

OSTATNIA PRÓBA



MINI PRZYGODA

KRYSTALY
CZASU

Ostatnia próba
mini przygoda łowczyni Sorin

Przygoda została przygotowana dla jednego gracza o profesji OPOZ łowcy.
Przykładowa postać dołączona jest na końcu tekstu. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby stworzyć własnego bohatera.

Autor: Grzegorz „ghasta” Skrobas



Wieczór przed wyprawą.

MG tekst możesz przytoczyć w całości graczowi lub sparafrazować scenę.

Były to pierwsze dni shnyk-rana, przedostatniego miesiąca roku, kiedy wiatr stawał się ostrzejszy, niebo przybierało barwę stali, a wielu młodych opuszczało domostwa w poszukiwaniu sławy i chwały. Olim Bahera siedział przy palenisku wpatrując się w tańczące płomienie rzucające złote refleksy na ściany jego drewnianej chaty. W powietrzu unosił się zapach dymu i suszonych ziół, a za oknem szumiały drzewa Zachodniej Puszczy.

W progu stanęła Sorin - młoda półelfka zahartowana przez lata nauki pod okiem Olima. Jej wyprostowana i napięta sylwetka pamiętała jeszcze chłód porannego polowania. Za pełnym gotowości spojrzeniem krył się bystry umysł. Otulona w bury płaszcz zlewała się z widoczną za plecami ścianą lasu. Dłonie Sorin były szorstkie, z drobnymi bliznami i śladami żywicy - nie należały do dziewczyny wychowanej w komnatach, lecz do łowczyni, która znała głód, chłód i cenę każdego zdobytego posiłku.

— Wejdz — powiedział Olim, nie odwracając wzroku od ognia.

Sorin weszła bez słowa, siadając na klepisku naprzeciw mistrza. Przez chwilę panowała cisza, w której słychać było tylko trzask drewna. Wreszcie Bahera przemówił:

— Nauczyłaś się więcej, niż wielu przed tobą. Twoje oko jest pewne, tropy czytasz jak runy, a serce nie drży w obliczu nieznanego. Czas, byś zdobyła szlify czeladnika. Ale zanim wyruszysz poza granice puszczy, musisz przejść ostatnią próbę.

Sorin skinęła głową. Nie pytała, nie protestowała. Mistrz, choć surowy i małomówny, nigdy nie stawiał prób bez celu.

— Wyruszysz jutro o świcie — kontynuował — Nie będzie mapy, nie będzie przewodnika. Tylko Ty, las i to, co w nim ukryte. Jeśli wrócisz z tym, co ci wskażę... będziesz gotowa.

Sorin cierpliwie czekała, a w jej oczach błysnęła iskra - nie strachu, lecz zainteresowania. Wiedziała, że jutro zacznie się coś więcej niż próba. Zacznie się jej własna opowieść.

Przed wypuszczeniem spod swoich skrzydeł mistrz Olim zleci Sorin zadanie. Będzie nim odzyskanie starej srebrnej misy z leża trolla mieszkającego wśród wzgórz Zachodniej Puszczy.

- Mam dla Ciebie zadanie, po którym pozwolę Ci opuścić nasze sioło. I jednocześnie ostatnią lekcję. Chce, abyś pamiętała, że nie tylko siłą swych rak możesz pokonać wroga. Możesz to zrobić także siłą swojego umysłu. Opowiadałem kiedyś, że w naszym lesie mieszka stary troll. I bynajmniej nie chce abyś z nim walczyła - i nie musisz tego robić, bo stary troll nie znaczy, że mniej niebezpieczny niż młody. Przynieś mi jednak srebrną misę, który kiedyś mi skradł. Łatwo poznasz naczynie po tłoczeniu w smoczą łuskę, a trolle lubią błyskotki. Niemal tak samo mocno jak krasnoludy. - tu uśmiechną się do jakiegoś wspomnienia - Trzyma go w swojej siedzibie, gdzieś w starej wiosce drwali. Jak już odzyskasz przedmiot przynieś go, a nie ominie Cię miła nagroda.



Wdrodze

Wioska drwali to niemal całkowicie zarosnięty teren ze ścieżkami wydeptanymi przez trolla i jakieś leśne zwierzęta. Dotarcie na miejsce zajmie dwa dni spokojnym marszem starą, na wpółzapomnianą, leśną drogą.

