

Player's Campaign Diary

Lost Mine of Phandelver

Links

One Drive Folder for players

 LMoP - Player Assets

Obsahuje:

- mapy
- obrazky z kampane  pics
- lore k svetu - Forgotten Realms
- hracsky dennik
 - house rules
 - info o charakteroch, NPCs, lokalitach
 - poznamky zo sessions

Forgotten Realms Lore

 Lore - LMoP

- vycuc k svetu, v ktorom sa odohrava kampan
- info o rasach, klasach, bohoch
- kto ma zaujem, moze si precitat 😊

Level and HP sheet

 Level, ČB, HP - LMoP

- zaznamenávanie sessions, levelu, čiernych bodov a HP pri každom level-upe (hlavne pre DMko)

Resources

Pravidla [Basic Rules for Dungeons and Dragons \(D&D\) Fifth Edition \(5e\)](#)

D&D Beyond kampan [Campaign Invite](#)

Discord <https://discord.gg/KB4v4KZt>

FREE oficialne knizky (VSETKO - subclassy, spelly,...) <https://5e.tools/index.html>

House Rules

Player Absence

- stretná sú vo štvrtok, s výnimkou:
 - niekto potrebuje zmeniť termín stretnutia, prípadne ho daný týždeň zrušiť a dá vedieť týždeň dopredu
 - viacerí hráči akútne nemôžu prísť
- ak sa jeden hráč nezúčastní a dá to vedieť **min. 24h pred session**, ostatní hrajú a platí:
 - charakter chýbajúceho hráča je "sidelined" - čiže ostáva s groupou no neinteraguje s ničím a ani nikto s ním
 - ak sa ďalšiu session vráti, zhrnie sa mu čo sa stalo a tvárime sa, že tam charakter bol
 - získané odmeny si rozdelia prítomní hráči, je na nich čo nechajú chýbajúcemu hráčovi
 - chýbajúci hráč dostáva **1 čierny bodík**, ak nazbiera 3 - nezúčastní sa takto 3 session za sebou - jeho charakter opustí groupu (čierne bodíky sa mažú, keď sa hráč zúčastní session)
- ak sa **hráč nezúčastní a ani o tom nedá vedieť**, má **2 čierne body** za drzosť, lebo DM musí robiť zmeny na poslednú chvíľu
- čierne body sa dokumentujú [tu](#)

Inspiration Points

- Stackable, shareable points (IP) that allow rerolls of d20 test*
*d20 test = ability check/attack roll/saving throw
- Use after rolling before knowing the outcome
- How to obtain:
 - do the recap of last session
 - doing epic/funny stuff, helping allies
 - role playing character in a way that's true to their personality traits, ideals, bonds, and flaws
 - doing something DM deems worthy, like remembering story points
 - get IP from an allie - players can share IP
- When you spend:
 - **1 IP** you reroll d20 test*, new roll is used

- **5 IP** you automatically get natural 20 on d20 test*
OR
you make DM rerolls a d20 test*
- Players can NOMINATE OTHERS for inspiration, if they liked something the player did (helpful if DM forgets to give out IP)
- Lasts only until the **end of session**

Exhaustion

While Exhausted, you experience the following effects:

- **Levels of Exhaustion.** This Condition is cumulative. Each time you receive it, you gain 1 level of exhaustion. You die if your exhaustion level exceeds 10.
- **d20 Rolls Affected.** When you make an ability check/saving throw/attack roll, you subtract your exhaustion level from the d20 roll.
- **Spell Save DCs Affected.** Subtract your exhaustion level from the Spell save DC of any Spell you cast.
- **Ending the Condition.** Finishing a Long Rest removes 1 of your levels of exhaustion. When your exhaustion level reaches 0, you are no longer Exhausted.

Grappled [Condition]

- **Speed 0.** Your speed becomes 0, and it can't benefit from any bonus to its speed.
- **Attacks Affected.** You have disadvantage on attack rolls against any target other than the grappler.
- **Movable.** The grappler can drag or carry you when it moves, but every foot of movement costs it 1 extra foot, unless you are Tiny or two or more sizes smaller than the grappler.
- **Ending the Condition.** The condition ends if:
 - the grappler is incapacitated
 - an effect removes the grappled creature from the reach of the grappler or grappling effect

Bloodied [Condition]

A creature is considered Bloodied when the creature's hit points are equal to or less than one-half the creature's maximum hit points, rounded down.

When a creature becomes Bloodied, the DM announces it. This is a descriptive tool to inform players about a creature's constitution to inform their next steps during combat.

Disarm action

[Not a House Rule, just rarely used rule, DMG p. 271]

A creature can use a weapon attack to knock a weapon or another item from a target's grasp. The attacker makes an **attack roll contested by the target's Strength (Athletics) check or Dexterity (Acrobatics) check**. If the attacker wins the contest, the attack causes no damage or other ill effect, but the defender drops the item.

The attacker has disadvantage on its attack roll if the target is holding the item with two or more hands. The target has advantage on its ability check if it is larger than the attacking creature, or disadvantage if it is smaller.

Spellcasting Rules

[Not a House Rule, just often forgotten]

Concentration

Some spells require you to maintain concentration in order to keep their magic active. If you lose concentration, such a spell ends.

The following factors can break concentration:

- Casting another spell that requires concentration. You lose concentration on a spell if you cast another spell that requires concentration. You can't concentrate on two spells at once.
- Taking damage. Whenever you take damage while you are concentrating on a spell, you must make a Constitution saving throw to maintain your concentration. The DC equals 10 or half the damage you take, whichever number is higher. If you take damage from multiple sources, such as an arrow and a dragon's breath, you make a separate saving throw for each source of damage.
- Being incapacitated or killed. You lose concentration on a spell if you are incapacitated or if you die.
- You can end concentration at any time (no action required).

Bonus Action Spells

When you use a bonus action on your turn to cast the spell, you can't cast another spell during the same turn, except for a cantrip with a casting time of 1 action.

Drinking Healing Potion

Drinking healing potion can be done in 2 ways:

1. as a Bonus Action - character drinks in haste spilling some of the potion - player rolls for Hit Points gained from the potion
2. as a full Action - character takes time to drink the potion, healing takes full effect - player gains maximum Hit Points potion provides

Improved Critical Hits

When rolling natural 20 on an attack roll, determine the maximum possible outcome on your damage dice, then roll damage dice as usual.

The final damage is equal to:

max dice damage + rolled dice damage + any applicable modifiers

So instead of doubling the damage dice, you roll normally and act as if you rolled maximum on added dice. Modifiers are not doubled in either case.

Flanking

Flanking grants +2 bonus on an melee attack roll, instead of an advantage. Rogue can sneak attack, provided the target is flanked.

