

Trzy Rudzielce i Elf

The Dungeon Mistress, Vivien, Yeleda, Calion, Garret

5 marca 2019

SPIS TREŚCI

1 Ildrim - kontynent imperium	1
2 Sojusznicze Królestwa	3
3 An'Gamarrna	5
3.1 Geografia	5
3.2 Polityka	5
3.3 Historia	5
4 Vicovaro	7
4.1 Geografia	7
4.2 Polityka	7
4.3 Historia	7
5 Organizacje	9
5.1 Gildia Kupców	9
5.2 Konfraterie Magów	9
5.3 Varjossa	9
5.4 Sekretny Kult Ioun	9
6 Opowiadanie	11
7 Historie postaci	17
7.1 Garret Eartopple	17
8 Kwiatki z sesji	19
8.1 18 maja 2018	37
8.2 7 lipca 2018	37
9 Karty postaci	39

ILDRIM - KONTYNET IMPERIUM

Cieżko opisać kontynent jako całość, gdy nawet najbardziej odważni i potężni podróżnicy rzadko opuszczają jego wybrzeża. Gdy nawet potężni mistrzowie magii z trudem sięgają umysłem poza jego granice. Wyobraźmy sobie masę lądu otoczoną ze wszystkich stron oceanem. I to nie takim zwykłym, oceanem kierowanym starożytną magią z Wysokich Planów. Oceanem chcącym pożreć, pochłonać nieśczęsny ląd. Taki jest nasz Ildrim, zwany też Kontynentem Imperium. Jeśli nic się nie zmieni, bądź zmieni się zbyt wiele, zostaniemy wszyscy pogrążeni pod wodą, skała i magią. Ponieważ Ildrimem władają moce poza naszą kontrolą.

Śmiercionośny ocean wpływa na naszą egzystencję w jeszcze jeden sposób: niemal kompletnie odcina nas od innych cywilizacji. O ile pas wody w pobliżu wybrzeży w większości jest stosunkowo spokojny, głębokie wody są niemal zupełnie niedostępne. Jedynie druidzi z Vicovaro, elfowie z Vorath i „wolni żeglarze” z Wysp Kye są w stanie próbować swoich sił z żywiołem.

Kontynent zatem jest całym światem dla praktycznie wszystkich jego mieszkańców, zapewne z wyjątkiem najprostszych rolników, których pojęcie obejmuje co najwyżej sąsiednie miasto. I nie powinno dziwić, że przez milenia Ildrim zaznał niewiele spokoju.

Większość kontynentu zajmują Sojusznicze Królestwa: od górskich twierdz An'Gammarny do spustoszonych iglic Yunait. To te siedem państw jest odpowiedzialnych za ostatnie wojny i niepokoje na kontynencie. Jednak po stuleciach walk Sojusznicze Królestwa utrzymywane są w pokoju przez Gildię Kupców. Z punktu widzenia Gildii pokój zostanie zachowany. Niezależnie do ceny. Państwa te pozostają, przynajmniej we własnym mniemaniu, ostoją cywilizacji i dziedzicami Imperium. Poza elfim państwem-miastem Vorath są jedyną cywilizacją na powierzchni Planu Materialnego nie pozostająca w ukryciu.

Prawda, jak to ma w zwyczaju, jest nieco bardziej skomplikowana. Jeśli ktoś zdoła przebyć zdradzieckie północne góry An'Gammarny i Vicovaro dotrze do mroźnych pustkowi. Tam na pokrytych wiecznym lodowcem wybrzeżach znajduje się owiane legendami państwo. Niewiele wie o nim cokolwiek pewnego, chociaż większość dzieci

w Sojuszniczych Królestwach słyszało przed snem baśnie o magicznych miastach pośród lodu. Jeszcze dalej na zachód znajduje się sporych rozmiarów wyspa, ukryta pośród mgieł. Ta wyspa to Vorath, ostatnie miasto elfów na Planie Materialnym, a w każdym razie ostatnie na tym kontynencie.

Od południowo-zachodniej strony Ildrimu znajduje się Platynowa Zatoka. Stanowi ona wybrzeże An'Gammarny, Croridu oraz Eneadoru. Wody zatoki, są wyjątkowo zdradliwe, nawet jak na warunki kontynentu. Powodem jest Latająca Wyspa Thor Ar Muria, gdzie znajduje się największa na kontynencie akademia magii arkanicznej. Na obszarze Platynowej Zatoki znajdują się żeglowne przesmyki, dostępne dla doświadczonych śmiazków, jednak większość wypełniona jest wirami i wiatrami o nieprzewidywalnym, magicznym źródle.

Na wschodzie znajduje się niezbadana i niebezpieczna kraina zwana Pustkowieм Katakлизmu. Nieliczne jego fragmenty są zamieszkane przez pionierów z Domen Krasnoludów. Choć niewiele osób o tym wie, w północno-zachodniej części Pustkowiecia znajduje się Przysań: miasto uciekinierów z Podmroku. Dawni mieszkańcy tego miasta przemierzają także te nieprzyjazne tereny jako nomadzi. Niektórzy twierdzą, że wschodnie wybrzeża Ildrimu otaczają spokojne wody, którymi można przepłynąć do innych kontynentów. Nikomu jednak nie udało się do nich dotrzeć.

Nie są to jednak jedynie tereny na lądzie dotknięte niszczącą magią. Na wschód od Vicovaro i w An'Gammarnie znajdują się ruiny dawnego Imperium. Jakikolwiek magiczne eksperymenty przeprowadzali ich mieszkańcy, ich moc przesiąknęła kamienie, ziemię i drzewa. W samej An'Gammarnie klerycy i paladyni zdołali opanować nie-naturalny żywioł, ale Pomiedzy An'Gammarną, a Vicovaro pozostaje puszcza, kompletnie niestabilna i nienadająca się do zamieszkania zwana Doliną Konwalii.

Jest wiele teorii skąd wzięła się aż tak duża magiczna niestabilność występująca na kontynencie, a także czemu jest jedno miejsce praktycznie kompletnie od nich wolne: leżący na zachodzie archipelag Wysp Kye. Wyspy stanowią przystań dla wielu, którzy przystani poszukują, ale niekoniecznie

na nią zasługują. Zamieszkujący je „wolni żeglarze” prowadzą nieskończone spory z Gildią Kupców chcących dostępu do spokojnych wód i dóbr archipelagu. Z różnymi skutkami. Wśród plotek i legend związanych z wyspami znajdują się labirynty podziemi wypełnionych skarbami i starożytnymi tajemnicami. Niestety niewielu badaczy miało okazję poznać te wypełnione piratami i najemnikami wyspy.

Zanim powstały aktualne państwa większość północnej i zachodniej części kontynentu zajmowało Imperium, powszechnie uznawana za państwo elfów zanim opuściły one Plan Materialny. Imperium najprawdopodobniej zostało zniszczone przez pierwszy na kontynencie magiczny kataklizm. Możliwe nawet, że go wywołało, doprowadzając Ildrim do tego czym jest teraz. Praktycznie nie ma organizacji, która obejmowałaby swoim zasięgiem cały kontynent. Pewne powiązania ma tak zwana Konfrateria Magów. Nie jest to formalna organizacja, a raczej ogólne określenie na wszystkich formalnie wyszkolonych magów arkanicznych. W ramach Konfraterii funkcjonują Strażnicy Arkanum, stosunkowo niewielka grupa rozproszona po całym Ildrimie. Tutaj można już mówić o zorganizowaniu, ale dotyczy to stosunkowo niewielkiej, dobrze ukrytej grupy magów. Większość członków Konfraterii nie ma pojęcia o ich istnieniu. Na podobnych zasadach można traktować Kręgi Druidów - o ile poszczególne Kręgi są rozproszone po całym kontynencie, to nie stanowią jednolitej organizacji.

SOJUSZNICZE KRÓLESTWA

Można by napisać książkę, a nawet tuzin książek o różnych teoriach co do powstania państw, które stworzyły Sojusznicze Królestwa. Jedyne co można z pewnością napisać to, że Imperium upadło i na kontynencie powstał chaos. Na północy elfy zaczęły walczyć z ludźmi i ich sojusznikami, co zakończyło się zwycięstwem ludzi i opuszczeniem Planu Materialnego przez elfy. Państwa na południu nagle straciły groźnego przeciwnika.

Ci mieszkańcy kontynentu którzy nie odsunęli się w trudnodostępne regiony i plany utworzyli siedem państw. Od północy na południe są to: Vicovaro, An'Gammarna, Cro-rid, Sothedora, Eneador, Chacan i Yunait. Eneador, Chacan i Yunait nigdy nie były częścią Imperium, chociaż Eneador był z nim w sojuszu od początku swojego istnienia, by uniknąć podboju (formalnie był ówczesnie częścią Domen Krasnoludów). Pozostałe państwa powstały na ruinach po początkowym chaosie, w szczególności An'Gammarna i Cro-rid.

O ile obecnie królestwa są mieszaniną różnych ras (z wyjątkiem Yunait, które pozostaje niemal całkowicie zamieszkane przez drakonów) pierwotnie były dużo bardziej podzielone. Vicovaro było państwem niziołków, An'Gammarna i Sothedora były państwami ludzi z Imperium, Chacan zaś niezależną cywilizacją ludzi spoza Imperium. Cro-rid i Eneador były koloniami krasnoludów i gnomów, przy czym Cro-rid został wcześniej całkowicie podbity przez Imperium.

Mniejsze lub większe potyczki między królestwami rozpoczęły się niemal od razu po upadku Imperium. Trwały stulecia, ograniczają rozwój i handel. Żadne z państw nie mogło uzyskać dłuższej przewagi. Wojny zapewne trwałyby nadal gdyby nie drugi kataklizm. Nie ma pewności czy był echem zniszczenia Imperium, czy czymś zupełnie nowym. Pewne jest to, że magiczna eksplozja wstrząsnęła pustkowiami przy wschodniej granicy Yunait, niemal całkowicie je niszcząc. Magia rozproszyła się po Ildrimie jak kręgi na wodzie. W końcu dotarła do imperialnych ruin w Dolinie Konwalii i An'Gammarnie. Magia zawsze była w nich intensywna, ale to sprawiło, że rozpełtała się magiczna burza. I kompletny chaos. Kiedy pierwsze skutki się uspokoiły nastąpiły te bardziej długotrwałe. Cały kontynent ob-

jęła katastrofalna susza. Powoli zdano sobie sprawę, że królestwa nie przetrwają pojedynczo i współpraca jest jedyną szansą na przeżycie. Tak powstał Sojusz.

Wraz z Sojuszem powstała Gildia Kupców. Ta prosta nazwa nie oddaje ogromu organizacji która przez lata oplotła Królestwa siecią kontaktów, szpiegów i intryg. I która praktycznie rządzi we wszystkich siedmiu państwach. Załagodzenie kataklizmu i jego efektów zajęło lata, ale przyniosło dodatkowe profity: lepszą komunikację, szlaki handlowe, a co za tym idzie pieniądze. Nie chcąc tracić zysków Gildia skupiła się na swoim nowym najważniejszym celu - utrzymać pokój w Sojuszniczych Królestwach za wszelką cenę.

Przez stulecia pokój został utrzymany. Jednak silne oddziaływanie Gildii sprawia, że sytuacja polityczna staje się coraz bardziej niestabilna, a wysiłki Gildii by utrzymać status quo coraz bardziej brutalne. Obecnie Vicovaro jest niemal całkowicie kontrolowane przez Gildię (pomijając atak przez wrogo nastawioną grupę druidów). Udało im się także się w dużym stopniu zdestabilizować władzę w Cro-ridzie. Pozostałe państwa zachowują względnie niezależną władzę, ale to także zaczyna się powoli zmieniać.

AN'GAMARRNA

Państwo ludzi stworzone na ruinach dawnego Imperium, obecnie rządzone przez teokratyczny kult Bahamuta, do którego musi należeć nawet król. Państwo jest częścią Sojusznich Królestw.

- wybuchła wojna. Zakończyła się ona zwycięstwem ludzi i zniszczeniem elfiej stolicy Eleander.

3.1 GEOGRAFIA

An'Gamarrna obejmuje zatokę pomiędzy Doliną Konwalii a Croridem i Eneaorem. Platynowa zatoka nie umożliwia ze względu na niestabilne prądy przez istnienie latającej wyspy Muria, co powoduje bardzo napięte stosunki między An'Gamarrną a Croridem. Obecną stolicą państwa jest święte miasto Glenrowan. Innymi dużymi ośrodkami są dawna stolica Imperium, twierdza Bleihar (znajdująca się w górach na północy) oraz port Thelassa (około dzień drogi od Glenrowan nad brzegiem Platynowej Zatoki). Klimat An'Gamarrny jest umiarkowany, z okazjonalnymi przebiegami niestabilnej pogody w miejscach gdzie kapłani nie kontrolują dobrze granic między planami.

3.2 POLITYKA

An'Gamarrna rządzona jest przez króla, który aby odziedziczyć swoje królestwo musi zostać paladynem Bahamuta. Obecnym królem jest Lorne III, który wziął za żonkę Zephę, arcykapłankę Bahamuta. Zepha jest młodszą od niego o kilkanaście lat półelfką, dała mu dwóch synów. Wiele osób uważa, że to ona naprawdę rządzi królestwem. Wszelkie kulty czczące dobrych i neutralnych bogów cieszą się dużym poważaniem, kulty chaotyczne mogą być natomiast traktowane z pełną rezerwą.

3.3 HISTORIA

An'Gamarrna wg legend została założona przez zbuntowanych niewolników podczas schyłku Imperium. Niewolnicy pierwotnie przejęli twierdzę Bleihar, a później objawił im się platynowy smok i polecił stworzyć święte miasto Glenrowan. Ponieważ teren współczesnej An'Gamarrny, poza twierdzą Bleihar, znajdował się ciągle w rękach elfów

VICOVARO

Państwo niziołków stworzone w miejscu kręgu druidzkiego specjalizującego się z kontroli pogody oraz magii wody. Przez Vicovaro przepływa większość handlu zewnętrznego w Królestwach i jest półoficjalną siedzibą Gildii Kupców. Państwo jest częścią Sojusznich Królestw.

4.1 GEOGRAFIA

Vicovaro jest najbardziej na zachód wysuniętym państwem Sojusznich Królestw. Od najbliższego wschodniego sąsiada, An'Gammarny, oddzielona jest Doliną Konwalii. Poza miastem portowym Vicovaro w państwie nie było żadnych innych miast (co formalnie czyniło z Vicovaro miasto-państwo), do czasu kiedy 200 lat temu kult Ioun wybudował Sjorden. W Vicovaro znajduje się największy port w Królestwach, w którym druidzi utrzymują permanentnie korzystną dla żeglarzy pogodę.

4.2 POLITYKA

Miastem rządzi diuk z klanu niziołków Olkyn, potomek Adana Olkyna, oryginalnego założyciela miasta Vicovaro. Aktualny diuk Dregras Olkyn jest jedynie marionetką, faktyczna władza znajduje się w rękach Arcydruidki Eryn oraz Thundy, przywódcy Gildii Kupców. Oboje nie przepadają za sobą nawzajem, ale prowadzą niechętną współpracę. Krąg druidzki pozostaje niezmiennie znaczącą siłą polityczną w Vicovaro, ze względu na zależność miasta od ich magii. Te powiązania sprawiają, że krąg Vicovaro jest traktowany z pewną wrogością przez inne kręgi.

4.3 HISTORIA

Zanim powstało Vicovaro na wybrzeżu znajdował się krąg druidzki. Wiele stuleci temu przywódca kręgu: druid Adan ściągnął do nadmorskiego siedliska kręgu cały swój klan. Klan stworzył port handlowy Vicovaro. Stopniowo coraz więcej niziołków z okolicznych dolin zaczęło ściągać do portu, miasto zaczęło się rozrastać i zyskiwać na znaczeniu. Port stał się łakomym kąskiem dla okolicznych państw

ze względu na bogactwo i strategiczną lokalizację: konflikty wybuchały głównie z An'Gammarną i Wolnymi Wyspami Kye. Vicovaro zawsze jednak dało radę odeprzeć napastników dzięki swojej silnej flocie i magii druidzkiej. Konflikt z An'Gammarną udało się w znacznym stopniu załagodzić po tym jak utworzono Sojusznice Królestwa i udostępniono ziemię na budowę Sjorden kultowi Ioun. Ataki ze strony Wysp Kye ciągle się zdarzają, ale słabo zorganizowane wyspy nie mają szans ze współczesnym Vicovaro.

