

MORSKIE OPowieści





MORSKIE OPowieŚCI

MORSKIE OPowieŚCI



STOWARZYSZENIE
TOPORY
f/TOPORY [www.TOPORY.ORG](http://www.topory.org)

2020 R.



Scenariusze powstały w ramach bloku
RPG „MORSKIE OPOWIEŚCI”

będącego częścią projektu
RAWA GRA SZANTY ON-LINE

realizowanego przez
STOWARZYSZENIE TOPORY

Koordynatorzy projektu Rawa Gra Szanty online:

Hubert „Jankóś” Jankowski
Anna Leman

Koordynator bloku RPG:

Monika „Mruczek” Iwańska





MORSKIE OPowieści

SPIS TREŚCI

ŚWIĄTYNIA TRZECH PASJI	5
WSTĘP	6
PROWADZENIE PRZYGODY	7
TŁO	7
SCENA 1 – SZALEŃSTWO OBSYDIANINA	8
SCENA 2 – POSZUKIWANIE TRANSPORTU	11
SCENA 3 – PODRÓŻ DO ARAS NEHEM	13
SCENA 4A – ATAK RYBOLUDZI	14
SCENA 4B – ATAK KRILLRI	19
SCENA 5A – ODNALEZIENIE OTOSK	21
SCENA 5B – ROZBITKOWIE	21
SCENA 6 – JASKINIE ARAS NEHEM	22
FINAŁ – RYTUAŁ PRZEMIANY	23



ŚWIĄTYNIA TRZECH PASJI

MICHAŁ "KOSMIT" KOSMAŁA
KOSMITPACZY.PL

EARTHDAWN 4ED.





MORSKIE OPowieści

WSTĘP

Świątynia Trzech Pasji to scenariusz w klimatach marynistyczno-przygodowych osadzony w świecie Earthdawn: Przebudzenia Ziemi. Został opracowany z myślą o najnowszej, Czwartej Edycji tego systemu dla drużyny doświadczonych postaci na 5-8 Kręgu. Z wykorzystaniem Masek z Companiona do 4 edycji. Można go jednak dostosować do drużyny postaci na dowolnych kręgach.

Scenariusz został po raz pierwszy poprowadzony w ramach wydarzenia zorganizowanego przez Stowarzyszenie Topory, Rawa Gr@ Szanty 2020, które ze względu na pandemię koronawirusa odbywa się on-line.

Historia jest inspirowana legendą o horrorze Ristulu i Otchłani Aras Nehem ze świata Earthdawn (3rd Edition Gamemaster's Companion) oraz przyprawiona 2 częścią filmu Piraci z Karaibów (Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest).

Ristul może kojarzyć się z Przedwiecznym z Mitów Cthulhu i jak najbardziej można wykorzystać inspirację z twórczości Lovecrafta do opisywania przeciwników lub grozy jaką wywołują. Tak naprawdę kilka zmian wystarczy, żeby dostosować scenariusz do innych systemów. Cała treść przygody jest przeznaczona wyłącznie dla Mistrza Gry.

Postacie graczy udają się do ruin kaeru Otok, leżącego na południowy-zachód od portowego miasta Uru. Trolle i Obsydianie z Otok i znajdującego się w nim żywogłazu Nehem są jednymi z pierwszych Dawców Imion, którzy założyli Uru. Według podań, Pasje mające chronić kaer, oszalały i przerwały wzorce zaklęć ochronnych, skazując tym samym mieszkańców na pastwę Horrorów. Teoria, którą wysnuli obsydiańscy magowie ocaleli z Nehem mówi, że szaleństwo pasji było skutkiem rytuału poświęcenia mającego uwięzić w Otchłani Aras Nehem, jednego z najpotężniejszych Horrorów - Ristula.

Wpływ magii poświęceń wydaje się jednak słabnąć, gdyż w okolicy Uru zaczęło dochodzić do ataków na kupieckie okręty dokonywanych z nieludzkim okrucieństwem. Zadaniem drużyny jest ustalenie sprawców tych ataków i znalezienie dowodów na teorię magów z Nehem.



PROWADZENIE PRZYGODY

Świątynia Trzech Pasji jest zaprezentowana w formie serii wydarzeń, z których każde jest opisane z myślą o Mistrzu Gry, który na tej podstawie, poprowadzi każdą scenę. Nie jestem fanem gotowych opisów do odczytania graczom, ale postaram się, żeby zawarte informacje były dobrą bazą dla Mistrzów Gry do przygotowania scen.

TŁO

Ruiny Kaeru Otok znajdują się około 10 do 12 dni pieszej drogi poszarpanym wybrzeżem Morza Aras. Są to pozostałości po schronieniu głównie trolli i obsydian z Żywogłazu Nehem. Głównym środkiem ochrony kaeru był kompleks trzech świątyń ku czci Rashomona, Erendis i Vestrial, który był epicentrum zaklęć i run zabezpieczających kaer. Świątynie były zbudowane na planie idealnego trójkąta dokładnie nad Żywogłazem Nehem. Podczas Pogromu w głębi Otchłani Nehem otworzyła się wyrwa astralna, z której do naszego planu zaczęło przenikać splugawienie Ristula. Walka była bardzo nierówna i pomimo wsparcia Pasji, upadek Otok i rozplenienie się Ristula na resztę Barsawii zdawały się być nieuchronne.

Rashomon, Vestrial i Erendis złamały dane pozostałym pasjom słowo i wzięły udział w bezpośredniej konfrontacji z Horrorem. Pasje zdając sobie sprawę z zagrożenia jakie niesie Ristul dla całego świata, wspólnie z Radą Starszych z obsydiańskiego Bractwa Nehem opracowały rytuał, który miał uwięzić Ristula w Żywogłazie Nehem. Obsydianie nie mogą żyć bez swojego Żywogłazu, więc dobrowolnie oddali się na śmierć. Pasje wzruszyło poświęcenie ich nieśmiertelności i potajemnie wplotły w rytuał jeszcze jeden wątek, który miał ochronić życie kamiennych braci w zamian za poświęcenie części mocy pasji. Moc Ristula okazała się jednak na tyle duża, że splugawił wątek rytuału, który zamiast zmniejszyć moc Pasji, doprowadził je do szaleństwa. Jedna z teorii mówi, że wygnanie Ristula z tego świata może uzdrowić Raggoka, Dis i Vestrial...





SCENA 1 – SZALEŃSTWO OBSYDIANINA

STRESZCZENIE

Drużyna znajduje się w Urupie (Wężowa Rzeka 1ed, str. 53) dokonując zakupów, oddając część Pasjom lub po prostu szukając rozrywek, czy kolejnej okazji do wyprawy i rozbudowania swojej legendy, gdy dochodzi do ataku rozwścieczonego Obsydianina. Szaleństwo i przemiana obsydianina wynikają bezpośrednio ze słabnącej pieczęci więżącej Ristulą. Odpowiedzialni są za to Ristulowcy, którzy w porywają załogi okrętów pływających po morzu Aras i przemieniają je w kolejne sługi Horrora. Scena jest też okazją do przedstawienia Bractwa Nehem i ich teorii na temat splugawienia Otosk i Żywogłazu.

