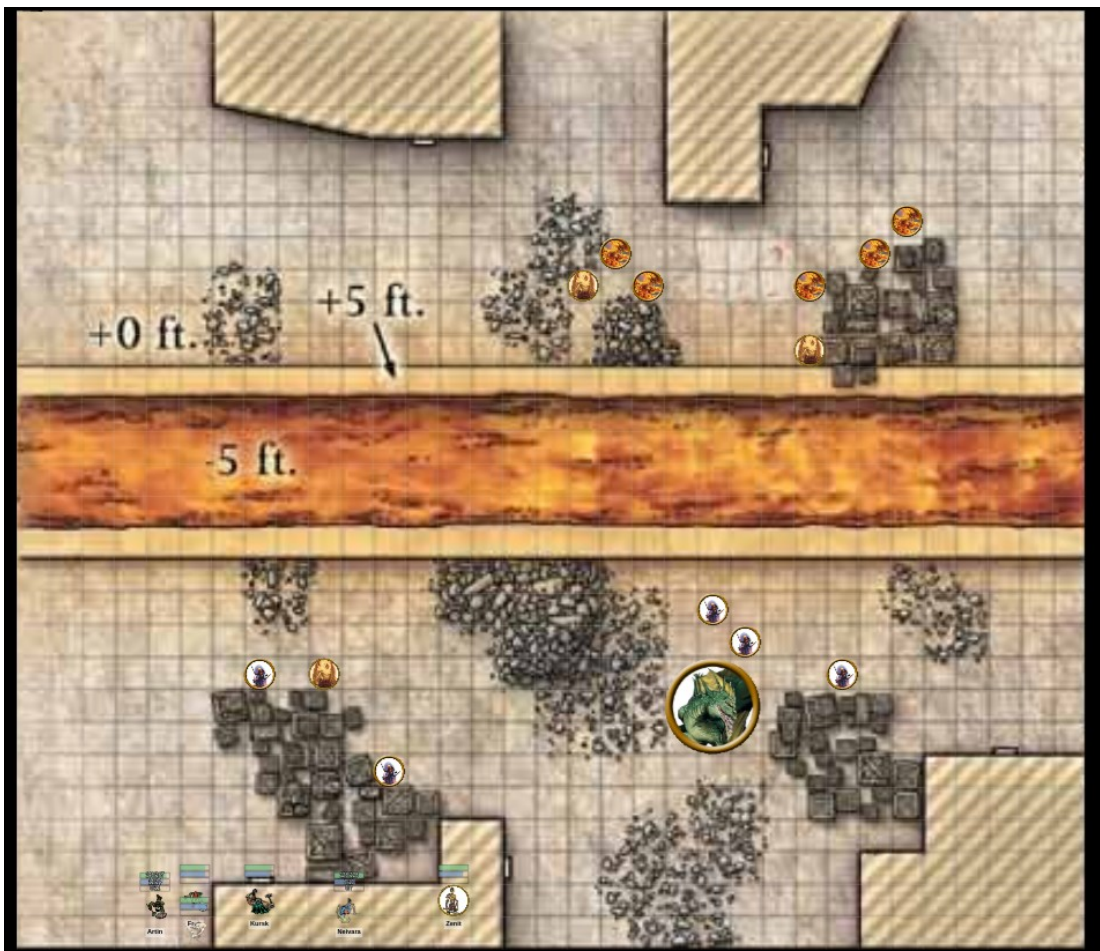
Päästään Ashlarkin rajalle. Stealth ryhmä katsoo streetwisella, että nyt on hyvä hetki mennä rajan yli, mutta ei onnistukaan. Onneksi Varis paikkaa Neivaran huonon stealth checkin.

Athletics ryhmä käyttää stealth ryhmän aiheuttamaa mellakkaa hyväkseen (insight) ja Kursk paikkaa Artinin kompurointia.

Jatketaan Keffinspiresin läpi. Taas paikkaillaan Artinia.

Stealth ryhmä feilaa, mutta pääsee karkuun invisibility pottujen avulla.

Saavutaan Keffinspiresin ja Avencinan rajalla. Etsitään paikka, jossa on vähemmän vartijoita:

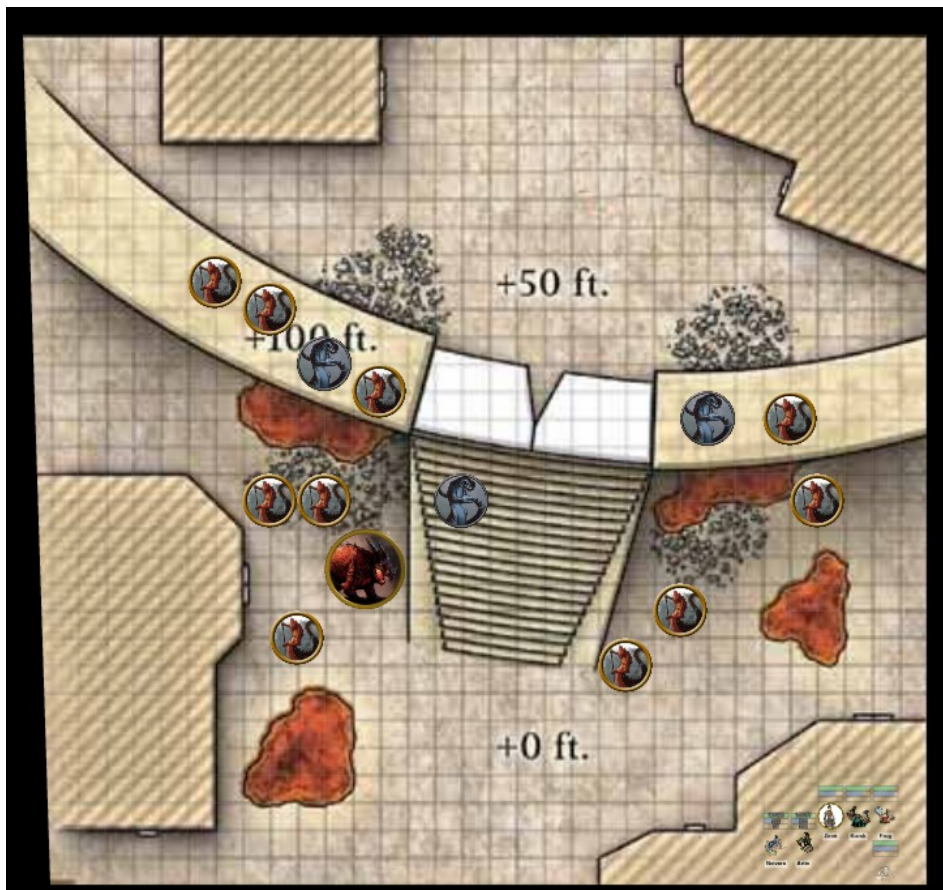


12.4.

Zenit ehdottaa, että invisibility potionit huiviin ja lennettään yli. (Mass Fly)
Onnistuu hyvin.

Muutetaan ulkonäköä (Neivara dragonborn, muut genaseja). Bluffataan eteenpäin (Neivara 46, Frug 42, Artin 18, Zenit 19). Neivara ja Frug paikkaa Artinia ja Zenitiä. Kursk intimidateaa tiensä läpi tyylikkäästi ja Varis hiipii kuin häntä ei olisikaan.

Päästään Phoenix Gatelle.



Seinä on basalttia ja kuohuu lämmöstä ja savusta.

Nähdään, että palatsille laskeutuu jättiläiskokoinen sininen lohikäärme myrskyn saattamana. Namissi on sisällä. Istuu katolla ja katselee ympärilleen.

Varis skouttaa muurista hyvän läpimenokohdan ja ymmärtää hyvin vartioiden kiertokulun. Varis myös tajuaa, että muurin sisällä virtaa laavaa.

Päätettiin yrittää muurista läpi. Frug teleporttaa. Zenit kävelee läpi. Kursk lähtee perään.

Frug huutelee, että "Fly". Insight ja perception riittää ymmärtämään tämän. Joku salamanteri lähtee tutkimaan, että mitä tapahtuu. Neivara huijaa sen muualle omalla mage soundillaan.

Joku efreeti tulee tutkimaan, että mitä Frug, Zenit ja Kursk tekee. Frug piiloutuu ja Kursk intimidateaa tyypin pois.

Zenitin ja Kurskin iho kuoriutuu (molemmat ovat pahoin palaneita). Zenit kohauttaa olkiaan: “suuremman hyödyn edessä hetkellinen kipu ei ole pahasta.”

Varis skouttaa meille reitin. Otetaan vikat näkymättömyyspotut ja hiivitään barrakseille.



Barraksejen ympärille on rakennettu barrikadit. Barrikadien kivimateriaali on sellaista, joka yrittää puskea kaiken pois, joka koskettaa sitä.

Yritetään bluffata ja intimideata. Ei onnistuta.

Heitetään noppaa. Päätetään taistella.

Zenit komentaa yhden efreetin tekemään itsemurhan -> krittää itseensä ja tappaa itsensä.



Ei nämä kauhean kovilta tunnu...

Maagi tekee tuliseinän. Kursk chargaa läpi, tappaa, chargaa seuraavaan, tappaa...

Neivara pajauttaa Frugin edestä vihun kuoliaaksi. Hupsista, nyt Frugin range ei riitä.

Muut on jo kuolleet, Kursk vetää kapteenin hurricane of bladesillä 187 damagea...

Potut huiviin ja seinän läpi.

25.4.

Mennään seinän läpi. Vihut näki, että näin kävi. Lähtivät lentämään meidän perään. Ollaan jollakin sivukujalla jatketaan eteenpäin. Päädytään huoneeseen, joka on tyhjä, mutta jonka viereissä huoneessa on efreetejä. Näiden perässä on Basumgarda, joka on juoksemassa kohti taistelua. Yritetään ottaa short rest, kun noi etsii niin piiloudutaan (DC30:

rollit 27, 38, 46, 36, 30, 30). Onnistutaan (päästiin varmaan tuurilla sellaiseen huoneeseen, johon oli hyvä piiloutua).

Saadaan helattua. Oven takana on kohde ja vartijoita. Saadaan surprise round. Kursk chargaa, tappaa, chargaa, liukastuu.

Tapetaan vartijat, mutta ne ehtii huutaa hälytyksen.



Hakataan Basumgardaa. Kursk laittaa Raven Queenin merkin Basumgardan päälle.

“Orjat nousseet kapinaan, ei sellainen vetele”



Basumgarda liikkuu ja antaa opportunityn Kurskille. Ei olisi pitänyt -> crit ja prone! Ei lähde karkuun.

Kaksi tulimuuria. Neivara niiden väärällä puolella cloud killin kanssa.

Basumgarda tiputtaa aseensa antautumisen merkiksi.

“Meidän missio on tappaa sut”

Artin tappaa Basumgardan, kun se oli heidän missio, mutta ei ole varma tekikö moraalisesti oikein.

27.4.

Haneen. Mukaan kaikki arvokas ja pää (Kursk luuttaa).

Neivara piiritetään, mutta pääsee teleporttaamalla pois. Vedetään seinästä phasing potuilla läpi ja onnistutaan piiloutumaan (Frug auttaa Neivaraa).

Neivara castaa meidät demiplaneen.

Mitä luuttia me saatiin? Ring, orb, scimitar (+6, tuli/nekroottinen dama) ja valtikka, jolla pystyy hallitsemaan kaupungin suojia, portteja yms.

Speak with the dead -> tyyppi ei nyt oikein tykkää, kun tapettiin se, vaikka se antautui. Sen verran me siitä saadaan ulos, että se uskoi olevansa liitossa Tiamatin kanssa.

Nukutaan, tehdään pottuja.

Ajoitetaan, että Frug lähettää sopimuksen ehdot Bahamutille ja Neivara poistaa muurin.

Neivara heilauttaa scepteriä, muuri sulaa lasin lailla pois. Hetken päästä maan alla jysähtää ukkosen lailla. Luultavasti jokin muukin on mennyt rikki. Hetken aikaa ilmassa on hopeista usvaa, jonka ulkoa tuleva tuuli pyyhkii pois.