Minion Rule

Used for encounters with a lot of low CR monsters, swarms

Minions are just like other monsters of equal challenge with a few exceptions. One, they only have a single hit point and are destroyed if they take any damage. If a minion passes a saving throw from an effect that causes half damage on a successful save instead they take no damage.

[more info](#)

Secret Death Saving Throws

DM rolls for death saving throws instead of the player. He does it secretly, so players feel more of a sense of urgency. This should emulate death more accurately than originally established rule.

Long Rest

A Long Rest is a period of extended downtime - at least 8 hours long - available to any creature. During a Long Rest, you sleep for at least 6 hours and perform no more than 2 hours of light activity, such as reading, talking, eating, or standing watch. During the sleep, you have the unconscious condition.

Benefits Of The Rest

To start a Long Rest, you must have at least 1 Hit Point. When you finish the rest, you gain the following benefits:

- **Regain All HP.** You regain all lost Hit Points.
- **Regain All HD.** You regain all spent Hit Dice.
- **HP Max Restored.** If your Hit Point Maximum was reduced, it returns to normal.

- **Ability Scores Restored.** If any of your Ability Scores were reduced, they return to normal.
- **Exhaustion Reduced.** If you have the Exhaustion condition, your level of exhaustion decreases by 1.
- **Special Feature.** Some features are recharged by a Long Rest. If you have such a feature, it recharges in the way specified in its description.

After you finish a Long Rest, you must wait at least 16 hours before starting another one.

Interrupting The Rest

A Long Rest is stopped by the following interruptions:

- Rolling Initiative
- Casting a spell other than a cantrip
- Taking any damage
- 1 hour of walking or other physical exertion

If the rest was at least 1 hour long before the interruption, you gain the benefits of a Short Rest.

You can resume a Long Rest immediately after an interruption. If you do so, the rest requires 1 additional hour to finish per interruption.

🧐 Players

🔥 Aenwyn Wynren

[Wizard](#), [Elf](#)

Backstory

You have spent your life dedicated to Oghma, all-seeing god of knowledge, and spent years learning the lore of the multiverse.



Shelter of the Faithful

As a servant of Oghma, you command the respect of those who share your faith, and you can perform the rites of Oghma. You and your companions can expect to receive free healing and care at a temple, shrine, or other established presence of Oghma's faith. Those who share your religion will support you (and only you) at a modest lifestyle. You also have ties to the temple of Oghma in Neverwinter, where you have a residence. When you are in Neverwinter, you can call upon the priests there for assistance that won't endanger them

Personal Goal

Reconsecrate the Defiled Altar. Through visions delivered in your trances, your god has called you to a new mission. A goblin tribe has made its lair in an ancient ruin now called Cragmaw Castle, where they have defiled a shrine once sacred to Oghma. Now dedicated to the vile goblin god Maglubiyet, the altar is an offense to Oghma that must not stand. You're sure Oghma has greater things in store for you if you can complete this quest. In the meantime, your visions suggest that Sister Garaele—a priest of Tymora, the goddess of luck—can aid you in the town of Phandalin.

Alignment - Chaotic Good

The pursuit and acquisition of knowledge is for the benefit of all. Kingdoms and laws are useful so far as they allow knowledge to flourish. Tyrants who seek to suppress and control it are the worst villains. You share your knowledge freely, and use what you have learned to help where you can.

Roleplay Answers

[skorsie odpovede sa mi nechcelo uz kopirovat, ak budete vyžadovat, hlaste sa aj s cokoskou u DMka](#)

17: O com bola tvoja oblubena rozpravkova knizka z detstva?

knizka o neposlušnych elfoch - zbierka rozpravok, jedna o dietati co sa vkradlo do kniznice a ukradlo knizku so zakazanymi ritualmi, jeden ritual skusil a uz ho nikdy nikto nevidel

18: V akom teréne sa najviac cítiš "doma" a ktorý ťa naopak láka najmenej?

standardizovaný les - rodna zem - wood elf osada a zilo s nimi pár high elfov - rodina aenwyn - les Doriath
pust - je tam príliš teplo, makeup v keli, pot, piesok

19: A prdí taky hadi?

elfovia sú za teóriu grgania

20: Ako si predstavuješ posmrtný život?

po smrti sa dozvieš ako ňe funguje, po smrti sú v knižnici, kde môžu študovať, prípadne sa vrátiť na svet, vtedy ale zabudneš všetko čo si sa naučil, môžeš sa rozhodnúť v akej forme sa vrátia, myslíš že už bola reinkarnovaná

21: Si čistotný/á alebo skôr neporiadny/a? (Ako sa to prejavuje, máš nejaké zvyky?)

poriadkumilovná, všetko uložené a zoradené podľa elfskej abecedy - knihy aj ingrediencie

22: Ak by si musel ješť do konca života jediné jedlo, ktoré by to bolo?

smakoncinka z Nogravu

23: Môžeš v noci spať alebo ťa navštevujú duše tých, ktorých si zabil?

niekedy ju v snoch navštvia príbuzní - starí rodičia - pýtajú sa na vnúčence, ale aj tí ktorých zabil, porozprávajú sa, filozofujú, berie to ako súčasť života

24: Ako chceš, aby si ťa tvoji blízky (alebo aj ďalekí) pamätali po tvojej smrti?

najkrásnejšia modrovlasá biznismanka ktorej modná značka aenwynsecret vydrží po mnohých elfských generáciách, výrobky sa rozšíria po celom faerune, bude múzeum s jej obrovským obrazom

25: Ak by vám zostávalo už len 10 dní života, ako by ste ich strávili?

zintenzívnila by hľadanie svojej pravej lásky (ahhh so cute 😊) a hľadanie matoveho snapsu a pri tom pomáhala seckým ktorým by bolo treba pomôcť zároveň by v posledný deň venovala celé svoje úspory nejakej dobročinnej charite vo svete Ferunu a nasla niejakého schopného businessmana ktorému by som prenechala svoje Aenwyn Secret imperium

26: Veríš v koncept osudu/predurčenia? Ak áno, čo je podľa teba tvoja budúcnosť?

dostať sa do sveta matoveho snapsu a preskúmať ho, priniesť info o nom

27: Po čom si túžil ako malé dieťa? Čo ťa najviac bavilo a čím si chceli byť keď budeš veľký? S akými hračkami/nahradami hraciek si sa hral?

stala sa úspešnou elfskou modelkou, bavilo ma kraľnúť mamke saty zo skrine a obliekať sa do nich ale tak isto som chcel byť mocnou kuzelnickou ako dieťa som mal taký malý prútik s ktorým som sa hrával že je kuzelnický a že s ním spellujem občas sa aj stalo že z neho vyleteli iskričky a bol som z toho úplne stastný že som behal po celej dedine a kríkal že som kuzelník s tým prútikom v ruke a v mamčiných handrach

28: (Otazku sa pyta iny hrac) Erik: na aku vec si v zivote najviac hrda a na aku vec si najmenej?

