

Pelaajat pitivät yhteistä päiväkirjaa vain kampanjan alussa. Se on pääasiallisesti Raikan kirjoittama ja muut pelaajat osallistuivat sen tekemiseen satunnaisesti. Pelaajilla on myös henkilökohtaisia muistiinpanoja, joita on hyödynnetty mahdollisuuksien mukaan. Pelinjohtajan kommentit löytyvät [hakasulkeiden] sisältä. Tekstistä saattaa löytyä jonkinverraan kirjoitusvirheitä, koska se on kopioitu suoraan alkuperäistä käsinkirjoitetuista teksteistä.

Taru Varjoherrasta

-Metsäkämpä. Saimme juoda jotakin ominaisuuttamme parantavaa ainetta. Juodessamme pappi muuttui Miridoriksi ja sanoi ettemme saa asettua hänen tielleen (tai tapahtuu kummia?) ja hän hallitsee ulottuvuuksien välissä asuvia olentoja.

-Lentävä tiikeri? The dead meet.

-[Tapettiin] Lohikäärme.

-[Tapettiin] Kuolaava härkä.

-Leirimme tömisteli pillastunut siivekäs hevonen. Mirva rauhoitti ja paransi sen.

-Peikkoja 19 kpl, 16 kpl tapettiin.

-Aron asukkaat ja kertomus. Päällikön poika Mark(k)lyids haihtunut kuin pieru autiomaahan, olokeppa hyvät ja ottakeppa selevää onko se hengissä. Saatiin hyviä hevosia - rahasta muistaakseen.

-Raja-asema.

-[Tapettiin] Sininen lohikäärme. Avuton.

-Wendar - vaviskaa. Jotakin vanhan papan "kunkun" [Gylharen] jorinoita. Pitäis palauttaa "Elvenstar".

30. Fyrmont. Ei tapahtunut mitään mainittavaa.

2. Ambyrmont. 6 ratsasta[ja]a, paljastuivat kaistapäisiksi petteureiksi. Sano olevansa Wendarin kuninkaan alaisia ja etsivänsä rosvoja, mutta myöpä ei oltukaan mitään helposti narutettavia. Kevyt heikki myö tapettiin ne. Parikyt ruumista. Tapetut Wendarin soltut. Löytyi riipus, jonka Gaabriel [Gabriel] otti.

3. Ambyrmont. Löydettiin rosvoleiri ja taas tapettiin kaikki. [Tapettiin] Punainen lohhari. Mirva, Renia, Stefan ja Thalaric heitti veivinsä kun ei lähtenyt karkuun niinku myö veikot tehtiin. Hehe.

4. Ambyrmont. Tulli. Paska tulli, tapettiin soltut 9 kpl ja pomo otettiin vangiksi. ["Saatiin selville, että Landrin Theriac asuu Geret Minarissa."] Ystävystyttiin Gabrielin kanssa. Anastettiin Denagothin sotilaiden puvut, paitsi Dreaco, joka on meidän vanki kun se on niin pieni. [Mentiin] Geroni[in]. Jätettiin Dreaco ja Pomo baariin ja mentiin käppäilemään kunnes näimme uskomattoman kaunis vanha paska [rakennus?]. Ihmeellisesti lukittu kun en saanut auki ovea, ikkunat teljetty.

6. Ambyrmont. Löyty torni. Omistaja pilvijättiläinen Azor. Kaikki muut paitsi Gabriel ja Kurgan kuolivat. Ihmissusi = Flyria taistelija. Minoc tappo Azorin.

7. Ambyrmont. Tapettiin zombie-lohikäärme.

9. Ambyrmont. Tapettiin karhu.

10. Ambyrmont. Gabriel ja Kurgan olivat putkassa.

14. Ambyrmont. Tapettiin zombie-wyvern. Ivan tappo örkin. Darklancereita tapettiin. Flyria katosi.

15. Ambyrmont. Porukat tippu jokeen ja Ivanin tavaroista suurin osa jäi pohjaan.

16. Ambyrmont. Käytiin Geronissa.

18. Ambyrmont. Tapettiin darklancer.

21. Ambyrmont. Laskeuduttiin tornin lähellä kuiluun. Sotilaita tapettiin. Land[r]inTheriacin kanssa pieni nujakka. Gabriel meni madonreikään. Sir Ivan kuoli. Kurgan pakeni. Minoc jäi vangiksi ja

vakoilija Sean vapautti hänet.