TARGOWISKO (PRZYKŁADOWA LOKACJA)

(MOŻE TO BYĆ PLAC ŚWIĄTYNNY, TEATR LUB NAWET KARCZMA, CZY DOKI)

Nic nie zapowiada, żeby ten dzień miał być w jakiś sposób wyjątkowy. Mewy latają nad głowami, liny cumujące okręty skrzypią z napięcia, gdy fale poruszają zadokowanymi statkami, a w powietrzu unosi się woń wszelkiego morskiego towaru: od muszli, poprzez wodorosty o różnych właściwościach, rybackie sieci we niezliczonych rozmiarach, aż do egzotycznych gatunków morskich (jadalnych lub nie) z całego morza Aras.

Mistrz Gry, pozwól tutaj graczom na prezentację ich postaci. Niech dyscypliny walczące oglądają broń od Ludu zza Aras, magowie mogą zachwycać się alchemicznymi składnikami, a pozostali mogą degustować różnych towarów i przypraw. Oczywiście nie stoi nic na przeszkodzie, żeby to gracze zaprezentowali co naprawdę interesuje ich postacie na targowisku, a można znaleźć na nim naprawdę wszelakie towary. Ważne jest to, żeby postacie nie oddalały się zbyt od siebie, bo zaraz zacznie się akcja, w której wszyscy powinni wziąć udział. Niech prezentacje nie trwają zbyt długo, a w razie potrzeby po prostu utnij je atakiem Obsydianina.



Nagle typowe dla targowiska odgłosy zostają przerwane krzykiem bólu przypominającym dudnienie kamiennej lawiny oraz wrzaskami strachu obserwujących. Tłum rozrzedza się, a pośrodku widać ogromną postać Obsydianina, który klęcząc na ziemi dyszy ciężko. Wokół znajdują się części roztrzaskanej skrzynki i tusze ryb, które to najwyraźniej niósł. Kiedy drużyna wylania się z tłumu, żeby lepiej się przyjrzeć kamiennej postaci, Obsydianin odchyła głowę do tyłu, a z jego ust wylewa się mętna woda. Z jego ust uwalnia się krzyk bólu, skóra pęka, a z ran wystrzelują w górę spiralne, ostre kształty przypominające muszle skorupiaków. Obsydianin z rykiem rzuca się w kierunku najbliższego Dawcy Imion i bez zastanowienia stara się rozłupać jego czaszkę.

SZALONY OBSYDIANIN

Challenge: 5th Circle Journeyman

Zr: 11 **Inicjat:** 10 **PrPrzyt:** 52

SF: 21 **ObrFiz:** 9 **PrŻyc:** 60

Żyw: 15 **ObrMag:** 9 **PrRan:** 15

Per: 11 **ObrSpo:** 5 **ZachRów:** 11

SW: 10 **PanFiz:** 6 **TestZDR:** 4

Cha: 7 **PanDuc:** 4

Szybkość: Pieszo 10; Pływanie 10

Ataki: Wręcz 11:(13) **Akcje:** 3

Moce: Fury(2); Resist Water(15); Willful(2)

Manewry: Enrage (Opponent): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.

Provoke (Opponent, Close Combat): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.





MORSKIE OPowieści

Czas na pierwszą walkę, która będzie okazją do zapoznania graczy ze zdolnościami ich postaci. Starcie z jednym przeciwnikiem nie jest bardzo wymagające, ale ze względu na gruby pancerz i przemianę Obsydianina nie powinno pójść również zbyt szybko. Udany rzut na inicjatywę może uratować Adepta, którego Dawca Imion chciał zaatakować. Jeżeli to postać gracza znalazła się najbliżej to po prostu ma szansę na reakcję. W innym przypadku jest zaskoczona ze wszystkimi minusami z tym związanymi.

Jeśli jednak walka będzie się przeciągać zamieniając się w zwykłą wymianę rzutów, to niech na scenę wkroczą Obsydianie z Bractwa Nehem, którzy na chwilę przywrócą świadomość szalonemu pozwalając wykorzystać sprytnej postaci okazję do położenia kolosa.

Obsydianie nie będą wyglądali na zaskoczonych atakiem ich brata. Wezmą jego ciało i jak najszybciej będą chcieli usunąć się ze sceny. Podziękują postaciom za uratowanie pozostałych mieszkańców miasta i zaproszą do swojej siedziby - Domu Omeyrasa, w celu uleczenia ran i wyjaśnienia co się wydarzyło (czego zapewne gracze i tak będą oczekiwali).

DOM OMEYRASA

Kolosalna budowa wprawiona w klify otaczające Urupę od północnej strony. Kamienne bloki, z których wykonane są ściany i ogromne portale wejściowe wywołują od razu przytłaczający efekt budowli zaprojektowanej z myślą o obsydiańskich lokatorach. Większość pomieszczeń pozbawiona jest sklepień, a z niektórych dobiegają tubalne głosy mieszkańców Domu Omeyrasa.

Twoim zadaniem w tej scenie jest przekazać graczom informacje, które wciągną ich w fabułę. Jeżeli będą mieć opory przed przyjęciem zadania, niech w trakcie rozmowy padnie nazwa niedawno spustoszonego przez ryboludzi okrętu „Spiralna fala”. Służyła na nim siostra jednej z postaci, a kapitanem jest przyjaciel innej. Chęć ratowania lub pomszczenia bliskich powinna popchnąć bohaterów do działania. Jeśli okaże się, że nie są chętni do rozmów z Obsydianami, mogą usłyszeć o losach okrętu gdziekolwiek w mieście z rozmów mijanych postaci, marynarzy, kupców, którzy stracili dostawy lub... żebraka nawołującego o strasznych bestiach z głębin. Można w nim rozpoznać jednego z załogantów „Spiralnej Fali”, który może być pierwszym



źródłem (niepewnych) informacji o ryboludziach.

Jeżeli gracze od razu deklarują swoją pomoc, to Obsydianie mogą pomóc z organizacją transportu (i umożliwią pominięcie następnej sceny) lub z jego opłaceniem (wtedy poszukiwania sprowadzają się do wybrania rodzaju transportu i są okazją do odgrywania postaci). Gracze otrzymają też nie splugawione fragmenty Żywogłazu, które według Obsydian ochronią ich przed Ristulem. Mogą to być nawet amulety krwi z niego zrobione. To w jakim stopniu postacie zaufają Obsydianom w sprawie amuletów ma konsekwencje w scenie finałowej.