Najviac som hrda ze som sa dokazala rozist s Erikom a najmenej som hrda na to ze som bola jeho priatelka

29: Pytate sa vy DMka. Aku mate otazku na 'lore', svet, život v Zabudnutej ríši - idealne nieco na co by vasa postava mala vediet odpoved? (inspiracia ak DM nebude vediet z fleku odpovedat)

existovala/existuje rasa githyanky?

potulny inerdimenzionalny cirkus

30: Aký poklad/predmet, ktorý si získal/a počas dobrodružstva, je pre teba najdôležitejší?

kamienok a panvica

31: Povedz nám o osobe z tvojho života, ktorú by si rád/a znova stretol?

sesternica yennefer wynren - rovesnicka, vyrastali spolu, studovali, isla na adventure do baldurs gate-u a odvtedy aenwyn o nej nepocula, isla tam kvoli niecomu inemu ale aenwyn ju poprosila ci by to okukala, ci tam otvorila aenwyn secret, boji sa o nu vyzera ako jej dvojca ale má čierne vlasy

32: Ako si môže niekto nový získať tvoju dôveru?

nezistna pomoc, navarenie dobrego jedla, iní uctievači Oghmy

33: Aká vôňa má pre teba sentimentálnu hodnotu? Kam sa vrátiš v spomienkach keď ju začítiš?

babčine tradicne elfske buchty - rodinny recept, recept si musi dalsia generacia zasluzit, chut je ovocna - vselijake ovocia dokopy, vracia ju to do detskych cias s jej bratom, sestrou a sesternicou

vona matoveho snapsu

34: Ako si sa naučil/a jazyky, ktorými hovoríš? (alebo namiesto jazykov povedat ako ste sa stali proficient s nejakym nástrojom alebo zbranou)

elfstinu a commonstinu ju naucili rodicia, dwarfstina na akademii - vďaka tomu mohla ist s gundrenom na vypravu, kde ju ucil goblinstinu a dragonstinu - gundren napisal slabikar v goblinstine - "goblikar"

35: Ktorú osobu najviac obdivuješ?

Wojta za to ako s takou nizkou inteligenciou vie elegantne prechadzat zivotom, ako sa mu "dari", a obdivuje ze este nezomrel

36: Aká je jedna vec, na ktorú si zmenil/a názor? (pozn.: od začiatku kampane)

na trpaslikov - myslela si ze su inteligentnejši, ze vsetci su mudri ale po strete s wojtom vie ze to nie je pravda

37: Ak by si mohol/la vrátiť čas a zmeniť jedno svoje rozhodnutie, čo by to bolo?

naucit sa na vysokej škole drakonicstinu, je jej zbytočná, radšej by chcela vedieť orkstinu

38: Čo je tvoja najväčšia slabina?

🐻 Wojtek Parasolka zo Zachódu

[Cleric](#), [Dwarf](#)

Occupation: Prev. soldier of western island of Mintarn.

cooking moto: zaraz wracam (v prkl. hned'sa vrátim)

favourite dish: zupa pomidorowa – paradajková polievka



Hobbies

- pískanie
- varenie
- team of miniature battle beetles for underground beetle races.
- zbieranie nepotrebných blbosti a vytváranie predmetov z toho
 - drevo rezba
 - zbieranie sutrov

Backstory

Trained as a soldier on the island of Mintarn, you traveled to Neverwinter as part of a mercenary company that serves as both army and city watch. You grew disillusioned with your fellow soldiers, who seem to enjoy their authority at the expense of the people they're supposed to protect. Everything came to a head recently, when you disobeyed an order and followed your conscience. You were suspended from active duty, though you kept your rank and your connection to the mercenaries. Since then, you have devoted yourself to your deity.

Mercenary Sergeant

You were a minor officer among the Mintarn mercenaries, a position that still gets you some perks. Even though you're not on active duty, Mintarn soldiers recognize your authority and influence, and they defer to you if they are of a lower rank. You can requisition simple equipment and horses for temporary use. You can also gain access to Mintarn mercenary encampments and fortresses.

Personal Goal

Teach the Redbrands a Lesson. You've heard that Daran Edermath in the town of Phandalin is looking for people of courage and principle to teach some bullies a lesson. These thugs, the Redbrands, have been throwing their weight around in Phandalin, much as your compatriots did in Neverwinter. Putting a stop to their villainy is a worthy goal.

Alignment - Neutral Good

Your conscience, not law and authority, will guide you to do the right thing. Power is meant to be used for the benefit of all, not to oppress the weak.

Roleplay Answers

skorsie odpovede sa mi nechcelo uz kopirovat, ak budete vyzadovat, hlase sa aj s cokoskou u DMka

01: Does your character think more with their heart or their brain?

Srdce

02: Čo si na tebe ostatní všimnú ako prvé - máš jazvu/tetovanie/znamienko alebo inú charakteristickú črtu?

jazva cez oko, uplne biele vlasy, ktore mi zbledli od smutku

03: --

NO QUESTION ASKED

04: Vidiš pohár skôr poloplný alebo poloprázdny? Čo je v pohári?

poloprazdny, medovina

05: If your character was an animal, which one would they be?

Panda

06: Čo považuješ za najväčší úspech svojho života?

postavenie sa za princípy počas vojenskej služby - odpustil dane (platene v naturaliach) chudobných dedincanom, pretože by hladovali a mestské zásoby boli na tom okej, dostal sa za to do problémov

07: Ake máš hobby/zaujmy, o ktorých ostatní ešte nevedia? Ako si k nemu dosiel?

varenie, stavkovanie na pretekoch chrobakov - minú na tom veľa penazi, snaží sa prestať, vytvára nové veci z odpadu - to je v zárodkoch

08: --

NO QUESTION ASKED

09: Aký vzťah máš s osobou napravo?

nestotožňuje sa s jeho obsesiou so smrťou, ale obdivuje že prekonal alkoholizmus

10: Aký vzťah máš s osobou naľavo?