Pod koniec pierwszego dnia wędrówki pojawi przeszkoda: zerwany drewniany most przerzucony nad rwącą rzeką. Przejście po chybliwych belkach wymaga udanego testu na 1/2 aktualnej ZR. Można wspomagać się liną (o ile Sorin ma ją w ekwipunku!) dzięki czemu test będzie można wykonać na całą aktualną ZR. Udany pozwala na spokojne przekroczenie mostu i dalszą podróż.

W przypadku niepowodzenia Sorin spada do wody i lekko się potłucze (2k10 obrażeń nie obniżanych przez wyparowania zbroi). W wodzie należy wykonać udany test na aktualną ZR czy uda jej się sprawnie dopłynąć do brze-

gu. W przypadku nieudanego testu lekko się podtopi oraz poobija o kamienie zanurzone w nurcie rzeki (2k10 obrażeń). Jakies 100 metrów od mostu, na zakolu, rzeka wyrzuci ją na brzeg. Przy tej przeprawie straci k10 premiovane strzał. Więszym problemem będzie utrata racji żywnościowych. Przemoknięte nie będą nadawały się do zjedzenia. Może małe polowanie przed nocą? Z użyciem umiejętności postaci i łuku w ciągu godziny gracz powinien upolować małe zwierzę.

Noc

Mokra Sorin powinna wysuszyć się rozpalając ognisko, a także zadbać o swój przemoczony ekwipunek (szczególnie o broń). Jeśli gracz nie podejmie tego typu kroków można to zasugerować przez udany rzuty na 1/2 IQ + 1/10 MD.



◇ ognisko

W nocy ognisko przyciągnie okoliczne zwierzęta i o ile większość z nich pozostanie w ukryciu poza zasięgiem ognia znajdzie się jedno, które zrobi inaczej. Młody wilk, poraniony po jakiejś walce z innym osobnikiem uzna, że podejście do Sorin będzie bezpieczniejsze niż czekanie, aż jego wróg (lub wrogowie) w wataśze zagryzą go w ciemności. Za względu na swoje nietypowo opadnięte uszy został odrzucony przez wadere stada. Błąkającego się po lesie szczeniaka znalazł drwal, zaopiekował się nim i trochę oswoił. Jakiś czas temu drwale odeszli, a wilk ponownie został porzucony. Próbuąc znaleźć kolejne stado został pogryziony przez wilki czujące od niego obcy zapach.

Po podejściu będzie powarkiwał na Sorin, ale jednocześnie trzymał się blisko ognia. Nakarmiony (czymkolwiek, nawet mokrym pożywieniem) zaśnie. Próba opatrzenia go spełźnie na niczym, jest zbyt nieufny. Jeśli Sorin nie wystraszy go pójdzie za nią i zostanie jako towarzysz. W dalszej części przygody będzie warczał w przypadku gdy Sorin dojdzie do wioski drwali, a troll będzie w pobliżu (zgodnie z odległością dla zdolności: Doskonały słuch/Doskonały węch). W żadnym razie nie będzie atakował trolla!

N oc spędzona w ciemności

Jeśli Sorin z jakiegoś powodu uzna, że spędzi noc bez ogniska ta będzie nadzwyczaj ekscytująca. Próba podróży nocą lub spania bez ognia, wzbudzi zainteresowanie młodego wilka, który stwierdzi iż półelfka może stać się jego kolacją i śniadaniem jednocześnie. Zaatakuje zniemacka wyskakując z wykrotu przy drodze. W pierwszej rundzie walki gracz musi wykonać udany rzut na zaskoczenie testując 1/2 akt SZ zgodnie z umiejętnością zwierzęcia: Ciche skradanie się. Jeśli będzie nieudany szansa przeciwstawieniu się zdolności Obalenie spada o połowę.

W wioska drwali

Sorin przybędzie do wioski drwali w południe następnego dnia. Teraz to co zrobi i w jaki sposób odzyska misę zależy w całości od gracza. Poniżej znajduje się mapa lokacji, leża trolla (te znajduje się w na wpół zawalanej piwnicy jednej z chat) oraz możliwe sposoby na podejście trolla i zdobycie przedmiotu.