ORGANIZACJE

5.1 GILDIA KUPCÓW

Ściśle powiązana gigantyczna siatka kupców bankierów. Gildia Kupców jest, rzecz jasna, najpotężniejszą organizacją obejmującą swoim zasięgiem Sojusznice Królestwa. Każdy kto chce zajmować się handlem na dłuższą metę musi zostać członkiem Gildii, albo spotkają go "nieprzyjemnie konsekwencje" wszelakiego rodzaju. Gildia (nieco mniej oficjalnie) zajmuje się także polityką i dyplomacją. W praktyce to oni utrzymują pokój w królestwach dzięki gigantycznym wpływom na bardzo wysokich szczeblach oraz, oczywiście, gigantycznym pieniądзом. Tradycyjną siedzibą Gildii jest Vicovaro, największy port hyperref[Sojusznice Królestwa]Sojusznich Królestw i ich jedyne połączenie z wyspami Kye (i dalej).

5.2 KONFRATERIE MAGÓW

Bardzo luźne zgrupowania magów w różnych miastach królestw. Większość magów szkoliło się w jednym z ośrodków Konfraterii, ponieważ daje to dostęp do bibliotek, miejsc do bezpiecznych eksperymentów oraz potencjalnych nauczycieli. Większość magów z dumą deklaruje przynależność, do którejś z konfraterii, jako dowód, że mają porządne wykształcenie. Najbardziej prestiżową konfrateria jest Latająca Wyspa Muria, lewitująca nad wybrzeżem Croridu.

5.3 VARJOSSA

Niewielu poza wysoko postawionymi członkami Gildii wie o innej organizacji mającej koneksje w całych Królestwach, a nawet poza nimi: Varjossa, zwana nieco błędnie Gildią Zabójców. Gdziekolwiek podróżnicy stykają się z gildiami zabójców, złodziei itp. prawie na pewno stoi za tym Varjossa. Nawet jeśli członkowie najniższej rangi sami o tym nie wiedzą. Wyżej postawionych członków można rozpoznać po tatuażu w kształcie oka, najczęściej z tyłu szyi.

Varjossa ściśle współpracuje z Gildią Kupców, ale obie organizacje podkreślają swoją niezależność.

5.4 SEKRETNY KULT IOUN

O ile wiele mniejszych i większych organizacji religijnych działa w Królestwach na uwagę zasługuje Sekretny Kult Ioun. Stanowi on „dyskretne” ramie instytucji religijnych w Królestwach. Zajmują się zbieraniem i zabezpieczaniem wiedzy, szczególnie tej niebezpiecznej. Poza tym działają, kiedy potrzeba bardziej dyskretnego podejścia niż wysłanie typowego paladyna. Posiadają nieco szemraną reputację i niezbyt "przyjacielskich” członków, ale koniec końców, posiadają szacunek większości władz religijnych w Królestwach.

OPOWIADANIE

KOZIE GÓRKI

Dzień miał się ku końcowi na szczęście w Kozich Górkach była gospoda i do której uderzyła w pierwszej kolejności. Zimne piwo to coś na co ma się ochotę po tak ciepłym i długim dniu. Poza tym karczmy są kopalniami informacji. Tam nie musisz pytać, by dostać odpowiedź. Ktoś prędzej, czy później wpadnie zdyszany oznajmiając że kogoś innego zabrakło. Usadowiła się na wolnym miejscu pod ścianą na przeciw wejścia. Zdjęła kaptur i kiwnęła na barmana by podał jej piwa. Gdy dostała napitek rozejrzała się po wnętrzu. Pod ścianą siedział księżycowy elf. Przymknęła oczy i westchnęła. Spod przymkniętych powiek przyjrzała mu się uważnie. Szaty miał czyste i z kosztownego materiału. Włosy pięknie splecione opadały na wyprostowane plecy srebrnymi pasmami. Wypielęgnowane dłonie obejmowały oszroniony (!) kufel piwa. Czyżby mag? Cóż robiłby tu w tej zapadłej wiosce? Nie przypuszczała by szukał zaginionych. Tacy jak on poszukują jedynie potęgi w wiedzy, lub w praktyce zawartej.

Drzwi znów skrzypnęły i zdało się, że nikt nie wszedł. Jednak po chwili przy barze usiadł niziołek o wzroście około metra we wzorzystych szatach, których kolor zakrywała gruba warstwa kurzu. Jednak jego najbardziej charakterystyczną cechą była burza rudych loków. Ktoś taki nie schowa się w tłumie, o nie. Z twarzy bił blask szczerego uśmiechu, a w oczach czał się błysk. Poszukiwacz przygód. I to taki wyposzczony. Taki, który dawno niczego nie przeżył. Karczmarzowi też się gęba cieszyła. Przyjezdni oznaczają zarobek. Bo gdzież indziej mieliby się podziąć?

Dłuższa chwila minęła na zapełnianiu się karczmy. Rolnicy schodzili z pól, pasterze z pastwisk. Wszyscy ciągnęli do karczmy by odrobinę wytchnąć po pracowitym dniu. Stoliki zapełniały się ludźmi, ale rozmowy były prowadzone po cichu. Brakowało wesołego gwaru zwyczajowego dla tego typu miejsc. Gdy drzwi ponownie się otworzyły ktoś z głębi sali gwizdnął donośnie, tak że i Vivien wyraźnie podniosła głowę. Nieprzeciętnej urody ludzka kobieta stanęła na środku na szeroko rozstawionych nogach z rękami opartymi na biodrach. Zdaje się, że otworzyła te nieszczęsne drzwi kopniakiem. Rozejrzała się po wnętrzu, a jej mina zdradzała, że zrezygnowała z jakiegoś pomysłu. Usiadła przy narożniku baru. Jeśli wspomnieć przesady to akurat ona nie powinna się obawiać staropanieństwa. Z drugiej strony jej szelmowski uśmiech sugerował, że małżeństwo to będzie jej ostatni przystanek. Następny na pewno wejdzie smok. Idealnie pasowałby do całej tej dziwnej zbieraniny. Intuicja podpowiadała jej, że teraz powinno się być coś wydarzyć. Coś co zdoła tą zbieraninę wykorzystać.

Nie trzeba było długo czekać. Do środka niczym małe tornado wpadł młody chłopak, który w rękach ścisnął małą szkatułkę. Wzrok miał rozbiegany i cały się trząsł.

- Ludzie! Pomóżcie! Tutaj straszy a ja muszę się stąd wydostać!

Podbiegł do lady i oparł się oń jedną ręką niedaleko tej pięknej ludzkiej kobiety, która przyszła jako ostatnia. Niziołek też siedział przy barze i nie pozostał obojętny.

- Co straszy? Powiedz coś więcej.

- Zombie i cienie nie dają ludziom żyć. Tutaj w okolicy jest ich pełno! Nie mogę tu zostać...

Księżykowy elf opróżnił kufel i z elfią gracją podszedł również do baru. - Odprowadzę cię, tylko powiedz gdzie chcesz się udać.

- Muszę dotrzeć do świątyni Ioun do kleryka, który mnie uczył. Wielu kleryków zaginęło w tych okolicach, nie chcę do nich dołączyć!

Vivien nadstawiła uszu. Czyż nie po to tutaj zawędrowała? Podniosła się z miejsca i również podeszła do baru. - Jak długo to trwa? Ilu kleryków zaginęło?

- Niedawno, maksymalnie miesiąc. Jednak dużo naszych nie wróciło do świątyni w mieście. Wielu pielgrzymuje po okolicach, ale zawsze wracają. Myślę, że mój nauczyciel będzie więcej wiedzieć. Proszę o pomoc. Potrzebuję eskorty właśnie do miasta. Do Sioden jest około ośmiu godzin marszu stąd.

- Teraz już za późno na podróż, młody człowieku. - powiedział srebrnowłosek elf. - Wyruszymy z samego rana, jeśli pozwolisz.

- T-tak...

- Ja też pójdę. Chętnie dowiem się czegoś na temat tych zniknięć. - szybko wtrąciła Vivien.

- Ja też pójdę. - zgłosił się niziołek.

- I ja. - odpowiedziała ludzka kobieta.

- Mili państwo o świcie wyruszamy! - wykrzyknął i pobiegł na piętro gospody w kierunku gościnnych pokoi.

Vivien patrzyła jeszcze chwilę za młodym chłopakiem gdy usłyszała charakterystyczny aksamitny głos elfiego mężczyzny. - Skoro mamy podróżować razem pozwólcie, że się przedstawię: jestem Calion.

- Garret Eartopple. - Niziołek podał całe nazwisko.

- Yeleda - dodała kobieta

- Vivien - przedstawiła się też.

Nie zdążyli zamienić więcej słów gdy z wnętrza karczmy podeszła do nich wieśniaczka o dojrzałym wyrazie oczu i pomarszczonej skórze. Jakby miała już jakiś etap życia za sobą.

- Drodzy poszukiwacze przygód wybaczenie, że się wtrącam. Słyszałam, że pójdziecie do Sioden. Tydzień temu wyruszył tam mój syn Baellor i dotychczas nie wrócił. Popytajcie proszę o niego gdy już tam będziecie.

Vivien poczuła ściśnięcie serca. Przerwane więzi rodzinne to coś, czego nie mogła zostawić swemu losowi.

- Dobrze. Sprawdzimy powiedz tylko jak wyglądał?

- Baellor ma już 30 lat. Jest wysoki, szczupły o jasnych włosach i niebieskich oczach.

- Zajmiemy się tym. - odpowiedziała machinalnie choć jeszcze nie wiedziała jak potoczą się ich dalsze losy.

Wieśniaczka wyszła z gospody jak i większość gości. Po tym gwałtownym wydarzeniu wielu odeszło ochota do picia. Usiedli razem przy barze i spojrzeli po sobie.

- Nie. Nie rozumiem. Jak na tym pustkowiu może ktoś w ogóle zaginać? Tu nic nie ma. - pierwsza odezwała się Yeleda.

- Przepraszam na chwilę, ale muszę rozejrzeć się po okolicy. - powiedział Calion i podniósł się.

- Pójdę z tobą. - Jeśli wierzyć pogłoskom nie powinno się chodzić po zmroku samemu.

Wyszli przed budynek i pierwsze co rzuciło im się w oczy to to, że wieś była kompletnie opustoszała. Nikt nie przechadzał się między domkami. Noc była ciepła, a nikt nie siedział na ławkach ciesząc się pięknym wieczorem. - Jak tu pusto. - zauważyła.

- Mało kto pali światło. Dziwne, jakby się czegoś obawiali.

- Choć kusi mnie zbadanie obecności intruzów w dolinie wydaje mi się, że to nie najmądrzejszy pomysł. Nie uważasz?

- Cienie i zombie nie biorą się znikąd. To nie są istoty które zamieszkują jakieś okolice. One się pojawiają i zazwyczaj wiąże się to z niepoprawnym korzystaniem z magii.

- Nic stąd teraz nie wyciągniemy. Wracajmy.

Weszli z powrotem do karczmy a Yeleda i Garret siedzieli przy jednym stole. Dosiedli się do nich i za-

mówili jeszcze po piwie. Calion od razu schłodził swoje.

- ...odszedłem bo czułem, że to nie to. Że mogę ćwiczyć moje mnisie umiejętności w prawdziwym życiu na trakcie.

- Łotrostwo nigdy mnie nie zawiodło i mówię ci, że odrzucanie bogactw to czysta głupota. Gdyby przeszkadzały ci jakieś ciężkie monety chętnie je przygarne.

- A wy? Czym się zajmujecie? - spytał Garret ignorując zaczepki łotrzy.

- Zgłębiam wiedzę magiczną już od wielu lat i powiem wam, że nie zamierzam przestać.

- Musisz dużo umieć, skoro nie masz przy sobie ni szpilki... - mruknęła Yeleda. Calion tylko się uśmiechnął.

- Szpilkę ma pewnie jego płaszcz. - Vivien uśmiechnęła się. Chciała się poczuć częścią grupy i przyznała się do bycia Druidem oraz tego, że długo już wędruje po świecie, ale nigdzie nie zagrzała miejsca na dłużej. Bała się jednak podać dokładną liczbę lat.

- Rozmawialiśmy z karczmarzem jednak nie powiedział nam niczego więcej niż już wiemy. Ponieważ jest już późno idę w kimę. Trzeba mieć siły na jutro. - Yeleda ziewnęła i przeciągnęła się po czym ruszyła w kierunku pokoi gościnnych. Reszta poszła za jej przykładem.

Nie pospali długo, ale Vivien nie potrzebowała tyle snu co reszta ras. Calion oczywiście też. Pobudka była gwałtowna i nieznosząca sprzeciwu, bowiem w powietrze wyleciała czwarta część karczmy razem z dachem. Wybuch i wstrząs były tak skuteczne, że wszyscy nocujący wybiegli na korytarz. Okazało się, że tym razem nocowała tylko ich czwórka. Panował półmrok charakterystyczny dla świtu. Yeleda jęczała, że nic nie widzi.

- Eee... Viv... co ty masz na szyi? - spytał Calion.

- O do kurwy... - wypnęło jej się na widok ładnego naszyjnika z zielonym kamieniem. Chciała podnieść go do oczu, ale jej ręka trafiła w powietrze i zakląła jeszcze raz. - Ej, wy też je macie...

- Pozwólcie, że je zbadam - powiedział Calion. - To mi zajmie chwilę.

- Ja pójdę zobaczyć miejsce katastrofy - zaoferowała się, wiedzioną ciekawością jak i chęcią niesienia ewentualnej pomocy.

- Idę z tobą, Viv. - Yeleda chwyciła ją za poję płaszcza. Ruszyły śladem nadpalonego drewna. W tym miejscu zabrakło kawałka karczmy. Wybuch musiał nastąpić w tym pokoju, gdyż drzwi były wywalone, a w oczy pierwsze wpadło zwęglone ciało.

- Uuu... tego akurat nie chciałam widzieć. - Yeleda skrzywiła się. - Chodź przeszukajmy pokój.

- Tu nic nie ma. Wygląda, jakby coś w pobliżu łóżka spowodowało wybuch. Ten człowiek jest zupełnie spalony. Wielki ogień? Dziwne. Ech nie da się podejść dalej, podłoga jest nadwątlona eksplozją. - Vivien głośno myślała.

- Ha! Znalazłam 9 sztuk złota!

- Cztery i pół chciałaś powiedzieć. - Vivien obruszyła się. - Gdyby nie ja w ogóle byś tutaj nie dotarła.

- No dobra... Masz. Starą szmatę też chcesz?

Podzieliły łup na dwie nie zamierzając dzielić się tym odkryciem. To nie było ważne dla sprawy. Wróciły do chłopaków i spytały o naszyjniki.

- Jest w tym jakaś mroczna magia, konkretnie nekromancja. Amulety istnieją naprawdę mimo, że nie jesteśmy w stanie ich dotknąć.

- To świetnie. Tam w pokoju nic nie było. Eksplozja najpewniej nastąpiła z jakiegoś punktu przy łóżku na którym były spalone doszczętnie zwłoki. Ciężko oszacować do kogo należały ale wydaje mi się, że w karczmie nie było nikogo oprócz nas i tego chłopaczka, który chciał byśmy go eskortowali.

- Intrygują mnie ślady eksplozji, pójdę obejrzę karczmę z zewnątrz. Może wybuch zostawił jakieś magiczne ślady. - Viv zaoferowała się wiedzioną ciekawością.

- Ja przeszukam resztę pokoi.

- Ja zejść na dół. Może karczmarz jest na dole.

Ich trójka zeszła piętro niżej a niedaleko od schodów przy kontuarze leżało ciało karczmarza. Po wstępnych oględzinach nie udało im się ustalić przyczyny śmierci. Wydawało się, że umarł ze strachu. Vivien udała się na zewnątrz obejrzeć ślady po katastrofie. Spalenizna nie pachniała magią, ani nie zostawiła

szczególnych śladów. Eksplozja usunęła fragment dachu i ściany. Vivien widziała wnętrza pokoi zza ułamanych ścian. Podłoga ledwie się trzymała i w każdej chwili mogła się zawalić. Dziewczyna rozejrzała się też po bliższej okolicy ale nic nie znalazła. To był czysto fizyczny wybuch, acz przyczyny mogły być magiczne. Gdy wróciła do towarzyszy, Yeleda też już była na dole dowiedziała się od chłopaków, że eksplozję spowodował najprawdopodobniej ten sam kamień, który posiadają w tych tajemniczych wisiorach. Jego odłamki Garret zauważył przez dziurę w suficie składziku, na podłodze pokoju młodego kapłana.