Wojtek > Aenwyn: obdivuje inteligenciu, a to že začala podnikat a zavidí jej účinné spelly

11: Na akú spomienku z detstva rád/a spomínaš?

kamienkové vedierko, zbieral kamienky čo sa mu zdali cool

12: Aký je tvoj názor na ostatné rasy?

elfovia - sú trochu namyslení a málo jedia, nevedia čo je dobré pivo, má rád malé rasy, nemusia sa pozerat hore a neboli ho krk, respektuje ostatné rasy, lietajúce rasy

13: Aký má vzťah s rodinou?

má 2 sestry a 1 brata a je najmladší, má dobré vzťahy s rodinou ale rodičia mu
zazlievajú že opustil rodinu a odišiel, že si nenásil prácu doma

14: Temné tajomstvo

REDACTED

15: Čo je niečo, čoho nemáš dosť?

nema dosť jedla - konkrétne susené jastericky, nema dosť stastia hlavne v boji, a
rad by viac ošetroval, pomahal ľuďom

16: Ak by si sa raz ocitol vo väzení, za čo by to bolo?

kradež

17: O čom bola tvoja obľúbená rozprávková kniha z detstva?

ukradol knihu o erboch aj s ich historiou, bol tam aj erb s jeho klanom - majú na
nom vlka

18: V akom teréne sa najviac cítiš "doma" a ktorý ťa naopak láka najmenej?

pôvodne hory ale odkedy má problém s kolenami, rad chodí na bosu, preto má radšej
grasslands
swamp - v tekutom piesku sa tam utopila jeho koza, na ktorej jazdil

19: A prdí taky hadi?

musí lebo by pukol

20: Ako si predstavuješ posmrtný život?

po smrti sa dostanu do trpaslicieho neba, kde sú hostiny a jedla je dostatok, ale iba ak
splnia trpaslicie ideály - sú cnostní a odvážni, inak kopu tuneli pre budúcu generáciu

21: Si čistotný/á alebo skôr neporiadny/a? (Ako sa to prejavuje, máš nejaké zvyky?)

niekedy bol, cestovaním sa zmenil, nezdalo sa mu to praktické, ale radi si umyva iba
svoju špeciálnu lyžicu neumyva, lebo to nemení chuť,
brnenie neumyva, lebo hĺna a spina zapricini že je tichší

22: Ak by si musel jesť do konca života jediné jedlo, ktoré by to bolo?

omeleta z owlbear vajčiek, grilované hady, hadi tatarak - mali na ostrove problémy s
hadmi takže to bolo plus

23: Môžeš v noci spať alebo ťa navštevujú duše tých, ktorých si zabil?

nie vždy môže spať pokojne, ako začínajúci vojak prepadli tabor banditov, jeho prvý
kill bol mladý trpaslík, jeho pohľad ho doteraz prenasleduje, preto sa teraz snaží zabíjať
len keď je to nutnosť a snaží sa zachraňovať viac

24: Ako chceš, aby si ťa tvoji blízky (alebo aj ďalekí) pamätali po tvojej smrti?

ako niekto kto sa nebal zit na hranici, chce vydat knizku o tom ako zomrel ale vzdy bol oziveny, potom si chce otvorit restauraci

25: Ak by vam zostavalo uz len 10 dni zivota, ako by ste ich stravili?

rozlucil sa s priatelmi a rodinou, isiel by na suicide mission - ist do hor, kde prameni voda, no kvoli drakovi k nej nemaju pristup, siel by ho zabit

26: Veríš v koncept osudu/predurčenia? Ak áno, čo je podľa teba tvoja budúcnosť?

najprv v osud neveril, no po stretnuti so stigrom sa vidi po jeho boku zachranovat svet a pomahat ludom

27: Po com si tuzil ako male dieta? Co ta najviac bavilo a cim si chceli byt ked budes velky? S akymi hrackami/nahradami hraciek si sa hral?

Po com si tuzil ako male dieta?

vela sladkosti, ponik a neskor wargoat, zabit draka, plast neviditelnosti, vela penazi, zdrogovat sa, tetovanie, piercing na zadku, ponozky co netreba nikdy menit, a aj tak po nich stale vonaju nohy, bicie bubny, ale bacha sa po nich zelezny mkladivom

Co ta najviac bavilo ?

rozne sportove aktivity, kde som mohol sutazit proti superom

staranie sa domestikovane zvieratka a sledovanie zvieratiek volne zijucich v prirode konzumacia zvieratiek

citanie si z knizky: Mudrosti a porekadla pre stastny zivot

autor: Dobrodruzny Trpaslik co pre ich zozbieranie precestoval vacsinu Sword Coast regionu

ukradol som ju z miestnej trpaclicej kniznice

Prikladom su napr:

"Ak do Uktaru nestihol narast oves, tak sa rovno obes"

"Čo nezhnije to počka..."

"Ak si nie si isty, ci to je mrtve jeb** to lopatou..."

Cim si chceli byt ked budes velky?

pracovnik muciarne so specializaciou na mucenie vyhradne steklenim

kuchar - je to prakticke - vzdy blizko k jedlu, ak by sa mi nedarilo s varenim tak aspon ochutnavac so specializaciou na stejky a torty

S akymi hrackami/nahradami hraciek si sa hral?

zbieranie kamenov do "herbara" // davnejsie som take nieco hovoril pri nejakej starej RP otazke

futbal, ale lopta bola z kamena

ako deti sme z toho mali casto zlomeniny, ale aspon ked teraz niekoho nakopem do zadku, tak to bude stat za to

drevne a kammene figurky bojovnikov a jedneho velkeho draka

pecenie kolacov z blata

28: (Otazku sa pyta iny hrac) Aenwyn: Ak by si bol kusnuty upirom, koho z nas by si zjedol/kusol?

29: Pytate sa vy DMka. Aku mate otazku na 'lore', svet, život v Zabudnutej ríši - idealne nieco na co by vasa postava mala vediet odpoved? (inspiracia ak DM nebude vediet z fleku odpovedat)

co sa tyka vozov a konov, ci je pravidlo na ktorej strane sa jazdi
zalezi od regionu

30: Aký poklad/predmet, ktorý si získal/a počas dobrodružstva, je pre teba najdôležitejší?

lyzica

31: Povedz nám o osobe z tvojho života, ktorú by si rád/a znova stretol?

v neverwinteri ked sluzil ako vojak, stretol orka Zdeňka - nechal ho zit, bral od neho pivo Orksner a vysoko kvalitne ponozky a sandale, zdielali zalubi v hazardnych hrach, prehrál vela penazi, no predtym ako wojta vyplatil tak zmizol a wojto uz ho nikdy nevidel
má vecky pupok

32: Ako si môže niekto nový získať tvoju dôveru?

je to dlhodoby proces, pomoc v boji, test trpaslicim pivom aka serom pravdy a vyrecnosti "drz hubu" - pouzivalo sa aj na vypocuvanie, a ked vypocuvaneho dali spat do celi, stale rozpraval az tak otravne ze ostatni vo vedlajsich celach spachali samovrazdu

