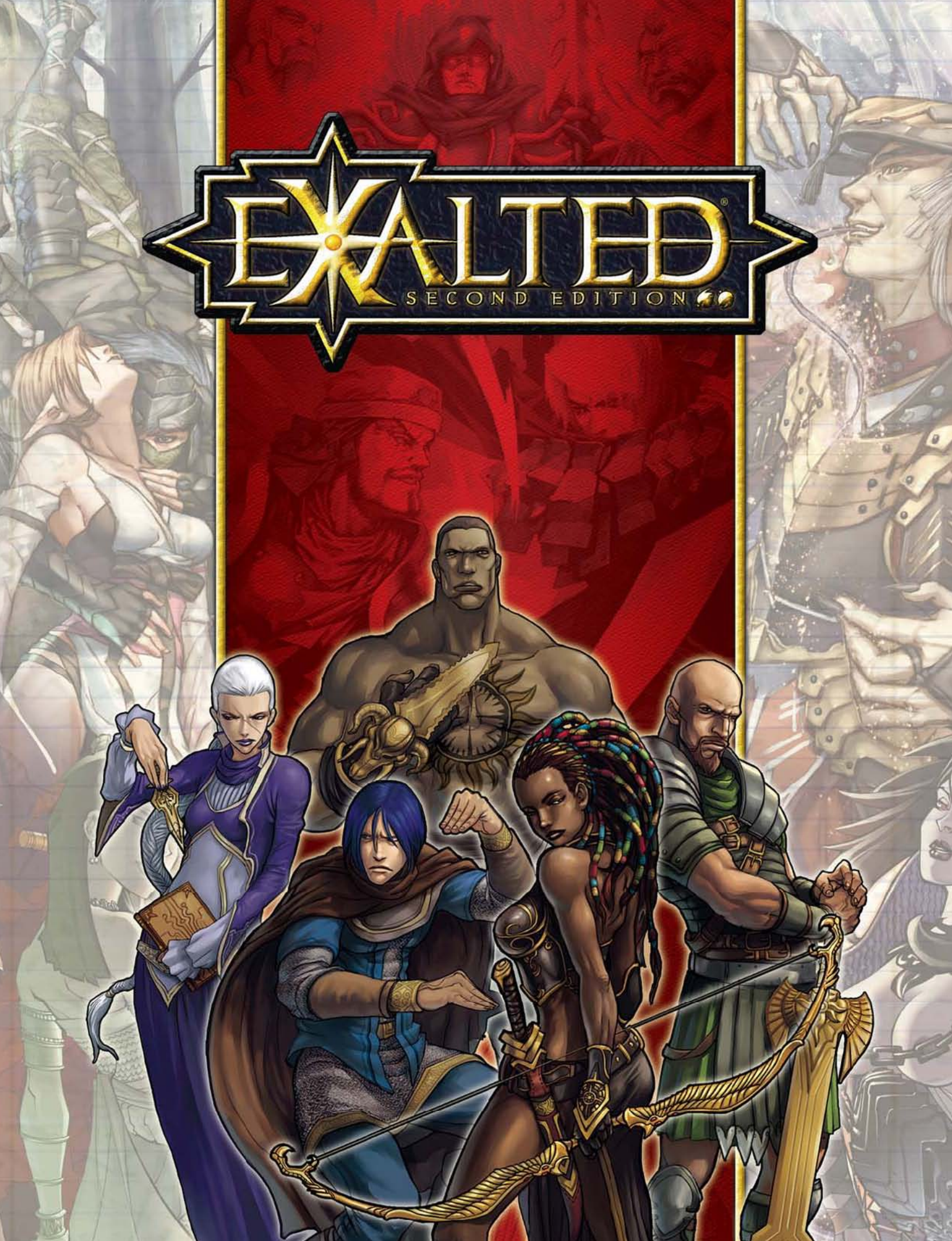

EXALTED
SECOND EDITION

New RPG Order

Prezentuje

Exalted 2.0 – Podręcznik Główny

Informacje o Release'ie :
Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
OCR.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 422
Rozdzielczość.....: 2404x3203
Wydawnictwo.....: Imaginator
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2009
Data release'u.....: 2011.08.21

Opis:

Druga edycja epickiego systemu fantasy firmy White Wolf. W Exalted nie ma schematu od zera do bohatera - postacie od momentu stworzenia dysponują przepotężnymi mocami, znanymi jako Charms (uroki). Historia obfituje w wydarzenia w rodzaju obalenia bogów, czy najazdu istot chcących zniszczyć całe Stworzenie. Nie dziwi więc, że na sesjach, w wyniku działań Bohaterów Graczy, ważyć się będą losy świata.

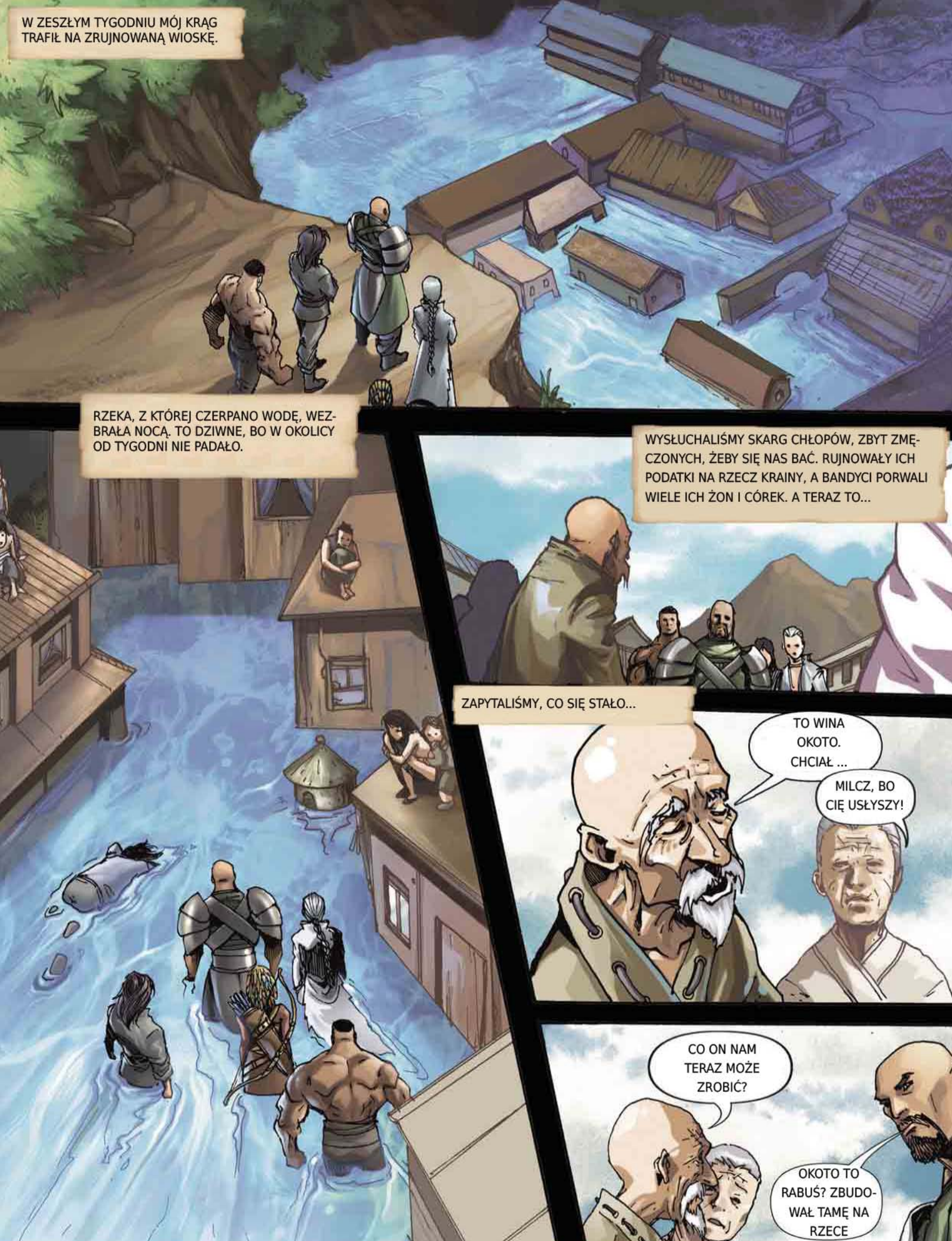
Info :

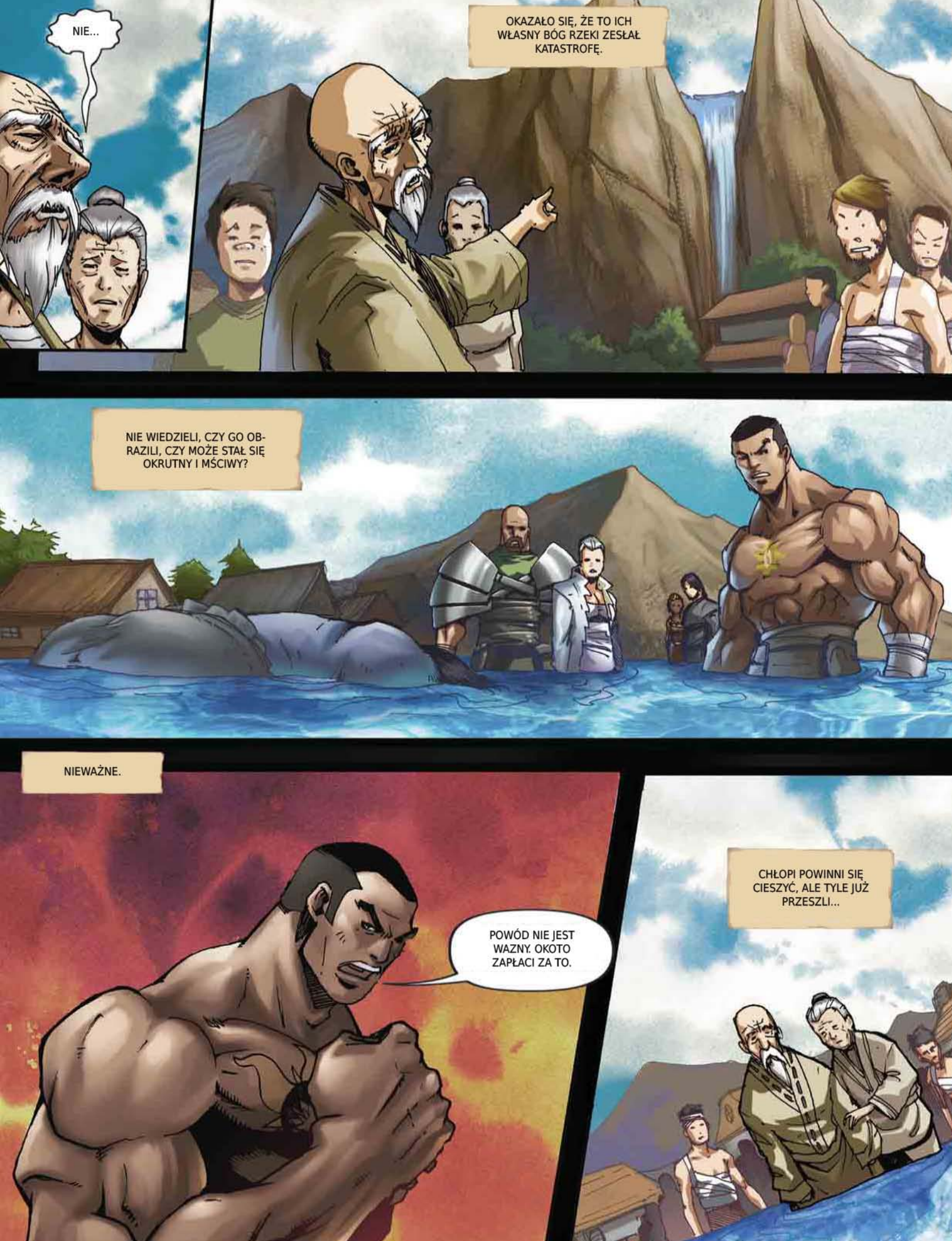
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

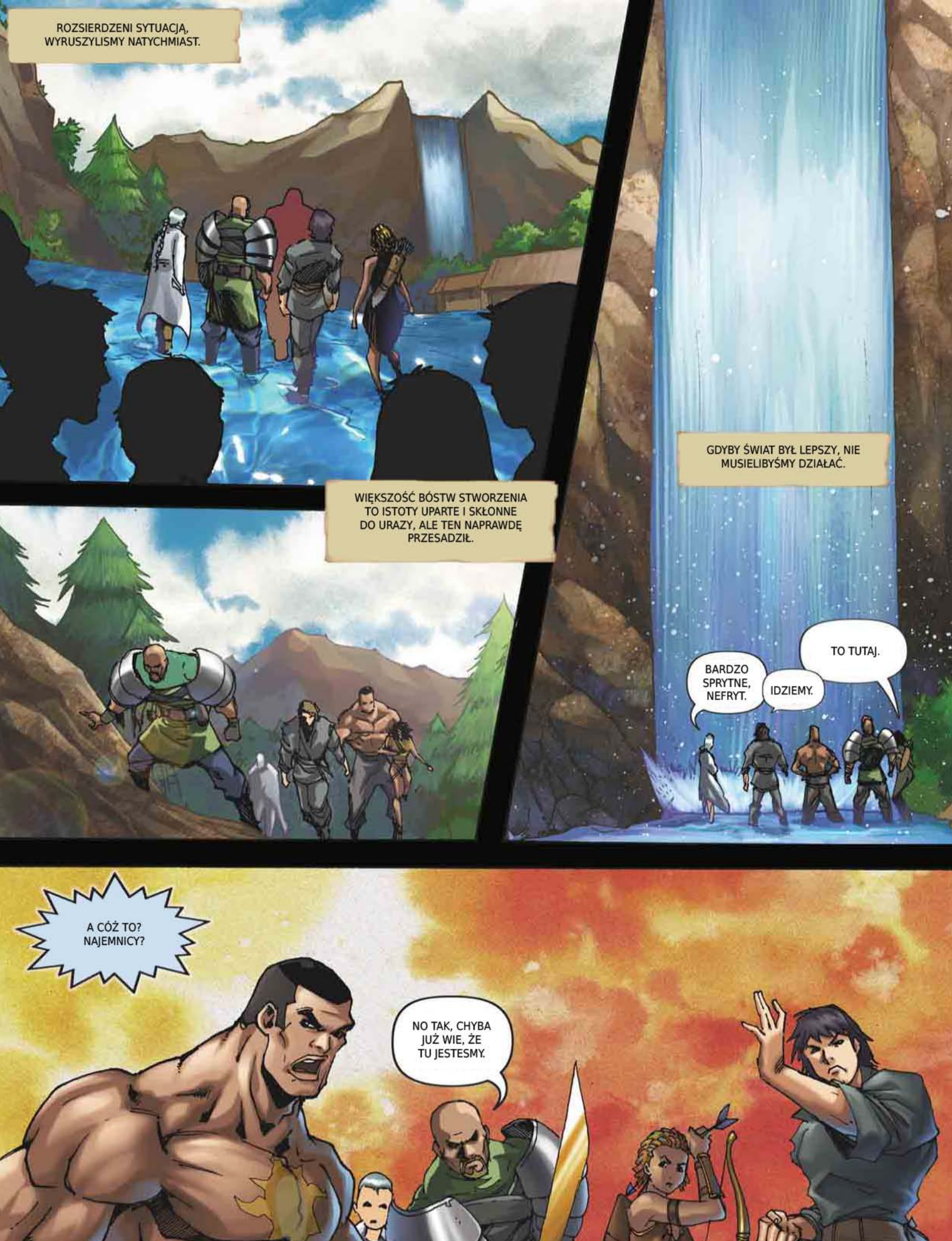
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

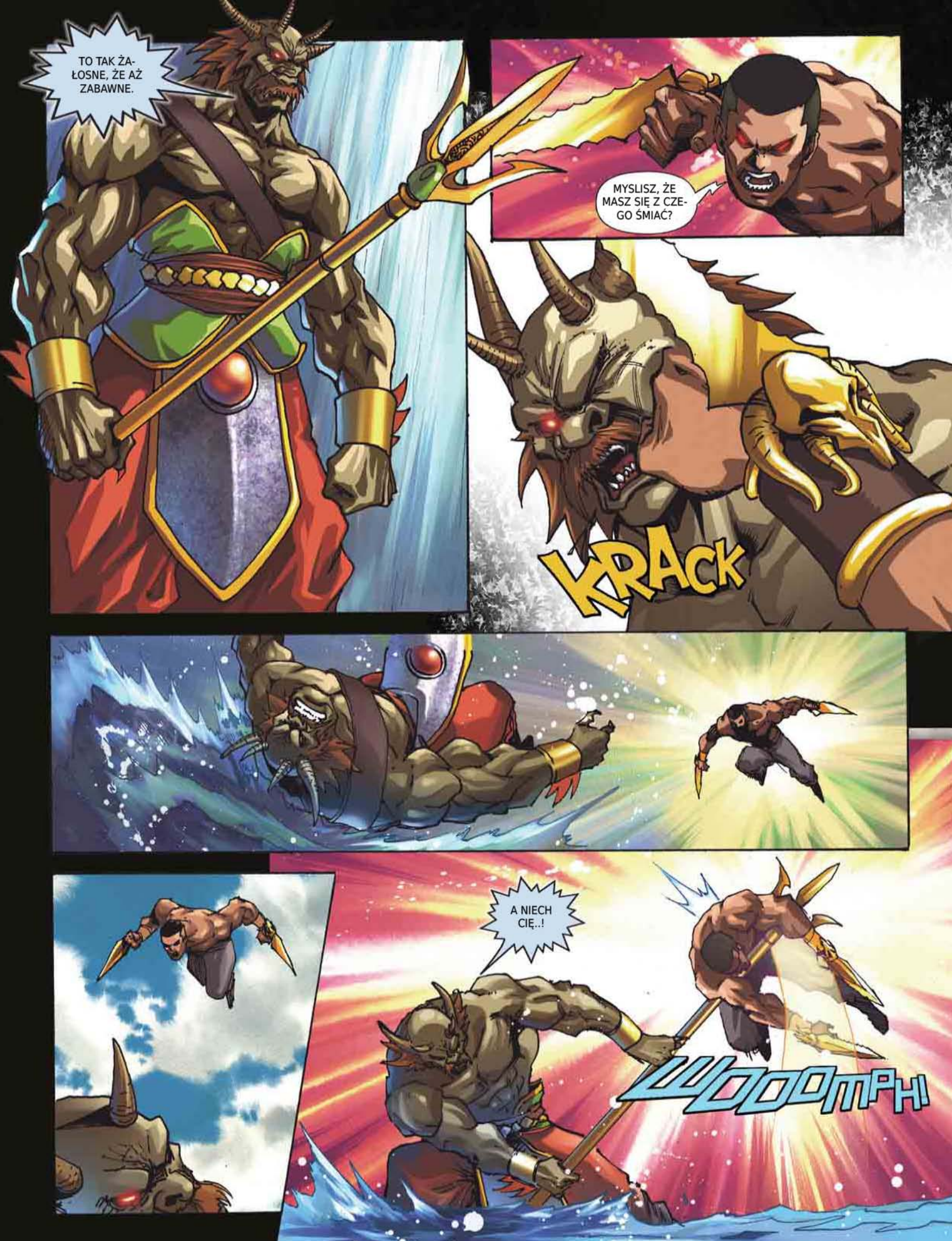
Era Smutku

৫ ফুল—অফ


W ZESZŁYM TYGODNIU MÓJ KRĄG TRAFIŁ NA ZRUJNOWANĄ WIOSKĘ.
RZEKA, Z KTÓREJ CZERPANO WODĘ, WEZBRAŁA NOCĄ. TO DZIWNE, BO W OKOLICY OD TYGODNI NIE PADAŁO.
WYSŁUCHALIŚMY SKARG CHŁOPÓW, ZBYT ZMĘCZONYCH, ŻEBY SIĘ NAS BAĆ. RUJNOWAŁY ICH PODATKI NA RZECZ KRAINY, A BANDYCI PORWALI WIELE ICH ŻON I CÓREK. A TERAZ TO...
ZAPYTALIŚMY, CO SIĘ STAŁO...
TO WINA OKOTO. CHCIAŁ ...
MILCZ, BO CIĘ USŁYSZY!
CO ON NAM TERAZ MOŻE ZROBIĆ?
OKOTO TO RABUŚ? ZBUDOWAŁ TAMĘ NA RZECE


NIE...
OKAZAŁO SIĘ, ŻE TO ICH WŁASNY BÓG RZEKI ZESŁAŁ KATASTROFĘ.
NIE WIEDZIELI, CZY GO OBRAZILI, CZY MOŻE STAŁ SIĘ OKRUTNY I MŚCIWY?
NIEWAŻNE.
POWÓD NIE JEST WAZNY. OKOTO ZAPŁACI ZA TO.
CHŁOPI POWINNI SIĘ CIESZYĆ, ALE TYLE JUŻ PRZESZLI...


ROZSIERDZENI SYTUACJĄ, WYRUSZYLISMY NATYCHMIAST.
WIĘKSZOŚĆ BÓSTW STWORZENIA TO ISTOTY UPARTE I SKŁONNE DO URAZY, ALE TEN NAPRAWDĘ PRZESADZIŁ.
GDYBY ŚWIAT BYŁ LEPSZY, NIE MUSIELIBYŚMY DZIAŁAĆ.
TO TUTAJ.
BARDZO SPRYTNE, NEFRYT.
IDZIEMY.
A CÓŻ TO? NAJEMNICY?
NO TAK, CHYBA JUŻ WIE, ŻE TU JESTESMY.