- Zajebicie. Mamy na szyjach przenośne bomby! - Yeleda tym stwierdzeniem podniosła wszystkim morale.

- Jak tam łupienie pozostałych pokoi?

- Nic. - mruknęła i spojrzała w podłogę. - Połamalam wytrychy i uderzyłam się łomem w rękę a Garret potłukł się gdy skakał po parapetach.

- Hm... to może rozejrzemy się po okolicy? - Zaproponowała Vivien.

- Albo udamy się od razu do Sioden - odpowiedział Calion. - I tak mieliśmy eskortować tam kapłana. Może w świątyni tej bogini udzieli nam więcej informacji co do tych kłopotliwych naszyjników.

- Patrzcie jaka wymarła ta wioska... Co prawda wczesna godzina, a nikogo nie ma na zewnątrz. Przecież to pasterze i rolnicy.

- Faktycznie, dziwne. - przytaknęła Vivien. Czy nie powinniśmy powiadomić sołtysa o śmierci karczmarza? Czemu nikt nie panikuje po wybuchu?

- Ta druga wielka chata to pewnie jego dom. Chodźmy tam.

Podeszli do domu w którym było ciemno i cicho. Po chwili Yeleda usłyszała jakby głucho łupnięcia, a Calion odsunął się od drzwi. Yeleda nacisnęła klamkę i stanęli twarzą w twarz z zombie. Monstrum zamachnęło się pięścią ale nie trafiło nikogo. Vivien uderzyła adrenalina w żyły. To plugastwo drwi z cudu tworzenia samym swoim jestestwem. Zamachnęła się nań swym kosturem Shillegah. Pozostała trójka szybko dołączyła do walki. Garret imponował jej swoimi szybkimi atakami, Yeleda niesamowitym uśmiechem losu, a Calion... cóż on niczego nie potrzebował. Jego magiczne pociski zmieniały rzeczywistość. Dobrze było mieć go po swojej stronie. Zwłaszcza, że zombie nie miał z nimi szans. Czy był sołtysem czy nie, nie miał przy sobie wielkiego majątku Yeleda dokładnie to sprawdziła. Niesamowite, że dla niej te pieniądze były tak ważne.

- Myślę, że nie ma sensu dalej przeszukiwać wioski. - Calion udawał, że nie widzi poczynąń Yeledy. - Intrygują mnie te kapliczki Ioun. Kapłani często je odwiedzali - może one przyniosą nam jakieś odpowiedzi.

- Też już o tym myślałam - zgodziła się Vivien.

Ruszyli we czwórkę do małego ołtarzyku. Calion zbadał ją pod kątem obecnej magii, Yeleda pod kątem pułapek, jednak poza wypalonymi świecami niczego nie znaleźli. Kapliczka była po prostu zaniedbana.

- Pozostaje nam iść do Sioden. Mimo, że eskortowany odszedł już do lepszego świata to nasza jedyna poszlaka. Tam była świątynia Ioun - jeśli ktoś się w niej ostał może udzieli nam informacji o naszej niewygodnej biżuterii.

SIODDEN

Kilka godzin podróży upłynęło spokojnie i zakończyło się w bramie miasta, gdzie strażnicy zachowywali się niecodziennie ostrożnie. Mimo jakichś niewyjaśnionych konsultacji postanowili ich wpuścić i nie niepokoili więcej. Świątynia Ioun była skromnym, smukłym budynkiem umiejscowionym niedaleko murów miasta. Wchodziło się prostym korytarzem do wysokiej sali oświetlonej prostymi, również wysokimi oknami. Pod dachem było widać balkony drugiego piętra. Na wysokości oczu mieli jednak poprzewracane, prosto zbijane drewniane ławy i smukłą ciemną postać czytającą jakiś papier na przeciwnym końcu ściany. W tej pustej przestrzeni echo niosło się ładnie nie było więc mowy o przekradnięciu

się niezauważonym. Mężczyzna przedstawił się imieniem Keldin i twierdził że jest sługą świątyni. Potwierdził zniknięcia kapłanów i dziwnym błyskiem w oku zareagował na ich amulety. Podał im imię Amaryka, jednego z ważniejszych kapłanów, który miał w pobliżu Sioden posiadłość. Bez zagłębiania się w szczegóły poradził, by to tam się udali po rozwiązanie zagadki naszyjników. Pozwolił im też odejść w świątyni po wyczerpującym dniu.

A nie czuli się najlepiej, bo walka z zombiakami i cieniami, przeszukiwanie wioski, te dziwne amulety... To było bardzo dużo. Poczuli niemal, że przeżyła więcej niż dotychczas razem wzięte. Nie. Nie więcej. Ale jakby bardziej. Podniosła głowę i wyjrzała przez okno sali w której się ulokowali na rozgwieżdżone niebo. Światła miasta poukrywały najmniejszych obserwatorów ale Vivien wiedziała o ich obecności. I czuła, że ją ostrzegają. Zerknęła na Caliona, który skrupulatnie szykował się do transu. Pokręciła głową. Też była elfem i bez względu na osobiste odczucia było to atutem drużyny. W przyszłości niewykluczone, że nie będą mogli spać tak beztrudnie.

Nad ranem obudziła się z dziwnym bólem mięśni. Rozciągnęła się i rozruszała stawy. Ból może i minął, ale czuła że nie będzie w stanie dać dziś z siebie wszystkiego. Rozejrzała się po sali - Yeleda i Garret też mieli nietęgą miną, a Calion zniknął. Ziewnęła i jęła ogarniać się do drogi. Dziś mieli zbadać posiadłość tego nikczemnika. Tylko bogowie wiedzą co może ich tam spotkać. Postanowiła też przemilczeć swoją niedyspozycję. Nie może się okazać najsłabszym ogniwem.

Keldin wyprowadził gotową drużynę z miasta i poprowadził do pobliskiej posiadłości. Mruknął słowo w nieznanym Vivien języku, dzięki któremu dezaktywował otaczającą dom barierę. - Proszę. Droga wolna i życzę powodzenia - uśmiechnął się tajemniczo, a Vivien znów dostrzegła błysk w jego oku.

Nie spodziewali się by oprócz bariery napotkali jakieś zabezpieczenia w tej spokojnej okolicy. Dom wyglądał najzupełniej zwyczajnie. Prosta bryła z szerokimi wrotami oraz licznymi oknami. Podeszli do wrót i nacisnęli klamkę. Drzwi ustąpiły posłusznie i Vivien wraz z Garretem pierwsi przeszli próg, a za nimi Yeleda i Calion. Bogato wystrojone wnętrze bardzo przypadło do gustu łotrzy. Z kolei Garret pierwszy zwrócił uwagę na posąg pięknej kobiety stojący w środku hallu. - To musi być Ioun - powiedział Calion.

- Padnij! - zawołał Garret spod posagu, do którego stóp zdołał już dotrzeć.

Wszyscy schylili się, ale Vivien znów poczuła rwący ból wszystkich mięśni, a potem nieprzyjemne ukłucie w ramię. Okrzyk przestachu lub bólu wyrwał się ze wszystkich gardel.

- Musimy być ostrożniejsi - warknęła Yeleda patrząc na Garreta.

Wszyscy wyrwali sobie strzałki z miejsc, w które oberwali. Na szczęście rany nie paprały się, a ból powoli ustępował. Musiały być zatrute bo na policzki wystąpił im niezdrowy kolor zieleni pomieszaną z żółcią.

- Żeby znów nie strzelać w całą drużynę idę przeszukać pokoje po prawej stronie. - po tym oświadczeniu znikła za drzwiami i tyle ją widzieli.

- Będzie kradła - mruknął Calion.

- Zobaczymy czy jest co. - odpowiedziała druidka i wybrała lewą stronę. Garret poszedł za nią.

Nie było co kraść. Pokoje zwykłego przeznaczenia zawierały meble i regały zastawione bibelotami. Na ścianach wisiały obrazy i gobeliny przedstawiające sceny obyczajowe z życia zwykłych ludzi oraz z życia magów. Brak obecności pułapek sam z siebie sugerował, że nie trafią na nic cennego. Wrócili do korytarza w którym czekał Calion i Yeleda z dziwną latarnią przytroczoną do paska. - Co to jest? - spytała Vivien

- To latarnia - odpowiedziała Yeleda.

- Magiczna - dodał Calion. Najwyraźniej zdołał ją już zbadać.

Drużyna udała się schodami na górę, mimo że nie zbadali jeszcze wyjścia na tyły. Piętro w kształcie litery „U” na swych krańcach kończyło się oknami zajmującymi całą ścianę i zdradzającymi widoki na poważnie zarośnięty ogród. U podstaw litery znaleźli drzwi po prawej stronie skryte jakimś dziwnym

iskrzącym obłokiem oraz zwykłe drzwi po lewej.

- Ten dziwny obłok to magia, której nie potrafię rozpracować - powiedział Calion. - Jeśli nawet nas nie zrani to na pewno nie przepuści.

- Rozejrzę się na zewnątrz - zaproponował Garret.

- Nie idź tam sam. - zaproponowała Vivien.

- Tylko przez okno. Nie chcę by coś nas zaskoczyło gdy będziemy rozbrajać drzwi.

- To ja zajrzę do tych zwykłych po lewej.

Nie były zaś takie zwykłe. Czuła, że tu nie będzie tak bezpiecznie jak na dole. Z obserwacji zwyczajów ludzi zdołała już wywnioskować, że cenniejsze rzeczy trzymają dalej od wejścia. Podeszła do drzwi i obmacała je dokładnie. Nasłuchiwała uważnie gdy ostukiwała futrynę. - Ach jest! - szepnęła triumfalnie gdy odnalazła pułapkę.

Uchyliła drzwi na tyle, by móc się zmieścić w szparze i przekroczyła rozciągniętą linkę. Otwarcie drzwi na oścież przerwałoby żyłkę i najpewniej wypuściło w jej kierunku kolejne zatrute strzałki. Znalazła się sypialni z wielkim, bogato zdobionym małżeńskim łóżem. Ach po trudach podróży chciałoby się zatopić w miękkiej rozkoszy jaką mógł oferować ten mebel. Podrapała się w kark i gwałtowny skręt łokcia rozpromienił ból na długość całej ręki. No tak. Nie mieli na to czasu, tykające bomby które mieli na szyjach szybko przywróciły ją do rzeczywistości. - Viv co tu masz? - zakrzyknęła Yeleda, która zjawiała się przy drzwiach.

- Uważaj na rozciągniętą linkę! To pułapka - odkrzyknęła szybko.

- Ach czaję. Zaraz ją rozbiję.

- I nic nie mam. Te same zakryte obłokiem magii drzwi, co w korytarzu. I to łóżko - uśmiechnęła się pod nosem.

- Wracajmy więc do Caliona może wykombinował jak się przedrzeć przez tamte.

- Mam pomysł. - Calion wyglądał jakby oświecił go jakiś głos z góry. - Podaj mi latarnię, którą znalazłaś w gabinecie.

- Lepiej powiedz co mam z nią zrobić.

- ... miej mnie w opiece - szepnął tak, że tylko Vivien to słyszała. - Oświetl jej światłem wnękę drzwi. Powinny się same otworzyć.

- Garret podejdź tu do nas - Viv zdoła zawołać mnicha zanim drzwi stały otworem.

Odkryły bogato zdobiony korytarz wyłożony purpurowym miękkim dywanem. Ściany pokryte były chabrową farbą oraz złotymi wzorami. Amaryk żył niemal jak król. Z korytarza odchodziły kolejne drzwi. - Nie rozdzielajmy się i przeszukajmy wszystko po kolei - zasugerowała Vivien, po czym otworzyła najbliższe drzwi. - Ach!

Jej okrzyk powiedział drużynie, że za drzwiami czekały na nich trzy cienie. Ruszyła do walki wręcz wprawiając w obroty swój kostur. Zawtórował jej Garret, który przyskoczył do wysokości mniej więcej kolan przeciwników. Calion poszedł po rozum do głowy i za pomocą magicznej ręki odchylił żaluzje. Promienie słoneczne które wpadły do wnętrza osłabiły zdolności bojowe cieni, a i pokazały drużynie, że znaleźli się w wielkiej bibliotece. Ponadto w odleglejszym rogu pokoju stał kamienny posąg jakiejś postaci. Yeleda wystrzeliła z łuku chcąc oszczędzić sobie walki wręcz, ale strzała chybiła i wbiła się posągowi w czoło. Magia Vivien jest kapryśna jak pogoda i raz wezwana niszczy wszystko na swej drodze musiała więc polegać na swoich umiejętnościach walki wręcz. Calion nie miał jednak takich ograniczeń i szybko poczuł swąd palonego cienia.

- O matko, co to było?! - Yeleda łapała oddech.

- To był znak, że jesteście blisko jakichś skarbów - dodał Garret.

HISTORIE POSTACI

7.1 GARRET EARTOPPLE

Garret Eartopple pochodził z niewielkiej wioski zwanej Buccorough. Niziołkowie zamieszkujący ten rejon wiedli spokojne, pełne radości z każdej najdrobniejszej chwili życia. Trudnili się uprawą ziemi, hodowali niewielkie, z racji na swój rozmiar, zwierzęta takie jak kury i króliki. Każdą wolną chwilę spędzali na wspólnych zabawach i festynach, gdzie snuli opowieści o życiu i swoich przodkach i tańczyli przy dźwiękach skocznej muzyki. Przy każdej możliwej sposobności cieszyli się z wspólnej bliskości swoich rodzin. Nigdy nie parali się sztuką wojenną i unikali wszelkich form konfliktu. Oczywiście, jak to ma miejsce w każdym społeczeństwie, często mieli różne zdania i się kłócili, zwłaszcza kiedy podczas zabawy domowo warzone piwo lało się szerokimi strumieniami. Kłótnie jednak zawsze kończyły się śmiechem, poklepywaniem po plecach i przyjacielskich uściskach w których często, upojeni alkoholem i zmęczeniem po skocznych podrygach, zasypiali i budzili się dopiero o brzasku z ciągłym uśmiechem na twarzy.

Zdarzenia, które zmieniły bieg życia naszego bohatera miały miejsce kiedy ten kończył właśnie cztery lata. Garret wracał roześmiany wraz ze swoim ojcem i wielu innymi dorosłymi i znużonymi mężczyznami z pól. Zbliżała się wieczorna pora, letnie słońce przygrzewało już nie tak silnie. Młody Garret jak i reszta jego rówieśników spędziła cały czas na wesołej zabawie w polu, obserwując i ucząc się jak za kilka lat będą pomagać swoim starszym ziomkom przy pracy na roli.

Wróciwszy w obręb wioski, Garret podbiegł niezgrabnie w kierunku swojego domu i rzucił się w objęcia swojej matki. Kończył jej właśnie opowiadać, na tyle na ile potrafił, jak spędził dzień na zabawie ze swoimi przyjaciółmi, kiedy ojciec również dotarł do domu i uściskał swoich najbliższych. Alton i Callie, rodzice naszego bohatera spojrzeli na siebie czule i z ciepłym blaskiem w oczach. Nigdy nie czuli się szczęśliwsi. Zawsze czuli że byli dla siebie stworzeni i jedyne czego pragnęli to założyć rodzinę i spędzić ze sobą całe życie. Utulili i ucałowali Garreta. Był ich oczkiem w głowie, choć wiedzieli, że za niespełna pół roku urodzi się także ich druga pociecha, z czego bardzo się cieszyli. Callie

czuła, że będzie to córeczka, tak jak planowali, tak jak tego pragnęli – najpierw synek, później córeczka.

Wesołym chwilom nie było końca, szczęśliwa rodzina udała się na wspólny plac – dziś był dzień zabawy. Cała wioska była w trakcie zbiorów, w tym roku wyjątkowo obfitych, co było kolejną okazją do świętowania i ogólnej wspólnej radości. Stoły były suto zastawione pysznym jadłem, ciepłe piwo nęciło cudownym zapachem, a grajkowie już kończyli strojenie instrumentów. Zabawa właśnie się rozpoczynała. Śmiech i wesoły gwar nie miały końca, zapadł zmierzch, jednak bezchmurna noc i palące się ogniska nie zachęcały do zakończenia szczęśliwej zabawy.