33: Aká vôňa má pre teba sentimentálnu hodnotu? Kam sa vrátiš v spomienkach keď ju zacítiš?

babkin hadi vyvar, polievka, zvysuje obranyschopnost organizmu, nakopne imunitny system, detom sa dava slabsi, druhy/treti zalev, vnútri su rezance a nasekane hadie maso; zimne prazdniny boli u nich dlhsie, chodil na ne ku babke a tesil sa na vyvar

34: Ako si sa naučil/a jazyky, ktorými hovoríš? (alebo namiesto jazykov povedat ako ste sa stali proficient s nejakym nástrojom alebo zbranou)

sutrolf - trpaslici sport, trafit kamennu lopticku do 12 jamiek postupne, trening v tom mu pomaha aj pri boji s warhammerom - vela ludi necaka podberacku z dola lebo vaccinou sa bojuje z hora

35: Ktorú osobu najviac obdivuješ?

ked bol maly, pivovar vzblkol a miestny hrdina sa vrhol do plamenov a zachranil niekolkych, ale obhorela mu tvar a tak mu tristvrte tvare prestala rast brada

36: Aká je jedna vec, na ktorú si zmenil/a názor? (pozn.: od začiatku kampane)

na kanibalismus - z ekologickeho pohladu parada, plus chuti mu to, nejde o moralku ale o zvyk, nie su studie co by potvrdili ze je to nezdrave, mozno by vahal s trpaslicim

masom, elfovia su najchutnejši

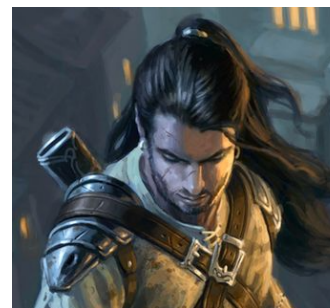
37: Ak by si mohol/la vrátiť čas a zmeniť jedno svoje rozhodnutie, čo by to bolo?

ciny z detstva, ako mladý si chcel privyrobit, siel do bane tazit striebro a nedaval si pozor na chrbat, nerobil s ostatnymi rozcvicku a teraz ho boli chrbat - bud by nesiel na tu brigadu vobec alebo robil rozcvicku

38: Čo je tvoja najväčšia slabina?

👤 Erik Fatalstorm

[Monk](#), [Human](#)



Backstory

Your parents lived in the prosperous village of Thundertree, east of the city of Neverwinter and at the edge of the Neverwinter Wood. But when nearby Mount Hotenow erupted thirty years ago, ~~your parents died during this event.~~

~~You have found shelter in orphanage.~~ Later, finding work as servants or laborers where you could.

You've spent the last few years in Neverwinter as a porter and laborer at the city's bustling docks. But it's clear to you and everyone around you that you are destined for much more. You stood up to an abusive ship captain once, so other dockworkers look up to you. Someday, you'll come into your own. You'll be a hero.

Rustic Hospitality

Since you come from the ranks of the common folk, you fit in among them with ease. You can find a place to hide, rest, or recuperate among other commoners, unless you have shown yourself to be a danger to them. They shield you from the law or anyone else searching for you, though they are unwilling to risk their lives for you.

Personal Goal

Drive Off the Dragon. The ruins of Thundertree call to you. Your family and their friends once lived in prosperity there, and now they're reduced to menial labor. The ruins are haunted by ash zombies, and rumor has it a dragon has made its lair in the Old Tower, but those are problems a hero can solve. Slay the dragon, or drive it off, and you'll prove—to yourself and everyone else—you're a real hero, destined for greatness.

Alignment - Lawful Good

A hero stands up to evil and never lets bullies have their way. A hero fights for law and order, so that everyone can live in prosperity and happiness. A hero slays monsters, clears ruins, and protects the innocent. You strive to be such a hero.

Roleplay Answers

[skorsie odpovede sa mi nechcelo uz kopirovat, ak budete vyzadovat, hlaste sa aj s cokoskou u DMka](#)

17: O com bola tvoja oblubena rozpravkova knizka z detstva?

ursa - medvedica co ochranovala svoje male, potom sa dostala na oblohu

18: V akom teréne sa najviac cítiš "doma" a ktorý ťa naopak láka najmenej?

les - chodi tam meditovat

arctic - nema rad zimu

19: A prdí taky hadi?

ano, spravia krater v piesku

20: Ako si predstavuješ posmrtný život?

neveri na posmrtny zivot, smrt je vyslobodenie po zivote ked splnis poslanie

21: Si čistotný/á alebo skôr neporiadny/a? (Ako sa to prejavuje, máš nejaké zvyky?)

organizovany chaos, vie sa s vecami rozlucit a nezbiera och, vsetko raz umrie

22: Ak by si musel jesť do konca života jediné jedlo, ktoré by to bolo?

pstruh na mlynarsky sposob, má huste lepkave sliny, ktore pouziva na lovenie, ako lepidlo

23: Môžeš v noci spať alebo ťa navštevujú duše tých, ktorých si zabil?

spi pokojne, veri ze ludi oslobodzuje smrtou

24: Ako chceš, aby si ťa tvoji blízky (alebo aj ďalekí) pamätali po tvojej smrti?

chce aby si ho pamatali ako hrdinu z malej dedinky

25: Ak by vam zostavalo uz len 10 dni zivota, ako by ste ich stravili?

--

26: Veríš v koncept osudu/predurčenia? Ak áno, čo je podľa teba tvoja budúcnosť?

kazdy je strojcom vlastneho osudu, jedine co je nam predurcene je smrt, chce byt znamy, chce mat vlastnu sochu

27: Po com si tuzil ako male dieta? Co ta najviac bavilo a cim si chceli byt ked budes velky? S akymi hrackami/nahradami hraciek si sa hral?

Tuzil som po zvieratku. Psikovi.

Chcel som od malicka byt farmarom. Nanestastie osud mal pre mna ine plany. Najradsej som sa hral so svinami. Od mala ma tam rodicia davali aby som sa s nimi hral.

28: (Otazku sa pyta iny hrac) Wojto: Akeho by si si vybral companiona?

29: Pytate sa vy DMka. Aku mate otazku na 'lore', svet, život v Zabudnutej ríši - idealne nieco na co by vasa postava mala vediet odpoved? (inspiracia ak DM nebude vediet z fleku odpovedat)

ake bolo najvacsia tragedia v historii forgotten realms o ktorom zostali poznatky

30: Aký poklad/predmet, ktorý si získal/a počas dobrodružstva, je pre teba najdôležitejší?

brasna- pomocou nej lepsie spoznava svet

31: Povedz nám o osobe z tvojho života, ktorú by si rád/a znova stretol?