SCENA 2 – POSZUKIWANIE TRANSPORTU (OPCJONALNE) STRESZCZENIE

Ta scena jest oznaczona jako opcjonalna, gdyż część Mistrzów Gry woli od razu przejść do akcji bez przesadnego odgrywania przygotowań do podróży. Warto jest wspomnieć o tym, że czas w świecie gry ma tutaj kluczową rolę jeśli postacie chcą uratować bliskich. „Spiralna Fala” nie wróciła do portu dziś rano, więc graczom powinno zależeć na znalezieniu jak najszybszego transportu. Scenę mogą zdominować postacie społeczne, ale kapitan statku może poprosić o pojedynek w celu udowodnienia możliwości graczy, więc będzie też okazja dla walczących, żeby się wykazać.

STATEK MORSKI

Podróż statkiem morskim do ruin Otok pozwoli dotrzeć do następnego dnia wieczorem. Manewrowanie wśród skał jest niebezpieczne, nie mówiąc już o zapuszczaniu się w okolice splugawionego kaeru. Podróż drogą wodną niesie ze sobą ryzyko ataku ryboludzi, który może znacznie przyspieszyć fabułę, co jest





MORSKIE OPowieści

kuszącą opcją, gdy mamy mało czasu na rozegranie scenariusza.

Zdobyte informacje lub po prostu doświadczenie poszukiwaczy przygód podpowiadają, że najbardziej aktualne informacje o wypływających z portu statkach można uzyskać u poborcy opłat portowych. Jest to jedyny Dawca Imion w porcie, który dokładnie wie kiedy i komu wygasają opłaty portowe, jakie wartości pogłównego płacą kapitanowie, oraz za jakie towary należy zainkasować cła.

Poborca zwykle przechadza się po porcie, ale zdarzają się przerwy, gdy wraca do swojej kanciapy na początku przystani. Jego kantorek przypomina zwykły schowek na rybackie sieci, a jedyne co go wyróżnia to frontowa ściana pokryta równymi literami napisanymi zapewne wodoodporną kredą. Są tu nazwy statków, imiona kapitanów oraz zajmowane miejsca postojowe.

Poborcą okazuje się krasnoludzica Garliza, znana w porcie jako... Cuma. Kolorowy i gustowny ubiór krasnoludki wyróżnia impregnowany płaszcz w barwach Urupy oraz buty ze skóry jakiegoś zamorskiego gada. W rękach trzyma notes pióro, którego rozczapierzoną, pierzastą końcówkę w zamyśleniu przygryza i mieli w ustach.

Garliza przyjmie drużynę u siebie, a za wyrecytowanie rejestru weźmie 1 sztukę srebra. Kolejną sztukę zażyczy sobie za wskazanie, który kapitan może pozwolić sobie na wynajęcie łodzi i załogi, a ostatnie 3 (oczywiście tym razem nieopodatkowane) za informację, gdzie delikwenta znaleźć.

STATEK POWIETRZNY

Statek powietrzny jest w stanie dostać się na miejsce tego samego dnia wieczorem, a to oznacza, że gracze mają największe szanse na uratowanie załogi „Spiralnej Fali”, ale będą musieli przetrwać w Otok przynajmniej noc nim statek zdoła odlecieć w kierunku Urupy. Dodatkowo, ruiny kaeru i jaskinie wokół zamieszkiwane są przez Krillwormy i Krillry, które w momencie przybycia drużyny mogą opuszczać legowiska na nocny żer (dając tym samym okazję do rozegrania Sceny 4b - Atak Krillri, ale jest ona jednak opcjonalna).



Rejestr statków powietrznych, które mogą przylatywać i wylatywać z miasta prowadzony jest przez Radę Miejską Urupy. Reduta Shabiry zapewnia ochronę przystani i portu, ale przestrzeń powietrzna i jej bezpieczeństwo pozostają pod nadzorem Rady. Budynek, w którym urzęduje Felindra Jer, najsłynniejsza Trubadurka, jaką widziały deski Amfiteatru Aulcrofta, a jednocześnie głowa Rady, znajduje się w bogatej dzielnicy, co widać na pierwszy rzut oka. Delikatna bryza nadmorskiego miasta nadal jest wyczuwalna, ale pozbawiona woni niezbyt świeżych ryb i wcale nie bardziej świeżych, marynarzy.

Wnętrze budynku, do którego zaprosił Was strażnik jest chłodne i ciche, całkowicie pozbawione miejskiego zgiełku. Przy szerokim biurku z białego drewna siedzi piękna kobieta z oczami w kolorze nieskazitelnego turkus. Taksuje Was wzrokiem i zaprasza gestem do salki obok, która okazuje się być pustą salą bankietową. Pustą, z wyjątkiem nakrytego przystawkami i karafkami zroszonymi od zimna stołu. W czym Urupa może służyć bohaterom, którzy już z samego rana uratowali mieszkańców miasta?

Felindra poinformowana o powodzie poszukiwań powietrznego okrętu jest skłonna udzielić wsparcia miejskiej straży. Ma jednak nadzieję, że wszelkie znalezione dobra zostaną przekazane miastu jako odszkodowanie za poniesione w ostatnim czasie straty.

SCENA 3 – PODRÓŻ DO ARAS NEHEM

STRESZCZENIE

Niezależnie od wybranego środka transportu, ta scena jest okazją do poznania plotek i historii ze świata, a także nawiązania więzi, które zwiększą dramatyzm następnych scen (śmierć lub porwanie przez ryboludzi zaprzyjaźnionych BNów). Jeżeli drużyna nie wykazywała do tej pory inicjatywy lub zbywała wskazówki dotyczące tego, co może ich czekać, to jest to doskonała okazja do przypomnienia lub przekazania im tych informacji.





MORSKIE OPowieści

Podróż to dla Was okazja z oddali napatrzeć się na piękną linię brzegową. Wiecie, że czeka Was trochę czasu z załogą, więc jest to okazja do zasięgnięcia języka, ale także do podsumowania posiadanych informacji i zaplanowania dalszych działań. Pomimo obaw, świetnie znosicie kołysanie okrętu, a załoganci obstawiający, które z Was pierwsze puści pawia będą musieli poszukać zarobku gdzie indziej.

Tutaj postacie mogą chodzić i rozpytywać wśród załóg o Aras Nehem, a także zebrać posiadane informacje w całość. Jeżeli nie wykazują zainteresowania wchodzeniem w interakcje z załogą, możesz przejść do ataku ryboludzi lub Krillr, albo wprost do znalezienia wejścia do jaskiń.

SCENA 4A – ATAK RYBOLUDZI (OPCJONALNE) STRESZCZENIE

Ryboludzie obrali za cel statek, którym płyną postacie. Jeżeli scenariusz planowany jest do rozegrania na 2 sesje, to jest to dobre miejsce na epicki finał epizodu. Ryboludzie pojawiają się ze swoim okrętem spod wody i zaskakują wszystkich taranując okręt. Bitwa na tonącym statku może mieć jednak kilka rozwiązań, w zależności od działań postaci.

1. Postacie pokonują atakujących, którzy dokonują odwrotu i zostawiają wszystkich na pastwę morskiej toni.
2. Drużyna przegrywa starcie i poddaje się (przyspieszenie fabuły), więc wszyscy trafiają do Sceny 6 – Jaskinie Aras Nehem.
3. Drużyna przegrywa starcie, ale dostaje możliwość ucieczki (skierowanie szczepionych okrętów na skały, które kończy starcie i powoduje przejście do Sceny 5b – Rozbitkowie).



