Eventyr i Undermountain

Referat - Faerûn · https://sulkesligaen.no/docs/eventyr-i-undermountain/

01. Juni 1493 - Nytt eventyr



Portret av Obaya Uday

I Waterdeep møter vi prestinnen Obaya Uday, sendt fra Wakanga O'tamu, en kjent magus fra Chult. Hennes oppdrag er å samle magiske gjenstander, og hun tilbyr generøse summer for dem: 10 gullstykker for vanlige gjenstander, 50 gull for uvanlige, 500 for sjeldne og hele 5000 gullstykker for svært sjeldne skatter.

Samtidig søker en ung kvinne, Esvele Rosznar, hjelp til å finne sin forsvunne bror, Kressando Rosznar. Han er en 22 år gammel mann med lys hud og mørkt, krøllet hår, og han bærer en platinaring med familiens emblem - en stupende hvit falk. Fad bemerker at Esvele minner ham om en person han tidligere har sett bære en maske.

Volo, den berømte eventyreren og skribenten, deler en fascinerende historie om en elvertrone fra det falne riket Illefarn i nord. Han hevder at denne tronen ble stjålet av dverger og fraktet til The Undermountain. I mellomtiden kontakter Threestrings, en kjent bard, gruppen for å levere en pung til en half-drow ved navn Cal'al Claddani, som driver tavernaen Flagon and the Dragon i Skullport. Hun venter på betaling som del av en avtale.

Eventyret begynner

02. Juni 1493



Portret av Esvele Rosznar

Vi tar oss trygt ned brønnen til Undermountain, der det finnes visse begrensninger på bruk av magi som forandrer form og tid, for eksempel teleport. De fleste dører er ikke låst, men det finnes noen skjulte. På bunnen av The Yawning Portal kommer vi inn i et mørkt, firkantet rom dekket av et tynt lag sand. På veggene ser vi graffiti og rustne skjold. Vi undersøker rommet for hemmelige dører, men finner ingenting.

Videre kommer vi inn i en stor hall med søyler i enden. I hallen er det flere utskjæringer av demoner som Balor og Bargura. På den sørøstlige veggen står inskripsjonen: "Sikker død venter sørover." Vi finner skjelettet av en kenku som peker mot Nalfeshnee. I en rustningsstand sitter et magisk langsverd som gir litt lys, og Theophrastus får plutselig en sterk trang til å holde det.

Senere kommer vi til en statue i et kloakkområde. Fad sender en rotte for å utforske, men plutselig dukker det opp noe som ligner en grå masse (gray ooze). Vi legger merke til at navnene på de tre statuene er endret til goblinsk. Bak en hemmelig dør støter vi på flere personer med langt, hvitt hår, hoggtenner og lange negler. De angriper oss, men alle bortsett fra Cenric innser at disse ikke er ekte vampyrer. Kampen blir kort, og "vampyrene" flykter. Vi finner 16 sølvstykker på dem og noe ubrukelig utstyr. Ved en statue oppdager vi en brukket stav med spor av magi på begge stavdelene.

Vi går inn i et nytt rom med et falleferdig bord, kort og penger til en verdi av 18 sølvstykker. Kortstokken ser ut til å være merket. På veggen er en freske som viser dverger, og under den står et steinbadekar. En av dvergene avbilder en nøkkel, som Theophrastus plukker med seg. I tillegg

samler vi 220 kobberstykker, 91 sølvstykker og 85 gullstykker, samt en sølvring med dvergesymboler for fruktbarhet (verdsatt til 25 gull). Vi går videre inn i et rom der en trone er laget av ekle bein, med levninger av en wyvern ved siden av.

Deretter møter vi en kvinne som later som hun er vampyr, sammen med en flesh golem. Fads geit kjemper tappert, men mister livet. Kvinnen overgir seg, og vi klarer å nedkjempe golem-en. Snart blir vi igjen angrepet av en ny gruppe "vampyrer" og også en changeshifter. Det ryktes at det er farlig å gå vestover i salen med mange søyler. Når vi undersøker tronen, vekkes to slanger til live, men vi finner også ti gullstykker gjemt under tronen. Vi finner tre sminkesett for forkledning (disguise kits) og tre ryggsekker med til sammen 33 rasjoner.



Flesh Golem

Vi støter på en Shield Guardian som ikke fungerer, og i nærheten ligger en myntpose med fem gullstykker. På veien passerer vi noen store, døde edderkopper. I et kuppelformet rom - hvor det heldigvis ikke drypper syre på oss - slåss vi mot en ny sahuagin. Den bærer et inntørket hjerte som Fad identifiserer som et tiefling-hjerte. Vi finner et skrin med tynne lag bly og legger hjertet i det.

Til slutt kommer vi til en dobbeldør med en magisk inskripsjon. Innenfor møter vi tre mantikorer, som vi beseirer etter en kort kamp. Theophrastus får fjernet forbannelsen fra det magiske sverdet, og sverdet forsvinner deretter i en teleportering.

Etter å ha undersøkt reiret, finner vi en trefløyte verdsatt til 2 GP, en pung med 14 SP og 29 CP, og en annen pung med 21 GP. I tillegg oppdager vi et sølvkjede med en bloodstone-amulett (250 GP). Vi fortsetter så videre i Undermountain og støter på et troll, som vi klarer å nedkjempe. I det neste rommet ligger det illeluktende kjøtt - antakelig framkalt av magi som gjør at nytt kjøtt dukker opp

hver dag ved solnedgang.

Vi beveger oss videre og kommer etter hvert til et rom med et vind-elemental. Just finner en hemmelig inngang ved siden av rommet. Denne fører oss inn i et område med dvergestatuer, der vi sender avgårde en verrotte for å speide. Deretter kommer vi til et nytt rom med flere rotter og en verrotte kalt Sylvia Featherstone. På gulvet ligger en død grick. Sylvia forteller at de blir tvunget til å arbeide for Xanathar-gildet, og vi lar dem være i fred. Hun nevner at det finnes bugbears og flere gricker i nærheten. Vi støter på to gricker til, som vi dreper, og senere ytterligere fem. Bak en dør hører vi lyder som tyder på at noen romsterer der inne.

Fra den neste døren kan vi høre gråt. Vi åpner og finner Kelem, som blant venner kalles Kelem the Weesling. Vi gir ham litt mat, og som takk får vi en tryllebok som inneholder blant annet Blight, Burning Hands, Comprehend Languages, Darkvision, Dispel Magic, False Life, Feign Death, Gust of Wind, Invisibility, Lightning Bolt og Sleep. Vi hører også om en gruppe kalt The Fine Fellows of Daggerford.

Snart støter vi på en Alpha Grick, men klarer å ta knekken på den. I taket henger en omvendt trone med en mumifisert minotaur, som har to juveler i øynene: en agat (10 GP) og en zirkon (50 GP). Vi møter to kranglete gobliner som advarer mot flere bugbears og kjemper lenger framme. Så kommer vi til en obelisk som visstnok kan brukes av Zhentarim til å se gjennom. Da Theoprastus tar på obelisken, hører han en stemme som ber oss gå sørover, forbi en hemmelig passasje, hvor en "tohodet konge" venter. "Se mot hans venstre side," sier stemmen. "Der vil dere finne veien dere er ment å ta." Fad kaster en Chaos Bolt, men det utløser en Fireball som treffer ham selv.

Deretter kommer vi inn i et nytt rom med et stort kart risset inn i vestveggen og et dypt hull midt i gulvet. Kartet viser 23 nivåer av dungeons oppå hverandre, og hvert nivå har sitt eget særpreg. På nivå 3 er det et relieff med en flammende hodeskalle, nivå 16 er markert med en komet, mens nivå 23 -- det dypeste -- har et tårn med en rune gravert over seg. Alt tyder på at disse graveringene kan trykkes på som knapper.

Vi treffer også på Copper Stormforge, to dverger og to mennesker som ser ut til å ha forrådt en halvalv. Like etter blir vi angrepet av en mengde gobliner og bugbears. Theoprastus snur på en hammer på en statue, og vi oppdager en gullsirkel på statuen som matcher den på hodet dens. Det viser seg å være en Circlet of Blasting, som kan kaste Scorching Ray én gang om dagen. I kampens hete opplever vi at hjernen til en av bugbearene blir teleportert vekk.

Etter en hvil fortsetter vi å utforske. Vi kommer over en alvestatue med et spyd, men statuen er egentlig en mimic, som hopper fram for å angripe. "Kisten" - altså mimicen - blir brent opp. I et

rom med stirges finner vi noen gullklumper i bunnen av en trillebår, anslått til å være verdt rundt 4 GP. Vi møter også en bugbear ved navn Grunt.

Videre finner vi et rom med flere ettiner, og vi klarer å nedkjempe dem, selv om Cenric går ned i kampen. Rommet viser seg å være en smie, og over ambolten henger en stor steinhammer med runer for jord, vann, luft og ild. Ettinene bærer merke fra Xanathar-gildet. I det sørøstlige hjørnet ligger to råtne carrion crawlers, og i én av dem finner vi to svære sekker med store mengder kobber- og sølvmynter. I en annen sekk er det mange jernbarer som samlet er verdt 50 GP (120 jernbarer à 5 SP). Totalt teller vi 1400 CP og 350 SP. Vi tar en kort hvil.

Deretter kommer vi til et nytt rom med en alkove som har en relieffskulptur av en halvnaken, småtjukk mann som spiller harpe. På gulvet ligger en trepinne med teksten: "Gaze upon me with bronzed visage, and secrets shall I reveal." Vi forsetter letingen og møter på to bugbears som vi dreper. Videre finner vi et rom med to søyler som fremkaller "wild magic." Her fremkaller Fad en sjakal som blir usynlig. Vi utforsker enda lenger og støter på et rom med gobliner og bugbears. Theoprastus kaster en Fireball og flamberer alle goblinene. Det står dessuten tre menneskekrigere oppå en steinblokk i rommet.

Til slutt bestemmer vi oss for å ta en lang hvil, men om natten blir vi overfalt av tre carrion crawlers.

Etter en god natts søvn fortsetter vi gjennom en korridor med flere speil. Plutselig blir vi angrepet av to speilversjoner av Cenric. Theoprastus legger merke til en bronsemaske bak et av speilene. Idet han tar masken på og går inn i en alkove, teleporteres han inn i et 30 fot stort rom. Der henger et portrett av samme personen som på masken, og en tåkete portal leder tilbake til alkoven. På en eikestol under bildet sitter en skikkelse som sier: "Still meg tre spørsmål om Undermountain; to svarer jeg ærlig på, og ett blir falskt." Svarene lyder:

1. "Heart of the Mountain er det mest verdifulle."
2. "Jeg vet ikke veien dit."
3. "Raskeste vei til Skullport er via en underjordisk elv, Sargauth, og fem svingete ganger: Beggar's Rest Pass, Shadow Pass, Steamfall Pass, Taglath's Gap og Whisperhaunt Pass."

Theoprastus tar med seg staven fra rommet. Vi finner enda et speil, denne gangen med motiv av en menneskelig trollmann som holder en stav. Lenger inn støter vi på en geléaktig kube (gelatinous cube) og finner litt småpenger tilsvarende 12 GP. Cenric dukker også opp inni rommet, men vi kommer oss ut og inn gjennom portalen i alkoven.

Etter litt mer utforsking, kommer vi til et pilarrom laget av bein, hvor vi blir angrepet av tre grell. Vi overvinner dem og finner 29 platinamynter. Deretter bestemmer vi oss for å ta en trapp nedover. Veggene er dekket av basrelieffer, og mot nord hører vi noen smell. Vi møter Jekk, som er høy og bærer en circlet på hodet som får ham til å se ut som en av oss - en Circlet of Human Perfection. Han nevner at han kanskje har skatter, og at han hater gobliner. Samtidig treffer vi Copper Stormforge fra en gruppe kalt The Fine Fellows of Daggerford. Jekk kjenner ikke halvalven Halif, og har klipt bort skjegget sitt. For å unngå konflikt med goblinene går vi med på å la Jekk avstemme med dem om han skal ta av seg sirkelen.

I Jekks skattekammer finner vi en sekk med 2000 sølvstykker, hvor 250 av dem brukes til å kjøpe hellig vann.

Neste dag kommer vi til et rom der en flesh golem og et hodeskalle-objekt befinner seg. Vi møter enda et monster, dreper det, og finner masse gruveutstyr. Mot nord er det en alkove med et stort rødt trealter gravert med runer for Dumathoin - guden for hemmeligheter i Undermountain. Alteret er dekket av klissete goblin-avtrykk. Gruvevognene i rommet ligger veltet, og under én av dem finner vi fire klumper med mithral verdt 25 GP.

Vi ankommer så en vegg laget av hobgoblin-rustninger. Just klatrer over og blir angrepet av flere nothics, som vi klarer å drepe. Deretter støter vi på ytterligere to nothics og en mezzoloth, samt en mann som takker oss for hjelpen. Han kaller seg Rex the Hammer. Han har allerede nedkjempet tre nothics selv, men innrømmer at motstanden var hardere enn forventet. Han nevner Hallaster (mest sannsynlig Halaster) som den som står bak mye av dette, og at han selv er en del av The Fine Fellows of Daggerford. Vi takker nei til å ha ham med i gruppen, men gir ham et tips om hvor han kan treffe på gobliner. Vi finner 100 GP i kobbermalm, omtrent 10 i vekt.

Videre møter vi på sju mennesker som angriper oss. Plutselig dukker en skikkelse opp som ser ut som en drow, men har åtte edderkoppøyne og edderkoppkjeft og -hår. "Hva er dette for noe? Legg ned våpnene, så kan vi forhandle!" sier hun, før ti bugbears også kommer til syne. "Det er vel ingen vits i alt dette blodbadet, er det?" Vi dreper en intellect devour, og den fremmede skikkelsen forteller at hun leter etter noen verrotter med en steinnøkkel. Hun nevner et tilbud om 50 GP per monster vi dreper i neste rom.

Like etter finner vi en låst kiste med et par poser gull, rundt 100 GP. Vi får dårlig samvittighet over å "stjele fra tyver" og legger pengene tilbake i kisten. Deretter ser vi en lysende, svevende hodeskalle. Den geléaktige kuben dør til slutt etter en intensiv kamp. Vi oppdager at hodeskallen er resultatet av transmutasjonsmagi, og at det tidligere var en duergar. Theoprastus konkluderer med at denne magien også påvirker slims (oozes), og at den bare kan forstørre dem.

Vi går inn i et stort rom fullt av gelé. Bak en ny dør strømmer det plutselig 24 kubikkfot saltvann mot oss, og rommet får et én tomme dypt lag vann på gulvet. En død mennesketrollmann i grønt og lilla skylles fram. I et annet rom finner vi et par bord og bøker, noen med navnet Salamann. Vi finner også en glassstav som kan være verdt omkring 25 GP.

Videre åpner vi et annet rom som rommer en ekkel skapning - en ochre jelly. Vi dreper den og kommer inn i et nytt rom med magiske malerier. Underveis støter vi på en beholder med zombier, flere kjeltringer (thugs) og en krigerdame ved navn Nadia. Etter kampene ligger det igjen 66 GP og 10 platinamynter, som vi fordeler. Fad finner et hemmelig rom fylt med bugbears, samt en hylle med flasker og drikker. Vi identifiserer tre stykker som ulike typer helbredelsesdrikker: to Potion of Greater Healing og én Potion of Superior Healing.

Helt nord i rommet oppdager vi en portal. Vi hører en vennlig, kvinnelig stemme som sier: "Dere er ikke mektige nok."