Gundrena

32: Ako si môže niekto nový získať tvoju dôveru?

ľudia z Hromostromu, nezistne dobre skutky

33: Aká vôňa má pre teba sentimentálnu hodnotu? Kam sa vrátiš v spomienkach keď ju zacítiš?

--

34: Ako si sa naučil/a jazyky, ktorými hovoríš? (alebo namiesto jazykov povedať ako ste sa stali proficient s nejakým nástrojom alebo zbranou)

v hromostrome mal kamarata - maleho elfa - tak sa nanho nalepilo niečo, tak aj zbalil aenwyn lebo elfovia radi hovoria elfsky - ako francuzi francuzstinu

35: Ktorú osobu najviac obdivuješ?

--

36: Aká je jedna vec, na ktorú si zmenil/a názor? (pozn.: od začiatku kampane)

možno smrť je trochu preceňovaná, a nie je vyvrcholením života ale život môže prinášať pozitíva

37: Ak by si mohol/la vrátiť čas a zmeniť jedno svoje rozhodnutie, čo by to bolo?

nikdy by si nezmenil pohlavie/ zle rozhodnutie ktoré by chcel vrátiť

38: Čo je tvoja najväčšia slabina?

Panfaerd

[Half-elf](#), [Ranger](#)

Backstory



Roleplay Answers

29: Pytate sa vy DMka. Aku mate otazku na 'lore', svet, život v Zabudnutej ríši - idealne niečo na čo by vasa postava mala vediet odpoved? (inspiracia ak DM nebude vediet z fleku odpovedat)

su tu lietajúce zvierata na ktorých sa da lietat

30: Aký poklad/predmet, ktorý si získal/a počas dobrodružstva, je pre teba najdôležitejší?

tajuplny privesok

NPCs and Locations

What we know about...

World

[Lore - LMoP](#)

- you can read about your races, classes, gods, setting

Allies

- **Gundren Šutrohl'adac** - trpaslik, jeden z 3 bratov, dobrodruh
vztahy s hracmi:
 - Wojtek: bratranec, v Mintarne spolu chodili na vypravy aj s Nandrom a Thardenom, odmalicka si boli blizky, hravali spolu kartove hry -
 - Rosbrix: Gundren zachranil jej rodicov pocas ciest a ked sa im narodila Rosbrix, stal sa z neho jej krstny otec
 - Erik: Hladal boha na dne flase/v alkohole, namiesto boha nasiel zavislost, dostal sa na dno - nemal ako zaplatit tak ho hodili do klastora, dostal sa na odvykacku kde stretol Gundrena
 - Aenwyn: v mladosti pocas studia na Silverymoon Magical Academy sa stretla so vsetkymi 3 bratmi - oni boli v tom case v tom regione kvoli objavu bane - nasli tam vzacne kamene aj stare artefakty - akademcia tam poslala 2 studentov na studium tych artefaktov - medzi nimi aj Aenwyn, Gundren jej pomohol, bol tam ako jej "sprievodca a ucitel"- to bolo pred 60 rokmi
- **Daran Edermath** - in Phandalin, looks for people to deal with The Redbrands
- **Sister Garaele** - a priest of Tymora in Phandalin — can aid in getting rid of goblins at Cragmaw Castle, and reconsecrate the Defiled Altar.

Gods

- **Tymora** - goddess of good fortune
- **Oghma** - god of knowledge
- **Marthammor Duin** - dwarven god of wanderers

Locations

- **Neverwinter**

- **Phandalin**
- **Mount Hotenow** - erupted 500 years ago, destroyed Thundertree
- **Thundertree** - destroyed village, Human is from there
- **Cragmaw Castle** - ruin, a shrine dedicated to Oghma was there once, now it's defiled by goblins
- **Island of Mintarn** - Dwarf was a soldier there
- **Nograve** - small settlement near High road, they celebrate death in a very special day



Timeline

Story points in chronological order.

Session	In-game date	Major plot points
1	4. 6. (Kythorn) 1491 DR	Campaign start - Neverwinter

Time keeping

A **year** = 365 days = 12 months x 30 days

A **month** = 3 tendays

- | | | |
|-------------|--------------|---------------|
| 1. Hammer | 5. Mirtul | 9. Elient |
| 2. Alturiak | 6. Kythorn | 10. Marpenoth |
| 3. Ches | 7. Flamerule | 11. Uktar |
| 4. Tarsahk | 8. Eleasis | 12. Nightal |

A **tenday** = 10 days (days don't have names)

Five annual holidays, falling between the months, complete the 365-day calendar. Once every four years, the Calendar of Harptos includes Shieldmeet as a "leap day" following Midsummer.

[more info](#)

Notes



1. Session

Spaja nas Gundren

- Rosbrix - krsna
- Vojtek - bratranec
- Erik - z protialkoholického liecenia
- ja - zo studii v Silverymoone

Zacina leto. Sme v taverne Usmievavy Krigel. Cakame na Gundrena Sutrosukaca. Mame previest nejake zasoby do nedalekeho osidlenia. Gundren pride z nejakych clovekom. Kamarat Sildar - standardizovany clovek. Osidlenie kam ideme sa vola Phandalin. 3 dni cesty. Doniest Bartenovi.

Pocas session sme hrali sipky a epicku BDSM Hentai Fantasy krcmovu bitku.

- Aenwyn secret - moj biznis s elfskou spodnou bieliznou vymysliet ako som sa k tomu dostal - hanbila sa ist do kramu s tymto zbozim tak si pozicala od rodicov peniaze a zalozila vlastny obchod ktory prerazil ako lusnusne elfske spodne prado a stal sa z toho mega biznis Po bitke sme prehladali chlapikov a pobrali nejake veci a goldy. Okrem Rozbrix sme dali seci goldy krcmarovi - ja so slovami ze nabuduce si prosim Matovy snaps aby bol k dispozicii.

Sen: Snivalo sa mi o ostrove plnom maciek a maciatok kde su macuchy uplne bezne v obchodoch len tak v krcmach v ubytovniach a cely den som sa s nimi mohla hrat natahovat smajchlovat hladkach hrat



2. Session

Druhý den sme vyrazili z Newewinteru. Sutrosukac a Sildar isli napred lebo mali este nejake aktivity. Po určitej dobe cesty sme narazili na svorku vlkov zerucich kozu. Vlkov sme encounterli. Po ich porazení sme isli dalsie 4 hodiny kedy sme zbadali postavu v dialke. Ked sme prisli blizsie zistili sme ze je to zensky halfling Eiree.