W świetle zachodzącego słońca wszystko przybiera pomarańczowo-różową barwę. Ostatnie promienie opuszczają pokład ustępując cieniowi i zaczynają wędrować wzdłuż masztu, zwiastując nieuchronne nadejście nocy. Woda uderza o burty Waszego statku, gdy załoga zajmuje się olejowaniem pokładu, sprzątaniem lin lub rozmowami. Skóra rozgrzana od słońca zaczyna stygnąć.

Nagle huk. Grzmot wzburzonej wody, kiedy obok wyrasta ciemny kształt wzniesając ogromne fale zalewające pokład. Woda opada ukazując czarne deski okrętu, który pojawił się znikąd. Na jego masztach wymachujący szablami Dawcy Imion wznoszą bitewne okrzyki. Statek wyłaniając się z wody taranem uderzył w Waszą burtę. Przerażliwy trzask łamanego drewna, Wasza załoga po części traci równowagę, gdy pierwsza fala atakujących zasypuje pokład.

Istoty, które wzięliście na początku za Dawców Imion w rzeczywistości okazują się być ich karykaturami. Humanoidalne krzyżówki morskich istot, broń przypominająca rybie kręgosłupy, żywe pancerze z wodorostów splecionych z rybackimi sieciami. Ryboludzie, o których mówił żebrak w porcie...

Ryboludziom zależy na zranieniu ofiar w celu ich schwytania. Mordują tylko jeśli ktoś stawia zaciekły opór. Przewodzi im Octus, potężny Troll, który ma dodatkową parę ramion w postaci ośmiorniczych, pokrytych przyssawkami macek. Obok niego znajduje się 2 bosmanów – Najeżka i Młot, którzy będą bronić kapitana. Ze względu na zbiorowy charakter bitwy nie rzucaj za walczące między sobą postacie niezależne. Zamiast tego ogólny stan bitwy opisz na podstawie porównania sumy zadanych/otrzymanych ran przeciwnikom przez postacie graczy.

- 1-2 Rany różnicy – bitwa jest wyrównana, walczący blokują swoje ciosy lub straty są równe po obu stronach,
- 3-4 Rany różnicy – szale zaczynają się przechylać na jedną stronę, straty są na tyle duże u jednej ze stron, że przegrywający zaczynają walczyć z 2 przeciwnikami,
- 5+ Ran różnicy – postacie przegrywającej strony walczą z 3 przeciwnikami, jeżeli przewaga utrzyma się przez kolejną rundę, to zależnie od strony:
 - a) Ryboludzie zarządzają odwrót.
 - b) Załoga statku graczy rzuca broń.





MORSKIE OPowieści

Pierwsza strona, która zada 10 Ran – wygrywa starcie. Zabicie Octusa oznacza natychmiastowy odwrót Ryboludzi. Jeśli 3 bohaterów graczy straci przytomność bitwa kończy się zwycięstwem Ryboludzi.

SZYBKI RYBOLUD

Challenge: 7th Circle Journeyman

Zr: 21 Inicjat: 21 PrPrzyt: 47

SF: 10 ObrFiz: 17 PrŻyc: 51

Żyw: 9 ObrMag: 11 PrRan: 6

Per: 14 ObrSpo: 5 ZachRów: 6

SW: 10 PanFiz: 0 TestZDR: 2

Cha: 8 PanDuc: 2

Szybkość: Piesz 18; Pływanie 18

Ataki: Wręcz 16:(8) **Akcje:** 6

Moce: Dash(10); Fury(2);
Resist Water(15); Willful(2)

Manewry: Enrage (Opponent): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.
Provoke (Opponent, Close Combat): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.



SILNY RYBOLUD

Challenge: 7th Circle Journeyman

Zr: 12	Inicjat: 10	PrPrzyt: 68
SF: 16	ObrFiz: 11	PrŻyc: 79
Żyw: 16	ObrMag: 10	PrRan: 16
Per: 11	ObrSpo: 6	ZachRów: 14
SW: 10	PanFiz: 6	TestZDR: 4
Cha: 7	PanDuc: 6	

Szybkość: Piesz 14; Pływanie 14

Ataki: Wręcz 14:(17) **Akcje:** 3

Moce: Charge(10); Fury(4);
Resist Water(15); Willful(4)

Manewry: Enrage (Opponent): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.

Provoke (Opponent, Close Combat): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.

Overpower (Ravager Creature, Close Combat): The ravager creature may spend two additional successes on an Attack test to force the target to make a Knockdown test against a Difficulty Number equal to the Attack test result. If the test fails, the target is knocked down and knocked back a number of yards equal to the total of successes on the Attack test.

Overrun (Ravager Creature, Trample): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.





MORSKIE OPowieści

OCTUS, KAPITAN SPACZENIA

Challenge: 11th Circle Warden

Zr: 7 Inicjat: 7 PrPrzyt: 97

SF: 18 ObrFiz: 19 PrŻyc: 111

Żyw: 14 ObrMag: 17 PrRan: 20

Per: 4 ObrSpo: 11 ZachRów: 20

SW: 7 PanFiz: 12 TestZDR: 4

Cha: 3 PanDuc: 7

Szybkość: Pieszo 14 **Akcje:** 3

Ataki: Topór 25:(33); Macki x2 20:(28)

Moce: Fury(4); Resist Pain(4)
Resist Water(15); Willful(30)

Manewry: Provoke (Opponent, Close Combat): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.
Chilling Strike (Cold Attuned Creature, Close Combat): The cold attuned creature may spend additional successes to instead reduce the opponent's Initiative and Movement Rate by -2 per success until the end of the next round.
Enrage (Opponent): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.
Lead the Attack (Leader Creature): The leader creature may spend additional successes on an Attack test to give all of its allies +1 to Attack tests per success against the opponent until the end of the round. If the opponent is afflicted by a status effect caused by the leader creature or one of its allies, the bonus lasts until the end of the next round.



Scena 4b – Atak Krillri (OPCJONALNE) STRESZCZENIE

Podróż powietrznym statkiem należy do najbezpieczniejszych sposobów przemieszczenia się w całej Barsawii. Nieuważne załogi padają jednak ofiarami latających stworzeń lub niesprzyjających warunków. W tej scenie to Krillwormy i Krillry będą zagrożeniem spadającym na drużynę i jej towarzyszy. Podobnie jak w atak ryboludzi, ta scena może być opcjonalna, albo stanowić świetny finał sesji lekko rozciągnięty na scenę 5b – Rozbitkowie. Ksenomanta ma tutaj duże pole do popisu ze względu na szczególną więź łączącą dyscyplinę z tym rodzajem stworzeń.

