

Warlore

Randal Buckman

18 września 2018

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 Kwiatki z sesji	11

ILDRIM - KONTYNENT IMPERIUM

CieŜko opisać kontynent jako całość, gdy nawet najbardziej odważni i potężni podróżnicy rzadko opuszczają jego wybrzeŜa. 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 staroŜytną magią z Wysokich Planów. Oceanem chcącym poŜreć, pochłonać nie-szczęsny ląd. Taki jest nasz Ildrim, zwany teŜ Kontynentem Imperium. JeŜli nic się nie zmieni, bądź zmieni się zbyt wiele, zostaniemy wszyscy pogrąŜeni pod wodą, skała i magią. PoniewaŜ 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 pobliŜu wybrzeŜy w większości jest stosunkowo spokojny, głębokie wody są niemal zupełnie niedostępne. Jedynie druidzi z Vicovaro, elfowie z Vorath i „wolni Źeglarze” z Wysp Kye są w stanie próbować swoich sił z Źywiołem.

Kontynent zatem jest całym światem dla praktycznie wszystkich jego mieszkańców, zapewne z wyjątkiem najprostszych rolników, których pojęcie obejmuje co najwyŜej sąsiednie miasto. I nie powinno dziwić, Źe 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. JeŜli ktoś zdoła przebyć zdradzieckie północne góry An'Gammarny i Vicovaro dotrze do mroŜnych pustkowi. Tam na pokrytych wiecznym lodowcem wybrzeŜach znajduje się owiane legendami państwo. Niewiele wie o nim cokolwiek pewnego, chociaŜ większość dzieci

w Sojuszniczych Królestwach słyŜało 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 kaŜdym razie ostatnie na tym kontynencie.

Od południowo-zachodniej strony Ildrimu znajduje się Platynowa Zatoka. Stanowi ona wybrzeŜe 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 Źeglowne 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 Pustkowiec Katakлизmu. Nieliczne jego fragmenty są zamieszkane przez pionierów z Domen Krasnoludów. Choć niewiele osób o tym wie, w północno-zachodniej części Pustkowiec znajduje się Przysań: miasto uciekinierów z Podmroku. Dawni mieszkańcy tego miasta przemierzają te nieprzyjazne tereny jako nomadzi. Niektórzy twierdzą, Źe wschodnie wybrzeŜa 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. Jakielkolwiek magiczne eksperymenty przeprowadzali ich mieszkańcy, ich moc przesiąknęła kamienie, ziemię i drzewa. W samej An'Gammarnie klerycy i paladyni zdołali opanować nie-naturalny Źywioł, ale Pomiędzy An'Gammarną, a Vicovaro pozostaje puszcza, kompletnie niestabilna i nienadająca się do zamieszkania zwana Doliną Konwalii.

Jest wiele teorii skąd wzięła się aŜ tak duŜa magiczna niestabilność występująca na kontynencie, a także czemu jest jedno miejsce praktycznie kompletnie od nich wolne: leŜący 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 opłótła 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 dziesięć 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.

KWIATKI Z SESJI

3 LUTEGO 2018

BRACIA JEDNAK MYŚLĄ PODOBNIK

Lander: Mam na imię Lander.
Randal: Kurwa, ja jestem Randal.
Ampoldórëon: Co to ma być?!
MG: Odezwał się...

SZEWC BEZ BUTÓW CHODZI...

Lander: Jestem klerykiem, który ma -1 do religii.

JAKĄ NAZWĘ WYBRAĆ?

Przegląd klas w drużynie: Lore bard, Loremaster, War Cleric i Warlock. Nazwa drużyny: Warlore.

VITOFOBIA?

MG: Znajdujesz kilka żywych ciał.
Kedra: W nogi!

BEZ MŁOTA TO NIE ROBOTA!

Lander: Uderzam w kryształ *delikatnie* młotkiem.
MG: Czym?
Lander: No... młotem bojowym.

POWALAJĄCA KONSEKWENCJA

W korytarzu zapadła się ziemia i Lander spadł na dół. Łoskot lecących kamieni zważył grupkę koboldów.

Kedra: Rzucam iluzję podłogi w miejscu dziury.
Do Landera:
MG: Nad swoją podłogą widzisz sufit.