Etter en god natts søvn bestemmer vi oss for å utforske sørover og støter snart på to konstruksjoner - animerte ballistaer. Vi velger å gå videre sørover, der vi finner et rom med en skapning kalt en "Quadrope," som vi lover å ikke ødelegge noe for. Lenger inn møter vi en uglebjørn som vi klarer å drepe; Just tar like godt med seg litt uglebjørnkjøtt. Vi finner også en krukke med et bilde av en alvedrude, samt en sarkofag med lokk av alabast. Krukken viser seg å være en Pot of Awakening (for busker).

En stor stein faller plutselig ned og skader Just og Theoprastus, men vi får helbredet dem før vi fortsetter innover til et rom med steinbord. Der oppdager vi en gammel trollmannsbok med følgene besvergelser:

- *Comprehend Languages*
- *Crown of Madness*
- *Darkvision*
- *Gaseous Form*
- *Ray of Sickness*
- *Remove Curse*
- *Tenser's Floating Disc*
- *Unseen Servant*



Portret av Theoprastus

Vi finner også en pose med Dust of Despair, og Theoprastus plukker med seg 19 gamle bøker som hver potensielt kan selges for 10 gp, men som må repareres for 10 gp per bok. Videre kommer vi forbi en rekke forsteinede vesener: fire Bullywugs, et villsvin, en konstriktorslange, tre Gricks, en Kenku, to Drow, én Lizardfolk, én Mind Flayer, fire Rust Monsters, en Nothic, fem Troglodytes, en Orc Warchief, en gigantisk grevling, en Quaggoth - og en ung mann (werrotte) som holder et kortsverd. Når vi sier "Ikke vær stein," brytes forhekselsen, og han blir menneske igjen. Det viser seg at han har vært forsteinet i nesten en uke og hevder å ha støtt på en mektig trollmann minst ti nivåer ned i Undermountain. Han forteller at alt dette skjedde rundt år 1302, kort tid etter at Durnan var på ekspedisjon. Siden vi befinner oss i år 1492, har han tydeligvis hoppet over nær 200 år i tid. Han gir oss en gullbar verdt 800 gp som takk for hjelpen.

Etter en lang hvil åpner vi en dobbeldør og trer inn i en høy sal med en ødelagt steinbenk og skjelettet av en tiefling med en *quarterstaff*. En Cloaker dukker opp og angriper, men vi dreper den uten store problemer. Vi bestemmer oss for å gå tilbake og ta oss av de to animerte ballistaene, som viser seg å skyte magiske ildkuler. Vi får has på dem også.

Lenger inn i korridorene finner vi et rom med en steinsøyle og seks kobberspiker, samt et veggmaleri av tjue dverger som ser døddrukne ut. En hånd stikker ut av veggen. Søylene har kobberrør som Just begynner å vri på, og han får en dusj av grønn guffe som viser seg å være etsende syre. Han redder likevel ut tre kobberkrus fra konstruksjonen.

I neste rom oppdager vi en mengde tretønner, men blir angrepet av en *zombie-beholder*. Underveis faller Cenric ned i en kamuflert sjakt, men Prinsessen får hjulpet ham opp. Vi finner tre slike feller, men klarer å forsere dem. Foran oss ligger to dører, en i nord og en i sør. Bak den

nordlige finner vi enda flere tønner som bærer preg av *abjuration*-magi. Det viser seg å være 140 tønner med "Melairkyn og Undermountain-øl," og hver tønne kan være verdt rundt 40 gp. I sørrommet har et pyramideformet tårn av tønner rast sammen. I kampens hete blir Fad omgjort til en plante, og tre av øltønnene viser seg å være fiendtlige vesener som angriper oss.

Vi sniker oss videre forbi to Rust Monsters til et ganske rotete rom der en gigantisk edderkopp hviler under en stor lysekrone. I et skap finner vi skjelettet av en halving, som har på seg en Ring of Swimming. Vi finner også en *chain shirt*. Lenger inn støter vi på fem store edderkopper og en edderkoppsverm; Fad tilkaller en modron i kampen, og sammen klarer vi å overvinne dem. I et tilstøtende rom ligger det seks kokonger hvor vi finner 18 sølvstykker, 8 gullstykker og en dolk som er forsølvet. Vi tar en kort hvil.

Deretter kommer vi til et iskaldt rom med rim på veggene og ulike kjøttstykker hengende til "modning." På veien tilbake dreper vi to Rust Monsters. Vi finner så en dør som er låst med en *Arcane Lock*, og i gangen like ved hører vi en stemme som ber om hjelp. Han kaller seg Risirull - et navn prinsessen gjenkjenner som "typisk drow." Her er også Nadia the Unbent og Shun Shariff fra Zhentarim. På et bord ser vi en slags steinkonstruksjon som ser ut til å være et kart over dette nivået. Et dokument bærer merket til Zhentarim, og vi får litt hemmelig informasjon om en passasje fra neste nivå som fører til Skullport.



Portret av Fad Gadget

Vi støter også på en animert Halaster-figur, samt likene av tre bugbears og en intellect devourer, som bærer 12 gp. På en liten pergamentrull står det "Så mange som det er stjerner på himmelen." Vi hører musikk fra et annet rom, og prinsessen spiller også en melodi. Vi finner en Scroll of Raise Dead og et cembalo. Ikke lenge etter oppdager vi en ny portal, og på hver side av den ligger en

pose med gullmynter, til sammen 34 gp.

Theoprastus vandrer alene en stund og blir overrumplet av to uglebjørner, som gjør at han går i bakken. Vi får nedkjempet dem og redder Theoprastus. Videre finner vi et forlatt laboratorium der vi plukker med oss fire Potions of Healing, men i det samme blir vi angrepet av fire "animerte gryter" og en *Specter*. Vi oppdager en lapp: "Kalabash, ikke gå inn hvis du ikke heter Halaster." Inne i rommet ligger et teppe med abjurasjonssymboler og en tilsynelatende *summoning*-sirkel på steingulvet.

En kiste gir oss et elektrisk støt når vi åpner den, men til slutt får vi tak i innholdet. Blant annet en lapp der det står: "Pensjonsfond, ikke bruk dette på øl, Kalabash." Vi finner 20 bøker som trolig kan selges for 10 gp hver. Theoprastus fullfører sirkelen, og en snydens full trollmann materialiserer seg. Etter å ha lammet ham (uten å drepe ham) innrømmer han at han heter Kalabash og har forsøkt å lage en tidløs lommedimensjon med ubegrenset øl. Han har vært borte i 17 år og har brukt alle midlene sine på eksperimentet. I mangel av betaling gir han oss en verdifull tryllebok (800 gp) med blant annet *Detect Magic, Mage Armor, Magic Missile* og *Misty Step*. Vi viser Kalabash veien ut.

På vår ferd møter vi en kvinne som lar oss smake på vinen sin. Hun hevder å være fra The Fine Fellows of Daggerford. Vi har med oss en revenant, og ender opp med å drepe kvinnen og tjeneren hennes.

Til slutt velger vi å reise nedover i Undermountain til nivå 3, som preges av en underjordisk elv. Vi følger en korridor med katakomber hvor hvert kammer inneholder et dvergeskjelett dekket av støv. Vi finner også en rekke små steinperler med hull i. Etter hvert støter vi på flere Gricks og Quaggoth, og mens vi kjemper dukker det noen Phase Spiders opp. Vi klarer å beseire dem, og deretter finner vi et trygt sted å ta en velfortjent natts hvile.

I nivå 3

Session 03.05.21



Portret av Prinsesse Phyrra

Neste morgen fortsetter vi utforskningen og beveger oss ned en korridor innhyllet i spindelvev. Fad bestemmer seg for å tenne på vevet, og i flammene oppdager vi en fanget goblin. Vi frigjør goblinen, som i all hast etterlater seg 15 gullmynter (som vi fordeler) og vi finner ytterligere 13 gullmynter.

Videre møter vi flere Quaggoth, og Fad blir utsatt for et utslag av vill magi (wild magic), noe som forvandler ham til en blåpelset sau. Mens kampen pågår, dukker det plutselig opp en enhjørning, og Fad blir kortvarig kastet inn på det astrale planet før han kommer tilbake igjen.

Foran en dør ser vi to statuer av dverger - den ene bærer en hakke, den andre en hammer og meisel. I naborommet blir vi overrasket av en stor edderkopp. Lenger inn støter vi på flere grimlocks, men Just gjør kort prosess ved hjelp av Spiritual Guardians, som dessverre også tar livet av en av fangene - en halvalv.

Fangevokterne ser ut til å tilbe Lolth, og en av fangene trekker en armbrøst og begynner å skyte mot prinsessen. Samtidig angriper flere drow, men prinsessen klarer å roe en av dem ned gjennom overtalelse.

Session 24.05.21

Vi møter på en hobgoblin som ber oss slippe ham fri. Han arbeider for krigsherren Azrok, som sies å holde til i tunnelene mot vest. Hobgoblinen vil at vi skal drepe de andre drowene, ettersom de

ifølge ham kun er der for å "bli testet." Lurrash, som han kalles, takker for hjelpen og kaster et blikk inn i nabocellen. Vi bestemmer oss for å slippe ham fri ved en senere anledning.

Lenger nede i korridoren hører vi smertefulle skrik. Vi nærmer oss lyden og ankommer et torturkammer. Derfra går vi inn i et nytt rom, hvor det står fire kvinnelige drow-vakter - én i hvert hjørne. Midt på gulvet ser vi en sirkel på omtrent tre meter i diameter, dekket av innvoller som ser ut til å danne skrift. Rommet har også fire sjeselonger. Vi angriper drowene, og flere strømmer til når de hører oppstyret. Blant dem er en kvinnelig drow kledd i kostbar naglet lærbrynje (studded leather) og med et skjold. "Kom dere vekk," roper hun, "dette er hellig grunn!" Hun angriper Cenric og treffer ham med et forgiftet sverd. Theophrastus besvarer angrepet med flammer, mens Fad kaster en kaosbolt.

I tumulten kommer det også en halvnaken mann og kvinne ut fra hvert sitt sideværelse. Lederen presenterer seg som Pellanonia Auvryndar. Hun og Sylkress - som er i slekt med Tirisa - "koser seg" visst i de dype gangene her. Sylkress er villig til å dele informasjon dersom vi lar henne gå.

Vi får vite at en abysmal sirkel i nærheten kan teleportere dem til Avgrunnen (the Abyss). De som feiler det tilhørende ritualet, blir forvandlet til dridere og jaget sørover i korridorene. De som består, forblir som vanlige drow.

Pellanonia og Sylkress er søstre. Pellanonias "safeword" er visstnok "edderkoppbitt," og lederen deres holder til i et tempelrom noe lenger nord. Drowene planlegger et angrep mot Skullport for å ta kontroll over byen, tilsynelatende med støtte fra Zhentarim. Sylkress' søster skal ha funnet en metode for å avle frem større edderkopper, og moren deres, Vlonwelv, har ført en betydelig styrke til Murial's Gauntlet. Den eldste søsteren er dypere nede i Undermountain for å hanskes med en gruppe kuo-toa.

Vi binder drowene litt hardt i et av siderommene, før vi fortsetter ned gangen der de mislykkede ritualdeltakerne sies å befinne seg. Vi går inn i et rom fylt med spøkelsesaktig spindelvev, som Fad raskt setter fyr på.

Inne i kammeret finner vi en forpint drider som klamrer seg til ørene og roper at lyden må opphøre. Vi aner ingen måte å lindre det hun hører, og hun går til angrep.

Session 07.06.21

En ny drider dukker opp, og prinsessen mangler etter hvert et bilde av Lolth. Just ankommer også kampen, og etter en lengre konfrontasjon klarer vi å ta livet av begge driderne.

Videre kommer vi til en åpning med litt vann, der vi møter noen Grimlocks som vi velger å ikke drepe. Idet vi runder et hjørne, får vi øye på en eldre kvinne - en *sea hag*. Hun forteller at drowene har vanhelliget et dvergtempel og kidnapper folk fra byen over for å ofre dem til edderkoppgudinnen.

Just slår på en gryte, og en *Elder Rune* dukker opp på den. Der møter vi også en ung gutt, Delvin Shoeshore, samt en goblin.

Like etter kommer vi til et område med et tårn, og vi ser et motiv av en *banshee* på veggen. Fad kaster et blikk ned i en trekiste der oppe, men dette vekker bansheen til live, og hun setter i et skingrende hyl.

I kisten finner vi et par tusen kobbermynter, en liten smykkeskrin, en gåstokk av ibenholt med et blekkspruthode (verdsatt til 25 gp) som kan justeres i høyden, et teleskop (spyglass) til 250 gp, et *weaver's tool* og en paraply. Fad tar med seg gåstokken og teleskopet.

Session 21.06.21

I løpet av kampen blir prinsessen forvandlet til en rotte, og Fad, som plutselig får et uventet magisk utbrudd, kaster en *Fireball* ved et «uhell». Fiendene svarer med *Lightning Bolt*, og vi påføres betydelige skader. Fad går ned for telling, men vi klarer likevel å vinne striden til slutt.

Underveis får vi høre at man kan "attune" seg til "hjertet," men at denne handlingen fører til døden. Vi trekker oss litt tilbake for å undersøke andre områder og støter på en ny drider. Fad kaster *Confusion* på den, og det får den til å tvile på hvem den egentlig kjemper for. Vi merker at det er flere dridere i området, og de kaster seg inn i kampen.

Session 05.07.21

Vårt første møte med Azrok

Etter en kort hvil fortsetter vi nedover gangene. Vi finner flere statuer av stein idet vi brenner oss vei gjennom edderkoppspinnet. Deretter møter vi en ferjemann, og vi betaler ham 14 sølv for å bli fraktet over elva. På den andre siden støter vi på noen drow som advarer oss - de vokter åpenbart mot en trussel fra "Mer...", men de avbryter seg før de sier mer.



Portrett av Azrok

Videre kommer vi over en gjeng gobliner og halvgobliner. Lederen deres heter Kliyuse, og vi overleverer Lerk til dem. Han er også kjent som "Skallekløyveren" blant dem. De tar oss deretter med for å møte deres hersker, Azrok.

Azrok sitter på en trone laget av blekede hodeskaller. Når vi tilbyr ham det magiske hjertet vårt, spør han om vi vil underkaste oss hans styre. Det er tydelig at Azrok er blind; blikket hans flakker til alle kanter. Han bærer en amulett med symbolet til Huset Rosznar, som han tok fra en ung mann som prøvde å sette opp en slavering i Undermountain. Da nykomlingen fornærmet ham for mye, endte det raskt med at han ble ryddet av veien.

Vi spør Azrok om vi kan hjelpe til med å nedkjempe "Zombie Beholderen." Om vi lykkes, vil han belønne oss med 50 gull. Kona hans, Locana, forteller at Azrok ble blind for en tid tilbake, men at dette er en godt bevart hemmelighet. Han pleide å bruke en magisk dolk - Dagger of Blindsight - for å kompensere for blindheten og opprettholde autoritet. Nå er dolken blitt stjålet, angivelig av duergar fra klanen Ironeye, og ryktet om Azroks blindhet sprer seg. Dette kan føre til borgerkrig og gjøre dem for svake til å stå imot et angrep fra Zhentarim-gildet. Locana lover oss 1000 gull om vi finner den tapte dolken.

Til slutt nevner de at det finnes en hemmelig tunnel herfra og til Skullport.

Session 12.07.21

Neste morgen legger vi en plan for å ta ut "zombie-beholderen." Vi finner den, angriper og dreper den, men i det den faller, eksploderer den i et sprut av illeluktende "likjuice." Både prinsessen og Theoprastus kommer over hver sin bit av en statue laget av en lilla stein.

Vi bestemmer oss deretter for å oppsøke Preeta Kreepa. Hun forteller at hun tidligere var Alasters assistent, men at en av lærlingene hans forheksede henne. Et sted dypt nede i tunellene finnes det en gruppe githyanki, og vi bør vokte oss for Arcturia, en annen av Alasters lærlinger. En magiker ved navn Alustiar antas å være selve "den magiske komponenten" for Arcturia, og kanskje bør vi befri ham. Ifølge Preeta skal Alustiar være fengslet på nivå 14 i Undermountain.

