

<fs x-large>Pripreme za Šlajm Šoudaun</fs>

Bok Mama,

Sve je dobro i hrane me dobro i dobri su prema meni i zabavno mi je s njima i putovali smo natrag u vrijeme, no ovo ti moram ispričati – zapisuješ? Prebrzo? Ok, usporit ću.

Nakon što su nas pustili iz zatvora i dodijelili mi novčić za tako dobro odrađen detektivski posao primijetili smo da Groma nije među nama. Nakon što smo ih pitali rekli su da je "Gospodin nasilan i prijeti svima, mora ostati na hlađenju ako nam ne date 5 zlata". Posegnuo sam za svojom torbicom da platim ali sam stao i utvrdio da imaju pravo, Grom treba naučiti lekciju o poštovanju prema poštenim djelatnicima ČMGG četvrti sjena.

Nakon te interakcije Moxx je samo otišla dalje bez nas, očito traumatizirana učinkovitim procedurama mojih suradnika u ČMGG. Netom nakon njenog odlaska odlučili smo da nam treba predah i vremena da se dogovorimo što sljedeće. Sjeli smo u prvu kafanu/birtiju koju smo vidjeli i bila je dosta drugačija od mjesta u koja inače zalazimo. Kao prvo nije bilo pozornice i dim duhana je bio toliko gust da ga se je moglo rezati, očito ljudima ovdje treba puno mira za razmišljanje. Još jedna čudna stvar je što je prostorija imala 6 mračnih pravih kutova, a u pet od njih misteriozne ljude s kapuljačama koji su me prizivali svojim zrakom misterije, ali imamo već zadatak na kojem radimo pa sam se držao ostatka skupine. Jedan od tih misterioznih ljudi je poprilično nesuptilno pričao s nekim likom koji se uhvatio za njega da će neka Horugva napasti most za pola godine. Ostali su smatrali da moramo do Roxy-a prijaviti tu glasinu. Imali smo mali problem s pronalaskom kočija koje će nas dovesti do Rode 2 pošto nitko nije htio stati – čak i kad smo im mahali i očito nisu nikog vozili – Mora da je do kvarta, ne znam što vozači imaju protiv sjena. Čovjek bi rekao da njihovi konji vole sijeno, no morali smo pješačiti do sljedeće četvrti gdje nam je napokon i stala jedna kočija i dovezla nas do Rode 2 – skladišta birtije usred zapadne luke.

Roxy nije bio sretan što nas vidi i brinuo se za svoju zaposlenicu Klarisu koja nije bila na radnom mjestu i zato se ljutio na nju no nisam slušao taj dio jer sam si natočio. Znam da smo se na kraju razgovora "ponudili" konobariti da nadoknadimo vrijeme koje je Klarisa trebala raditi. No dobro da smo odlučili ostati pošto su ušli oni orkovi koje smo tražili, ali više ne tražimo jer je to u budućnosti... U biti morali smo ih razuvjeriti da odu loviti one zmajevе i odlučili smo se praviti kao da glasno pričamo o teti Zurks iz Jedne Kljove Jednog Roga i kako je super i kako bi svaki ork trebao tamo otići i da daje besplatan alkohol ako ju pobijediš i kako me je razbila jer sam slab. Zigster, njihov vođa je bio vidno zainteresiran i nakon što sam, uz veliku samo žrtvu, namjerno izgubio hrvanje rukom da mu pokažem da ima šanse pobijediti svi su se pokupili kako bi tlačili tetu Zurks u Dugoj Muri. Uz to Roxy je ponovno pričao priču o posadi Rumgboblera, no mogao bih se zakleti da su se neki detalji promijenili od prošli put.

Nakon burne noći i bolnog jutra krenuli smo do tete Lilijane u Vražja posla kako bi napokon saznali više detalja o zelenim šlajmovima. No da ubrzam pošto mi signalizirate da sam prešao više od pola riječi za koje sam platio – Ujutro je po nas došla kočija koja je izgledala kao vagon i koju su vukli dva vola. Vagon je imao više katova i dva topa na sebi, i uz to dok smo se vozili nismo osjetili niti jednu rupu – šofer kaže da je inače to za voziti gradonačelnika van grada i da se kočija može pretvoriti u vagon i voziti po pruzi. Nakon što smo stigli do tete Ljiljane rekla nam je da je voljna kupiti i šlajm šlajma i živi šlajm od nas i dala nam je njihov opis i slabosti jer smo se dogovorili da joj damo 10 flašica za džabe kad ga ubijemo i da održimo bal za njezine tete iz skakaonice kada dovedemo mjesto u red (nakon što je pogodila patuljka koji je krao sjekirom naravno).

Ovo su slabosti koje je opisala: - Imuni na kiselinu - Mentalno primitivni - Nemaju fizičke slabe točke -

Precizne stvari i napadi nemaju uobičajen utjecaja na njih - Svejedno im je za tip fizičkog oštećenja - Nemaju oči, ne spavaju, ne mogu biti u nesvijesti - Razdvajaju se na manje žive dijelove - Spori su i ne može napadati iz daljine - Ne mogu rastopiti staklo - Mogu se raditi bombe od kiseline od njihovog šlajma - Koristiti staklena oružja protiv njih jer mogu probaviti metal

Nakon toga nam je dala dojavu da jedan staklar koji nam može pomoći u nabavci oružja, staklenki i staklenih kutija živi u Lučniku, pa smo se uputili ravno tamo. Nakon kratke vožnje kočijom stigli smo pred zgradu koja je očito staklarska radnja - i prema staklenom bačvastom krovu i prema raznim staklenim predmetima vani ispred. Unutra smo našli starog polu gluhog goblina sa debelim pepeljarkama koji nam je ponudio napraviti sve što nam treba i uz to dao mi na izbor da si uzmem koje god stakleno oružje hoću, a ja sam mu zauzvrat ponudio dati ono što držim najsvetijim - svoj rad. Nakon 6 kubika natučenih drva, taman vremena koliko je trebalo da napravi staklenu kutiju od pola kubika i da se ostatak dogovori za cijenu par staklenih flašica, napustili smo radnju i krenuli u akciju čišćenja u Manoru.

Na putu sam nacrtao grubi skeč našeg posjeda kojeg ću ti staviti uz ovo pismo. Unutra nas je dočekalo veliko stubište i plesna dvorana u teško ruševnom stanju, čak je i drvo raslo iz sredine plesnog podija - očito imamo puno posla pred nama... Uz to kuhinja i smočnica su bile pune ogromnih paukova, što smo saznali nakon što sam provirio kroz vrata i brzo se povukao. Predložio sam suborcima da napravimo zasjedu - svi ovi slabiji (svi osim Groma kojeg trenutno nema) će s drugog kata odozgore streljati i magijati po njima, a ja i psi ćemo držati pauke na katu ispod... Prihvatili su i sve je dobro prošlo - bila bi ponosna. Pričao bi još ali nemam sad više dukat za nastaviti ali budem kad ću imati. Nadam se da je sve dobro doma i puno pozdr- Ghorkut.

<---Sesija

10-----

----- Sesija 12--->

From:

<http://rumwiki.duckdns.org/> - **wiki**

Permanent link:

http://rumwiki.duckdns.org/doku.php?id=hr:lore:sesije:sesija_11

Last update: **2026/09/13 10:05**