JAKBY TU DRAŻYĆ TEMAT

Randal: To co teraz?
MG: Lander i Kedra są w dziurze, a ty i Ampoldórëon jesteście po złej stronie dziury.

CHAOTYCZNY-NEUTRALNY...

Randal po próbie przeskoku nad dziurą zawisł na jej krawędzi i próbował się podciągnąć.

Kedra: Ciągnę go za nogawkę, by wpadł do środka. Tak, o! Dla żartu.
MG: Czujesz pociągnięcie za nogę i poddajesz się upadkowi. Po gwałtownym lądowaniu otrzymujesz 1 pkt. obrażeń.

KRYPTOKONWERSACJA

Randal: Czy mogę z kimś rozmawiać z ukrycia?

O POTĘDZE SŁOWA

Randal: Obrzucam go wyzwiskami i kobold otrzymuje 1 pkt. obrażeń.
MG: Zwzywałeś kobolda na śmierć.

O TYM JAK TO BARD WŁAŚCIWIE CZARUJE

Lander: Jak bard właściwie czaruje?
Randal: Tak moduluje głos, żeby tworzyć magię.
MG: Teoretycznie powinien śpiewać, ale nie wiem czy tego chcemy.
Ampoldórëon: Rapuj! A-to-sreb-erko-to-ze-skle-pu-wzią-łeś-śmiej-ciu?

O TYM DLACZEGO DZIECI NIE POWINNO TRAKTOWAĆ SIĘ JAK MAŁYCH DOROSŁYCH

Drużyna napotkała grupę koboldzich dzieci i czujną pilnującą ich opiekunkę.

Ampoldörëon: Wysuwam się na pierwszy front i rzucał Thunderwave.

MG nuci „And his name is John Cena”.

MG: Grzmot zaklęcia wyrzuca koboldzie dzieci w powietrze, a ich krzyki i życia nikną w kolejnych nutach melodii. Opiekunka została ledwo draśnięta.

Randal: Obrzucam goblina wyzwiskami.

Ampoldörëon: Co mówisz?

Chwila ciszy.

MG: Może: „Twoja matka hodowała zgniłe grzyby?”

Randal: Twoja matka dawała za zgniłe grzyby!

W poprzedniej kampanii Łukasz grał niziołkiem mnichem.

O zachowaniu postaci podczas rozmowy z kobietą pół-orkiem:

Łukasz: Przepraszam, patrzę do góry.

Matheus: A nie powinienes się już być do tego przyzwyczać?

25 LUTEGO 2018

Ampoldörëon: Jesteśmy poza Królestwami.
Kedra: To będzie tu jakaś cywilizacja?
Lander: My.

Ampoldörëon: W kwestii tworzenia cywilizacji to jest nas 3 do 1, ale wolałbym w to nie wchodzić...

Ampoldörëon: Okej. To źle zabrzmiało.

Do kostki, która Matheusowi wyrzuciła 20.

Łukasz: Ty kurwo, zdracjo!

Randal podszedł w ukryciu do obozowiska w którym trwało jakieś zamieszanie. Niestety podczas nasłuchiwania odkryto go i ostrzelano.

Randal: A bard twój, który jest w ukryciu - odda tobie...

Drużyna postanowiła podkraść się bliżej centrum wydarzeń.

Do Landera:

MG: Ty ukrywasz się z utrudnieniem, bo masz zbroję.

MG: Podsumowując idziecie ukryci, ale w towarzystwie "klang! klang!" wydawanego przez ekwipunek Landera.

Ampoldörëon: Ja po prostu nie umiem się ukrywać, ale przy nim to jestem niewidzialny!

Do ledwo żywego Ampoldörëona:

MG: Drow strzela w twoim kierunku z kuszy, ale nie trafia.

Kedra: Twoja nieprzytomność przeleciała ci obok ucha.

Randal zaproponował kwatermistrzynie wspólne ugotowanie zupy warzywnej aby dać się wszystkim zregenerować po walce.

Szeptem do Randala:

Lander: Zrób grzybową. Z tymi grzybkami z jaskiń.

Gdy zupa była gotowa do podania drużyna chciała uniknąć naćpania się nią wraz z magami.

Rzucając po kryjomu czar oczyszczający jedzenie z negatywnych składników:

Lander: To ja pomodłę się przed posiłkiem!

