

Silas Resim

20'li yaşlar. İri-yarı, renkli göz, büyük burun, kumral saçlar, beyaz ten.

Bir gün siymacı velurandan ders alıp şehri kendinin yapmak istiyor

4 gümüş 10 bronz

1 scythe

Babası öldüğünden beri köpeğiyle yaşıyor

-Ekebilecekleri-

Tefen kökü

Anabelle keneviri

Anabelle karahindiba

Zeki

İkna

El işleri

İnsanlarla iletişim

Yalan söylemeye eksisi var

Tarım, Doğada hayatta kalma, Denizcilik, Madencilik

Anabelle'nin şehri - Görüntü

Şehrin adını aldığı kişi korsan Anabelle kadınların gücünü kanıtlayarak yönetime kadınları geçirmiştir.

Şehirde altın kullanımı yasak (Gümüş yasak değil)

Şehrin genel ekonomisi takas yöntemine bağlı

Yönetimde kraliçe var, Kadın royal guardlar var. (Diğer mesleklerde herkes çalışabiliyor erkekleri eziklemek yok.)

Anabelle

Korsan

Ölmeden önce koyduğu kurallar hala geçerlidir.

Küçük kızı kaçırılıyor ve hakkında tek tahmini öldüğüdür (?). (Büyücülerle halkın kafasını kontrol ettiriyor ve tek bir şey görüyor o da kızının simsiyah bi yarattığın yediği) Bu olaydan sonra çıldırıyor.

Kenku

İrk olarak Taklit, Kılık değiştirme gibi pis işlerde iyiler. Rapier kullanımı

Bizim bildiğimiz karakter de altın ticareti dahil bazı legal olmayan işler peşinde

BÖLÜM 1

İlk seçim : Ekin ekildi

İkinci seçim : Altını Kenku'dan alma

- Kenku akşam buluşmak istedi (tanımadığımız biriyle)

Üçüncü seçim : Kapıdakilerin kim olduğunu sor

Baryan köpeğe vurur

Dördüncü seçim : Dışarı çıkmalarını ister

-Çok pis dayak yeriz, Kenku gelmez(?)

Beşinci seçim : Kenku'yu aramak

-Tavernaya girer içerde kenkuyu göremez

Altıncı seçim : Kanıt herhangi bir şey aramak

Yedinci seçim : Arkadaşımı arıyorum der

-Tavernadaki çalışan Kenku soyuldu der.

-Tavernada birinin ona baktığını anlar

Sekizinci seçim : Adamla konuşmayı dene

-Adam kör çıktı dayak yedik

Dokuzuncu Seçim : Özür diler

Bi başkası gelip 'O kör değil deli der'

Yardım karşılığı 2 altın ister

Onuncu Seçim : Kenkuyu ara

4 saat arar bulamaz yorulur

Onbirinci Seçim : Kenku için biraz daha bakın

Bir kapıyı fark ederiz

Onikinci Seçim : Kapıdan içeri gireriz

Kenkuyu kalabalık ortasında biriyle dans ederken görürüz.

200-300 kişilik bi parti olduğunu anlarız.

Onüçüncü seçim : Dışarı çık

Ondördüncü Seçim : Kaçmamak

Kenku hepsini öldürür ve bize hiçbir şey anlatmaz

Sadece bir arma gösterir

Onbeşinci Seçim :

Evine git bana güven der

Onaltıncı seçim : Eve dön

Kenku 3 gün boyunca eve dönmez

Ekin ekeriz .. Haftalar geçer

Royal Guardlar kapıya gelir

Ödül alınmaz adam suçsuz çıkar (?)

17 : Kenku'nun yanına gideriz

Kenku'nun canı çok sıkındır '3 ay yokum tam 3 ay sonra şehir meydanında beni bekle der'

18: Yanında gitmeyi deneriz olmaz

19: Başımızdaki belayı anlatırız

20: Büyük bi çanta hazırlar ve yola çıkarız (neredeyse 2 aylık erzak) - Dağlara doğru

Ticaret yollarını vs. geçer güvensiz bölgeye girer

21: Kamp yapar

Encounter zarı düşük gelir.

10 gün geçer ve Artık orman çok sıklaşmıştır. Garip yaratık sesleri duyar.

22: Tehlike istemediğimiz için oraya kamp yaparız.

Encounter zarı : 20

Kızımı bana getirin diyen bir yaratık (annabelle ?)bizi fark etmeyip hızla gidiyor.

