

DZIEDZINA PLUGAWICIELKI JEZIOR

(Basic D&D, duryna na 1. por.)

WODNIKI są jak elfy, tylko:

1. żyją w wodzie - na łodzi mogą być tylko krótko.
2. przypominają trochę ryby (miewają pętły, tuszki, wygląd ludzi z Innsmouth...)

PLUGAWICIELKA JEZIOR to wodnik - ~~czarownica~~ czarownica. Woda w jej jeziorze ma smak krewi.

~~PS~~

1. KLASZTOR MILCZĄCYCH MNICHÓW

BG zaczynają tam phygode - znaleźli tam schronienie lub pracę.

Na czarnym koniu do klasztoru wpadła PONURA RYCERZKA ~~ZABIJACZA~~ SIGUNE!
Brozy krwią z rany w boku (ugryzł ją Potszupak, który wylazi z bagna)

Ponura Rycerzka Sigmund opowiada
Ponura nyceria Sigune opowiada, że jej ukochany, piękny młodzieniec WIRTAN,
został porwany przez Plugawicielkę Jezior (to opowiedział jej wędrowny
kupiec z Ptoci). WIRTAN to ukochany SIGUNE.

SIGUNE prosi o pomoc. Chce jechać z BG

→ jeśli pojedzie, w najmniej odpowiednim momencie otwarty jej się
rana; parzy na niezapieranie się czoła druziny.

→ jeśli Sigune nie otrzyma pomocy medycznej (choćby prokizjonynej),
umre.

→ odgrywaj Sigune jak najbardziej tragicznie i dramatycznie -

- jak egzaltowanego wampira z Wodą.

→ potoska: mnich powie szeptem „któ pokona Potszupaka, zdobędzie wielką stawę!”

~WATERKI OSOBISTY ~

WIRTAN jest związany z BG. W trakcie sesji wprowadź retropelkey,

polatujące stosunki bohaterów do niego.

Wirtan może być

→ bratem jednego z BG

→ rywalem / innego

→ ukochanym / jeszcze innego

→ kiedyś pomagał innemu BG (ma bardzo dobre serce)

→ kiedyś jeden BG stoczył z Wirtanem wróżib - oboje mieli
odnaleźć szansę w toni jeziora.

NA MIEŁZNIĘ

2. Rzeczy STATEK wąszych żółćców (mają bardzo długie wąsy!)

żółci pchają się tupem (skromnym), (wachowują się jak wąsaci wojownie, juk dzbanym)

i poticismi, grabciami.

Są lekko pijani, a ich statek - szybki i sprawny.

ŻÓŁCA: 1KW.

3. PÓŁSZCZUPAK (3KW) → uśmiech "gryz" w jego stawie jest stos trupów.
Tym mają phy sobre ZAKLETE SKRZELA (jednorazowe, pozwalają oddychać pod wodą przez godzinę)

4. NIEUMARTY RYCERZ (1KW) NA RAKU (2KW)
„stercie się, wchodzący na dziedzinę Plugawiceli Jezior!”
honory, zobowiązany sterc mostu.
Rzucając wyzwanie na pojedynek, nura *REKAWICE z rybiej kuski.
(kto nosi rękawice, ten jest umierający za moinego phyzyciela wodników)

5. ~~MATKA~~ tablica z wyrytym napisem „DO PRZEKLĘTEJ”
NIESZCZĘŚLIWEJ WODNICY, ZWANEJ PLUGAWICIELKI, DROGĘ WSKAZUJĄ POSAGI!
„DROGA PRZECIWNA PROWADZI DO WIELMEGO WĘZA, KTÓREGO SKÓRA ZAMUNIE NAJCIEŻSZA RANA”
„obok zapadnięty bieg.”
PTyka pod wodą się posągi, które zapadły się tam z
biegiem. Polkuje tam, gdzie sterta.

6. WIELKI WĄŻ (4KW, jad usypia)
ciągnie się za nim wylinka, z której nie może wyjść. Jest wszechły.
Atakuje z ukrycia. Jeśli ktoś pomors mu zdecić wylinkę, by móc
-być może! - wąż nie będzie chciał go zjeść.

7. DROGOWSUAR DO PTOCI. Obok ~~trójek handlowych~~ (skór, garnków, noży),
prosi o eskortę do Ptoci („to niebezpieczna droga!”)
Ptoczą noworodzią hodogę w gospodarze na tydzień.

8. ~~DUŻE~~ OLBRZYMIE ĆAŁICE ZĘBATYCH RYB (niesmacznych)
gryzą wszystkich w wodzie (1 obrażenie / tun).

9. Zawalone wiele pod nią GARNIEL SREBRA i PRZENIE TY (?) SZTYLET
(po każdym zwanienu wysysa życie, wypuszczając nogi i skrypcie skorupiaka)
(1 rana dla posiadacza, *1 dla trafionego)

10. PTOCIE
podejnikliwi mierzący - rybacy. Nie powiedzą, iż

TO ONI SAMI WŁRZUCILI WIRANA DO WODY ~~PŁUG~~ JELLORA
PLUGAWICIELKI PO TYM JAK ODURYLI, IŻ ICH KAPTAN - STARZSY
TO ~~WŁRZUCIŁ~~ PÓŁWĘGORZ - PSIONIK!

mierzący: 1-1 KW
ANTUN, półwęgorz-psionik: 4 KW, przebiegły! 3 ZAWROCZENIA OSÓBY dziennie.
zawroczyt otwiera innych STARSZYCH: LIDE, MUNINA, STOWANA
i HIERONIME

11. OSŁUGĘ STARZEL

„Dzieci, dzieci, co mać już dosyć ryb?”
 Jeśli TAK, wyrzuca im MAŚĆ LECZĄCĄ NAZDĄ RANĘ.
 Jeśli NIE, wyrzuca im GÓRĘ RYB STAROŻĄCĄ NA MIESIĄC.

wyrozuwają je i
 wyrygają je ze
 stóvej REAKWICY

Zniknie, śmiejąc się maniakalnie.

12. STAW PLUGAWICIELKI

1. stawia go 5 nieumarłych produktów z toruami z rybiej Tushi (1KW); dwoje z nich siedzą z tyłu, sypią z kurz.
2. PLUGAWICIELKA (5 KW, 3 rany: zadowanie ran, mija, wrwanie mięśni głosem z wielką rancą przez pół boku punktu cieśniowego obrony Tushi) Tawicy żebatych ryb)
 nie lubi, gdy ją się przeszkadza.
 Chce nastraszyć intruzów i być sama.

W WODZIE SCHOWATA WIRTANA (zaklecia, by mógł oddychać pod wodą).

nie lubi ludzi z ptocia (to oni ją zranili).

jej ranę ulewy SKÓRA WĘŻA lub MAŚĆ OSŁUGĘTEGO STARCA.
 wtedy jej woda staje smak krewi, a ona staje się żywić wodą.

ALE! ZACZĘCI SIĘ W SOBIE ZAKOCHIWIAĆ Z WIRTANEM!

CZY BĘ GO WYCŁĄCZAĆ NA POLIETRACHNIE?

CZY POZWOLĘ MU ZNALEŹĆ SZERĘŚCIĘ W JEGIOPRZE?