Magowie straszliwie się naćpali i doznali licznych halucynacji. Część z nich zaczęła tańczyć na stole, część walczyć z wyimaginowanymi potworami, a jedna bardzo młoda dama zaczęła się dobierać do Randala.

Lander: Teraz możesz ją porwać!

Ampoldörëon: Czy ty chcesz ją porywać?!

Randal: Wstaw tam literę D.

MG: Taaak, daj d...

Randal aktywnie flirtował z BN-em, więc MG w międzyczasie wstała i pomalowała sobie usta pomadką ochronną.

W szoku:

Randal: Co się tu właśnie stało?

Ampoldörëon: Ja tam nie wiem co ci stało.

Randal postanowił przyjrzeć się ciału goblina

MG: Po śladach patrząc...

Ampoldörëon: Gdzie ty mu tam patrzysz?!

04/03/2018

1. Randal: czy jest szansa na posiłek? Lander: rzuć kostką

2. DM: dużą część która dotyczy magii jesteś sobie w stanie po chwili przypomnieć Kedra: masz wszystko w wewnętrznym archiwum Ampoldörëon: proszę czekać: trwa indeksowanie

3. NPC: rozumiem, że potraficie walczyć Lander: ścieram mózg wroga z mojego młota

4. Na propozycję oczyszczenia kopalni z magów Kedra wymyśliła, że można zawalić do niej wejście. Wtedy magowie przestaną zakłócać granicę gnomiego terytorium. W swym pomysłu była jednak sama i burzliwe dyskusje zakończyła decyzja że jednak drużyna oczyści ją własnoręcznie. Pozostawało zakupić odpowiednie zaopatrzenie. Randal: co potrzebujemy do kopalni? Kedra: dynamit!

5. Randal: nad słuchuję pod drzwiami K20: 3 DM: coś kapie, więc nie wchodźcie na sucho

6. Randal: rzucam Phantasial Force - każdy, kto wierzy w ten obraz dostaje 1k6 obrażeń Kedra: zadajesz obrażenia od placebo

7. DM: zbroja hide nie ma utrudnienia do stealth, because it's made of hide

8. Lander: jak wygląda sytuacja? DM: jest korytarz, który rozwidla się na końcu, ale wcześniej wypełniony jest Goblinozą (obrazek)

9. Ampoldorëon: wszyscy którzy nie przeszli testu zostają odrzuceni przez efekt Thunderwave Randal: czyli lecą w kierunku Landera, który jest na ich tyłach DM do Landera: tak, masz na jednego z lecących attack of opportunity L (K20): 18 DM: trafiasz jednego w locie i odcinasz mu głowę

10. Drużyna szukała miejsca na odpoczynek i znalazła komnatę na jednym z końców korytarza Ampoldorëon: stawiam alarm na rozwidleniu DM: gdy podchodzisz do skrzyżowania kilka metrów dalej za nim widzisz magiczną barierę Ampoldorëon: dobra - to potem, magiczna bariera nie spierdoli.

15/04/2018

1. DM: obserwujecie jak Randal penetruje barierę kijem od pochodni

2. Faceci skoczyli jeden za drugim w magiczną barierę i poobijali siebie nawzajem podczas lądowania. Randal dał znać Kedrze w odpowiednim odstępie czasu kiedy i ona może dołączyć do skoku. Kedra po zgrabnym lądowaniu: SPUŚCIĆ facetów z oczu...

3. DM: czy wy pamiętacie, że macie blessinga? Kedra, patrząc na nieprzytomnego Landera: nasz blessing padł

4. Randal: czy mogę jako akcja bonusową ukryć się podczas walki? DM: nie jesteś łotrzykiem Kedra: on BARDZO chciałby być

5. DM: w pokoju znajdujecie otwarte ciało i drzwi do następnego pomieszczenia Drużyna zawołała Landera z innego pokoju, który ma problem ze skradaniem się DM: słyszycie głosy zza drzwi Kedra: ukrywam się pod stołem! Randal: chowam się w cieniu Ampoldorëon: chowam się za drzwiami Zaalarmowani wrogowie wpadli do pokoju i zobaczyli tylko Landera. 6. Drużyna walczyła z wrogimi magami i jeden z nich użył zaklęcia Shatter, co w efekcie nieprzytomniło Randala. Lander go uleczył i Randal wrócił do bitwy, tylko po to by oberwać kolejnym Shatter'em od golemopodobnego potwora. Tym razem ocuciła go Kedra wycharowaną przez siebie fiołką uzdrawiającej mikstury. Następnie Ampoldorëon odkrył, że golemopodobny potwór jest podatny na to samo zaklęcie i postanowił tę wiedzę wykorzystać w praktyce. Ponieważ czar jest obszarowy, a Ran-

dal był w zasięgu - potwór się wywinął, a Randal... padł.