23: Daha da ilerleriz

Orman temiz ve farklı bir aura ile karşılaşırız.

Ayak izi görürüz.

24: Takip ederiz

Mantarlar görürüz

Horlayan ve omzu parlayan bi yaratıkla karşılaşırız (çiçekli sarmaşık sarılmış dallı budaklı bi şey)

25: Sarmaşıkları geçip adamı uyandırırız

Bizi alır ve sarmaşığın yanından geçer köpekle bizi kurtarır.

Aslında iki kişilerdir (?)

Yoldaşıktan bahsedilir (?)

26: Onlarla beraber ilerliyoruz

ALP BU ANI UNUTMAYIN DİYOR : Kırmızı bezler bağlı ve altında gümüş olan bir ağaç görüyoruz ağaca dokunuyor masmavi oluyor ve bi yol açılıyor

[Görüntü](#) (Yoldaşlık)

Gümüş druidler birkaç gün besleyip seni bırakırız diyorlar.

Gümüş Yoldaşlığında herkesin bir perisi var (?)

Karnımız doyuyor ohh ohh yemek yiyoruz. Masada 11 druid konuşuyor.

“Ormana zarar vermeye çalışanları engelledik. Madenleri engelledik vs vs.”

Özel bi ağaçlarının özüne zarar verilmesini istemiyorlar

Eğitim mi istiyor derler

27 : Yalan söylemeyip nazik davrandık

Zar attık 5 geldi

Dm ins kullanıldı yine 5 geldi

‘Eğitim zordur’ dendi

28 : Eğitimi kabul ettik (72-68 oy) - Yarım yıllık eğitim

29 : Hayvanımızı suya bırakırız. (Zar kötü geldi adam ‘orman ruhun o değil’ dedi köpek öldü)

Eğitime devam. (Bir süre)

Büyü ve yoldaş ruhu eğitimi alırız ama hiçbir şeyi tam yapamayız.

Kötü zar gelir. Eğitimimiz biraz sıkıntı

Haftalarca devam eder

Kenkuya verdiği söz ve köpeğini kaybetmesinin burukluğu var (Zihin biraz allak bullak)

Eğitim sonunda

6-7 Level bir Druid olduk

(Speak with plants

Speak with animals

Sarmaşık kullanma

Bear form vs.)

30: Daha fazla eğitimi reddederiz ve geri dönme kararı alırız.

Kurtardığımız druid ‘- Ne zaman yardım istersen bunu çal diyip düdük verir.- İsmi söyle

“Haru”

Dönüyoruz

1. Encounter zarı : 3 - sakın

2. Encounter zarı : 17 - [yaratık](#) (Birkaç imp)

31 : Konuşma kararı alırız işe yarar ve tehlikeden kurtuluruz

3. Encounter zarı : 20 - İlk gece karşılaştığımız yaratık (Kızını arayan) - Ormanın ruhu
Annabelle

32 : Kaç

Dönüşüm büyüü zarı : başarılı

3 tur kaçış : 1 başarılı 2 başarılı 3 başarılı

Döneriz ve evi yok edilmiş tarlaları yakılmış buluruz.

33 : Kenkuyu aramaya başlarız

20 lik zar gelir

Mantarlarla konuşuruz : “ Kenku krallık hapishanesine çürümeye götürüldü ”

Alp : “Hikaye çok uzun tek seri olmayacak gibi”

Druid Armamız var.

34 : Kapıya yürürüz

Kapılar anında açılır Gümüş Druidleri duyunca

Demir ve mekanik aletleri - çarkları görünce çok şaşırır (Teknolojiyle arası pek yok demek)

Silasın olacak buralar diye gaza geliriz

Zeplin(?) ya da [gemi](#)

(Uçan gemi adında bi icat) - Büyü + sıkıştırılmış ruh gücü (?) - [adam](#)

-1dk afk kaldım-

35: Dinledik

“Alaşım yok vs. diyor” - Konuşmamızdan iki taraf da memnun oldu - Yardım ihtiyacın olursa söyle der

“Ev tepenin üstünde ve icatlarını yanında ” ve “ Konuşulanları dinleyebiliyorum der”

Kulak verir - (Dinleme icadımız)

36 : Şehirde biraz geziniriz - (zar kötü gelir)

Bir sürü farklı yaratığa binmiş satıcılar görürüz (Pazar) - <https://prnt.sc/rg18o7>

Konumu alt taraflar ve liman karışık

Hapishanenin girişine yürürüz

37 : Giriş çıkış saatleri vs. öğreniriz

saatte 1 devriye değişimi

3 saatte 1 royal guard girer

30 dakikalık süremiz var

37: Bi süre bilgi toplamak isteriz.