Etterpå besøker vi en "eventyrbutikk" med en goblindør, eid av en handelsmann ved navn Kinrob. En bugbear kommer inn med et goblinbarn til en hobgoblin, og snart oppstår både forhandlinger, diskusjoner og trusler. Plutselig avslører bugbearen at han egentlig er en oni. Cenric går til angrep og får inn flere solide treff, før Fad til slutt nedkjemper fienden. Vi finner 500 gullstykker (som vi fordeler) og en tøydukke med knappøyne og en gullfarget tiara med påskriften "Huggybugg."

Vi rapporterer tilbake til Azrok at vi har drept beholderen og tatt oss av Kinrob. Det viser seg at Kinrob i hemmelighet hadde blitt matet med ofre, for ikke å utrydde hele kolonisamfunnet. Azrok takker oss for hjelpen og overrekker Fad en svært vakker dolk av gull, anslått til å være verdt omtrent 500 gull, mens vi overlater goblinbarnet til dem for videre omsorg.

Session 16.08.21

Vi oppsøker en ambassadør fra Skullport, som viser seg å være en mind flayer. Han advarer oss mot å dra dit, og forteller at Waterdeep er bygd på gamle dvergeruiner samt et elverike. En elv knytter sammen nivå 4 og 5 i Undermountain, og den renner gjennom en stor skog som blir voktet av en erkedrue. I tillegg skal det finnes en mektig drage kalt Ulquess i samme område. Mind flayeren deler ikke mer informasjon, og i stedet dukker det opp en bugbear som lokker oss med for å "spionere" på ham.

Vi går rett i en felle og blir overfalt av bugbearen og to intellect devourers. Fad får plutselig et tredje øye i panna. Theophrastus befinner seg på utsiden av døren, og kampen blir lang og hard. Prinsessen blir slukt av en intellect devourer, og Fad gjennomgår flere kaotiske forvandlinger: han får et langt fjærskjegg, blir blåskallet og eldes fem år på et øyeblikk. På toppen av det hele suser en *Fireball* inn fra et tilstøtende rom, og Fad begynner å sveve i luften - før han brått mister fjærene i ansiktet.

Etter at vi omsider klarer å slå tilbake angrepet, rapporterer vi hendelsene til Azrok og tar deretter en god, lang hvil.

Session 30.08.21

Vi forsøker å avhøre mind flayer-ambassadøren, men til tross for prinsessens trusler om githyanki, får vi lite nytt ut av ham. Vi rapporterer til Azrok og overtaler guttungen, som drømmer om å bli pirat, til å bli værende.

Deretter finner vi veien mot Skullport og tar en robåt dit. Underveis ser vi dusinvis av gamle skip som ligger for anker på vei inn mot havnen. Theophrastus slår av en prat med en kuo-toa, gir ham litt mat, og som takk får han en Cloak of the Manta Ray.

I Skullport

Vi møter en sea hag i et område kalt Dead Man's Corner og besøker deretter en litt shady kro i de nederste delene av Skullport, hvor verten byr på en «eksklusiv» øl som sannsynligvis ikke er så eksklusiv likevel. Vi utforsker noen butikker i nærheten og finner en som en gang tilhørte en skjolddverg - men alt tyder på at en mind flayer har spist ham.

Til slutt ankommer vi The Flagon and the Dragon, en taverna i Skullport. Vi husker at Azroks kone fortalte om en gruppe duergar, ledet av dvergen Ironeye, som skal ha stjålet Dagger of Blindsight.

Session 13.09.21

Vi hører at duergarene ofte holder til på et vertshus kalt The Black Tankard. Det ryktes også om flyvende slanger i området, og at både The Harpers og Zhentarim har skjulesteder her i Skullport. Vi får anbefalt The Guts and Garters som et rimelig vertshus, hvor prisen er 10 gp per natt for et femmannsrom.

Underveis kommer vi over en dyrebutikk som selger uvanlig kostbare dyr. Prinsessen merker at halv-alven vi møter, bruker enkelte ord i kodespråk, og det tyder på at hun kan være medlem av The Harpers. Man snakker ellers om at det finnes både en "restaurant" i etasjen over, en smie og en handelsplass. Theophrastus hører stadig navnet "Ironeye" i samtaler omkring seg. Vi forsøker å spørre vertshusholderen om Ironeye, men han nekter å røpe noe, selv ikke mot betaling.

Vi bestemmer oss for å gå en etasje opp for å undersøke videre. Her finner vi en gammel festsal innenfor døren, og blir møtt av en bevinget slange. Eieren er en tiefling som kaller seg Bosskyn Gorrb. Vi spør ham om Ironeye og om mulig tilknytning til Zhentarim. Han hevder å kunne sende meldinger til Waterdeep, og tilbyr oss sengeplasser.

Neste morgen forteller han at en gjeng duergar passerte her for noen dager siden. De hadde drukket på The Black Tankard og reist videre ned i Undermountain, antakelig på jakt etter

dvergeskatter i et forlatt tempel. Ryktet sier at de befinner seg i det såkalte "The Lost Level," et antatt forsvunnet nivå i Undermountain. Han nevner også en restaurant i etasjen over.

Vi besøker en butikk drevet av to skjolddverger og går så til andre etasje på Guts & Garters, som er like nedslitt som første etasje. Deretter tar vi turen opp til tredje etasje, hvor vi skimter en lilla skapning i det fjerne--en slags ormelignende figur som ser forsteinet ut. Det viser seg at restauranten faktisk er bygd inni en purple worm.

Session 27.09.21

I det vi skulle gå inn i den gigantiske ormen, ble Cenric plutselig overfalt av to banditter og en snikmorder fra Zhentarim. En duergar dukket opp og lurte på hva som foregikk, men vi valgte å trekke oss tilbake til The Keel Hall. Der fikk vi oss en god natts søvn, og både kropp og sinn føltes betraktelig friskere da vi våknet.

Neste dag returnerte vi til dypet av dungeons og åpnet en magisk dør. Bak den fant vi en skapning som viste seg å være en Xorn. Prinsessen klarte å skremme den vekk, og vi kunne fortsette ferden videre inn i Undermountain.

Session 11.10.21

Etter at Cenric går til angrep på Xorn-skapningen, klarer vi til slutt å nedkjempe den. Vi utforsker rommet på nytt, og Theoprastus oppdager en hul søyle. Han lager et hull i den og finner en trone av alabast inni. Tronen er av alvisk design, veier rundt 500 pund, men føles merkelig lett, og den ser ut til å være i god stand - noe som sikkert vil glede alvefolk i nord.

Vi beveger oss videre og blir angrepet av flere edderkopper; én av dem blir sjarmert, og resten avlivet. Området vi har kommet til, virker å være en gammel, forlatt drow-by. Vi overvinner fiendene her, og en av dem, som kaller seg Arwundar, forteller at han kan overta klanens trone. Det patruljerer flere edderkopper og noen enkle drow lenger inne.

Arwundar nevner også søsteren sin, Thrissa, som holder til i et tempel til Dumathoin. Dette stedet er klanens hovedkvarter (FOP). For å komme inn dit, må vi passere en rekke dvergegraver i katakombene. Deretter, like før selve cellene, kommer man til tempelet. Thrissa er der sammen med flere edderkopper.

Vi inngår en avtale med Arwundar og frigjør en hobgoblin og tre gobliner. Deretter kommer vi til et nytt rom med et stort speil, prydet med urovekkende edderkopp-graveringer i rammen. Plutselig viser speilet konturene av et edderkoppansikt som forvandles til en Yochlol. Den sier noe på

abyssal og forsvinner i bakken idet speilet knuser i tusen biter.

Session 25.10.21

Vi undersøker et nytt rom, der granittårene i veggene er formet som ørret som «svømmer» vekk fra et basseng. Når vi vrir på steinfiskene, fylles bassenget med vann, og inni det dukker det opp en smaragdgrønn fisk. Theoprastus prøver å fange den, og i samme øyeblikk forvandles den til en liten smaragd med magiske egenskaper. Det viser seg å være en Elemental Gem (vann), som kan knuses ved hjelp av en handling for å påkalle et vann-elemental.

Videre kommer vi til et område der drowene tydeligvis har holdt til. Vi møter en drow som spør hvem vi er, og sier at han har lov til å gjøre narr av Arwundar (den tidligere drowen vi støtte på). Vi forsøker å late som om vi er utsendt av Thrissa, men det tror han ikke på, så det ender i kamp. Fad eliminerer begge fiendene raskt, og vi låser opp døren til det neste rommet. Her er veggene dekorert med trofeer i form av avhugde hoder av bugbears, goblins og hobgoblins.

Skatter og gjenstander
I det nye rommet finner vi en mørk trekiste med et edderkoppmotiv - den har krystallrøde edderkoppøyne. På en hylle står en edderkoppfigur i onyks til en verdi av 25 gp, samt en dolk som kan fylles med flytende gift i et hulrom. Vi dirker opp låsen til en annen kiste og finner en svart silkekappe (brodert med små edderkopper) som skjuler en potion of healing i en av lommene. Kappen er verdsatt til 90 gp. Vi finner også en såkalt "birthward wand," som kan brukes som et Arcane Focus, og en tryllebok som en gang tilhørte "Marta Moonshadow," fylt med diverse besvergelser.

Vi går videre og kommer til et rom hvor en Chimera troner på en haug med mynter.

Et annet sted finner vi Marta Moonshadow innesperret. Hun forteller at hun er en solalv. Mens hun åpner døren til et rom, roper hun "Jeg er på deres lag, angrip inntrengerne!" - noe som leder til et nytt slagsmål. Det opprinnelige dvergtempelet her er knapt gjenkjennelig, siden det er blitt omgjort til et slags klekkeri for edderkopper. Underveis blir vi rammet av en giftig sky som forårsaker store skader på flere av oss.

Session 08.11.21

Kampen fortsetter, og til slutt klarer vi å nedkjempe Thrissa. Vi undersøker rommet rundt oss og ser at det gamle dvergtempelet er omgjort til et klekkeri for gigantiske edderkopper. Blant byttet finner vi 518 gp, en +1 scalemail-rustning som ser ut til å være magisk, samt et magisk langsverd (Sword of Lifestealing). Vi finner også enda mer stjålet gull i tillegg til to magiske scrolls.

Deretter drar vi ned til neste nivå, hvor vi merker at gangene er overgrodd av sopp langs veggene. Her vokser ulike sopptyper, som:

- Barrelstalk: Har et hardt, trelignende ytre, men et hult indre som kan inneholde omkring 19-30 liter drikkbart vann. De indre ringene er spiselige, og én slik sopp gir gjerne 2,3-4,5 kg mat.
- Ripplebark, Trillomack og Chockwood, som alle er vanlige i dette området.

Vi ser tydelige spor etter et stort vesen som har vandret rundt her nede, og vi støter på en ettin (en tohodet kjempe) som samler sopp. Den er villig til å passe på verdifulle gjenstander mot betaling eller bytte.

Lenger inn i gangene treffer vi på et menneske som driver en slags bod med ulike hyller fulle av varer. Han presenterer seg som en alkemist og tilbyr blant annet en potion of watchful rest og en potion of comprehend languages. Som betaling er han interessert i fem Tongues of Madness-sopper og 2,3 kg (5 pund) av en annen soppvariant.

Vi kommer til en større åpning, og plutselig faller to skapninger ned fra taket og angriper oss.

Session 22.01.21

I kampen som oppstår blir Cenric lagt i bakken, men vi klarer til slutt å nedkjempe fienden. Vi finner tre edelstener, hver verdt 100 gp. Etterpå tar vi en kort hvil før vi fortsetter.

Underveis støter vi på en kvinnelig magiker, som forteller at hun ikke har sett sin kone på mange år og at hun kom fra området rundt Triboar. Hun virker forvirret og husker ikke helt hva hun drev med her nede. Ved siden av henne sitter en frosk, kalt Tia, som hvisker henne noe i øret. Just kaster en Remove Curse på magikeren, og i reaksjon kaster hun en formel på frosken. Frosken avslører seg da som en quasit (en liten demon). Som takk for hjelpen overrekker magikeren et Rope of Climbing på 60 fot, som ved hjelp av et kommandoord kan bevege seg selv i opptil 10 runder.

Vi blir så angrepet av flere dridere og edderkopper. Etter en hard kamp klarer vi å slå dem tilbake og sikre området.

Session 06.12.21

I oppgjøret med driderne finner vi blant annet et kalligrafisett og woodcarver's tools. I tillegg får vi øye på tre statuer av Lolth. Vi bestemmer oss for å ta en lang hvil og undersøker deretter området grundig. Til slutt kommer vi over en archgate, prydet med et fjell og en fullmåne. Det ser ut som om det er et lite hull i månen, og Fad stikker enhjørningshornet sitt inn i hullet. Dette aktiverer

portalen, og prinsessen går igjennom. Hun får en positiv, oppkvikkende følelse idet hun trår gjennom den magiske porten.

På den andre siden av portalen befinner vi oss i et rom med fire lysende søyler. Edelstener funkler i veggene, og vi får tak i:

- 1 ametyst (verdi 100 gp)
- 3 sitriner (verdi 50 gp hver)
- 4 karneoler (verdi 50 gp hver)
- 9 moseagater (verdi 10 gp hver)
- 6 båndagater (verdi 10 gp hver)

Mot nord ser vi en dør som er brutt opp innenfra. Theoprastus finner et komplett sett med juvelérverktøy. Vi tilbyr to båndagater og to moseagater til en Xorn som dukker opp, tilsynelatende fornøyd med gaven.

Prinsessen gjenkjenner et symbol som tilhører Dumathoin, dvergeguden for gruvedrift og hemmeligheter. I et relikvierom ser vi flere knuste gjenstander, men også noen statuer som fortsatt er i tilnærmet god stand:

- En statue av en dvergekonge (verdi ca. 75 gp)
- En statue til (verdi ca. 125 gp)
- Et alterskilt bestående av tre bilder (verdi ca. 250 gp)

Vi støter deretter på flere Xorn og noen duergar som går til angrep. De ser ut til å ha arbeidet med mythral i området. Etter å ha overvunnet dem, finner vi:

- 8 ametyster med små feil (verdi 50 gp hver)
- Tinker's tools og jeweler's tools
- En uskadd spell scroll (*Mass Cure Wounds*)

Til slutt kommer vi fram til et stort tempelområde, der vi igjen står overfor flere fiender. Slik fortsetter vårt dype eventyr i Undermountain.

Session 20.12.21

Skella Ironeye

Vi møter Skella Ironye, som forteller at gruppen hennes ble overrasket av en leirgolem i det de nærmet seg alteret. Hun ber oss om hjelp til å overvinne den, og vi sier oss villige til å bistå. Fad

legger merke til at Skella bærer en dolk utsmykket med en svart perle.



Portrett av Skella

Skella siterer en gammel inskripsjon:

> "*It is the will of the keeper that only the hand of the king can open the door.*"

Vi finner imidlertid ikke umiddelbart ut hva dette innebærer, så vi fortsetter å utforske etasjen. Underveis blir vi angrepet av to invisible stalkers, men klarer å nedkjempe dem. I dette området ser vi tydelig to porter, én i nord og én i sør, som begge kan være mulige veier videre i Undermountain.

Session 03.01.22

Vi kommer til et rom med vakre fresker som fremstiller en dvergekonge som dukker opp fra intet, omgitt av rikdommer - rikdommer som nå er borte.

Videre følger vi en korridor nedover, til vi når et rom hvor et dypt juv åpner seg. Nede i bunnen av juvet skimter vi et lite steinslott, og en steinkjempe patruljerer i nærheten. Theoprastus legger også merke til en liten faerie dragon som holder til i slottet.