7. Lander: czy topiąc się coś widzę?

8. DM: zauważacie, że Randal odzyskuje władzę w kończynach Kedra: zastanawia mnie czy w penisie też odzyskał władzę Ampoldorëon: możesz sprawdzić, ja wyjdę Kedra: smyram Randal: z trudem, bo z trudem pokazuję jej środkowy palec

9. Lander: walę młotem w runy kręgu w celu zniszczenia go DM: po uderzeniu zauważasz na jednej z run małe pęknięcie, ale twój młot też się odrobinę uszkodził Kedra: teraz możesz przybijać wrogom stemple Ampoldorëon: tak! w kształcie litery L jak Lamer

10. Ampoldorëon: a gdzie Randal? Kedra: maca swój flet Ampoldorëon:...

11. Randal: Próbuje zagrać na znalezionym flecie DM: otrzymujesz 5 pkt. obrażeń Ampoldorëon: mama Ci nie mówiła, żeby nie brać wszystkiego do ust?

12.05.2018 1. Randal o szlamie: mógłbym go zwyzywać Kedra: powiedz mu że jego matka była szmatą

2. Randal: idę do Landera i gram na flecie Kedra: na jego flecie?

3. Randal: czy widzimy co ta pułapka robiła? Ampoldorëon: myślę, że pułapkowała

4. DM: elf głębinowy podaje ci kiełbasę Randal: co to jest? DM: elf w milczeniu wkłada ją do ogniska Randal: robi mi się smutno na myśl o tym zwierzęciu, zwłaszcza że w tych warunkach polowych raczej nie mają czasu na robienie kiełbasek

5. Lander: Wychodzę z namiotu w idealnie wypolerowanej zbroi Kedra, Randal, Ampoldorëon: aua! nie po oczach Lander: ej, nie jestem pieprzonym discoballem!

6. NPC: czy interesuje was zwykła porządnie wykonana kusza, czy coś z lekkim kopem? Randal: hmmm, kusząca ta kusza

7. Lander: oddam moją poprzednią zbroję za zniżkę Randal: spójrz Pani, jak olśniewająco błyszczy. Polerował ją całą noc nawet przez sen. Kedra: tak, wtedy się o nią ocierał... DM: krasnoludzica zasypana kwiecistymi zapewnieniami Randala sprzedaje ci zbroję z mieszanką zdegustowania i zachwyty

16/06/2018 r. 1. Drużyna w drodze do Podmroku decydowała o następnym kroku. Do wyboru był wypoczynek w karczmie i odwiedzenie biblioteki, która była najbliższej do niebezpiecznego tunelu. Kedra: idźmy teraz do biblioteki zanim potwory zmiotą bibliotekę z... pod powierzchnią ziemi

2. DM: dotarło do was, że przez następne kilka tygodni nie zobaczycie słońca Kedra: jaki jest teraz czas w mieście? Skończyła się noc... ech nie nauczę się ... nocna warta?

3. Spotkanie i rozmowa z NPC-em w zagrożonej bibliotece. DM: generalnie nie wiecie jak on się nazywa, nie przedstawiliście się Ampoldorëon: to trochę niegrzecznie odwiedzać kogoś w jego domu i potem się pytać o jego imię Randal: dzień dobry, pan tak mieszka?? Co to za burdel?