Nemala znamky zranenia ale mala rozdziapany rukav na tricku. Mala namierene domov. Za odvoz domov nam ponukla ubytovanie na noc. Pocas cesty nam vravi ze je kartografka. Po dlhej dobe sa vracia domov. Dnes maju oslavu - umrel starosta ktoreho mali radi a u nich sa smrť kazdeho oslavuje - oslavuje sa jeho zivot a co dokazal. Prisli sme do jej dedinky. Mala dedinka s domcekmi so zahradkami kde pestuju/chovaju vselico. V dedinke sa chysta zmienena oslava - ohen, kvety, papanicko. Eiree nam povedala ako to bude prebiehat. Ludia si pripravia program - stanky kde sa da vselico robit a cele to konci vecer hostinou. Ked ideme dedinou ludia su naokolo zmeteny kto to prisiel ale Eiree vyskoci z voza a bezi k svojmu domu a ked ju uvidia tak sa upokoja. Dovoli nam zlozit sa u nej. Ako sa zlozime Eiree nam vravi ze za chvilu to zacne. Pomaly aj cas pokrocil a za chvilu zacne zapadat slnko. Je tam velky uckovy stol kde sa vecer vseci usadia k hostine. Vidime uz par postavenych stankov zacina hrat hudba a zacinaju sa obyvatelia bavit. Jeden zo stankov troska vynikal - premakanejsi oproti inym - Perfeusoe podivne pecivo. V inom stanku sme si kupili namalovane zvieratka na kamienkoch od jedneho zlateho gnomskeho chlapca Kirbiho. V pecivovom stanku je kuzelnik/pekar/(pedofil) Perfeus/ Ernest ktory nam za hadanku da ochutnat jeho kolace - jedna hadaka jeden kolac. Po mojom neuspesnom hadankovaní spolubojovníci zozrali vsetky kolace lebo oni uhadli. Potom zacala hostina kde sme zistili ze papame byvaleho starostu Moriho ktory bol vyborny kuchar a jeho posledny recept papame teraz - uvaril sam seba. Rozbrix s Erikom to nedokazali jest ale ja s Vojtechom sme si neuveritelne pochutnali lebo to bola mnamka. Po hostine sme isli k Eiree a isli spat.



3. Session

Rano sme sa zobudili a Eiree nas este pohostila. Erik sa zatal voci akymkolvek masovym vyrobkom v tejto dedinke. Dedinka sa vola Nograve. Do mapy nam Eiree zaznacula bod kde je skryta taverna. Su tam tajne dvere na ktore treba zaklopat tutu tu tutu. Ak by nas aj tak nechceli pustit mame povedat ze nas posielala Eiree. Vydali sme sa dalej na cestu kde sme stretli stado oviec ktore nam brnilo v ceste ale Vojtek nakolko mal za mlada ovcu Bheu tak sa vedel s nimi dohovorit a poprosil ich nech uhnu. Ked sme isli cez les tak sme zastavili. Vojtek siel lovit, ja som sla zbierat bylinky na meso a huby k mesu resp. pre porovnavanie v knihe ktoru mam, Erik strazi voz a modli sa nase zivoty. Vojtek ulovil divocaka, ja som nenasiel nic ale

precital som kapitlu z knizky o hubach. Na vecer se dorazili do knajpy co nam poznacila Eiree. Kedze sme vedeli ako sa tam dostat tak nas pustili. Dali sme si veceru a sedime pri pivku a mlieku. Po pokuse o zbalenie humana citajueho romanticku knizku za ktoru sa hanbil sme isli spat. Na druhy den sme isli dalej az sme nadabili na mertve kone Sildara a Gundrena kde nas prepadli goblini. Po ich porazení sme nasledovali stopy po vleceni az po miesto z kadial sa uz nedalo dalej na voze. Tak sme voz zatiahli do hustiny a dali short rest a save.



4. Session

Fight save dogs Fight Rest



5. Session

Zachránili sme Sildara, Gundrena niekam odtiahli k sefovi goblinov. Cestou do Phandalinu nam vravi ze Gundrena odviekli k Ciernemu pavukovi lebo spolu s bratmi objavil stratenu jaskynu ktor hladaju uz 500 rokov. Cierny pavuk sidli na zamku Pevnost ostrozub. Sildar nam hovorí ze ma okrem sprevadzania Gundrena vlastne ciele. Nakolko je clenom aliancie lordov tak bol vyslany do Phandalinu lebo sa prestal ozyvat Tadeus ktory bol do Phandalinu vyslany aby robil poriadok. Nakoniec prideme do Phandalinu. Je to usadlost postavena nanovo na zakladaoch starej znicenej povodnej usadlosti. Je to cca 50 domcekov. Prisli sme do krcmi kde sme sa ubytovali a zaciname zistovat info o hladanom zamku.



6. Session

Vo Phandaline v krcme sme sa povypytovalo na Tadeusa, Ostrozubsku pevnost, Starostu a miestne trable s Redbrandami - miesta skupina co robi trable. Ako sme odchadzali z krcmi zastavil nas maly chlapec ze na Redbrandov sa mame ist spytat jeho kamarata Garetha na farmu kde je najhlasnejši kohút. Potom sme odovzdali zasoby pre Sutrohladacov. Unho sme zistii ze ked chceme co sa zbrani tyka mame ist za Lin - clenka trade guildy vo Phandaline. Potom sme isli navstivit starorostu kde sme prijali kontrakt na vycistenie cesty od orkov. Starosta nam prisiel jemne podozrivý ked prislo na rec o Redbrandoch. Nikto z tychto ludi nevedel nic o Tadeusovi ktoreho hladá Sildar. Po tomto uz bol vecer a isli sme naspat do krcmi kde sa stretavame so Sildarom a vravime o nasom dni. Vravime mu ze o Tadeusovi sme tu nepoculi nic a ze starosta je nakloneny k Redbrandom.



7. Session

Pocas long restu nam zacal buchac Sildar na dvere ze hori Daranov dom. Zacali sme ho hasit a ja s Wojtechom sme vrazili do domu a vytiahli Darana z horiaceho domu. Nasledne ho Wojtech stabilizoval a dedincania ho odniesli do krcmi. Po uhaseni sme sa snazili najst stopy vzniku poziaru kde sme nasli utrzok cervenej latky indikujucej ze to boli Redbrandi.

Potom sme isli do krcmi porozpravat sa s Daranom kde sme mu slubili ze sa skusime poratat s Redbrandami. Daran nam povedal ze sidlia v pivniciach pod sidlom na kopci. Kedze sme vedeli ze Gareth ma info o tajnom vchode do pivnic isli sme za nim sa spytat kde najdeme ten vchod. Garteh nam povedal cestu cez les k tomu otvoru. Nasledne sme isli k Lin si doplnit vybavenie.