Właśnie wtedy, dało się słyszeć tętent końskich kopyt. Napastnikami byli ludzie ubrani w pancerze wykonane ze skóry i wzmacniane elementami metalu. Była to banda spod znaku Rdzawego Ostrza - najemne zbiry nie będące pod niczyją komendą. Zaatakowali zachęceni łatwością walki i ilością jedzenia, którymi mogli nażreć się do syta, bez potrzeby narażania się na jakiegokolwiek ryzyko. Bandyty byli jednak głodni nie tylko jedzenia. Byli chorymi wyrzutkami o zwichrowanym umyśle i fakt doświadczenia nowych, wyuzdanych fantazji z filigranowymi i puculowanymi kobietami obudził w nich apetyt na coś więcej.

Niziołkowie nie mogli mierzyć się z napastnikami. Nie oddali jednak darmo swej skóry. Mężczyźni chwycili za jedyne co mogło posłużyć im za broń – kosy, widły, grabie i cepy i stanęli naprzeciw napastnikom. Wiedzieli, że muszą zrobić wszystko co w ich mocy, by spróbować odeprzeć napastników, jednak w obliczu przewagi rozmiaru, siły i doświadczenia w walce napastników, wiedzieli, że ich opór niewiele zmieni i wynik walki jest z góry przesądzony. *Ukryj dziecko!* krzyknął Alton. Callie ze strachem w oczach pochwyciła Garreta i ruszyła pędem w stronę domu. Jej oczom ukazała się borsuczka nora. Wsunęła tam małego Garreta i kazała mu pod żadnym pozorem nie wychodzić, ani nie wydawać żadnego odgłosu. Mały Garret widząc przerażenie w oczach matki, podświadomie zrozumiał. Callie odbiegła od nory, żeby nie dać znaku napastnikom o tym, że coś może się w niej znajdować. Po odbiegnięciu niewielkiego dystansu od nory, została schwytana

przez rosnącego napastnika o twarzy nieskalanej myślą. Odgłosy walki dochodzące z głównego placu zmieniły się. W tym czasie wszyscy mężczyźni zostali już wycięci w pień – nie stanowili żadnej przeszkody dla napastników – dało się teraz słyszeć jedynie krzyki bólu i rozpacz przeplatane przejmującym rykiem śmiechu i chorej satysfakcji napastników. Callie wiedziała co ją spotka, jednak jej drobna postura nie pozwoliła stawić jakiegokolwiek znaczącego oporu. Była tylko zabawką w rękach ogromnego zbójcy, który rycząc ze śmiechu zaspokajał swoje najbardziej wyuzdane i wypaczone żądze. Jej krzyki i pojękiwania tylko zwabiły innych napastników, dla których zabrakło już innych kobiet, lub z nudów zaszlachtowali te, które już posiedli i wykorzystali. Kilku rosnących drabów zabawiało się matką Garreta jak przedmiotem. Na jej nieszczęście, jej ciało było silne, a świadomość nie mogła ulecieć, ze strachu o swoje ukryte dziecko. Niestety, nora w której znajdował się mały Garret znajdowała się zbyt blisko miejsca kaźni jego matki. Sparaliżowany strachem nie potrafił nawet zamknąć powiek i był świadkiem całego wypaczonego i dantejskiego przedstawienia. Zbójcy zaspokoivszy się, poderżnęli niewinnej Callie gardło i odrzucili na bok niczym szmacianą lalkę, którą się znudzili.

Całą noc i poranek napychali swoje wygłodniałe żołądki i kiedy uznali że nie ma już ani kropli piwa ani okruszka pieczonego, czy swojskiego chleba odjechali wymieniając się jeszcze niewybrednymi komentarzami na temat ostatniej nocy. W ich spaczonych umysłach przednio się bawili. Młody Garret cały ten czas siedział w bezruchu w borsuczej norze. Strach powodował, że nie czuł poruszających się po nim owadów, które nie czuły, że chodzą po żywej istocie.

Mijały godziny, przeminął dzień i kolejna noc. Następnego południa, na miejsce rzezi niewinnej społeczności przybli mnisi z odległego zakonu Ilmatera. Wyruszyli oni na pielgrzymkę, aby nieść dobro napotkanym potrzebującym. Widok zmaltretowanych ciał i pogromu jaki miał tutaj miejsce wstrząsnął nimi wszystkimi do żywego. Poczuli się w obowiązku pochować wszystkich poległych. Poczuli jednak w okolicy przepływ energii ki. Podążając jej tropem znaleźli małego niziolka ukrytego w norze. Choć mały Garret był przerażony, nawet się nie poruszył – trauma całkowicie go sparaliżowała. Mnisi bez trudu wyciągnęli go z nory i przygarnęli. Widok, który zobaczyli odczytali jako misję dla siebie. Pochowawszy wszystkie ciała z należytym szacunkiem, udali się w drogę powrotną do klasztoru, aby przyjąć młodego Garreta pod swoją opiekę i obdarzyć go tym czym mogli – swoją wiedzą, nauką i ciepłem, które panowało między wszystkimi braćmi.

W drodze jak i po dotarciu do klasztoru młody Garret przez kilka miesięcy był całkowicie aspołeczny. Nie potrafił przemówić, nie wychodził ze swojej celi, dopiero po jakimś czasie zaczął przyjmować jakiekolwiek pokarmy. Ciepło i dobro jakim obdarzyli go tutejsi mnisi pozwoliło mu jednak znaleźć ukojenie i poradzić sobie z traumą jakiej doświadczył. Poświęcił się całkowicie kształtowaniu swojego ciała i

ducha, chcąc szerzyć dobro i pomoc innym, taką jakiej i on doświadczył od swoich braci.

W wieku 27 lat, dziękując za całe nauki i wszystko czego nauczył się od swoich braci zdecydował się opuścić mury klasztoru. Udał się w własną pielgrzymkę, na którą pragnął poświęcić całe swoje życie stawiając sobie dwa cele. Pierwszym było niesienie pomocy i dobra potrzebującym. Stawanie w obronie słabszych, karanie ludzi podłych i złych, gnębiących innych.

Drugi cel naszego bohatera został jednak skryty przed wszystkimi braćmi. Był on głównym powodem opuszczenia zakonu. Garret wiedział, że nie może spędzić w klasztorze ani chwili dłużej wiedząc że jego serce nie jest do końca czyste. Żyłby wciąż w zakłamaniu, czego nie mógłby dopuścić wobec swoich braci, których tak pokochał i pragnął żyć z nimi w harmonii. Jego duch nie mógł zaznać spokoju póki nie udoskonali on swoich sztuk walki wręcz i pełnej kontroli nad swoim ciałem i umysłem. Dopiero wtedy, kiedy będzie w stanie kontrolować energię ki innych istot, nie spocznie, póki sam nie stanie oko w oko z całą bandą Rdzawego Ostrza i nie wymierzy im zasłużonej sprawiedliwości manewrując ich własną energią życiową tak, by czuli ból, który sami zadawali. By czuli panikę, strach i przerażenie swoich ofiar. By czuli każdą łamaną kość, by czuli każdy fragment ciętej i okaleczanej skóry, by czuli, jak ich narządy wewnętrzne przemieszczają się i rwą się na drobne kawałki. By byli w pełni świadomi sposobu, w jaki sprawiedliwie będą konali w męczarniach i agonii. Długo. Powolnie. W cierpieniu.

KWIATKI Z SESJI

WEWNĘTRZNE ROZTERKI WEGAN

Po zakończonej walce z zaklętymi krzewami.

- Calion:** Vivien, czy Ciebie nie boli zabójstwo tych pa-
protek? Przecież ich życie jest Ci bliskie.
Garret: O nie, ja mam na rękach jego liście!

O MISTYCZNYM OGNISKU

*Walka z cieniami, w której decydującą rolę odegrały
płonące pociski Caliona. Po rozwianiu ostatniego z cieni:*

- Vivien :** Czuję swąd palonego cienia!

6 MAJA 2017

NIEMĘSKOŚĆ

Uwiad prącia jako następna klątwa z felernego amuletu.

NIEFORTUNNE PRZEJĘZYCZENIE

*Calion padł ofiarą zaklętego posążka pantery, co spowodowało, że kilka godzin spędził zamieniony w wielkiego kota.
Po rozwianiu klątwy wydarzyła się taka rozmowa:*

- Garret:** Calion, potrzebuję pomocnej łapy... - tfu! -
dłoni.
MG: Calion, rzucaj na wkurwienie.

OPARZENIA TRZECIEGO STOPNIA

- Matheus:** Kasia, ile Ty masz inteligencji? Chyba zbyt
dużo.
Madzia: Ha, jaki pocisk! Rzucałeś na trafienie?

ROZMOWY WYSOKIEJ WAGI

Do Garreta:

- Yeleda :** Ile ważysz?
Garret: 50kg.
Mateusz: Ale w grze...

NIE BYŁO TELEMARU

- Yeleda:** Gareth jest w objęciach podłogi po lądowaniu
na ryju.

POJAWIAJĄ SIĘ NIEJAKIE MYŚLI

*Walka z cienistym smokiem zakończyła się finałem, w
którym jego czaszka eksplodowała.*

- Garret:** Mam twarz cieniem myśli skalaną.

JĘDRNE NEGOCJACJE

- Jubiler:** Dam Ci za to 100 sztuk złota.
Yeleda: Zwariowałeś?! To jest warte co najmniej 150!
Jubiler: Cóż, jestem jedynym skupującym w okolicy,
nie masz wyboru.
Yeleda: A jak pokażę cycki?

PAN NIE JEST ZADOWOLONY

*Tawerna w której zatrzymała się drużyna była zaopatrzona
jedynie w jabłka i ich przetwory. Gustujący w piwie niziołek
był co najmniej rozczarowany.*

- Pocieszającym tonem do Garreta:*
Karczmarz: Mamy też jabłka w spirytusie.

SODOMA I GOMORA

MG opisuje hulanki, swawole i tańce (goście utworzyli korowód) oraz co robi drużyna wchodzącemu do karczmy Calionowi.

Łukasz: Dobrze, że Vivien jest w wężu, a nie wąż w niej.

DBAJMY O CZYSTOŚĆ POWIETRZA

Garret wybrał się na wieczorny spacer.

MG: Co robisz, gdy się wietrzysz?

Łukasz: Zamieniam się w wunderbaum i wieszam się w najbliższym golfie.

SKUTKI PRZEDAWKOWANIA HENTAI

Yeleda wpadła w pułapkę, w której żywe pnącza unieruchomiły ją od pasa w dół.

Garret: Gotuj się na gwałt!

ROŚLINNA OŚMIORNICA

Yeleda : Ile jeszcze tych macek?

MG: To jest mackarium

Vivien używa sztuczki Guidance.

Vivien: Macam się.

NIE CZYŃ BEZMYŚLNIE!

Garret poszedł na pierwszy ogień przywitać się z kultystami, najpewniej wrogo nastawionymi.

Kultyści: Czego tu szukasz?

Garret: Nie przemyślałem tego.

CZAS SNAJPERÓW

Yeleda wystrzeliła zabójczą strzałę z krzaków trafiając jednego z kultystów w głowę. Ten padł jak długi nieprzytomny.

Garret: Jednemu z kultystów świetny pomysł strzelić do głowy.

Kultysta - nieudany rzut obronny na śmierć

MG: Jest nieprzytomny. Jego nieprzytomność sięga zenitu.

WĄTPLIWE ZAMIARY

Yeleda została trafiona zaklęciem i padła nieprzytomna.

Garret: Gdzie ona leży?

MG: W krzakach.

Garret: Czeka na okazję.

WALCZ Z GŁOWĄ...

Kruk Caliona włączył się do bitwy. Kultysta postanowił obrać go na cel.

MG: Kultysta atakuje Kruka z pałki.

O TYM JAK WAŻNY JEST DOKŁADNY OPIS OTOCZENIA

Wygraliśmy potyczkę. Yeleda postanowiła przeszukać ciało.

MG: Znajdujesz cztery pałki.

Yeleda: Ale jakie?

MG: Takie do walenia.

Garret: Nadal nie sprecyzowałaś.

ŻART CIĄGNIĘ SIĘ DALEJ

Vivien podbiegła do Velory z zamiarem przywalenia jej kosturem.

Garret: Grzmocisz ją drągiem?

29 MAJA 2017

8 KWIETNIA 2017

JESTEŚMY SKAŻENI ELEKTRYCZNOŚCIĄ

Podczas wchodzenia do mrocznej jaskini.

Vivien: Jak Garret włączy pochodnię...

NIE TEN KLIMAT

W odpowiedzi na radioaktywne obrażenia kultystów.

Vivien: Skąd oni się urwali?

Garret: Z Fallouta.

MISTRZOWSKA ARANŻACJA WNĘTRZ

W odpowiedzi na to, jak konstrukt krasnoludzkiej zbroi postanowił nas zaatakować.

Garret: Latający miecz, gryzący krzak, żyjąca zbroja - what the fuck?"

PRZYWAR CIĘŻKO SIĘ WYZBYĆ

Walka z cieniami. Yeledzie nie wyszedł atak i miecz wyleciał jej z ręki.

Do Yeledy

Vivien: Upuściłaś miecz.

Garret: Cień nie jest tobą zainteresowany.

GŁOS W SPRAWIE TŁUMIENIA ODRUCHÓW

Vivien ogłuszyła kapłanów i wyrzuciła ich ciała na odległość za pomocą czaru Thunderwave. Była wśród nich kapłanka, która przywołała iluzoryczny miecz. W efekcie miecz zniknął.

Do Yeledy

Garret: Miecz znika, nie podnosimy go - bo go nie ma.

KOCIM ŻARTOM NIE BYŁO KOŃCA

Calion wziął w ręce figurkę tygrysa i w się niego zamienił. Zwyczajny tygrys pojawił się na miejscu maga drużyny.

MG: Calion masz na tyle inteligencji, że wiesz, że nie musisz ich atakować.

Yeleda: Kici kici kici!

Calion: Warczę na Yeledę.

Garret: Jestem mały - mogę na nim jeździć.

Calion: Spróbuj, to cię rozszarpie.

Fantazując na temat tego co by było, gdyby Vivien zamieniła się teraz w panterę.

Yeleda: Czy ona i tygrys mogliby...

Vivien: Mam nadzieję, że jest kastrowany.

KOCIA RETROSPEKCJA

Yeleda chciała otworzyć jakiś zamek. Vivien oparła jej rękę na ramieniu by pomóc jej sztuczką Guidance.

Yeleda: O! Znów mnie głaszczesz.

Cicho do Yeledy.

Vivien: A gdy głaszałam Caliona miał takie aksamiłne futro....

POWERLEVELING


Po zakończonej walce z kultystami.

Yeleda: Kopej EXPA!

O TYM JAK VIVIEN ZAUFALA W PEŁNI SWOIM BOGOM

Vivien bada mechanicznie ukryte drzwi. Po chwili odnajduje ukryty przycisk i jak gdyby nigdy nic naciska go.

MG: Rzucaj na zręczność.

: 20

MG: Z zakamarków drzwi wystrzela zatruta strzałka w twoim kierunku, ale CUDEM robisz unik i pocisk leci przez całą salę między głowami drużyny i wbija się w naprzeciwległą ścianę.

Do oszołomionej drużyny.

Vivien: Ups!

11 CZERWCA 2017

O NIEPOMYŚLNYCH WIATRACH

Drużyna została zaatakowana przez żywiołaki powietrza w sali prób.

MG: Vivien i Caliona odrzuciło.

Yeleda: Najwyraźniej z tej dziury bardzo źle pachnie.

KONFLIKT INTERESÓW

Calion: Lecz Viv, bo do dupy nakopię.

Z urażonym głosem

Vivien: Ja lecę...

Calion się uśmiecha.

Vivien: ... ale siebie.

Mina Caliona przybiera wściekłe rysy.

A OCZY JEGO OTWARŁY SIĘ

Garret: Przyglądam się dziurze

: 20

MG: Sens istnienia stanął przed tobą otworem

CHWILOWA NIEOBECNOŚĆ

Calion: Viv myślisz to co ja?

Vivien: Nie, ja nic nie myślę.

PARADOKS

Garret wykonuje piękny skok do wody.

Garret: Osiągnąłem dno.

FATALNE PRZEJĘCZENIE

Garret: Pomagam Vivien wziąć Yeledę pod wodą... - yyy! - pod wodę!

DEFINITYWNY BRAK FORNIFILII

Yeleda: Nie pieprzę się z drzwiami.

O NIE TAKI WIATR CHODZIŁO

Calion używa czaru podmuchu wiatru.