4. Randal zrywał trujące rośliny i poparzył sobie palce, przez co nie mógł grać na flecie. Randal: może mi ten krasnolud czymś je posmaruje... DM: masz kleryka obok siebie Randal do Landera: posmarujesz mi paluszki? Lander: czym? Kedra: miłością

5. Za każdym razem gdy drużyna ogarnęła przedstawianie się Kedra dodawała przydomek Landerowi. Drużyna siedziała w karczmie i przedstawiała się gościom: Ampoldórëon Kedra, Randal Lander Kedra: ... Stormwind pogromca Umbrowych kolosów Ampoldórëon okazał zdegustowanie Lander już podkurwiony: zaraz będę pogromcą Kedry 6. Ampoldórëon próbował otworzyć kamienne drzwi do pokoju. Niestety jako mag nie był zbyt umięśniony. DM: rzuć na atletykę K20: 1 DM: teraz rzucaj na astmę

7. Ampoldórëon nadal próbował otworzyć kamienne drzwi tym razem za pomocą rytuału K20: 16 DM: przywołałeś niewidzialną siłę, która pomogła ci otworzyć drzwi. Weź 50 pkt. expa. Zza winkła przyglądał się wszystkiemu zszokowany Lander, w końcu nie często ktoś rysuje pentagramy w korytarzu.

8. Drużyna spotkała nieumarłego Beholdera w łaźni w karczmie. Beholder rzucił się do ataku na Landera. Ampoldórëon: uuu chłopie zginiesz marnie DM: będąc ścisłym zginiesz w wannie

9. Randalowi udało się przestraszyć Beholdera i ten zaczął uciekać. Kedra: rzuć mu to mydło które mi wcześniej oferowałeś by się poślizgnął DM: beholdery lewitują

10. Skończyła się playlista na youtube w tle i rozgrywka odbywała się w ciszy, w tym momencie Beholder zabił Landera DM: może jakaś muzyczka? Kedra, Ampoldórëon: <nuca marsz pogrzebowy>

11. Lander: czy tylko ja mam nazwisko? Ampoldórëon: ja się przedstawiałem Randal: I'm Backman <głosem filmowego Batmana>

07/07/2018

1. Oglądaliśmy mecz Chorwacja-Rosja w trakcie sesji. Ampoldórëon rzucił Shattera w drzwi karczmy, by je wyważyć i zaskoczyć czyhających na zewnątrz wrogów. W momencie trafienia w drzwi Chorwacja wbiła bramkę Rosji. Drużyna chórem: gooooooooooooo!

2. DM: Duergary są odporne na zaklęcia i ich efekty Lander wskazując na powalonych wrogów: jakoś tego po nich nie widać DM: one są odporne na magię, nie na cegły

3. Drużyna rozmawiała z kapitanem straży o stanie pola walki i wspomniała m.in o okropnościach jakie napotkali w łaźni karczmy. NPC: Tunel, który się otworzył wydaje się szerszy niż ostatnim razem Randal: na tyle, by zmieścić się w nim beholder? NPC: nie wnikam Randal kaszląc: łaźnia.

4. Ampoldórëon: celuje w tego oświetlonego i zhexowanego Kedra: rrrr.... on jest bardzo hexowny....

5. Kedra potrafi przenosić klątwę z wroga na wroga jako bonus action Ampoldórëon z uznaniem: jebana... Kedra: halfcaster, but successfull Ampoldórëon: nie to co ja - fullcaster i chuj

6. Klątwa Kedry obniżyła zdolności wroga w zakresie rzutów obronnych na wisdom Randal: okej, to ten grzyb który świeci i który ma problem z.... DM: nietrzymaniem moczu! Randal:... z zachowaniem zdrowego rozsądku.

7. Otoczona smrodem drużyna raz, po razie zwracała pod siebie zawartość swoich żołądków. Lander miał (nie)przyjemność stracić przytomność podczas walki i paść w morze rzygowin

8. Walka z grzybami zaczęła się od tego, że Ampoldórëon

wypuścił w stronę ściany firebolta. Rozwścieczone Mykonidy zaatakowały w odwecie drużynę, która jakimś cudem wyszła z walki zwycięsko. Ampoldórëon: proponuję wypalić z grzybów cały ten tunel Randal udając naćpanego: mmmm dobry towar Kedra: czy my mamy tyle racji by zażyć tą gigantyczną gastrofazę? Ampoldórëon: dym może dolecieć aż do miasta krasnoludów jak dobrze pójdzie Randal: Tak! Zrobimy z tego tunelu gigantyczne bongo! 9. DM: w pewnym momencie czujecie okropny smród pleśni Ampoldórëon: staram się zidentyfikować źródło smrodu Randal: to ja i moje nieświeże racje, sorry Ampoldórëon i K20=4: Ok. Fakt. To Randal pierdzi