TO TAK ŻAŁOSNE, ŻE AŻ ZABAWNE.
MYSLISZ, ŻE MASZ SIĘ Z CZEGO ŚMIAĆ?
KRACK
A NIECH CIĘ..!
WOOOMPH!

GIŃ!
CO DO...?!
FWAK

STÓJ!
AAAAHH!!!
SLASH!
WSTAWAJ, COŚ CI ZŁAMAŁ?
WSZYSTKO W PORZĄDKU.

TO JUŻ KONIEC.
WTEDY BÓG RZEKI ZASKOCZYŁ NAS WSZYSTKICH
PRZEKLĘCI WIESNIACY. PRZECIEŻ MNIE WIELBILI!
OPOWIEDZIAŁ NAM, ŻE DAWNO TEMU ZGODZIŁ SIĘ OCHRANIAĆ WIOSKĘ. PROSIŁ TYLKO, BY TAMTEJSZE DZIEWCZĘTA RAZ W ROKU PRZYCHODZIŁY DO KANIONU, ŻEBY MU POŚPIEWAĆ.
ALE W TYM ROKU DZIEWCZĘTA NIE PRZYSZŁY, A TO ZŁAMAŁO OKOTO SERCE. NIE ZDAWAŁ SOBIE SPRAWY, ŻE ŁZY, KTÓRE WYLEWAŁ W SAMOTNOŚCI, SPODOWOWAŁY POWÓDŹ.
BYŁ NIEOSTROŻNY I SAMOLUBNY, ALE NIE CHCIAŁ NIKOMU ZASZKODZIĆ. NIE POSZEDŁ NAWET DO WIOSKI, ŻEBY SPRAWDZIĆ, CO SIĘ STAŁO Z DZIEWCZĘTAMI.
ZASKOCZYŁO GO I ZAWSTYDZIŁO, GDY DOWIEDZIAŁ SIĘ, JAKI LOS SPOTKAŁ WIEŚNIACZKI. NIE MIAŁY ZAMIARU GO PORZUCIĆ, ALE PORWALI JE BANDYCI. ZASKLEPIONY ŻALEM, OKOTO SAM NIGDY BY SIĘ TEGO NIE DOWIEDZIAŁ.
ALE PRZECIEŻ TY WIESZ O TYM OD DAWNA.

CO PROWADZI NAS DO KWEASTII BIEŻĄCYCH.

Twórcy

Autorzy: Alan Alexander, Rebecca Borgstrom, Carl Bowen, Zach Bush, Joseph Carricker, John Chambers, Genevieve Cogman, Dawn Elliot, Michael Goodwin, Conrad Hubbard, Peter Schaefer, John Snead, Andrew Watt, William Wulf
Twórca Systemu Narracyjnego: Mark Rein Hagen
Projektanci: John Chambers i Geoffrey C. Grabowski
Redakcja: Carl Bowen
Kierownictwo artystyczne: Brian Glass
Ilustracje: Ross Campbell, Chynna Clugston oraz Guy Major, Sanford Green oraz Scott Kester, Andrew Hepworth, Imaginary Friends Studios (w składzie: Boon, Sami Basri, Kevin Chin, Pilvi Kuusela, Kendrick Lim, Lan Jun Kang, Rhoald Marcellius, Buddy Jiang, Sinad Jaruart janapat, Arif Priyanto, Tabith Reed, Yatawee Rutsameecharoen, Djoko Santiko, Dani Siswadi, Skan Srisuwan, Sundathip Techakriengkrai, Elda The, Ray Toh, Kierston Vande Kraats, Admira Wijayadi i Theresa Zysk), Kevin Lau, Susan Luo, Aaron Nekahara, Pasi Pitkänen, Joshua Gabriel Timbrook, Andie Tong, UDON (w składzie: Atilla Adorjana, Eric Annette, Greg Brown, Roberto Campus, Christine Coi, Omar Dogan, Gala Ferriere, Espen Grundetjern, Scott Hepburn, Andrew Hou, Eric Kim, Herbert Kwan, Leo Lingas, Joe Ng, Ryan Odagawa, Francisco Perez, Ramon Perez, Noi Sackda, Mark Sinclair, Alan Wang, Gary Yeung i Jim Zubkavich) i Melissa Uran wraz z Meghan „Sebychu" Donbrowski
Mapa: Ed Bourelle
Okładka: Imaginary Friends Studios oraz Kendrick Lim
Projekt graficzny: Brian Glass
Projekt okładki: Matt Milbeger
Opracowanie: Lydia Laurenson i Dan Oh
Betatesterzy: Alan Alexander, Kraig Blackwelder, James Luke Boswell, Eric Brennan, Justin Brown, Zach Bush, Joseph Carricker, Darci Chambers, John Chambers, Stacy Day, Dale Drinks, Nathan Forest East, Rodney Allen Eslinger, Marcus Everidge, Jeff Faller, Brian Finn, John T. Grose, Raymond H. Holding, Peter Indge, Steven Johnson, Lydia Laurenson, Ben Levine, Seth Levine, Bishop Lewis, Brandon Logue, David MacDonald, Brina Mosley, Twoja Stara, Brian Orban, Brian Perry, Johnny Price, Todd Rokely, Richard Ruane, Peter Schaefer, Brandon Schmelz, Karl Schook, Eric Scott, Sheila Scott, Dustin Shampel, John Simmons, Billy Spence, Cory St. John, Larry Stevens, Mark Sumimoto, Matt Taylor, Matt Tice, Mike Todd, Brent Warner, Joshua Welty, Rob Whitehead, Ed Zuras

Wersja polska

Przekład: Anna Faryńska, Paweł Naróg, Michał Sołtysiak
Redakcja: Tomasz Z. Majkowski
Opracowanie graficzne i skład: Szymon Szweda
Korekta: Marta Komornicka, Małgorzata Majkowska
Kierownictwo produkcji: Michał Sołtysiak
Wydawca: Marcin Sztomberski

Wydawnictwo Imaginator
ul. Skarżyńskiego 7/9
21-040 Świdnik

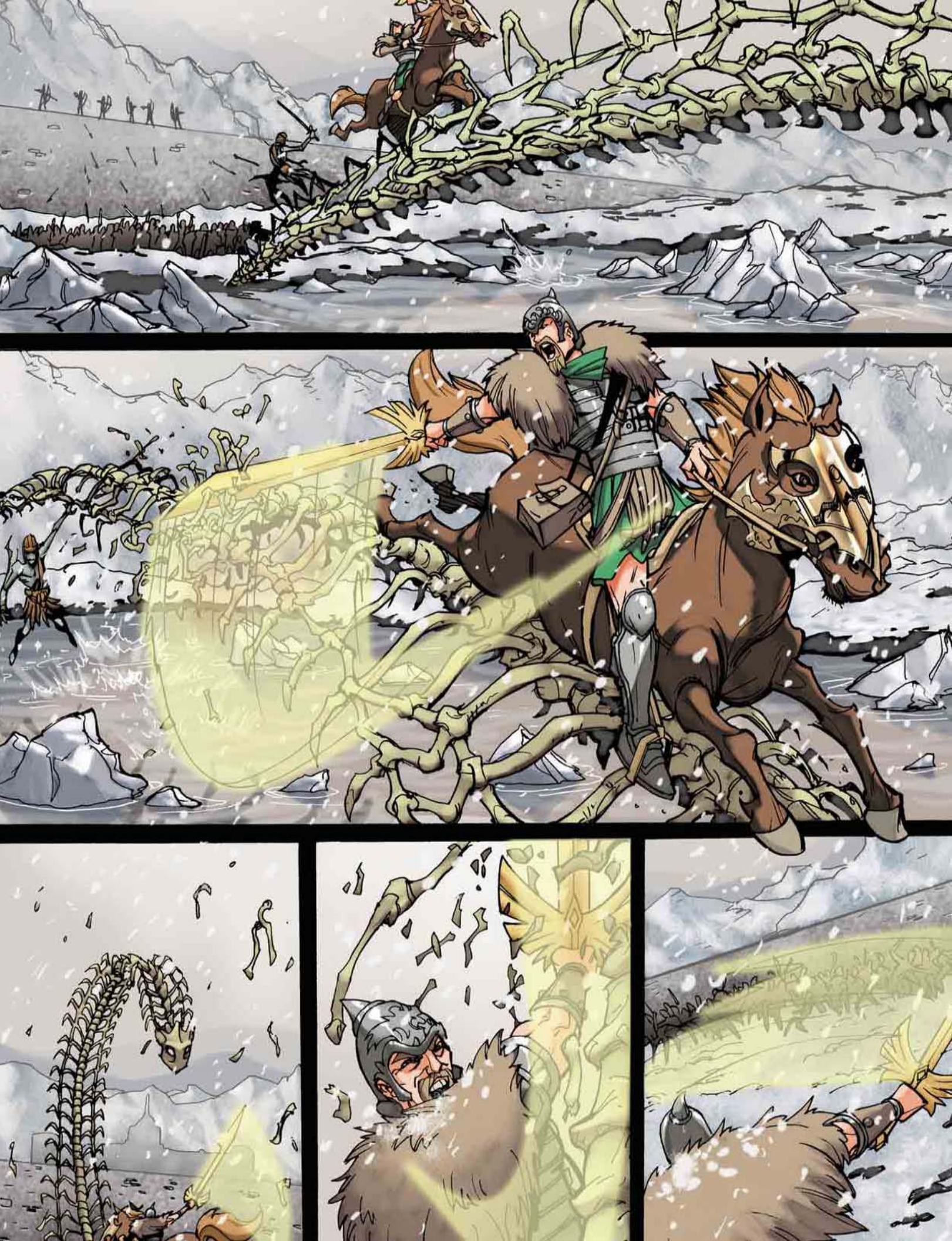
Wydane przy współpracy wydawnictwa Wolf Fang

WHITE WOLF PUBLISHING
2075 WEST PARK PLACE BOULEVARD
SUITE G
STONE MOUNTAIN, GA 30087

©2009 CCP hf. Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedruk poniższej publikacji bez pisemnej zgody jest prawnie zabroniony, poza fragmentami na potrzeby recenzji i czystą kartą postaci, która można kopiować do użytku osobistego. CCP hf. i Exalted są zarejestrowanymi znakami handlowymi wydawnictwa CCP hf. Wszelkie prawa zastrzeżone. Era Smutków i Druga Era Ludzkości są zarejestrowanymi znakami handlowymi wydawnictwa CCP hf. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie postaci, imiona i miejsca oraz tekst są prawnie chronione.
Polskie wydanie na licencji CCP hf. Tekst polskiego tłumaczenia ©2008 Wydawnictwo Imaginator. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydanie I. ISBN 8391943275.
Wszelkie podmioty i produkty, które zostały wspomniane lub istnieje możliwość powiązania ich z rzeczywiście istniejącymi, nie maja na celu podważenia czyichś praw autorskich lub znaków zastrzeżonych. Książka ta wykorzystuje zjawiska nadprzyrodzone jako elementy świata, postacie i wykorzystane motywy. Wszelkie elementy religijne i nadnaturalne są fikcyjne i powinny być wykorzystywane tylko na potrzeby gry. Książka ta zawiera elementy dla dojrzałych czytelników. Sugerowane jest rozsądne podejście do jej treści.
Odwiedź witrynę internetową www.exalted.pl

Spis treści

Wprowadzenie	12
Rozdział Pierwszy: Świat	20
Rozdział Drugi: Tworzenie postaci	70
Rozdział Trzeci: Cechy	88
Rozdział Czwarty: Zasady	120
Rozdział Piaty: Zaklęcia, układy i czary	182
Rozdział Szósty: Narracja	266
Rozdział Siódmy: Przeciwnicy	284
Rozdział Ósmy: Rynsztunek	366



MYŚLĘ, ŻE ZNALAZŁEM WĘŻA W TRAWIE.
WYSZCZERBIŁEŚ MÓJ MIECZ, DZIECIĘ SŁOŃCA...
ZARAZ POCHWALISZ SIĘ TYM SWOIM PRZODKOM!
NIE SĄDZĘ, KSIĘŻNICZKO!
TO TY POCZOŁGASZ SIĘ DO SWYCH WŁADCÓW SKOMLĄC MOJE IMIĘ!

WPROWADZENIE

Zaczyna się wielkości czas
Powraca złoty wiek
Jak starą skórę zrzuca płaz,
Tak ziemia zrzuca śnieg;
Śmieje się niebo, blaskiem lśni
Imperium, co się tylko śni.

— Percy Bysshe Shelly, "Hellas"

A zatem, kupiłeś egzemplarz gry „**Exalted**" i zastanawiasz się, czym tak bardzo różni się od wszystkich innych fabularnych gier fantasy na rynku. Po pierwsze, liczą się inspiracje. Prawie każda gra fantasy napisana została pod przemożnym wpływem giganta XX-wiecznej literatury tego gatunku, J. R. R. Tolkiena, i jego „Władcy Pierścieni". „**Exalted**" czerpie natomiast inspiracje z zarówno znacznie starszych, jak o niebo młodszych dzieł kultury Wschodu i Zachodu. Pierwszym źródłem są starożytne eposy, europejskie i orientalne: „Ramajana", „Iliada", „Wędrówka na Zachód", „Baśnie 1001 Nocy" i tak dalej. We wszystkich pojawiają się wielcy bohaterowie, zdolni niszczyć całe narody i rzucać wyzwanie bogom. Drugim źródłem jest powieść przygodowa, gatunek, do którego zaliczają się wszyscy przed-Tolkienowscy pisarze fantastyki, tj. Edgar Rice Burroughs, Robert E. Howard czy Fritz Leiber, którzy stworzyli Tarzana, Conana, Fafryda i Szarego Kocura. Ostatnim źródłem „**Exalted**" są wspaniałe azjatyckie mangi, anime, gry komputerowe i filmy wuxia, z których tylko ułamek znany jest na Zachodzie. To ostatnie źródło inspiracji najmocniej wyróżnia „**Exalted**" spośród innych fabularnych gier fantasy.

Następny powód zupełnej odmienności gry to potęga postaci graczy. W większości gier, „heroiczny" bohater gracza do wszystkiego musi dojść od zera. Jeśli ma szczęście, posiada na własność zardzewiały sztylet i przepaskę na biodra i potrafi bić się mniej więcej jak astmatyczny uczniak. W „**Exalted**" jest inaczej. Od pierwszej przygody bohaterowie są naprawdę twardzi - gracze wcielają się w odrodzonych, starożytnych herosów, walczących magiczną bronią, tak ciężką, że zwykły człowiek nawet jej nie podniesie oraz potężnymi czarami. To bohaterowie, którzy mogą rzucić wyzwanie całej armii i zwyciężyć.

No i jest wreszcie wspaniała wizja świata gry. Stworzenie to cudowne miejsce, płaska kraina większa od naszej Ziemi, uformowana dzięki mocy żywiołów i woli Przedwiecznych istot. Kiedyś była nawet większa i wspanialsza, została jednak prawie zniszczona, gdy przed ośmioma wiekami sprzysięgły się przeciw niej złowrogie siły. Na krańcu świata Piękny Lud czeka, wypatrując szansy, by wyruszyć z nieokiełznanej Dziczy i odwrócić proces stworzenia. Pod powierzchnią świata spiskują nieumarli władcy Zaświatów, pragnący udzielić wszystkiemu, co żyje, daru Ostatecznego Zapomnienia. Książęta Demonów, uwięzieni w nieskończonych kręgach ciała

Joza zwanego Malfeasem, usiłują wyrwać się z zamknięcia i zemścić się na bogach oraz ich wybrańcach. Tymczasem w Niebiańskim Mieście Ju-Szan nawet najwięksi z bogów nie mogą oderwać się choć na chwilę od toczonych tam Bożych Igrzysk, chociażby całe Stworzenie stanęło na krawędzi zagłady. Dlatego to Pomazańcy Bogów są jedyną nadzieją Stworzenia.

Ci Pomazańcy to wasze postaci. Jakie legendy opowiadać się będzie o waszych czynach?

Gra narracyjna

Gra narracyjna to w gruncie rzeczy zabawa w udawanie, tyle że z zasadami. Zamiast bawić się w policjantów i złodziei na podwórku, razem z przyjaciółmi będziecie opisywać i przeżywać heroiczne czyny waszych postaci. Aby wszyscy na pewno bawili się w tę samą historię, jedno z was czuwać będzie nad narracją i pilnować przestrzegania zasad (będzie Narratorem), opisując wydarzenia i dbając, by opowieść posuwała się do przodu. Ponadto, żeby uniknąć sporów, kto zrobił coś pierwszy i czy mu się udało, korzystać będziecie z pewnych zasad. Zazwyczaj wasze postaci będą działać wspólnie, przeciwko wyimaginowanemu przeciwnikowi, opisanemu przez Narratora.

Choć zdawałoby się, że gra narracyjna jest tylko „dorosłą" formą dziecięcych gier, nie jest w gruncie rzeczy czymś niedojrzałym. Świat Stworzenia jest dużo bardziej złożony i intrygujący niż światy bajek dla dzieci, i można go brać tak serio, jak sobie życzycie. Jeśli chcecie potraktować grę jak improwizowany teatr, wspaniale.

Żeby zagrać w „**Exalted**", potrzeba trzech od sześciu osób. Jedna z nich zostanie Narratorem, a pozostali stworzą sobie postaci. Zadaniem Narratora jest tchnąć życie w świat gry - opisuje otoczenie i bieg zdarzeń, odgrywa wszystkie postaci, z którymi spotkają się bohaterowie graczy oraz rozstrzyga spory i pilnuje przestrzegania reguł. Gracze natomiast starają się, by ich postaci dokonywały heroicznych czynów na „scenie", którą stworzył dla nich Narrator.

Gra w „**Exalted**" jest zwykle ciągła i nie ma w niej zwycięzców i zwyciężonych, są tylko gracze. Rozgrywka cieszy najbardziej, gdy grający spotykają się raz na tydzień lub dwa, co pozwala utrzymać tok fabuły, obserwować ciągły rozwój postaci i powoduje, że uczestnicy zabawy nie zapominają ważnych detali. Choć jedną rozgrywkę w „Exalted" można w zasadzie ciągnąć w nieskończoność, większość Narratorów tworzy serię przygód, które mają finał, tak by zarówno Narrator, jak gracze mogli zacząć od nowa - stworzyć nowe postaci i na nowo wyruszyć w świat Stworzenia.

Jak korzystać z tej książki

Rozdział Pierwszy: Świat

W tym rozdziale znajduje się szczegółowy opis świata „**Exalted**", prezentujący z detalami scenerię gry.

Rozdział Drugi: Postać

W tym rozdziale krok po kroku wyjaśniono, jak stworzyć postać Pomazańca Słońca.

Rozdział Trzeci: Atrybuty

Rozdział ten opisuje wszystkie niemagiczne cechy, jakie mogą posiadać postaci.

Rozdział Czwarty: Zasady

Sekcja zawiera wszystkie fundamentalne zasady gry „Exalted", począwszy od reguł rozstrzygania konfliktów, po metody korzystania ze wszystkich opisanych w poprzednim rozdziale atrybutów.

Rozdział Piaty: Zaklęcia, układy i czary

Rozdział Trzeci opisywał pospolite cechy postaci, ten natomiast koncentruje się na zdolnościach nadnaturalnych, które czynią bohaterów wyjątkowymi.

Rozdział Szósty: Narracja

W tym rozdziale znajdują się wszystkie narzędzia, potrzebne Narratorowi by uczynić z gry wspaniałą rozrywkę.

Rozdział Siódmy: Przeciwnicy

Każdy prawdziwy bohater powinien posiadać odpowiednich przeciwników, by wykazać się odwagą. W tym rozdziale znajdują się wszelkie charakterystyki i opisy istot, z którymi przyjdzie się zmierzyć Pomazańcom Słońca oraz ich potencjalnych sojuszników.

Rozdział Ósmy: Rynsztunek

Rozdział ten zaspokaja wszelkie potrzeby graczy i Narratora, jeśli chodzi o rynsztunek, który wesprzeć może heroicznych bohaterów lub wspomóc ich okrutnych przeciwników. Przedstawiono tu także system monetarny i bankowy świata „Exalted", by bohaterowie wiedzieli jak sfinansować na przykład podróże do ruin Rathessy.

Leksykon

Anima: Niewidzialna w normalnych okoliczności aura, która otacza wszystkie żyjące istoty. Kiedy *Pomazaniec* używa *Esencji*, energia często łączy się z jego animą, sprawiając, że staje się widoczna. *Pomazańca*, który użyje ogromnej ilości *Esencji*, otacza tak silny blask animy, że jest widoczny niczym latarnia morska.

Biegun Żywiołu: Jeden z pięciu najważniejszych punktów Stworzenia. Na Północy leży Biegun Żywiołu Powietrza, na Wschodzie Biegun Żywiołu Drewna, na Południu znajduje się Biegun Żywiołu Ognia, zaś na Zachodzie zlokalizowany jest Biegun Żywiołu Wody. Te cztery bieguny wyznaczają granice Stworzenia - poza nimi znajduje się tylko Dzicz. W samym centrum Błogosławionej Wyspy leży Biegun Żywiołu Ziemi, środek Stworzenia, który czyni świat stabilnym. W miarę zbliżania się do któregoś z czterech biegunów, działanie żywiołów staje się coraz potężniejsze, więc tylko najpotężniejsi z Pomazańców i żywiołaki danego żywiołu są w stanie przetrwać w jego pobliżu.