Podróż powietrznym okrętem mija tak spokojnie, że niemal zapominacie o krwawym ataku Obsydianina z dzisiejszego ranka. Wieczorne niebo mieni się barwami pomarańcza i czerwieni powoli ustępując granatowi, który wydaje się jakby wylewać na nieboskłon zza horyzontu. Kilka minut po tym jak ostatnie promienie słońca znikają za klifami na brzegu Aras, pomiędzy skał zaczynają wylewać się czarne obłoki, które zbliżają się w Waszą stronę. Najbardziej uważni z Was dostrzegają, że chmury to w rzeczywistości rojowisko skrzydlatych istot, które pędzą w stronę oświetlonych słońcem, pomarańczowych żagli.

Atak Krillri i Krillwormów to okazja dla walczących postaci do wykazania się, a od wyniku starcia zależy w jakim położeniu znajdzie się drużyna w następnej scenie. Czy będą rozbitkami, którzy nie będą mieć środka transportu na powrót, czy przeprowadzą zmasowany atak na Ristulowców?

Postacie graczy są zbyt potężne, żeby rozliczać ataki pojedynczych Krillwormów, ale w walce z Krillrami, które są znacznie większe mogą zostać zranieni. Możesz założyć, że każda Krillra jest otoczona przez rój samców, co powoduje, że postacie atakujące ją wręcz są Osaczone (Harried), a ataki dystansowe muszą przebić Lekką Osłonę (Light Cover).





MORSKIE OPowieści

Ksenomanta przy użyciu talentu Rozkazywania Zwierzętom Nocy (Command Nightflyer) może wydać rozkaz zaprzestania ataku, ale tylko pod warunkiem, że dana Krillra nie zostanie zaatakowana (a to wymaga powstrzymania przed tym przerażonych członków załogi).

Na każdego członka drużyny niech przypadają 2 Krillre, a postacie mają 10 rund na ich pokonanie/odegnanie, gdyż w przeciwnym razie uszkodzą kadłub na tyle, że powietrzny statek zacznie spadać w kierunku morza i ostrych skał.

KRILLRA

Zr: 8	Inicjat: 8	PrPrzyt: 71
SF: 14	ObrFiz: 12	PrŻyc: 83
Żyw: 12	ObrMag: 12	PrRan: 18
Per: 6	ObrSpo: 10	ZachRów: 14
SW: 7	PanFiz: 10	TestZDR: 4
Cha: 2	PanDuc: 5	

Szybkość: Piesz 4; Lot 18 **Akcje:** 4

Ataki: Zęby 18:(23); Macki x4 18:(21)

Moce: Krillras have a peculiar affinity for Nethermancers, a feeling often returned by the magicians. Nethermancers gain a +5 bonus to any Charisma-based tests made against the Krillra
Enhanced Sense [Sight]: Low-Light Vision; Willful(7)

Manewry: Clip the Wing (Opponent)
Pry Loose (Opponent, Close Combat)
Squeeze the Life (Krillra, Tentacles): Instead of claw damage, the victim takes damage from the each round.



SCENA 5A – ODNALEZIENIE OTOSK

STRESZCZENIE

Po trudach podróży, postacie docierają w końcu do ruin Otok. W zależności od środka transportu, albo ujrzą najpierw ujścia stu pięćdziesięciometrowych, ogromnych jaskiń przypominających kominy, albo w połowie zanurzoną jaskinię, do której wpłynięcie blokują skały, wyrastające z dna niczym kamienne kły. W zależności od okrętu i relacji z załogą, mogą uzyskać wsparcie w eksploracji jaskiń, o ile załogi dotarły w jednym kawałku po poprzednich starciach.

Odnalezienie właściwego miejsca to trudniejsza część zadania, które staracie się wykonać. Przed Wami miejsce, które zdaje się wnikać nie tylko w głąb ziemi, ale i Waszych dusz. Czujecie niepokój, który wywołuje gęsią skórę. Gdzieś tam jest załoga Spiralnej Fali, czyli Wasi bliscy. Pierwszym wyzwaniem jakie Was czeka jest wybranie drogi, którą dostaniecie się do środka: wspinaczka kominami lub przepłynięcie zatopioną jaskinią...

Schodzenie w głąb jaskiń od strony klifów wymaga udanych testów wspinaczki o trudności 10. Niepowodzenie może oznaczać zaalarmowanie ryboludzi lub utratę sprzętu, który spadnie na dno jaskini i trzeba będzie go odzyskać.

Przepłynięcie może okazać się skomplikowane ze względu na obecność obsydianina, ale drużyna może skorzystać z pomocy załogi lub łodzi z okrętu, którym przybyli. Obsydianina można wprowadzić leżącego w łodzi.

SCENA 5B – ROZBITKOWIE (OPCJONALNE)

STRESZCZENIE

Jeżeli w którejś z walk postaciom nie powiodło się, to wylądują na plaży obok Otok jako rozbitkowie. Postacie spadające z powietrznym okrętem mogły





MORSKIE OPOWIEŚCI

zauważyć wejścia do jaskiń od szczytu klifów, a jeśli podróżowali drogą morską, mogą zobaczyć chmurę krillwormów wracającą po nocnych łowach. Na podstawie tej obserwacji będą mogli wydedukować, że do jaskiń prowadzi inne wejście. Postacie podróżujące powietrznym statkiem nie miały okazji poznać siły ryboludzi, więc tak jak wspomniałem w poprzednim rozdziale - finał starcia z Krillrami może zostać przeciągnięty na tę scenę jako epilog kończący epizod. Ryboludzie zaalarmowani odgłosami walki lub rozbiciem powietrznego statku wychodzą na brzeg sprawdzić co się stało. Drużyna jest świadkiem porwania pozostałej części załogi, ale liczba atakujących jest zbyt duża, a stan postaci zbyt tragiczny do podjęcia walki. Oczywiście mogą to zrobić, ale wtedy najpewniej skończą tak jakby poddali się na bitwie na statku.

SCENA 6 – JASKINIE ARAS NEHEM

STRESZCZENIE

W zależności od tego w jakiej formie postacie trafiły do jaskiń scena będzie przedstawiona dwojako. Jeśli postacie nie zostały schwytane, będą mogły eksplorować jaskinie pełne niewolników wydobywających esencje żywiołu ognia z magmowych szczelin, trafić na ładunki ze zniszczonych statków, a także zdobyć informacje na temat Ristulowców i tego, co się tutaj dzieje.

Niestety jeśli drużyna dała się złapać, jest prowadzona korytarzami i może tylko biernie obserwować lub próbować uciec w nieznany teren. Pochód kończy się w wielkiej komnacie będącej sercem kaeru Otok. Pomiędzy posągami szalonych pasji widać czubek żywogłazu wypełniony ciemnością i otoczony siatką złocistych nici. Jest to miejsce, w którym został uwięziony Ristul. Gracze zostają zamknięci w klatce, z której mają ostatnią szansę na ucieczkę po byciu świadkami rytuału, który niedługo dotknie również ich oraz ich bliskich. Chyba, że znajdą sposób na ucieczkę w głąb jaskiń.