For å komme oss over til slottet bruker vi tau. Men i det vi når den andre siden, ser vi at slottet plutselig har fått normal størrelse.

Session 17.01.22

Vi klarte å beseire Okulusten, men det ser ut til at han kan dukke opp igjen senere. Mens vi fortsetter å utforske slottet, finner vi et parfymesett verdt 10 gp, en sølvkam verdt 50 gp, en kammerspotte av sølv verdt 125 gp, samt en sølvhårbørste verdt 25 gp.

Etter en stund dukker Okulusten opp på ny, men prinsessen forvandler ham til en frosk, og vi kaster ham ut gjennom vinduet.

Theoprastus oppdager et mystisk speil som han stikker hånden inn i. På innsiden finner han en hjelm som gir bæreren immunitet mot all skade mens man befinner seg inne i slottet. Cenric attuner seg til hjelmen for å dra nytte av beskyttelsen.

Senere kommer vi til et rom hvor vi blir angrepet av seks trollmenn. Etter å ha nedkjempet dem, finner vi et sjakksett som skal være ett av fire som i sin tid ble laget av en keiser for et eldgammelt rike. Samlerverdien kan være så høy som 2 500 gp.

Session 31.01.22

Vi utforsker videre og kommer til et gjesterom fylt av gass, hvor en portal leder videre. Portalen er dekorert med et relieff av en ånd som holder en fakkel. Deretter kommer vi inn i et rom med en pidestall og tre kopperspaker. Den midterste (merket "Light") står i ned-posisjon, mens de to andre er oppover. I tillegg er det fem knapper her.

Når vi trykker på en knapp merket "tak," blir vi plutselig teleportert opp på slottets tak. Der finner vi et glasshode av en ulv, anslått til å være verdt rundt 1000 gp. I et skjult rom oppdager vi flere av Ostos (eller Otto, om det var navnet) skjulte skatter: en kiste full av mynter, en Fire Breath Potion, og et par jade bokstøtter til en verdi av 250 gp.

I et annet rom står det tre tridenter og et speil med en inskripsjon: "T U O Y A W". Theoprastus leser det baklengs som "WAY OUT" og går gjennom portalen. Idet han gjør det, forsvinner alt gull og sølv han bærer på seg, og en mystisk stemme sier:

> "Du er ikke høy nok level enda."

Videre finner vi et rom med to flaggermus. Den første blir drept og forvandles til en nycaloth, mens den andre også dør og ender opp som nok en nycaloth. Etter en hard kamp nedkjemper vi dem begge. På vestveggen henger det en ramme med en Scroll of Cloudkill.

Snart kommer vi til en trone av jern med forvridde bein som gir den et monstrøst utseende. Like ved ligger et rom som er fullstendig ødelagt, muligens av en Meteor Swarm-formel.

Til slutt kommer vi over et alkemi-rom fylt med gale notater. Her finner vi tre komplette alchemist's supplies-sett samt en Potion of Invisibility.

Session 14.02.22

Vi blir angrepet av to eggleggende vesener som begynner å bombardere oss med *Fireball*. Under kampens hete blir Fad plutselig gigantisk, og Theoprastus klarer å bruke *Banishment* på den ene fienden. Dessverre blir Fad påvirket av kaotisk magi og går amok. Etter hvert kommer den bortviste skapningen tilbake, og Fad fortsetter å skape kaos i rekkene.

I forvirringen dukker det også opp en mystisk, naken mann, men det viser seg at han bare er et programmert bilde - en projeksjon fra en gammel, magisk illusjon.

Session 28.02.22

Vi frigjør mannen fra "oktobassen," og prinsessen gir ham kyllingkostymet sitt. Deretter går vi inn i et nytt rom som lukter sterkt av kull. Innerst i rommet står en stor seng i sørenden, der vi finner det forkullede liket av en kappekledd trollmann. Han ligger med armene rundt en tryllestav, og det ser ut til at han har blitt drept av en ildkule som gikk av i senga.

Videre kommer vi til et annet rom, hvor det står en mind flayer i et av hjørnene. I et tilstøtende rom finner vi et arkiv med papirer og navn på flere trollmenn. Et av dokumentene nevner en trollmann ved navn Zartam, mens et annet dokument lister opp *Theoprastus* som en "lovende trollmann" som bør undersøkes nærmere. Det virker som om noen har oppdatert disse papirene for bare to måneder siden.

I to kister i rommet finner vi en betydelig mengde platinamynter. Fad benytter seg av *Prestidigitation* og trykker inn en knapp i rommet, som ser ut til å aktivere en vei ut av slottet. Utenfor støter vi på en steingigant, og det er her vårt eventyr fortsetter.

Session 14.03.22

Vi går til angrep på kjempen, ettersom den fremstår som aggressiv, men etter en hard kamp klarer vi å jage den på flukt. Deretter beveger vi oss opp et nivå og støter på en grønn drage. I det samme hopper prinsessen oppi en båt, som dessverre viser seg å være en mimic. Samtidig blir Fad forvandlet til en sau.

Vårt møte med Wyllow



Bilde av Wyllow

Etter å ha tatt en velfortjent hvil, innleder vi en samtale med dragen. Den forteller at dersom vi vil inn i bygningen, må vi skaffe oss tillatelse fra Wyllow. Dragens navn er Tearulai, og han bærer et magisk sverd inne i seg. Theoprastus får undersøke gjenstanden og finner ut at det er et Sword of Sharpness, men han merker fort at sverdet har en egen vilje--en intelligent tilstedeværelse som kan tenke og kommunisere.

Sverdet kan i tillegg kaste magi ved å bruke opptil fire "charges," og det regenererer 1 til 4 slike charges hver morgen. Blant de tilgjengelige formlene er blant annet Fly og Plane Shift (eller lignende trylleformler), noe som gjør sverdet svært mektig.

Session 28.03.22

Vi legger ut på en ferd gjennom skogen, vandrende over ulike plattformer, og kommer til slutt fram til et tårn bygd inn i et tre. Der blir vi ønsket velkommen av Hallastree og Wyllow, som gjør det klart at de ikke tolererer innbrudd eller tyverier. Vi lover å respektere reglene deres.

Underveis ser vi blant annet et par sølvringer til en verdi av 250 gp hver, et armbånd verdt 250 gp, og en krystallgjenstand som tilsynelatende inneholder noe mystisk inni seg. Vi lar den imidlertid ligge. Vi fortsetter å utforske og finner et hemmelig rom der det holder til flere padder, før vi kommer til et rom med en pilbue og en eldre mann som bærer en stav.

Til slutt bestemmer vi oss for å returnere til Azrok med den stjålne dolken - men idet vi passerer gjennom en archway, er Fad nær ved å dø. Vi kommer oss likevel tilbake, og som belønning for å

ha levert dolken, mottar vi 1 200 gp fra Azrok.

Session 18.04.22

Vi spør Wyllow om paddene i tårnet, og hun forklarer at de ikke har gjort noe galt ennå, så hun lar dem være i fred. Wyllow trenger imidlertid hjelp med å ta ut noen cloakers som holder til nordover. Vi oppsøker dem og blir angrepet av tre stykker, men lykkes i å overvinne dem.

Deretter beveger vi oss ned nok et nivå, og kommer til slutt til et rundt kammer hvor to Helmed Horrors vokter inngangen. Etter en hard kamp klarer vi å nedkjempe begge. I rommet bak dem finner vi fire statuer av forskjellige dvergeguder, og ved foten av den ene ligger et munnstykke til et stort blåseinstrument.

Vi fortsetter utforskingen og støter så på en umber hulk, og slik fortsetter vårt eventyr videre ned i Undermountain.

Session 16.05.22

Vi angriper umberhulken og klarer til slutt å drepe den. Etterpå tar vi en lengre hvil for å komme til hektene. I mellomtiden finner vi noen tekster som omhandler tempelet der Skella holder til, og i disse skriftene får vi nyttig informasjon om flere mulige hemmelige rom. I spillet gir dette oss fordel (*advantage*) når vi leter etter slike skjulte områder.

Videre kommer vi til et rom hvor det står tønne-esler (muligens esler som brukes til å frakte tønner), og Cenric forsøker å passere gjennom en portal dekorert med dansende dverger. Vi husker også at portalen med *Flunch, Stirger og Beholder* ikke lot seg åpne fordi vi ikke var "høye nok nivå."

Etter å ha undersøkt flere dvergerom, finner vi et med en sarkofag, omkranset av flere økser på gulvet. Deretter oppdager vi en ny dør som skjuler enda et hemmelig rom. Slik

Session 30.05.22

Cenric faller plutselig ned i en skjult fallem, og mens vi hjelper ham opp, dukker Pharius uventet opp igjen. Nede i sjakten finner Cenric en hemmelig knapp som åpner en skjult dør lenger oppe.

Samtidig hører Fad en stemme som hevder å være "gjemt" inne i Moradins kropp (statuen), og at den kan hjelpe oss videre. Glizferac, en annen stemme eller skapning, ber også Theoprastus om hjelp. Det viser seg at det er fire ulike gudestatuer i rommet.

Vi bestemmer oss for å velte Moradin-statuen, og ut av den kommer en demon. I det samme har demonen åpnet veien videre, men Cenric angriper den straks. Demonen velter en ny statue, og enda en demon slipper fri. Vi beseirer den første demonen, mens den andre blir værende.

I rotet finner vi et skjold og en adamantine war pick. Skjoldet er et Sentinel Shield, som gir bæreren fordel på Initiative-kast og Wisdom (Perception)-tester. Det har et øyesymbol og blir gitt til Pharius. Vi innser også at vi trenger kongens hånd for å komme videre, og ender opp med å kutte av hendene til den døde kongen.

Session 13.06.22

Vi fortsetter undersøkelsene og blir plutselig angrepet av en skapning som ligner på Halaster. Den kaster et par *Fireballs*, men vi klarer å nedkjempe den relativt greit. Ved nærmere ettersyn viser det seg at fienden var en Gray Slaad i forkledning.

Etter en kort hvil møter vi to Umber Hulks, som vi også greier å nedkjempe. Rommet de oppholder seg i er fylt med knuste gjenstander. Deretter støter vi på en Bulette (noen ganger kalt "landhai" eller "brulette") som angriper oss. Til slutt klarer vi å brenne den opp og legger den død bak oss.

Session 27.06.22

Vi blir overrasket av nok to Gray Slaad, og Cenric tar betydelig skade i kampen, men vi klarer til slutt å bekjempe dem. I et hemmelig rom finner vi en stor dvergestatue med et "griseøye." Der ligger også diamanter til en verdi av 700 gp (fordelt). Statuen hedrer Abbathor, grådighetens gud, og i nærheten finner vi en mithral-fot verdt 75 gp.

Videre kommer vi inn i et rom som ser ut til å være en badstue, med en stor kobbertank i midten. Vi mistenker at det befinner seg et ild-elemental inni. Theoprastus snakker med elementet og lover å returnere det til sitt eget plan, noe vi deretter gjør.

I et annet skjult rom ser vi flere dvergehoder som svever over en sarkofag. De nevner frasen "Secret Throne" og forteller at demoner en gang angrep tempelet, men ble innkapslet i statuene. Vi frigjør den svevende dvergånden, som takker oss.

I en hemmelig korridor oppdager vi fire glassbeholdere med mystiske innhold, som ser ut til å være biter av en jadestav. To av bitene passer øverst, og to nederst, men det mangler tydeligvis en midtseksjon.

Etter en lang hvil fortsetter vi og kommer til et nytt rom med et stort orgel, der stalagmitter fungerer som pipeverk. To duergar angriper oss da vi forsøker å påstå at vi er "venner" av dem. Vi nedkjemper den ene, og den andre overgir seg. Han har med seg en mithral-bjelle, en amethyst-flaske, et onyx-speil, og en bloodstone verdt 500 gp.

Ned til nivå 7

Session 08.08.22

Vi åpner døren inn til et område kalt "velvet" ved hjelp av *Hand of the King* og avdekker en skjult portal. For å passere gjennom portalen må man imidlertid være usynlig, og i tillegg er vi tydeligvis ikke "høyt nok nivå." Vi bestemmer oss for å fortsette dypere ned - denne gangen til nivå 7.

På veien klarer vi å snike oss forbi en steinkjempe og fortsetter å utforske. Underveis finner vi en gullring med månestener (verdsatt til 250 gp) og en Wand of Conduction med tre ladninger. Lenger ned kommer vi til en sump. Theoprastus berører et farlig, etsende slim på en stige, men klarer å motstå effekten.

På den andre siden av sumpen oppdager vi en archway og en låst dør som Fad dirker opp. Cenric går gjennom døren og kjenner en merkelig, magisk kraft strømme gjennom seg. Mens vi undersøker sumpen nærmere, blir vi angrepet av tre Shambling Mounds. Fad holder på å bli slukt av en av dem og kaster en *Thunderclap*, som dessverre også skader både Theoprastus og Cenric. I panikken tilkaller Fad en Modron, men etter en intens kamp klarer vi til slutt å nedkjempe de tre monstrene.

Blant funnene våre er en uglefigur i stein (50 gp) og en gammel dvergisk journal. Den inneholder en rekke kart i målestokken 1:6. Journalen nevner et "tørt område" på kartet, et opphøyd område i sør med noen ruiner og en statue, der det er observert et spøkelsesaktig bilde av en menneskekriger. Mot nordøst skal det bo froskefolk, og i sørøst sies det å være slanger med fryktelig magi. Forfatteren prøvde å finne fetteren sin, Agora, som angivelig ble forhekset av slangene.

Til slutt oppsummerer vi funnene våre, som blant annet inkluderer 224 gp fordelt på gruppen.

Session 22.08.22

Mens vi utforsker området rundt en slangestatue, dukker det opp en skikkelse i platerustning. Prinsessen og Cenric bestemmer seg for å prøve å velte statuen, men de blir stukket av noe og pådrar seg en forbannelse. De drar tilbake til Fad for å bli kvitt den, og han bruker sin magi for å

fjerne forbannelsen.

Lenger inn i gangene oppdager vi en statue som er full av tusenbein. Da vi drar opp en sekk med metall fra statuen, veller en hel koloni av krypene fram. Innholdet i sekken viser seg å være 550 gp, som vi fordeler. Vi beseirer tusenbeinene, og like etter dukker det opp en spøkelsesaktig kvinne i svart kjole. Hun forteller at hun en gang var en cleric for The Mask, men at Set-tilhengere--ledet av en naga--har holdt henne fanget. Hun ønsker vår hjelp til å drepe disse fiendene, samt noen "bollywood-aktige" skapninger hun ikke navngir nærmere.

Snart møter vi på noen Set Scourge, som går til angrep. Det blir en intens kamp, men vi klarer til slutt å beseire dem. Idet vi trekker pusten, hører vi en ny stemme i det fjerne som roper og lurer på om det er eventyrere til stede.

Session 05.09.22

Vi støter på en drow ved navn Xirk Dezpeti`ilis, som hevder å være fanget av en gruppe naga. Kort tid etter blir vi angrepet av spirit nagaer, og i den påfølgende kampen må vi også slåss mot en dverg (som er på nagaenes side) og to troll. Underveis blir Theoprastus sjarmert og ender opp med å kaste en *Fireball* på alle som står rundt ham. Likevel klarer vi til slutt å vinne kampen.

Blant skattene finner vi en trekiste med:

- 500 platinamynter
- 330 gullmynter
- En Scroll of Modify Memory
- En Rod of Rulership

Vi oppdager også nøkkelen til Xirks lenker og setter ham fri.

Etter en kort hvil oppdager vi en bone naga som har gjemt seg blant noen skjeletter. Vi kommer også over en stein som lar Theoprastus stille ett spørsmål - formodentlig en form for orakelstein. Videre finner vi et nytt rom med en smaragd til en verdi av 250 gp. Når vi går ut i vannet der inne, merker vi giftig påvirkning, men vi klarer likevel å hente smaragden, som ser ut til å ha mistet sin magiske kraft.