3 zar attık kötü kötü
Siyahlı herifle karşılarız
38: Bilgi kanalımızı değiştiririz
3 zar attık bu sefer iyi gibi
Bilgi kanalımız - Korsan kişi

Libra festivali var
39 : Festival günü planı yapılır
Omzumuzda bi el vardır
Baryan bizi tanır ve yumruk atar

BÖLÜM SONU

27/03/2020 Silas'ın Şehri Bölüm#2

O güçlü yumruktan sonra dengemiz bozulup geriye tökezliyoruz
OYLAMA 1 : sakın kal / [KAVGA BAŞLAT](#)
ZAR 1 : 19 : Sarmaşıklarla herifi dövdük
ZAR 2 : 14 : unknown
OYLAMA 2 : [ÜSTÜNÜ ARA](#) / oradan çık
Aramaya başlar ve baktığı keseden çok keskin kokulu bir şey bulur(?) ve onu da cebe atar.
Planlar yapılır
OYLAMA 3 : [PLANA UY](#) / plana uyma
Silas gizlice içeriye girmeye çalışır ve
ZAR 3 : 8 (başarılı)

İlk kattan aşşağıya doğru iner
Sneak zarları (-2)

OYLAMA 4 : [KÜÇÜK BİR HAYVANA DÖNÜŞ](#) / kutuların arkasına saklan
ZAR 4 : 3 (başarısız)
Dev bir ayıya dönüşür

OYLAMA 5: [GARDİYANLARA SALDIR](#) / geri kaç
ZAR 5 : 12 (başarılı) Saldırı
ZAR 6 : 7 (başarısız) Wisdom
Silasın bedeni titremeye ve kendini kaybetmeye başlar
Eski haline dönüşür
Anahtar aramaya başlar (Zar başına bir dakika geçiyor)
ZAR 7 : 3 (başarısız)
ZAR 8 : 10 (başarısız)
ZAR 9 : 1 (başarısız)

OYLAMA 5 : ölü taklidi yap / [KUTULARIN ARKASINA SAKLAN](#) / büyü yap

ZAR 10 : 4 (başarısız)

ZAR 11 : 10 (başarısız)

Bizi buldular ve bir fısıldama duyar Kenku onları yanına getirmesini ister

OYLAMA 6 : [KENKUNUN YANINA GÖTÜRMEK](#) / kaçmak / etkisiz hale getirmek

Bu arada ilk yalanımızı söyleriz

Adamı kandırdığımız gibi kenku gardiyanlardan birini öldürür

Adamın kılıcını alıp diğerini tehdit ederek anahtarı alırsız

Tek tek tüm kilitleri açarız

Kenku diğer adamın eşyalarını alır ve onu öldürür (seni öldürmicem diyip falan)

OYLAMA 7 : Korsanlarla buluş / [ORTADAN KAYBOL](#) / ?

ZAR 12 : 16 (başarılı)

Kenku bi kağıt kalem verir onunla yazarsak bizi duyabileceğini söyledi

Tüyü aldıktan sonra karmaşanın içinde bir kaç kişi Silas'ın yanına gelir bir tanesi

Marben (Güzel zırlı)

“Ben, Kızıl kan seni ve yardımını unutmayacak”

ZAR 11 : 11

[Romus Shephard](#) : Beyim kalıcak bir yeriniz yoksa bende kalabilirsiniz

OYLAMA 8 : [KABUL ET](#) / etme

Eve varınca Romus'un iki kızı([Fenora](#) ve [Lanen](#)) olduğunu fark ederiz.

Romus yemek yaparken anı anlatmaya başlar.

OYLAMA 9: [ROMUSU DİNLE](#) / olan biteni yaz

Romus Lore :(Kızların annesi ölmüş, kötü gülüşü varıdır-neden diye merak ederiz-, eski)

ZAR 12 : 4 (10 ALTI HİKAYE 11 ÜSTÜ ÇOK İYİ)

Eski bir hikaye diye Anabellenin ormanda gezdiğini ve Yaga adında bi büyücüden bahseder.