FINAŁ – RYTUAŁ PRZEMIANY

STRESZCZENIE

Zwieńczenie całej przygody. Postacie do tej sceny mogły dotrzeć na kilka różnych sposobów zdobywając po drodze różne informacje lub sprzęt dające im przewagę. Być może zdają sobie sprawę z tego, co jest uwięzione pomiędzy posągami i co może się stać, gdy to pokonają. W tej scenie będą świadkami tego, w jaki sposób załoga Ristulowców uzupełnia swoje szeregi oraz będą mieć możliwość spotkania z awatarami szalonych Pasji lub ich manifestacjami wypaczonymi przez Ristulę. To jak szybko dojdzie do konfrontacji zależy od tego, czy postacie miały swobodę poruszania się po jaskiniach lub uciekły z niewoli.

Jeżeli gracze do tej pory kompletnie ignorowali wskazówki i biernie brali udział w wydarzeniach bez wykazywania inicjatywy, to po niepodjętej próbie ucieczki, będą po prostu świadkami przemian ich bliskich, a następnie zostaną doprowadzeni przed oblicze Ristulę, a sama scena przyjmie formę epilogu.

Mogło się zdarzyć tak, że gracze mieli po prostu pecha w rzutach i dlatego znaleźli się w trudnym położeniu. Wtedy mogą mieć szansę na to, że gdzieś poza nimi stanie się coś, co odwróci uwagę oprawców i kupi im trochę czasu lub szansę na jeszcze jedną próbę. Może to być bunt niewolników, wybuch esencji ognia, albo w skrajnym przypadku, wznowienie aktywności wulkanicznej w tym miejscu. Niech to jednak nie będzie nadejście załogi lub Pasji, którzy odwalą robotę za graczy. Jeśli wszystko poszło naprawdę nie tak, to ostatnią deską ratunku dla postaci są amulety otrzymane od Obsydian.

Jeżeli mają je na sobie, to poddanie mocy Ristulę może zadziałać jak magia poświęceń, wywołując wizję członków bractwa, których świadomość zakłęta została we fragmentach żywogłazu. Bractwo może udzielić wskazówek co muszą zrobić postacie, a także je wyleczyć lub odnowić karmę, testy zdrowienia i pozwalając stanąć postaciom do walki na równych zasadach z przeciwnikami.





MORSKIE OPOWIEŚCI

Sama walka finałowa będzie podzielona na 3 etapy, w których walczy się z ryboludźmi i awatarami szalonych pasji jedna po drugiej. W pierwszym etapie ryboludzie będą sobą, w drugim zamienią się w nieumarłe wersje siebie, a w trzeciej czarna esencja z ich ciał połączy się w Spaczeń Nocy.

Gracze mogą użyć fragmentów żywogłazu do odnowienia pieczęci. Jeśli jednak polegną w starciu, to przejęte fragmenty kamieni zostaną użyte do tego, żeby zawładnąć urupejskimi obsydianami z Nehem.



NIEUMARLI, SILNI RYBOLUDZIE

Challenge: 7th Circle Journeyman

Zr: 8	Inicjat: 11	PrPrzyt: 26
SF: 9	ObrFiz: 13	PrŻyc: 80
Żyw: 9	ObrMag: 12	PrRan: 13
Per: 7	ObrSpo: 7	ZachRów: 12
SW: 6	PanFiz: 3	TestZDR: 3
Cha: 2	PanDuc: 5	

Szybkość: Pieszo 10; Pływanie 10

Ataki: Pazury 17:(18) **Akcje:** 3

Moce: Fury(6);
When a cadaver man experiences any significant pain, such as being affected by the Pain spell or receiving a Wound, they fly into a manic fury. When enraged a cadaver man makes 3 additional

attacks each round and does not suffer the negative effects of Wounds (they still benefit from powers such as Fury). The Aggressive Attack combat option is often used. This effect lasts for 10 rounds, or until the source of the pain is killed. If a cadaver man cannot determine who caused the pain, he will attack and kill the nearest living creature.

Resist Water(15); Willful(2)

Manewry: Enrage (Opponent): Using this maneuver and a cadaver man triggers Rage.

Misdirect (Opponent, Close Combat): The attacker may spend two additional successes against a cadaver man affected by the Rage power to direct the cadaver man at a specific target. This may not be used to direct the cadaver man against its allies. If there are multiple instances of this special maneuver or Provoke, only the most recent has any effect.

Provoke (Opponent, Close Combat): This maneuver only costs one extra success if the cadaver man is affected by the Rage power.

Enrage (Opponent): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.

Provoke (Opponent, Close Combat): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.



MORSKIE OPowieści

NIEUMARLI, SZYBCY RYBOLUDZIE

Challenge: 7th Circle Journeyman

Zr: 12 Inicjat: 15 PrPrzyt: 20

SF: 7 ObrFiz: 16 PrŻyc: 72

Żyw: 7 ObrMag: 12 PrRan: 10

Per: 7 ObrSpo: 7 ZachRów: 10

SW: 6 PanFiz: 0 TestZDR: 2

Cha: 2 PanDuc: 3

Szybkość: Pieszo 12; Pływanie 12

Ataki: Pazury 17:(15) **Akcje:** 4

Moce: Fury(6);
When a cadaver man experiences any significant pain, such as being affected by the Pain spell or receiving a Wound, they fly into a manic fury. When enraged a cadaver man makes 3 additional

attacks each round and does not suffer the negative effects of Wounds (they still benefit from powers such as Fury). The Aggressive Attack combat option is often used. This effect lasts for 10 rounds, or until the source of the pain is killed. If a cadaver man cannot determine who caused the pain, he will attack and kill the nearest living creature.

Resist Water(15); Willful(2)

Manewry: Enrage (Opponent): Using this maneuver and a cadaver man triggers Rage.

Misdirect (Opponent, Close Combat): The attacker may spend two additional successes against a cadaver man affected by the Rage power to direct the cadaver man at a specific target. This may not be used to direct the cadaver man against its allies. If there are multiple instances of this special maneuver or Provoke, only the most recent has any effect.

Provoke (Opponent, Close Combat): This maneuver only costs one extra success if the cadaver man is affected by the Rage power.

Enrage (Opponent): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.

Provoke (Opponent, Close Combat): As the common maneuver, Gamemaster's Guide, p. 252.