Frug välittää viestin Bahamutille. Bahamut kiittelee ja sanoo, että he hoitavat homman loppuun. "Voitte jäädä taistelemaan, jos haluatte, mutta ymmärrän, jos haluatte mennä nukkumaan."

Neivara huomaa, että sceptre on korruptoitunut ja se yrittää enforsata Tiamatin sopimuksia. Lisäksi Neivara näkee, että vaikka suurin osa asioista lopetti toimintansa, kun sceptreä heilautti, niin vielä on "Eternal flame pavillion", josta pumpataan energiaa Tiamatin lohikäärmeille.

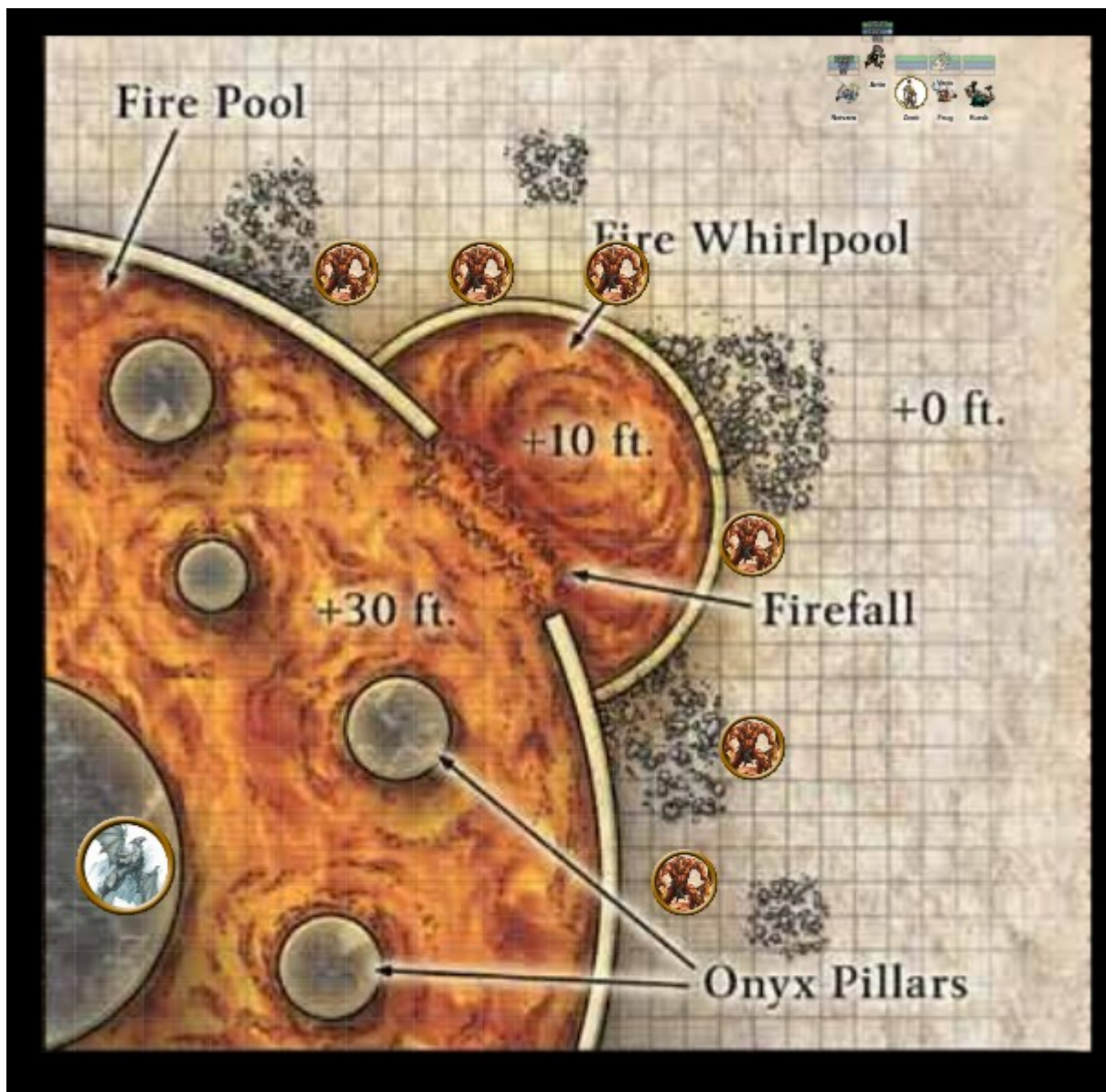
Ilmoitetaan Bahamutille asiasta.

Lähdetään stealthilla paikan päälle (3x31, 1x41 ja kaksi failia DC 30).

Bahamut yrittää kiertää kohti temppeliä, mutta Namissi intersectaa. Nähdään kuinka Bahamut ja Namissi taistelevat. Nähdään ja kuullaan se tuska, mitä Namissin elementaalituli aiheuttaa Bahamutille.

Artin muistaa, että Bahamut ei ollut täysin toipunut täysiin voimiinsa uudelleentakomisensa jälkeen.

Pools of elemental fire surround the pavillion, it is covered in gold.



Valkoinen lohikäärme ja efreet-dragonspawn sekoituksia.

Mietitään mitä tehdään. Bahamut ottaa pahasti köniinsä. Tulee kiire.

Neivara ja Frug vetää tuli-resist ja näkymättömyys (?) potut ja lähtee lentämään ylös, jotta saa rituaalin tuhottua. Action pointit ja arcana tsekit. Neivaran ei tarvitse heittää, Frug onnistuu.

Saadaan rituaali tuhottua, mutta Frug joutuu pyörteeseen. Varis restrainaa valkoisen lohikäärmeen.

Neivara kutsuu dragonlingin ja siirtyy pois laavan ulottuvilta. Frug ja dragonling vaihtavat paikkaa. Frug siirtyy pois laavan luolta.

Mätetään. Lohikäärme on ancient ja sillä on noin 1200 HP.

Tänään krittillaan ihan huolella.

Zenit dominateaa lohikäärmeen. Kursk kritttaa ja haastaa lohikäärmeen kaksintaisteluun. Lohikäärme säikähtää (uudet krittisäännöt), eikä haluaisi sinäänsä hyökätä Kurskin kimppuun, mutta Zenitin painostamana hyökkää. Tai no, se on ihan willing. Lohikäärme ei vaan osu Kurskiin, mutta Kursk näyttää osuvan.

No, nyt se lohikäärme krittasi ja se onkin ainoa osuma, jonka se on saanut läpi. No, se krittasi toistamiseen. Nyt Kursk melkein droppasi, mutta Varis pelasti. Kursk slajjaa lohikäärmeen. Lohikäärmeellä oli 1015 HP ennenkuin Kursk aloitti mättämisen. Nyt sillä ei ole yhtään.

Zenit vaan pyörittelee päätään ja on silleen, että onneksi Kursk ei ole vihollinen.

Short rest, Neivara heivaa lohikäärmeen demiplaneen ja lähdetään mättämään Namissia.

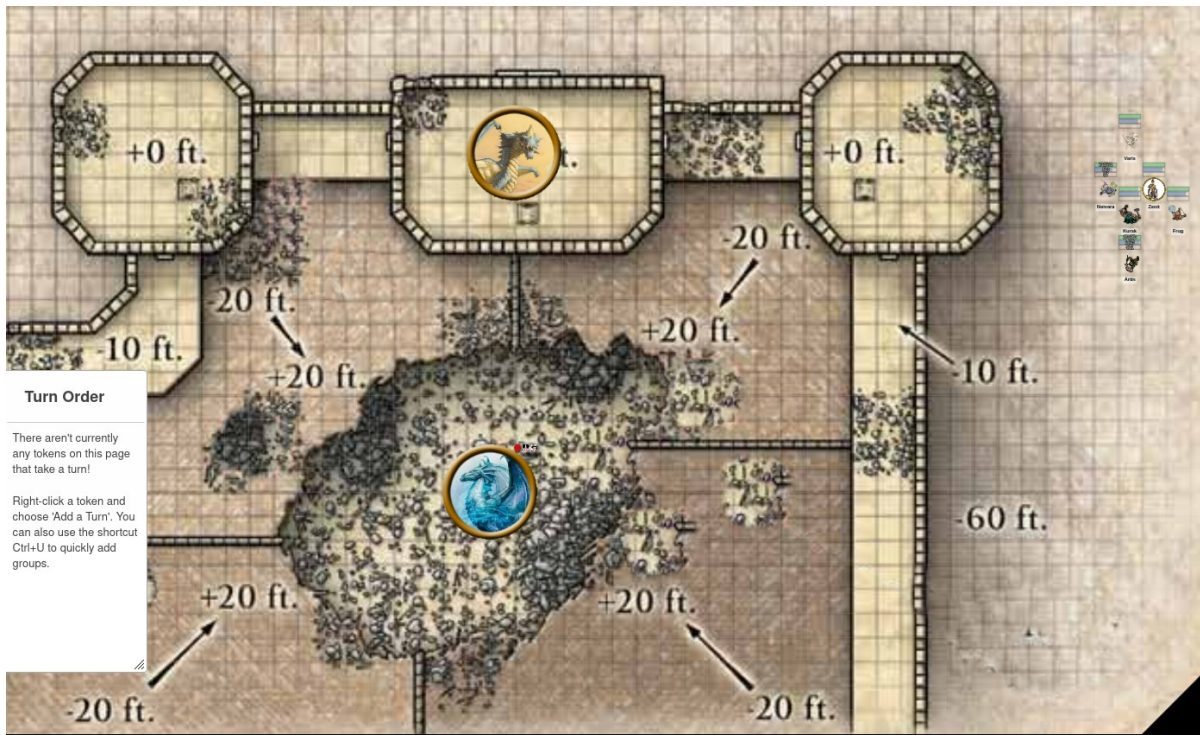
4.5.

Artin vaistoa edelleen Bahamutin. Eli ei ole tällä kertaa täysin kuollut.





Nyt alkaa taistelu näyttää siltä, että lohikäärmeet on tasavertaisia molemmin puolin.



Dragons and efreet darken the city. Bahamutin joukut on altavastaaajina. Savu ja kaaos antaa meille suojaa silmiltä.

Blue dragons, most arrogant. Ei tykkää jos sitä haukutaan heikoksi tai alempiarvoiseksi. Breath weapon lightning, dazeaa. Niillä on clawit ja otassa on sarvi, jolla voi yrittää seivästä.

Kiivetään torneista ylös. Kursk chargaa. Neivara antaa omalle porukalleen merkin. Onneksi on elixir of flyingeja.

“Aha, teitä onkin jo odotettu. Ootte sen verran aiheuttaneet meidän porukoille harmia. Tulee Tiamat olemaan tyytyväinen kun teidät on hoidettu.”

Kursk naurahtaa, mutta vähän on jännäkakka housuissa. On se Namissi kuitenkin sen verran iso.

Zenit nousee ylös Namissin alta ja krittää.

Neivara hyökkää. Spellit menee läpi, mutta triggeröi myös Namissin kilven. Kilpi retaliattaa aika pahasti.

Varis vetää rending winesit ja fey sinkholen.

Artin käyttää ekan healing wordin.

Namissi on dazessa, restrainissa, blindessa, frogseissa etc. Vähän vituttaa. Namissilla on +5 save restrainiin, mutta feilaa silti.

Zenit vetää Namissin nukkumaan.

Namissi karjuu, että te voititte. Kursk stunnaa sen.

Neivaran mieleen palaa, että ehkä niissä kirjoissa on perää kun ne sanoo, että lohikäärmeitä kannattaa metsästä porukalla.

Sinne menee Namissi. Kursk vetää sen alas yliolanheijarilla. Ei koskaan selviä stunnista ulos. Kursk nappaa Namissin purkkiin.

Kun Namissi kuolee, Tiamatin lohikäärmeet havaitsee tämän heti. Näyttää siltä, että Namissista virtaa jotain energiaa ympäristöön. Namissin kautta on välitetty Tiamatin presenssiä. Kun Namissi droppaa, niin Tiamatin läsnäolo katoaa. Tiamatin lohikäärmeet ja Tiamatin puolella taistelleet efreetit katselevat hämillään ympärilleen. Hetken päästä Tiamatin puolella taistelleet efreetit lähtevät hyökkäämään Tiamatia vastaan.