P unki obserwacyjne

Oznaczone na mapie punkty A / B pozwalają na obserwowanie całej wioski. Punkt A, poło-

Wilk leśny (ta sama charakterystyka w obu przypadkach) POZ 0;

ŻYW 85; SF 105; ZR 85; SZ 95; INT 20; MD 20; UM 0; CH 40; PR 40; WI 0;

Odp.w%: 1-20; 2-30; 3-18; 4-28; 5-13; 6-34; 7-39; 8-39; 9-39; 10-24; AMg 0%;

BRON: Zęby - Bi.85; TR 104%; op. 2; RANY: 76 kł., OB +20; SP B; AT 1

ZBR.: Skóra własna; OGR. -, -; OB.BL/DAL 57/37 %; WYP. 5 / 10 / 15

Doskonały słuch - dwukrotnie trudniej go zaskoczyć (w tym wypadku liczona jest jego podwojona SZ).

Doskonały węch - wykrywa zapachy z odległości równej swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

Skradanie się - umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zatakowany broni się przed zaskoczeniem połową swej aktualnej SZ).

Rozszarpywanie - dwukrotnie wolniejszy atak, zadający jednak obrażenia, których całkowite wyleczenie jest możliwe tylko przy pomocy regeneracji, w normalny sposób tylko połowicznie. Zbroja atakowanego zostaje uszkodzona w stopniu, równym 1/10 odniesionych przez niego obrażeń.

Obalenie - po minimum 10-metrowym rozbiegu, umiejętność przewrócenia przeciwnika, który nie wykona rzutu na akt. ZR + 1/10 SF. Uwaga: możliwy jest jednoczesny atak zębami.



żony na wschodzie wioski znajduje się w wykrocie przykrytym zawalonymi drzewami. Znalezienie go nie będzie problematyczne, wymaga testu akt SZ +1/10 IQ. Drugi z nich to strych jednego z budynków. Przez dziurawą i zapleśniałą strzechę dachu można obserwować trolla i to co robi. Minusem tego miejsca jest to że może wyczuć gracza (test akt. SZ trolla) o ile Sorin nie podejmie dodatkowych kroków np. wysmarowanie się błotem czy przykrycie igliwem (można zasugerować graczowi rozwiązanie tego typu jeśli powiedzie mu się test ma $1/2IQ + 1/10 MD$).

Rytm życia trolla

Na początku należy wspomnieć iż troll jest trochę ślepy, ale węch ma dobry. Nie oddala się teża bardzo od swojego domu ponieważ niedawno udało mu się upolować sporego jelenia i przytargał go do ziemianki, w której trzyma zapasy. Rano wychodzi po wodę (zajmie mu to jakieś 20 min max) a resztę dnia spędzi kręcąc się w okolicy mając szansę na trafienie na gracza mniej lub bardziej przypadkowo. Około południa zasiada przy starej studni i zajmuje się ... rzeźbieniem w lipowym drewnie. Taka to



mapa wioski drwali



artystyczna dusza. W okolicy można znaleźć wiele mniejszych lub większych, lepszych lub gorszych, rzeźb. Wiele z nich porzucił przy domach lub po prostu porzucił w połowie pracy gdzieś w krzakach. Troll ma czas na naukę, a ta idzie mu powoli. Potężne dłonie niekoniecznie nadają się do tak delikatnej pracy. Zdarza mu się mamrotać do siebie (posługuje się wtedy wspólną mową) i z tych rozmów wynika, że nazywa się Kizak. Poznanie tej informacji wymaga testu na 1/2 akt SZ, test można powtarzać bez ograniczeń, ale przydałoby się być w zasięgu głosu trolla, najlepiej słycać z kryjówki na starym strychu.

Wieczorem rozpala ognisko, zjada kawałek upieczonego mięsiwa i kładzie się spać. Z 50% szansą iż będzie spał gdzieś poza piwnicą, ale nadal w wiosce. Zbliżające się chłodne noce niekoniecznie mu przeszkadzają.

Gdy troll idzie po wodę wejście do piwnicy (w ziemi) przykrywa kamieniem nie do podniesienia przez gracza. Gdy kręci się w okolicy domów drwali wejście jest otwarte.