SPACZEŃ NOCY Challenge: 10th Circle Warden

Zr: 13	Inicjat: 15	PrPrzyt: 103
SF: 5	ObrFiz: 16	PrŻyc: 124
Żyw: 9	ObrMag: 22	PrRan: 14
Per: 15	ObrSpo: 19	ZachRów: 5
SW: 6	PanFiz: 9	TestZDR: 4
Cha: 7	PanDuc: 5	

Szybkość: Piesz 8;
Ataki: Pazury 22:(14) **Akcje:** 3
Moce: Corrupt Karma(16);
 Horror Mark(22);
 Karma Drain(22);
 Spellcasting(22);
 Terror(12)

AWATAR PASJI Challenge: 9th Circle Warden

Zr: 15	Inicjat: 15	PrPrzyt: 99
SF: 20	ObrFiz: 19	PrŻyc: 106
Żyw: 22	ObrMag: 15	PrRan: 27
Per: 12	ObrSpo: 15	ZachRów: 20
SW: 15	PanFiz: 12	TestZDR: 11
Cha: 12	PanDuc: 18	

Szybkość: Piesz 6;
Ataki: Pazury 18:(28) **Akcje:** 3





MORSKIE OPowieści

Troll, Powietrzny łupieżca 8 kręgu				
Atrybuty		Defensywa		
Zr	17(7): k12	ObrFiz	17	
SF	22(9): k8+k6	ObrMag	9	
Żyw	19(8): 2k6	ObrSpo	7	
Per	11(5): k8	PANCERZ		
SW	13(6): k10	PanFiz	5	
Cha	10(5): k8	PanDuch	7	
Żywotność		Inicjatywa		
PRan	12	Obr.	Rany	8/2k6
PPrz	94			Szybkość
PŻyc	110			14
Testy zdrowienia		00000		
Pancerz				
Thread Crystal Ringlet (PF:5,PD:5,Ini:-1)				
Footman's (OF:4,OM:2,Ini:0)				
Broń				
Unarmed (9):k8+k6				
Dagger (15):k12+2k6				
Troll Sword (24):k20+k12+k10				
TALENTY		KARMA		/24
Dyscyplinarne				
Battle Shout (Pr,1,CHA) (13): k12+k10				
Climbing (Std,0,ZR) (15): k12+2k6				
Fireblood (Std,0,ŻYW) (16): k12+k8+k6				
Melee Weapons (Std,0,ZR) (18): k12+k10+k8				
Thread Weaving (Std,0,PER) (13): k12+k10				
Wind Catcher (Std,1,SW) (14): 2k12				
Great Leap (D,1,ZR) (15): k12+2k6				
Air Sailing (Pdt,0,SW) (14): 2k12				
Wound Balance (D,0,SF) (17): k12+2k8				
Avoid Blow (D,1,ZR) (15): k12+2k6				
Fire Heal (Pdt,0,SW) (14): 2k12				
Danger Sense (D,1,ZR) (15): k12+2k6				
Battle Bellow (Pr,1,CHA) (13): k12+k10				
Swift Kick (Pr,1,ZR) (18): k12+k10+k8				
Steely Stare (Std,1,CHA) (13): k12+k10				
Distract (Pr,1,CHA) (13): k12+k10				
Down Strike (D,1,SF) (17): k12+2k8				
Tiger Spring (D,0) (8)				
Momentum Attack (Pr,1,ZR) (17): k12+2k8				
Lion Heart (D,1,SW) (14): 2k12				
Umiejętności				
W/Knowledge - Other (Std,0,PER) (7): k12				
W/Knowledge - Other (Std,0,PER) (8): 2k6				
A/Rune Carving (Pdt,0,CHA) (7): k12				
J/Speak Language (Std,0,PER) (8): 2k6				
Read & Write Language (Std,0,PER) (7): k12				
Awareness (Pr,0,PER) (10): 2k8				
Navigation (Pdt,0,PER) (8): 2k6				

T'Skrang, Ksenomanta 8 kręgu				
Atrybuty		Defensywa		
Zr	15(6): k10	ObrFiz		11
SF	9(4): k6	ObrMag		14
Żyw	13(6): k10	ObrSpo		11
Per	17(7): k12	PANCERZ		
SW	16(7): k12	PanFiz		8
Cha	13(6): k10	PanDuch		6
Żywotność		Inicjatywa		
PRan	9	Obr.	Rany	6/k10
PPrz	50			Szybkość
PŻyc	64			12
Pancerz				
Hardened Leather (PF:8,PD:2,Ini:0)				
Broń				
Unarmed (4):k6				
Dagger (6):k10				
Quarterstaff (8):2k6				
TALENTY		KARMA		/32
Standard Matrix (N/D,0) (8)				
Standard Matrix (N/D,0) (8)				
Dyscyplinarne				
Astral Sight (Pr,1,PER) (15): k12+2k6				
Frighten (Std,0,SW) (15): k12+2k6				
Patterncraft (Std,0,PER) (15): k12+2k6				
Spellcasting (Std,0,PER) (17): k12+2k8				
Nethermancy (Std,0,PER) (15): k12+2k6				
Standard Matrix (N/D,0) (8)				
Steel Thought (D,1,SW) (16): k12+k8+k6				
Suppress Curse (Std,1,SW) (15): k12+2k6				
Spirit Talk (Std,1,PER) (15): k12+2k6				
Dispel Magic (Std,1,SW) (15): k12+2k6				
Spirit Hold (Std,1,SW) (15): k12+2k6				
Command Nightflyer (Pdt,1,SW) (15): k12+2k6				
Summon (Pdt,0,PER) (15): k12+2k6				
Enhanced Matrix (N/D,0) (8)				
Willforce (D,1,SW) (15): k12+2k6				
Astral Interference (Std,1,SW) (15): k12+2k6				
Orbiting Spy (Std,0,PER) (15): k12+2k6				
Steely Stare (Std,1,CHA) (14): 2k12				
Hold Thread (Pr,1,SW) (15): k12+2k6				
Lion Heart (D,1,SW) (15): k12+2k6				
Umiejętności				
W/Horror Lore (Std,0,PER) (9): k8+k6				
W/Scourge History (Std,0,PER) (10): 2k8				
A/Embroidery (Pdt,0,CHA) (8): 2k6				
J/Speak Language (Std,0,PER) (10): 2k8				
Read & Write Language (Std,0,PER) (9): k8+k6				
Alchemy (Pdt,0,PER) (9): k8+k6				
Awareness (Pr,0,PER) (12): 2k10				