Błogosławiona Wyspa: Wyspa wielkości kontynentu, ulokowana w samym centrum Stworzenia. Otacza ją *Morze Wewnętrzne*, a od najbliższego portu *Pogranicza* dzielą tygodnie żeglugi. Błogosławiona Wyspa jest centrum *Krainy* i niekwestionowanym bastionem *Smoczej Krwi*.

Bóg: Niematerialny duch jakiegoś aspektu Stworzenia. Choć istnieje tylu bogów, ile jest rzeczy i idei, tylko niewielu z nich jest w stanie stawić czoła Pomazańcowi. Bogowie, którzy reprezentują idee uniwersalne, zamieszkują w Niebiańskim Mieście Ju-Szan, skąd patrzą z pogardą i politowaniem na swych ziemskich pobratymców. Od zakończenia Pierwszej Ery bogowie popadli w dekadencję i zaczęli lekceważyć swoje obowiązki, często wymuszając kult i związany z nim przyrost Esencji, by w ogóle wspierać ludzi w kwestiach im podległych. Zakon Nieskalanych odniósł wprawdzie kilka sukcesów, próbując zaprowadzić pośród zbuntowanych bogów porządek, tak naprawdę krnąbrne bóstwa martwi jednak przede wszystkim niedawny powrót Dawców Praw.

Czarnoksięstwo: Technika manipulacji Esencją, bardziej wymagająca i skomplikowana, niż używanie zaklęć. Zaklęcia pozwalają Pomazańcom kształtować energię dzięki wrodzonym zdolnościom, czarnoksięstwo natomiast wymaga wysiłku czystej woli. Czarnoksięstwo posiada trzy stopnie wtajemniczenia: Krąg Ziemi, Krąg Niebios oraz Krąg Słońca. Czarnoksiężnicy mogą również korzystać z nekromancji, lecz wtajemniczenie w jednej ze sztuk utrudnia rozwój w drugiej.

Demon: Przedstawiciel nieskończonego zastępu straszliwych istot, zrodzonych z Jozów od czasu ich wygnania do Malfeasu.

Domena: Miejsce w Stworzeniu, gdzie krzyżują się linie smoczych energii, tworząc węzeł magicznej mocy. Takie miejsca przesycone są Esencją, którą pozyskać może każdy, kto wie jak to zrobić. Pomazańcy zazwyczaj budują w takich miejscach Siedziby, by czerpać moc domeny.

Druga Era: Obecna Era w dziej ach Stworzenia. Rozpoczęła się wraz z wymordowaniem Słonecznych albo z końcem Wielkiej Zarazy, w zależności kogo zapytać.

Drugi oddech: Kiedy niemowlę nabiera pierwszy raz powietrza w płuca, dusza wchodzi w ciało dziecka. Gdy dana osoba zostaje Wybrana, boska esencja napełnia ją w sposób bardzo podobny. Dlatego właśnie akt namaszczenia na Pomazańca często nazywa się drugim oddechem.

Duch: Wspólna nazwa na wszelkie półmaterialne byty naturalne, jak upiory, żywiołaki i bogowie. Terminu tego używa się też na określenie jednego z wielu pomniejszych bóstw Stworzenia.

Dzicz: Słowo określające zarówno bezkształtny chaos, który znajduje się za Biegunami Żywiołów oraz miejsca, w których ten chaos przeniknął do Stworzenia, najczęściej na skutek inwazji Pięknego Ludu w czasach Wielkiej Zarazy.

Esencja: Podstawowy budulec Stworzenia, energia która łączy wszystko i źródło wszelkiej magii. Korzystać z Esencji to czynić prawie cuda. To właśnie z niej bierze się cała potęga Pomazańców.

Gaja: Bogini Stworzenia, matka Smoków Żywiołów, pramatka wszystkiego co żyje w Stworzeniu. Gaja jest właściwie jedną z Przedwiecznych, stanęła jednak po stronie bogów z powodu miłości do Luny.

Gildia: Ogromna organizacja kupców, handlująca wszelkimi dobrami, od żywności, tekstyliów i metali po niebezpieczne narkotyki i niewolników. Gildia nie ocenia niczego w kategoriach dobra i zła - liczy się tylko zysk. Jeśli coś się opłaca, można być pewnym, że Gildia się tym zajmuje, kiedyś to robiła lub wkrótce do tego przystąpi. Choć główną bazą organizacji jest miasto Węzeł, operuje ona w całym Stworzeniu.

Inkluz: Kryształ wielkości kurzego jaja, stworzony z czystej energii uzyskanej w centrum Siedziby. Jeśli Pomazaniec związany z Siedzibą, w której powstał Inkluz, nosi go przy sobie, wprawiony w przedmiot wykonany z jednego z pięciu magicznych surowców, może czerpać moc domeny. Pozwala mu ona dokonywać nadludzkich czynów, których potęga oraz natura zależy od aspektu domeny. Manifestacja mocy zazwyczaj jest związana z charakterem okultystycznej architektury siedziby, wykorzystywanej do gromadzenia Esencji.

Jozowie: Krewni Niezrodzonych, których na wieczność uwięziono poza obrębem Stworzenia, gdzie pod oszalałym zielonym słońcem zbudowali wynaturzone królestwa z żelaza i czarnego marmuru. Jozowie bezustannie knują, jak uciec z krainy demonów zwanej Malfeasem i ostatecznie pokonać bogów.

Ju-Szan: Metropolia wielkości kontynentu, zamieszkana przez bogów, zwana także Niebem albo Niebiańskim Miastem. To tu znajduje się Krosno Losu, z którego bierze się całe Stworzenie.

Kasta: Predyspozycje ku konkretnej roli lub obowiązkom, którymi *Słońce Niezwyciężone* obdarza śmiertelnika w chwili, gdy czyni go swoim *Pomazańcem*. Wyróżnia się pięć kast:

Kasta Świtu: potężni wojownicy, wodzowie armii Słońca Niezwyciężonego.

Kasta Zenitu: królowie - kapłani, prorocy i mistycy Słońca Niezwyciężonego.

Kasta Zmierzchu: nauczyciele, czarnoksiężnicy i mistrzowie rzemiosła w służbie Słońca Niezwyciężonego.

Kasta Nocy: szpiedzy, zabójcy i złodzieje wybrani przez Słońce Niezwyciężonego.

Kasta Zaćmienia: dyplomaci i kanceliści Słońca Niezwyciężonego.

Kraina cienia: Teren, gdzie przelano tak wiele krwi i zadano tyle śmierci, że połączyły się na nim światy żywych i martwych. Miejsca takie są niezmiernie przerażające i nawiedzają je roje nienasyconych upiorów i złych duchów Stworzenia, ściągniętych przez negatywną energię upiornej ziemi.

Kraina: Imperium, które do niedawna kontrolowało całą cywilizowaną część Stworzenia, zwane też Szkarłatnym Cesarstwem. Choć jego bezpośrednia władza nigdy nie wykroczyła poza Błogosławioną Wyspę, podporządkowało sobie tysiące lokalnych rządów poza jej obszarem. Wszystkie te państwa były teoretycznie niezawisłe, ale zwykle ich władcy byli zwykłymi marionetkami Krainy.

Odkąd Szkarłatna Cesarzowa zniknęła, Krainę sparaliżował bezwład decyzyjny. Na Szkarłatnym Tronie zasiadł wprawdzie regent, ale jego władza jest słaba, a wszystkie Rody Szkarłatnej Dynastii spiskują nieustannie, żeby wynieść do godności cesarza swojego przedstawiciela.

W Czasie Zamętu odwołano garnizony z wielu satrapii Krainy i pozostawiono je same sobie. Część zachowała wierność wobec Cesarstwa, kilka ogłosiło otwarcie niepodległość, a reszta nieoficjalnie oderwała się od Krainy, wstrzymując wszelkie daniny pod różnymi błahymi pretekstami. Ktokolwiek zasiądzie na Szkarłatnym Tronie, będzie musiał zmierzyć się z gigantycznym zadaniem ponownego podbicia większości dawnych ziem imperium.

Krainy Łupieżców: Lekceważący termin ukuty w Krainie na określenie unii małych królestw i miast-państw Wschodniego Pogranicza, która sama nazywa się Konfederacją Rzek, znajduje się bowiem na terenie istniejącej w Pierwszej Erze Prowincji Rzeki. Tworzą ją narody, które nigdy nie ugięły karku ani nie płaciły danin Szkarłatnemu Cesarstwu, pomimo licznych prób podporządkowania ich Krainie. Najpotężniejsi członkowie Konfederacji to Węzeł, ogromna metropolia handlowa, w której mieści się siedziba Gildii oraz Niepozór, ojczyzna potomków Siódmego Legionu, którzy utrzymali się tu od czasów Szogunatu Smoczej Krwi dzięki ogromnym zapasom rynsztunku i broni z Pierwszej Ery.

Krąg: Grupa Pomazańców, połączonych wzajemną przysięgą lojalności i potrzebami. Większość działających obecnie kręgów Pomazańców jest najprawdopodobniej odrodzoną wersją grup stworzonych podczas Pierwszej Ery. Krąg Pomazańców Ziemi nazywa się zazwyczaj sprzysiężeniem, z powodu czaru użytego przy jego tworzeniu.

Krosno Losu: Boska struktura, na której tkany jest Gobelin Stworzenia.

Książę Demonów: Każdy demon Trzeciego Kręgu. Książęta są fragmentami dusz Jozów i każdy z nich reprezentuje jakiś aspekt tych straszliwych istot.

Kult Oświeconych: Kult oddający cześć Świetlistym, mitycznym zbawcom, którzy - jak przepowiedziano - poprowadzą ludzkość ku nowej Złotej Erze. Organizację spenetrowała Złota Kwadra Pomazańców Gwiazd, by użyć go do poszukiwania, ochrony i treningu nowo odrodzonych Pomazańców Słońca.

Luna: Obdarzony wieloma twarzami bóg-przechera, będący, jak się zdaje, zarówno kobietą, jak i mężczyzną. Jest jednocześnie kochankiem Gai, straszliwym wojownikiem, niemal dorównującym potęgą Słońcu Niezwyciężonemu, jak i matką oraz patronką Pomazańców Luny.

Magiczne surowce: Orichalkum, księżycowe srebro, nefryt, gwiezdna stal oraz duszmetal to surowce, które łatwo nasycić magią, a każdy z nich rezonuje z inną grupą Pomazańców. Rezonans ten sprawia, że przedmioty wykonane z odpowiedniego tworzywa i przeznaczone dla właściwej grupy Wybranych stają się w rękach jej przedstawicieli nienaturalnie lekkie i wyważone. Pozwalają także korzystać z mocy wprawionych w nie inkluzów.

Malfeas: Kraina demonów, w której uwięzieni zostali Jozowie, stworzona z ciała najpotężniejszego Księcia Demonów, samego Malfeasa.

Nekromancja: Forma magii, wykorzystująca mroczną Esencję pochodzącą z Zaświatów, by czynić bluźniercze czary. Dziś parają się nią tylko Panowie Śmierci i polegli im Pomazańcy Otchłani, odkryła ją jednak w Pierwszej Erze Kasta Zmierzchu Pomazańców Słońca. Tak jak czarnoksięstwo, nekromancja posiada trzy kręgi wtajemniczenia: Krąg Cieni, Krąg Labiryntu i Krąg Pustki. Nekromanci mogą również praktykować czarnoksięstwo, lecz zaawansowania w jednej ze sztuk wyklucza mistrzostwo w drugiej.

Niezrodzeni: Krewni Jozów, Przedwieczni, którzy zginęli z rąk Pomazańców u zarania dziejów. Ich zgon powołał do istnienia Zaświaty, gdzie Niezrodzeni będą spać przez wieczność w swych gigantycznych, otoczonych przez Pustkę mauzoleach, śniąc o dniu, gdy wszystko co żywe dołączy do nich w śmierci.

Odszczepieniec: Pomazaniec Ziemi, który nie należy do jednego z Wielkich Rodów Szkarłatnej Dynastii. W Krainie nazywa się zwyczajowo takich nieszczęśników „zaginionymi pisklakami".

Okruch: Najmniejsza, niepodzielna jednostka Esencji w terminologii uczonych i czarnoksiężników.

Ostateczne Proroctwo: Przepowiednia wygłoszona przez konklawe wszystkich Pomazańców Gwiazd, która była przyczyną wymordowania Słonecznych przez Smoczą Krew. Zaniepokojeni rosnącym zepsuciem rządów Pomazańców Słońca, Gwiezdni przewidywali trzy możliwe wersje przyszłości. W pierwszej nie czynią nic, więc świat zostaje zniszczony. W kolejnej starają się sprowadzić Pomazańców Słońca ku ścieżce prawości. Niestety, szanse są nikłe, a w razie niepowodzenia świat stanie się miejscem ponurym i wypełnionym cierpieniem. W trzeciej Słoneczni zostają zniszczeni, a świat trwa, choć okaleczony. Gwiezdni zdecydowali się wybrać tę ścieżkę, jako najbezpieczniejszą i pozwalającą ocalić Stworzenie. Dlatego zawiązali spisek z Pomazańcami Ziemi.

Pan Śmierci: Jeden z trzynastu potężnych królów-upiorów Zaświatów. Potęgę, którą otrzymali od swych Niezrodzonych mistrzów, i wzmocnioną znacznie podczas niezliczonych stuleci nieżycia uzupełniają prawie nieograniczoną wiedzą. Panowie Śmierci są prawdopodobnie największym zagrożeniem dla Stworzenia w Drugiej Erze.

Pierwsza Era: Gdy Pomazańcy pokonali Przedwiecznych, nastała Złota Era, gdy na porządku dziennym były cuda i magia, niespotykana w Drugiej Erze. Pierwsza Era trwała od zakończenia Przedwiecznych Wojen do Wielkiej Zarazy, przed ośmioma wiekami. Część światlejszych uczonych uznaje jednak za koniec Pierwszej Ery wcześniejsze o sześćset lat wymordowanie Pomazańców Słońca.

Pięć Panien: Pięć Bogiń, ustępujących mocą wyłącznie Słońcu Niezwyciężonemu i równych potęgą Lunie. Panny to: Merkury - Panna Podróży, Wenus—Panna Harmonii, Mars—Panna Wojny, Jowisz — Panna Tajemnic oraz Saturn - Panna Końca.

Piękny Lud: Termin używany na określenie stworzeń zamieszkujących Dzicz, za Biegunami Żywiołów. Pozbawiony kształtu Piękny Lud, żyjąc poza granicami Stworzenia, nienawidzi wszystkiego co ma postać i formę. Wielkie rzesze Pięknego Ludu przekraczają jednak granice i nabierają materialnych kształtów. Większość z nich jest wroga wobec mieszkańców Stworzenia - poluje na ludzi i karmi się ich nadziejami oraz snami. Kilku żyje jednak pośród ludzi, czasem jako władcy, kiedy indziej jako zwykli obywatele. Podczas Wielkiej Zarazy Piękny Hufiec ruszył zbrojnie by zakończyć bezecny czas ustalonych kształtów Stworzenia i niemal odniósł sukces. Szczęśliwie, Szkarłatna Cesarzowa zdołała uruchomić magiczne osłony Krainy i nie dopuściła do zniszczenia świata.

Plugastwo: Termin wykorzystywany przez zwolenników Zakonu Nieskalanych, by demonizować Pomazańców Niebios. Wedle nauk Nieskalanych, Pomazańcy Słońca, Luny i Otchłani wspierają działania złych duchów. Ich dusze na zawsze splugawiły mroczne potęgi, trzeba je zatem zniszczyć, zanim użyją swych mocy na zgubę Stworzenia. Ta doktryna obowiązuje bezwarunkowo na całej Błogosławionej Wyspie. Teoretycznie wyznają ją również mieszkańcy obszarów Pogranicza, żyjący pod dominacją Imperium, w praktyce jednak niewielu z nich przyjmuje wiarę Nieskalanych bez zastrzeżeń. Oceniają oni ludzi raczej w oparciu o ich postępki. Gdyby Nieskalani wiedzieli o jakiś żyjących dziś Pomazańcach Gwiazd, oni również uważani byliby za Plugastwo.

Pogranicze: Nazwa, nadana przez uczonych wszystkim ziemiom, które leża pomiędzy obrębem Błogosławionej Wyspy a Biegunami Żywiołów, tworzącymi granice Stworzenia. Zazwyczaj jednak stosuje się ją mając na myśli krąg królestw, pryncypatów, satrapii i miast-państw, położonych na brzegach Morza Wewnętrznego.

Pomazańcy (zwani też Wybrańcami): Bohaterowie w służbie bogów, u zarania dziejów obdarzeni mocą konieczną do walki z Przedwiecznymi. Po zakończeniu Przedwiecznej Wojny zwycięskim Pomazańcom oddano pod opiekę całe Stworzenie. Wyróżnia się następujące grupy Wybranych:

Pomazańcy Gwiazd (**Gwiezdni**): Bohaterowie naznaczeni przez Pięć Panien. Wybrańcy Gwiazd są uczonymi i astrologami oraz niezrównanymi mistrzami sztuk walki. To właśnie Ostateczne Proroctwo Gwiezdnych odebrało władzę i sprowadziło zagładę na Pomazańców Słońca. Od tego czasu Gwiezdni ukrywają się i potajemnie manipulują nie tylko tym, co dzieje się w Krainie, ale wydarzeniami w całym Stworzeniu. Od czasu sporu o przeznaczenie Słonecznych 1500 lat temu, dzielą się na dwa stronnictwa: Złotą Kwadrę i Brązową Kwadrę. Powrót Pomazańców Słońca wzmocnił wzajemną wrogość pomiędzy obiema frakcjami.

Pomazańcy Luny (**Lunacy**): Potężni barbarzyńcy, których naznaczyła Luna. Niegdyś byli partnerami Pomazańców Słońca, bronili ich i dowodzili ich armiami. Po wymordowaniu Słonecznych, Pomazańcy Luny, którzy nie zginęli u boku swych towarzyszy w daremnych walkach, umknęli na bezdroża Pogranicza. Dzisiaj większość tych zmiennokształtnych wojowników popadła w barbarzyństwo, uznając, że Słoneczni upadli, a oni sami nie zdołali ich ocalić, ze względu na osłabiający wpływ cywilizacji.

Pomazańcy Otchłani (**Otchłannicy**): Czempioni Panów Śmierci i ich Niezrodzonych Mistrzów, nazywani także rycerzami śmierci. Otchłannicy pojawili się niedawno i są mrocznym odbiciem powracających Pomazańców Słońca, naznaczonymi przez bluźniercze odpowiedniki Znamion Kast Słonecznych.

Pomazańcy Słońca (Słoneczni): Wybrańcy Słońca Niezwyciężonego, zwani także Dawcami Praw. Kiedyś panowie Stworzenia, zostali zdradzeni i pozbawieni władzy przez własnych doradców i żołnierzy. Do niedawna większość nie mogła się odrodzić, a tych, którym się to udało, ścigał i eliminował Smoczy Gon.

Pomazańcy Ziemi (Ziemscy): Wybrańcy pięciu Smoków Żywiołów zwani są zazwyczaj Smoczą Krwią. Przez ostatnie półtora tysiąclecia byli niekwestionowanymi władcami całego Stworzenia. Choć uchodzą za najsłabszych w hierarchii wrodzonej mocy Pomazańców, przeważali zawsze nad pozostałymi liczebnością. Kiedyś stanowili trzon armii walczącej przeciw Przedwiecznym. Potem, pod wpływem Gwiezdnych, wymordowali Pomazańców Słońca i objęli władzę nad Stworzeniem.

Pomazańcy Niebios: Wspólny termin oznaczający Pomazańców Słońca, Luny i Gwiazd, namaszczonych mocą bóstw niebiańskich. Czasem do kategorii tej włącza się też Pomazańców Otchłani, choć jest to ze wszech miar nieprecyzyjne.

Przedwieczni: Termin oznaczający wszystkich, którzy istnieli przed bogami i wynieśli Stworzenie spośród chaosu Dziczy. Tylko dwoje Przedwiecznych przetrwało do dziś: Gaja i Pierworodny Stwórca. Reszta została wymordowana, stając się Niezrodzonymi, lub uwięziona, tworząc zastępy Jozów.

Siedziba: Budowla powstała wedle prawideł okultystycznej architektury, używana do pozyskiwania i gromadzenia energii domeny. Siedziba skupia geomantycznie moce domeny, by stworzyć inkluzy oraz zasilać rozmaite urządzenia, będące jej częścią.

Słońce Niezwyciężony: Najpotężniejszy ze wszystkich bogów, który porwał pozostałych do buntu przeciw Przedwiecznym. To wybrani przez niego Pomazańcy Słońca odegrali decydującą rolę w wywołanej przez rewoltę wojnie. Po zakończeniu konfliktu Słońce wspierał swych Wybranych w rządach, które sprawowali nad całym Stworzeniem. Niestety Słoneczni obrośli w pychę tak wielką, że odwrócili się od swojego patrona. Po upadku Pomazańców Słońca, świątynie boga zostały zamknięte i zakazano oddawania mu czci.

Smocza Krew: Zwyczajowa nazwa na jednego z Pomazańców Ziemi.