W piwnicy domu są dwa pomieszczenia, w jednym troll śpi i trzyma trochę swoich drobiazków jak noże wielkości mieczy czy dwa

duże gary, legowisko ze skór. Drugim jest składzik z przedmiotami oraz co lepszymi rzeźbami. To tu znajduje się srebrna misa przykryta jakimś kocem i przywalona rzeźba czegoś co przypomina kota. Wielkiego kota. Znalezienie przedmiotu wymaga testu na 1/2 akt SZ i w przypadku nieudanego można go powtórzyć po k5 rundach. Jeśli gracz poświęci na szukanie przynajmniej 10 rund znajdzie gdzieś w kącie pomieszczenia pudło, a w nim trochę złota i srebra (odpowiednio 3k10 sztuk złota i k100 srebra) i może jakiś drobny magiczny przedmiot (do uznania MG).

Sposób na trolla

Jeśli gracz nie przegonił wilka dostosuj jego zachowania do wydarzeń i pamiętaj, że nie będzie dążył do bezpośredniej walki z dużo potężniejszym przeciwnikiem. Zawczasu jest w stanie wykryć trolla i dać graczowi czas na ukrycie się lub ucieczkę.

Ominięcie i dostanie się do piwnicy bezpośrednio podczas snu trolla wymaga testów skradania się zgodnych z umiejętnościami postaci gracza. Drobny hałas nie zbudzi trolla, poważny jak najbardziej, na agresję odpowie agresją, ale w granicach rozsądku – zajrzyj wcześniej do rozdziału Wykrycie przez trolla.

Gracz może odwrócić uwagę trolla wieszając w lesie drobne grzechotki zrobione z patyków i wydrążonych pni. Może nawet użyć porzucanych rzeźb. Troll zainteresuje się i spędzi z nimi tyle czasu ile MG uznasz za stosowne dać graczowi. Ważne, aby odwracacze uwagi były chociaż trochę interesujące, a nie po prostu stykające się ze sobą na wietrze patyki. Wzbudzą oczywiście podejrzenia Kizaka i będzie kręcił się bliżej domu w poszukiwaniu intruza (2k10 rund odległości biegu) Jeśli jednak gracz wpadnie na zrobienie jakiejś ładnej plecionki (pamiętajmy o posiadanym przez postać zawodzie tkacza) spokojnie w tym czasie wyciągnie misę z leża.

Gracz może też po prostu podejść do trolla i przekonać go do zwrotu misy, test 1/2 CH vs odporność na sugestię trolla. Opowieść o potrzebie zwrotu może obejmować np. to że jest pokryta kłutwą i tylko gracz może ją zdjąć lub że jest to rodowa pamiątka.

Troll zgodzi się także zwyczajnie sprzedać miś za sztukę złota.

Może wymienić się na rzeźbę/plecionkę wykonaną przez gracza lub dobre ostrze. Potrzebuje takiego do rzeźbienia, a ma tylko stary kozik zrobiony z wyszczerbionego miecza. Gracz musi wtedy oddać swój krótki miecz, nóż jest zbyt mały dla łap trolla.

Stworzenie pułapki np. przy strumieniu, będzie wymagało odpowiednich narzędzi oraz czasu. Jeśli pułapka będzie przemyślana, ale nieraniąca – np. dół przykryty gałęziami, wkurzony troll po prostu wydobędzie się z niej po jakimś czasie. Jeśli pułapka będzie próbą uśmiercenia bestii to ten nie będzie już próbował polubownie załatwić sprawy i jeśli wyniucha gracza zaatakuje go z całą swoją siłą.

Gracz powinien być nagradzany za cierpliwość kolejnymi informacjami o trollu. Jego nawykach w ciągu dniach. Spokojne rozpoznanie terenu wioski drwali da graczowi przewagę we wszelkich testach poruszania, skradania i ukrywania się (do uznania +10 do +20). Poznanie zachowania trolla, jego imienia, zainteresowań (rzeźba) i braku narzędzi do ich robienia, krótkowzroczności skutkuje modyfikatorami +10 do +20 przy (dowolnych) próbach polubownego załatwienia sprawy.