Kursk choppaa Namissin pään ja esittelee sitä kaupungille.

Bahamut availee silmiään ja on mielissään kun näkee meidät siinä. Hyvin tuskaisesti se yrittää nousta maasta ja kävelemään. On pahasti haavoittunut, mutta ei ole vaarassa kuolla. Bahamut lennähtää horjuen meidän viereen. "Näyttää siltä, että me voitettiin tämä. Eiköhän nautita taistelusta ja katella miten Tiamat ottaa pataan", Bahamut sanoo ja katselee taivaalle. Kursk on asetellut Namissin pään penkiksi.

Estumishu saapuu paikalle ja sillä on mukana korkea-arvoisia efreetejä. Neivara tunnistaa, että ne on eri talojen johtajia. Ne tulevat kanssa seuraamaan verilöylyä. Estumishu muistaa Kurskin teot ja tulee jutustelemaan Kurskin kanssa: "Tyylikäs valtaistuin sulla"

Kursk hymyilee ja toteaa: "Kyllä ja se on lämmin vielä."

"Ei tämä ole valtaistuin, se on sisustuselementti meidän kotiin." Frug.

"Selvästi teidän sankariteot on avittanut meidän voittamista ja tämän kaupungin pelastamista. Sininen exarc on tapettu. Aivan mahtava päivä. Nyt on aika nauttia"

"Nyt on aika saada viinaa", toteaa Kursk.

"Kyllä, olette tervetulleita juhlistamaan minun ja muiden kanssa", Estumishu toteaa. "On pidetty neuvonpito ja allekirjoittanut on nyt uusi efreetilordi."

Zenit nyökkää uudelle efreetilordille: "Selvästi kansa on tehnyt hyvän valinnan ja ymmärtänyt edellisen lordin pahat teot." Estumishusta aistii, että se odottaa, että lohikäärmeet lähtee.

Frug pohtii ääneen, että miltä ancient lohikäärme maistuu grillattuna.

Efreetit on silleen, että siitä vaan tikun nokkaan.

Neivara ja Kursk alkavat nylkeä Namissia.

Löydetään Namissin stashi. Kysellään Estumishulta, että saadaanko me sieltä nuo maagiset itemit. Se on silleen, että ottakaa yksi per tyyppi.

Neivara mainitsee siitä, että kromaattisista ancient lohikäärmeistä voisi tehdä armoreita, että ottakaa talteen.

Ihmetellään kamoja, otetaan extended rest. Girithanian Bahamutin henkilökohtaisesta kaartista tulee hakemaan meitä Bahamutin luokse. Efreetit kunnostaa kaupunkia ja Bahamutin sotilaat auttaa. Yhdellä muurilla seisoskelee leppoisa vanha mies seitsemän kanarianlintunsa kanssa.

“Tervehdys sankarit”, Bahamut viittoilee meitä katselemaan muurille.

Mennään Bahamutin luokse.

“Vaikka tuo hinta, mitä me maksettiin, oli aika kova, niin yhdessä me tehtiin lohikäärme kuningattarelle sellainen isku, jota se jää potemaan hetkeksi. Toisaalta, kyllä se siellä Tytherionissa piileskelee ja sieltä se tulee vielä nousemaan, ellei me tehdä asialle mitään. Kun kuuntelin eilen noita Neivaran puheita, niin voisitteko tehdä minulle vielä yhden palveluksen”

Kursk nyökkää innokkaana. Zenit on silleen, että Tiamat on sen kansalle aika myrkkyyä.

“Nuo lohikäärmelapset tykkää hienoista ja monimutkaisista sanankäänteistä, mutta teille voi puhua suoraan. Mä haluan, että te tapatte Tiamatin. Mä uskon, että mun on mahdollista saada teidät Tiamatin asumusten lähelle. Jos jotkut sen pystyy kukistamaan, niin se on te. Jos menette kuudestaan sinne, niin te sen pystytte myllyttämään. Oletteko tietoisia siitä, miten jumala tapetaan. Eilisestä päätellen tekin olette tehneet omia tutkimuksia. Tiamatin joukot on aika sekaisin. Hän on menettänyt kontrollin suurinpaan osaan seuraajistaan. Toisaalta, jos katsotte meikäläisen armeijaa, niin ei sekään ole kovin hyvässä hapessa. Vaatisi aikamoisen ihmeen, jotta me pystyttäisiin varustautumaan uuteen taisteluun. Tietenkin jumalana ihmeitä pystyy tekemään, mutta jos me regroupattaisiin tuo armeija ja lähdettäisiin marssimaan Tiamatin pesää kohti, niin sitten se tarkoittaisi myös sitä, että Tiamatin joukot luultavasti järjestäytyisivät uudestaan, koska niillä olisi selvä vihollinen”, Bahamut kääntyy Kurskin puoleen: “Seuraatko mihin minä olen johdattelemassa tätä ajatuskulkua?”

Kursk nyökkää.

“Minä pyydän teitä tekemään sen, mitä minun armeijani ei pysty tekemään, mitä minä en pysty tekemään. Minulla on agentti Tytherionissa, kulkekaa sinne ja tappakaa Tiamat. Tiamatin linnassa on

sen omia lohikäärmeitä. En usko, että teidän on ongelma hävittää niitä. Hävittäkää mitä hävitätte ja tappakaa Tiamat.”

“Riittääkö vaan, että jos marssii Tiamatin luokse ja haastaa sen kaksintaisteluun?”

“On se mahdollista, että Tiamatilla on pelastusrenkaita kuten meikäläisellä, mutta epäilen sitä. Pitkä peli tai suunnitelmallisuus ei ole koskaan ollut Tiamatin vahvuus.”

“Tytherionista tiedetään aika vähän. Mä pystyn lähettämään sellaiselle yleisalueelle Tytherioniin. En tiedä millaisen kompleksin Tiamat on sinne rakentanut. Siinä tämä Berath, agenttini, tulee mukana näihin kuvioihin. Se on haamu, joka kulkee Tytherionin luolissa. Hän on lojaali minulle kuolemankin takaa, kuten oli eläessäänkin. Hän pystyy opastamaan teidät Tiamatin luolaston läpi aina Tiamatin porteille. Hän odottaa meitä luolien edessä” Tytherionissa asustelevat Zenir ja Tiamat.

Bahamut antaa meille jokaiselle oman pienen kanarianlinnun.

Bahamut's Golden Canary

Level 30

These harmless-seeming canaries are gold dragons in disguise.

Wondrous Item priceless

Power (Consumable ♦ Summoning): Standard Action. A summoned Large gold dragon appears under your control in an unoccupied space within 20 squares. The dragon has speed 8, fly 10 (hover) and, unlike a typical summoned creature, has its own defenses and hit points (all defenses 34; hp 120). *Minor Action:* +27 vs. AC; 1d12 + 10 damage. *Opportunity Attack:* +27 vs. AC; 1d12 + 10 damage.

Tytherion: Gravity normal. Healing healaa vaan puolet (jokainen surge antaa vain 1/8 HP). Radiant tekee puolta damagea. Nekroottinen, disease ja poison tekee ekstra damagea. Both Zehir and Tiamat are content to allow their followers struggle as they might to prove their worth. Tytherion has no sun, no moon, no stars. The only light comes from magmarivers and occasional lightnings.

Caverns of xx. Lair of Tiamat. Spirit of evil dragonspawns, devils, five great worms serve as Tiamat's consorts and guard her lair. Tiamatin

adamantine porttien takana on Tiamatin lair. Kukaan ei tiedä mitä siellä on. Joku sanoo, että kahlittuja elementaaleja.

“Vuosisatoja sitten yksi palantiini Berath, johon olin kovasti kiintynyt kyllästyi lohikäärme kuningattaren kanssa tappelemaan. Kun se oli tappanut sadannen lohikäärmeensä, se keräsi ison armeijan ja lähti noihin luolastoihin vastain tahtoani. Tiamat oli erittäin hyvin valmistautunut. Yksikään ei pelastunut. Tästä kirjoitettiin taas yksi surullinen tarina historiaan. Viime aikoina Berathin haamu otti minuun yhteyttä. Vaikka epäilyttää, niin olen edelleen varma, että Berath on edelleen lojaali minulle. On olemassa sellaisia liittoja, joita ei voi kauhean helposti rikkoa. Voisi olla pitkästä ajasta mahdollisuus kukistaa Tiamat. Valmistautukaa, mutta muistakaa se, että jokainen Tiamatin päästä anelee etc. Mitä enemmän viivyttelette, sitä vahvemmaksi Tiamat kasvaa.”

10.5.2021 Tiamatin tappotalkoot

10.5.2021

Bahamut antaa meille visakorttinsa.

20,875,000 gp “Ei saa jäädä rahasta kiinni, että voitatte”

Shoppaillaan. Joku efreeti ojentaa Artinille käärön ja sanoo, että hyvää päivän jatkoa.

“Dear Liberators of Bahamut,

Even those who do not march under Bahamut's flag support you in your future aims. Should you meet a solitary black figure in your upcoming journey, uttering the word "Chuhirimasté" will earn you friendship and aid along the way.

- An Ally of Convenience”

“Joku Yuan-ti antoi tämän mulle ohjeilla: pidä rahat ja toimita kirje”

Yuan-ti are cruel, take slaves etc. Yuan-ti are highly intelligent, manipulative. Käyttävät muita aseinaan. Follow sehir

Nyt on shoppailut tehty.

Bahamutin excarc Girithanian tulee kyselemään, että oletteko valmiita lähtemään Tytherioniin?

Sitten lähdetään. Girithanian castaa planar portalin. Punaista aavikkoa, usvaa, sumuista, ei oikein näe kovin hyvin. Näkyy isoja ilmalaivoja, joissa on lohikäärmeiden tai dragonbornien kuvia. Portaalin pitäisi olla lähellä Tiamatin main fortressin sisäänkäyntiä. Vulkaanista maaperää. Laavavirtauksia. Ei kasveja.

Astutaan läpi portaalista. Meillä on tällä hetkellä valkoinen, musta, vihreä ja sininen ancient lohikäärme.



Zenit näkee heikosti, muut ihan hyvin.

Viisi tornia, jotka on yhdistetty, entrance. Above towers dragons fly. Red and blue fight. Paikan päällä on jonkinlainen kaaos valloillaan. Kuullaan ääniä, täällä on lohikäärmeitä, humanoideja ja muita Tiamatin sotilaita.



Nähdään, että paikan päällä on dragonbornien ilma-aluksia, jotka kylvävät tuhoa siellä täällä.

Ilmaannumme aukiolle, jossa on pysyvä portaali.

Kartta:



Torneja ja selkein entrance luolastoon.

Lähdetään kävelemään sisäänkäyntiä kohti.

Frug tuumaa, että tämä paikka on vähän vihamielinen mulle. Saattaa olla, että meidät huomataan vähän helpommin kuin tavallista.

Tiamatin palvelijoita pakenee Tiamatin fortressista ja aika monella on aikamoista luuttia. Maastossa on hylättyjä vankkureita, lohikäärmeiden raatoja. Näyttää siltä, että on aika nopeasti lähdetty pakoon.

Frug menee kyselymään pois juoksevilta minioneilta, että mitä täällä tapahtuu (streetwise 28... roll 5). Moraali mennyt, peloissaan ovat. Saat sellaista viestiä, että kun Tiamatin armeija otti pataan, niin koko domain

on ihan sekaisin. Puolustus on olematon, kuningatar käpertynyt omaan pyhättöönsä jossain omiin luoliinsa. Ei ole kommunikoinut muutamiin päiviin.

“Onko voimakas vastavoima syntynyt?”

“Ei kai. Kannattaa luutata kun voi”

“Mitäs Zehirille kuuluu?”

“Kuoleman Zehir?” vastataan vähän kummastuneina. Tämä on Tiamatin alue, jossain tuolla naapurissa on Zehirin (musta pyramidi). Lisäksi keskivaiheilla on “Crawling castle”, jossa on “Citadel of dark demigod Vulgurvard”. Lisäksi jonkun lich-lordin paikka jne.