Smoczy Gon: Grupa zaprawionych w walce przedstawicieli Smoczej Krwi, wybranych spośród członków Zakonu Nieskalanych oraz szeregów Cesarskich Armii do polowania na Plugastwa. Po zniknięciu Szkarłatnej Cesarzowej skuteczność Smoczego Gonu zaczęła spadać, ponieważ niektórzy ze Smoczej Krwi, potencjalni skuteczni łowcy, wolą pozostawać w szeregach Rodów i wspierać je w walce o Szkarłatny Tron.

Smoki Żywiołów: Potomstwo Gai, władcy Ziemskiego Magistratu, nadzorującego hierarchię duchów. Jak większość bogów, od czasów Pierwszej Ery Smoki popadły w dekadencję i narcyzm. Rzadko zajmują się tym, co powierzono ich opiece, więc ziemskie duchy zaczęły ignorować swoje obowiązki i z każdym kolejnym rokiem stają się coraz bardziej niezależne. Zakon Nieskalanych uznaje Smoki Żywiołów za Nieskalane Smoki, ideał duchowego rozwoju i panów całego Stworzenia.

Stworzenie: Świat Exalted i wszystko, co w nim się znajduje. Poza granicami Stworzenia leży tylko bezkształtna Dzicz.

Stygia: Największe z miast Zaświatów i stolica wyspy o tej samej nazwie. Choć teoretycznie włada nim para upiorów dawnych królów, zdominowane zostało przez Panów Śmierci.

Suweren: Członek Szkarłatnej Dynastii.

Szkarłatna Cesarzowa: Kobieta, która podczas Wielkiej Zarazy miała odwagę wejść do Cesarskiej Siedziby i przejąć kontrolę nad starożytnymi, magicznymi systemami obronnymi Krainy, by ocalić Stworzenie przed inwazją Pięknego Ludu. Następnie sama koronowała się na Cesarzową Krainy. Wykorzystując kontrolę nad obroną Cesarstwa szybko rozbiła wszelką opozycję, by przez ponad siedem i pół wieku rządzić nim niepodzielnie. Jej nagłe zniknięcie pięć lat temu zburzyło równowagę w Stworzeniu, a powrót Pomazańców Słońca tylko skomplikował napiętą sytuację.

Szkarłatna Dynastia: Wspólna nazwa członków jedenastu Wielkich Rodów, które rządzą Krainą. Każdy z Rodów wywodzi się od samej Szkarłatnej Cesarzowej.

Uczony: Nauczyciel i mędrzec, który poświecił życie studiowaniu wybranego tematu lub po prostu na gromadzeniu wiedzy.

Upiór: Dusza ludzkiej istoty, która po śmierci nie włączyła się w naturalny cykl reinkarnacji i błąka się, z jakiś powodów przywiązana do obecnego wcielenia. Upiory są odstępstwem od prawidłowego porządku świata i pojawiły się dopiero wraz ze śmiercią Niezrodzonych.

Wielka Zaraza: Nadprzyrodzona plaga, stworzona przez Panów Śmierci by zakończyć wszelkie życie. Choć świat przetrwał, zmarło dziewięciu na każdą dziesiątkę ludzi, większość osiągnięć poprzedniej ery została stracona. Gdy szalała Zaraza, na Stworzenie spadała też gigantyczna inwazja Pięknego Ludu i świat byłby się skończył, gdyby nie kobieta, która została później Szkarłatną Cesarzową. Wkroczyła ona do Imperialnej Siedziby i uzyskała kontrolę nad osłonami, chroniącymi Krainę podczas Pierwszej Ery. Wielka Zaraza jest potocznie uznawana za koniec Pierwszej Ery.

Wielka Klątwa: Przedwieczni, ginący pod mieczem Wybranych poszczególnych bóstw, przeklęli swych zabójców. Klątwa była ogromna i skomplikowana, sprowadzała się jednak do naznaczenia Pomazańców na wieki nienawiścią, nieopanowaniem i zdradliwością, którą okazali mordując Przedwiecznych. Wielka Klątwa zatruwa wszystkich Pomazańców do dziś dzień, najsilniej oddziałując na Słonecznych - odkąd ją rzucono, wszyscy Pomazańcy Słońca są podatni na straszliwą melancholię i okrutne napady gniewu.

Wielki Ród: Jedna ze szlachetnych rodzin, tworzących Szkarłatną Dynastię. Istnieje jedenaście Wielkich Rodów, składających się na arystokrację rządzącą Krainą.

Zaklęcie: Technika manipulacji Esencją, która pozwala postaci w jakiś sposób kształtować energię. Zaklęcia pozwalają Wybranym dokonywać nadludzkich czynów i są podstawą ich nadludzkich mocy.

Zakon Nieskalanych: Religia państwowa, obowiązująca w Szkarłatnym Cesarstwie. Wiara Nieskalanych naucza, że dusza człowieka odradza się w kolejnych wcieleniach, aż osiągnie stan perfekcji i dołączy do pięciu Smoków Żywiołów. Ostatnim poprzedzającym stan doskonałości wcieleniem jest Pomazaniec Ziemi. Dlatego właśnie Smocza Krew jest ostatecznym ogniwem Idealnego Porządku Świata, przyrodzonymi władcami Stworzenia. Zakon Nieskalanych patrzy krzywo na tradycyjny kult duchów wszelkiego rodzaju, ponieważ wierzy, że pomniejsze bóstwa to tylko niebiańscy urzędnicy, a nie prawdziwi bogowie. Wyłącznie Zakon powinien, w określonych dniach, dbać o przychylność duchów. To właśnie Nieskalani w czasach, gdy formował się Szogunat Smoczej Krwi, przezwali Pomazańców Niebios Plugastwem. Mnisi Nieskalanych słyną z doskonałego opanowania sztuk walki, a przedstawiciele Zakonu, wywodzący się ze Smoczej Krwi są bezdyskusyjnymi mistrzami technik bojowych, wykorzystujących moc żywiołów.

Zakon Nieskalanych służy także za fasadę Brązowej Kwadry Pomazańców Gwiazd, pozwalając Gwiezdnym wciąż kształtować przeznaczenie Krainy. To właśnie istnienie Zakonu pozwala Pomazańcom Gwiazd od ośmiuset lat pozostawać w ukryciu i potajemnie manipulować wydarzeniami w Imperium.

Zaświaty: Kraina umarłych, mroczne odbicie słonecznego świata, poddane władzy trzynastu Panów Śmierci. Zaświaty są krainą długich cieni i ogromnych martwych mórz - krainą cudów i niebezpieczeństw, zupełnie obcych żyjącym.

Znamię kasty: Na czołach wszystkich Pomazańców Niebios znajdują się znamiona, będące oznaką ich statusu. Znamię kasty, podobnie jak anima, jest zazwyczaj niewidoczne, lecz staje się widzialne, gdy Pomazaniec korzysta z Esencji. Każda grupa Pomazańców posiada jedyne w swoim rodzaju znamiona, więc dzięki nim łatwo odróżnić jednego Wybrańca od drugiego.

Żywiołak: Materialna manifestacja ducha jednego z pięciu żywiołów: powietrza, ziemi, ognia, wody i lasu. Materializując się, żywiołami przyjmują zwykle osobowość zgodną z cechami swojego żywiołu. Choć wielu z nich odznacza się znaczącą mocą, większość bogów uważa ich za prostaków i parweniuszy.

Polecane źródła

Literatura

Tanith Lee: Opowieści z Płaskiej Ziemi

Cykl Opowieści z Płaskiej Ziemi, złożony z trzech zbiorów opowiadań - „Demon Ciemności"*, „Demon Śmierci"* oraz „Delusion's Master" i dwóch powieści: „Delirium's Mistress" i „Night's Sorceries" był jedną z najsilniejszych inspiracji podczas tworzenia świata „**Exalted**".

*Michael Moorcock: Runestaff**

Technomagia w „**Exalted**" zawdzięcza wiele rozwiązań właśnie tej serii. Jej bohater musi ocalić świat przed dekadenckim imperium wojowników-magów, nad którymi władzę sprawuje nieśmiertelny król. Tyran ten uważa siebie i swój system wierzeń za dalece lepszy od wszystkich pozostałych.

Lord Dunsany: Complete Pagana

Trzecia z najważniejszych pozycji, które zainspirowały świat „**Exalted**" to „Pagana" Lorda Dunsany. Pochodzi z niej wiele pomysłów, które trafiły do gry. Szczególnie dużo zawdzięczają Dunsany'emu bogowie, a zwłaszcza Pięć Panien. (Po polsku ukazało się tylko kilka opowiadań Lorda, dostępnych w tomie „Barbarzyńca i marzyciel" - przyp. tłum).

Klasyka

Stary Testament

Tak, chodzi o Biblię. To przecież nie tylko księga przykazań i nakazów, ale i epicka opowieść o bohaterach, których Bóg obdarzył mocą i nakazał walczyć z wszelką nieprawością.

Homer: Iliada i Odyseja

„Iliada" jest prototypową opowieścią o niedoskonałym bohaterze, źródłem całej literatury Zachodu. Jeśli natomiast idzie o wizję zaświatów, która legła u podstaw krainy zmarłych w „**Exalted**", znajduje się ona w „Odyseji". Trudno też o lepszych przedstawicieli Kasty Świtu i Kasty Zaćmienia, niż Achilles i Odyseusz.

Wu Cz'eng-en: Wędrówka na Zachód

Kamień milowy chińskiej tradycji, opowieść o podróży kapłana Huan-tsanga i jego trzech uczniów (Wieprza, mnicha Piaska i Władcy Małp) z Chin do Indii, by odzyskać buddyjską Sutrę. Jak żadna inna opowieść z dalekiej Azji spopularyzowana również na Zachodzie, dzięki rozmaitym inspirowanym nią nią anime (na przykład „Dragonball" i „Saiyuki") oraz filmom „Chinese Odyssey" i „Podróż na zachód".

Manga

Takahashi Rumiko: InuYasha

Komiks o współczesnej dziewczynie, która trafia do czasów czasy feudalnej Japonii pełen jest nadludzko walecznych bohaterów toczących bitwy z demonami - zwykli ludzie mogą się przy nich schować. Ponadto trudno znaleźć i zobaczyć lepszą daikatanę w akcji, niż w scenach, gdy InuYasha walczy swym mieczem Tetsusaigo. Jeśli nie jesteś fanem mangi, obejrzyj choć anime opartą na tym komiksie.

Myung-Jin Lee: Ragnarok

To właściwie manwha (komiks koreański), będąca reinterpretacją mitologii nordyckiej, pełną starć o niewyobrażalnych proporcjach i potężnej magii. Niewyobrażalnych rozmiarów konflikt półboskich herosów walczących z siłami nieumarłych wspaniale ilustruje walkę Słonecznych z Otchłannikami w świecie „**Exalted**".

Filmy i anime

RG Veda (1992)

Ta seria posiada wszystko, co potrzeba. Są w niej odpowiedniki wielu grup Pomazańców: Słonecznych, Gwiezdnych i Ziemskich. Jest pięknie animowana, ma wciągającą fabułę i wspaniale pokazuje, co potrafią sprawić w świecie „**Exalted**" zaklęcia i czarnoksięstwo. Jedyne, czego brak - to zakończenie. Ku wielkiemu rozczarowaniu, nakręcono tylko dwa odcinki - obydwa są jednak wspaniałe.

Ninja Scroll (1995)

Ta anime była jedną z głównych inspiracją „**Exalted**". Nigdzie nie przedstawiono lepiej wszelkich mutacji Dziczy. Późniejsza seria jest równie dobrym źródłem pomysłów.

Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok (2000)

Prawdopodobnie najbardziej znany na świecie film wuxia dostał aż cztery Oskary. Dla wielu ludzi Zachodu był pierwszym spotkaniem z kinem walk na linach. „Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok" zdystansował wszelkie produkcje, powstające co roku w Hong Kongu, opowiada bowiem przepięknie o miłości i honorze dzięki wspaniałym kreacjom Chow Yun-Fata i Michelle Yeoh. Wspaniałą atmosferę zawdzięcza reżyserii Anga Lee.

Kung Fu Szał (2004)

Pewnie, jest durnowaty i bzdurny, ale chyba żaden inny film nie pokazuje tak dobitnie, jak powinny wyglądać epickie sztuki walki w „**Exalted**". Poza tym to wspaniała historia - gwarantujemy, że uśmiech nie zniknie z waszych twarzy na długo po napisach końcowych.

Gry komputerowe

Dynasty Warriors 5

Ta gra jest niewątpliwie bardzo odmienna od wszystkich wspomnianych wyżej dzieł, lecz zarówno ona, jak jej wcześniejsze odsłony pokazywały pięknie jedną kwestię: herosów dowodzących oddziałami zwykłych ludzi przeciw innym herosom i ich wojskom. Tak właśnie powinny wyglądać bitwy w „Exalted".

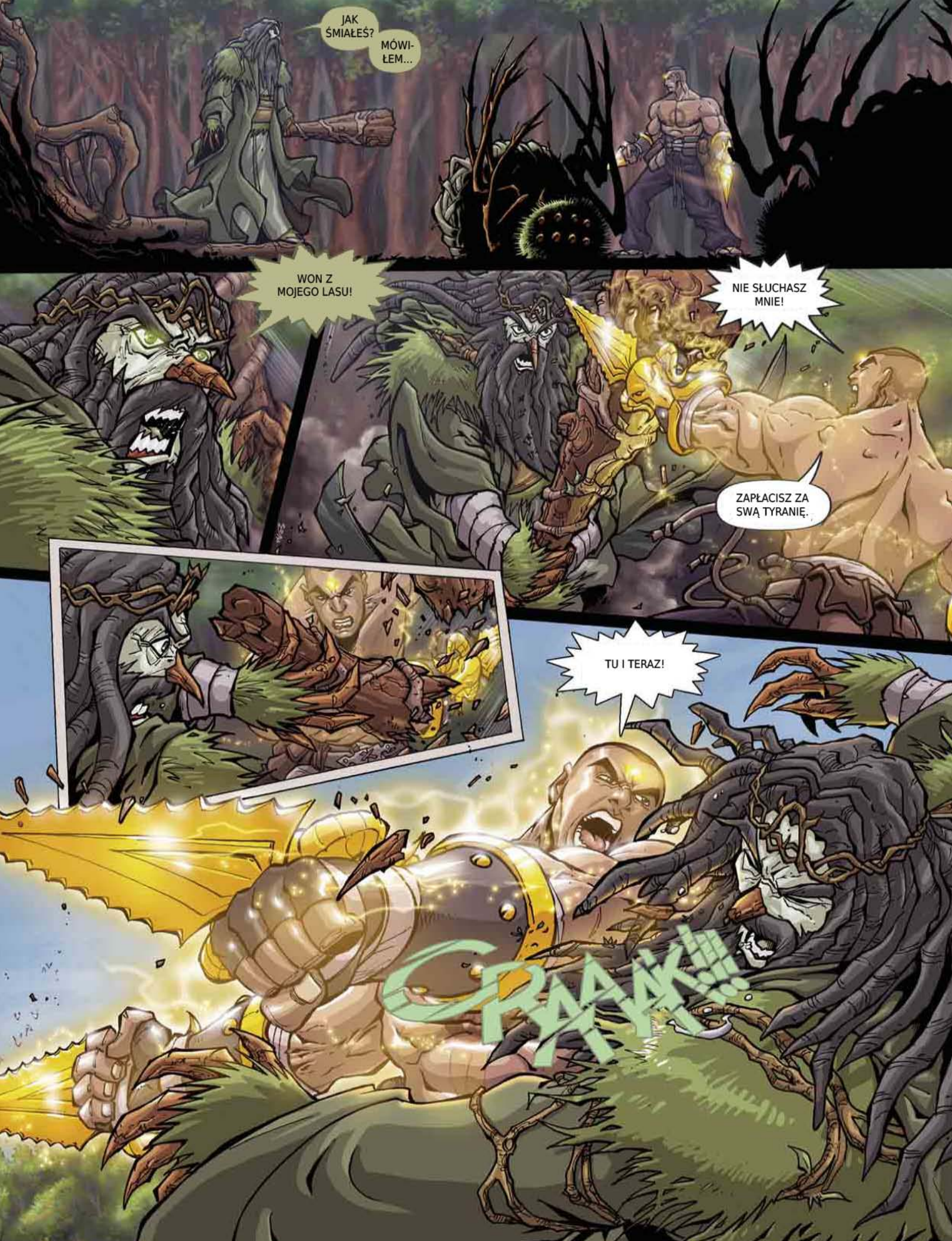
Jade Empire

Ta gra jest po prostu wspaniała. Wyzwania, z którymi zmaga się w niej gracz, grafika oraz zasady bardzo przypominają „**Exalted**". Na jej użytek stworzono chyba najlepszy jak dotąd system walk nadnaturalnych istot.

Thief: Deadly Shadows

Tu znajdziecie Kastę Nocy. Cała gra opowiada o śledzeniu, ukrywaniu się, szpiegowaniu i zabójstwach, czyli tym wszystkim, co stereotypowy członek Sztyletów Niebios zwykł czynić. Jeśli zaś jesteście miłośnikami Aspektu Drewna, obejrzyjcie opis bagiennych strzał. Gra zapewnia wspaniałą zabawę, wciągającą jak bagno i w tej właśnie tonacji.

GNĘBIŁEŚ WSZYSTKICH W PROMIENIU DZIESIĘCIU MIL OD TEGO LASU, ZMUSZAŁEŚ SIŁĄ, BY ODDAWALI CI CZEŚĆ.
WYMUSZAŁEŚ LUDZKIE OFIARY. A GDY SPEŁNIANO TWE ŻĄDANIA, ROSŁEŚ W PYCHĘ.
JESTEM TU, BY POŁOŻYĆ TEMU KRES!
NIE MAM CZASU NA ŻARTY, ODPEŁZNIJ STĄD, ZANIM MNIE ROZSIERDZISZ.
NIE ODEJDĘ! TO NIE JESTE ŻART!
ECH, NIECH CI BĘDZIE.
ZABIĆ GO.
WHUD!!!
GŁUPCZE! NIE ZAMIERZAM SIĘ Z TOBĄ CACKAĆ!


JAK ŚMIAŁEŚ?
MÓWIŁEM...
WON Z MOJEGO LASU!
NIE SŁUCHASZ MNIE!
ZAPŁACISZ ZA SWĄ TYRANIĘ.
TU I TERAZ!
CRAAAK!!!

ROZDZIAŁ PIERWSZY: ŚWIAT

Historia Stworzenia to rozrastający się bezustannie wielki kobierzec, wyszywany krwią, nefrytem i złotem, rozpostarty od najdawniejszych wieków po chwilę obecną. Nieśmiertelni bogowie, mocą swej woli, uczynili Stworzenie miejscem pełnym cudów. Śmiertelny człowiek walczy w nim dziś mieczem i chroni się zbroją pośród ruin i śladów dawnej chwały. Nieśmiertelna Szkarłatna Cesarzowa zniknęła, a całą Krainą wstrząsają walki i spory Wielkich Rodów Szkarłatnej Dynastii, które obróciły się przeciw sobie. Siły Dziczy rozpętały wojnę na krańcach rzeczywistości, a niedawno odrodzeni herosi z przeszłości powrócili, by ocalić świat - lub go niszczyć.

Esencja

Taka jest prawda: Świat to wielki zbiornik energii, zwanej Esencją. Przenika ona wszystko, co istnieje, tworząc i kontrolując wszelkie elementy Stworzenia. Często nazywa się ją „oddechem", choć jest ona nie tylko życiodajnym medium, którym się oddycha, lecz także tworzywem wszelkiej fizycznej materii. Esencja jest nie tylko stabilnym fundamentem Stworzenia, ale także wirującym „chaosem", który otacza wszystko. Każda istota jest z nią nierozerwalnie związana. Nieśmiertelny byt, który potrafi przyzywać i kontrolować Esencję, nazywany jest bogiem. Kiedy potrafi to śmiertelnik, nadaje się mu miano Pomazańca.

Przedwieczni

Na początku była pierwotna Esencja, pogrążona w ciągle zmieniającym się chaosie. Istnieli w nim jednak Przedwieczni. Nie wiadomo, czy zrodziła ich Esencja, czy powstali jeszcze przed jej zaistnieniem albo pojawili się równocześnie, na pewno jednak byli pierwszymi bytami, ukształtowanymi we wszechświecie.

W chaosie wokół nich żył Piękny Lud, którego natura była całkowitym przeciwieństwem Przedwiecznych i wszystkiego, co stworzyli i zrodzili. Przedwieczni wojowali z Pięknym Ludem od samego zarania świata i nawet dziś elfy szukają sposobu, by zniszczyć całe Stworzenie i przywrócić Dziczy jej pierwotny bezkształt, z czasów, nim chaos został uporządkowany.

Co uczynili

Przedwieczni pragnęli miejsca, w którym mogliby się schronić przed bezustannymi burzami chaosu i wyczerpującą

walką z Pięknym Ludem. Miejsca, by odpoczywać po zmaganiach z Dziczą i rozgrywać swoje Boże Igrzyska. Z tej właśnie idei i połączenia ich mocy zrodziło się Stworzenie. Przedwieczni nadali światu kształt i formę, stworzyli wszystko, od słońca na niebie po najmniejszego robaka w ziemskim pyle. Kiedy zaś zobaczyli, że to co uczynili jest słuszne i bezpieczne oraz zaspokaja wszelkie ich potrzeby, osiedlili się w Stworzeniu i oddali swym Igrzyskom.