18. Ssantiir. Tehtävä Gylharenilta; tarkistaa onko tietäjä Pengarianille [Bensarianille] sattunut mitään. Kevarin kukkuloille.

22. Ssantiir. Landrin Theriac eli Varjoherra on magiankäyttäjä. [Hän] On palannut Dragstalleniin [Drax Tallen] Essuriaan. Etsikää "Blackstick", paha maaginen sauva jolla voi hallita kuolleita. [Sauva] Ei saa joutua Theriacin käsiin. Taikasana "Vifica" kuolleitten herättämistä varten. Sauva tuhottava miekalla, jota käyttää "todellinen käsi". Sauva suuressa Gefronin metsässä. Sauva auttaa taistelussa Varjoherraa vastaan. Pengarian [Bensarian] antoi riimujen aakkoset. Tehtävä Pengarianilta: sauva haltioiden käsiin tai tuhottava.

Sviftmont. Olemme päässeet Gylharenin luokse ja olemme lähdössä tietäjä Bengarian [Bensarian] luo. Mukaamme on liittynyt Ulam Belchiir [niminen] puolituinen.

22. Sviftmont. Saavuimme Bengarian [Bensarian] luo ja tapettiin wyvernejä. Pitää ettiä "Blackstick" Gefronista.

23. Sviftmont. Tapettiin örkkejä ja Darklancereita.

25. Sviftmont. Rosvot yllätti!

2. Eirmont. Gabriel kuoli.

3. Eirmont. Minoc ja Kurgan Geronin putkassa. Toiset pelastivat.

5. Eirmont. Tapettiin ninja-örkki.

6. Eirmont. Löydettiin Blackstick.

10. Eirmont. Mentiin johonkin kummaan taloon. Luola.

12. Eirmont. Ulam kuoli. Tapettiin Landrin.

13. Eirmont. Ismael kuoli.

25. Eirmont. Olemme Wendarissa.

Loktal Rautakilven hauta

Obersmimbur. Kriisi. Kuolleita puolituisia massoitain. Röymitään matalia käytäviä pitkin. Reikä ahdas. Uusi suuri tilava käytävä. Kävellään alaspäin. Kävellään alaspäin. Ja taas kävellään alaspäin. Sortuma. Portaat ylös. Vinssi. Suuri aukea. Luurankoja ja taistelun merkkejä. Portaita ylös. Teräsportti. Muurissa reikä. Luurankoja. Raunioita. Kääpiönkokoisia. Katsotaan taloja. Vas. puol. Lyhty sammui. Tori, kaivo. Iso talo. Laattoja. Kääpiö aikajärjestykseen. Päiväkirja. 400 kääpiötä kuoli taistelussa. Örkkejä ja gnolleja kuoli 4x400 taistelussa. Sotakone valmis. Taistelu. Apujoukkoja (puolituiset). Piiritys kestänyt kuukauden. Laakson kansalta ei täydennyksiä. 5 ogrea tapettiin, tutkittiin. 125 kp. Pyöreä rakennelma, halkaisija 10 m. Ogre pihalle. Poijaat nuolia 2 kpl. Kuoli. Trolli vilahti. Nopeutta lisää. Mörkö tapettiin. 2 trollia tapettiin. 2 ogrea [tapettu]. 1 karkuun. Arkku ansoitettu. Nuoli. 2 ogrea [tapettu] sisällä. Hastella turpiin. 2 ogrea kadulla. Nuolia niskaan. Vauriota. Varas kuoli, tippu jokeen. 5 ogrea kuoli, 3 pagoon. 8800 kp, 1 jalokivi, 4 korua, 20 cm [?] koristeltu sauva, piikki päässä. Säppi jouskalle. Sormus. 2933 kp/3. Yli inhottavan vesiesteen.