Session 19.09.22

Vi utforsker videre og støter på fire Yuan-ti purebloods og en spirit naga, og vi innser at denne kampen kan bli et spørsmål om liv eller død. Vi oppdager også et nytt speil med en portal omgitt

av tannhjul i en hule, før vi møter noen bullywugs.

I et tempel finner vi en slangelignende skapning med vinger, og Fad blir plutselig angrepet av en Torbit (et ukjent vesen) inni tempelet. Vi kommer over enda en bit av en jadestav. Bak tempeldøren står det en statue som noen har forsøkt å forvandle til en frosk. Midt i rommet er et steinalter prydet med slangeutskjæringer.

I et lite hemmelig rom finner vi et rødt stearinlys, som viser seg å være en Candle of Invocation viet til guden Seth. Da Cenric prøver å ødelegge lyset, dukker en Yuan-ti Abomination opp. Samtidig mister Fad kontroll over magien sin og avfyrer en *Fireball* som treffer ham selv.

Vi bestemmer oss for å ta en long rest. Mens vi hviler, bruker Fad *Mending* på jadestaven. Plutselig begynner staven å forandre seg og blir til en gigantisk giftslange av jade, som tilsynelatende står klar til å adlyde våre ordre..

Session 03.10.22

På vår ferd videre støter vi på enda flere bullywugs og diverse padder. Vi kommer til et område der et bål brenner, omkranset av flere bullywugs og padder som står og messer. Plutselig gjør en av dem seg bemerket. Han kaller seg Kuketh og påstår at han er den smarteste bullywuggen som finnes.

Idet Kuketh påkaller en Hydra til å angripe oss, kaster han i tillegg en *Fireball*. Under kampens hete blir Fad plutselig krympet rundt 9 tommer, slik at han nå bare har en gjennomsnittlig høyde. Vi innser snart at Kuketh egentlig er en Death Slaad.

Etter en hard kamp klarer vi å nedkjempe Kuketh og hydraen. På liket hans finner vi blant annet 2417 gp, 56 pp (som vi fordeler), samt et flott circlet. Ved nærmere ettersyn viser det seg å være et Headband of Intellect, som gir brukeren en Intelligence på 19 når man attuner seg til det.

I et av de nye rommene oppdager Theoprastus og prinsessen at det ligger noe på gulvet. Theoprastus identifiserer det som en Glyph of Warding, men vi klarer å unngå den.

I det neste rommet treffer vi på Kar Tiss, to wights, en flesh golem og fire mindre, demonlignende vesener (kanskje "mini abishai" eller lignende). Under kampen velger Kar Tiss å stikke av. Etterpå finner vi et kontor fylt med bøker, hvorav flere er innbundet i menneskehud. Blant dem ligger også en tryllebok (spellbok) som er bundet i menneskehud.

Session 17.10.22

Vi beveger oss ned et nivå og ankommer et vakkert hulerom prydet med store mosaikker og søyler. Plutselig blir vi angrepet av en kryptisk hånd (en "crawling claw" eller lignende). Etter å ha drept denne, blir vi møtt av selveste Halaster Blackcloak, ofte kalt "The Mad Wizard." Han ønsker oss velkommen til "akademiet" og forklarer at det finnes to måter å få en omvisning:

1. Gi ham en magisk gjenstand.
2. Gjøre et oppdrag for ham.

Vi velger oppdraget, som går ut på å drepe en bone devil.

Mens vi utforsker området, finner Fad en hemmelig dør som leder inn i et rom med fem jernkister, men alle viser seg å være tomme. Der inne konfronterer vi djevelen, som ønsker å bli "frigjort" for å kunne utføre sin agenda. Theoprastus forsøker å *banishe* den etter at djevelen ikke ville love å la uskyldige være i fred, noe som fører til kamp. Til slutt lykkes Theoprastus i å sende den ondsinnede skapningen vekk.

Videre kommer vi til et rom med et pentagram inngravert i gulvet, som Theoprastus identifiserer som et magisk segl for å kunne påkalle fiender (summon fiend). Vi finner også et magisk steingate dekorert med en åpen bok på toppen, og Cenric legger merke til noe mystisk i veggen mot nord. Bak denne veggen oppdager vi et rom med en trapp som fører enda lenger ned.

Etter å ha gjort oss ferdige med oppdraget vårt, dukker Halaster opp igjen og takker for hjelpen. Han tilbyr oss å avlegge en "eksamen" for å bli innrullert ved akademiet sitt, og vi aksepterer. Øyeblikkelig blir vi teleportert til et nytt rom, der vi bestemmer oss for å ta en long rest før vi tar fatt på Halasters prøve.

Session 31.10.22

Vi velger å fortsette utforskningen og kommer inn i et rom der et alter er dedikert til demongudinnen Lolth. En drow dukker opp og påstår at dette rommet tilhører ham. Vi forlater ham og fortsetter gjennom flere rom før vi når en korridor der noen av oss utløser en trykkplate i gulvet.

Videre møter vi flere mezzoloth som vokter en fontene. Etter å ha unnsluppet dem, finner vi et rom med et rødt fløyelsforheng og et rep ved siden av. Vi kommer også over en krystallstav som kan brukes som et arcane focus.

I et annet rom treffer vi en kvinne i full trening -- hun seirer nettopp i en kamp idet vi ankommer. Hun forklarer at hun og søsteren ønsker å forlate stedet og ber oss om å distrahere Halaster på kontoret hans, slik at de kan snike seg unna.

Deretter møter vi en annen magiker som ber oss drepe den samme kvinnen, ettersom han tror hun er svekket etter kampen. Vi ender opp med å angripe ham i stedet, men tar ham ikke av dage; vi lar ham ligge med et eneste livspoeng igjen.

På vei videre kommer vi over en slaad

Session 14.11.22

Vi havner i kamp med slaaden og beseirer den uten særlige problemer. Etterpå får vi et glimt av et spøkelse - en ung kvinne i slitte eventyrklær - før hun plutselig forsvinner.

Lenger inn kommer vi til et område som ser ut til å være et potion-bryggeri, der et stort steinkar dominerer rommet. Plutselig griper noe tak i prinsessen fra karet, og to tentakkelvesener stiger opp. En intens kamp følger, men vi klarer til slutt å nedkjempe dem.

Deretter går vi inn i et kjøkken, hvor to barbed devils holder til. Vi slår oss gjennom nok en tøff kamp, dreper én av dem, og fortsetter videre på vår ferd.

Session 28.11.22

Vi fortsetter fra kjøkkenområdet og kommer til et lagerrom som ser ut til å være tilknyttet kjøkkenet. Der støter vi på en tiefling som kaller seg Violence, søster til noen ved navn Turbulence.

Deretter beveger vi oss gjennom en korridor med to statuer som kommer med instruksjoner eller advarsler idet vi passerer forbi. Dessverre mister vi jadeslangen--som knuses i tusen biter.

Videre møter vi fire av Halasters Horrors, som angriper oss. Etter en intens kamp får vi høre en lengre historie om denne delen av dungeonen, formidlet via en eller annen sfære (en "kule") som gir oss bakgrunnsinformasjon.

Så dukker det opp en mind flayer som ber oss om hjelp til å få tak i hjernen til en som kalles Spit. Samtidig ønsker Spit selv vår hjelp med å skape en distraksjon, slik at han kan utføre sine egne planer uforstyrret.

Slik fortsetter eventyret vårt i Halasters stadig merkelige og farlige labyrint.

Session 12.12.22



Portrett av Cenric

Cenric klarer endelig å fjerne forbannelsen som har hvilt over Theoprastus og prinsessen. Like etterpå kommer vi til et rom med en ny portal, og der blir vi angrepet av en nycaloth, som prinsessen klarer å avsløre ved hjelp av *Faerie Fire*. Fad sender en røyskatt for å speide i rektors kontor, hvor den merker en lukt fra stolen. Røyskatten finner en mekanisme som åpner en dør til et siderom, men idet den går inn, blir den brent opp av en felle.

Videre finner vi flere bøker som omhandler alt mulig rart, men ingenting direkte avgjørende. Så støter vi på en halvling som tilbyr seg å vise oss rundt i denne delen av dungeonen. Vi takker ja til hjelpen, men hun leder oss rett inn i en felle hvor fire flesh golems angriper oss.

Der ender dette kapittelet i vårt stadig merkelige og farlige eventyr i Halasters akademi.

Session 09.01.23

Etter å ha utforsket flesh golem-verkstedet, bestemmer vi oss for å ta en kort hvil i rommet ved siden av. Der møter vi en night hag utkledd som halflingen vi nylig traff, og hun presenterer seg som Wyrm Wirdel. Vi klarer å ta livet av henne, og oppdager at hun bærer på voodoo-dukker av studentene vi har møtt tidligere.

Når vi beveger oss videre, passerer vi to statuer, og i det samme faller Theoprastus plutselig om og dør. Heldigvis klarer vi å få ham gjenopplivet. Litt etterpå støter vi på en cloaker, som vi også bekjemper.

Vi fortsetter videre og kommer snart over et nytt område med flere potensielle fiender. Slik fortsetter vårt vandrende eventyr i Halasters mystiske akademi.

Session 23.01.23

Etter å ha hvilt i et skjult rom gjennom natten, utforsker vi videre og kommer til et rom med to døråpninger prydet av djevelmotiver, samt to statuer av en mann med elefanthoder. Der blir vi angrepet av en svevende hodeskalle og en steingolem. Til slutt klarer vi å bekjempe dem og kommer oss inn i Halasters private rom, der en svart pult står inntil veggen. Bak pulten henger det et tynt jernkjede med en edelstein i enden. For å låse opp døren måtte vi bruke sølvnøkler eller lignende, siden den var låst på en spesiell måte.

Vi overleverer en bok til Spit, som vi tidligere hadde avtalt å hjelpe.

Underveis får vi vite at Nester, som ønsket å bli en lich, feilet i ritualet. Kroppen hans gikk i oppløsning, og kun hodeskallen gjensto - drevet av raseri og galskap, med et mål om å ta hevn på alle som krysser hans vei. Når en alarm går, griper panikk oss, men vi klarer å ta med oss de to tieflingene og flykte.

Under flukten kommer vi til et rom med en gyllen statue som forestiller Spit, samt et jernbur med åpen dør. Lenger inn finner vi Nester i et annet rom, omringet av sju døde kropper. Vi bruker *Banishment* på ham, og mens han er borte, skynder vi oss ned trappen som leder videre nedover i Undermountain.

Session 06.02.23

Vi beveger oss gjennom et område fylt med knust speilglass, og får en ubehagelig følelse av at Halaster holder øye med oss. I det vi plukker opp en Wand of the War Mage fra hånden til et drow-skjelett, merker vi en ørliten magisk gjenklang i rommet.

Snart kommer vi inn i et stort kammer hvor vi blir angrepet av en skapning ved navn Muriel. Cenric blir slått i bakken under den intense kampen, og flere av besvergelsene våre preller tilsynelatende av på fienden. Til slutt klarer vi likevel å nedkjempe Muriel, og vi oppdager flere vesener som står i andakt i bakgrunnen. Blant byttet finner vi et +2 longsword.

Etter en lang hvil, bestemmer vi oss for å ta oss av en banshee som holder til i nærheten, og slik fortsetter ferden vår nedover i Undermountain.

Session 20.02.23

Kamp mot banshees

Vi går til kamp mot bansheene, og underveis blir Sheranida drept i en eksplosjon av ektoplasma. Grasra angriper Cenric, mens den andre bansheen setter i gang et øredøvende skrik - vi klarer heldigvis å stå imot. Trizlin blir angrepet av Fad, som på grunn av sin ustabile magi nærmest blir en tikkende bombe i kampen, før han trekker seg tilbake og gjemmer seg.

Når vi undersøker alteret, blir vi angrepet av en edderkoppsverm. Vi finner et brev til Myral, signert med en stor H, som inneholder en invitasjon om å bli gjesteforeleser ved et universitet. I et hemmelig rom oppdager vi en stor drow-statue, men idet vi nærmer oss, blir vi teleportert inn i et nytt rom - der en gruppe drow og noen phase spiders angriper oss. Uventet får vi hjelp av en annen drow.

Vi lykkes i å overvinne fiendene, og drowen som hjelper oss, Zurnus, forklarer at han egentlig skulle holde vakt for hus Arundar, men at han i stedet har valgt å alliere seg med hus Freth. Han sier at han må føre oss til sin leder, som tilber Verum. På veggen ser vi flere mørke silhuetter av drow som viser ulike håndsignaler.

Vi blir enige om å diskutere situasjonen nærmere med prinsessen neste gang, for å avgjøre hva vi bør gjøre videre.

Session 27.03.23

Vi samler inn 500 kobbermynter, 350 sølvmynter, 60 gullmynter, et healers kit, 4 fakler, 7 sølvpiler og en potion of healing. Underveis møter vi en gruppe drow, men velger å la dem være i fred inntil videre. Vi støter også på noen edderkopper med egg som går til angrep, før vi tar oss av to gray oozes.

Deretter finner vi en portal med inskripsjonen "T U O Y A W." Når vi sier "WAY OUT," går prinsessen gjennom og får en del skade. Portalen leder til et rom i det vesle slottet, der vi straks blir angrepet av en roper. Vi nedkjemper den, men da våkner fire tridenter til live og angriper oss. Etter å ha kommet helskinnet fra disse kampene, tar vi en lang hvil.

Session 17.04.23

Etter mer utforsking kommer vi til et rom hvor en stor steinedderkopp henger fra taket, omkranset av åtte drow-statuer. Vi finner en portal som Theophrastus våger seg først gjennom, og den viser seg å lede tilbake til brønnen hvor vi først senket oss ned i Undermountain.

Vi oppdager videre at en av dvergene i rommet bærer en stålhjelm formet som et villsvinhode, omgitt av en svak transmutasjonsaura. Vi finner også en edelsten.

Senere kommer vi til et rom med en stor statue av Lolth hengende fra taket. Når vi åpner neste dør, våkner statuen til live. Vi kjemper oss gjennom og får overvunnet den. Theophrastus finner fire Potions of Greater Healing, som vi fordeler blant oss.

Til slutt klarer vi å åpne en dør med *Arcane Lock*, som fører enda lenger ned. Der støter vi på flere troglodytes og noen drow som går til angrep. Vi slår dem tilbake, men like etter hører vi flere stemmer og lyder nedenfor en fjellhylle.

Session 01.05.23

Cenric og prinsessen kaster et lik ned fra fjellhyllen i håp om å lokke fram dem som oppholder seg der nede. Snart dukker en av dem opp og krever å få vite hvem vi er. Prinsessen prøver å overbevise dem om at vi er deres nye ledere, men det slår feil ut, og det ender i kamp.

Når støvet har lagt seg, overgir én av motstanderne seg, og vi får henne i tale. Hun røper blant annet at det finnes en hemmelig gang som fører videre nedover, samt at det også går en korridor nordover.

Lenger inn møter vi to drow og en crystal golem, og vi hevder at vi har drept "Mural." De lar oss passere for å snakke med ypperstеprestinnen. Hennes tjener, Zress Orlezzir, undrer seg over hvordan vi har tatt oss inn.

Vi kommer deretter inn i et stort rom med seks sprukne pilarer, dekorert med demonerelieffer. I taket henger et gigantisk edderkoppspinn, og noen store edderkopper med drow-riddere kravler rundt. I midten står en usedvanlig vakkert antrukket kvinne, som vi går i dialog med. Under samtalen fornemmer Cenric at det er noe spesielt med hennes edderkopp - kanskje en nær sammenheng mellom de to, eller noe mer mystisk enn en vanlig ridedderkopp.