Garret: Calion robi magiczny pierd

ŁADNE WYBRNIĘCIE

Drużyna odrzuciła propozycję więdmy by wydostać się z tuneli.

Yeleda: Czyli nara.

Calion: Nara czyli co?

Yeleda: Nara-żamy życie.

NAGŁY PROBLEM OBUWNICZY

Do Yeledy:

MG: Weszłaś w śluz więc otrzymujesz 6 pkt. obrażeń od kwasu. I nie masz buta.

JAK PRACA ZESPOŁOWA CZASEM SIĘ NIE UDAJE

Garret, Yeleda i Vivien postanowili przeskoczyć płamę śluzu, przy czym Yeleda i Vivien miały pecha i wryły się na twarz. NA KONIEC Calion użył czaru, by usunąć śluz i przejść bez szwanku...

PAMIĘTAJ ABY NIE NARZEKAĆ W OBECNOŚCI MG NA ROZWÓJ PRZYGODY

Po jednej z sesji Łukasz narzekał na ogrom magicznych pułapek i niewielką ilość pułapek ściśle mechanicznych. Niemal na początku kolejnej sesji, już jako Garret, potknął się o linę i uruchomił zapadnię w podłodze. Drużyna musiała wykonać test zręczności. Vivien i Yeleda w porę odskoczyły, a Calion zamortyzował upadek. MG nie pozwoliła jednak Garretowi nic zrobić, bo to on uruchomił pułapkę.

MG: Ty masz na tej linie automatycznie porażkę!

Garret: Ale ja mam refleksy!

Yeleda: Chyba refluksy...

Calion: Chciałeś niemagiczne pułapki, patafianie. To masz!

O DZIWACH MATKI NATURY

Yeleda: Czy pająki strzelają?

Garret: Tak, liną z dupy.

KIEDY CHWALEBNA ROLA ZACZYNA SIĘ PRZEJADAĆ

Jakiś potwór poczynił pogrom wśród drużyny.

Vivien: Ja pierdolę. Znowu muszę leczyć.

KĄDZY ORZE JAK MOŻE

Drużyna chciała wejść do otworu w podłodze, tak by jak najmniej się poturbować. Yeleda użyła latającego płaszcza, wzięta pod pachy Caliona, a Vivien przemieniona w pająka usiadła jej na ramieniu. Garret z mniszą gracją wskoczył samodzielnie za nimi.

ANTYORNITYZM

Po walce, w której Antaramo, kruk-chowaniec Caliona okazał się niezwykle pomocny.

MG: Usmażyłeś pająka. Muszę znaleźć jakiegoś potwora, który zjada kruki.

O TYM JAK BRUTALNA SIŁA STAŁA SIĘ MOTOTREM NAPEŁNIONYM STRACHU

Drużyna została zaskoczona widokiem potężnej Banshee za otwartymi drzwiami w podziemiach. Calion instynktownie zaatakował ją zaklęciem Firebolt, ale niewiele wskórał.

MG: Jest odporna na ogień.

Garret: To ona jest z azbestu?!

Garret postanowił ją załatwić pięściami i wyrzucił pod rząd trzy naturalne 20, co zabrało banshee jakieś $\frac{2}{3}$ życia. Drużyna zyskała punkt inspiracji.

Calion postanowił ją dobić magicznym pociskiem.

Calion: Lekko chujowo, tylko 7 punktów obrażeń.

MG: Zabijasz ją.

MORALNOŚĆ PANIEN D-N-DULSKICH

W pokoju razem z banshee było 6 kultystów, którzy srali po gaciach na widok Garreta po tym jak załatwił ich banshee. Byli tak przerażeni, że nie byli w stanie mówić. Jednak w końcu drużyna wyciągnęła z nich, że tak do końca nie wiedzieli co robią. Garret sprzeciwił się zabijaniu ich, bo: Naiwniactwo jest okolicznością łagodzącą.

Vivien: Wisi mi ich los.

Yeleda: Mi wisi bardziej niż tobie.

DOBRE STRZEŻONA SPIŻARNIA

Drużyna została przeniesiona za pomocą portalu do czegoś co wyglądało jak spiżarnia.

MG: Znajdujecie konfitury, piwo, książki i bibeloty

Yeleda: Szukam pułapek.

POMOC POPRZECZ MOLESTOWANIE

Calion próbuje sobie przypomnieć w jakim mieście wylądowali.

Vivien korzysta ze sztuczki Guidance, aby mu pomóc.

MG: Calion, czujesz, że ktoś Cię maca.

NIEUKRYWANE STEREOTYPY

MG: Widzicie wnętrze karczmy wypełnione resztkami po imprezie. Za barem nikogo nie widać.

Yeleda: Pewnie niziołek go prowadzi.

Garret: Podchodzę do baru i wołam karczmarza.

MG: Z zaplecza polerując szklankę wychodzi niziołek...

STRACH NIE SIĘGA WYSOKO

Yeleda: Mam czkawkę.

Vivien: Wystraszcie ją!

Garret: Uaaaa!

Yeleda: Tak... Niziołku...

Vivien: Nawrzeszczał Ci na kolana.

O TYM JAK MG NIE WYTRZYMAŁ GŁUPIEGO PYTANIA

MG : Barmanowi mózg wyeksmitował z głowy.

O CHARAKTERACH

Calion: Garret jest praworządny dobry, a ja dobry. Razem jesteśmy praworządni głupi.

BIEDA AŻ PISZCZY

Gracze znajdują się w ekskluzywnym sklepie prowadzonym przez drakonkę.

Yeleda: W sumie kupiłabym mapę, gdyby była jedna w rozsądnej cenie.

Garret: Czyli drakońskie ceny odpadają.

GLOBALIZACJA DOCIERA I DO ZAPOMNIANYCH KRAIN

Niecodziennie o racjach żywnościowych

MG: Te za 1 szt. srebra to taka średniowieczna zupka chińska.

O TYM JAK W ŻYŁACH ROSJAN I NIZIOŁKÓW PŁYNIE TA SAMA KREW

Po udanym teście na akrobatykę:

MG: Udaje ci się doskoczyć do parapetu i wykonać słowiański przykuc.

24 CZERWCA 2017

O GRUPACH ETNICZNYCH

MG: Niziołki nie są rasą mniejszościową.

Viv: Chyba niższościową.

Garret: Czuję się poniżony.

O TYM JAK NATURALNE 20 POMAGA W SCHADZKACH W CIEMNYCH ALEJKACH

Garret przeczuwał, że był śledzony. Chcąc zmylić pościg uznał, że schowa się w ciemnej alei i z zaskoczenia zaatakuje potencjalnego złoczyńcę.

MG: Udało ci się powalić młodą kobietę.

Yeleda: Ty ogierze!

O TYM JAK TRUDNE POTYCZKI CZASEM NIE BYWAJĄ TRUDNE...

Yeleda wykorzystała atak z zaskoczenia i wycelowała z łuku w oko smoka. Los chciał by k20 pokazała 20 i smok tak mocno oberwał w łeb że został niemal ogłuszony i oślepił.

... I NAWET MG POTRAFI BYĆ ZASKOCZONY OBROTEM SPRAW

Smok zajęty był rozrywaniem skrzyni więc drużyna miała przewagę atakiem z zaskoczenia. Po niewiarygodnym trafieniu z łuku, do akcji wkroczył Calion.

MG: Z krzaków wyskoczył opętany mag, który dobił smoka zanim ten choćby beknął.

W PRZYPŁYWIE PODZIWU

O obrocie spraw po niewiarygodnie szybkim rozprawieniu się z małym smokiem:

Vivien: Jesteście cud miód drużyną!

TRAFNE PODSUMOWANIE POTYCZKI

Po kratycznym trafieniu Yeledy.

Garett: One shot one kill no luck pure skill.

ŻART DOBRZE POCIĄGNIĘTY

BN przytapał drużynę na zwycięstwie ze smokiem i spytał co się tu właściwie stało. Vivien pozostaje w roli studentki badającej drzewostan lasów Doliny Konwalii:

: To był wyjątkowo duży kornik. Bardzo szkodliwy!

OBAWY O ZDROWY SEN

Na temat odpoczynku w lesie:

Calion: Vincent powiedział, że smok miał brata.

Vivien: My mamy Yeledę.

NIEFORMALNE PRZEDSTAWIENIE

Po przygodzie z bardzo szybkim uporaniem się z banshee, mnich uznał, że przedstawi się nowonapotkanemu BN-mu, Vincentowi w następujący sposób.

Wyciąga w górę pięść.

Garret: Jestem oficjalnym eksterminatorem banshee.

15 LIPCA 2017

O OCZEKIWANIACH W SPRAWIE KORUPCJI

Matheus: Żarcie dla MGa → +10 do wszystkich rzutów.

O BRAKU ADMINISTRACJI PAŃSTWOWEJ

Gracze rozważają pomysł podróży poza gościńcem. Pytanie zostało skierowane do MG.

Calion: Czy Angamarna ma Lasy Państwowe?

O PRZESADZANIU W OBMYŚLANIU PRZYKRYWKI

Vivien wymyśliła przykrywkę - jest studentką magii naturalnej i pisze pracę na temat szkodliwego wpływu kornika na populację drzew w okolicznych lasach.

Vivien: Czemu drużyna się po lesie szlaja? Czy szaleje tam kornik drukarz?

KIEDY SURVIVAL STAJE SIĘ PRAWDZIWĄ WALKĄ O PRZETRWANIE

MG : Zaczynacie KRAŻYĆ po lesie pod światłym przewodnictwem waszego druida.

PROBLEMY DENDRO-ANDROLOGICZNE

W reakcji na napotkany szlak rozsypanych kawałków drewna w runie leśnym.

Garret: Albo to jest duże...

Vivien: Albo mamy do czynienia z tysięcącym Entem.

ROZTERKI EKOLOGICZNE

Pytanie skierowane do MG na temat napotkanego potwora:

Calion: Czy czerwony smok jest pod ochroną?

O TYM JAK TŁUMACZYĆ NIECODZIENNE TALENTY

Do MG:

Yeleda: Co trzeba mieć by oprawić smoka?

Calion: Backstory.

O TYM ŻE SKRYWAMY UKRYTY TALENT GARBARNICZY

Po oprawieniu truchła smoka:

MG: Udało się wam z niego wyłuskać jakieś 20kg łusek.

PRZYPRAW SWOJE ŻYCIE

Calion użył sztuczki Prestidigitacji by oczyścić nas z resztek wnętrzości smoka. Ta sztuczka pozwala się osuszyć, oczyścić czy choćby poprawić jakość jedzenia i to bez płacenia!


Garret: A teraz jeszcze szczypta magii!

NIECODZIENNE NAZEWNICTWO

Calion: Definicja portalu - slot na bramę.

RZUT TO NIE WSZYSTKO

Calion miał przejść test wiedzy by sobie przypomnieć co nieco o ruinach które eksplorowaliśmy.

: 4

Calion: W sumie 11.

Vivien: Dodatkowo wykorzystuję swoją sztuczkę guidance i dokładam 4 do sumy rezultatu.

Calion: Wypadło 4 więc mamy wynik 15.

O NIEUCZLIWYCH PRZEPISACH

Callion i Garret wyrzucili 16 na inicjatywie i mieli doń ten sam bonus. Kolejność rozstrzygnął rzut kostką, a wygrany Calion otrzymał program 16+.

PARADOKSALNIE DOBRE PODSUMOWANIE SYTUACJI

MG: Dwa mocno nadszarpnięte życiem zombiaki wam zostały.

O ROZMOWIE NA DWA FRONTY NA TEMAT SZCZĘŚLIWYCH KOSTEK

Do Kasi:

Madzia: Tu mamy cały asortyment broni przeciwko naszemu MG.

Do Kingi:

Madzia: Tego nie słyszałaś.

O CHĘCI MORDOTERAPII...

Po desperackiej walce ze smokiem, MG uśmiecha się złowieszczo.

Calion: Ile trzeba było szczęścia by to przeżyć?

MG: DUŻO.

JAK WSZEDŁEŚ MIĘDZY WRONY...

Gracze aktywowali pułapkę.

MG: Wszyscy wykonajcie rzut obronny na zręczność.

Calion: Ja nie byłem blisko drzwi.

MG: WSZYSCY!

NIZIOŁEK Z WOZU...

Yeleda: To jak mi Garret pomoże to wyciągniemy wóz.

Garret: Wsiadam na wóz!

CELOWE PRZEJĘCZYZENIE

Garret wykorzystuje umiejętność Medyk.

Garret: Roztaczam nad chętnymi opiekę.

Yeleda: Ja jestem hentai.

TYM RAZEM PUDŁO

MG: Rzucaj na trafienie

Kostka przelatuje obok

Vivien: Nie trafiłeś w wieżę.

FORTUNA KOŁEM SIĘ TOCZY

Po nieudanym teście trafienia Yeleda myślała, że jej tura dobiegła końca.

MG: Ale miałaś przewagę, rzucaj jeszcze raz.

: 20

MG: Mogłam tego nie mówić...

ZEMSTA FARAONÓW

Calion: Używam magicznego pocisku z 2 poziomu.

Rzuca czterema kośćmi k4.

Vivien: Co to ma być??

Garret: To jest kurwa Egipt.

O PRZEMYŚLANYM PODARKU

Wdzięczny BN obdarował graczy podarkami. Yeledzie przypadł w udziale zakłętą sztylet.

Calion: Skąd wiedział, że jest łotrzykiem?

MG: Ma broń na wierzchu.

Komentując przytroczone, powieszone i pochowane elementy uzbrojenia Yeledy

Calion: To chodząca zbrojownia!

O PROBLEMACH MORALNYCH

Calion: A to gdzie jest ta magiczna zbroja?

MG: Na gościu.

Vivien: On jeszcze żyje, więc to nie będzie ograbianie zwłok.

Calion : Tylko żywych...

O BRAKU SPOSTRZEGAWCZOŚCI

Zakładnik: Powiedziałem wam wszystko. Rozwiążcie mnie i pozwólcie odejść.

Yeleda: Już jesteś rozwiązany, paciuloku.

22 LIPCA 2017

WYSOKOŚĆ SPOJRZENIA MA ZNACZENIE

Garret wyrzucił najwyższy wynik testu na percepcję.

MG: Tylko niziołek ma oczy.

O KI(J) CHODZI?

MG: Jesteś piętro niżej więc cała twoja akcja to ruch.

Garret: Chyba, że użyję punkt Ki.

MG: Pff...

JAK ŚWIATŁO STAŁO SIĘ ICH PRZEWODNIKIEM

Przeciwnikowi atak wcześniej wypadł miecz z ręki więc została mu tylko kusza. Udało mu ukryć się w cieniu, jednak nie udało mu się wywieźć w pole Vivien. Ta rzuciła sztuczkę „światło” na jego kuszę i poinstruowała drużynę by strzelali w stronę światła.

SŁANIAJĄCE SIĘ PRZEJĘZYCZENIE

MG: Przywaliłeś mu dość mocno i jest mocno poturbowany, ale stoi na ostatnich nogach.

LOGIKA STOMATOLOGICZNA

Zapytana o lokalizację zakładnika:

Vivien: Yeleda pilnuje swojego nowego adoratora na dole.

Yeleda: On nie ma zębów!

Vivien: Przynajmniej nie ugryzie.

6 SIERPNIA 2017

PROBLEMY NISKICH

Garret: Mam 93 cm wzrostu.

Vivien: Nie możesz wejść do makro.

PORANNA NAGOŚĆ

Yeleda do Vivien na temat nagości Garreta po wstaniu z łóżka

Yeleda: Przy twoim wzroście nie możesz widzieć jego przyrodzenia.

Vivien: Zależy czy ma długi nos...

O SZPIEGACH WŚRÓD NIŻSZYCH RAS

Garret: Czy ta krasnoludzica ma brodę?

MG: Nie.

Garret: Czyli to niziołek w przebraniu!

O NIESPÓJNOŚCIACH WYPOCZYNKU

MG przyzwał takich wrogów że drużyna zaliczyła TPK. Po jakimś czasie uratowała ich członkini Paktu i życzyła szczęścia. Po odzyskaniu przytomności:

Garret: Czemu mamy 1 HP? Czy to się nie liczyło jako długi odpoczynek?

KRÓTKO O SZYBKOŚCI

Yeleda: Yay! Mam 19 inicjatywy!

Calion, Garret: Bitch please! My mamy 20 i 21.