Jeśli gracz wpadnie na inny, nie opisany tutaj sposób – dostosuj się do sytuacji pamiętając jednak że ekstremalne pomysły (np. podpalenie lasu) mogą być niezgodne z charakterem postaci i wywołać ostrą oceną wydarzeń przez Olima lub agresywną reakcję Kizaka.

W ykrycie przez trolla!

O ile gracz nie był agresywny i nie próbował zranić bestii, ale mimo to troll wykryje obecność intruza lub znajdzie jakieś efekty jego działania będzie tupał, hałasował i krzyczał, że zna dobry przepis na zupę z elfa i cebuli gdzie składnikiem jest jeden elf i jedna cebula. Poza widowiskowym wyrwaniem jakiegoś drzewka i rzuceniem nim w któryś z budynków nie będzie szukał gracza bo nie uważa go za zagrożenie. Do kompletu doda trochę ryków i przekleństw.

Nawet udawana złość trolla z powodzeniem

potrafi wystraszyć co większe bestie!

Jeśli gracz zrobi coś całkowicie nieudolnego co doprowadzi do wykrycia przez Kizaka (np. spadnie z drzewa pod nogi trolla, załamie się pod nią podłoga i utknie w dziurze, zgodnie z uznaniem MG) ten zwyczajnie pomoże Sorin. Nieudana próba, wykrycie i schwytywanie wiąże się zawsze z tym samym rozwiązaniem. Kizak ograbi Sorin z tego co ma i lekko kopiąc w tyłek wyrzuci z wioski radząc, aby drugi raz nie pojawiała się w okolicy bo przeszkadza mu w spokojnym życiu. Będzie szedł za nią, aż do wspomnianego wcześniej rzeki i mostu, które uważa za granicę swoich włości.



R ozwiązanie siłowe

W przypadku gdy gracz podpadnie trollowi próbując go zranić w złośliwy sposób lub np. ostrzela znienacka z lasu to ten nie będzie miał dla niego litości i postara się schwytać półkę i ubić na miejscu. I spełnić pogrozkę o zupie z elfa i cebuli.

P owrót to domu

Jeśli graczowi uda się zdobyć miś powinien wrócić do mistrza Olima i opowiedzieć co zrobił. Olim podsumuje to słowami:

Dobrze się spisałaś. Nie dałaś się zwieść pokusie łatwej, lecz zgubnej drogi siły. Zamiast tego wykazałaś się wytrwałością, cierpliwością i sprytem. To właśnie te cechy odróżniają prawdziwego łowcę od zwykłego wojownika. Troll pozostał nietknięty, a Ty zdobyłaś misę bez rozlewu krwi. To dowód, że potrafisz myśleć, planować i czekać na właściwy moment. W świecie pełnym potężnych istot i niebezpieczeństw, to właśnie rozum i opanowanie są Twoją największą bronią. Zapamiętaj tę lekcję: siła może złamać kości, ale cierpliwość i spryt otwierają drzwi, których miecz nigdy nie zdoła wyważyć. Jestem dumny, że wybrałaś drogę mądrości.

W nagrodę, poza dobrym słowem na drogę do Ostrogaru, Sorin otrzyma od swojego nauczyciela elfi łuk. Będzie to łuk prosty dobrej roboty: +10TR/+10skut kł.

Jeśli gracz nie zdobędzie misy Olim podpyta co zdaniem gracza poszło nie po jego myśli. Czy gracz rozpoznał teren, zauważył, że troll jest trochę ślepy, określił jego nawyki w ciągu dnia? Wytknie braki w planowaniu i wejście w teren bez odpowiedniego przygotowania.

Zawiodłaś mnie swoim pośpiechem. Ruszyłaś bez planu, licząc, że szczęście Ci sprzyja. W efekcie wróciłaś z pustymi rękami. To nie troll Cię pokonał, lecz Twoja niecierpliwość. Pamiętaj: w świecie pełnym potężnych stworzeń siła i brawura to najkrótsza droga do klęski. Prawdziwy łowca zwycięża dzięki pomysłowości, cierpliwości i chłodnej głowie. Dziś nie zdobyłaś misy, ale ważną lekcję. Jeśli ją zapamiętasz, następnym razem wrócisz zwycięsko.