Stworzenie było jednak zbyt skomplikowane, by rządzić się samodzielnie, a Boże Igrzyska zaprzątały uwagę Przedwiecznych, którzy nie mogli na długo się od nich oderwać, by nie stracić w nich pozycji. Dlatego powołali do istnienia bogów, by bronili i zarządzali oddanym pod ich kuratelę Stworzeniem.

Co stało się później

Nastał jednak czas, gdy bogowie zmęczyli się niewolniczą posługą wobec Przedwiecznych. Nie potrafili jednak podnieść ręki na swych stwórców, obdarzyli więc mocą śmiertelników, czyniąc z nich czempionów i oręż w walce. Wybrani śmiertelnicy, Pomazańcy, powstali i w imieniu bogów wypowiedzieli wojnę Przedwiecznym. Konflikt rozdarł Stworzenie, a wiele rzeczy zniszczono bezpowrotnie. Przedwieczni odczynili pięć pierwotnych żywiołaków, by nie użyto ich jako broni przeciw nim, a starsza niż ludzie rasa Smoczych Królów ginęła milionami. Ci jej członkowie, którzy przetrwali, musieli schronić się, zapadając w techno-magiczny letarg i czekając na nadejście lepszych czasów.

Po latach walki Przedwieczni zostali pokonani. Niektórych zgładzono, a ich dusze zostały wchłonięte przez otwierającą się pod nimi złowrogą Otchłań. Inni poddali się, by do niej nie upaść. Za wstawiennictwem Gai, jedynej z Przedwiecznych, która sprzymierzyła się z Pomazańcami, pokonanym oszczędzono egzekucji. Zamiast odebrać im życie, wymuszono na nich przysięgę wielkiej mocy, złożona na ich własne imiona. Jej moc wygnała ich poza granice świata i uwięziła w ciele ich przywódcy, Malfeasa.

Przedwiecznych, którzy ponieśli śmierć, nazwano Niezrodzonymi. Byli zbyt potężni, by odejść w niebyt, a cykl reinkarnacji, który sami stworzyli, nie mógł ich objąć. Pozostali zatem na wieczność na granicy nieistnienia i życia, a ich upadek w Otchłań zaszkodził cyklowi reinkarnacji i zanieczyścił dużą część Esencji, z której uczyniono Stworzenie. Skażona Esencja wezbrała niczym wrzód i utworzyła równoległy plan istnienia, zwany obecnie Zaświatami. Z czasem martwiacza energia zaczęła przesączać się do samego Stworzenia. I ledwie Niezrodzeni popadli w niespokojny letarg, zamknięci w kolosalnych grobowcach, część dusz istot, które umarły, zaczęła trafiać do nowego świata, pełnego smutku i szarości, włączyć się w obowiązujący dotąd cykl śmierci i odrodzenia.

Przedwieczni, których uwięziono, są znani jako Jozowie albo demony. Od chwili, gdy bogowie wtrącili ich do Malfeasu, marzą tylko o ucieczce i zemście. Jozowie stworzyli liczne zastępy stworów, które zapewniają im rozrywkę w ponurym więzieniu.

A jednak pokonani Przedwieczni zdołali przekląć bogów, Pomazańców, którzy im służyli oraz całe Stworzenie, które było ich domem. Klątwa była zdradliwa i straszna, skoro wymyślił ją stwórca, zdradzony przez własne dzieło, zwycięscy bogowie i Pomazańcy nie przejęli się nią jednak szczególnie (w końcu Niezrodzeni i Jozowie byli tylko cieniem pokonanych wrogów). Upiory lekceważono jako dziwaczną pozostałość wojny przeciw Przedwiecznym, a demoniczne istoty stworzone przez Jozów przywoływano i pętano za pomocą czarodziejskich rytuałów, by swą mocą pomagały wznieść budynki publiczne i pałace.

Po zakończeniu Przedwiecznej Wojny, zawiązano ciało zwane Zgromadzeniem Słońca, radę, w której głos miał każdy Pomazaniec. Jej zadaniem było zapewnić wspólną obronę i współdecydować o przyszłości Stworzenia. Tak oto, w owych pradawnych czasach, bogowie przekazali władzę nad

Stworzeniem Wybrańcom i rozpoczął się złoty wiek pokój u oraz obfitości. Słoneczni rządzili, Lunacy trwali przy nich jako ich małżonkowie i dowódcy, Gwiezdni doradzali im i planowali przyszłość, a Ziemscy służyli w rozrastających się kancelariach. Duchy i żywiołaki wypełniały rozkazy Pomazańców, a na świecie powstało wiele dzieł sztuki i magii - wspaniałości, jakich nigdy już się nie ujrzy.

Taka właśnie była Pierwsza Era Stworzenia, czas nieopisanych cudów. Magiczna potęga Pomazańców nie znała granic. Armie poszerzały granice samego świata. Miasta unosiły się w powietrzu dzięki maszynom napędzanym Esencją. Niestety, niewielu spośród żyjących w owych szczęśliwych czasach zastanawiało się nad zagrożeniem, wywołanym przez dopiero co pokonanego wroga. A przekleństwo Przedwiecznych w sekrecie drążyło dusze Wybrańców.

Wielka Klątwa dojrzewa

Przekleństwo Przedwiecznych spadło najpierw na Pomazańców, a nie na bogów. Rosło nierozpoznane w sercach Wybranych, jak rak, przeinaczając cnoty w nadużycia i potęgując wszelkie słabości. Odwaga zmieniła się w próżność i skłonność do rywalizacji, honor w zaślepienie, współczucie przekształciło w korupcję, a Pomazańcy Słońca stali się tyranami, pełnymi pychy i zepsucia.

Oczywiście, Wielka Klątwa ciążyła i na pozostałych Wybrańcach, Pomazańcy Słońca cierpieć jednak mieli najdotkliwiej, skoro to oni stali na czele armii, która pokonała Przedwiecznych. Stopniowo odwracali się oni od swego opiekuna, Słońca Niezwyciężonego, wodza wszystkich bogów. Dlatego i bóg odwrócił od nich swą twarz, odmawiając im dalszego wsparcia.

Gwiezdni ujrzeli, że ich mistrzowie stają się wcielonym złem, i postanowili wziąć sprawy w swoje ręce. Poradzili się Krosna Losu i ujrzeli trzy możliwe przyszłości Stworzenia. W pierwszej Gwiezdni pozostają bezczynni, a świat popada w zepsucie i ginie. W drugiej próbują zawrócić Słonecznych ze ścieżki upadku, co może, lecz nie musi, ocalić Stworzenie. W trzeciej namawiają Smoczą Krew, by sięgnęła po władzę i wytępiła Pomazańców Słońca. Dzięki temu znany świat prawie na pewno ocaleje, choć znacznie osłabiony.

Wybrali trzecią ścieżkę.

Dzięki subtelnym namowom Gwiezdnych, Smocza Krew uwierzyła, że nie ma innego wyjścia, jak wymordować swych Słonecznych władców i zająć ich miejsce. W tajemnicy zawiązano spisek, a potem niespodziewanie zaatakowano Wybrańców Słońca. Wielu z nich zginęło od razu, pozostałych zaś odcięto od twierdz i zasobów. Lunacy, od dawna zmęczeni ekscesami Słonecznych, nie bronili ich ze spodziewanym poświęceniem. Niektórych Pomazańców Luny zabito, inni zbiegli na najdalsze krańce Stworzenia, reszta zaś schroniła się w Dziczy, poza biegunami żywiołów.

Pomimo wielkiej mocy i umiejętności, Słoneczni, którzy przeżyli pierwszą zasadzkę, ginęli jeden za drugim. Gdy umierali, cześć energii ich dusz, napełniona mocą Słońca Niezwyciężonego, włączała się w cykl reinkarnacji, dając nadzieję na odrodzenie się nowych Pomazańców. By temu zapobiec, a tym samym ocalić świat od wiecznej wojny, niektórzy z Gwiezdnych sięgnęli po potężną magię i uwięzili te fragmenty z dusz Słonecznych we wnętrzu machiny, zwanej Nefrytową Klauzurą.

Narodziny Panów Śmierci

Choć Wyniesione części dusz Pomazańców zawsze wracają do cyklu reinkarnacji, pewna liczba Wybrańców po śmierci przeistoczyła się w upiory. Dusze Słonecznych zostały w większości ułagodzone dzięki bogatym grobowcom i ofiarom, jakie w miejscach pochówków złożyli im Ziemscy i pospieszyły ku kolejnemu wcieleniu lub rozpłynęły się w nicości. Niestety, trzynaście niespokojnych duchów dawnych półboskich władców, zstąpiło w Zaświaty, odnalazło wielką ciemność i wstąpiło na jej służbę. Mrok ów był trucizną, przygotowaną przez zamordowanych Przedwiecznych, którzy cały ten czas czekali na przybycie Słonecznych.

Smocza Krew zatopiła następnie gigantyczną maszynę w głębinach Morza Wewnętrznego, by na zawsze uwięzić energię Słonecznych. Niewielka liczba Esencji Słonecznych pozostała na wolności i rozpoczęła cykl reinkarnacji, większość jednak zapieczętowano w Klauzurze. Tak oto Stworzenie oczyszczono z Pomazańców Słońca, otwierając dla Smoczej Krwi drogę do panowania nad światem.

Chcąc ułatwić życie swym pionkom, Pomazańcom Ziemi, Wybrańcy Gwiazd usunęli się w cień i dzięki swej dziwnej magii usunęli wszelkie informacje o sobie z historii i wszelkiej wiedzy. Wraz z upadkiem Słonecznych, ucieczką Wybrańców Luny i zniknięciem wszelkich śladów Gwiezdnych w sieci okultystycznych kłamstw, Wiek Pomazańców Niebios ostatecznie się zakończył. Wybrańcy Ziemi na nowo napisali dzieje świata, nazywając Słonecznych i Lunaków Plugastwem, ucieleśnieniem zła, przepełnionym żądzą władzy i sprzymierzonym z demonami. Świadkowie i ofiary niegodziwości Pomazańców Słońca nie sprzeciwili się temu jakże wygodnemu kłamstwu.

Szogunat

Gdy Pomazańcy Ziemi objęli rządy w miejsce Słonecznych, zastąpili Zgromadzenia Szogunatem. Płynęły lata, a wszelkie osiągnięcia Pierwszej Ery zaczęły niszczeć i nie można było ich zastąpić. Wiek za wiekiem, Smocza Krew walczyła ze Smoczą Krwią o kurczące się zasoby magicznej broni i urządzeń, ukrywając swe prawdziwe przyczyny swoich konfliktów zasłoną ideologii, głoszącej ich odwieczne prawo do władzy nad światem.

W tamtym czasie Stworzeniem rządziły luźne konfederacje wojujących dajmio, czasem jednoczonych przez potężnego szoguna i rozpadających się znów po kolejnej wątpliwej sukcesji lub przewrocie pałacowym. Był to czas rosnącego niepokoju i obniżania się standardu życia. Ziemscy nie potrafili naprawiać i dbać o nieliczne cuda Pierwszej Ery, które nie padły ofiarą sabotażu Kasty Zmierzchu i nie ukryli ich Gwiezdni.

Osłabieniu uległy też granice Stworzenia. Armie Pięknego Ludu raz po raz przekraczały granice rzeczywistości, a krok w krok za nimi kroczył straszliwy chaos. Jakby tego było mało, ruch wykonali Panowie Śmierci, którzy wzrośli w potęgę podczas stuleci spędzonych w Zaświatach. Jednocząc swą mroczną potęgę, zdołali stworzyć magiczną chorobę, która zaczęła pustoszyć Stworzenie.

Wielka Zaraza, bo tak ją nazwano, uderzyła w świat niczym młot, zabijając dziewięciu na dziesięciu ludzi w całym Stworzeniu. Nieprzerwana rzeka umarłych zasilała armie Zaświatów. Choroba zabrała tak wielu, że w samej materii Stworzenia otwierać się zaczęły rany. Sącząca się przez nie, martwiacza Esencja z Zaświatów, stworzyła obszary zwane krainami cieni, gdzie Stworzenie miesza się z domenami Panów Śmierci. W tej mrocznej godzinie uderzył również Piękny Lud, widząc w osłabieniu Stworzenia szansę, by je unicestwić. Tak oto, w samym centrum świata rozrastały się krainy cieni, a Dzicz pochłaniała jego granice. Wydawało się, że wszystko jest stracone.

Wówczas jednak, w czasie chaosu, gdy świat kroczył ku zagładzie drogą wytyczoną przez zarazę i moc Dziczy, pojawiła się bohaterka gotowa odnaleźć drogę do starożytnego miejsca mocy, które przed wiekami chroniło Stworzenie. Uruchomiła ona magię obronną drzemiącą w samym sercu świata, gdzie krzyżują się linie mocy, a potem sięgnęła po władzę.

Narodziny i upadek Szkarłatnej Cesarzowej

Bohaterka ze Smoczej Krwi zniszczyła najpierw armie Pięknego Ludu w nieopisanej pożodze mocy. Potem wykorzystała geomantyczną broń, zdolną niszczyć narody, by umocnić swą władzę, zmiatając z powierzchni ziemi każdego, kto odważył się jej przeciwstawić. Tymczasem kult o nazwie Zakon Nieskalanych, który propagował wiarę w boski mandat do sprawowania władzy Pomazańców Ziemi, dostrzegł swoją szansę i ochoczo wsparł nową władczynię, ogłaszając, że Smoki Żywiołów pochwalają jej czyny. Pozyskawszy błogosławieństwo i poparcie popularnego, choć fanatycznego kultu, bohaterka szybko zjednoczyła pod swymi rządami wszystkich Ziemskich, którzy przetrwali kataklizm. Poprzez małżeństwa i adopcje, szantaże oraz skrytobójstwa, zmieniła ich w Szkarłatną Dynastię, filar rozwijającego się imperium, a sama ogłosiła się Szkarłatną Cesarzową, niekwestionowaną władczynią świata.

Na gruzach spustoszonego przez Zarazę świata, Cesarzowa tworzyła nowe prowincje, reorganizowała i wzmacniała siłę legionów, brała kochanków i rodziła dzieci, które zakładały Wielkie Rody. Powołała do życia Zgromadzenie, by zaspokoić ambicje i zająć uwagę kłótliwych arystokratów i założyła Smoczy Gon, by tropił i niszczył powracające Plugastwa. Kraina, jaką stworzyła, była tylko bladym cieniem Szogunatu, który ją poprzedzał, lecz zapewniła spokój i podporządkowała woli Cesarzowej liczne ziemie, zbyt wyniszczone, by mogły się obronić. Po kilku niespokojnych wiekach, Szkarłatne Cesarstwo panowało już nad całym Stworzeniem, a wszyscy przeciwnicy władczyni, z wyjątkiem dwóch, zostali zabici dzięki potężnej broni, albo poddali się jej władzy. Pierwszym z dwójki krnąbrnych był Bagrasz Kol, który założył swoje królestwo w Północnej Dziczy, oraz dowódca Siódmego Legionu, późniejszy założyciel położonego na wybrzeżu Morza Wewnętrznego miasta-państwa o nazwie Niepozór.

I tak, pomimo inwazji dzikich plemion, ataków Pięknego Ludu, niekończących się rewolt chłopskich, Kraina przetrwała. Przez prawie osiemset lat Cesarzowa rządziła swym barbarzyńskim Imperium Smoczej Krwi, wyrosłym na ruinach cudownej przeszłości Stworzenia.

Od tamtego czasu

To było wtedy. Teraz jest teraz.

Pięć lat temu, podczas podejrzanie wyzutego z omenów okresu zwanego Kalibracją, przypadającego pod koniec roku, Cesarzowa zniknęła. Niektórzy mówią, że zginęła igrając z czarną magią. Inni twierdzą, że ukryła się tylko i obserwuje, kto pierwszy zdoła przejąć tron, który porzuciła. Trzeci z kolei powiadają, że została skrytobójczo zamordowana przez starożytne Plugastwo, bo przecież nic innego nie zdołałoby jej tknąć. Tak czy inaczej, Cesarzowej nie ma, a pod jej nieobecność zdarzyło się bardzo wiele. Po pierwsze, wybuchł wyniszczający konflikt pomiędzy Wielkimi Rodami Szkarłatnej Dynastii o to, kto ma objąć tron. Ambitni przedstawiciele Smoczej Krwi na całej Błogosławionej Wyspie spiskują i walczą ze sobą, sprowadzając zewsząd wojska dla umocnienia swojej pozycji. W ten sposób bardzo osłabiają pozycję Krainy i jej militarne znaczenie na obszarze Pogranicza oraz wybrzeżach Morza Wewnętrznego. Stąd biorą się liczne zmiany i niepokoje na tym terenie.

Na przykład, cztery lata temu, Pan Śmierci imieniem Maska Zim wkroczył na czele swej armii do Stworzenia, by zaatakować i splądrować miasto Ciernie na Ziemiach Łupieżców. Jego potężna martwiacza cytadela, zwana Pancernikiem, rośnie wraz z poszerzaniem się obszaru krain cienia. Awangardę armii Maski Zim stanowią nie tylko martwe i nieumarłe potwory, którymi dowodzi osobiście, ale i rozpasani, zdeprawowani Pomazańcy, których istoty ze Stworzenia nazwały rycerzami śmierci. Maska Zim wydawał się jedynym Panem Śmierci, który uzyskał wsparcie tego rodzaju, ale szybko okazało się, że inni władcy zaświatów również posiadają podobne sługi.

W tym samym roku, na Północnym Wschodzie, Pomazaniec Słońca, barbarzyński watażka, pokonał po dwóch latach zmagań legiony Rodu Tepet, niszcząc tym samym znaczną część elity wojsk Szkarłatnego Cesarstwa. Co gorsza, w obecnym czasie odrodziło się więcej Wybrańców Słońca, niż przez wszystkie pozostałe stulecia. A im więcej oddziałów cesarskich zostaje odwołanych na Błogosławioną Wyspę, by wspierać spadkobierców Szkarłatnej Dynastii, tym bardziej zmniejsza się Smoczy Gon, który ma trzymać Plugastwa w ryzach.

Od czasu klęski Legionów Tepet, Kraina niechętnie się wikła w kampanie poza swymi granicami. Ponieważ Ród Tepet prawie całkiem przestał się liczyć w wyścigu do tronu, żaden z innych Rodów nie chce wysyłać swych oddziałów na ryzykowne wyprawy. Tymczasem wzrasta ich apetyt na pieniądze z podatków składanych przez trybutariuszy z Pogranicza - chcą wszakże wzmocnić swoją pozycję przed nieuchronną wojną domową. Mieszkańcom Pogranicza, szczególnie Ziem Łupieżców, coraz bardziej ciążą jednak żądania kolejnych Suwerenów.

Nastał czas szans i ryzyka. Jasne jest, że zbliża się wiek wojny. Panowie Śmierci zwołują armie w Zaświatach, Piękny Lud coraz bardziej bezkarnie wychyla się z Dziczy i najeżdża granice Stworzenia, a zapach dawno utraconych współbraci wydaje się wyciągać z dzikich ostępów Pomazańców Luny. Świat, jakim był do tej pory, odejdzie już niedługo, a na jego miejsce narodzi się nowy, z odmiennym układem sił. W większości miejsc świat wstrzymał oddech, czekając na burzę. W niektórych już spadają jej pierwsze krople.

Dzicz

Stworzenie otacza pozbawiony postaci chaos, zwany Dziczą. Jest to pozbawiona jakiejkolwiek struktury domena absolutnej potencjalności, w której nie obowiązują żadne reguły. Jej naturalnymi mieszkańcami jest Piękny Lud, książęta elfów, którzy budują swoje dziedziny wśród materii ucieleśnionego szaleństwa, z której sami powstali. Od zawsze byli wrogami Przedwiecznych oraz ich tworów, a odkąd powstało Stworzenie, nie ustają w wysiłkach, by je zburzyć i roztopić w Dziczy.

Kiedy przedstawiciele Pięknego Ludu wkraczają do naszego świata, przyjmują postać wysokich, cudownych istot związanych z żywiołami - można by pomylić z Pomazańcami Ziemi, gdyby nie ich nieludzkie rysy oraz dziwaczne cuda, znaczące ich szlak. Służą im bezmyślne konstrukty, zwane hobgoblinami, które w Stworzeniu przyjmują postaci potworne i zniekształcone

Przed wiekami istniały skomplikowane, magiczne bariery i zapory, całkowicie chroniące Stworzenie przed Pięknym Ludem. Świat dawnych Pomazańców ponadto był dużo większy, niż znany obecnie. Niestety, ogromne obszary rzeczywistości zapadły się podczas katastrof przed prawie tysiącem lat. Kulminacją owych kataklizmów była gigantyczna inwazja Pięknego Ludu w czasie Wielkiej Zarazy - pochód elfów powstrzymała dopiero geomantyczna broń, którą posłużyła się kobieta znana dziś pod imieniem Szkarłatnej Cesarzowej.

Dziś Piękny Lud często przekracza zrujnowane granice Stworzenia i penetruje naruszone krańce rzeczywistości, szukając szans osłabienia świata albo po prostu realizując swoje obce zamiary. Na nieszczęście, kontakt z Pięknym Ludem wywołuje euforię i uzależnia, a w ostatecznym rachunku okazuje się zabójczy dla wszelkich istot Stworzenia. Piękny Lud często wykorzystuje narkotyczną siłę Dziczy, by pojmać i niewolić ludzi, elfy muszą bowiem posilać się ludzkimi snami, by przetrwać w nieprzyjaznej im rzeczywistości Stworzenia.