Obsydianin, Wojownik 8 kręgu				
Atrybuty		Defensywa		
Zr	15(6): k10	ObrFiz		15
SF	23(9): k8+k6	ObrMag		13
Żyw	18(7): k12	ObrSpo		8
Per	13(6): k10	PANCERZ		
SW	10(5): k8	PanFiz		10
Cha	9(4): k6	PanDuch		9
Żywotność		Inicjatywa		
PRan	14	Obr.	Rany	6/k10
PPrz	92			Szybkość
PŻyc	107			10
Pancerz				
Blood Pebble (PF:7,PD:6,Ini:0)				
Body (OF:3,OM:2,Ini:0)				
Broń				
Unarmed (9):k8+k6				
Dagger (15):k12+2k6				
Troll Sword (24):k20+k12+k10				
				/24
Dyscyplinarne				
Avoid Blow (D,1,ZR) (14): 2k12				
Melee Weapons (Std,0,ZR) (17): k12+2k8				
Thread Weaving (Std,0,PER) (14): 2k12				
Tiger Spring (D,0) (8)				
Wood Skin (Std,0,ŻYW) (15): k12+2k6				
Fireblood (Std,0,ŻYW) (15): k12+2k6				
Wound Balance (D,0,SF) (17): k12+2k8				
Acrobatic Defense (Pr,1,ZR) (14): 2k12				
Air Dance (D,2,ZR) (14): 2k12				
Distract (Pr,1,CHA) (12): 2k10				
Waterfall Slam (D,1) (8)				
Shield Bash (Pr,1,SF) (17): k12+2k8				
Earth Skin (Std,0,ŻYW) (15): k12+2k6				
Momentum Attack (Pr,1,ZR) (14): 2k12				
Temper Flesh (Pdt,0,SW) (13): k12+k10				
Life Check (D,0,ŻYW) (15): k12+2k6				
Crushing Blow (D,1,SF) (17): k12+2k8				
Lion Heart (D,1,SW) (13): k12+k10				
Second Attack (Pr,2,ZR) (16): k12+k8+k6				
Spot Armor Flaw (Pr,1,PER) (14): 2k12				
Umiejętności				
W/Ancient Weapons (Std,0,PER) (8): 2k6				
W/Military Organizations (Std,0,PER) (8): 2k6				
A/Rune Carving (Pdt,0,CHA) (6): k10				
J/Speak Language (Std,0,PER) (9): k8+k6				
Read & Write Language (Std,0,PER) (8): 2k6				
Awareness (Pr,0,PER) (11): k10+k8				
Climbing (Std,0,ZR) (9): k8+k6				



Ork, Zwiadowca 8 kręgu				
Atrybuty		Defensywa		
Zr	17(7): k12	ObrFiz		15
SF	16(7): k12	ObrMag		10
Żyw	14(6): k10	ObrSpo		8
Per	15(6): k10	PANCERZ		
SW	10(5): k8	PanFiz		7
Cha	13(6): k10	PanDuch		4
Żywotność		Inicjatywa		
PRan	9	Obr.	Rany	8/2k6
PPrz	68			Szybkość
PŻyc	82			14
Pancerz				
Hardened Leather (PF:7,PD:2,Ini:1)				
Broń				
Unarmed (7):k12				
Dagger (13):k12+k10				
Elven Warbow (22):k20+k10+k8				
				/40
Navigation (Pdt,0,PER) (14): 2k12				
Dyscyplinarne				
Awareness (Pr,0,PER) (14): 2k12				
Climbing (Std,0,ZR) (15): k12+2k6				
Thread Weaving (Std,0,PER) (14): 2k12				
Tracking (Std,0,PER) (14): 2k12				
Wilderness Survival (Pdt,0,PER) (16): k12+k8+k6				
Missile Weapons (Std,0,ZR) (18): k12+k10+k8				
Stealthy Stride (Pr,0,ZR) (15): k12+2k6				
Avoid Blow (D,1,ZR) (15): k12+2k6				
Mystic Pursuit (Std,2,PER) (14): 2k12				
Melee Weapons (Std,0,ZR) (17): k12+2k8				
Danger Sense (D,1,ZR) (15): k12+2k6				
Creature Analysis (Pr,1,PER) (14): 2k12				
Evidence Analysis (Pdt,1,PER) (14): 2k12				
Tiger Spring (D,0) (8)				
Astral Sight (Pr,1,PER) (14): 2k12				
Spot Armor Flaw (Pr,1,PER) (14): 2k12				
Safe Path (Std,0,PER) (14): 2k12				
True Sight (N/D,0) (8)				
Orbiting Spy (Std,0,PER) (14): 2k12				
Surprise Strike (D,1,SF) (15): k12+2k6				
Umiejętności				
W/Barsaive History (Std,0,PER) (8): 2k6				
W/Creature Lore (Std,0,PER) (9): k8+k6				
A/Mapmaking (Pdt,0,CHA) (9): k8+k6				
J/Speak Language (Std,0,PER) (9): k8+k6				
Read & Write Language (Std,0,PER) (8): 2k6				
Swimming (Std,0,SF) (9): k8+k6				
A/Rune Carving (Pdt,0,CHA) (8): 2k6				

Elf, Fechtmistrz 8 kręgu				
Atrybuty		Defensywa		
Zr	19(8): 2k6	ObrFiz		15
SF	13(6): k10	ObrMag		10
Żyw	14(6): k10	ObrSpo		14
Per	13(6): k10	PANCERZ		
SW	10(5): k8	PanFiz		8
Cha	17(7): k12	PanDuch		4
Żywotność		Inicjatywa		
PRan	9	Obr.	Rany	9/k8+k6
PPrz	84			Szybkość
PŻyc	98			14
Pancerz				
Chain Mail (PF:8,PD:2,Ini:0)				
Broń				
Unarmed (6):k10				
Dagger (13):k12+k10				
Broadsword (20):k20+k8+k6				
TALENTY		KARMA		/32
Dyscyplinarne				
Avoid Blow (D,1,ZR) (16): k12+k8+k6				
Maneuver (Pr,1,ZR) (16): k12+k8+k6				
Melee Weapons (Std,0,ZR) (19): k20+2k6				
Taunt (Pr,1,CHA) (18): k12+k10+k8				
Thread Weaving (Std,0,PER) (14): 2k12				
Unarmed Combat (Std,0,ZR) (16): k12+k8+k6				
First Impression (Std,0,CHA) (15): k12+2k6				
Tiger Spring (D,0) (8)				
Riposte (D,2,ZR) (16): k12+k8+k6				
Distract (Pr,1,CHA) (15): k12+2k6				
Heartening Laugh (Pr,1,CHA) (15): k12+2k6				
Winning Smile (Std,0,CHA) (15): k12+2k6				
Second Weapon (Pr,1,ZR) (16): k12+k8+k6				
Cobra Strike (D,2,ZR) (16): k12+k8+k6				
Disarm (Std,1,ZR) (16): k12+k8+k6				
Lasting Impression (Std,0,CHA) (15): k12+2k6				
Resist Taunt (D,1,SW) (13): k12+k10				
Spot Armor Flaw (Pr,1,PER) (14): 2k12				
Second Attack (Pr,2,ZR) (16): k12+k8+k6				
Engaging Banter (Std,0,CHA) (15): k12+2k6				
Umiejętności				
W/Ancient Weapons (Std,0,PER) (8): 2k6				
W/Legends and Heroes (Std,0,PER) (8): 2k6				
A/Dancing (Pdt,0,CHA) (9): k8+k6				
J/Speak Language (Std,0,PER) (9): k8+k6				
Read & Write Language (Std,0,PER) (8): 2k6				
Conversation (Pdt,0,CHA) (10): 2k8				
Swimming (Std,0,SF) (9): k8+k6				

MORSKIE OPowieści

WSPÓŁPRACA

ERPEGOWY YAK!



KOSMIT
PACZY



Lans Macabre



GRAJ
KOLEKTYW

TOPORY



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

Dofinansowano ze środków
Narodowego Centrum Kultury
w ramach programu
„Kultura w sieci”