W obu wypadkach Olim Bahera przekaze w ręce Sorin glejt, który umożliwi jej dołączenie do orczej karawany zmierzającej do Ostrogaru z pobliskiego miasta Igur-Morkir. Gracz otrzymuje 50PD w przypadku nieudanej akcji oraz 100PD w przypadku akcji udanej. Ewentualne uśmiercenie trolla nie powinno być dodatkowo doceniane PD.

Na tym przygoda się kończy, a Sorin wyrusza na trudną ścieżkę awanturnika licząc że jej czyny odcisną piętno na losach Orchii.



▷ ramatis personale

Wedle Sorin, Olim Bahera był częścią puszczy od zawsze – jakby drzewa znały jego imię, a wiatr niósł echo jego kroków. Żył samotnie w drewnianej chacie, otoczony ciszą Zachodniej Puszczy. Dla młodej półelfki jawił się niczym kamień rzucony w sercu lasu. Jego oczy, ciemne i przenikliwe, zdawały się dostrzegać każdy ruch zwierzyny, a spracowane dłonie znały ciężar łuku lepiej niż usta ciężar słów. Przeszłość Bahery kryła w sobie zupełnie inny obraz. Zanim Sorin przyszła na świat, mistrz był zadziornym awanturnikiem, który niejedne buty stał na drogach Archipelagu Centralnego. Tam, wśród portowych tawern i kamiennych ulic, znano go jako człowieka niespokojnego, zawsze gotowego do ryzyka. Wędrował od wyspy do wyspy, tropiąc zwierzynę oraz wszelkiej maści bandytów nie stroniąc od niebezpiecznych przygód. Z czasem jednak ogień awanturnika przygasł, a Bahera odnalazł spokój w puszczy, gdzie zamiast zgłębku portów słuchał szumu drzew i trzasku ognia w palenisku. Stał się nauczycielem, który potrafił surowo ocenić, ale i cierpliwie prowadzić ucznia ku samodzielności.

Olim zna Kizaka i wie, że jeśli jego podopieczna nie zrobi czegoś niezwykle niebezpiecznego lub agresywnego wrodzony spokój trolla nie doprowadzi do tragicznego zakończenia próby. Jeśli stanie się inaczej to nie zapłacze nad smutnym losem swej nieopierzonej, niecierpliwiej i bezmyślnej uczennicy. Długo będzie się zastanawiam gdzie popełnił błędy w szkoleniu.



KIZAK



Kizak był jednym z tych trolli, których walki nie zabiły, czas nie pokonał, a życie nie sprowadziło na manowce.

Stary, o skórze przypominającej omszały gład. Wciąż silny choć jego ruchy spowolniły. Wzrok zaszedł mgłą, a spojrzenie częściej błądzi w przeszłości niż teraźniejszości. Mieszka samotnie w głębi Zachodniej Puszczy, gdzie zamiast polować za skarbami czy innymi trollami, rzeźbi. Najczęściej konie, choć nikt nie wie dlaczego. Z daleka, z dłutem w ręku i nieukończoną figurką na kolanach, Kizak bardziej wygląda jak zmęczony człowiek niż bestia, którą straszy się dzieci na dobranoc.

Kizak; Rasa: Troll (istota magiczna); WIEK.502; WOJOWNIK(weteran);Poz.8; Char.: ntr-zły; UŁOMNOŚCI: **krótkowidz** w skutek czarów lub klątwy, ma o połowę zmniejszone trafienie
 ŻYW **444**; SF **504**; ZR **55(28)**; SZ **85(43)**; INT **48**; MD **109**; UM **23**; CH **127**; PR **84**; WI **20**; ZW **7**;
 Odp.w%:1-92;2-113; 3-90; 4-101; 5-88; 6-136; 7-142; 8-113; 9-112; 10-98; AM 0%;
 BRONŃ* : łapy-Bi.139%; TR **98%**; op. **4**; RANY **265tn** ; OB-33; SP S/-; AT **4**
 BRONŃ* : pysk-Bi.89%; TR **73%**; op. **5**; RANY **184kl** ; OB-5; SP B/-; AT **1**
 BRONŃ: duży kamień-Bi.97%; TR **77%**; op. **4**; RANY **252(223)ob** ; OB-3; SP B/-; AT **(1)**
 ZBR.: własna skóra + z.Sk.z.p.; OGR. 1/2 , 1/2; OB.BL/DAL **63/25** %; WYP. **105 / 135 / 160**