Kim jesteście

Krótko po zniknięciu Szkarłatnej Cesarzowej, ambicje wielkiego Zła wyważyły bramę, która nigdy nie miała się otworzyć. Pięć lat temu, Panowie Śmierci sięgnęli po zapieczętowaną moc Pomazańców Słońca.

Udało im się połowicznie.

Z jednej strony, stworzyli Rycerzy Śmierci. Z drugiej, uwolnili przy okazji wielu Słonecznych. Uwięziona i wykluczona z cyklu reinkarnacji Esencja Pomazańców Słońca bez zwłoki zaczęła wyszukiwać utalentowanych i ambitnych ludzi, prowadząc ich na pełną niebezpieczeństw ścieżkę ku chwale i potędze. Choć odrodziła się zaledwie połowa liczby Słonecznych, żyjących w Pierwszej Erze, wciąż stanowią oni potęgę zdolną odmienić cały świat.

To właśnie ci odrodzeni herosi, dysponujący bezgraniczną moc, która zbyt długo tkwiła w uśpieniu, bohaterowie, których pamięć zbrukano, są ostatnią nadzieją świata, tonącego w konfliktach i sporach. Tkwi w nich jednak to samo ziarno ciemności, które sprowadziło na nich zgubę u zarania historii.

Stworzenie

Oto, jak wygląda postać Stworzenia:

W samym centrum świata znajduje się biegun Żywiołu Ziemi, olbrzymia góra, która pnie się prawie do samego Nieba. Imperialna Góra jest rdzeniem Stworzenia i sercem rzeczywistości.

Dookoła rozciąga się Błogosławiona Wyspa, otoczona przez wielkie Morze Wewnętrzne.

Morze Wewnętrzne otacza z kolei się Pogranicze, krąg ziemi i wysp, które rozciągają się aż do poszarpanych krańców Stworzenia. Błogosławioną Wyspą rządzi bezpośrednio Cesarzowa, Pograniczem natomiast władają jej wasale i trybutariusze.

Na północnym krańcu Stworzenia znajduje się biegun Żywiołu Powietrza, przepaść, za którą nie ma niczego prócz powietrza i śniegu. Północne skraje Stworzenia to zamarznięte pustkowia, gdzie królują lód i wichury.

Południowy skraj Stworzenia wyznacza biegun Żywiołu Ognia, czeluść pełna ciągnących się w nieskończoność płomieni bez dymu. Graniczą z nią pustynie, których piasek jest tym gorętszy, im bliżej dotrze się bieguna.

Na najdalszym zachodzie znajduje się biegun Żywiołu Wody, gdzie morze nie ma krańca i nic nie mąci powierzchni wody. Zachodnie rubieże Stworzenia składają się z archipelagów, zamieszkanych przez liczne narody.

Na wschodzie wreszcie położony jest biegun Żywiołu Drewna. Za nim niebo przesłania, niczym dach katedry, plątanina konarów gigantycznych drzew, których ogromne pnie wyrastają z bezdennej otchłani. Wschód jest krainą lasów, pól i pastwisk. Dzicy mieszkańcy dalekiego Wschodu budują osady na gałęziach drzew, a człowiek może przeżyć tu całe życie, nie dotknąwszy nigdy ziemi.

Ponad całym Stworzeniem znajduje się Ju-Szan, miasto bogów, siedziba Niebiańskiego Dworu i miejsce Bożych Igrzysk.

Pogoda i klimat

Klimat Stworzenia jest rezultatem magicznej natury świata. Pogodę kształtują bieguny żywiołów: upalne powietrze przychodzi z Południa, śnieżyce z Północy, a ulewy ze Wschodu i Zachodu. Oczywiście, na każde miejsce świata oddziałują jednocześnie wszystkie żywioły, ale obszary podbiegunowe pozostają pod najmocniejszym wpływem pobliskich centrów żywiołów. Błogosławiona Wyspa, położona w samym centrum Stworzenia jest zaiste szczęśliwym miejscem, ponieważ na równi korzysta z dobroczynnej mocy wszystkich czterech, równoważących się tu, biegunów.

Czas liczy się w Stworzeniu wedle kalendarza Krainy, który rozpowszechnił się na cały świat. Jego podstawą jest miesiąc, 28 dni, podczas których księżyc przechodzi przez wszystkie fazy. Każda z pięciu pór roku (Powietrza, Wody, Ziemi, Drewna i Ognia) składa się z trzech miesięcy, kolejnych faz pory: pierwszy miesiąc to faza Wschodząca, drugi to Pełnia, a trzeci Zstępująca. Po Porze Ognia następuje Kalibracja, bezksiężycowe, pięciodniowe święto, które nie jest częścią żadnej pory roku. Podczas tego

okresu, gdy wszystko odwrócone jest do góry nogami, dwory duchów popadają w chaos, a światy bogów i ludzi zbliżają się do sobie. Wydarza się wówczas wiele zadziwiających fenomenów, osnowa świata kończy bowiem wszystkie wątki, przygotowując się do kolejnego roku.

Wschodząca Woda jest zazwyczaj najzimniejszy miesiącem w roku, kiedy Północ grzęźnie w lodzie. Mróz i zimno skuwają wtedy Wschód i Zachód, a Południe nawiedzają życiodajne deszcze. Temperatura rośnie wraz z przedwiośniem, w miesiącach Zstępującej Wody i Wschodzącej Ziemi, przynosząc huragany na Południu, monsuny na Zachodzie i rzęsiste ulewy oraz burze na Wschodzie. Potem rozpoczyna się długie ocieplenie, trwające od ostatniego miesiąca Ziemi, przez wszystkie miesiące Drewna, pierwsze miesiące Ognia, aż do pełni lata, w Zstępującym Ogniu. W tym właśnie miesiącu południe wypala nieustający skwar, owoce chlebowca schną na Zachodzie, a słońce wypija soki niekończących się lasów Wschodu. Tymczasem Północ otwiera się dla kupców i podróżników dzięki umiarkowanej, przyjaznej temperaturze. Potem jednak gwałtowny spadek temperatury przynosi całemu Stworzeniu burze, przyśpieszając ostatnie żniwa, nim zima znowu obejmie świat we władanie.

Naturalne następstwo pór roku modyfikują czasem bogowie, żywiołaki, czarnoksięstwo, Zaklęcia i inne czynniki nadnaturalne. Wiatry podporządkowane są bogom aury, magia pogody to dość popularna praktyka, a żywiołaki i lokalni bogowie nie widzą problemów, by zamian za kilka modlitw lub przysług zmienić gdzieś regularny cykl klimatu, na przykład by pognębić wroga. Choć podstawowe reguły pogody są niezmienne, monsuny chłostają wybrzeża na Zachodzie w czasie pory deszczowej, a burze piaskowe szaleją na pustyniach, często zdarzają się małe odstępstwa. W Pierwszej Erze wszystkie modyfikacje pogody pozostawały pod kontrolą Pomazańców, którzy utrzymywali klimat w równowadze i pilnowali, by bogowie go nie zakłócali. Niestety, Pierwsza Era dawno się skończyła, a wraz z nią ustały rządy Zgromadzenia Słońca. Teraz każde pomniejszy bożek gotów jest sprowadzić ulewę, byle zyskać odrobinę modłów.

Połączenie bardzo długiego okresu wegetacji i efektów magicznych zabiegów sprawia, że pola Stworzenia rodzą obficie, drzewa uginają się od owoców, a ryż daje ziarno przez całą Porę Drewna. Na większości obszarów świata ryż zbiera się trzy razy, a najbardziej żyzne pola Błogosławionej Wyspy i na Ziemiach Łupieżców rodzą ziarno aż pięciokrotnie. Takie bogactwo umożliwia powstawanie dużych, skomplikowanych społeczności, skoro jeden wieśniak może dzięki swej pracy wyżywić wielu ludzi.

Domeny

Na niektórych obszarach Stworzenia kumuluje się naturalna Esencja, tworząc widoczne wiry mocy. Takie miejsca, domeny, są święte i odznaczają się właściwościami typowymi dla rodzaju zgromadzonej w wirze Esencji. Mogą tętnić energią różnych żywiołów albo skażoną, martwiaczą mocą Zaświatów. Każda domena może mieć cechy związane z jakimś konkretnym aspektem. Esencja domeny związana jest więc z Pomazańcami Słońca, Luny, Gwiazd, Ziemi (o cechach jednego z pięciu znanych żywiołów) albo Otchłani.

Kiedy Esencja wiruje, domena wnika w strukturę samego Stworzenia, stając się węzłem we wzorze świata. Dla typowego mieszkańca Stworzenia jest to źródło nieujarzmionej mocy, kipiące od nieposkromionej energii i niezwykle niebezpieczne. Domena może przeobrazić osobę, która - nie władając tym rodzajem Esencji - zbyt długo wystawiona jest na działanie energii, więc prosty lud unika domen, bojąc się mutacji. Istoty, które umieją pochwycić Esencję, potrafią dostroić się do wiru i pozyskać część jego wielkiej mocy. Związek z domeną przerwać może tylko śmierć, a ponieważ istnieć może tylko jedna taka więź na wir mocy, osoba, która się z nim związała będzie do końca życia obiektem ataków ludzi, którzy pożądają jej Esencji.

Siedziby

Odpowiednio wyszkolony uczony-architekt potrafi tak przekształcić otoczenie domeny, by wykorzystać jej geomantyczne moce, tworząc tym samym Siedzibę. Dawno temu, w Pierwszej Erze, Siedzibami były świątynie Zgromadzenia Słońca, fortece, będące widomym znakiem jego władzy. Budowle takie pełniły zwykle role pałaców lub centrów dowodzenia, dlatego silnie je fortyfikowano. Po dziś dzień nazwa „Siedziba" kojarzy się większości mieszkańców Stworzenia z potężnym zamczyskiem. Tak naprawdę oznacza jednak ujęcie geomantycznej energii, które może mieć różną konstrukcję.

Współczesna Siedziba może być równie dobrze potężną wieżą o dachu z orichalkum, jak i jeziorem w głębi lasu, pieczołowicie strzeżonym, by tylko właściciel mógł pozyskiwać i kontrolować energię potrzebną do sprawowania władzy nad danym obszarem. Kształt w ogóle się nie liczy - jeśli Siedziba

została odpowiednio zaprojektowana, ziemia wokół niej nie będzie dłużej narażona na spontaniczne cuda, a Esencja nie będzie zmieniać mieszkających na obszarze domeny istot w magiczne bestie, które nie mogą przeżyć z dala od jej wpływu.

Właściciel Siedziby może się z nią związać, tak, jak w przypadku domeny. Magiczna architektura pozwala jednak na wiele więzi, dzięki czemu można dzielić się mocą z innymi. Ponadto, w Siedzibach powstają krystaliczne twory, zwane inkluzami. Mają one wielkość kurzego jaja, a formuje je i napełnia mocą sama Esencja siedziby. Osoba związana z Siedzibą, która nosi powstały w niej inkluz, czerpie energię domeny na odległość. Choć połączenie z wirem Esencji jest wówczas słabsze, pozostaje ważną linią życia, pozwalając uzupełnić energię skuteczniej niż podczas medytacji transcendentalnej. Ponadto, inkluz umieszczony w specjalnym gnieździe staje się czymś w rodzaju talizmanu, a jego posiadacz może korzystać z cudownych mocy w nim zawartych. Czasem to tylko użyteczne sztuczki, kiedy indziej - mordercze czary. Na koniec warto wspomnieć, że wiele starożytnych artefaktów o szczególnie potężnych mocach wykorzystuje inkluzy jako źródła energii i bez nich po prostu nie działa. Jeśli więc ktoś chce stać się panem tajemnic Pierwszej Ery, musi władać jakąś Siedzibą, by uzupełniać moce cudów przeszłości.

Bogowie i żywiołaki

Wszyscy bogowie Stworzenia zajmują określone stanowisko w rozległym Niebiańskim Magistracie. Od najwyższych niebiańskich potęg, Słońca Niezwyciężonego i Pięciu Panien, po najmniejszych opiekunów pojedynczych dróg i malusieńkich źródeł, wszelkie bóstwa posiadają konkretne funkcje i obowiązki. Pomniejszych bogów nazywa się czasem duchami, choć oni sami mogą uznać taki zwrot za obraźliwy. Boskich opiekunów mają wszystkie rzeczy na świecie: czyny miłosierne, drogi w miastach, ropuchy, morderstwa, zarazy po prawdziwą miłość. Rozsądny człowiek wie, który bóg opiekuje się daną sferą oraz jakie ofiary pozwalają zaskarbić sobie jego przychylność lub uśmierzyć gniew. Bogowie są wszędzie, zazwyczaj postaci niematerialnej, bo choć mogą przyjąć cielesne kształty, kosztuje to bardzo dużo Esencji.

Istnieje bardzo duża różnica między niebianami a bóstwami lokalnymi. Bogowie niebios odpowiadają za uniwersalne fenomeny, takie jak sztormy, wojny, ciemność, miasta czy rzeczy zagubione, natomiast bóstwa lokalne troszczą się o konkretne miejsca i obszary. Choć niebianie są częścią Dworu Niebios i mają generalnie wyższy status, niż patroni określonych lokalnych obszarów, zdarza się czasem, szczególnie dziś, w czasach upadku, żeby jakiś potężny lokalny bóg przerastał mocą pomniejszego mieszkańca Nieba. Lokalne bóstwa nie mają prawa mieszkać w Ju-Szan, Niebiańskim Mieście, ale wolno im je odwiedzać oraz przez krótki, ograniczony czas brać udział w Bożych Igrzyskach.

Im większe jest bóstwo, tym więcej Esencji kosztuje je przebywanie cielesnej postaci w Stworzeniu. Dlatego jeśli lubią przybierać materialne kształty, najchętniej mieszkają w domenach i Siedzibach. Ucieleśnionego boga można zabić, lecz odrodzi się i, choć osłabiony, pozostanie tym samym bóstwem. By zniszczyć boga ostatecznie, potrzeba wielkiej mocy albo możliwości odbycia podróży do Ju-Szan, by złożyć skargę przed Magistratem Niebios.

Żywiołaki różnią się od bogów, ponieważ powstały ze zmieszania materii żywiołu z Esencją. Są manifestacją jakiegoś aspektu macierzystego elementu lub jego funkcji w Stworzeniu: żywiołakami są duchy burz, driady Drewna, tańczące ogniki, wiedźmy morskie i tajemnicze istoty skryte w głębinach skał. Choć takie istoty często służą bogom, nawet bóstwa drżą przed najpotężniejszymi z nich, na przykład Smokami Żywiołów. Zabite, żywiołaki tracą pamięć i powracają do pierwotnej materii, która ich zrodziła.

Ju-Szan

U zarania czasu, Przedwieczni zamieszkiwali pałace Ju-Szan, rozgrywając Boże Igrzyska, bogowie natomiast spędzali czas w Stworzeniu, wypełniając rozkazy i zarządzając porządkiem świata. Ich siedzibą była Błogosławiona Wyspa. Ju-Szan leży na osobnym planie Stworzenia, podobnym do schronień, które tworzą dla siebie bogowie (choć oczywiście zdecydowanie większym). To ogromne miasto, otoczone przez potężne, diamentowe mury ma taki sam kształt, jak Błogosławiona Wyspa, wypełniają je parki wielkości całych państw i gaje duże jak królewskie stolice. Ponad murami zawieszono kopułę nieba, której nikt nie zdoła przebić, a nawet zarysować. Stapia się ona doskonale z murami miasta i lśni barwą tego z bogów, który aktualnie zwycięża w Bożych Igrzyskach - złoto, gdy dominuje Słońce Niezwyciężony, srebrem kiedy prowadzi Luna lub czernią przetykaną różnobarwnymi gwiazdami, dla jednej z Panien.

W samym sercu Ju-Szan znajduje się Nefrytowa Kopuła Rozkoszy, gdzie Inkarny rozgrywają Boże Igrzyska. Otaczają ją pałace, Siedziby, gaje, muzea, sale balowe i inne niebiańskie budowle. Miasto oplata sieć kanałów płynących żywym srebrem. Jest ona najpopularniejszą drogą transportu, choć czasem bóstwa jeżdżą też na chmurach lub używają nieziemskich wehikułów. Ju-Szan to najprawdziwsza siedziba bogów, gdzie jabłka nieśmiertelności rosną na drzewach, a do stołu podaje się niebiańską ambrozję.

Niebiańskie Inkarny

Najpotężniejszymi ze sług Przedwiecznych byli Bogowie Niebios, albo inaczej Niebiańskie Inkarny: Pięć Panien, Luna i Słońce Niezwyciężony. Nadano im nazwę niebiańskich, ponieważ każde związane było z jednym z ciał niebieskich - słońcem, księżycem lub jedną z pięciu planet. W poczet Inkarn wlicza się czasem Gaję, zwiększając tym samym ich liczbę do ośmiu, tak naprawdę jednak jest ona jedyną ocalałą Przedwieczną, a nie bóstwem w ścisłym znaczeniu.

Słońce Niezwyciężony: Słońce Niezwyciężony jest bogiem, który jako pierwszy zaproponował obalenie Przedwiecznych, najlepszym strategiem, dowódcą oraz najpotężniejszym wojownikiem w całym Stworzeniu. Zazwyczaj przedstawia się go jako gładko ogolonego, przystojnego mężczyznę o czterech rękach, ubranego w zbroję z brązu i dzierżącego w dłoniach włócznię, błyszczącą tarczę, gałąź oliwną i róg.

Luna: Luna jest odwiecznym towarzyszem Gai, równie często przedstawianym jako mężczyzna i jako kobieta. Posiadający

wiele twarzy, sprytny i zapewne szalony Luna jest niezrównanym kłamcą i mistrzem zmiany postaci. Podczas Przedwiecznej Wojny doradzał Słońcu Niezwyciężonemu w kwestiach strategii. Wiadomo o nim dużo mniej, niż o pozostałych Inkarnach - chyba tylko uczeni i jego Pomazańcy znają go nieco lepiej.

Merkury, Panna Podróży: Merkury jest opiekunką ruchu oraz działania, podróży i wszystkiego, co się z nimi wiąże. Patronuje kupcom, posłańcom, wędrowcom i odkrywcom. Ma najszersze obowiązki ze wszystkich Panien, co powoduje, że rzadko skupia się przez dłuższy czas na swoim jednym aspekcie, co zdobyło jej reputację bardzo kapryśnego bóstwa. Jej astrologicznym domem jest Złota Barka Niebios, złożona z konstelacji Kapitana, Mewy, Masztu, Posłańca i Koła Sterowego. Jej kolor to złoto-żółty i często przedstawia się ją w szafranowej szacie.

Wenus, Panna Harmonii: Wenus jest boginią rozrywki, radości, sztuki i wszystkiego, co czyni życie szczęśliwym. Opiekuje się namiętnościami, które popychają i motywują do dalszej egzystencji zarówno ludzi, jak i nieśmiertelnych. Mówi się, że spośród Panien najmocniej dba o ludzi, choć niektórzy twierdzą, że tak naprawdę interesują ją tylko własne przyjemności. Jej astrologicznym domem jest Niebieska Lutnia Harmonii, składająca się z konstelacji: Dzbana, Kochanków, Muzykanta, Pawia i Kolumny. Jej kolor to szafirowy błękit, często spotykany na szatach nowożeńców i welonach kurtyzan.

Mars, Panna Wojny: Mars jest władczynią wojny i konfliktów, i choć Słońce Niezwyciężony jest największym wojownikiem pośród bogów, to ona pozostaje najlepszym generałem. Jej symbolem jest stylizowany miecz oraz tarcza, uniwersalny znak zbrojmistrzów i kowali produkujących broń. Jej astrologiczny dom to Karmazynowa Zbroja Zwycięzcy, składający się z konstelacji: Sztandaru, Rękawicy, Kołczanu, Tarczy i Włóczni. Związana z purpurą, przedstawiana jest często jako uzbrojona kobieta o krótkich rudych włosach, w lakierowanej na czerwono zbroi.

Jowisz, Panna Tajemnic: Jowisz jest najstarszą i najbardziej tajemniczą z Pięciu Panien. Mówi się, że zna ona czas życia przeznaczony każdej istocie śmiertelnej, a być może bogom i samemu Stworzeniu. Wiąże się ją z wiedzą i nauką, a także szpiegostwem, skrytością i sekretami. Jej astrologiczny dom to Mroczna Kaplica z Bluszczu, składająca się z konstelacji: Strażnika, Klucza, Maski, Czarnoksiężnika i Odnalezionego Skarbu. Jej kolor to zieleń. Zazwyczaj jest przedstawiana jako ładna, ale nie piękna kobieta, która w dłoniach trzyma liniał do pomiaru długości nici na Krośnie Losu.

Saturn, Panna Końca: Saturn jest najstraszliwszą z Pięciu Panien. Jej zadaniem jest odcinać nici na Krośnie Losu, jak jej poradzi Jowisz, jest więc boginią śmierci oraz wszelkiego odczyniania. Jednakże, w przeciwieństwie do Panów Śmierci, opiekuje się miłosiernym odejściem, będącym jednocześnie końcem poprzedniego i początkiem drogi do następnego życia, a nie stagnacji w ciemności. Jej astrologiczny dom to Fioletowe Mary Żalu, zawierające konstelacje: Ciała, Kruka, Wozu, Dymiącego Ognia i Miecza. Jej kolorem jest głęboki fiolet, często wykorzystywany na całunach pogrzebowych. Saturn jest przedstawiana jako przepiękna, białowłosa dziewica o bezbrzeżnie smutnej twarzy, niosąca miecz, którego dotyk oznacza śmierć.