WIEDZA O ARANŻACJI PRZESTRZENNEJ

Calion: Identyfikuję mimika!
MG: Kurwa, jaka to wiedza?
Garret: Wystrój wnętrz

MISTERIA PORUSZANIA SIĘ W RZĘDZIE

Drużyna próbowała skryć się w cieniu i tylko Yeleda przeszła test. Przejście było wąskie, więc ustawili się w szeregu w kolejności: Yeleda, Garret, Vivien, Calion.

MG: Garret myśli że idzie pierwszy...

Z CZARODZIEJAMI NIE BĘDZIESZ SIĘ NUDZIŁ

Strażnik posłany po mistrza zakonu nie wracał tak długo, że drużyna zaczęła grać w kalambury przy użyciu sztuczek Caliona.

Yeleda: Co oni tam produkują tego mistrza?!

NIE-GOŁĄB POCZTOWY

Calion: Daję krukowi list do przekazania komuś na uniwersytecie.
Vivien: Kruk pocztowy.

SZCZEROŚĆ TO PODSTAWA

MG jako Siel: Pójście tam na pełnej kur...tyzanie jest złym pomysłem.

PROBLEMY OBUWNICZE

MG: To zupełnie inna para kaloszy.
Yeleda: Co to kalosze?
Garret: To zupełnie inna para trzewików odpornych na wilgoć.

TE WYBUCHY I TE ROZBŁYSKI...

W wyniku oszołomienia widowiskowością rzuconego właśnie zaklęcia.

Yeleda: Co ona z siebie wydała?
Vivien: Ostatniego slota.

CHŁODNA ROZPRAWA

MG wcielają się w rolę Siel i przygotowuje zaklęcie lodowych noży.

Siel: Dobra, a nóż się coś trafi.
Calion: Też używam lodowych noży na kapłanach.

Vivien również postanowiła rzucić zaklęcie lodowych ostrzy.

Vivien: Witajcie w lodówce.

6 SIERPNIA 2017

NIE NA ŻARTY...

Do Łukasza, przed rozpoczęciem:
Madzia: Cały czas żresz, coś byś pomyślał też!

NIE SZATA ZDOBI CZŁOWIEKA

MG: Wstajecie, jest trochę lepsza pogoda. Co robicie?
Do Łukasza:
Madzia: Jesteś ubrany? Rzuć na to.
Matheus: A to jest test na zręczność czy inteligencję?

O WYBORACH DRÓG NIE TYLKO ŻYCIOWYCH

Drużyna ustala czy podążać leśnym traktem, czy skorzystać z gościńca.

Yeleda: Ja chce lasem!
Vivien: Będziesz się bić z każdym smokiem o legowisko?
Yeleda: Tak!

O OBSADZANIU RÓL NIEODPOWIEDNIMI OSOBAMI

Drużyna wybrała wychowaną w mieście Yeledę by prowadzić ich przez leśne ostępy. W pewnym momencie usłyszeli wilcze warczenie.

Uprzedzając MG w jej roli:
Łukasz: Macie wrażenie, że wilki są wszędzie.
MG zaczęła się podejrzanie uśmiechać.
Łukasz: Nie! Nie powiedziałem tego!

WCALE NIE DOBRA ZMIANA

Drużyna stwierdziła, że Yeleda się nie sprawdziła i wybrali wychowanego w klasztorze mnicha na przewodnika. Ukrytych pod kopułą zdybały ogry, które po chwili przyprowadziły ogra przywódcę.

MG: Garret awansował do programu Ógr +".

NIEKTÓRYCH RZECZY NIE MOŻNA ODZOBACZYĆ

Drużyna walczy z ogrami w kompletnej ciemności. Garret, znacząco niższy od ogrów, ma ograniczone pole widzenia.

Garret: Szukam słabych punktów. Jest ciemno to chuj widzę.

KOCIE ZABAWY

Calion rozmawiał z duchem elfki, a reszta drużyny czekała w krzakach. Vivien jako pantera, skryta w cieniu Yeleda i Garret.

Vivien: Poluję na frędzle twojego płaszcza.

Yeleda: Ale ja nie mam frędzli.

Vivien: Już masz.

O SPOSOBACH WALKI Z CIECZĄ

Walka z żywiołakami wody.

Garret: Próbuję osuszyć go ręcznikiem!

RĘCE KTÓRE KRZYWDZĄ

Na pytanie czy żywiołaki są odporne na obrażenia fizyczne.

MG: Garret, czy Twoje pięści są magiczne?

Garret: Jeszcze nie...

RAZ NA WOZIE RAZ POD WOZEM

Żywiołak obrał na cel Garreta.

Garret: Ciekawe, czy ci się to uda...

MG: 24 na trafienie.

Garret: ... skurwysynu...

SUSZE BYWAJĄ UCIAŻLIWE

O stanie walki z żywiołakami:

MG: Wyszuszyliście w ponad połowie jednego żywiołaka.

AKWARIUM POGRZEBOWE

Jeden z żywiołaków wchłonął Garreta w swoje wodne trzewia.

MG: Gwoli uściślenia, jak będziecie bić żywiołaka Garret też oberwie.

Vivien: Dobra jebać, potem się go wskrzesi w końcu znam medycynę.

Szykując potężny czar:

Calion: No, skoro nasz druid tak mówi to wybacz wam.

KATASTROFA W PRZESTWORZACH

Drużyna zjeżdża tunelem w dół, który kończy się lądowaniem z dwóch metrów na gołym kamieniu. Calion jechał pierwszy i postanowił rzucić na siebie czar powolnego spadania.

MG: Jesteś pewien że chcesz go rzucić?

Calion: Oczywiście! Tam są dwa metry!

MG: OK. Po chwili na pełnej kurwie nadlatuje Garret.

SZTUKA DYPLOMACJI Z POTWORAMI W PRAKTYCE

W języku Sylvan

Viv: Odejdź stąd Encie, a nic ci nie zrobimy. Nie jesteśmy wrogami.

Ent: Nie.

COŚ W NIM PĘKŁO

Duch elfa zabił Vivien. Po tym Garret wyrzucił pod rząd 5 trafień krytycznych.

MG: Co tu się właśnie odbyło??

Matheus: Jakby nie patrzeć to ten elf zabił jego kobietę...

4 LISTOPADA 2017

O BOGATYM BUKIECIE ZAPACHOWYM

MG: Wchodzisz i uderza cię zapach klasycznego lochu.

Yeleda: Że czym dostałam w łeb?

KWESTIA NIEDOPOWIEDZENIA

MG: Widzisz zabite skrzynie.

Yeleda: Czym je zabili?

MG: Gwoździami!

Z CYKLU grzechy popełnione ustami

Yeleda: Calion, chodź tu - tu jest ten elf którego zaciukaliśmy.

Drużyna: Nie zaciukaliśmy!

Yeleda: No to ten, którego biliśmy!

Drużyna: Nie biliśmy!

Yeleda: No to ten, przed którym uciekaliśmy!

Drużyna: Nie uciekaliśmy!

Yeleda: ... to ten właśnie!

TRUDNE SPRAWY

Calion: Czemu ja? Viv też jest elfem!

Yeleda: Ale ty masz więcej życia.

Do MG

Calion: Czemu pytałaś na głos?

ALE FIZYKĘ TO TRZEBA SZANOWAĆ

Garret: Chcę rzucić w upiora granatem.

Po chwili namysłu

Garret: Czy to jest ściana nośna?

SZUKANIE DZIURY W CAŁYM

MG: Upiory są odporne na obrażenia fizyczne i część magicznych, ale podatne na ataki od srebrnych broni.

Garret: Zaciskam pięści na srebrnych monetach.

OBAWA O UTRATĘ INTEGRALNOŚCI

Garret musiał się wydostać z płonącego okręgu, do którego wcześniej niezgrabnie wskoczył. Rzut poszedł dobrze.

MG: Tym razem artystycznie wyskoczyłeś z pomiędzy płomieni.

Vivien: W między czasie piekąc kiełbasę.

Garret: Swoją?!

ZAGROŻENIE POŻAROWE

Garret: Okładam śpiworem ogień w celu ugaszenia.

Yeleda: Okładam ogień Garretem okładającym ogień śpiworem.

PSZCZÓŁKI I KWIATUSZKI

Drużyna zyskała 10 pkt doświadczenia za wyczerpującą dyskusję nt. edukacji seksualnej mnichów.

STEREOTYPOM NIE MA KOŃCA

Samokrytycznie:

Yeleda: Tylko końcówki włosów mam blond. Mózg się jeszcze broni!

NIECZYSTE ZAGRYWKI

MG: Garret ma niezłą krzepę - zadaje 16 pkt. obrażeń z pięchy.

Garret: Jeszcze ze srebrnikami - lewy judaszowy!

O NIESPÓJNEJ CHĘCI ZYSKU

Drużyna odnalazła magazyn z zadania i postanowiła go nie ograbiać, by nie narażać się Kultowi. Gdy już wyszli na zewnątrz i nie było mowy o powrocie:

Garret: W sumie to mistrz powiedział, że możemy sobie stamtąd zabrać co chcemy.

Unisono

Yeleda:

Vivien: Teraz mi to mówisz?!

Calion:

O TYM JAK POZWOLONO ZADECYDOWAĆ WCALE-NIE-ŚLEPEMU LOSOWI

Drużyna rzucała kośćmi którą opcję drogi objąć i rzucała nimi tak długo aż wypadło to co chcieli.

O CHŁODNEJ KALKULACJI

Vivien: Moja propozycja jest taka: Idźmy do Doliny Konwalii. Tam mamy pewność, że Dolina rozwali i nas i Pakt. We wszystkich innych opcjach Pakt ma przewagę.

Drużyna: Zgoda!

O DZIWNYCH DECYZJACH

Yeleda: Czy mogę się ukryć na środku gościńca?

Garret: Tak - obsyp się żwirem i udawaj drogę.

O TYM JAK ZA ZŁY ŻART MOŻNA SPŁONAĆ ZE WSTYDU

Yeleda: Przepraszam! Mają panowie ognia? Zapaliłabym coś.

BN-i: Co chcesz palić? Nie, nie mamy.

Garret: Karczmę na przykład.

O NAGŁYM ZWROCIE AKCJI

Yeleda: Okrążam karczmę tak szybko, że teraz to ja ich śledzę.

O REALNEJ OCENIE WŁASNYCH UMIEJĘTNOŚCI

MG: W karczmie jest 10 najemników i dwa słoneczne elfy - magowie. Rzućcie na inicjatywę.

Poza postacią:

Garret: Czy mamy robić nowe postaci?

Vivien: Czy mam dostateczną wolę przeżycia, żeby wrócić jako duch?

O TYM JAK REKLAMY NIE ZNAJĄ GRANIC

- MG:** Myślę, że karczmarka ma większy problem z 11 trupami.
- Vivien:** Kiepska reklama..
- Garret:** Nie do końca - pomyśl o takim szyldzie: "U nas zaliczysz zgon!", "U nas zalejesz się w trupa!"

ANATOMIA ANATOMII NIERÓWNA

Vivien zmieniła się w tygrysa i chciała powalić potwora, ale zamiast tego ten ją ogłuszył potężnym uderzeniem.

- Garret:** Czy medycyna liczy się też jako weterynaria?

KONFLIKT INTERESÓW

Yeleda dobiła atakujące pnące zręcznym strzałem z ukrycia.

- Calion:** Hey! Bullshit!
- Garret:** Komu ty kibicujesz?

PRZY PLANOWANIU NALEŻY ROZWAŻYĆ WSZYSTKIE OKOLICZNOŚCI

- Calion:** Ale moment, co my chcemy zrobić?
- Garret:** Owinę się liną, wyjdę przez okno i zobaczę czy z innej strony widać miasto.
- Yeleda:** Czy to jest jedyne okno na tym poziomie?
- Z pokrętnym uśmiechem:*
- MG:** ...nie.

O SMUTKU WYWOŁANYM BRAKIEM ODPOWIEDNIEGO SPRZĘTU

Poza postacią:

- Vivien:** Mamy już 5. poziom, a ty jeszcze nic nie uwarzyłeś!
- Garret:** Z rzeczy do warzenia piwa mam tylko umiejętność.

ZAUFANIE TO PODSTAWA

- Calion:** Czyli wszyscy w transie, a tylko Yeleda śpi.
- Vivien:** Czyli jedyna osoba, która mogłaby ci wbić nóż w plecy gdy śpisz.
- Yeleda:** Point!

O TYM JAK NOWOCZESNE TECHNOLOGIE WCALE NIE SĄ TAKIE MITYCZNE

- Calion:** Rozświetlam swój sztylet.
- Garret:** Pnącza trzeba było rozświetlić!
- Poza postacią:*
- Vivien:** Byłby światłowod.

JAK CHCESZ TO ZAKOŃCZYĆ?

- Garret:** Skaczę na potwora.
- MG:** Jak chcesz na niego skoczyć? Na niego stricte, czy wałnąć i wylądować obok?
- Vivien:** Czy chcesz w nim skończyć?
- Garret:** Z pięścią w jego ryju.

WYKLEPIE SIĘ

- MG:** Potwór po ataku Garreta ma do wysokości ud solidne wgniecenia w korze.

JEŚLI COŚ WYDAJE SIĘ GŁUPIE ALE DZIAŁA TO NIE JEST GŁUPIE

Drużyna zastanawiała się czy przebijać się przez kolejne piętra zarośniętej latarni morskiej czy wybrać szybszy sposób.

- Calion:** Proponuję zejść na dół przez pnącza, a jak coś to wrócimy na górę i wyskoczmy przez okno.

O KIEPSKIEJ WSPÓŁPRACY

Vivien rozmawiała z BN-em (druidaem), którego od-ratowali z latarni. Rozmowa polegała na wymienianiu informacji na temat panującej inwazji oraz planów co do dalszych ruchów.

- W tle, do MG:*
- Garret:** Podpaliliśmy pnącza!

ZAWSZE TO JAKIEŚ UCZUCIE

- Vivien:** Leczę Garreta z 3-ego slotu!
- MG:** To jest miłość!
- Calion:** Ona przecież mówiła, że nie legnie z niziołkiem.
- Yeleda:**
- Vivien:** Mogę go leczyć, nie muszę całować.

GRUNT TO UMIEĆ RUSZYĆ GŁOWĄ

DM: Garret po oberwaniu kamieniem od Giganta ma na czole odbity stopień.

NIERÓWNY POZIOM

Drużyna zdecydowała zejść do kanałów.

MG: Ścieków będzie tak po kolana, Garret będzie miał do pasa.

DOBŁA

MG ma problem z wymawianiem głoski „r”.

MG: Tu był magazyn przemycanych dóbr.

Yeleda: Dupy przemycali - rude, blondynki co tylko chcesz.

ZAWSZE TO JAKAŚ TAKTYKA

Korytarz zagradzał potwór wyglądający niczym płatanina ciernistych lian. Drużyna zastanawiała się czy z nim walczyć, czy iść do celu okrężną drogą.

Yeleda: Ok czyli bitka! Ukrywam się!

CUCHNĄCY I PARSZYWY LOS

Potwór był dość mocnym przeciwnikiem i powalił Garreta tam gdzie stał - czyli w śmierdzącym ścieku.

MG: Jesteś nieprzytomny i w dodatku topisz się w brei.

Garret: Jestem mały i zwinny, na pewno dryfuję.

MG: Twarzą w dół.

CHCIAŁ DOBRZE

Calion miał do wyboru dobić potwora lub ustabilizować wykrwawiającego się Garreta i narazić się na okazjonalny atak potwora. Jego dobry charakter wybrał za niego:

Calion: Stabilizuję Garreta, korzystam z Medycyny.

: 1

MG: Dobieś go.

Po chwili:

MG: Dobra, niech będzie. Już się nie wykrwawia.

OPIS W PEŁNI ZGODNY Z NATURĄ

MG: Garret wspina się po drabinie niczym rączka łania.

ZABAWY SŁOWNE

Poza postacią, do irytujących BN-ów:

Vivien: Już dawno zrobiłabym wam z kutasów pnącza.

Garret: Pnącia! Kutaliany!

LOGICZNE WNIOSKI

Obserwacja jednego ze strażników po tym jak puszczono drużynę wolno, ale ciągle mając na nich oko:

Strażnik: Ta banda wkradła się do kanałów, przedarła się przez ich śmierdzące wnętrza, pobiła potwory z pnączy tylko po to by włamać się do spalonej kamienicy i urządzić sobie w niej melinę. Nie, oni nie stanowią zagrożenia dla miasta.