- **regeneracja 10% Żyw./r.** (od ognia nic); Dzięki specyficznej magii wiążącej ich ciało potrafią goić wszelkie rany (z wyjątkiem tych zadanych od ognia, kwasu, itp), a ponadto ich odcięte fragmenty ciała są w stanie ruchem ameboidalnym przypełzać do tułowia (i zrastać się w odpowiednich miejscach). Uwaga: W dowolnym momencie, gdy tylko zregenerują kompletnie swe ciało troll jest w stanie wstać (i np. walczyć).
- **doskonały węch**: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- **rozrywanie**; W momencie pochwycenia dwoma łapami jest w stanie w następnej rundzie (opóź.7sg) próbować (rozpatruje się to jak normalne trafienie bez Obrony ofiary ze ZR, broni i tarczy) rozerwać ciało słabszej (fizycznie) istoty, zadając 1-100 ran + bonus z SF.
- ***/- widzenie nocą**; potrafią widzieć w każdej (!) ciemności, za to bezpośrednio w świetle słonecznym mają o b.20% mniejsze TR i Obronę, oraz o b.10% mniejszą odporność na magię.
- **mają problemy z Trafieniem** w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary).



SORIN ENALLE

Pod czujnym okiem Olima Bahery, uznanego łowczego i mistrza cechu, nauczyła się sztuki tropienia oraz głównych cech dobrego łowcy: cierpliwości i zdolności planowania. Bahera nie był łagodnym nauczycielem – każde potknięcie traktował jak lekcję, każdy sukces jak krok ku samodzielności. Wymagał od niej nie tylko siły, lecz także rozważności, bo wiedział, że w puszczy przeżywa nie ten, kto strzela najcelniej, lecz ten, kto potrafi cierpliwie czekać na odpowiedni moment. Z czasem Sorin stała się częścią lasu – znała ścieżki, których nie dostrzegało ludzkie oko, rozpoznawała ślady zwierzyny i szept wiatru zwiastujący burzę. Łuk stał się przedłużeniem ramienia. Mistrz wiedział, że nadchodzi dzień, gdy uczennica opuści jego cień. Ostatnia próba miała zdecydować, czy Sorin stanie się pełnoprawną łowczynią zdolną nie tylko bronić puszczy, lecz także wyruszyć poza jej granice.

Sorin Enalle; RASA: Półelf - kobieta; PROFESJA: Łowca; POZ: 0; CHAR: neutralnie dobry; PD: 34

ZDOLNOŚCI NADNATURALNE: **sokoli wzrok**

ŻYW 93; SF 140; ZR 70; SZ 93; INT 122; MD 75; UM 96; CH 67; PR 102; WI 27; ZW 1; EŻ 90; GN 41

ODPORNOŚCI: 1-59; 2-75; 3-69; 4-30; 5-58; 6-42; 7-40; 8-38; 9-39; 10-55;

BROŃ 1: Łuk krótki typowy; bgł. 90; TR 111; opźn. 2; SKUT (115)kl; OB +0; SP B; AT (2); Typ DW;

BROŃ 2: Mieczyk; bgł. 77; TR 98; opźn. 2; SKUT 115kl 95tn; OB +12; SP B; AT 2; Typ JL;

BROŃ 3: Nożyk; bgł. 90; TR 111; opźn. 1; SKUT 75(65)kl 65tn; OB. +4; SP B; AT (4); Typ JL;

ZBR: Kurtkowa typowa; OGR. -, 1/2; OB.BL/DAL 43/31; WYP. 40 / 80 / 65

MIEJSCE URODZENIA: Zachodnia Puszcza.

WZROST: 166 cm

WAGA: 64 kg

WIEK: 32 lata

POCHODZENIE: WKN;

DOCHÓD: 10 szt.zł.

ZAWODY: pływak, tkacz

Wyposażenie: łuk, mieczyk, nóż z rękojeścią zrobioną z rogu, zbroja, hubka krzesiwo, 15 strzał, kołczan, 4 racje żywnościowe, 4 szt złota, mieszek, drobne przedmioty codziennego użytku np. rzeźbiony grzebień itp., ubranie podróżne, sakwa