Gaja: Gaja jest duchem całego Stworzenia, Przedwieczną równą mocą, lub nawet potężniejszą niż bóstwa ciał niebieskich.

Antropomorficzna codzienność Niebios i Piekła

W „Exalted" nieśmiertelność wcale nie łączy się z wszechmocą, dalekowzrocznością i bezinteresownością. Bóstwo z samej swej natury koncentruje się na jednym aspekcie, pragnie chronić i wzmacniać sferę aktywności, do opieki i kontroli nad którą je stworzono. Wszystko, co wykracza poza ich obszar bardzo często im umyka, są za to zawsze gotowi, by przyjmować i dawać łapówki (w postaci czci, przysług i służby) dla rozszerzenia domeny swoich wpływów. Często prowadzą między sobą spory, walczą o hołdy śmiertelnych wyznawców albo starają się pomniejszyć pozycję innego bóstwa, by wzmocnić swoje znaczenie. Bogowie są także zdolni do zadziwiającej małostkowości. Życie wieczne nauczyło ich długo zachowywać urazy.

Teoretycznie, w Niebiosach panuje perfekcyjny porządek i wzorowa prawość. Niebiańskim Magistratem w Ju-Szan powinno kierować Pięć Boskich Kancelarii: Rada Spraw Niepojętych i Boskich Trosk (Kancelaria Niebios), Niebiańscy Kwestorzy Pór Roku i Aury (Kancelaria Pór Roku), Boscy Obserwatorzy Dzieł i Czynów Ludzkich (Kancelaria Ludzkości), Intendentura Wielkich oraz Niepozornych Tajemnic Natury (Kancelaria Natury) oraz Najczcigodniejsi Architekci Losu i Koniunkcji Gwiezdnych (Kancelaria Losu). Wyżsi bogowie z danej Kancelarii rozdzielają zadania dla pomniejszych, żywiołaki nadzorują prawidłowe zachowania pogody i wszelkich naturalnych fenomenów, ludzie oddają cześć i składają ofiary, a Stworzenie trwa z dnia na dzień w równowadze.

W praktyce jednak, na każdym szczeblu władzy Niebiańskiego i Ziemskiego Magistratu panuje nieład i korupcja. Według starożytnego systemu, Pomazańcy Niebios utrzymywali porządek w Ziemskim Magistracie, a pomniejsi bogowie nie mieli odwagi sprzeniewierzyć się swym zadaniom lub je lekceważyć. Gdy na skutek przewrotu Ziemskich zabrakło Wybrańców Słońca i Luny, Smocza Krew nie zdołała utrzymać właściwej kontroli. Nawet największe wysiłki Zakonu Nieskalanych nie zapewniły stabilności boskich struktur poza obszarem Błogosławionej Wyspy i niektórych satrapii Pogranicza.

Na szczęście istnieją sposoby radzenia sobie ze zbuntowanymi bogami. Niebiańscy Cenzorzy z Kancelarii Niebios mogą prowadzić rozliczenia - formę boskiego rozpoznania, przerażającą wszelkie duchy. W dawnych czasach, gdy wśród pomniejszych smoków żywiołów, sprawujących funkcję cenzorów, nie panoszyła się jeszcze korupcja i przepracowanie, było to bardzo skuteczne narzędzie kontroli bożków. Pomazańcy również mogą rozprawiać się z bogami poprzez niszczenie ich kultu albo bezpośrednią walkę. Powrót Pomazańców Słońca, Dawców Praw z przeszłości, może być sygnałem do zreformowania niebiańskich urzędów.

Czasem nazywa się ją Panną Urodzaju, lecz to jest termin błędny. Nieskalani czczą ją jako źródło wszelkiego życia, a choć wielu ofiaruje jej modły dziękczynne, niewielu prosi ją o wstawiennictwo. Jest bóstwem bardzo życzliwym, a jej współczucie jest bezgraniczne, lecz jako Niebiańska Inkarna jest boginią bardzo odległą. Jej potomstwem jest Pięć Smoków Żywiołów.

Niebiański Magistrat

Niebiańskim Inkarnom podporządkowanych jest wielu bogów, którym z kolei powierzono bezpośrednią kontrolę nad Stworzeniem. Każde bóstwo, czy tego chce, czy nie, zajmuje jakieś stanowisko w Niebiańskim Magistracie - nawet zdegradowani za niewłaściwe działania są wciąż częścią niebiańskiego systemu rządów. Magistrat jest podzielony na pięć Kancelarii, którym podlegają wszelkie aspekty Stworzenia. Pozycję bożka w hierarchii określają dwa kryteria: moc i historia.

Każdy z bogów, od pomniejszych po najpotężniejszych, zna swe obowiązki i powinien wypełniać powierzone mu zadania. Nawet pomniejsze bóstwa zrodzone z działania lub czci, którą oddawali czemuś śmiertelnicy (na przykład bóg łodzi) są świadomi swego statusu i powinności. Bogów określają bowiem wyłącznie przynależne im obowiązki (nawet, jeśli ich nie wypełniają) i obszary, nad którymi sprawują patronat.

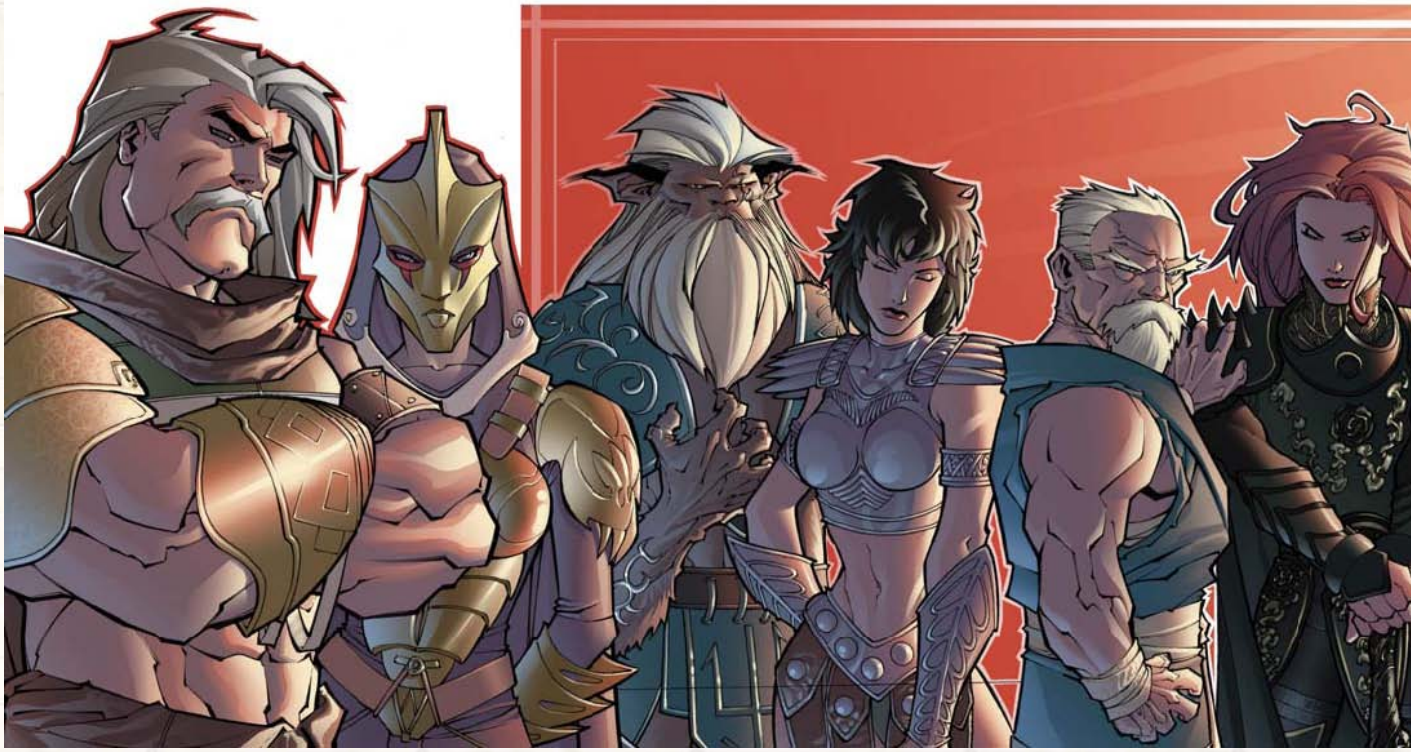
Żywiołaki i Ziemski Magistrat

Żywiołaki są ucieleśnieniem konkretnych aspektów Stworzenia. Pierwsi i najpotężniejsi z nich zostali stworzeni przez bogów z żywiołów nasyconych Esencją pod kuratelą Gai, na wzór jej potomstwa, pięciu Smoków Żywiołów. Działo się to w czasach, gdy dwory duchów nie były potrzebne, a wszystko chodziło jak w zegarku przez niezliczone wieki. Pomniejsze żywiołaki pojawiły się po wojnie z Przedwiecznymi, podporządkowano je rozkazom bogów i oddano pod dowództwo Smoków Żywiołów.

Wszystkie żywiołaki związane są z charakterem jednego z pięciu żywiołów: Ziemi, Ognia, Drewna, Powietrza i Wody. Istnieją, by wypełnić jakąś funkcję związaną z danym żywiołem: chronić go, zwiększać jego ilości, kontrolować przepływ czy zarządzać nim w naturalnych cyklach. Dla żywiołaków nie jest to obowiązek (jak dla bogów), ale element ich natury. Istoty te różnią się bardzo wielkością, od potężnych władców wiatrów i strażników całych lasów, do małych stworzonek, jak iskiereczki, solankowe kundle oraz ogniste motyle. Żywiołaki mogą zwiększać lub tracić moc. Te, które wzrastają w potęgę przekształcają się, tak by ich postać oddawała nową naturę i w końcu stają się smokami. Żywiołaki to konserwatywne istoty, przywiązane do swego materialnego otoczenia, więc zmiana ich zachowania wymaga zmian materii, z której zostały stworzone.

Podczas Uzurpacji, kiedy obalono Pomazańców Słońca, oraz Wielkiej Zarazy, które zabiła miliony i towarzyszącego jej najazdu Pięknego Ludu umarło wiele żywiołaków, a świat zmienił się tak bardzo, że pozostałe przy życiu zaczęły mieć trudności z wypełnianiem obowiązków, które kiedyś wykonywały. Niektóre stworzyły dwory duchów, naśladując bogów, a inne wybrały samotność i zaczęły unikać kontaktów z bóstwami i śmiertelnikami.

Ziemski Magistrat jest generalnie nieefektywny, opieszały i spętany przez rozmaite protokoły. Choć na pewnych obszarach



wciąż zdaje się funkcjonować prawidłowo (na przykład na Błogosławionej Wyspie, gdzie Zakon Nieskalanych radzi sobie nieźle z kontrolą nad żywiołakami i pomniejszymi bogami), w większości miejsc panuje bałagan, a aktywność Magistratu przejawia się tam, gdzie znaczni jego członkowie mogą coś zyskać.

Pomazańcy

Pomazańcy zostali wybrani przez największe potęgi Stworzenia, poczynając do Smoków Żywiołów, a kończąc na Panach Śmierci i podarowano im moc podobną boskiej. Zasiany w ich duszach odprysk nieprzemijającej potęgi pozwala im władać ich wewnętrzną Esencją zapewniając zdolności, dzięki którym z łatwością pokonują potwory, dowodzą armiami, wykorzystują potężną magię i dokonują czynów godnych najwspanialszych herosów. Kiedyś światem rządzili Pomazańcy Słońca, lecz zostali przeklęci, a klątwa sprowadziła na nich upadek i zagładę. Na scenie pozostali wówczas tylko Pomazańcy Ziemi, zwani potocznie Smoczą Krwią, którzy dziś władają w miejsce Słonecznych.

Narodziny Pomazańców

W najdawniejszych dniach bogom zaczął ciążyć los opiekunów świata, strażników Stworzenia i posłusznych sług Przedwiecznych. Kiedy jednak ci tworzyli bogów, nałożyli na nich potężne pęta, sprawiające, że żadne z bóstw nie mogło użyć swej mocy, żadnej z gwiazd, planet, księżyców, ani pór roku, by odczynić cokolwiek co uczynili Przedwieczni i wystąpić przeciw nim. Przedwieczni zapomnieli jednak spętać podobnie śmiertelników, ponieważ nie wierzyli, by istota śmiertelna mogła im zagrozić.

Słońce Niezwyciężony zaproponował pozostałym Inkarnom, by obdarzyć ludzi wielką mocą, by mogli stać się ich czempionami w walce z Przedwiecznymi. Inne Inkarny przystały na to i wszyscy wyruszyli, by wybrać śmiertelników i uczynić z nich herosów - pierwszych z Pomazańców. Gaja nie wybrała żadnych wojowników dla siebie, ale pobłogosławiła Smoki Żywiołów, żeby ci powołali żołnierzy - Smoczą Krew, którzy będą służyć jako armia dla pozostałych Pomazańców. Stwórca, jeden z Przedwiecznych i pierwszy z kowali, również wystąpił przeciw swoim braciom i dał Pomazańcom plany potężnych broni, zdolnych zniszczyć najstarsze istoty.

Po zakończeniu wojny ze stwórcami bogów, Inkarny zajęły się Bożymi Igrzyskami, pozostawiając opiekę nad Stworzeniem w rękach Pomazańców. Tym samym Wybrańcy przejęli obowiązki, które dotychczas spoczywały na Inkarnach, otrzymując władzę nad Stworzeniem i ziemskimi bogami.

Pośród Pomazańców wyróżniamy pięć grup:

Słoneczni: Pomazańcy Słońca są Wybrańcami Słońca Niezwyciężonego, stworzonymi, by władać światem i przewodzić innym Pomazańcom. Słoneczni dzielą się na pięć kast. Kasta Świtu to niezrównani wojownicy, Kasta Zenitu to kapłani i mistycy, Kasta Zmierzchu składa się z uczonych i czarnoksiężników, Kasta Nocy to szpiedzy i zabójcy, a Kasta Zaćmienia - dyplomaci i ambasadorzy.

Lunacy: Pomazańcy Luny, Wybrańcy samego Luny to regenci, generałowie i stratedzy Słonecznych, a także często

ich małżonkowie. Obdarzeni możliwością zmiany kształtu, są też doskonałymi łowcami, wojownikami i traperami. Ich moce dzielą się zgodnie z fazami księżyca. Pełnia Księżyca to wojownicy, rozkochani w walce, Nów to strażnicy sekretów i magii, Zmienny Księżyc to taktycy, zmiennokształtni i zwiadowcy. Dawno temu zamiast Zmiennego Księżyca istniały trzy oddzielne kasty: Wzrastający Księżyc, kapłani i dworzanie, Półksiężyc, obserwatorzy i taktycy oraz Zanikający Księżyc, podstępni szpiedzy i oszuści. Ten podział nie utrzymał się jednak w czasach po Uzurpacji.

Gwiezdni: Pomazańcy Gwiazd to Wybrańcy Pięciu Panien, najbardziej skryci i nieprzeniknieni ze wszystkich Pomazańców. Są namiestnikami, wizjonerami, twórcami wielkich planów, politykami, mistrzami intryg i sztuk walki. Każdy z Gwiezdnych związany jest z konkretną Panną i nigdy nie ma ich więcej niż stu w jednym czasie.

Smocza Krew: Pomazańcy Ziemi różnią się od Wybrańców Niebios, ponieważ mogą przekazywać moc swoim potomkom. Zostali stworzeni przez Smoki Żywiołów, jako piechota Pomazańców Niebios. Osobno są słabi, ale kiedy współpracują ze sobą, potrafią obalać dynastie i zagrozić nawet najpotężniejszym z bogów. Smocza Krew dzieli się na pięć Aspektów, związanych żywiołami: Powietrza, Ziemi, Ognia, Wody i Drewna.

Otchłannicy: Po zrównaniu z ziemią miasta Ciernie, Pan Śmierci imieniem Maska Zim pokazał światu, że wśród jego sług są mroczni Pomazańcy. Od tamtej pory raporty o takich istotach nadchodzą z wielu stron Stworzenia. „Rycerze śmierci" są tematem przerażających plotek, ale tak naprawdę mało o nich wiadomo.

Rola Pomazańców

Pomazańcy Ziemi przekazują swoją moc potomkom, lecz Wybrańcy Niebios byli zbyt potężni, by mogły dziedziczyć ją całe rody. Dlatego kiedy jeden z Wybrańców Niebios zostaje zabity, fragment Esencji, która odpowiadał za jego moce, szuka następnego nosiciela i Wynosi go ponad śmiertelnych. W związku z tym liczba każdego rodzaju Pomazańców Niebios jest stała. W Stworzeniu jest więc około 300 Lunaków i około 100 Pomazańców Gwiazd w jednym momencie. Ta liczba nie zwiększyła się ani razu od czasu wojen przeciw Przedwiecznym. Kiedyś było także 300 Słonecznych, ale ich liczba spadła do połowy na skutek działań Panów Śmierci, którzy użyli około połowy Wyniesień, by tworzyć licznych Pomazańców Otchłani.

Należy zrozumieć, że choć Wyniesienie jest wynikiem działania sił niebiańskich i wiąże Pomazańca bezpośrednio z bogiem, jego stwórca nie ma nad nim żadnej kontroli. Gdyby tak było, Przedwieczni wydaliby rozkaz bogom, by odebrali nadane Pomazańcom moce i zgnietli stworzonych przez siebie czempionów. Wyniesienie jest zatem jak ogień oddany w ręce śmiertelników, dar, którego nie można odebrać i który każdy Pomazaniec wykorzystuje wedle własnej woli i przekonań.

Kraina

Obecnie Kraina jest największą potęgą na całym świecie. Położona bezpieczne, na Błogosławionej Wyspie, i prawie niewrażliwa na ataki, panowała nad prawie całym Stworzenie przez blisko tysiąc lat. Przez większość z ostatnich ośmiu wieków to wola Szkarłatnej Cesarzowej powoływała królów i obalała ich, słała wojska poprzez pustynie i morza, wywołując lęk za-

Natura Pomazańców

Pomazańcy są najpotężniejszymi ze śmiertelnych, stworzonymi jako narzędzie w wojnach bogów ze ich poprzednikami. Póki ich moc jest nierozwinięta, można ich pomylić z cudownymi dziećmi potężnych bogów albo z zadziwiająco utalentowanymi czarnoksiężnikami, szybko jednak wzrastają w potęgę znacznie przekraczającą możliwości wcześniej wspomnianych. Każdy rodzaj Pomazańców jest odmienny, ale poniższe podsumowanie ich możliwości dotyczy wszystkich, od dorastających Ziemskich po najbardziej sędziwych Lunaków.

• **Wyniesienie zapewnia bardzo długie życie.** Smocza Krew, jętki wśród Pomazańców, żyją tylko przez dwa lub trzy stulecia, natomiast Wybrańcy Niebios potrafią przetrwać dziesięć razy tyle. Ponadto, Wybrani właściwie się nie starzeją i prawie po grób zachowują pełnię sił i kondycji. Pomazaniec, który wydaje się stary, najprawdopodobniej pamięta głęboką starożytność.

• **Wyniesienie obdarza nadzwyczajną witalnością**. Ciało Pomazańców odznacza się niesamowitą odpornością, ich rany goja się z niespotykaną prędkością, są odporni na wszelkie choroby i prawie niewrażliwi na trucizny. Wybraniec jest w stanie przetrwać najcięższe wyzwania i wylizać się z ran, które zabiłyby dowolnego śmiertelnika.

• **Wyniesienie wymaga heroizmu**. Wyniesienie oznacza fundamentalną zmianę przeznaczenia danego człowieka, zmieniając go z śmiertelnika w półboskie narzędzie wojny. By w ogóle posługiwać się mocami Pomazańca, Wyniesiony musiał i wcześniej być przeznaczony do wielkości. Żaden z Wybrańców nie bywa niechętny pozyskaniu boskich mocy, choć samo Wyniesienie nie jest wynikiem racjonalnej decyzji ani moralnej siły. Po prostu, Esencja szuka kogoś, kto chce i może przyjąć boską moc. Może więc Wynieść najskromniejszego z pustelników albo najbardziej zdeprawowanego z łotrów, jeśli tylko konsekwentnie kroczą swą ścieżką i mają wolę dość silną, by użyć danej im potęgi.

• **Wyniesienie spotyka zdrowych**. Rany Pomazańców goją się, nie pozostawiając blizn i tylko najstraszliwsze niemagiczne obrażenia mogą na trwale ich okaleczyć. Przecież energia, która zamieszkuje Wybrańców, stworzona została do użycia w walce. Choć zdarzają się rzadkie przypadki, gdy talent i przeznaczenie jednostki pozwolą jej pokonać ograniczenia, większość przyszłych Pomazańców Ziemi rodzi się bez skazy i imponuje kondycją oraz zdrowiem. Pomazańcy Niebios zostają Wyniesieni prawie zawsze w wieku, gdy są zdolni do walki, a więc pomiędzy 13 a 60 rokiem życia, nigdy nie brakuje im kończyn lub któregoś ze zmysłów. Wyniesienie nie ogląda się za to na płeć ani rasę. Esencja potrzebuje po prostu istoty w doskonałej kondycji, by uczynić z niej bohatera.