10. Drużyna zobaczyła dziwną kurtynę z grzybów, która wydawała z siebie ten obrzydliwy smród. Gdy Lander próbował ją odsłonić nie wytrzymał i zwymiotował. Ampoldórëon: zawsze możemy to olać i wrócić złożyć raport DM: Tak. W tunelu jest chujnia z grzybnią

11. DM: Lander, smród jest tak gryzący, że wymiotujesz drużynie pod nogi Randal: O! Lander kiedy jadłeś spaghetti? Lander: to tasiemiec

12. Grzyb ponownie zaatakował smrodem i znów zmusił drużynę do zwrotów z żołądków. Test na wytrzymałość zdał tylko Lander. Randal: Lander już ma pusty żołądek

13. Lander: lecze się za... <rzut kością> Za kurwa mać.

14. Lander: to ja atakuje śmierdziuszka (dużego Mykonida atakującego z pięści)

15. DM do Ampoldórëona, który nie trafił swoim czarem: robisz coś jeszcze? Ampoldórëon: płaczę nad swoim losem

16. DM: grzyb zaatakował Randala za 9 pkt. obrażeń Randal: poprzestawiał mi cyferki! Miałem 21, a mam 12 HP

14/08/2018

1. DM: jesteście w Nowym Eidsvik Ampoldórëon: aaa, tym zadupiu Kedra: raczej poddupiu, bo to pod ziemią

2. DM: Piwo miło cię polectało. Otrzymujesz 1 tymczasowy punkt życia. Randal: Super! Przyda się do późniejszego lania się po mordach

3. DM: pijąc czujesz, że zaczynasz delikatnie unosić się nad ziemią Kedra: wow, można z tym wygrać wszystkie konkursy taneczne! Randal: oprócz stepowania

4. DM: słyszycie, że muzyka nagle się urwała, bo jeden z gości znokautował orkiestrę Randal: należałoby ich zastąpić! Alchemicus (npc): w stanie lekkiej nieważkości nie za bardzo możesz się ruszać. Jesteście na antresoli, a orkiestra jest pod wami. Ampoldórëon: traktuję Randala magehandem Kedra: super! wyrzuć go na dół jak worek kartofli! Randal: świetnie! Przeskakuję nad balustradą i niczym istota z niebios oferuję im muzykę swojego fletu! DM: rzuć na performance K20 + mod: 21

5. Alchemicus do Landera: ten trunek cię rozświetli, proszę wybierz kolor Randal: czarny! Czarny się nie świeci! Lander: niech będzie czerwony...

6. Alchemicus do Landera: po wypiciu świecisz się cały na czerwono. Jesteś jakby fluoresencyjny. Kedra: czy twój wacek też się świeci? Lander: co?! Kedra: czy jak cię TAM pogłaszczę, to wskażesz punkt? Lander: <gdyby wzrok mógł zabijać>

7. Alchemicus do Kedry na temat zboczonych żartów: ty czegoś potrzebujesz... Kedra (cicho): mam ochotę na loda

DM: Alchemicus podaje Kedrze płyn o lekko białawym zabarwieniu... Randal: pfffff! 8. DM: Randal patrzy na mydło i wspomina swoją matkę Żarty o Żydach za 3... 2... 1...

9. Lander o planowanym użyciu czaru Invisibility: to jest na koncentrację, więc musicie spinać poślady.

10. DM: Alchemicus podarował wam granat wzmacniający efekty rzucanych czarów. W skrócie taka chmurka wpierdolu.

11. DM do Landera: rzuć na percepcję Lander: mam 23 Kedra: all is cleric!

12. DM do Landera: macasz ścianę Randal: ściana odmacuje

13. DM: wsypujący się piasek sięga wam już do ud, więc wszelki ruch jest utrudniony. Drużyna ma zrezygnowane miny. DM kontynuując: żywiołak jest w swoim żywiole :D

14. Randal: używam czaru Suggestion i sugeruję żywiołakowi, by zostawił nas w spokoju i otworzył nam drzwi DM: żywiołak nie rozumie języka w którym mówisz Randal: ale pokazałem mu drzwi!

15. Randal: czuję się jak w klepsydrze - coś mi się sypie na głowę i coś usypuje spod nóg Kedra wskazując na piasek sięgający pasa: tak, i czas ci się kończy!