Session 15.05.23

Vi får lov til å utforske deler av basen deres, men får ikke tilgang til alt. Under vår ferd finner vi en ny korridor fylt med utallige små tannhjul som roterer i takt. Mens vi beveger oss videre, støter vi på en gruppe halflinger som er blitt fanget - de tilhører gruppen Sing Along.

En av halflingene forsøker å forhandle om vår frihet for dem. Hun krever enten 10 000 gp per hode av fienden eller en duel for å bevise våre ferdigheter. Cenric tar utfordringen og går til duel med henne, men hun forvandler seg til en Yochlol - en mektig demon. Etter en intens kamp klarer

Cenric å beseire demonen lett, noe som tvinger henne til å frigjøre halflingene uten videre motstand.

De frigjorte halflingene presenterer seg som medlemmer av Sing Along, inkludert en ved navn Peter. Vi eskorterer dem tilbake til Trollskull Manor, hvor en av dem også besøker huset. Noen av gruppens medlemmer deler senger med andre før de reiser videre neste dag.

Neste dag møter vi opp igjen og fortsetter vår ferd. Vi støter på en gruppe drow som har fanget flere troglodytes. Drowene hevder at de har kidnappet deres barn og krever løsepenger eller fullstendig underdanighet. Vi prøver å bruke diplomati for å løse situasjonen fredelig, men forhandlingene feiler, og kamp bryter ut.

Kampens forløp:

- Drowene angriper oss med listige taktikker og magiske besvergelser.
- Vi bruker våre ferdigheter og samarbeid for å motstå deres angrep.
- Etter en intens kamp klarer vi til slutt å overvinne drowene og redde de fangede troglodytene.

Funn og belønninger:

- Under kampen finner vi 2417 gp og 56 pp, som vi fordeler blant gruppen.
- Vi oppdager også et circlet verdt 250 gp og et headband of intellect, som gir brukeren en Intelligence-score på 19 når det attunes til det.
- I et tilstøtende rom finner vi en Glyph of Warning, en +2 longsword, og diverse andre magiske gjenstander.

Videre utforskning:

Lyder og stemmer fra et annet område under fjellhyllen vekker vår oppmerksomhet, noe som tyder på flere utfordringer som venter oss.

Vi åpner en dør med Arcane Lock, som leder oss videre nedover i Undermountain.

Her møter vi flere troglodytes som angriper oss, men vi klarer å overvinne dem.

Session 05.06.23

Vi beseiret drowene og frigjorde en troglodyte. Under oppdraget fant vi et sverd med sølvbelegg og tre ametystkuler, hver verdt 750 gp, samt totalt 920 gp som vi fordelte mellom oss.

Senere møtte vi en skapning ved navn Xlorp, som prinsessen kjenner igjen som et trollnavn. Xlorp tilbød oss sin hjelp videre i våre eventyr.

Da vi gikk inn i et nytt rom, oppdaget vi en avkappet kropp som plutselig våknet til liv. Xlorp forvandlet seg til et troll, og vi ble kastet inn i en intens kamp med den levende kroppen. Fad klarte å avfyre en fireball, som nesten tok ned trollet, men det var Theoprastus som klarte å roe ned skapningen, slik at vi kunne ta en kort hvil.

Mens vi hvilte, la en av oss merke til flere kloremerker som strakte seg nedover en gang til sørover, noe som pekte mot nye områder å utforske videre.

Session 19.06.23

Vi fortsetter vår utforskning og kommer til et område der vi møter en drow som rir på en øgle. Han gjør det klart at vi ikke er velkomne og befaler oss om å angripe. Vi velger imidlertid å unngå en direkte konfrontasjon med ham og beveger oss videre.

Kort tid etter støter vi på et troll med fem armer som kjemper mot en gruppe troglodyter. Etter å ha observert konflikten, bestemmer vi oss for å gripe inn og angripe trollet. Etter en intens og tøff kamp klarer vi å overvinne det mangearmede monstret, noe som gir oss en følelse av mestring og lettelse.

Videre finner vi troglodyter inne i en mørk hule. Der blir vi møtt av deres store leder, som forsøker å forhandle med oss. Etter en kort dialog bestemmer vi oss for å fortsette vår ferd og utforske videre. På veien støter vi på en Roper, som viser seg å være en illusjon skapt for å forvirre og distrahere oss. Etter å ha avslørt illusjonen, fortsetter vi uten ytterligere hindringer.

Plutselig dukker det opp det som ser ut til å være et gjengjeldt troll. Det angriper oss med kraftige treff, spesielt mot Cenric, som tar betydelig skade. Etter en intens kamp klarer vi til slutt å drepe trollet, selv om kampen er krevende og koster oss noen skader. Med trollet beseiret tar vi en kort hvil for å samle krefter før vi undersøker et nærliggende syrebad, hvor vi mistenker det kan være farlige skapninger eller hemmeligheter skjult der.

Session 03.07.23

Vi fortsatte vår utforskning av Undermountain og ble snart angrepet av en gruppe drow. I kampen manet Theoprastus frem noen svarte tentakler for å hjelpe oss, mens Fad ved et uhell kastet en Fireball, noe som forårsaket omfattende ødeleggelser i rommet. Etter den intense kampen oppdaget vi en spellbok skjult i en alcove nede i området, fylt med flere magiske formler som

kunne være til stor nytte for oss.

Videre fant vi et gjemt rom hvor vi møtte noen drow som hadde med seg skygge demoner. Disse drowene tilbød oss en avtale: de ville forlate oss dersom vi hjalp dem med å rydde opp i området. Etter en nøye forhandling, aksepterte vi deres betingelser og begynte å fjerne truslene som truet både dem og oss.

Etter å ha fullført oppdraget med drowene, kom vi over en ny port etter å ha passert noen fiendtlige stirger (trolig små, flittige skapninger som vokter innganger). Inne bak porten møtte vi et område med imponerende stalagmitter dekorert med komplekse runer. Mens vi beveget oss videre, ble vi plutselig angrepet av et stort troll bevæpnet med grønne spyd. Cenric tok initiativet og angrep trollet, men under kampen kom det ut en sverm av vepser fra noen av trollets skjulesteder, noe som økte faren ytterligere.

Kampen eskalerte raskt, og vi ble midt i en stor strid hvor 50 drows og troglodyter omgav oss, støttet av mange demoner. Vi valgte å engasjere oss i kampen, og med kombinasjonen av våre ferdigheter og samarbeid, klarte vi å overvinne de overveldende fiendene. Under kampens hete oppdaget vi flere verdifulle skatter og magiske gjenstander som vi samlet inn for å styrke vår posisjon videre inne i Undermountain..

Session 07.08.23

Maleri inspirert av kampen

Kampen mot drowene fortsatte intenst, og mange av dem ble utslettet av en kraftig *Cloudkill*. Prinsessen klarte å sjarmere en drow, noe som midlertidig reduserte fiendens styrke. Situasjonen tok imidlertid en dramatisk vending da Fad, i et øyeblikk av forvirring, utløste en *Fireball* på seg selv. Til tross for denne kaotiske hendelsen, klarte vi til slutt å overvinne våre fiender.

Etter den harde kampen ble vi invitert til å møte drowenes nye leder. Vi var imidlertid usikre på om vi ville motta noen belønning for vår innsats, noe som fikk oss til å tvile på invitasjonens oppriktighet. Likevel bestemte vi oss for å ta en lang hvil etter den intense striden, slik at vi kunne samle krefter og gjøre oss klare for en ny dag med nye utfordringer.

Session 21.08.23

Vi fortsatte vår utforskning og kom forbi noen imponerende stalagmitter. Plutselig begynte Slorp å utvikle et ekstra hode og en tentakkel. Det ene hodet forsøkte å overtale det andre til å angripe oss, men vi klarte å roe ned trollet og unngikk en direkte konfrontasjon.

Mens vi beveget oss videre, brant vi opp noe tykk spindelvev og oppdaget en drow-kiste. Inni fant vi proviant og drow-poison, som vi nøye samlet opp for senere bruk. Kort tid etter ankom vi hulen til en Behir, en fryktinngytende slange-lignende drage som umiddelbart angrep oss. Under den intense kampen klarte Behiren å spise Cenric, men prinsessen reagerte raskt ved å bruke sin magi til å forvandle det fryktelige vesenet til en liten slange. Dette resulterte i at Cenric ble spyttet ut fra Behiren. Til slutt beseiret vi Behiren og fant en imponerende skatt: 6700 GP, 4000 SP, en alvisk spilledåse verdt 1000 GP, og en Dread Helm. Denne hjelmen gir bæreren røde, glødende øyne, noe som kan være både en fordel og en ulempe i de mørke korridorene vi navigerer.

Session 04.09.23

Videre kom vi over et rustent metallhode fra en skjoldvakt i en gang fylt med tåke. Vi fulgte et mystisk lys som lokket oss fremover, og underveis møtte vi flere minotaurer. Etter å ha beseiret dem, fortsatte vi utforskningen, men kom snart over enda flere minotaurer, noe som førte til flere intense kamper.

Session 02.10.23

På vår vei gjennom en mørk og uhyggelig korridor, dekket av tykke lag med spindelvev, ble vi plutselig angrepet av flere Vrocker - demoniske skapninger med et fuglelignende utseende og giftige angrep. Kampen var intens, og de fløy høyt under taket for å unngå våre angrep, men med samlet innsats klarte vi å overvinne dem.

Videre gjennom korridoren åpnet det seg et imponerende tårn, som tilhørte drowene fra House Freth. Her var spenningen høy, men takket være prinsessens bemerkelsesverdige diplomatiske evner, klarte vi å sikre oss audiens med representanter fra huset. Hun manøvrerte samtalene med en balanse av respekt og fasthet som imponerte drowene, og vi fikk innpass for å diskutere muligheter for samarbeid eller videre handlinger.

Session 16.10.23

Tårnet tilhører House Freth

Under vår tid i tårnet tilhørende House Freth, fikk vi høre om uroligheter innad i huset. Det ble avslørt at en consort hadde blitt brutalt banket opp. Det var sterke mistanker om at han hadde planer om å samarbeide med noen utenfor huset, muligens rivaliserende grupper eller allierte som ikke var godkjent av husets ledelse.

Denne mistanken hadde skapt spenning, og konfliktene eskalerte raskt. Senere i sesjonen ble vi vitne til en dramatisk hendelse der consortens bror involverte seg. Han var tydeligvis rasende over anklagene og behandlingen av sin bror, noe som førte til en intens konfrontasjon. Kampen mot broren var hard, men vi klarte til slutt å beseire ham og bringe en viss form for ro til situasjonen.

Session 30.10.23

Vi inngikk en avtale om å hjelpe med å eliminere noen fra House Arundar. Da vi konfronterte dem, angrep vi direkte. Gruppen hadde også en Iron Spider på sin side, men vi klarte å ødelegge den og beseire mange av drowene. De fire siste overgav seg.

Etter å ha frigjort informasjon fra fangene, fant vi ut at det var andre fanger lenger nord. Vi lokaliserte dem, frigjorde dem, og eskorterte dem trygt tilbake til borgen.

Senere kom vi til et rom med et minotaur-skjelett som nesten var smeltet inn i to steiner. Vi fant to peridoter verdt 500 GP hver. Theoprastus undersøkte en portal i nærheten, men følte en sterk dragning mot å gå gjennom.

I slutten av sesjonen så vi en lilla orm, og Cenric angrep umiddelbart.

Session 27.11.23

Cenric manet frem ånder som angrep den lilla ormen, og etter en hard kamp klarte vi til slutt å drepe den. Like etter møtte vi drow fra House Freth, som hadde to incubuser med seg. Disse prøvde å fremstå som mennesker, men vi gjennomskuet dem.

Vi oppdaget en archgate med et bilde av noen som helte ut øl. Denne portalen ledet til The Lost Level. Videre kom vi til et rom dedikert til Baphomet, hvor Cenric pådro seg en forbannelse. Vi åpnet en kiste som inneholdt en magisk rune som eksploderte. Etter å ha stabilisert oss bestemte vi oss for å fortsette ned til neste nivå senere.

Session 11.12.23

Vi klatret opp på en overbygning og møtte flere hobgobliner. Prinsessen hadde problemer med å komme seg opp og trengte hjelp fra Cenric. Han klarte å skremme hobgoblinene til å avstå fra å angripe oss.

Hobgoblinene fortalte at en gnom ved navn Socks Clammershel hadde stjålet en ring fra dem. Socks holdt til i midten av en tunnel som han hadde gravd ut og hadde flere mekaniske skapninger som hjalp ham.

Videre møtte vi rust monsters med flyvende metallgjenstander rundt seg. Vi angrep dem, og prinsessen klarte å snike seg frem til noen av metallgjenstandene. Blant funnene var en 12-sided die of doom og en annen gjenstand kalt of boom.

Til slutt undersøkte vi videre og støtte på noen lava childs, som gjorde seg klare til kamp.

Session 15.01.24

Vi startet med å konfrontere lava barn som vi relativt enkelt beseiret. På en av de døde hobgoblinene fant vi et papir med en tegning av en gnom. Videre støtte vi på mekaniske skorpioner, som viste seg å være mer utfordrende. Cenric, som var utmattet, gikk etter hvert i bakken under kampen, men til slutt klarte vi å overvinne dem. Etter dette tok vi til fornuft og tok en lang hvil. Skorpionene så ut til å være gamle, men fortsatt funksjonelle.

Senere kom vi over ti døde hobgobliner. Halvparten var revet i stykker av klør, mens resten hadde dype stikksår som var forkullet. Vi fant også 51 GP før vi fortsatte videre til et lite metallfort. Da vi åpnet en av dørene, utløste vi en warding glyph, men klarte å håndtere konsekvensene. Inne i fortet fant vi en stor grevling som så ut til å være trist.

En ny portal med dansende gobliner, merket med bokstaven D, ble også oppdaget. Prinsessen spilte en sang i D-dur for å aktivere portalen.

Session 29.01.24

Fortet inneholdt mange mysterier. Vi møtte en gnom som hevdet at hobgobliner hadde stjålet fra ham. Gnomen, som bar en ring på fingeren, arbeidet på en maskin. Vi lovet å hjelpe ham med å ta tilbake kontrollen over situasjonen. Hobgoblinene var ledet av en sjef i sør. Etter en lang diskusjon med hobgoblin-lederen, som ikke førte til noe, trakk vi oss tilbake til gnomen, Zox.

Zox ba oss om hjelp til å komme i kontakt med en myconid-koloni. Kort tid etter ble fortet angrepet av gobliner. Zox bestemte seg for å forsvare den sørlige delen, mens vi tok oss av den nordlige.

Session 17.02.24

Forsvar av et fort

Angrepet begynte, og vi måtte kjempe mot både fire beetles og myconider. De var drept av slashing, piler og brann. Underveis fant vi en hardt skadet myconid som vi helbredet. Som takk fikk vi to potions fra Chantarella.

Socks ga oss en beskjed om at vi var venner av Hellborn. Fad oppdaget en gang som ledet nedover, og vi bestemte oss for å følge den. Nede møtte vi to drow som hadde sendt en speider i forkant, men visste ikke hvor han hadde gått. De to, Hulziin og Yrrprek, introduserte oss for Vanar, speideren deres.

Videre kom vi til et rom med to fire giants og flere hobgobliner. Vi klarte å beseire dem uten store problemer. Cenric listet seg senere inn i et soverom og åpnet en dør som førte til vakter som alarmerte resten av området.

Theoprastus fant et notat som uttrykte bekymring for sjefens rare oppførsel i det siste. Det ble advart mot å si noe til de andre. Vi fant Doomcrowd, som arbeidet med å bygge noe under påvirkning av en flumph. Prosjektet hans var en miniatyrmodell av flumphens hjem. Vi oppdaget også en fin trekiste og fortsatte utforskningen, inkludert et matlager tilknyttet leiren.