Racandar

-Mentiin raihnaseen linnaan [druidin löytämä vanha temppeli Viidessä konnussa] ja kas kummaa - putkahdettiin samaan paikkaan [identtinen temppeli Racandarissa].

-Taistelun ääniä. Baldandareja.

-Haltioita ja tehtävä. [Pelaajat tutustuvat Elfwoodin haltioihin ja saavat kuulla olevansa muinaisten ennustusten sankareita, joiden haltiat toivovat auttavan kukistamaan pahan kuninkaan Goromilin. Pelaajien tulisi löytää Maragriin laatta ja siihen kuuluvat jalokivet.

Avukseen ja oppaakseen he saavat Cirion nimisen samoojan.]

-Tuhottiin leiri - haltian suuri taistelusuunnitelma.

-Kurgan rieskaksi demonilohharin happohenkäyksestä. Justianus pakoon häntä koipien välissä.

-Yllätettiin ja tuhottiin joku paska neuvonpito. 8 sälliä.

-Harhaillaan luolaholveissa. Syvemmälle kurkkuun tai perseeseen eli täysin eksyksissä. Sirion [Cirion] epätoivoinen. Kävellään ja tullaan samoihin paikkoihin, mutta kääpiö muistirikkaana tampiona johdatteli takaisin pimeästä perseestä. ?äntä. Pojat valmistautuu taisteluun, Justianuksia tupsahtelee lisää yms. Pikkumiehii ja joku hissisysteemi. Odotetaan; nää on muuten ihan kääpiön näköisiä. Naisillakin parta. Unohduksissa ollut kansa; asuivat raunioiden alla. Sirion [Cirion] on kuin pölkylä päähän lyöty. Kudaneita [eli vähäkääpiöitä] nää sano olevansa. Charmia tyyperyksiin. Kunkun luokse hissillä, jos päästään. Suuren Melnekin [vähäkääpiö-kuningas] talon portilla. Päästiin sisälle ja valtaistuimella istuu hörökorvainen pottunenä tihrusilmineen ja ei muista mitään. Mennään pois. Typerys Kuduk johdatteli Pahan luokse ja loitsut, nuolet, miekat ja eritoten keihäs [Finger of Death] puhui meidän puolesta ja paska haihtui kuin pieru saharaan (demonilohhari). Uskomaton aarre ja kaikkein suurin eli Maragriin laatta. Melnikin sotilaita tulossa. Seinässä aukko. Tultiin paikkaan jota yritimme tähystää ylhäältä. Hinasimme kamoja ylös ja alhaalla taisteltiin raivokkaasti: salamoita, tulipalloja ja pelkoa by Justianus.

-Ratsastamme karkuun ja leiriydyimme. Haudattiin kullat.

-Jalokivet pitäis löytää.

-Ratsastamme ja päivä on kaunis kuin hevosen reva ja näemme noin 100 jalkaväen sotilasta ja 10 ratsumiestä ja hyvinä kansalaisina kierrämme rykmentin ja suunnistamme ikivanhalle kahlaamolle ja sieltä pilkistää mömmö[dino]saurus. Mömmösaurus hutkautti Dlothon lähes mullanalle seittemän jalan syvyyteen. Hidas kuin heikki (ei järjenjuoksultaan vaan nopeudeltaan). Vedessä oli sen muna, joten se suojeli vaan omiaan muniaan.

-Joki ylitetty Kurganin ansiosta. Kurgan pelastavana enkelinä tunki regeneraation [sormus] räpylöihin.

-Ulvontaa. Ohoi ja taas Justianus sai kivistä. Jättiläinen syöksyi kimpuun ja samalla sudenkaltaisia otuksia n. 20 kpl. alkoi vyöryä kimppuumme. Justianukselta salama. Dlotho kivikkoon. Farador sai rankasti iskuja ja kaatuu maahan. Sirion [Cirion] valmistautuu lähitaisteluun. Taistelemme raivoisasti ja jätti kaatuu maahan. Susilauma vyöryy ja järjestäytyy. Ne ulvoo ja Dlotho sekä taas Justianus painelee karkuun. Susia kaatuu ja loput lähtee litomaan pois. Justianus särki Faradorin päälle heittämänsä verkon. Farador on paskana, mutta sormusta sormeen ja aamulla olon pitäisi olla kunnossa.