Frug meni vähän kyselemään, rollaile stealth -5:llä. Ei nyt oikein onnistunut. Frugin otsa polttee. Muutama taivaalla oleva laiva on tiedostanut Frugin olemassaolon. Tummalta taivaalta on kolme laivaa lähestymässä. Frug rerollaa fading sneakillä ja onnistuu. Laivojen pohjassa on puolpallomainen rakennelma. Laivoissa on paljon dragonborneja. Ovat tulossa scouttaamaan.

“Eiköhän lähdetä pojat kalppimaan”, Frug toteaa.

Yritetään stealtailla. Frug, Varis ja Kursk onnistuu hyvin, Neivara, Artin ja Zenit feilaa pahasti.

Invisibility potut huiviin ja yhdessä lössissä eteenpäin. Frug joutuu rollaamaan stealthin, mutta onnistuu pitämään itsensä varjoissa. Kun kadotaan, jokaisen laivan alla oleva puolpallo tyyttää kerran paineaallon ja sitten laivat lentävät meidän ohitse. Arvotaan keihin osuu: Frug, Varis ja Neivara. Aika hyvin otetaan damagea.

Laivat jäävät scouttaamaan ja ammuskelevat satunnaisesti maahan.

Hetki kuljeskellaan. Sitten ilma väräjä ja meidän luoksemme ilmestyy lohikäärmehaarniskassa oleva kummitus.

“Nimeni on Berath, teidän saapumiseenne ennustettiin minulle näyssä itseltään Platinalohikäärmeeltä. Meillä on yhteinen tehtävä.” osoittaa Tiamatin linnaa kohtaan. Tyyppi vaikuttaa olevan järjissään, mutta fiksaantunut yhteen tehtävään. Se on aito haamu. Sillä ei ole enää sielua.

“No, me oltiin joka tapauksessa tekemässä niin”, Frug tuhahtaa tympääntyneenä. (Ei ole kohtaloa)

“Tuo on se meidän kontakti”, Neivara huomauttaa.

Frug kyselee tilannetta ja mitä on odotettavissa Tiamatin suunnalta.

“Valmistautukaa kaikkeen. Älkää uskoko mihinkään mitä näette ja kuulette. Kun me mentiin täällä niin se oli ambushista ambushiin. Mikään meidän etukäteistieto ei pitänyt paikkaansa”

Lopulta päästään tornien luokse. Ei näy vartioita. On lohikäärmeitä, mutta ei ne vartioi. Ei näy yhtään ancient lohikäärmeitä.

Kysellään Berathilta onko punaisia ancient lohikäärmeitä näkynyt.

“On näkynyt”, Berath vastaa.

“Missä on lähin?” Frug kysyy.

“No, mä tiedän ainakin missä on yksi”, Berath vastaa.

“Missä niitä on?”

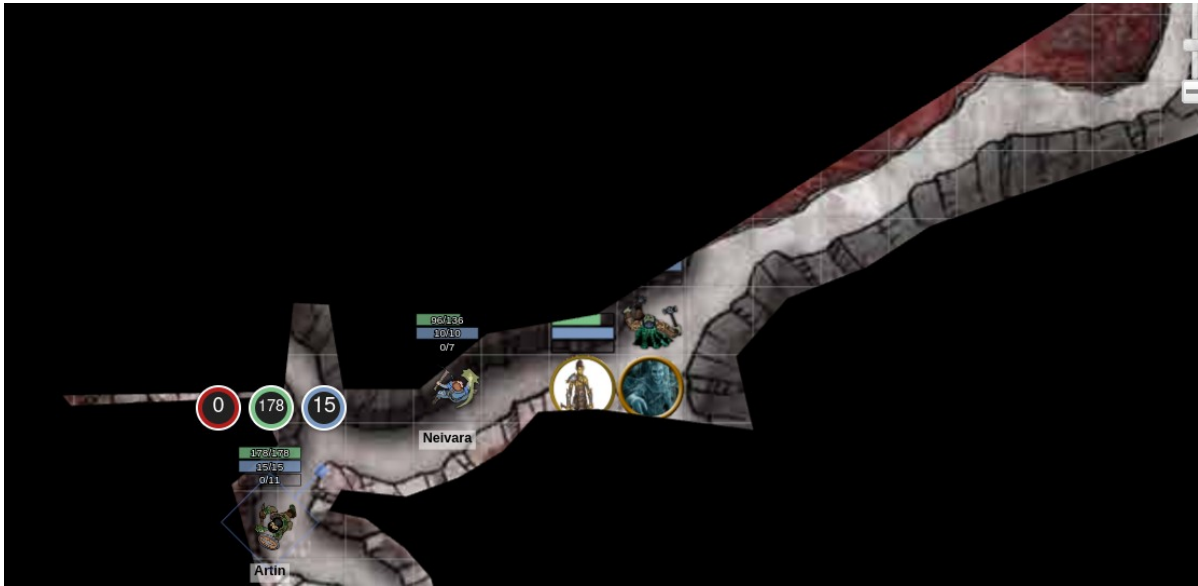
“Tuolla sisällä on niitä ainakin viisi”

Berath on johdattamassa meitä luolastoon. Ei ole kiinnostunut torneista. Perään vaan. Haamu näyttää aika määrätietoisesti minne mennään.



31.5.

Cavern of Fiery Splendor



Tunneleissa on high paragon, low epic lohikäärmeitä





Heittäkää perception, DC 39... Varis heittää huonosti ja muille tuo on aika hankala heitto.

Hetken kuluttua meidän sivulle ilmestyy lisko-otus, yuan-ti.

Berat sanoo, että tästä eteenpäin on Tiamatin pesä. Hän ei voi itse tulla tästä eteenpäin. Tämä on se piste, johon hän pääsi, joten hän ei voi mennä tästä eteenpäin.

Frug menee mutisemaan yuan-ti:lle tunnussanan.

“Niin arvelinkin, että te näytittekin niiltä, joita minä olin odottamassa”

“No, minä varmaan näyn kilometrin päähän täällä”

“No, minä teitä aika pitkään seurailin. Mutta, te lienette suorittamassa tärkeää tehtävää. Nyt on niin, että teidän tavoite yhtyy minun tavoitteiden kanssa, jonka vuoksi olen täällä vähän tullut avittamaan teitä. Lähinnä varoittamaan. Mutta, kun

menette tuonne Tiamatin luolaan, niin siellä on viisi lohikäärmeenpään ovea. Itse Tiamat on itse siellä ylhäällä korkealla. Tila on ansoitettu niin, että siellä on disintegraattoreita, jotka on hyvin voimakkaita, jotka melkein tappoivat minut melkein välittömästi kun yritin leikkiä niiden kanssa. Omat tutkimukseni viittaavat siihen, että ne ovat kytköksissä niihin lohikäärmeäiteihin, jotka asustavat kussakin luolassa.” Tyyppi näyttää luolaa, jonka suuaukossa on portaali työstetty ja joka on piilossa. “Tämä saattaa olla hyödyllinen teille. Tämä on osa Zehirin pitkää suunnitelmaa. Mutta tosiaan. Tässä on tämä tila. Varokaa niitä lohikäärmeitä, tai no, ne on vaarallisia, tai ainakin tehokkaita, jos eivät tappavia. No, eipä siinä. Tehtäväni oli välittää teille tämä tieto ja jäädä tähän läheisyyteen odottamaan ja katsomaan.”

“Onko nämä vartijalohikäärmeet joitain tiettyjä lohikäärmeitä? Pääseekö tuolla vapaasti kävelemään? Pitääkö kaikki saada tuhottua?” Frug.



You find yourself in tall chamber. Magma flows up. Reunoilla on lohikäärmeen päitä, joissa on tunneleita.

Kuulemme matalaa muminaa (naisääni), joka kuulostaa vihaiselta.

"You've crossed me for the last time, mortal..."

"call it an alliance of convenience..."

"... think of the current disorder as an opportunity..."

Lauseiden välissä on aina tauko. Ehkä Tiamat tekee sendingiä.

Suurinta osaa tästä tilasta peittää forbiddance rituaali. Tilaan ei voi teleportata, jos ei satu olemaan voimakkaampi kuin casteri ja luultavasti Tiamat itse on se casteri. Forbiddance alueen sisällä voi teleportata.

Viisi lohikäärmeen päätä, ne on rakennettu siten, että jos kukaan menee yli kymmenen jalkaa lattiasta ylöspäin, niin ne triggeröi koneiston, josta tulee disintegrate säde. Jos noita menee sorkkimaan, niin triggeröi myös kyseisen säteen.

Neivara tietää, että on olemassa negroottinen rituaali, jolla pystyy herättämään henkiin ilman kehoa. Eli tästäkin voi selvitä.



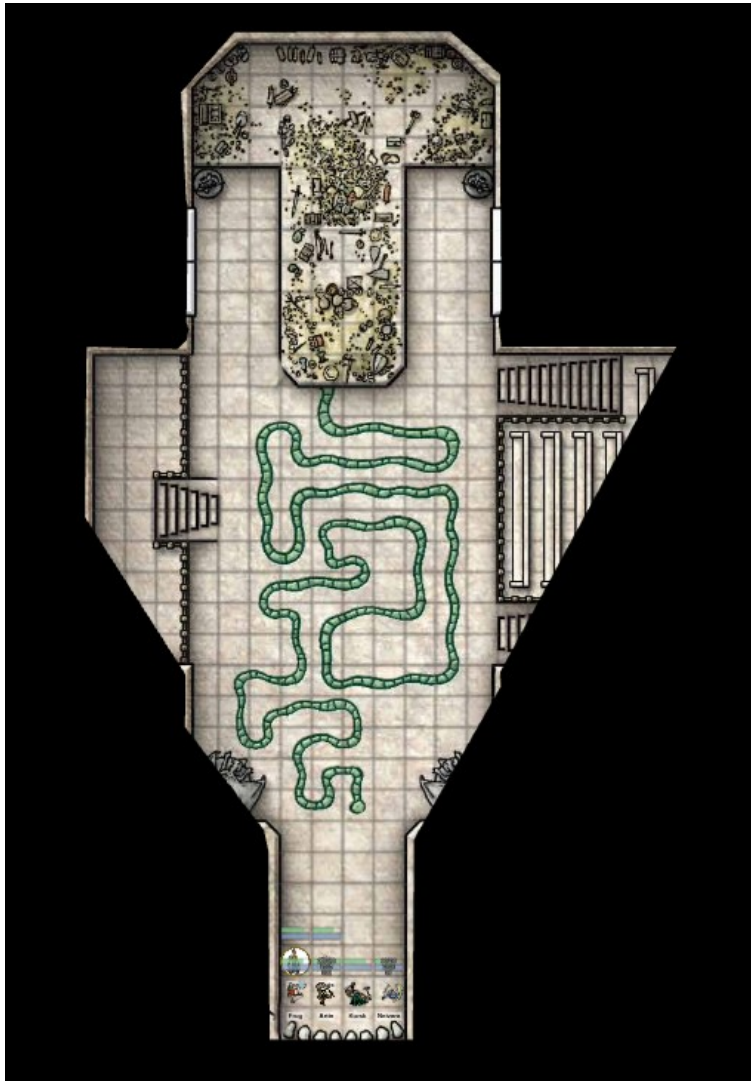


Kursk on sitä mieltä, että meidän ei tarvitse voittaa Tiamatia, meidän täytyy tuhota se.

“Yess... that is what you need to do..” Yuan-ti.

Zehir on pimeyden, myrkkujen ja assassinien jumala. Luonut käärmeet.
“Hide under the cloak of night. Kill in Zehirs name. Delight in poison and surround yourself with snakes”

Astellaan sisään punaisen lohikäärmeen suuhun.



Mosaiikkia lattiassa, edessä tyhjä tasanne, jossa aarteita. Jossain kaksoisovet. Mosaiikin toisella puolella punainen dragonborn.

“Millä asialla olette täällä? Oletteko tulleet suorittamaan palvontamenoja?”

Mosaiikki muistuttaa rituaalia “sphere of annihilation”. Mosaiikista syntyy sirpaleita ja ne sirpaleet ovat yhteydessä palloon, joka tekee vahinkoa. Jos pallo tappaa, niin silloin muuttuu harmaaksi tuhaksi. Mosaiikin voi tuhota.

Frug on silleen, että “Tultiin antamaan pyhityksemme punaiselle lohikäärmeelle. Onko hän paikalla?” Frug sanoo.