Yaga iyiye iyi kötüye kötü olur Bu büyücü Romusun kızlarını da lanetlemiştir.

OYLAMA 10 : [YOLUNA DEVAM ET](#) / bi süre yanında yaşa

OYLAMA 11 : taverna şehir merkezi [kapılar](#)

Dev yaratığa binmiş tepenakalar görür

Mucit Dion bize onları karşılamaya geldiğini ve verdiği ipi yakıp fırlatması gerektiğini söyler

OYLAMA 12 : [KABUL ET](#) / reddet

OYLAMA 13 : [KAPILARIN DIŞINA](#) / şehrin içine

OYLAMA 14 : [PATLAYICI TOZUM VAR](#) / yok

ZAR 13: Patlama zarı : 10

Ateş füzeleri bi anda patlamaya başlar ve her yeri toz kaplar. Dionun kaşları saçları ve kıyafeti yanar.

ZAR 14: İŞ ZARI 8

OYLAMA 15 : [İz sürücü Glutun\(İki köpeğiyle gezen bi cüce \) yanında](#) / İcat için Dionun yanına / Pazarda iş

ZAR 15 : 8

Kapitalin soğuk tarafına gider ve bi [kulübe](#) görürüz.

Glut

Kaliberda ve Hakin = Köpekler

Normalde sinirli birisi ama köpeklere karşı pamuk

OYLAMA 16 : [SPEAK WITH ANIMALS](#) / druid olduğunu göster / konuşarak ikna

Konuşma : Kemik Kemik Kemik Kemik Kemik Kemik Kemik Kemik İz Sür İz Sür İz Sür İz Sür

Köpeklere sarılırsınız

Ava katılacağını duyarız

OYLAMA 17 : reddet / [KABUL ET](#)

Misafir ZARİ : 18

Çok sakince kapı çalınır ve [Haku](#) gelir (Silasla tanışmadan adını bilir (??))

Bir kaç goblin gördüğünün haberini verir.

GEÇİNME ZARİ : 18

1 ay geçirdiler evden çok uzaklaşmadan

İlk görevlerine çıkarlar

Dionun gözlük icadını kullanmaya başlar

Yolda bize bir şeyler anlatır (Şehrin içinde kötülük var)

ZAR 16 : 8 (başarısız)

Hikaye

Dağı demirden dövüp en görkemli evi yapan cüceler dağılır.

Omu mağdenlerinden bahsedilir ama kimse bilmez

Koca dağda mağden bi oda kalır.

Kral Sagart altına düşkünlüğünden savaşı kaybeder sonra aluni ile savaşa girer

500bin cüce ölür ama savaş kazanılır.Velutanda ezilmezler 70 katlı o dağa bir gün bi kez gitmek istediğini söyler. Glut 77 yaşındadır.

Karşılaşma Zarı : 15

Bir insanın yarısı kadar ayaklar, ekmek kırıntıları, demir tozları (Goblin hordasına ait olduğu anlaşılır)

“Yerlerini bulmamız yeter av bizim işimiz değil “

[Soğuk şiddeti artar hem de çok](#)

OYLAMA 18 : [KAMP](#) / devam

Çadır zor dayanır

Yün eldivenler bile elini ısıtmıyordu artık

OYLAMA 19 : [DEVAM](#) / dön

OYLAMA 20 : [Erzakları BIRAK](#) / al

ZAR 17 : 18 (Başarılı)

ZAR 18 : 11 (Dev boynuzlu dağ geyikleri ile karşılaşırsınız)

ZAR 19 : [AVLA](#) / devam

OYLAMA 21 : [GLUTA BIRAK](#) / Bıçakla avla / Ayıya dönüşüp avla

ZAR 20 : 18 Geyiği yere serer

Isınmak için karnını yarararak kullanır ve yoluna devam eder.