Session 11.03.24

Vi drepte en Hook Horror som hadde forårsaket problemer. Like etter dukket det opp en hobgoblin på gulvet. Vi fant et nytt rom med to hobgobliner som voktet en Stormgate. Da de forsøkte å arrestere oss, slo den ene til Cenric, som slo tilbake, og en av hobgoblinene besvimte.

Vi gikk gjennom portalen og kom til en trollmannsskole. Fad åpnet en dør og fant en demon, som vi klarte å drepe. Etterpå tok vi portalen tilbake. I mellomtiden ble Cenric forvandlet til en Hook Horror, men prinsessen klarte å fjerne forbannelsen. Vi kom også over en animated armor, som vi måtte kjempe mot.

Session 08.04.24

Cenric slo til en skorpion som ble forvandlet til en Umber Hulk. Videre kom vi til et rom med statuer som utstrålte magi. En disk svevde i rommet, med en sol på toppen og en måne under. Etter å ha undersøkt rommet fant vi en mann som ble holdt fanget av lich-damen Arcturia.

Mannen, Alussiarr, tilbød seg å dele hemmeligheter om hvordan vi kunne drepe lich-en. Cenric skjønte imidlertid at han var en fiende. Alussiarr delte likevel kodeordet som ville gi tilgang til området der lichens spellbok og filakteri lå. Han ga oss også en beskrivelse av veien til level 15 og nevnte en statue og en hemmelig dør. Om noen andre enn Arcturia åpnet døren, ville rommet bli delt i to av statuen.



Portrett av Arcturia

Vi fant den hemmelige døren og oppdaget en polymorph trap. Alussiarr fortalte oss at filakteriet ville ligge i en liten boks bak en bokhylle som kunne åpnes med ordet «Phalamsest». Han ga oss også en mithralnøkkel før han avslørte at han ble holdt fanget fordi lich-en brukte blodet hans til å lage abominations.

Session 29.04.24

Vi forberedte oss på å konfrontere lich-en, vel vitende om at filakterier gjorde dem vanskelige å drepe. I et nordlig rom fant vi en statue av en dverg i platerustning. Theoprastus brukte dispel magic for å deaktivere statuen, og vi fant en hemmelig dør.

Bak døren var det en pidestall med en demonform. Etter å ha sagt passordet åpnet nordveggen seg og avslørte en bokhylle. Theoprastus fant en rekke spellbøker, inkludert én med mektige spells som antimagic field, astral projection, dominate monster, og wish.

Etter å ha forberedt oss, slo Cenric på statuen, som forvandlet seg til en Nalfeshnee. Den kastet en Horror Nimbus på oss, men vi klarte å stå imot og beseiret den til slutt. Vi fant også en liten bok laget av lilla krystall.

Videre støtte vi på et vakkert par som danset i et rom, men valgte å ikke forstyrre dem. I et annet rom fant vi en portal med et bilde av tre personer som holdt hender, men vi fikk beskjed om at vi ikke var høyt nok nivå. Senere fant vi en ogre med hodet til en carrion crawler, som vi avlivet. Et slimete bad i et annet rom inneholdt en forvirret person i lær-harness, som Theoprastus klarte å frigjøre fra en magisk effekt.

Vi fortsatte utforskningen og kom over flere mumier som steg opp fra sarkofagene.

Session 13.05.24

Vi startet med å kjempe mot mummier og en revenant, som vi klarte å nedkjempe etter en intens kamp. Videre kom vi til et rom med en konstruksjon som inneholdt en kvinnelig ildkjempe. Under kampen fikk Cenric røyk i øynene, noe som gjorde ham midlertidig blind, men vi klarte til slutt å beseire kjempen.

I rommets andre ende oppdaget vi en fordypning og et skjult område som ledet til et vaktrom fra hobgoblinene. Der fant vi spor etter deres aktiviteter, men stedet var forlatt. Etter denne seieren tok vi en lang hvil for å komme til hektene før vi fortsatte videre.

Session 27.05.24

Theoprastus brukte tid på å undersøke filakteriet vi hadde funnet og konsulterte Mystra for å finne ut hvordan det kunne ødelegges. Vi lærte at filakteriet tilhørte lich Aturia og at det kunne ødelegges ved å bli fordøyd i magen til en mimic i tre dager.

På vår videre ferd klarte prinsessen å overtale vaktholdet blant hobgoblinene til å slippe oss forbi ved hjelp av en overbevisende løgn. Vi ankom et rom med flere dvergstatuer og fant en nøkkel formet som en "H". I samme rom var det også en felle som vi klarte å desarmere.

Videre støtte vi på en gruppe helveteshunder og ildkjemper, som vi måtte kjempe mot. Etter en hard kamp møtte vi en annen kjempe i et tilstøtende rom, men denne gangen klarte vi å overtale kjempen til å overgi seg uten kamp.

Session 10.06.24

Etter en lengre hvil følte vi oss smartere og sterkere, klare til å ta på oss nye utfordringer. Vi hadde nådd nivå 15. Utforskningen førte oss til en stor hall med fire massive steinpilarer som støttet taket, som var fylt med edderkoppspinn. En munn formet seg på en av pilarene og Halaster ga oss en urovekkende beskjed: vi måtte legge fra oss alle våpen og magiske gjenstander for å delta i en "trial obstacle course".

Fad la fra seg en dolk, og en klokke begynte å tikke. På vei nordover utløste Cenric en felle og ble teleportert vekk. En eldre rune aktiverte seg, og han tok stor skade. Theoprastus hoppet etter Cenric for å redde ham, mens Fad havnet på et annet sted. Etter mange hindringer, inkludert en lavabrønn, klarte vi å finne hverandre igjen.

I et av rommene fant vi en nøkkel som var bevoktet av tre ropers. Etter å ha beseiret dem, fant vi også 250 platinum, som vi delte mellom oss (62,5 platinum hver).

Senere møtte vi en mann med et Tyr-symbol. Han introduserte seg som Fidelio, en gjennomsiktig skikkelse som hevdet å ha kjempet mot Netherskull, en over 100 år gammel death tyrant, flere ganger tidligere. For å hjelpe oss med å beseire Netherskull, lot Fad seg besette av Fidelio.

Session 24.06.24

Kamp mot Netherskull

Vi fikk informasjon om at Netherskull var en udød beholder formet som en skalle, med et midtøye som ga ut negativ energi. Enhver som døde innenfor denne energiens rekkevidde, ville bli forvandlet til en zombie under hans kontroll. Dette gjorde Netherskull til en svært farlig fiende.

På vei til Netherskull passerte vi to statuer av mindflayers laget av jern, som viste seg å være magiske. Cenric ble fanget av tentaklene til en av statuene, men vi klarte å få ham løs.

Ved ankomsten til Netherskull startet en episk kamp. Til slutt lyktes vi i å drepe death tyranten, og Theoprastus fikk æren av å gi nådestøtet. Fidelio, som nå var uten noe som bandt ham til denne verden, krevde en sterk autoritet for å bli overbevist om å forlate oss. Etter en mislykket overtalelse fra Cenric, klarte Fad mirakuløst å overtale Fidelio, som deretter forsvant.

Som en belønning fikk hele gruppen en gave fra Tyr. Vi fortsatte og kom over en haug med zombier bak et gjerde, som vi raskt ryddet unna.

Session 19.08.24

Prinsessen utløste en felle som hun trodde hun hadde deaktivert, noe som forsinket vår fremdrift. Vi kom til et rom med et maleri av en dverg i svart rustning. Cenric undersøkte maleriet to ganger, men ble begge ganger forsøkt trukket inn i det.

Vi brukte også tid på å undersøke en sarkofag uten å finne noe av betydning. Videre møtte vi to Githzerai som trengte vår hjelp. Vi lovet å bistå dem, og planla våre neste steg for å løse deres problemer.

Session 02.09.24

Vi fortsatte utforskningen og ankom en stor hall dominert av en imponerende statue av Halaster. I nærheten fant vi en spellbook på en død drow, sammen med en silkepung som inneholdt tre lilla

sopper. Disse soppene hadde magiske egenskaper og kunne brukes til helbredelse tilsvarende en greater healing-spell.

Videre møtte vi en kvinnelig drow som lette etter sin "dumme lillebror". Etter en kort samtale med henne, undersøkte vi en sarkofag og fant to trinkets, inkludert en liten metallboks.

Etter å ha gått videre kom vi til en plass med flere steiner i en port. Da vi trakk ut en av steinene, manifesterte en hvit drage seg foran oss. Etter en intens kamp klarte vi å drepe dragen. Vi prøvde å trekke ut en ny stein, noe som førte til at en ny hvit drage dukket opp. Også denne ble beseiret.

Etter dragene åpnet portalen seg, men den formidlet at vi ikke var sterke nok til å fortsette enda. Ved hjelp av hansken teleporterte vi oss inn til et område bebodd av githyanki. På en dør i dette området fant vi inskripsjoner som virket å være skrevet på mindflayer-språk. Ved å bruke en knock-spell kunne vi åpne døren.

Session 16.09.24

Ved portalen møtte vi vakter fra githyanki, som vi raskt beseiret ved å bruke en ildvegg og kjedelyn. Etterpå kom to eldre githyanki frem, og vi klarte å snakke med dem. De ba om hjelp til å bekjempe en neothelid, en fryktinngytende skapning bestående av mange tadpoles som hadde mutert sammen.

På vei mot neothelidens tilholdssted passerte vi en slagmark fylt med døde githyanki og mindflayers. En flumph vi møtte på veien ga oss nyttig informasjon: mindflayer-kolonien ble ledet av en ulitharid ved navn Extermiton, som hadde tatt mange humanoide fanger fra Waterdeep for å bruke dem som føde.

Vi tok en lang hvil i tunnelene for å forberede oss før angrepet. Etter å ha fjernet en wall of force, gikk vi inn og konfronterte neotheliden. Til tross for dens fryktelige rykte, klarte vi overraskende lett å nedkjempe den.

Session 30.09.24

Vi fortsatte vår utforskning og kom til to bautasteiner med en pil over dem. Da vi forsøkte å gå gjennom, ble vi informert om at vi ikke var sterke nok til å fortsette.

Videre møtte vi flere skorpionlignende skapninger som vi bekjempet. Vi fant også et rom med tre mindflayers. Kampen mot dem var intens, og vi pådro oss en del psykisk skade, men klarte til slutt å drepe dem. Inne i rommet oppdaget vi flere podder som var under bygging. Vi ødela poddene for å forhindre videre utvikling.

For å åpne en ny dør animerte prinsessen hodet til en av de drepte mindflayerne. Etterpå tok vi en lang hvil i gangen før vi fortsatte.

Etter hvilen kom vi til et stort basseng omgitt av flere broer. Videre i et tilstøtende rom ventet flere mindflayers og oroger på oss.

Session 14.10.24

Vi konfronterte mindflayerne og orogerne, som ga oss en hard kamp. Fad og Cenric ble midlertidig lammet av fiendens angrep, men vi klarte til slutt å beseire dem.

Videre fant vi en ny portal som ledet til Aratosias rom. Vi besluttet å reise tilbake og fikk hver vår prismatic spray på oss som en slags advarsel eller straff.

Under vår videre ferd frigjorde vi flere fanger, inkludert en troglodytt og en person som hevdet å være en del av bystyrken i Waterdeep. Vi eskorterte dem trygt tilbake til Yawning Portal og Waterdeep, der vi tok oss en velfortjent pause og samlet oss før neste etappe av eventyret.

Session 28.10.24

Etter å ha brukt litt tid på å handle og klargjøre oss, beveget vi oss videre. Vi åpnet en dør til et rom der flere mindflayers ventet på oss. Fad, alltid ivrig etter å ta initiativ, startet kampen, og vi klarte raskt å overvinne fiendene. Etterpå undersøkte vi rommet og fant ut hvordan vi kunne deaktivere poddene som fangene var plassert i. Vi frigjorde fangene, som uttrykte takknemlighet før vi fortsatte videre.

I neste rom møtte vi tre ettiner. Disse tohodede gigantene bød på en utfordring, men vår koordinerte innsats sikret oss en rask seier.

Session 18.11.24

Etter kampen med ettinene fant vi et lydtett rom som inneholdt en del skatter. Blant funnene var en håndfull platinum mynter, totalt 1600 platinum, som vi delte likt mellom oss. Vi oppdaget også et par krystallbriller av eksepsjonell verdi (2500 GP), en potion of acid resistance, og en Quall Feather Token som kan mane frem et permanent bøktre.

Vi fant også en magisk dolk laget av drows. Dolken var unik; hver gang den traff en fiende, spilte den en liten gitarsolo. Dette førte til stor begeistring blant oss, spesielt hos prinsessen, som allerede planla hvordan hun kunne bruke dette til dramatisk effekt.

Senere møtte vi noen flumphs som ga oss informasjon om Extermiton, en ulitharid som skulle befinne seg nordover. De advarte oss om at han var en mektig fiende. Vi kom til en stor avgrunn med en statue i bunnen og møtte noen crystal golems med githyanki-tilknytning. Etter en tøff kamp klarte vi å beseire dem.

Session 02.12.24

Mens vi beveget oss gjennom de dunkle ravinene, fanget en krystallstalakitt oppmerksomheten vår. Den inneholdt en kvinnelig githyanki, innkapslet som om hun var fanget av tidens strøm. Like i nærheten oppdaget vi en dør, hvor en merkelig summelyd snek seg ut. Theoprastus, med sin innsikt i magi, undersøkte lyden og identifiserte den som en scrying-enhet, brukt for fjernobservasjon.

På let etter Extermiton

Gjennom en blanding av magisk analyse og observasjon fant han ut at denne enheten tilhørte Extermiton, en mektig ulitharid, som brukte den til å overvåke både sitt eget domene og omverdenen. Det ble klart at Extermiton oppholdt seg i et lite, isolert rom, dypt konsentrert i meditasjon. Ved hans side lå Apoc, som vi tidligere hadde befridd, sovende i nærheten av ham. Extermiton satt på en krystalltrone formet som en kokong, omgitt av hvite, skinnende krystaller festet i veggene.

I et urovekkende glimt viste scryingen oss Yawning Portal - sett gjennom bartenderens egne øyne. Dette minnet oss om Extermitons foruroligende evner og hvordan han kunne trenge inn i selv de mest sikre stedene.

Videre støtte vi på en kvinnelig ridder som ankom med en fryktinngytende rød drage. Kampen som fulgte var brutal og intens. Den ildsprutende dragen presset oss til det ytterste, men gjennom en kombinasjon av strategi, magi og rå styrke klarte vi å beseire både ridderen og hennes fryktelige allierte.

Da støvet hadde lagt seg, undersøkte vi området og fant et tilstøtende soverom. Der ventet en krystall golem på oss, tilsynelatende klar til kamp. Selv om den var sterk, klarte vi å overvinne den etter en kort, men intens konfrontasjon.

Blant skattene vi samlet, var en platerustning besatt med åtte edelstener, med en samlet verdi på 400 GP. Vi fant også åtte rav-edelstener, verdt totalt 800 GP, samt en krystallstav, én fot lang, som utstrålte en sterk magisk aura. Staven virket som en kraftig og betydningsfull gjenstand, og vi bestemte oss for å ta den med oss.

Til slutt kom vi over en portal. Etter å ha aktivert den, reiste vi til et annet plan, klare til å ta fatt på neste kapittel i vårt eventyr. Følelsen av at større utfordringer lå foran oss var påtrengende, men vi var rede til å møte hva enn som måtte komme.

I nivå 16?

Session 13.01.25

Utforskning av Stardock

Gruppen befant seg i Stardock, en mystisk og strategisk viktig plass for Gikiankiene. Etter å ha mottatt et uvanlig oppdrag fra en ung røddrage som ønsket hjelp til å drepe sin egen mor, begynte de å utforske stedet. Dragens forespørsel bar et ekko av konflikt og intriger, og de kunne allerede merke at dette ville føre dem dypere inn i farlige allianser.