“Ettekö te vaistoa häntä? Jos te sellaista haluatte, niin voitte vapaasti tulla antamaan almuja hänelle.”

Dragonborn raapii päätä siitä, mitä tapahtuu. Sillä ei ole varsinaisia aseita. Näyttää vaatimattomalta tempelinvartijalta, mutta on oikeasti voimakkaampi.

Lähdetään kävelemään eteenpäin.

Kursk juttelee Namissille (intimidate 45) ja kutsuu tuota dragonbornia nimeltä. Dragonborn on vähän yllättynyt. "Onko maine kiirinyt edellä? Olen Quanathrik"

"Olen ollut muidenkin excarkkien kanssa läheisissä väleissä"

Dragonborn astuu ja laittaa jalkaa mosaiikin päälle. "Katsokaa kuinka kaunis sirpale saadaan ponnahtamaan" Naurahtaa ivallisesti.

Kursk ponkasee kovalla voimalla mosaiikkia rikki "Katso sirpale" ja naurahtaa.

"Voi olla vihanhallinan kanssa ongelmia, niin anna sen lattian olla"

Kursk lyö kirveellä lattiaa ja näyttää Zenitille, että tee perässä.

"Ei tänne saa tulla tuhoamaan tätä paikkaa"

Zenit iskee samaan kohtaan.

"Ei tästä selvästikään tule mitään", dragonborn.

Shard iskee Zenitiin, mutta ei osu (Zenitin fort on kova)

Dragonborn chargaa Kurskin. "Jätä se lattia rauhaan ja poistukaa täältä häpäisemästä punaisten lohikäärmeiden kantaäitiä."

"Eikö punainen exarc ollut Vraxanault?"

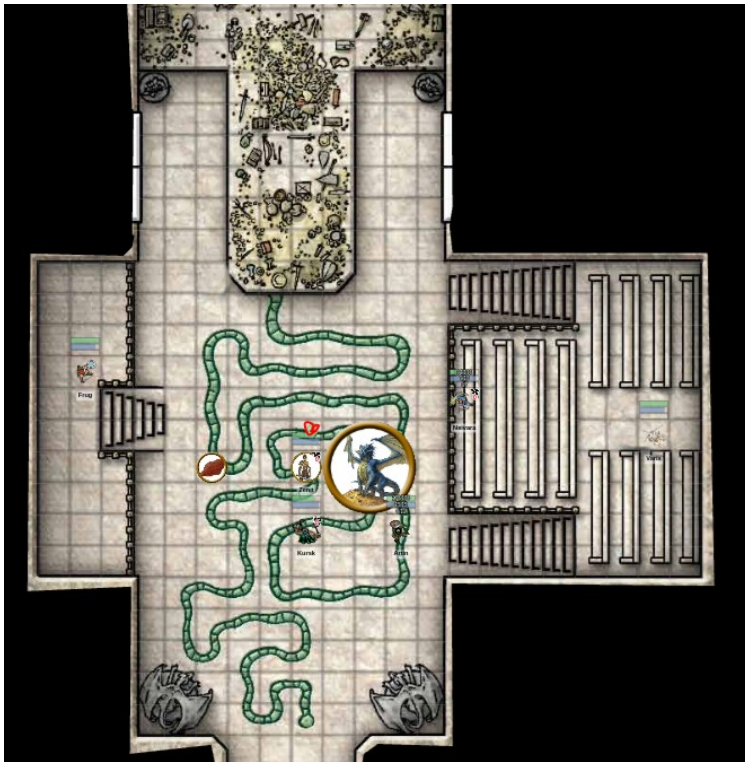
"Se on sininen", Kursk vastaa

"Mitä sininen lohikäärme tekee punaisen lohikäärmeen temppelissä?"

"Enpä tajunnut kysyä", Kursk.

"Mistä sinisestä täällä oikein puhutaan?" kysyy dragonborn ja muuntautuu isoksi siniseksi lohikäärmeeksi.

"Told you so", Kursk.



Osoittaa dominanssia ja kehottaa kaikkia poistumaan tilasta.

Lohikäärme tykkää stunnailla tyyppejä, onneksi sillä on miinuksia. Nyt se heittää salamoita ja muuttuu takaisin pieneksi.

Dragonborn siirtyy toiselle puolelle huonetta ja lausuu “Raven Queenin palvelija, kutsumme sinua. Kunnioita sitä lahjaa, jonka emäntä on antanut” Neivaran ja Variksen viereen alkaa ilmestyä sumua.

“Hoida tuo lattia”, Kursk huutaa Neivaralle ja liikkuu dragonin viereen. Nyt on lattia tuhottu. Dragonborn saa kutsuttua wraithin.

Wraith tekee nihkeää damagea. Mutta nyt se saatiin tapettua. On kyllä nihkeää kun healit ei heelaa kunnolla. Wraith lähtee huutaen tästä planesta, ja aiheuttaa vähän frendly firea.

Lohikäärme katsoo Kurskia: “Tässä ei varmaan ole kauheasti neuvoteltavaa?”

“No sen verran, että haluatko läntisen vai itäisen seinän?” Frug.

“Läntinen seinä on jo varattu”, Kursk toteaa ja alkaa miettiä, että millä seinällä on mikäkin lohari.

Zenit sai kunnian tappaa tyypin (dominatella). "Tämä oli kai tässä", toteaa exarc.

Kursk haastattelee Namissia: "Mikä ihmeen exarc tämä nyt oli, eihän se ollut edes kovin vahva"

"Siksihän se varmaan on ollutkin täällä punaisen lohikäärmeen palvelijana, vaikka siniset on kuitenkin voimakkaampia kuin punaiset."

Oikean puoleiset tuplaovet aukeavat ulospäin ja vasemmalla tähän huoneeseen? Vasemman puoleiset ovet on barikoitu toiselta puolelta kiinni.

Lohikäärme ja alttarin aarteet demiplaneen.

14.6.

Menee tunti rahoja lapatessa demiplaneen (500 000 gp).

Mennään tutkimaan vasemmanpuoleista ovea.

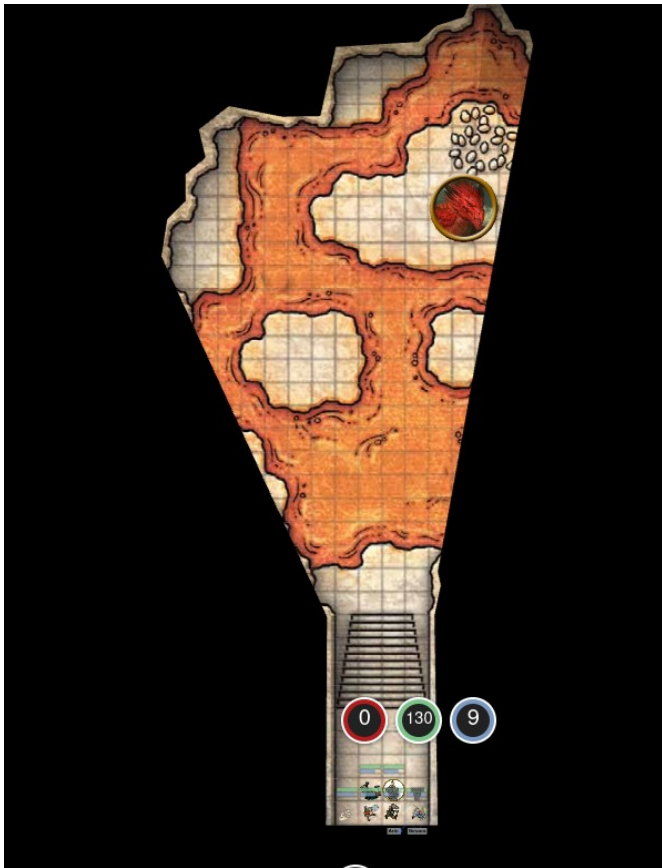
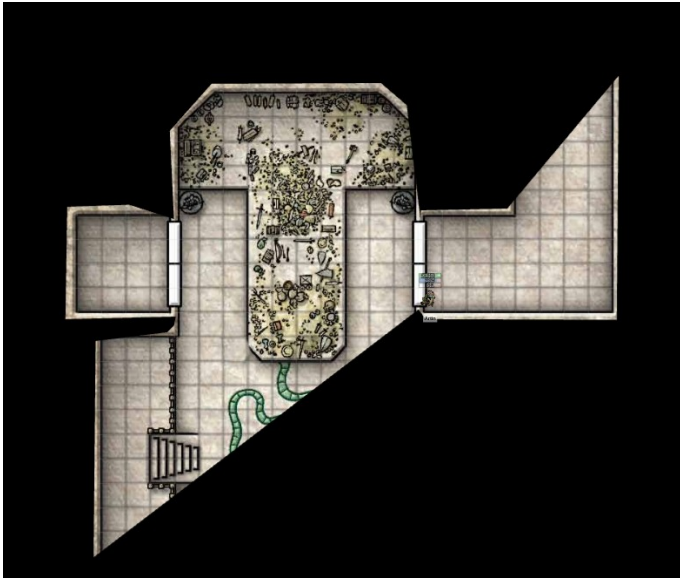
Kursk kiskaisee oven auki. Sieltä vyöryy gemitä (5M gp). Mietitään, että miten nuo gemit on saatu tuonne sisään (20 squarefeet gems). Lapetaan gemit demiplaneen. Menee toinen tunti.

Ancient red dragon. All dragons are predators but reds are more. All dragons are greedy but reds are more than others. Reds are arrogant beyond extreme. Tappavat pienimmästäkin ärsytyksestä. Only blood can cool raging red dragon. Like most dragons, red dragons can eat anything, but prefer meat, especially young meat. Mieluummin melkein kuolevat nälkään kuin rupeavat vegaaneiksi.

Kursk työntää oven rauhallisesti ja kuninkaallisesti auki.

"Te olette koskeneet mun arteeseeni" lohikäärme murisee

"Ei se ole enää sun aarre, se on mun aarre"



Lohikäärme on siellä munimispuuhissa.

Artin, Zenit ja Varis huomasivat, että magmassa saattaa olla gaysirejä, jotka vähäisestäkin häiriöstä aktivoituvat.

“Kuinka te uskallatte vastustaa minua. Minua, joka kannan lohikäärme kuningattaren perijöitä?”

“Ei meidän nyt varsinaisesti sua tarvitse haastaa, mutta jotta me voidaan haastaa lohikäärme kuningatar, niin meidän pitää haastaa sut. Sä oot vaan matkan varrella” Frug.

“Onko noi Tiamatin munia. Miten tämä käytännössä toimii?”

“Kyllä”

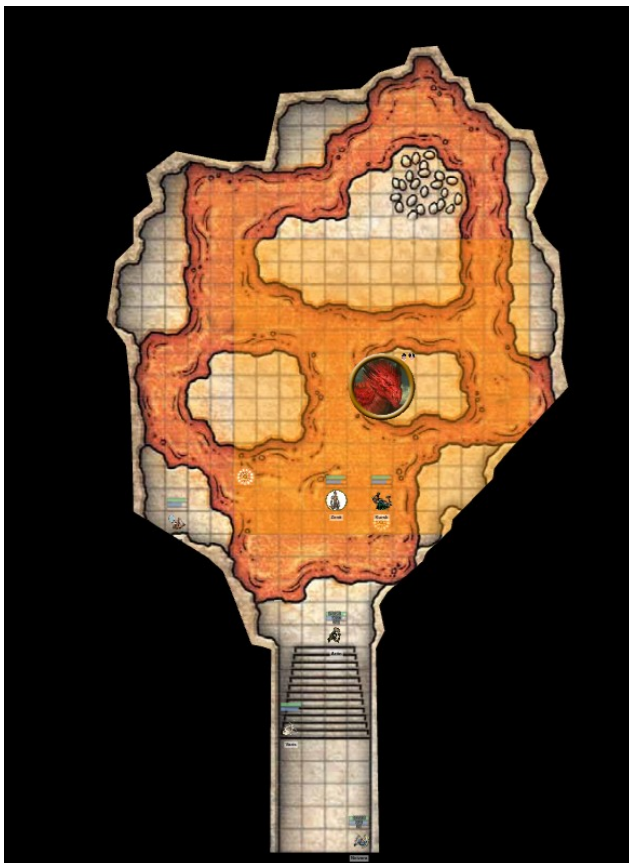
“Ettekö te ole molemmat naaraita?”