9 GRUDNIA 2017

O ZAUFANIU W DRUŻYNIE

Vivien: Nie wchodzę do walki w zwarcie, bo Calion coś kombinuje.

O SPOSOBIE KOMUNIKACJI

Waląc kosturem w drzwi pokoju w którym śpi Yeleda.

Vivien: To nie jest alfabet Morse'a to alfabet desperata.

O TYM JAK WYKSZTAŁCIŁ SIĘ INSTYNYKT PRZETRWANIA

MG: Słyszycie stukanie.

Yeleda: Ukrywam się!

Calion: Ukrywam się!

Vivien: Ukrywam się!

Garret: Ukrywam się!

PODSUMOWANIE RZUTU

MG: Rzuć na trafienie.

Calion: Lekko pół chujowo.

MG: Nie trafiasz...

O REAKCJI NA DŁUGĄ NIEOBECNOŚĆ

Calion: Kruk wkurwia.

Garret: To on jeszcze żyje?

O RÓŻNYCH MIEJSCACH W KTÓRE SŁOŃCE NIE DOCIERA

Vivien: Ten druid chyba żałuje, że Cię zaatakował kijem.
Garret: Zaraz mu go wsadzę... w oczodół.

SZCZEGÓŁY MAJĄ ZNACZENIE

Drużyna błędziła w kanałach i Garret postanowił wybrać kierunek na ślepy traf.

MG: Czujesz bryzę.
Garret: Bryzę czy bryzg?

O TYM ŻE NIE ZAWSZE WYGLĄDA SIĘ NA TYLE LAT ILE SIĘ MA

Calion: Viv ile ty masz lat?
Vivien: 190 z hakiem.
Garret: Och! To już jesteś pełnoletnia.

O POMYŁKACH ORNITOLOGICZNYCH

MG: Ptak skacząc po okolicy nadziewa się na ukrytą Vivien.
Vivien: Wszedł we mnie?

O TYM JAK KRESKÓWKI MOGĄ NISZCZYĆ ŻYCIE

MG: Garret w wyniku szarpnięcia spada z klifu i wisi tylko na rękach wzdłuż urwiska.
Vivien: Odgrywam scenę z Króla Lwa.
Unisono:
Yeleda:
Calion: Nie!
Garret:

A TYM RAZEM O FILMACH

MG: Widzicie dużo ptaków przelatujących obok waszej kryjówki.
Calion: Ja się stresuję jako gracz.

O TYM JAK MG POKOCHAŁA ORNITOLOGIE

Calion: Czy widzę coś innego niż mewy?
MG: Orła.

MOŻE JUŻ WYSTARCZY TYCH PTAKÓW?

MG: Gryfy mają bardzo dobry wzrok.
Vivien: Sokoli?
MG: Gryfi.

O NORMALNYCH MIEJSCACH NA NOCLEG

Garret: To będzie dziwne, że nagle w środku nocy do gospody wchodzi grupa ludzi.
Vivien: A co? Nikt normalny nie śpi za dnia w gnieździe gryfów?

O TYM JAK SPOTKAŁA SIĘ GEOGRAFIA BOTANIKI GASTROLOGIA I PROKTOLOGIA

Garret: Ciekawe jakie owoce są w Feywild? Np. jakie jagody?
Vivien: Takie, że jak nie wypłujesz pestki to umrzesz.
Garret: A jak wyjdą inną stroną?
Vivien: Jagody, nie czopki!

5 STYCZNIA 2018


TYLE MOŻLIWOŚCI

MG: Wchodzisz do korytarza. Widzisz dwóch mężczyzn i 10 drzwi.

O TYM JAK NIEWIELKI WZROST JEDNAK JEST DO CZEGOŚ PRZYDATNY

MG: Nadlatuje w twoim kierunku 15 małych strzałek, ale jesteś niski i unikasz obrażeń.
Vivien: Jesteś poniżej linii strzału.
MG: Ale powyżej ST.

NO I CAŁY MISTERNY PLAN...

MG: Yeleda, Ty nawigujesz.
: 2
Yeleda: Do dupy na raki my poszli.

O KONSEKWENCJACH PORAŻKI

Calion podbiegł do uzbrojonego, wodnego żywiołka z wyczarowaną magiczną bronią, ale jego atak nie trafił

MG: Czy coś jeszcze robisz?
Calion: Wspominam całe swoje życie.

O LICZBACH KTÓRE PRZERAZIŁY

Yeleda zadała żywiołakowi strzałem z łuku 11 punktów obrażeń.

MG: Brawo! Żywiołak zszedł do liczby dwucyfrowej.

O BRAKU EMPATII UZDROWICIELI

Garret: Regeneruję sobie 18 punktów życia.

Vivien: Jednego do leczenia mniej.

Z INNEJ PERSPEKTYWY JUŻ NIE TAKI NISKI

Leżąc na ziemi:

Yeleda: Wstaję i ukrywam się.

MG: W tych warunkach jesteś się w stanie schować za Garretem.

O KRĘPUJĄCEJ SYTUACJI

Garret: Związuję go.

Yeleda: Przyglądam się mu.

Vivien rzuca Guidance na Yeledę.

Calion: Mamy związanego faceta i dwie laski, które się macają.

O WIELKICH POWODACH DO OBAW

Garret: Skoro nie chce mówić, trzeba go będzie utopić w kałuży.

MG: Rzuć na zastraszenie.

: 20

ZGONOSPIS

Do BN-ego:

Yeleda: Jak chcesz umrzeć? Sztylet, miecz, łuk?

MG: Taaak... wyciągnij menu.

O NISKIM SZACUNKU JAKIM DARZY SIĘ NIZIOŁKÓW

Yeleda: Ja zmienię wizerunek, ale wy też powinniście się byli przebrać. Ale co zrobić z niziołkiem?

Vivien: Przebierzemy go za dziecko, wsadzimy do wózka i tyle.

14 STYCZNIA 2018

TO NIE JEST JEGO MOCNA STRONA

Calion: 12

Yeleda: 20

Vivien: 21

Garret: 20

MG: Rozumiem, że Calion trochę mniej klekocze.

JEJ NATOMIAST TAK

MG: Yeleda w końcu dojdzie do tego, że będzie podwajać biegłość na skradanie.

Yeleda: Who's the master?

Vivien: Nikogo takiego nie widzę.

O TYM ŻE ŁATWO JEST UPAŚĆ

Podczas schodzenia ze stromej ściany:

MG: Yeleda jest asekurowana przez Garreta i jakoś leci.

Yeleda: Dobrze, że nie ryjem w dół.

Calion: Yy! To moja robota!

O NIEBYWAŁEJ AKROBATYCE

Garret: Skaczę na najbliższą półkę.

: 20

MG: Lądujesz tak ślicznie, że harpia prawie bije brawo.

PRÓBA TO CZASEM ZBYT MAŁO

Garret: Czy sięgnę ręką po ataku włócznią?

DM: Gdybyś próbował skoczyć, walnąć i wylądować to...

Calion: To brzmi groźnie, zwłaszcza, że padło słowo „próbował”.

NIE O TAKIE ZAGROŻENIE CHODZIŁO

Garret: Czy w tej wodzie jest coś podejrzanego?

Vivien: Bakteria e-coli.

O WSZĘDOBYLSKIEJ EKOLOGII

Calion: Czyli mamy kwaśne deszcze, lasy państwowe i co jeszcze??

O TYM JAK PRZEZNACZENIA UNIKNĄĆ SIĘ NIE DA

Garret: Sprawdzam pobudki topielców.

: 1

Garret: Przerzucam.

: 1


POCZĄTKI SKOKU O TYCZCE


MG: Droę zastawia wam porzucony wóz.


Vivien: Wykonuję skok o kosturze w celu przeskoczenia przeszkody!

MIŁE ZŁEGO POCZĄTKI

Kolejne rzuty na skradanie się.

: 20

: 18

: 12

: 10

Yeleda: Mamy tendencję spadkową.

O BRAKU PRYZYWYCZAJENIA DO MAGICZNYCH SPEKTAKLI

W karczmie w Zielonej Jabłoni widać ciągle zmieniających się druidów w ich zwierzęce formy.

Garret: Chyba nigdy się do tego nie przyzwyczaję.

Vivien: To muszę jeszcze nad tobą popracować.

O KLAROWNEJ I JASNEJ ODPOWIEDZI

Yeleda: Calion, ty to powiedziałeś do mnie czy do niego?

Calion: Tak.

Vivien: High elf!

O DZIWNYCH ŻĄDANIACH WIEDZYM

Garret: Czego więdźmy mogłyby oczekiwać w zamian za pomoc?

DM: Najprawdopodobniej czegoś metafizycznego.

Yeleda: Przejścia na buddyzm.

W SUMIE TO JEDEN PIES

MG: Wchodzicie do karczmy i czujecie zapach mokrego psa.

Yeleda: Wilczur czy jamnik?



O ZMIANIE SPOSOBU WALKI

Garret: Chciałbym prostą włócznię.

Yeleda: CSI już cię nie rozpozna po śladzie pięści.

O TYM JAK NIEWIELE JEST POTRZEBA DO DIAMETRALNYCH RÓŻNIC

Yeleda: Rzucam na trafienie z przewagą

, : 20, 1

O TYM JAK MAGOWIE ZAWSZE PREFERUJĄ WALKĘ NA DYSTANS

MG: Została jedna harpia z wbity w ciało włócznią Garreta.

Calion: Rzucam w nią mieczem!

O TYM JAK ZBLIŻENIA NIE ZAWSZE SĄ SATYSFAKCUJĄCE DLA OBYDWU STRON

Garret zabił przebitą włócznią harpię i gdy spadała zdołał wyszarpnąć z niej swoją broń.

Vivien: Najpierw ją nadziałeś, a potem się z niej wysunąłeś.

Garret: Została krytycznie spenetrowana.

17 STYCZNIA 2018

I TAK JUŻ NIC NIE URATUJE

Rzucamy na percepcję.

Garret: To mam 3 na kostce plus...

Calion: Plus nieważne, next!

Z BRAKU LAKU...

W reakcji na brak strzałek:

Garret: Wyciągam pochodnię i rzucam tym patykiem w pnącza.

WUNSZ

Walczymy z jakimś niewidzialnym potworem na którego drużyna miała utrudnienie w ataku.

MG: Vivien, twoja kolej.

Vivien: Zamieniam się w boa dusiciela, który ma blindsight!

MG: Ekhem.... Widzisz żywiołaka powietrza.

Żywiołak Powietrza: WTF! Skąd tu ten wąż?!

BIĆ CZY NIE BIĆ - OTO JEST PYTANIE

Calion: Rzucam na trafienie magicznym mieczem z przewagą.

, : 20, 1

DM: Calion wyczarowywuje miecz i w czasie gdy zamierza nim rzucić w potwora zaczyna się nagle zastanawiać, czy przemoc jest rozwiązaniem.

Vivien: Ja już nigdy nie powiem, że mam pecha.

NIE POJAWIŁ SIĘ TO I NIE ZNIKA

- Vivien:** Czy niewidzialny żywiołek powietrza ujawnia się po śmierci?
- MG:** Nie.
- Vivien:** Czyli Yeleda nie widziała go ani za życia, ani po śmierci.

O DENNYCH ŻARTACH

- MG:** Ok, jesteście na etapie podrywania laski z wody.
- Garret:** Plus jest taki, że jest już mokra.
- Vivien:** Poziom żartów wynika z tego, że dochodzimy do 22:00.

O PORZUCONYCH TRUDACH

- MG:** Syrena odzywa się we wspólnym.
- Calion:** Pierdolę dalszy rytuał rozpoznawania języka.

GŁODNEMU CHLEB NA MYŚLI

Do Garreta:

- Syreny:** Jesteś taki uroczy. Możemy Cię porwać?
- Garret:** Wybaczcie, ale jestem mnichem i składałem śluby czystości.
- Calion:** Ej wróć! Veto!

PION JAKI JEST KAŻDY WIDZI

- MG:** Żywiołek wali cię w łeb, mam nadzieję że jeszcze stoisz.
- Vivien:** Syrena pokazała cycki więc tak.

O TYM JAK ZAWSZE PRZERYWA SIĘ W NAJLEPSZYCH MOMENTACH

- Yeleda:** Chyba musimy się zbierać.
- Garret:** Ale zaczęło się robić interesująco!
- Calion:** Spójrzmy prawdzie w oczy - i tak nie zamoczysz.

23 LUTEGO 2018

O NIECODZIENNYM PODEJŚCIU DO IDENTYFIKACJI

- MG:** Garret robi małego maszka w celu sztachnięcia się mgłą, żeby ją zidentyfikować.

O TYM ŻE GRACZE CZASEM SĄ ZAGUBIENI JAK DZIECI

- MG:** Vivien łapie Yeledę za rączkę, Yeleda macha swoją. Kto ją łapie?

O WIEDZY POSIADANEJ LECZ NIE DO KOŃCA ROZUMIANEJ

- MG:** Calion, Ty masz wiedzę na temat lokalizacji niektórych przejść do planu Feywild.
- Calion:**
- Garret:** Wow!
- Vivien:**
- Yeleda:**
- MG:** Vivien, Ty wiesz o takich przejściach do planów żywiołów.
- Vivien:** Aha, dobrze wiedzieć.

O LAPSUSACH

- MG:** Drugi druid rzuca w Ciebie truciskiem pocizny.

O ZŁYM WYBORZE CZASU

- MG:** Calion, twoja tura.
- Calion:** Wertuję książkę.
- Vivien:** Nie masz kiedy tego robić!?

O BRAKU ODPORNOŚCI NA ZAZDROŚĆ

- MG:** Dostajesz 22 pkt. obrażeń od trucizny.
- Garret:** Jestem odporny jako Osiadły Niziołek.
- Calion:** Bullshit!

2 MARCA 2018

Calion miał wchodzić po linie asekurowany przez Garreta.

Do Garreta:

- Vivien:** Wciągnij Caliona nosem.

O SKŁADZIE CHEMICZNYM MNICHA

- MG:** Garret ty się składasz w 10% z mięśni i w 90% z kopa.

O PERYPETIACH W NAWIGOWANIU

- MG:** Idziecie w kierunku Zielonej Jabłoni, Vivien prowadzi i wszystko widzi. Nawet jeśli coś na was czyhało to w porę zdołała was schować w trawach lub za skałami.
- Garret:** Albo w grobie.

Calion: Jakie są obrażenia gdy ktoś nadeprnie na dru-
ida pod postacią pająka?

Z NIEJEDNEGO MŁYNA MAKĘ... CZY JAKOŚ TAK...

Taliesin urządził sobie siedzibę w młynie.

Do Taliesina:

Vivien: Widzę, że macie tu niezłe zamieszanie.

Yeleda: Macie tu niezły młyn.

JASEŁKA I SMOKI

MG: Nie było dla was miejsca w gospodzie.

Vivien: A w stajence?

Yeleda: Viv jako Maria, Calion jako Józef, Garret -
Jezus.

Vivien: A ty co? Gwiazda Betlejemka?

O NIEPOKALANYM POCZĘCIU

Vivien: Przyszła mi okropna myśl: mam z Calionem
Garreta.

Calion: Bullshit!

DM: To był Bóg...

Vivien: Ok, to mam Garreta z Obad-Haiem a Calion
udaje że jest jego ojcem.

Calion: Jeszcze gorzej...

POTRZEBA MATKĄ WYNALAZKÓW

W tle Yeleda dumiała skąd wziąć strzały

Do Vivien:

Calion: Czy umiesz się zmienić w coś co ma pióra?

Vivien: Yyy... coś co nie lata.

MG: Struś?

Yeleda: Będziesz e-Mu.

Vivien: Ale zaraz po co wy to chcecie?

Yeleda: No na lotki do strzał!

Vivien: I chcesz mi dupę oskubać?? Chyba cię boli!

Calion: Ile to będzie punktów obrażeń?

MG: Jak już jakieś by były to z kopniaka w kie-
runku Yeledy.

Yeleda: Ale może się ukryję? Nie wiedziałyby skąd
to?

Calion: Od dupy strony.

O ODPORNOŚCI NA WIEDZĘ

*Calion uczy Vivien rytuałów ze znalezionej książki, ale
opornie to idzie.*

MG: Uczycie się i nie wiadomo kto kogo chce bardziej
zatłuc tą książką.

TONĄCY BRZYTWY SIĘ CHWYTA

MG: Garret, ze swojej pozycji widzisz dwa lecące w
ciebie oszczepy.

Vivien: Dmuchar.