Goblin gördün

OYLAMA 22 : [GERİ DÖN](#) / devam et bilgi topla

Eve döneriz
Ateş başında ısınırız
Soğuğa dayanma Perk kazanıldı
7 level oldu
Total 3 stat kazanıldı
-BÖLÜM SONU-

SLAS'IN ŞEHİRİ BÖLÜM#3

Bir kaç gün rahat rahat geçer
Haber gönderilir
Günler geçer ve kimse cücenin parasını getirmeye gelmez
OYLAMA 1 : PARAYI BEKLE
ZAR 1 : 2 - 1 hafta geçer
Kapı çalar ve karşısına daha önce hiç görmediği [birisi](#) çıkar
“Haberinizi aldık ama krallık artık sizinle çalışmayacak” der o kişi
Adam krallık mühürünü gösterir
ZAR 2 : 18 (Yalan anlama)
Glut sinirlenir her şeyi doğru yapmasına rağmen zorla uzaklaştırılmıştır (?)
Asker kişi evlerinden ayrılmalarını ister ve onları uyarır.
Ev olayını bi şekilde halletmeleri lazım.
OYLAMA 2 : EŞYALARLA BERABER ORMANA İLERLE
Silas Gluta sorar “Ne yapmalıyız ?”
OYLAMA 3 : Romus Shephard'ın evine ilerlerken
ZAR 3 : 2
Yola birisi Glut'u tanır ve “Görülmeni istemiyor”
Glut sorar “Kim ?”
“Azizelerden biri”
OYLAMA 4 : Azizelerle görüşmek için yola koyulurlar
ZAR 4 : 8
Azizelerin kaldığı [Antik kente\(tapınak\)](#) doğru yol alırlar
Yol köpekler için çok zordur
OYLAMA 5 : KÖPEKLERİ AŞŞAĞIDA Bİ KLÜBEYE BAĞLA
Köpekleri uyarıyoruz vs. vs.
ZAR 4 : 14
Tapınağa saatler sonunda ulaşılır
OYLAMA 6 : BAŞ KORUMAYLA KONUŞMAYI DENE
[Dukerot Craum](#)
OYLAMA 7 : OYALANMASINI BEKLE
Kardeşimi zindana attırışsın dedi
OYLAMA 8 : EVET YAPTIK DE
Surata yumruk yedik
Glut çıldırır sağı solu yıkar adamın zırhına yumruğuyla iz bırakacak kadar güçlü vurur
[Azizenin](#) yanına götürülürüz

Şikayetimizi dile getiririz

ZAR 5 : 15

Paramızı vereceğini ama işimize son vereceğini söyler

OYLAMA 9 : NEDENİNİ ÖĞRENMEDEN PARAYI KABUL EDEMEYİZ DEDİK

ZAR 6 : 19

“Anabelle hala yaşıyor ve bunu yeni öğrendik başkalarının karşılaşmaması için

ZAR 7 : 9 (Başarılı)

bi süre hiçbir şey yapmama kararı aldık

Kadın gluta kimsenin bilmediği şehir hakkındaki bazı bilgileri verir

Duygusal ve düşündürten bi konuşma yapar ([background](#))

Azize iz sürmemizi ister

OYLAMA 10 : DETAY SORARIZ

ZAR 8 : 19

“Duvarların arkasına bak, karsız yerlerin, kırçıl ormanların peşine düş bunu senden en iyi iz sürücünden istiyorum vs. vs.”

OYLAMA 11 : BİZ DE KABUL EDERİZ

ZAR 9 : 14

Döneriz ve köpekler sağ salim yerindedir

OYLAMA 12 : BU ŞEHRİN EN GÜZEL YERİNİ GÖRMEYE GÖTÜRECEK BİZİ

(yürüdükçe şehrin iç yapısının değiştiğini görürsünüz)

(en zengin halkın [bölgeline](#) gelirsiniz)

(Bütün aletlerin altında Dion yazıyordur)

Kötü alışkanlığı olan [hayvan dövüşü kumarı şeysine](#) gideriz

Havyanları dinleriz (SOKUCAM SOKUCAM SOK SOK SOK BANA)

OYLAMA 13 : Gluta kazananın kim olacağını söyleriz

ZAR 10: 6 (11 ÜZERİ YILAN 10 ALTI AKREP)

kazanırız Glut azıtır daha da oynamak ister

Kimin kazanacağını sorarız hayvanlar (AĞ AĞ AĞ PALAMUT PALAMUT PALAMUT)

ZAR 11 : 8 (KUNDUZ) - Kaybederiz

Glut bizim götümüzü ortaya koyar

ZAR 12 : 10 (Kazanırız) - Göt kurtulur

Zengin kesimden çıkar dağa yöneliriz.

[BRAM ve GRİN](#) ile karşılaşırız (Goblin cüce karmalarıdır.)