Hemmeligheter og farer

En skjult luke førte gruppen til et rom fylt med mystiske innskrivninger på veggene. Mens de utforsket, kom de til et område der noen spilte et intenst parti dragesjakk - en symbolsk og kanskje skjebnesvanger detalj for hva som ventet dem.

På sin vei gikk de gjennom kasernene og kom til et rom med 40 små barnesenger. Uheldigvis vekket de spedbarnene til liv i rommet, og to vakter ble raskt tilkalt. Selv om situasjonen var spent, klarte gruppen til slutt å overtale vaktene om at de ikke hadde fiendtlige hensikter.

En dragens dilemma

De overleverte beskjeden fra broren, som ønsket hjelp til å drepe moren deres. Ashantrax hadde hørt historen før. Deretter besøkte de basens leder, en person av tydelig makt og autoritet som studerte kart over mindflayer-kolonier. Her fikk de tilbud om et oppdrag, med løfte om en av to forskjellige belønninger.

Men en underliggende uro preget gruppen. Flere av dem fikk en klar følelse av at lederen ikke var ærlig om belønningen hun tilbød. Mistanken førte dem til å tenke strategisk - og kanskje ta unødvendige risikoer.

Forhandlinger og forvandlinger

Som en del av oppdraget måtte de avhøre en githzerai-fange for informasjon om fiendens styrker. Fangens desperasjon var åpenbar, og han gikk med på en plan for å komme seg ut. Ved hjelp av

magi forvandlet gruppen githzeraien til en mus, en uventet og listig taktikk for å skjule hans flukt. De la planer om å bruke denne forvandlingen til å lure basens leder senere, og håpet at dette ville gi dem en taktisk fordel.

Tilbake gjennom portalen

Med dette avsluttet de sin første etappe i Stardock og reiste tilbake gjennom portalen for å samle seg og planlegge neste trekk. Oppdraget vokste i kompleksitet, med intrigespill mellom drager, mindflayers og basens autoriteter. Hvilken vei de ville velge neste gang, og hvilke farer som ventet, gjensto å se. Men en ting var klart: I Stardock var ingenting som var som det virket, og hver handling hadde konsekvenser.

Session 27.01.25

Vi eskorterer githzeraien tilbake til leiren sin som er i etasjen over oss, dvs til nivå 15 fra 16. De er veldig glad for å få tilbake en av studentene deres i live. Vi får en wand of magic detection med 3 charges og får 1d3 tilbake hver dag. Ingen fare for at den blir ødelagt, dersom en bruker den opp.

Vi tar en lang hvil hos githzeraiene og føler oss enda mer sterke neste dag. Vi oppsøker sarkofagen igjen og vi hører fremdeles ikke noen lyder i fra sarkofagen.

Finner en portal med en beskjed om at det bare er drager som kan åpne denne. Det er også en bleik kappekledd mann her inne som står oppå noen små trapper. Vi forsøker å snakke med han og spør han om hva han driver på med å skrive. Han svarer ikke på dette. Cenric går inn og vi blir angrepet av 2 Nycaloth. Vi klarer å drepe dem begge spesielt ved hjelp av Cenric sin hellige kraft. Vi finner en journal på den drepte mannen som beskriver netherskull sine hendelser frem til de siste 10 årene.

Finner et hemmelig rom med en pidestall formet som Halasters hode laget av adamantine og menneskesskin. Den skifter form til en Quadrone.

Session 10.02.25

Er det en lang nøkkel formet som et drageformet ben med formet som en H. Cenric forsøker nøkkelen på portalen, uten hell. Theoprastus lager en drage av papir og sier noe drcanioc og går gjennom. Han kommer frem til andre siden og får en goblin tjener. Vi kommer frem til et nytt rom på andre siden av portalen. Kommer inn til et rom med to fontener med to dragestatuer laget av bronse. Inne i neste rom kommer vi i en gang med mystisk tåke, som går vekk med magisk lys.

Cenric får en vision av en Shar kriger, Vanrock Moonstar. Finner en chainshirt mithrail rustning ved siden av tronen. Rustingen er magisk i tillegg og gir darvision. Undersøker videre og finner en utgravet gang og blir angrepet av noen rotter og kultister. Kommer så til et rom med 6 fanatiske kultister som chanter. I midten av rommet er det en tåke som kverner. De blir til skygge snikmordere når de dør. Cenric dreper en av disse lett.

Session 24.02.25

Vi får drept dem alle og i skyen skimter vi en omrisset til en bronse drage, der skjellene holdt på å bli mer mørk og gjennomsiktig. Dette virker til å være et rituale for å lage en skyggedrage. Finner en sølvstav med ene enden formet som en nøkkel på lederen. Vi ser noen flaggermuser på avstand og velger ikke å engange disse. Vi får plutselig en vision over den triste skjebnen til dragen Glyster som ble til en skyggedrage for å beskytte sin venn. Kommer over en gjeng med kultister som driver på med et rituale. Det virker som å være et opptaksritual/prøve. Kommer over to mennesklige kultister som står over et trebord og de gnir noe olje på edelstenene. Vi ser en del edelstener, harpe og en noen sermoniske kniver.

Kommer inn til et soverom med seks tomme senger. I sørveggen er det en steinbue med bilde av 2 lettkledde alver som gir husj tegnet til hverandre. En mannelig og en kvinnelig. Vi får prinsessen til å ta av seg yttertøyet og planen er at Fad skal gjøre seg om en til en alv. Finner en skjult spake ved siden av portalen. Etter at en har dratt i spaken åpner en hemmelig dør og det siger noe tåke ut.

Får en vision over en karakter som står i en jungel sammen med en handelsmann. Vanrack Moonstar mottar en korall ring fra en ridder. Fad finner korall ringen som er verdt 250GP.

Kommer til en ny lite brukt gang og åpner en ny dør til noen vampyr spawns. Klærnene virker til å være fillete og slitte kultist klær. Vampyr spawnenen angriper oss og suger ut livskraft.

Kommer over en en mørk statue med en sortkledd. Framføre statuen er det en person som kneler og Cenric klarer å identifisere at det er illusjon. Dette er en statue for Shar.

Får en ny visjon ser en person som står fremføre den kappekledde andelsmannen på en vindfull klippe som ser utover sjøen. Og Moonstar spør om han er klar for en ekspedisjon til den Den Svarte Jungelen.

Kommer til en ny gang og en stemme sier "Snu nå eller bli helt fortapt". Kommer inn til et nytt rom som er delvis dekket av tåke. Det ser også ut til å ha hengt bilder på veggen. På den ene veggen er det et gullhorn dekket av edelstener. Får en ny visjon over at en er i en stor hall med 6 store

søyler med 6 personer bundet og kneblet til hver søyle. Moonstar kommanderer Ubrazak til å straffe disse og den første fangene blir drept av en sterk negativ kraft. Cenric tar hornet ned og det virker til å være verdt 2500GP.

Session 17.03.25

Kommer til et rom med en statue som er 12ft høy. I rommet henger det et gjennomsiktlig teppe med som holder en sølvtråd. Cenric kutter begge sølvtrådene og klarer å unngå forbannelsene og teppet går ned. På døren står det skrevet over på døren "Skyggen er Nøkkelen". Over døren er det et dypt nøkkelhull. Vi får åpnet døren ved hjelp av en staven som er formet som en nøkkel og med lysverden som laget en skygge over nøkkelhullet. Kommer inn i et rom der alt blir litt mer fargeløst og lyset gir mindre lys. Veggene i rommet er helt mørkt og en identifiserer dette som å være i Shadow Fell.

Får en vision der en føleler at en er i en nevekamp mot en person med Mitrhal shirt. Vanrock tar frem et solsverd. Husker du dette? Din gave til meg? Der han truer dragen. Dragen sier at han er hans venn og han må ikke las seg forføre av Shar. Dette virker til å ha vært en spisesal. Kommer til et nytt rom og vi ser ikke noe, men badgeren ser de. Prinsessen dominerer den ene og vi får drept dem utenom den siste. Hun har en nkkel som hun gir fra seg. Møter på en Portia Dzueth som kommer fra Rachman. Hun sier at hun ble hyret inn av ein Moonstar for å gjøre om skyggedragen tilbake. Vi frihgjør henne og hun sier at hun skal ha et magisk vennskap tilø vampyren Keresta.

Åpner en ny dør og møter på Kersta og en Yeti.

Session 07.04.25

Får en ny versjon av Vanrack Moonstar som er en dødsridder, men i mørket har en mistetet veien. Før han kjører sverden ned i halsen sin. Kommer frem til en dør som en føler en har sitt i en av visonene.

Kommer inn i et rom med mange skygger og hører en stemme som sier "Velkommen til deres undergang". Dette gjenkjenner vi som stemmen til skyggedragen. Fad forsøker å overtale dragen til å ikke ta sorgen så tungt og Cenric roper til dragen Glyster. Prinsessen viser hornet til dragen og dragen virker til å bli litt mindre sorgtung. Fad minner han om mitral skjorten og dragen skifter mer og mer farge og dragen maner vekk skyggene igjen. Han beklager for oppførselen som han har gjort når han var på sitt mørke sinn. Dragen ønsker med glede å hjelpe med å ta ut vampyren etter at han er blitt frigjort.

Vi får også drept vampyren Kersa i sin kiste og hun skriker ut en dødskrik i det hun blir drept. Dragen viser oss skattekammeret hans som belønning. Her inne er det et alter for Shar og en statue i nord, vest og sør i Nord er det en statue av Delvingstone med en stor stor gullkjede med en stor rubin. Rundt statuen er det også mange gullpenger. Han har også en kappe (Cloak of Bat). I sør er Ubarzak i sin humanoid form med mørk hud og bronsefarget øyne rundt statuen er det sølvpenger. I vest er en statue av Shar er det mye EP penger. En av dolkene til Shar statuen er en spake og den åpner en liten luke i bunnen av statuen. Her finner et bilde av Shar verdt 250GP. Får Cloak of the Bat og en gullkjede som er verdt 750GP og 13700 SP.

Session 28.04.25

Kommer frem til et rom med to alkover og en del obsidian. Men ikke så mye annet av verdi her. Etter å ha letet mer i gangene kommer en frem til et rom med mange trekister og Cenric åpner en av dem og det kommer opp flere vampire spawns. Finner en sølvstav i rommet som er formet som en nøkkel som nok er verdt 70GP. Går så ned til nivå 19 og gangen ser ut til å ha blitt formet av en lilla orm. Kommer til noen orgo som plent måtte angripe oss. Her befinner også lederen Rukha seg. Endel av de blir sendt til et annet plan og blir gjort om til sten av Fad. Finner sending stone og 281GP. Inne i en stor hule like ved ser en et stort skip med mast. Skipet heter Den Blåe Opal. Båten sank i havet for noen år siden under mystiske omstendigheter. Mannskapet ble reddet av havfolkene som lever i havneområdet. Finner et helt glattkantet firkantet hull under vannlinjen til skipet. Dette skal tilsynelatende være laget av en disintegrate spell.

Session 12.05.25

Vi går rundt vannet som renner. Forsøker å kaste en stein gjennom vanngardinen, men det virker ikke som at denne kommer igjennom. Møter på en Marid som begynner å syng en sang og det er også en fontene av vann som lager bevegelser til sangen. Han presenterer seg som Ichthyglug

Fad har hørt om disse Maridene er av natur kaotisk nøytral. De er et stort element som er en form for ånd. Generelt ganske mektige skapninger. I et hulekompleks lengre ned finner det et lich som heter Ezatt og for at han skal kunne klare komme seg tilbake til sitt elementere plan må han har filakteriet hans. Skal finne en annen genie på dette planet som er en forræder som kanskje en konkurrent i forhold til forbannelsen. Som er en dao og de hadde en avtale med Halaster for å rydde dette området. Han heter Jarrick. Fad mener at dette er en jord element geneie og er neutral evil. Skal også være en del ozzes her som tilber sin onde Gud, Ghaunadaur. Vi sier ja til å hjelpe genien og får et nytt sangnummer når en kommer tilbake.

Kommer til et nytt rom med mye ozze. Det er også en sørpe mephit inne i dette rommet. Fad snakker med den og han sier at en kan få en belønning. Møter på vaktene til Jarrcik som han skjeller ut på Terran språk.

Kommer frem til Jaruck som synger et rocket sang. Er en Dao og det kommer også noen medusa frem. Han advarer mot Ichthyglug. De fikk et oppdrag av Halaster samtidig om å finne noen for å drepe lichen, men de samarbeidet ikke. Theoprasus og Cenric får et syn fra beholdern som jager etter en dyp gnom når en går forbi den døde beholderen. Cenric finner en gulltunge på beholderen som er verdt 750GP. Kommer frem til en ny gass skapning med en crystall figur med en skapning inni. Den står ved siden av en portal.

Undersøker videre og det dukker opp et skip. Spelljemmer skip og det virker også til være noen skikkelser på dekket. Vi blir beskutt av ballista og vi velger å borde skuten og angriper dem. Theoprastus klarer å banisha de.

Session 26.05.25

Går ned stigen i skipet. Finner også to lik der skallen er knust og selve fjernet. Det er også 5 kister som er blitt brutt opp og 5 inntakte trekasse. Finner 250GP i den ene og et gull armband 100GP. Ser en liten minatyr beholder statue tror den er vedt 2500GP.En minatyr av en beholder verdt 2500GP

800GP, En minatyr av en beholder verdt 2500GP, 800GP, 250GP, Seks bokser med skinnende støv (gir mulighet til å kaste dreamspell dersom en kaster den over seg selv. 320SP, Silkepung med 4 blå kule (hver tilsvarer en potion og healing. Siste kisten har 5 kobberkar verdt 25GP hver. Halssmykke verdt 250GP, mumifisert alvehand som er verdt 250GP hver altså, 2 ringer.

Møter på en minatyr rom hamser inne på et rotete spiserom. Det skal også være noe magi i nordveggen. Prinsessen finner et lite hull i veggen og en finner en sendingstone. Kommer tilslutt til en rom med en mindflyer pirat som også har et treben. Han heter Engathrod før vi dreper han. Inne i rommet finner en halvspiste hjerner. Finner også en maling av rommet. Går ned på den andre siden av skipet og kommer til en gang som virker til å være gravet ut av en skapning. Vi tror vi finner veien nedover til neste nivå her.

Undersøker videre og blir overrasket av en ozze. Vi klarer å ta den tilsutt, selv etter at Cenric hadde fått mye acid skade og Fad hadde gått ned for telling.

Tar en lang hvil og etterpå kommer en til et rom med et alter. Vi dreper noen svarte puddinger som angriper oss.

Session 27.04.26

Vi ofrer et rope of climbing og går ned til siste nivå. Blir angrept av helmed horror. Prinsessen tester ut sitt nye vorpal blade, men dette hadde ikke noe særlig effekt. Fad gir ganske mye skade til dem og gir mye elektrisk skade til de siste. Prinsessen får inn dødsstøtet på dem tilslutt. Møter på noen snakkende hoder som står stablet på hyller. Kommer over en wall of force som Theoprastus forsøker å ta disintergate på og blir angrepet av noe usynlig.

Session 11.05.26

Vi klarer å drepe dem alle etterhvert. Kommer inn i et rom med flere søyler som skyter lyn mellom seg.

Vi får en gåte og kommer frem til at dette må være Kong Melair. Sier ordet og blir teleport til et annet område. I neste rom er det flere søyler, en som representerer hver magi skole.

Her møter vi på rabbithead som frykter noe sør for seg. I rommet nordover kommer vi frem til en gate. Vi kommer frem til et nytt rom med harpemusikk. Inne i dette rommet er Arcturia og inne i rommet er det flere mennesker med dyrehoder.