PODUSZKA DO IGIEŁ

MG: Rzut na trafienie dla pierwszego oszczepu -
22.


Garret: Nie trafia!

MG: To był żart?

Garret: Moje AC + poziom desperacji = 500.

I CAŁY MISTERNY PLAN W PIZDU...

Garret: Łapię pocisk i odrzucam w kierunku atakują-
cego.

: 10

MG: Nie trafiasz i oszczep ląduje obok.

Do Garreta:

Yeleda: Czy jesteś świadom, że oddałeś mu broń?

SOKOLE OKO

MG: Tylko Yeleda widzi, że dwóch włóczników pod-
biega do drużyny od tyłu, nie spodziewali się jed-
nak chmury dymu.

*Yeleda strzela krytycznie w kierunku jednego z nich i
zadaje 44 punkty obrażeń.*

MG: Włócznik biegnie i myśli "kurwa co to za
chmura?". Po czym jego mózg eksploduje od
krytycznej strzały Yeledy.

MÓW MI FLASH

MG: Ok, to dziewczyny idą na górę penetrować piętro
a Garret oświadcza, że dochodzi najszybciej.

METAFORYCZNE ZDOLNOŚCI MANUALNE

Na temat penetracji pokoi:

Vivien: Yeleda, idziemy po facetów? Czy robimy to
na własną rękę?

O PROBLEMACH Z GOTOWOŚCIĄ BOJOWĄ

Garret próbował zaatakować potwora dwa razy przy użyciu włóczni i dwa razy nie trafił. Wtedy postanowił poprawić pięścią.

MG: Garret, nie chcę cię martwić ale gdy włócznia nie daje rady to pozostaje ręka.

8.1 18 MAJA 2018

GEROFILIA?

Vivien: Brzęczenie słyszeliśmy z prawej czy z lewej strony pokoju?

Calion: A co za różnica? Z boku!

Yeleda: Sam jesteś zbok.

Calion: Powiedziała ta, której starość kojarzy się z seksem.

(Drużyna rozwijała skrót SKS jako seks kurwa seks, zamiast starość)

SOLE BARDZO TRZEŹWIĄCE

Garret: Podchodzimy do zwłok.

Calion: Rzućcie rzut obronny na wytrzymałość

MG: Rzućcie rzut obronny na wytrzymałość

(Garret): 6.

(Calion): 13.

MG: Garret odchodzi na bok i puszcza pięknego pawia, a Calion zdołał się przypa-

trzeć i musi rzucić na arkana.

(Calion): 31.

MG: Przypomina ci się, że doskonale znasz przyczynę tego zgonu i źródło smrodu. Wiesz, że smród wydziela się gdy ktoś próbuje wyssać z kogoś życie i zamienić je na moc magiczną.

Vivien: Calionowi smród przeczyszczył mózg.

8.2 7 LIPCA 2018

STRACH NABYTY

Vivien boi się klamek od kiedy Yeleda sprawdza wszystkie drzwi pod kątem pułapek.

PRZYGOTOWANIE WINNO BYĆ POCZYNIONE PRZED FAKTEM

Yeleda wyważyła drzwi i drużyna stanęła twarzą w twarz z żywiołakiem ziemi.

Calion: Kurna, ile ja mam spell slotów.

CZY KTOŚ SPODZIEWAŁ SIĘ CZEGOŚ INNEGO?

Calion: Czy ja wiem jakie to to ma słabe strony?

MG: Nie jest twoja tura.

Vivien: Czyli Garret wali w ciemno.

Calion: Zobaczymy czy go zmiążdżysz czy zgnieciesz.

O SŁUSZNYCH WNIOSKACH.

Calion oberwał od żywiołaka na tyle mocno, że stracił przytomność.

Vivien: Ok, czyja tura teraz.

Calion: Na pewno nie moja.

PRAWIDŁA DEKORACYJNE

Vivien: Calion robi za dywan.

Do zmienionej w niedźwiedzia Vivien:

Calion: O ile wiem to niedźwiedzie zwykle robią za dywany.

Na polu bitwy została Yeleda i Vivien, a Garret i Calion zostali nieprzytomni.

Yeleda: A mówi się, że to mężczyźni to silna płęć.

Vivien: Niedźwiedzie to najsilniejsza płęć!

WIDOCZNIE NIE POTRZEBA

Calion i Garret wyrzucili 20 na rzucie obronnym na śmierć i wstali z 1 punktem życia.

Vivien: Chuj, nie leczę was.

TO NIE TA LEGENDA

Po bitwie Yeleda szukała bełtów, ale zgubiła dwa z nich.

MG: Zaginęły w kamieniu.

Vivien: Bełty w kamieniu, jak wyciągniesz to zostaniesz prawdziwą łotrzą.

BO SEN TO NAJLEPSZE LEKARSTWO

Garret: Długi odpoczynek w D&D to OIOM w prawdziwym życiu.

MATKA OSTRZEGA

Tolena: Te istoty to Yuan-ti - czyli niegdyś przeklęci ludzie lub inne istoty humanoidalne.

Do Vivien:

Yeleda: Przestań się zmieniać w węża bo ci tak zostanie.

ŁOŻOŁOM

Drużyna słyszała znajomy stuk kamieni o kamień zdradzający obecność kolejnych żywiołaków ziemi. Gdy zbliżyli się do klapy w podłodze dźwięk ustał.

Yeleda: Albo szły, albo się ruchały.

KARTY POSTACI

GARRET EARTOPPLE

Stout halfling, lawful neutral

Armor Class 15 (+2)

Hit Points 44 (3d8 + 3)

Speed 40 ft

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	10 (+0)

SAVING THROWS

★ Strength	+4
★ Dexerity	+6
Condition	+2
Intelligence	-1
Wisdom	+2
Charisma	0

SKILLS

★ Acrobatics (Dex)	+6
Animal Handling (Wis)	+2
Arcana (Int)	-1
★ Athletics (Str)	+4
Deception (Cha)	0
History (Int)	-1
Insight (Wis)	+2
Intimidation (Cha)	0
Investigation (Int)	-1
★★ Medicine (Wis)	+8
Nature (Int)	-1
Perception (Wis)	+2
Performance (Cha)	0
Persuasion (Cha)	0
★ Religion (Int)	+2
Sleight of Hand (Dex)	+3
Stealth (Dex)	+3
Survival (Wis)	+2

RACIAL TRAITS

Lucky When you roll a 1 on an attack, ability check or saving throw, you can reroll the die and must use the new roll.

Brave You have advantage on saving throws against being frightened.

Halfling Nimbleness You can move through the space of any creature that is of size larger than yours.

Stout Resilience You have advantage on saving throws against poison and you have resistance against poison damage.

CLASS FEATS

Unarmoured Defense While you are wearing no armor and not wielding a shield, your AC equals: 10 + *Dex mod* + *Wis mod*.

Martial Arts Your practice of martial arts gives you mastery of combat styles that use unarmed strikes and monk weapons, which are short swords and any simple weapons that don't have two-handed or heavy property.

You gain the following benefits while you are unarmed or wielding only monk weapons and you aren't wearing armor or wielding a shield:

- You can use Dexerity instead of Strength for the attack and damage rolls of your unarmed strike and monk weapons.
- You can roll a d6 in place of the normal damage of your unarmed strike or monk weapon.
- When you use Attack action with an unarmed strike or a monk weapon on your turn, you can make one unarmed strike as a bonus action.

Ki Your training allows you to harness the mystic energy of ki. Your access to this energy is represented by a number of ki points. Your monk level determines the number of points you have. When you spend a ki point, it is unavailable until you finish a short or long rest. You must spend at least 30 minutes of the rest meditating to regain your ki points.

The saving throw required by your opponent to avoid some of the effects of a ki feature is calculated as follows:
 $DC = 8 + Proficiency + Wis\ modifier$

Flurry of Blows Immediately after you take the Attack action on your turn, you can spend 1 ki point to make two unarmed strikes as a bonus action.

Patient Defense You can spend 1 ki point to take the Dodge action as a bonus action on your turn.

Step of the Wind You can spend 1 ki point to take the Disengage or Dash action as a bonus action on your turn, and your jump distance is doubled for the turn.

Unarmored Movement Your speed increases by 10 feet while you are not wearing armor or wielding a shield.

Deflect Missiles You can use your reaction to deflect or catch the missile when you are hit by a ranged weapon attack. When you do so, the damage you take from the attack is reduced by:

$1d10 + Dex\ modifier + Monk\ level$

If you reduce the damage to 0, you can catch the missile if it is small enough for you to hold in one hand and you have at least one hand free. If you catch a missile in this way, you can spend 1 ki point to make a ranged attack (20/60 ft) with the weapon or piece of ammunition you just caught, as part of the same reaction. You make this attack with proficiency, regardless of your weapon proficiencies, and the missile counts as a monk weapon for the attack.

Slow Fall You can use your reaction when you fall to reduce any falling damage you take by an amount equal to five times your monk level.

Extra Attack You can attack twice, instead of once, whenever you take the Attack action on your turn.

Stunning Strike When you hit another creature with a melee weapon attack, you can spend 1 ki point to attempt a stunning strike. The target must succeed on a Constitution saving throw or be stunned until the end of your next turn.

Ki-Empowered Strikes Your unarmed strikes count as magical for the purpose of overcoming resistance and immunity to non-magical attacks and damage.

Evasion When you are subjected to an effect that allows you to make a Dexterity saving throw to take only half damage, you instead take no damage if you succeed on the saving throw, and only half damage if you fail.

Stillness of Mind You can use your action to end one effect on yourself that is causing you to be charmed or frightened.

WAY OF THE OPEN HAND

Open Hand Technique Whenever you hit a creature with one of the attacks granted by your *Flurry of Blows*, you can impose one of the following effects on that target:

- It must succeed on a Dexterity saving throw or be knocked prone.
- It must make a Strength saving throw. If it fails, you can push it up to 15 feet away from you.
- It can't take reactions until the end of your next turn.

Wholeness of Body As an action, you can regain hit points equal to three times your monk level. You must finish a long rest before you can use this feature again.

OTHER FEATS

Medic You master the physician's arts, gaining the following benefits:

- Increase your Wisdom score by 1, to a maximum of 20.
- You gain proficiency in the Medicine skill. If you are already proficient in the skill, you add double your proficiency bonus to checks you make with it.
- During a short rest, you can clean and bind the wounds of up to six willing beasts and humanoids. Make a DC 15 Medicine check for each creature. On a success, if a creature spends a Hit Die during this rest, that creature can forgo the roll and instead regain the maximum number of hit points the die can restore. A creature can do so only once per rest, regardless of how many Hit Dice it spends.

VIVIEN ITHWEN

Wood elf, true neutral
Druid level 7

Armor Class 14
Hit Points 39
Speed 35 (+10) ft

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	13 (+1)

SAVING THROWS

Strength	+1
Dexterity	(△) +2
Constitution	+2
★ Intelligence	+4
★ Wisdom	+6
Charisma	+1

SKILLS

Acrobatics (Dex)	+6
Animal Handling (Wis)	+2
★ Arcana (Int)	−1
Athletics (Str)	+4
Deception (Cha)	0
History (Int)	−1
Insight (Wis)	+2
Intimidation (Cha)	0
Investigation (Int)	−1
★ Medicine (Wis)	+8
Nature (Int)	−1
★ Perception (Wis)	+2
Performance (Cha)	0
Persuasion (Cha)	0
★ Religion (Int)	+2
Sleight of Hand (Dex)	+3
Stealth (Dex)	+3
★ Survival (Wis)	+2

RACIAL TRAITS

Darkvision You can see in dim light within 60 ft of you as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. You can't discern color in darkness, only shades of gray.

Keen Senses You have proficiency in Perception.

Fey Ancestry You have advantage on saves against being charmed, and magic can't put you to sleep.

Trance Elves meditate deeply, remaining semiconscious, for 4 hours a day in place of sleeping. You gain the same benefit that a human does from 8 hours of sleep.

Fleet of Foot Your base walking speed increases to 35 feet.

Mask of the Wild You can attempt to hide even when you are only lightly obscured by foliage, heavy rain, falling snow, mist, and other natural phenomena.

CLASS FEATS

Druidic You know Druidic, the secret language of druids. You can speak the language and use it to leave hidden messages. You and others who know this language automatically spot such a message. Others spot the message's presence with a successful DC 15 Wisdom (Perception) check but can't decipher it without magic.

Spellcasting

Cantrips known	4
1 lvl slots	4
2 lvl slots	3
3 lvl slots	3
4 lvl slots	1
5 lvl slots	−
6 lvl slots	−
7 lvl slots	−
8 lvl slots	−
9 lvl slots	−

To cast one of druid spells, you must expend a slot of the spell's level or higher. You regain all expended spell slots when you finish a long rest.

You prepare the list of druid spells that are available for you to cast, choosing from the druid spell list. When you do so, choose a number of druid spells equal to:

$Wis\ mod + Druid\ lvl$ (minimum of one spell).

The spells must be of a level for which you have spell slots.

You can also change your list of prepared spells when you finish a long rest.

Wisdom is your spellcasting ability for your druid spells. You use your Wisdom whenever a spell refers to your spellcasting ability. In addition, you use your Wisdom modifier when setting the saving throw DC for a druid spell you cast and when making an attack roll with one.

$$DC = 8 + Proficiency + Wis\ mod$$

$$Spell\ Attack\ mod = Proficiency + Wis\ mod$$

Ritual Casting You can cast a druid spell as a ritual if that spell has the ritual tag and you have the spell prepared.

Spellcasting Focus You can use a druidic focus as a spellcasting focus for your druid spells.

Wild Shape You can use your action to magically assume the shape of a beast that you have seen before. You can use this feature twice. You regain expended uses when you finish a short or long rest.

Your druid level determines the beasts you can transform into, as shown in the Beast Shapes table.

Level	Max CR	Limitations	Example
2nd	1/4	No flying or swimming speed	Wolf
4th	1/2	No flying speed	Crocodile
8th	1	−	Giant eagle

You can stay in a beast shape for a number of hours

equal to half your druid level (rounded down). You then revert to your normal form unless you expend another use of this feature. You can revert to your normal form earlier by using a bonus action on your turn. You automatically revert if you fall unconscious, drop to 0 hit points, or die.

While you are transformed, the following rules apply:

- Your game statistics are replaced by the statistics of the beast, but you retain your alignment, personality, and Intelligence, Wisdom, and Charisma scores. You also retain all of your skill and saving throw proficiencies, in addition to gaining those of the creature. If the creature has the same proficiency as you and the bonus is higher than yours, use the creature's bonus. If the creature has any legendary or lair actions, you can't use them.
- When you transform, you assume the beast's hit points and Hit Dice. When you revert to your normal form, you return to the number of hit points you had before you transformed. However, if you revert as a result of dropping to 0 hit points, any extra damage carries over to your normal form. As long as the excess damage doesn't reduce your normal form to 0 hit points, you aren't knocked unconscious.
- You can't cast spells, and your ability to speak or take any action that requires hands is limited to the capabilities of your beast form. Transforming doesn't break your concentration on a spell you've already cast, however, or prevent you from taking actions that are part of a spell that you've already cast.
- You retain the benefit of any features from your class, race, or other source and can use them if the new form is physically capable of doing so. However, you can't use any of your special senses, such as darkvision, unless your new form also has that sense.
- You choose whether your equipment falls to the ground in your space, merges into your new form, or is worn by it. Worn equipment functions as normal, but the GM decides whether it is practical for the new form to wear a piece of equipment. Your equipment doesn't change to match the new form, and any equipment that the new form can't wear must either fall to the ground or merge with it. Equipment that merges with the form has no effect until you leave the form.

CIRCLE OF THE MOON

Combat Wild Shape When you choose this circle, you gain the ability to use Wild Shape on your turn as a bonus action, rather than as an action.

Additionally, while you are transformed by Wild Shape, you can use a bonus action to expend one spell slot to regain 1d8 hit points per level of the spell slot expended.

Circle Forms You can transform into a beast with a challenge rating as high as your druid level divided by 3, rounded down.

Primal Strike Your attacks in beast form count as magical for the purpose of overcoming resistance and immunity to nonmagical attacks and damage.

OTHER FEATS

Magic Initiate You learn two cantrips of your choice from Cleric's spell list.

In addition, choose one 1st-level spell from that same list. You learn that spell and, using this feat, can cast it at its lowest level. Once you cast it in this way, you must finish a long rest before you can cast it in this way again.

Your spellcasting ability for these spells depends on the class you chose.