8. Session

Jebali sme sa s redbrandami a potom sme ich porcovali pre prasata.



9. Session

Vypocuvanie jedneho Redbranda, ktoreho sme zajali. Nakreslil nam mapu zakladne Redbrandov v kobkach pod sidlom. Slubili sme mu ze neublizime jeho bratovi Rupertovi a tak ist, ze ked skoncuje s Redbrandami tak jeho pustime. Povedal nam este co vsetko nas v ich zakladni caka (Ocko, bugbears, pasce).



10. Session

Utok na zakladnu Redbrandov. Spoznanie Ocka a dohoda s nim. Moje prve spoznanie sa s jamou. Fight s Redbrandami v kasarnach. Fight s Redbrandami vo vaznici a oslobodenie rodiny trpaslikov.

11. Session

Sprevadzanie rodiny do bezpecia kedy sme sa vyjebali do diery po pasci a snazili sa z nej dostat von. Vyvedenie rodiny von z kobiek. Cakanie na Garael kym sa vrati z Phandalinu.



12. Session

Fight s bugbearami. Kocky s Rupertom a jeho kamosmi. Ozratie Redbrandov a odrbanie ich ze budeme namiesto nich strazit.

13. Session

Fight s Glastafom a nasledne jeho vypocuvanie kedy sme sa dozvedeli ze Tadeus zrejme presel na temnu strabnu sily. Priblizna lokacia Pevnosti ostrozubcov. Par dalsich informacii k Ciernemi pavukovi.



14. Session

Rozhodovanie sa co s Ockom. Najdenie par fancy predmetov. Najdenie listu od Cierneho pavuka ze nas maju Redbrandi zabiti. Najdenie zapiskov k stratenej bani s vyhnou magic zbrani. Odovzдание Glastafa Sildarovi a rozhovor so Sildarom. Kocky so Sildarom.



15. Session (one-shot)

Nasledujúci den nas Sildar chcel predstaviť ako zachrancov Phandalinu. Pčas jeho prihovoru ale prisel banik Hornbek ze banikov zasipalo v bani po tom ako odpalili jednu stenu z ktorej vysiel kamenny obor. Po trampotach sa nam podarilo obra zabít a zachranit banikov ale 3 z nich su skameneny. Tak sme ich nalozili na voz a vratili sa do dediny.



16. Session

Oslavy vo Phandaline na nasu pcest. Prasacie rodeo kde sme sa snazili udraz naolejovane prasa Rozu. Erik vyhral ked sa na nej udrzal cele jedno kolo. Potom sa Aenwyn isla najest a chalani si isli zahadzat s nozmi do alkoholickej hry.

17. Session

Sutaz v chytaní jablk ustami z kade. Vyhrál Erik. Erik a Wojtech išli na ilegálne preteky hľodavcov do byvalej krcmi Redbrandov. Aenwyn zatiaľ vonku sedela s Garethom a rozpravali sa o našich dobrodružstvách.

18. Session

Kúpili sme si wapity na cestovanie. Vydali sme sa na cestu. Ku koncu dna sme narazili na roj cucavcov, ktorý sa nám podarilo poraziť aj keď Wojtech padol a musel si hodinku pospať. Roj cucal half-elfa, ktorý mal pri sebe ruksak. Ruksak bol vykradnutý – ostalo v ňom len pranie k odchodu na dochodok, karty, mapa k jazeru, recept na rybáciu polievku a zlomene okuliare – išiel na ryby keď ho niekto prepadol a zabil.

19. Session

Zastavili sme na mieste ktoré nám oznacila Garael kde sme našli vstup do Underdark krcmi kde sme si zahrali poker a keďže sme poznali Garael bolo na umožnené tu prenocovať. Vstup do krcmi bolo zaujímavé puzzle kde sme museli vyriešiť čo dáť do 4 stromov aby sa ako odtok vylialo jazierko a otvorilo vstup na schodisko dole. 4 veci bola haluzka, kameň, voda a zemina.

20. Session

Ráno sme sa zobudili a vyrazili ďalej na cestu. Okolo poobedia sme dorazili pod vyvernú vrch kde sme videli z opačnej strany stupat ohn. Keď sme prišli k miestu z kade stúpala bola to diera v zemi. Keď sme sa do nej pozreli zistili sme že dole je Orské obidlie kde žije papa Arnost, mama Jindriska, duo brothers Pavel & Karel, malý orcík Jachym a domáci maznák warg Pinda. Keďže už sa schylovalo k večeru povedali sme si že to necháme na druhý deň ale Wojtechove brnenie nás prezradilo a vybehol na nás warg. Utekli sme pred ním až k miestu s vyhladom na vyvernú vrch. Tam sme sa rozhodli prenocovať s tým že budeme držať stráž. V noci sa k nám ale priblížili papa, warg a duo brothers.

21. Session

Tazky fight s wargom, papom a duo brothers ktorý sme ale dokázali úspešne vybojovať s tým že papu sme zajali. Dali sme si long rest aby sme restli hp a speli pre prípadný fight s mamcou a juniorom ale chceme to skor riešiť diplomaticky za použitia papu ako rukojemníka.

22. Session

Rano sme sa snazili presvedcit Arnosta aby neprepadavali Triborsky chodnik ale akonahle videl ze Wojtech mu udrbal Kozenu ladvinku VB-1070 HU tak sa na nas vrhol. Pocas toho k nam dobehla jeho zena Jindriska a syn Jachym. Ked sme ich vyfightili Wojtech sa rozhodol ze ich stabilizuje a odvedieme ich do Phandalinu na sud. Tak sme ich zapriahli/ prehodili cez wapiti pricom jedna nam od toho smradu usla. Takto sme sa vidali na cestu kedy sme isli 12 hodin (o 4 viac ako normalne co nam dalo nejaky ten exhaustion) a utaborili sme sa po tom ako sme Erikovi dali nakopavak z Wojtechovej krvi co sme vyzmykali z Cucavcov co som si zobrala. Ked zacalo svitat sme sa utaborili (ja s malym orkom v mojom dvojmiestnom stane) a zacali sme long rest.

23. Session (Halloween)

Hrob Aldreda Elmenora. Meno elfskeho povodu, ktore ale nepoznam z hostorie.

24. Session (still Halloween)

25. Session (still Halloween)

26. Session (still Halloween)

27. Session (still Halloween)

28. Session (still Halloween)

29. Session (still Halloween)

30. Session (still Halloween)

31. Session (still Halloween)

32. Session (still Halloween)

33. Session (still Halloween)