“Kyllä. Minä toimin sijaisaitinä näille”

Tuolla on noin 15 munaa. Menee ehkä vielä puoli vuotta ennenkuin nuo kuoriutuu.

Mass Fly -> No action sustain sormuksesta.

Hei, meillähän on resistance fire-pottuja!



Kursk saa heittää dungeoneeringin ja perceptionin-> Kurskin vahvuus ei ole ympäristön seuraaminen vaan daman tekeminen.

Kursk tekee 80 damagea at-will attackillä... Eikä ollut edes kritti. (Hemmetin vormal weapon!)

Dragon karjuu ja stunnaa Kurskin ja Zenitin ja grabaa Zenitin. Zenit murskautuu lohikäärmeen vatsan alla, eikä tykkää siitä -> lohikäärme dominateen ja opportunityja nassuun. Artin krittaa ja tekee jopa vähän enemmän damagea kuin kursk. On itse hämmästynyt tästä.

Zenit on pronessa. Lentää sammakkoasennossa.

Zenit on taas vatsan alla-> pushaa lohikäärmeen pois. Sillä onkin reach 4, eikä reach 3... Zenitillä on edelleen grabissä ja se on lähellä Neivaraa ja Varista. Lohikäärme työntää Zenitin laavaan. Artin antaa kaikille tuplaosumiset. Varis teleporttaa lohikäärmeen pois Zenitin päältä. Zenit krittaa athleticsin ja pääsee pois laavasta.

Kursk chargaa lohikäärmeen ja tappaa sen. Nyt yksi disintegrator on rikki.

“Kato tarkkaa hommaa, ei ollut lohikäärme laavan päällä”, Varis huomauttaa.

Neivara kiittää.

Onko täällä maagisia esineitä-> magmassa on jotain mikä resonoi arcanaan. Luultavasti maagista materiaalia, jota voi käyttää maagisten esineiden valmistamiseen.

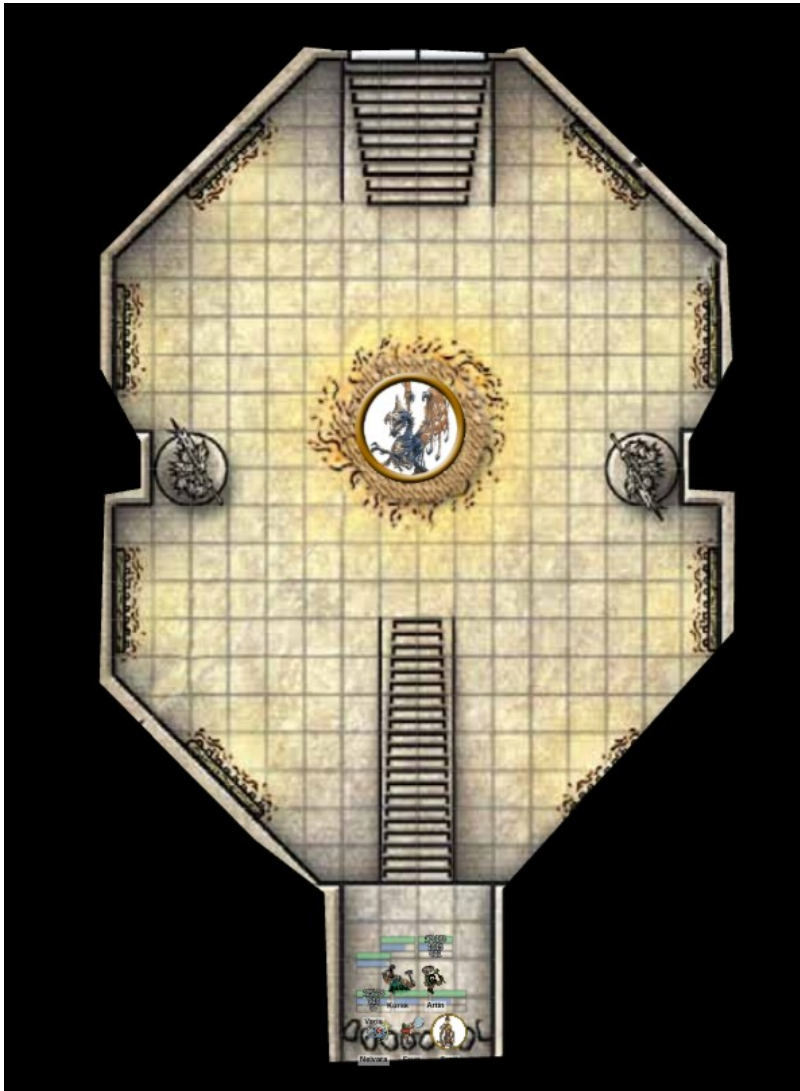
Nakataan lohikäärme demiplaneen (ja Kursk nakkaa pari munaa perässä). Lisäksi Kursk yrittää grillata lohikäärmettä liekin päällä (ne on immuuneja liekeille). Noh, menee se lohikäärme raakanakin. -> heitä endurance (31). Hmm... Kursk näyttää hymyilevän ja olevan onnellinen.

21.6.2021

Neivarasta tuntuu, että dragoling-disintegrate:llä pystyy saamaan kaikki muut paitsi mustan lohikäärmeen suojat pois. Käydään siis katsomassa mustaa loharia.

Black dragon, also called skull dragons or swamp dragons. Very cruel, like causing pain. Cowards. Nopeasti haastavat riitaa ja myös perääntyvät. Suosivat kolikoita aartenaan. Sylkevät happoa.

Mennään sisään mustaan lohikäärme huoneeseen:



Tilan keskellä on energiavirtoja. Kaiken keskellä on dragolich. Pahoilla rituaaleilla tuollaisia voi tehdä. Yleensä lohikäärmeet ei ole vapaaehtoisia tähän prosessiin. Joskus dragolichit on kokoelma kuolleita lohikäärmeitä. Dragolichit on pakotettuja elämään, eivät voi itse päättää, että eivät ole enää olemassa. Noiden phylactery on kiinni niiden ruumiissa.

Huoneen seinissä näkyy portaaleja. Kursk ja Neivara voi heittää arcanan. Kuhunkin portaaliin on liitetty jonkinlainen variantti planar portal-rituaalista, jota portaalien luoja voi hallita vapaasti. Vaikuttaa siltä, että portaalit on avattu Far Realmiin.

Lisäksi näkyy munankuoria portaalien edessä.

Dragolich vähän haistelee ja valmistelee portaaleja. Neivara on silleen, että tämä ei ole hyvä.

“Te, ette ole varmaan tulossa palvomaan mustaa lohikäärmettä. Vai olenko väärässä? Vai oletteko tulossa katsomaan peileistä peilikuvia”

Kursk popsii edelleen punaisen lohikäärmeen munaa...

“Leikki leikkinä, mikäs teidät tänne tuo. Tämä on vähän varattua aluetta”

Kursk kun huomaa, että tuolla on munia, niin se sanoo “Hmm... Food...”

“Noh, voitte kääntyä vielä pois täältä, että teillä ei varmaan mitään todellista asiaa täällä ole”

“Noh, se on teidän valinta, lähtekää meneen tai jääkää tähän huoneeseen”

“Miksi sä kutsut noita peileiksi?”

“Aa, sä näät niiden läpi, joo, ne on portaaleja”

Zenit hyökkää, lohikäärme delaijaa. Kursk hyökkää, lohikäärme interruptaa ja stunnaa Kurskin. Lohikäärme purasee Kurskia.

Portaalit aukeaa ja posachtelee (close blast 4).

Kursk iskee hurricane of bladesillä ja tekee yhteensä 246 damagea (yksi critti).

Lohikäärme sylkee mustaa tulta (nekroottista). Autohit Kursk ja Artin. Käyttää actionpointin ja puhaltaa acid-kaasua.

Zenitistä ja Frugista tuntuu, että ne ei oikein osu.

Lohikäärme ylväästi dragonikiksi ylistää Tiamatia, mutta ei oikein saa efektiä aikaan.

Lohikäärme yrittää redirectata Variksen iskun Kurskiin, mutta ei osu.

Portaali imaisee Kurskia puoleensa.

Lohikäärme meinaa päästä ranged osaston iholle, mutta ei tänään. Nyt on palasina.

Neivara pinpointtaa Kurskille, että phylactery on lohikäärmeen hännässä. Kursk tuhoaa phylacteryn.

Jutellaan siitä, että lohikäärme oli kertaalleen kuollut, Kursk viidesti. "Ei tartte enää jännittää kuolemaa, voi vetää täysillä" Kursk.

Kursk ottaa mustan lohikäärmeen munia lounaaksi.

Sitten eteenpäin.



Nyt ollaan sellaisessa paikassa, jota ei ihan odotettu. Edessä on musta lohikäärme, joka kylpee vedessä. Varis tunnistaa, että kasvit on lihansyöjäkasveja. Ne kuristaa ja syö. Vedessä on jotain maagista olennon lisäksi.

“Tunkeutujia minun pesässä. Hmm... Vaikka, kuvittelen, ettette tiedä kenen lapsia häiritsette, kuolevaiset hölmöt”

Kursk jatkaa punaisen lohikäärmeen munien mussuttamista.

Kun lohikäärme näkee Kurskin, se sanoo: “Kuolkaa pois!”

Ollaan tehty 400 damagea ennenkuin lohikäärme saa iskuakaan läpi. Ekalla vuorolla lohikäärme mirage arcanassa, tokalla vuorolla se tekee critical missin.

Lohikäärme karjuu omaa epäonneaan. Heittää 1,2,2,7,17, ei osu kehenkään. Se on bloodied ennenkuin se saa yhtään osumaa läpi.

Missaa toistamiseen Zenitin refleksin (joka on 32!).

No, pakkohan sen on osua joskus. Kauhoo Zenitin vatsansa alle veden alle.

Neivara laskee, että lohikäärmeellä on 30 HP jäljellä, magic missile tekee 28... Kursk vähän käyttää habaa ja lohikäärme lakooa.

Tämä oli aika helppo taistelu.

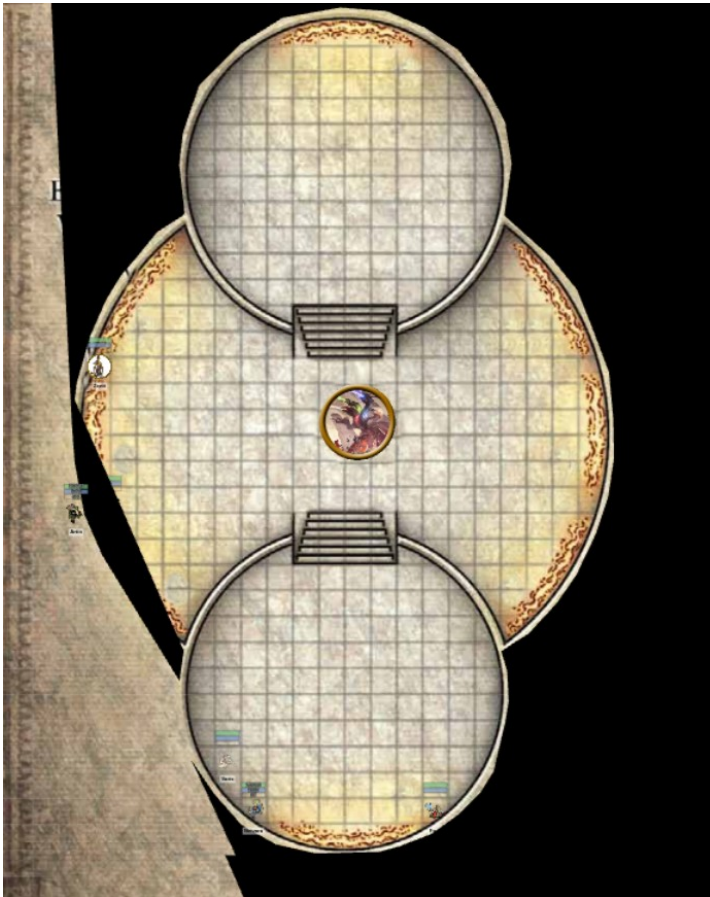
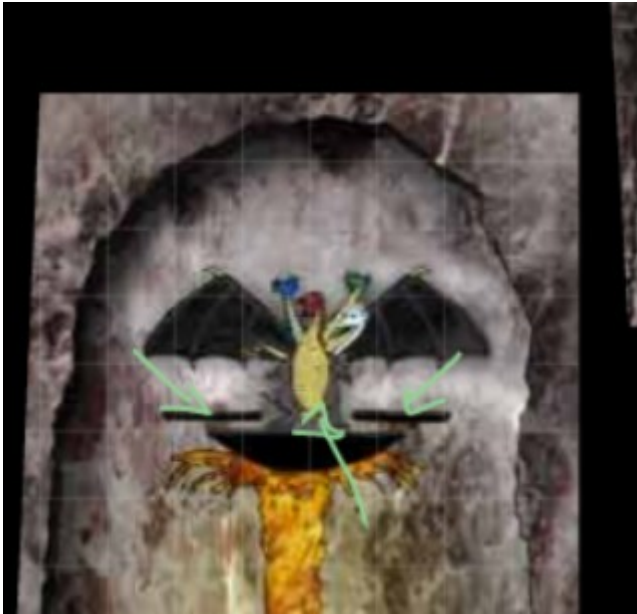
Zenit on vedessä, sieltä löytyy lohikäärmeen munia. Tietää Kurskin harrastuksen, niin tuo munia pintaan.