Birbirlerini bulmaya yardım ettik

OYLAMA 14 : Kabul ettik

ZAR 13 : 16 (Başarılı)

Çok aptal olaylar gerçekleşir

OYLAMA 15 : İŞ BULMAYA GİDERİZ

ZAR 14 : İŞ BULMA 19

“Burası şehrin en güzel yeri [KARA ŞAPKA HANI](#)”

(İçerisi büyücü kaynıyordu)

OYLAMA 16 : BÜYÜCÜLERDEN İŞ ARA

ZAR 15 : 9 ([benin korumaya ihtiyacım var](#) kız (Ren))

ZAR 16 : 3 [adam](#) elimizi uzatmamızı istedi

OYLAMA 17 : ELİ UZATMA

Adam bize sinirlendi

ZAR 17 : 6 [Sernio](#)

KABUL ETTİK

Adam kan büyücü çıktı

“Sarı saçlı mavi gözlü yarimi cüceye dönüştürdüler ya da dönüştürmedi bla bla “

Saçma saçma konuşarak beynimizle dolaşmaya başladığını anlarız

OYLAMA 18 : EVİNE GİTMEYİ KABUL EDERİZ

[ODAMIZ](#)

Adama glutu çağırılım mı diyoruz ama yine boş yapıyor ne dediğini tam anlamıyoruz

OYLAMA 19 : ÇAĞIRDIK GLUTU

Ormanın içindeki yürüyen evi ve içindeki kadını bulmamız lazım

Serlio gösterir ki kalbi yerinde simsiyah leke var

Zar 18 : 9 Glut terler (tedirgin)

[bi klubede dinleniriz](#)

Gece olur ve bi ses duyarız

OYLAMA 20 : SESİ TAKİP ET

[Gördüğümüz görüntü](#) “Beni kurtar bi evin içindeyim”

OYLAMA 21 : YAKLAŞ

İğrenç bir ruha dönüşüp bize saldırır kusarız kusarız kusarız iğrenç bi hastalık kaparız

ZAR 18 : 18

Serlio büyü kullanıp bizi iyileştirir

İlerleriz ve köpekleri bağlayıp sessiz devam etmemiz lazım der Serlio

OYLAMA 22 : Köpekleri bir ağza bağlayıp uzaklaşıyoruz

[Orman içinde bir ev](#)

OYLAMA 23 : BEKLERİZ

ZAR 19 : 13

Evin arka tarafında yürüyen birini görürüz

[Çok yük taşıyan bu kişi](#)

OYLAMA 24 : BEKLERİZ

ZAR 20 : 20 (KADIN KULAKLARIYLA İŞİTEREK GÖRMEDEN YÜRÜYORDUR)

Kadının çevresini hareket eden minik çimenler olduğunu görürüz bu kişi doğa ananın karanlık yüzüdür.

OYLAMA 25 : SESSİZCE İÇERİ GİR

Cadı yamyam çıkar ve Ren'i yicektir

ZAR 21 : Koruyan adama eziyete devam Rene daha bir şey yapmaz

OYLAMA 26 : ÇATIYA TIRMAN

OYLAMA 27 : BACADAN İN

bi ses duyduğumuz gibi anında dururuz

kötü bir koku gelmeye başlar

OYLAMA 28 : AŞŞAĞIYA İNERİZ

şömineden kayar dolabın yanına saklanırsınız

Kazanın altını yaktığını görürüz

MASADA 2 TABAK GÖRÜRÜZ monkaS

OYLAMA 29 : Sandığa saklan

Öksürmeye başlarız

ZAR 22 : 20 Gelir (3 dakika nefes tutabilir)

OYLAMA 30 : SESSİZCE DİNLE

Perception : Bir kadın daha içeri girdi

“Güçlerine ihtiyacım var kraliçeyi öldürmen ve benim de başa geçmem için” - Ren
azizelerden birinin kızıymış

SAHNE

ZAR 23 VE 24 : 11 : Köpekler ve Glut bağırarak yere yığılır

ZAR 25 : 5 : Büyücü de vurulur

“ Hey dargrum bu cücenin işini sen bitirmiştin de mi “

OYLAMA 30 : Odaya odaklan ve Gluta ne olacağına bakma

“Haimin soyunu sürdür, oğlumu iyileştir, beni başa geçir Orman senin olsun”

“30 Güneş sonra şekil değiştirip limanda benimle buluş ve kırmızıkana yaklaşma”

Yaganın kanatları çıkar ve elindeki böceğe fısıldar

-BÖLÜM SONU-