-Yöllä ei mitään mainittavaa.

-Näimme kaukana pahan kaupungin huuruja. Yöllä kuut möllöttää taivaalla ja hyvin menee.

-Ratsastetaan peitset ojossa ja ilma muuttuu kylmemmäksi; vettä näkyvissä. Poiketaan polulta järvelle päin ja [tehdään] leiri.

-Yöllä Faradorin vartioidessa meitä kuulemma tarkkailtiin.

-Järvellä ja sen ympäristössä kuollutta. Joku auringon säteitä heijastava timantti-mömmö kävi svuuppaamassa ilmasta käsin meidän urheata seikkailija joukkoa. "Se oli kai sen timantti-golem", porukka tokas.

-Paattia etsimässä. Paatti [löytyi], mutta se on aika ränsistynyt. Justianus yritti korjata venettä paremmaksi, mutta se tumpas kirveellä pursin pohjan paskaks ja yksi päivä hukkaan.

-Seuraavana päivänä uusiks ja nyt se poropeukalo onnistui.

-Veneellä ja joku mölähti vaikka Sirion oli kieltänyt aukomasta huulia ja kuinka ollakkaan kauhee

kymmenen metrin mömmö ystäväystyi Justianuksen kanssa. Pusi pusi. Ei jouduttu tappeleeseen.

-Yö joutui ja kiersimme saaren ympäri ja löysimme salaisen onkalon. Odotimme laskuvettä ja pääsimme rantautumaan. Liukasta ja liukastelua. Dlotho liukastui ja kengät syöpyi ja jalat tunnottomaksi ja kaikki. Metalli golem. Dlotho urheana soturina käveli eteenpäin ja kas kummaa - tulta syöksähti. Dlotho kärsi hiukan. Tunti maleksittiin eteisessä ja sitten joku tyyppi mömmö isomies johdatteli ylös velhon luokse. Barren Kordakiksi esitteli itsensä ja komensi Turekin nurkkaan häpeämään. Taransic [jalokivi] on sillä ukolla ja meidän pitäisi löytää tulikivi, kaiken synnyttäjä ja tuhota sen vartijademoni ja tuoda tulikivi. [Seikkailijat suostuvat velhon ehdotukseen ja matkaavat kraaterille.]

-Pyhiä pyhyiden vartijoita. Pappismies hyödytti Justianuksen ja surullinen soturi lopetti taistelun katkaistuaan [irroitettuaan?] Dorfarin korvan, koska lupasimme parantaa papin. Laavojen yli ja knockilla ovi auki. Uuuhrlups ilmaa sisään. Portaati. Pari pilarii. Kuilu 2 metriä pitkä ja 3 metriä leveä. Sortuma ja Dorfar tippuu piikkeihin ja joku mekanismi ja happoa ja rumannäköinen puolikorvainen hilunnäköinen. Kuilun yli Dlotho viimeisenä ja kas kummaa - sortuma jälleen kierähtää pikkumies nyt Dlotho kuiluun. Silmä puhkeaa, kilpikäsi hajoaa, koskee särkee. Sarkofagi. Rahaa, taikakamoja. Unta pullaan.

-Taistelemme *?@!! vastaan ja samalla ne charmas Kurganin meitä vastaan. Se yritti kaikkensa, mutta ei saanut muuta aikaan kuin mahtimyrkkyä Dlothoon ja surkeita. Uskomatonta!! Dlotho valahti astetta kalpeammaksi. Justianus taltutti Kurganin. Köytimme Kurganin kuin kapisen rakin. Pojat tappo sen käsipuolen *?@!! ja löysivät pulloja ja jalokiviä. Demoni. Dlotho kuoli.