1.7.2021

Viimeiset featit. Tehdään Tiamatin tappotikari. Käydään kaupoilla. Neivara sulkee lohikäärmeiden suut. Dragonling alkaa tuhota disintegrateja... Dragonling disintegrateaa ja disintegrateaa ja disintegrateaa (damaget n. 150 HP ja healing surge)

Noustaan, ylhäällä on portaaleja ja seiniä. Tiamat on keskellä ja vieressä on tasanteita. Keskitasanteen ympärillä on energiaseiniä (näyttötauluja, scryingeja ja muita varten). Kolme näyttötaulua ja niiden välissä on 1 ruudun reikä, josta pystyy puskemaan platformille.

Artin, Zenit shieldit. Neivara: blur, stoneskin. Kaikki: elixir of flying. Artin to Kursk->Chosen servant. Kursk, Zenit: temp HP.



“You have twarfed my plans. You brought Bahamut back to life, you have destroyed my army. You have slain my exarcs”, katsoo Kurskiin. “Cherish this moment. You will fall and fuel my rebirth.” -> roll initiative. Tiamat ei ole keskustelutuulella.

Frug tulee sanomaan, että olen tullut uhraamaan itseni sulle.

“Tiedetään, mikä on ensimmäine ruoka”

Neivara missaa. Varis missaa -> elven accuracy -> Tiamat on restrainissa. Kursk chargaa 73 damagea -> Tiamat tippuu maahan. Kursk käyttää action pointin ja tekee dailyn -> Tiamat prone.

Plague of Frogs.

Tiamat tuijottaa Frugia. Tiamat teleporttaa ja stunnaa -> lasketaan miinuksia -> ei osu Artiniin, Neivaraan, Zenitiin ja Frug käyttää itemin ollakseen olematta stunnissa.

Tiamat puree Frugia, aika paljon damagea.

Tiamat on kova.

Kursk näkee kuinka yhtään näkölasiin ilmestyy meidän viimeisimmät seikkailut City of Brassissa.

Neivara näkee kuinka me myllytämme sharshania. Loitsii Phantom Realityn.

Kaksi Frogia kentällä. Nyt liikutellaan niitä Tiamatin päälle. Neivara leikkii Tiamatin mielellä ja liikuttelee sitä kentälle (Phantom Reality on kiva).

Tiamat on vihainen. Se käyttää actionpointin. Kaikki päät alkaa sylkeä (close burst 30) -> Aika pahat damaget jos osuu, suurin osa onneksi seivaa, mutta Varis ja Artin ottavat damagea.

Lisää breath weaponia ja ongoing damaget. Onneksi Zenit antoi bonuksia Artinille. Musta pää käyttää actionpointin. Lisää breath weaponia. Artin ja Zenit on bloodied. Molemmilla hiparit tippuu!

Punainen pää haluaa aina hyökätä Frugin kimppuun. Nähdään näkölasista kuinka kurmootetaan Chillreaveriä.

Kaikilla HP alhaalla. Tiamat rollailee hyvin, me huonosti... Kursk heittää hurricane of Bladesin... ei osu yhdelläkään.

Max HP 1544, current 673

Telkkareissa pyörii, että ollaan tappamassa Vizirania.

Taas missaillaan. Varis feilaa seivejä ja lenkkaa eteenpäin.

Frug käyttää epic trikin. Hemmetin Oxford comma! (Ei saakaan kaikkea, mitä siihen on listattu vaan pitää valita) Saa hiparit ja healing surget. Tiamatilla ei ole mitään efektejä kun ei siihen ole kukaan osunut pariin vuoroon...

Neivara antaa Frugille resist 10 to all damage (vetää sen takaisin käytettyjen taikojen poolista actionpointilla).

Pakkohan sen Tiamatin on joskus missata. Toisaalta, kun se ei osu, niin se käyttää action pointin ja yrittää pushata Zenitin Frogseihin.

Yhteen näyttöruutuun tulee Neivara. Oli muuttuva luolasto, jossa oli liikkuvia alustoja. Oltiin pushattu yksi death giant kuoppaan. Neivara tykitti sen magic missileillä kappaleiksi.

Tiamat on taas Frogseissa... Mutta perushyökkäykset missaa.

Varis saa Fey sinkholen läpi! (Variksella oli näitä kaksi!) Tuli aika tärkeään kohtaan.

Eka pää tiputtaa fey sinkholen dazen pois. Nähdään, että päät on latautuneet ja seuraavalla vuorolla on tulossa damagea. Zenit antaa -5 hyökkäykseen muita kuin itseään vastaan.

Mitä tämä nyt on, Tiamat missaa kolme kertaa putkeen.

Tiamat dominateaa Frugin.

Kursk katsoo Zenitiä ja delijaa sen jälkeen.

Neivara antaa krittiä.

Fey sinkhole osuu! Ja antaa dazea, välissä oleva pää sulaa. Zenit heittää Tiamatin unconscious-tilaan, mutta Tiamat seivaa vuoronsa alussa.

Nyt aletaan osua! Kursk saa dailyn läpi. Kursk vetää Tiamatin kirveellä maahan ja samalla liikkeellä kirves tippuu ja tikari osuu Tiamatin sydämeen. (Neivaran antama kritti) Kursk katsoo Tiamatia silmiin ja hymyilee valloittavasti.

Tiamat vaan näkee kauhuissaan kuinka tikari tulee, eikä voi reagoida siihen mitenkään.

Kursk on sitä mieltä, että tämä tuhoutuu. Purkkia ei käytetä.

Frugin otsasta häviää merkki.

Alusta, jolla ollaan tärisee ja lähtee laskeutumaan hitaasti. Se laskeutuu lopulta lattian alle ja siellä alkaa kulta kimmeltämään. Löydettiin Tiamatin aarrekammio.

Tiamatin lairissa on kymmeniä tuhansia seikkailijoiden ruumiita, jotka ovat sinne muumioituneet. Lisäksi siellä on:

55 ad

1980 pp

40 000 gp

kulho 2500 gp

30 * 5000 gp rubiineista

5 mustaa safiiria 5000 gp kappale

kristallivaasi, jonka sisällä viisikymmentä timanttia (250 + 50*5000 gp)

10000 pit fiend blood

Dawn war banner (?)

adamantine mirror (50 000)

Nauhaa (50 000)

Laatikosta 7 ad

Lvl 30 magic item

Valkoisesta marmorista tehty lohikäärme luukasan päällä (50000 gp)
Valtikka (100000 gp), jonka sisällä on lvl 30 magic item ja ritual scroll of
consult oracle.

kello, jossa kaiverrus, jossa jumalat valmistautuu sotaan 50 000 gp
ritual scroll of Observer Creature (105000 gp)

Lvl 30 magic item

Toinen chamber, josta löytyy seuraavaa:

lvl 30 magic item

100 million gold in coins, gems and items.

14 Azharul Dominion ships

200 level 10 magic items

150 level 20 magic items

50 level 30 magic items

17 dragonlances

1 dragon orb

1 codex of the infinite planes

Bracers of Lum the Mad

Monacle of Brathalos

Staff of the Lower Planes

Starym Moon Blade

Scimitar of Souls

Zeladazat the Ghost Sword

Deck of Many things

Bahamut ilmestyy samalle meidän luokse: "Teillä on kaikkien jumalien kiitokset. Kuitenkin jäin miettimään, että ymmärrättekö te, että mitä te just teitte?" Kanarianlinnut muuttuvat linnuiksi, jotka toimivat meidän ratsuina. Bahamut heaala meidät kynnellään. Katselee kysyvästi Kurskia kun koskettaa Kurskin korvaa. Kursk kohauttaa olkiaan ja korva korjaantuu.

Bahamut näyttää meille näkyjä, kuinka maailma on parempi paikka ilman Tiamatia. Millainen on maailma, kun ahneutta on vähemmän.

Epilogi

Zenit:

Zenit jatkoi loputonta meditointia ja etsiskeli mindflayerien alkuperäistä kotia. Mindflayereilta Zenit toivoi pystyvänsä oppimaan lisää psionistisista voimista ja oli jopa valmis opiskelemaan näiden kanssa. Jossain vaiheessa Zenit hankki yhden lapsen. Zenit valitsi lapsensa äidin sillä perusteella, että tällä olisi mahdollisimmat vahvat psionistiset voimat. Huhut kertovat, että tällainen nainen löytyi mindflayerien joukosta.



Kursk:

Kursk otti mukaansa oman osuutensa Tiamatin aarteesta, marssi takaisin Overlookiin ja totesi, että “minä olen nyt herra täällä”. Hetken aikaa paikalliset valtaapitävät vähän nikottelivat, mutta totesivat sitten, että kaipa tuo lordi Wormtongue oli sitten yksi heistä, varsinkin kun tällä oli kovin pelottava katse ja loputtomasti rahaa. Eikä siitäkään ollut haittaa, että Kurskin hellässä huomassa Overlookin lähialueet puhdistettiin saastasta ja ne muuttuivat paljon turvallisemmiksi. Vaikka Kursk ei koskaan virallisesti noussutkaan Overlookin kuninkaaksi, takasivat hänen varallisuutensa, dominoiva persoonansa ja sotataitonsa hänelle hyvin vaikutusvaltaisen aseman. Vapaa-ajallaan Kursk sponsoroi lupaavia seikkailijoita, metsästi abominaatioita (saaden joskus vinkkejä hyvistä metsästysmaista Varikselta), sekä kasvatti takapihallaan ruokalohikäärmeitä. Kursk meni naimisiin tarjoilijansa kanssa ja heille siunaantui liuta lapsia. Ilkeät kielet kertoivat myös, että lordi Wormtonguella oli monta salarakasta.



Varis:

Varis otti owlbearin mukaansa ja palasi hylätylle tornille Carbunklen lähellä. Neivaran avustuksella Varis otti tornin haltuunsa ja muokkasi siitä liikuteltavan. Tornista käsin Varis jatkoi Raven Queenin palvelemista: Epäkuolleet ympäri olevaisuuden oppivat pelkäämään tyhjää ilmestystä tornia ja nuolia yössä. Varis toimi myös tiedustelijana Kurskille ja aina kun silmiin pisti isompi joukko epäkuolleita, lähti Varikselta kutsu Kurskille tulla lahtaamaan.



Frug:

Frug otti itselleen osan Tiamatin arteesta ja lähti sen kanssa vielä kerran samoamaan maailman kapakoita mukanaan joukko uskollisia bardeja. Näiden bardien kautta Headhuntersien urotyöt kantautuivat kaikille planeille ja rähjäsiimpiinkin pikkukyliin. Mutta kuten aina käy, rahat loppuvat joskus, ja noina hetkinä Frug palasi Kurskin aarrekammion luo ja otti enemmän ja vähemmän omin luvuin sieltä taas tarpeellisen summan mukaansa. Joskus hän myös vieraili Neivaran residuum- ja rituaalikätköillä tai Artinin luona poistattamassa erityisen nihkeää kirousta. Tai tapasi vanhoja Headhunterseja ihan vaan tuopin merkeissä. Frug ei ollut koskaan elänyt mitenkään erityisen siveellisintä elämää ja tämä näkyi siinä, että hänelle siunaantui liuta lapsia eripuolille olevaisuutta.



Artin:

Artin jatkoi kulkemistaan Mortal Worldissä ja muissa olevaisuuden tasoissa aina kun Pelorin tehtäviltä pystyi. Hän yritti olla läsnä tavallisten humanoidien arjessa: Hän paransi, auttoi ja neuvoi. Oli joitain kohteita, jotka olivat lähellä Artinin sydäntä, koska kulkiessaan Headhuntersien kanssa hän oli niissä ehtinyt vain käväistä, mutta ei tehdä mitään pysyvää. Niinpä Artin vieraili vielä kerran mm. Monadhanissa ja Dunesendissä ja kehitti parannuskeinon ihmissuteuteen. Artin myös piti silmällä niitä Headhuntersien jäseniä, joita pystyi ja kävi saarnaamassa näille tarvittaessa. Ajan kuluessa Artinin matkat Pelorin temppelin ulkopuolelle kuitenkin vähenivät ja eräänä päivänä ne loppuivat kokonaan kun Artinista tuli Pelorin enkeli ja hän omisti elämänsä täydellisesti jumalansa palvelemiseen.



Neivara:

Neivara jatkoi opiskelua Joutsentornissa, mutta teki myös matkoja Hestavarin ulkopuolelle etsien kadonneita kirjastoja, unohtuneiden velhojen rituaalikätköjä, sigilejä mielenkiintoisiin paikkoihin ja muita tiedon lähteitä. Hän selasi läpi Irfelujharin jäämistöt ja Joutsentornin kokoelmat ja kehitti itselleen oman demiplanen, vähän samanlaisen kuin Irfelujharilla oli ollut. Neivaran maineen kiiriessä hänen luokseen hakeutui niin historioitsijoita kuin maagejakin ja osasta näistä tuli Neivaran oppilaita. Kuitenkin kaiken aikaa Neivaran mieltä poltteli oman aikansa rajallisuus ja se yksi lich-rituaali Overlookin talon kirjahyllyssä. Toisaalta Neivara ei uskaltanut ruveta lichiksi niin kauan kuin Kursk ja Varis vielä samosivat samoja olevaisuuden tasoja, ja koska nämä molemmat palvelivat itseään kuoleman jumalatarta, Neivara pelkäsi, että häneltä loppuisi aika ennemmin kuin Kurskilta ja Varikselta. Lopulta Neivaran ei kuitenkaan tarvinnut jahkailla asiaa loputtomiin, sillä hän löysi Wish-rituaalin ja pystyi sillä luomaan juuri sellaisen kuolemattomuuden itselleen kuin halusi.

Kuolemia:

Kursk (5):

- Killed by the Queen Shephatiah in The Lost Mines of Karak
- Killed by Harpies and Quickling Runners in The Vault of The Mountainroot Temple
- Burned to ash by Beholder Eye of Flame in an old tomb under the Fist, a blunted peak in the Stonehome Mountains
- Killed by Chillreaver as a retaliation to trying to steal seed of winter
- Killed by being sucked into the Far Realm by a Far Realm portal opened by Slaads and made unstable by the party.

Artin (1):

- Harpies and Quickling Runners in The Vault of The Mountainroot Temple

Neivara (2):

- Slaad tadpole burrowed out from her skull in an old tomb under the Fist
- Killed by Githyanki Mindslicer and Githyanki Warrior on battle of Akma'ad

Varis (1):

- Slaad tadpole burrowed out from his skull in an old tomb under the Fist

Korgath (1):

- Sai viimeisillä voimilla raahattua Kurskin Nefeluksen rantaan sortuneesta jäävuoresta, mutta rasituksen seurauksena sai sydänkohtauksen ja kuoli synnynnäiseen sydänvikaan. Artinin henkiinherätys ei onnistunut.

Mikon muita hahmoja:

Dragonborn paladin (chillreaverin äpärä, Nefeluksessa?)

Minotaur xx.

Mitä kamppanjassa tapahtui?

Tiamat sai houkuteltua Irfelujharin omaan palvelukseensa, jolla Tiamat saisi tuhottua Bahamutin. Mitä lähemmäs loppua rituaali tulee, niin sitä helpompi se oli havaita. Tästä syystä Tiamat rakensi hämäyksen: githyankit yms. Overlookin alueella on paljon portaaleja, siksi githyankeja kiinnostoi se alue. Tiamatin ei ollut loppu viimein ollut hankala taivutella

githyankeja tähän sotaan. Ennen kuin githyanki-jutut lähtivät kunnolla käyntiin, niin aiheutetaan pientä häiriötä Sarshanin avulla, joka auttaa sekä githyankeja ja Tiamatia.

Lopulta angel of secrets kävi meille sanomassa, että lähtekäähän sinne Monadhaniin. Enkeli oli tosiaan Vecnan enkeli.

Olisi saatettu pystyä pelastamaan Bahamut, mutta aikaraja meni umpeen.

Sellaisia mitä jäi pois: muita porukoita, joilla oli omaa agenda. Zehirin porukat halusi Tiamatin vallan. Dispater lord of dis, one of the archdevil of the nine hells. Kun oltiin githyankien paikassa, ja mentiin yhdelle vankilasaarelle (Nine sorrows), josta vapautettiin tämä:



Taisteltiin tässä paikassa ja siellä oli dispaterin aspekti, koska se uskoi, että tuo tyyppi, joka vapautettiin oli Gith. Gith oli tehnyt diilin luultavasti Dispaterin kanssa. Gith oli paennut, joten se liitto, että Gith antoi sielunsa

demoneille, meni rikki. Tiamat oli vapauttanut Githin, jotta tuo liitto menisi rikki. Tyyppi siis sanoi olevansa Vlaakith xx, mutta oli oikeastikin Gith.

Bahamutin poika halusi, että sota Bahamutin ja Tiamatin välillä loppuu. Dispater oli puppet masterina taustalla.

Kysymyksiä:

Oisko meillä ollut mahdollisuus tappa punainen ja musta exarc? Punainen oli githyankipaikassa. Meillä ei oikein ollut tapaa tappa sitä, kun ei ollut ilmatukea. Musta olisi ollut mahdollista tappa kun oltiin siellä Irfelujharin dungeonissa.

Matti oli alunperin ajatellut, että nuo kaksi olisivat olleet City of Brassissa tai Tiamatin dungeonissa.

Se Mornujharin tappama enkeli olisi osannut kertoa paljon. Tuli vähän feilannut olo kun se oli kuollut.

Toinen voima dispaterin lisäksi oli Far Realm. Sitä olisi saattanut tulla, jos oltaisiin menty underdarkkiin.

Jäi mietityttämään, että oli salakapakka, josta saatiin pöllökarhu. Skipattiin tuo aika totaalisesti. Olisko siellä ollut syvällisempää? Sieltä olisi kanssa tullut tuota Far Realm juttua.

Mikko: Karak Lodgessa feilattiin aika pahasti. Välitettiin tieto siitä Ironfellille, joka välitti tiedon githyankeille, jotka läht sinne mainaamaan.

Mikä oli hauskaa?

Mikko: Ainakin se, että kun mä nakkasin Sarshanin tornin huipulta alas ja Kursk hyppäsi päälle.

Jani: Mä muistan sen, kun oli noita githyankilaivoja ja siellä oli se yksi kapteeni, joka oli karkaamassa, mutta saatiin kiinni.

Mikko: Mitä jäi hyvin muistiin. Käytiin slayaamassa se valkoinen lohikäärme City of Brassissä. Dominate lock ja Kurskin kaksintaistelu.

Jani: Huonoista combateista. Oltiin vähän liian kauan Monadhanissa. Oltiin vähän jumissa, eikä keksitty miten siellä menttiin.

Aika alussa kerrottiin niistä ilmavirroista. Jos menee pois ja tulee takaisin, niin muuntautuu, tai jos on dead endit, niin huoneet liikkuu. Jossain kohtaan joku sano, että seurataan ilmavirtaa ja sitten joku muu sano, että poiketaan tuolla ja päädyttiin dead endiin ja asiat meni sekaisin.

Mikko: Missä meinasi tulla party wipe: Karak Lodgen loppubossi ja Maruuthit. Ratkaisu mikä tehtiin tuolla Maruuth-kaupungissa, oli varmaan kaikista huonoin tuossa.

Te jotenkin missasitte ihan totaalisesti sen, että siellä oli se kauppias, joka oli hakenut meille tietoa, ja sanonut, että siellä oli niitä laivoja, joita olisi voinut käyttää.

Githyankien paikassa kun oli se linnake ja oltiin tappamassa Vlaakithia. Nähtiin, että ylhäällä oli reitti ja mietittiin, että pitäisikö vetää phasingillä seinän läpi vai etuovesta. Oikea ratkaisu: joko seinän läpi tai ilmatuen kanssa ylhäältä läpi.

Mikko: Meillä ehkä kummitteli se Chillreaver meidän takaraivossa. Ei ehkä mennä katon kautta läpi kun viime kerralla meni huonosti.

Combatti Karak-lodgessa olisi ollut erilainen tuliresistanssipotuilla.

Mikko: Mitä tuli mieleen huhujen metsästyksestä. Aikanaan päädyttiin Cachlainin paikkaan. Siellä oli kolme muuta reittiä: oltaisiin lopulta päädytty Cachlainin paikkaan, mutta oltaisiin saatu tietoa githyankeista.

Sen githyanki-upstart-taistelun lopussa, Zenit sai selville miten sen upstartin itemejä käytetään. Zenit olisi voinut ryhtyä johtamaan githyankeja.

Matti: Lopussa joutui vähän tuunaamaan combatteja: Vihuilla oli alunperin enemmän hipareita ja vähemmän damagea

Mikko: Kaikkein vaikeinta oli 10-15 levelit. Lopussa oli single target combatteja. Ei ollut armeijaa.

Basumgardan kohdalla oli paljon pöydällä, mutta muuten selvästi vähenevät. Meillä on ollut hyvät ja huonot puolet, että meillä on ollut kuuden hengen party. Sweet spot olisi ollut neljän hengen party.

Matti: Kampanja-ohjeissa on kirjoitettu "jos pelaajilla on vaikeaa tämän kanssa". Matti: katsotaanpa vaan, eiköhän sekin stunlokata siihen.

Mikko: Siellä oli se yksi Moradinin temppeli (pienillä tiereillä), jonne mentiin Overlookista sisään. Se oli aika siisti. Siellä oli se yksi eidoloni, jota ei saatu tapettua.

Itseasiassa te skippasitte yhden Sarshan-mission. Kun menitte Sarshan paikkaan ensimmäisen kerran niin, siellä olisi ollut infoa.

Kun olitte menossa tappamaan Sarshania, niin siellä oli jotain epäkuolleita, jotka te vaan tapoitte. Jälkeenpäin kävi ilmi, että niillä oli jotain tekemistä Irfelujharin kanssa.

Eidolon, sillä oli joku meditatiivinen stance, joka antoi resistanssia 20 kaikkeen damageen. Jos lyöt eidolonia, kun sillä on stance päällä niin siitä tulee kova isku. Eidolonia ei olisi ollut pakko tappaa. Ongelma oli se, että paikassa ei saanut rauhaa.

Sword of Kas: Olis voinut mennä Kasin kanssa juttelemaan. Matti: Oli sääli, että siitä miekasta ei jäänyt pitkäaikaista tarinaelementtiä.

Matti: Katseli, että Tiamatilla on aika korkeat AC:t ja damaget, että mitenköhän tässä käy.

Mikko: Väitän, että jos oltais oltu hyvis party, tämä olisi ollut vielä verisempi ja vielä vaikeampi. Kurskilla oli kiva pelata, kun aina kun alkoi junnaamaan, niin Kursk pystyi chargeamaan.