• **Wyniesienie jest nieodwracalne i nie można go odebrać**. Nie istnieje żaden znany proces, który pozwalałby naruszyć więź między duszą a Wyniesieniem, zarówno u Pomazańców Ziemia, jak i Niebios. Ponadto Wyniesienie chroni nosiciela. Jako półboskie, magiczne istoty, Wybrańcy są mniej podatni lub kompletnie niewrażliwi na wiele czarnoksięskich mocy.

Kiedy Pomazaniec zostaje zabity, moc opuszcza jego ciało i szuka kolejnego nosiciela. Ten cykl zakłócono tylko raz, kiedy wymordowano Pomazańców Słońca, a ich dusze uwięziono, ale to tylko opóźniło czas ich powrotu do dnia dzisiejszego.

równo bogów, jak Pomazańców. Wspierana przez Smoczą Krew i potęgę cesarskich legionów, władza Cesarzowej kształtowała całe Stworzenie, zmieniając je w jej prowincję. Nawet dziś, gdy władczyni zabrakło, to Kraina działa - reszta państw co najwyżej na to reaguje. Polityka Cesarstwa i decyzje jego książąt, kancelarii i namiestników mają wciąż wpływ na codzienne życie milionów istot.

Oczywiście istnieje też konkretny związek pomiędzy wzrastającymi niepokojami w Krainie, a pojawieniem się większej ilości Słonecznych. Smoczy Gon nie poluje już na Plugastwa z taką zajadłością, jak w minionych czasach Cesarzowej. Zamiast tego używa się go, jak reszty zasobów Krainy, dla korzyści rywalizujących sił politycznych, zamiast do walki z zewnętrznym wrogiem Szkarłatnego Cesarstwa.

Pozbawione silnej ręki Szkarłatnej Cesarzowej stronnictwa, które kiedyś władczyni szczuła na siebie, by wzmocnić swą władzę, obecnie walczą między sobą o kontrolę nad imperium. Zapomniały one przy tym lub porzuciły powierzone im obowiązki, więc władza w Krainie zaczyna się chwiać. Ale nawet w okresie wewnętrznego zamętu Cesarstwo jest światową potęgą, zdolną do wielkich czynów i okrutnych decyzji w tym niespokojnym czasie.

Kraina składa się z dwóch głównych regionów, które różnią się położeniem i sposobem zarządzania. Pierwszy region to sama Błogosławiona Wyspa, położona wokół Imperialnej Góry. Wyspa jest sercem Krainy, a tutejsze życie jest w zupełności podporządkowanie imperialnym strukturom: Cesarstwo reguluje wszystko, począwszy od zachowania pomniejszych bożków, którzy opiekują się każdym lasem, plażą i wzgórzem, po to, jak nisko powinien się kłaniać wieśniak, gdy mija go Pomazaniec Ziemi. Na Błogosławionej Wyspie każda istota zna swoje miejsce oraz obowiązki, bez wątpienia czy pola do interpretacji przepisów. Szkarłatna Cesarzowa była tu jedynym prawodawcą, tyranem-dobroczyńcą. Dziś jej obowiązki sprawuje Regent.

Drugi region składa się z całkowicie odmiennych od siebie i okresowo zbuntowanych terytoriów na Pograniczu, które złożyły hołdy i przysięgły płacić daniny Krainie. Te obszary nazywa się satrapiami. Każda satrapia ma wprawdzie swój własny lokalny rząd i system sprawowania władzy, obserwuje go jednak i „wspomaga radami" oficjał z Krainy (zwany satrapą). Każdy satrapa to głos i ucho Cesarzowej w danym regionie świata, wyraziciel jej woli. Dlatego lokalni władcy wykonują jego „wskazówki" posłusznie i bez szemrania. Nie dziwi to tym bardziej, że w skład świty urzędnika wchodzi niemały kontyngent elitarnych żołnierzy Krainy, kilku mnichów z Zakonu Nieskalanych oraz przedstawiciel tajnej policji.

Cesarzowa

By pojąć dzisiejszą Krainę należy przede wszystkim zrozumieć, kim była Szkarłatna Cesarzowa. Imperium jest bowiem jej dziełem, rękawicą ze nefrytowej stali, otaczającą jej władczą pięść przez prawie 800 lat. Podczas jej rządów zrodziły się i umarły cztery pokolenia długowiecznych przedstawicieli Smoczej Krwi, a w proch rozsypały się ciała ponad czterdziestu generacji śmiertelników. Zdanie: „Co Cesarzowa rozkaże, to Kraina uczyni" stało się przysłowiem i ostrzeżeniem, znanym na Pograniczu dłużej, niż istnieje większość jego królestw.

Zarówno oficjalne kroniki, jak i osobiste wspomnienia wielu osób twierdzą, że Szkarłatna Cesarzowa była dobrze urodzoną kobietą wielkiej urody, posiadała niespotykanie silny charakter, skłonność do najrozmaitszych emocji oraz ostry niczym brzytwa intelekt. Podobno pamiętała imiona osób, które spotkała tylko raz, jeszcze dekadę później. Mówiła i pisała w dziewięciu językach, potrafiła zestrzelić lecącego wróbla z dystansu jednej mili, a raz udusiła własnego praprawnuka na oczach dworu. W połowie ósmego stulecia na tronie wyglądała na kobietę trzydziestoletnią, ucieleśnienie gracji i uroku. Była jednak przy tym bardzo potężną wojowniczką i jeszcze dziesięć lat temu sama poprowadziła Smoczy Gon przeciw nowo odrodzonemu Pomazańcowi Słońca, który pojawił się w zachodniej prefekturze Błogosławionej Wyspy. Odważna, sprytna, charyzmatyczna, obdarzona szczęściem, piękna, elegancka, półboska, uparta - wszystkich tych słów używa się na jej określenie. Bledną one jednak wobec prawdy o jej dokonaniach: stworzyła przecież i władała największym imperium świata, znajdując się pomiędzy młotem inwazji Pięknego Ludu, a kowadłem Ostatecznego Zapomnienia i potrafiła wygrywać ambicje niestrudzonych w intrygach możnych do własnych celów.

Nie dokonał tego wcześniej i nie dokona nigdy nikt, kto nie będzie całkowicie jej dorównywał zaletami i charyzmą.

Filozofia rządów

Uczeni stworzyli niepoliczoną ilość zwojów i kodeksów, analizujących metody i filozofię rządów Szkarłatnej Cesarzowej. Choć wciąż się o nie spierają, udało im się uzgodnić kilka fundamentalnych zasad, na których opierała swoje czyny i decyzje.

Można je podsumować następująco:

• **Dziel i rządź**. Cesarzowa nigdy nie pozwalał by władza spoczywała w jednym ręku, jeśli można ją było podzielić na dwie. Potrafiła powołać trzy osoby na stanowisko, gdzie lepiej sprawdziłaby się jedna para rąk i oczu. Kraina ma aż trzy rodzaje tajnych służb, obserwujących siebie z uwagą, jaką poświęcają reszcie społeczeństwa. Stworzyła również jedenaście rodów potencjalnych spadkobierców, zamiast pół tuzina książąt jej krwi.

• **Wszelkie zaszczyty płyną z centrum**. Władczyni zachowała całą władzę nadawania stanowisk, awansów, honorów, ziemi i wszelkich zaszczytów. Jeśli ktoś pragnął dostąpić jakiegoś honoru, chwały, otrzymać urząd lub nagrodę, musiał zgiąć kolana przed tronem Cesarzowej. Wraz z mocą nadawania stanowisk szła możliwość odbierania możnym pozycji, z której Szkarłatna Cesarzowa korzystała z zatrważającą biegłością i częstotliwością.

• **Hańba przed śmiercią**. Cesarzowa zawsze pilnowała, by zhańbić, zniszczyć reputację, oraz pozbawić pozycji wszystkich dybiących na jej pozycję, zamiast ich zabijać. Wielu jej fanatycznych popleczników kiedyś strącono z wysokich urzędów, a potem starali się odzyskać łaskę. Niechęć władczyni mogła trwać dziesięciolecia, zawsze jednak otaczało ją grono oddanych urzędników i oficerów, po których mogła sięgać w kryzysowych chwilach.

• **Ciągłe niepokoje na granicach**. Szkarłatna Cesarzowa starała się utrzymywać Krainę w stanie ciągłego, kontrolowanego konfliktu granicznego, na zewnętrznych granicach satrapii Pogranicza. Dzięki temu wojska były zawsze w gotowości, najzdolniejsi dowódcy mogli zdobyć doświadczenie, a najniebezpieczniejszych i najambitniejszych arystokratów oddalano od centrum władzy.

• **Przywileje rodzą odpowiedzialność.** Cesarzowa tak ukształtowała kulturowy i prawny porządek Krainy, by przedstawiciele Smoczej Krwi mogli wymagać bezdyskusyjnego posłuszeństwa od każdego śmiertelnika na całej Błogosławionej Wyspie. Wszyscy Pomazańcy Ziemi cieszyli się licznymi przywilejami, mogli na przykład posiadać niewielkie, prywatne armie. Jednakże godząc się na przywileje, Smocza Krew akceptowała także duże obciążenia obowiązkami: konieczność opieki nad poddanymi, szlachetnego zachowania osobistej odpowiedzialności za wszelkie niepowodzenia. Wszelkie nagrody i kary zawsze i bez wyjątku spadały na ramiona Smoczej Krwi.

Bezkastowi i Dynastia

Jednym z najostrzejszych podziałów wprowadzonych przez Cesarzową było wyodrębnienie dwóch rodzajów Pomazańców Ziemi, różniących się nie zdolnościami magicznymi czy siłą, lecz pozycją społeczną i kulturową. Zewnętrzne sukcesy Krainy na Pograniczu i w walce z Dziczą wynikały z pozornej jedności wszystkich ze Smoczej Krwi w oczach wroga. Jednocześnie jednak Cesarzowa zabezpieczyła swoje miejsce na tronie, tworząc sztuczny podział Smoczej Krwi na dwie grupy kulturowe, Suwerenów i Bezkastowych.

Bezkastowi to ci ze Smoczej Krwi, którzy urodzili się pośród pospólstwa Krainy, mieszkańców Pogranicza, a nawet niewolników. Cesarzowa wyszukiwała takich odmieńców i oferowała im bogactwa, władzę oraz przywileje w zamian za lojalność. Bezkastowi, którzy przyjęli zaoferowaną im propozycję otrzymywali stanowisko w kancelariach Krainy, szarżę w legionach albo wstęp do Zakonu Nieskalanych. Zyskując pozycję i prestiż dzięki swym zdolnościom i indywidualnym dokonaniom, mieli szansę zajść daleko wyłącznie w służbie Cesarzowej.

W przeciwieństwie do Bezkastowych, Suwereni należą do jednego z jedenastu rodów, którego założyciele byli małżonkami Cesarzowej w minionych latach, dziesięcioleciach i wiekach. Uznaje się ich za potomków krwi cesarskiej i posiadają ogromną władzę w Krainie, większa jej część bierze się jednak z pozycji ich rodu, a nie indywidualnych zdolności. Znakomicie wyszkoleni, traktują cały świat z góry, jakby powinien paść im do stóp z powodu nazwiska, które noszą.

Bezkastowi i Suwereni od wieków rozgrywają przeciw sobie intrygi, uczestnicząc w misternej grze zaszczytów i idiosynkrazji. Bezkastowi byli zawsze prostackimi zausznikami Cesarzowej, zupełnie zależnymi od jej dobrej woli, ale ich pozycja nie jest wyłącznie związana z urodzeniem i wychowaniem. Suwereni, owszem, szczycą się nieskazitelnymi manierami i teoretycznie nie zależą od nikogo, brak im jednak życiowego hartu, co potrafi sprowadzić na nich katastrofę. Obecnie, po raz pierwszy w historii, Suwereni mają lepsze rozdanie w grze, a Bezkastowi szamocą się, szukając przyjaciół w nieprzyjaznym świecie dworu.

Ustrój i władza

Podczas Kalibracji między Rokiem Krainy 762 i 763 (liczonymi od objęcia tronu przez Szkarłatną Cesarzową), władczyni zniknęła. Członkowie jej osobistego dworu natychmiast ukryli jej nieobecność przed resztą zarządców Krainy - zresztą, Cesarzowej już wcześniej zdarzało się odpoczywać od obowiąz-

Wielkie Rody

Większość z przedstawicieli Smoczej Krwi w Krainie urodziła się lub została adoptowana przez któryś z jedenastu Wielkich Rodów, składających się na Szkarłatną Dynastię. Mieszkańcy Pogranicza zwykle opisują je następująco:

Ród Mnemon (Ziemia) pragnie Szkarłatnego Tronu. Wywodzi się z niego wielu satrapów, gnębiących innych podatkami. Choć brak mu doświadczonych dowódców wojskowych, jego przywódca jest prawdopodobnie najpotężniejszym czarnoksiężnikiem w Krainie.

Ród Tepet (Powietrze) desperacko pragnie objąć tron, ale utracił większość legionów podczas walki z Bykiem z Północy. Straszny wstyd przynosi mu regent i wielu żołnierzy wpada w szał, gdy szydzić z nich, wspominając imię Fokufa. Tepet zazwyczaj mógł liczyć na wsparcie Rodów Katak i V'neef, lecz teraz wydaje się ono wielce niepewne.

Ród Katak (Ogień) pragnie być wpływową siłą, stojącą za Szkarłatnym Tronem i posiada siłę militarną, by kogoś na nim osadzić i utrzymać. Jest sprzymierzony z Rodem V'neef, a kiedyś wspierał Ród Tepet.

Ród V'neef (Drewno), waha się pomiędzy pożądaniem tronu a niechęcią do władzy. Ta rozbieżność, a może wewnętrzny konflikt toczący się w strukturach rodu, spowodowała zmniejszenie zwierzchności Krainy nad satrapiami V'neef, które powoli ogłaszają niepodległość. V'neef dowodzi flotą handlową Krainy, strzeże jej winnic oraz gajów, obalając władców, którzy próbowali oddać te ziemie chłopom pod uprawę.

Ród Sesus (Ogień) pragnie południowo-wschodniej ćwierci Błogosławionej Wyspy. Jego legiony nigdy nie płacą za wyżywienie i wyposażenie, biorąc je samowolnie z ziem, na których stacjonują.

Ród Peleps (Woda) dowodzi cesarską flotą. Pragnie tronu, ale najpewniej brakuje mu sił potrzebnych do jego objęcia. W ostatnim okresie próbuje jednak uczynić prywatne dominium z archipelagów u wybrzeży Błogosławionej Wyspy, najeżdża więc Pogranicze w poszukiwaniu doświadczonych żeglarzy i statków w dobrym stanie. Pogranicznicy uważają ich po prostu za lepiej wyposażonych piratów.

Ród Ledaal (Powietrze) pragnie objąć kontrolą całą południową część Błogosławionej Wyspy i okoliczne tereny Pogranicza, a jego dziedzice przygotowują się do walki z nowym Cesarzem lub Cesarzową, jeśli odmówi im praw do tych ziem. Ledaal są wiernymi obrońcami filozofii Nieskalanych.

Ród Ragara (Ziemia) nie pragnie tronu, ale chce uzależnić przyszłego Cesarza lub Cesarzową finansowo, dzięki bankom i kredytom - tak, jak uzależnia wszystkich innych. Uznaje się, że Ragara wspiera Ród Tepet.

Ród Cynis (Drewno) nie ma żadnych prawdziwych sojuszników i szans na objęcie tronu. Jego satrapowie zbierają daniny w najbiedniejszych prowincjach i chwytają najładniejszych chłopców oraz dziewczęta, by sprzedać ich na targach niewolników.

Ród Nellens (brak) to grupa chytrych handlarzy, złodzieje nefrytu pośród których nie ma ani jednego uczciwego kupca. Nellens wspiera wiernie Ród Ledaal, jakby był pomniejszą rodziną patrycjuszy, ma bowiem za mało wojska, by działać dumnie i samodzielnie.

Ród Iselsi (Woda) z pewnością nie jest już Wielki, odkąd Cesarzowa zdziesiątkowała go i zhańbiła przed kilkoma wiekami. Dziś jego członków wykorzystuje się jako zabójców i do najcięższej dworskiej harówki. Ród Iselsi chce przetrwać i pragnie, by przetrwała Kraina, gdyby jednak musiał wybierać, postawiłby na zachowanie ciągłości. Rodu, jest blisko związany z frakcją misjonarską Zakonu Nieskalanych.

ków, więc dawno ustaliła, jak należy radzić sobie na dworze podczas jej okazyjnej absencji. Te zarządzenia wystarczyły na jakiś czas, lecz w ostatnim miesiącu RK 764, gdy okazało się, że Cesarzowa nie może wydać rozporządzeń w kilku niezwykle ważnych sprawach, pojawiły się najpierw prośby, a potem żądania audiencji u władczyni. Na większość głośnych, a potem wręcz ostrych pretensji odpowiadała cisza, w końcu jednak szambelan Cesarzowej obwieścił prawdę: władczyni zniknęła prawie dwa lata temu.

Regent

Zniknięcie Cesarzowej było straszliwym szokiem zarówno dla Suwerenów, jak i Bezkastowych. Kraina potrzebowała władcy. Struktura polityczna i społeczna absolutnie nie mogła się bez niego obyć. Fundamentem władzy Cesarzowej była wyłączność na rozdzielanie zaszczytów i bogactw. Skoro Szkarłatny Tron był pusty, nic nie można było doprowadzić do końca, ani nawet uzgodnić. Kraina mogłaby także wyglądać na słabą i podzieloną w oczach elfów i innych wrogów. Ktoś musiał zatem przejąć odpowiedzialność za władzę centralną.

Lecz co się z nim stanie, jeśli Cesarzowa powróci?

Suwereni wybrali skromnego, nic nie znaczącego przedstawiciela Rodu Tepet, imieniem Fokuf. Choć pochodził z wielce szlachetnej rodziny, podczas swej krótkiej żałosnej kariery urzędniczej ponosił same porażki. Był przy tym wesoły i sympatyczny, ale całkowicie pozbawiony ambicji. Fokuf zaakceptował propozycję Suwerenów i został Regentem Krainy. Miał wykonywać wszystkie oficjalne zadania Cesarzowej podczas jej przedłużającej się nieobecności oraz wziąć na siebie całą winę i karę, jeśli kiedyś władczyni powróci.

Fokuf szybko udowodnił, jak kiepskim pomysłem było obsadzenie go na najważniejszym z tronów Stworzenia. Każdego dnia spotka się na kilka minut ze swoimi samozwańczymi doradcami, by podpisać i przypieczętować wszystkie dekrety, które mu przedłożą. Przez resztę czasu ukrywa się w komnatach Cesarskiego Pałacu, zaspokajając się podczas kontemplacji Zwojów Nieskalanych, świętych tekstów Zakonu. Nikt nie ma pojęcia, czy takie zachowanie jest objawem wrodzonego dziwactwa, czy spowodowała je presja odpowiedzialności, ciążąca na Regencie.

Zgromadzenie

Tymczasem, większość obowiązków decyzyjnych spadła na barki ciała, które żartownisie z Pogranicza i półgłówki z Krainy nazywają Podwójnym Cyrkiem Cesarzowej - czyli Wielkiej i Mniejszej Komnaty Zgromadzenia.

Cesarzowa powołała Zgromadzenie wiele wieków temu, by doradzało jej i przygotowywało projekty praw. Póki zasiadała na tronie, nie miało żadnej mocy, by przeforsować jakakolwiek opinię - wysyłało tylko listy intencyjne. Skoro jednak Regent okazał się potulny, proces ustawodawczy zauważalnie przyspieszył.

Wielka Komnata Zgromadzenia, której członkami są przedstawiciele Smoczej Krwi, piastujący zaszczytny urząd Senatora, przygotowuje nowe prawa i otwiera wszelkie debaty. W obecnej chwili uzyskała również nową funkcję - decyduje o wysokości podatków, zaciąganiu wojsk i kodyfikowaniu praw. Teoretycznie, każdy kandydat na Senatora musi posiadać stopień wojskowy zdobyty w walce oraz odsłużyć swoje w którejś z kancelarii cesarskich. Wielka Komnata przedstawiła jednak Regentowi listę ponad pięćdziesięciu kandydatów do tytułu, nie spełniających ostrych kryteriów Cesarzowej, a Fokuf grzecznie zaakceptował wszystkich.

W Mniejszej Komnacie Zgromadzenie zasiada mniej Smoczej Krwi, a prawie wszyscy z nich to Bezkastowi. Czterokrotnie mniej liczni od Senatorów, członkowie Mniejszej Komnaty Zgromadzenia noszą miano Rozważających. Powołuje się ich spośród patrycjatu śmiertelników i kasty kupieckiej Krainy - wielu z nich to młodsi synowie władców satrapii. Większość Rozważających trafiła do Mniejszej Komnaty decyzją Cesarzowej i od czasu jej zniknięcia nikt nie został do niej powołany, Mniejsza Komnata jest prawie bezsilna i ma tylko przyjąć lub odrzucić każdą propozycję zmiany prawa, która pochodzi z Wielkiej Komnaty. Urok tego żałosnego procesu polega na ostentacyjnej teatralności Mniejszej Komnaty. Rozważający deliberują nad każdym, najmniejszym nawet aktem prawnym, uderzając w melodramatyczny ton i gest, przypominający trochę występ komika, a trochę walkę z własnym cieniem.

Szkarłatna Dynastia

Nieporozumieniem byłoby stwierdzenie, że pod nieobecność Cesarzowej prawdziwa władza spoczywa w rękach Zgromadzenia. Doświadczony Suweren czy Bezkastowy widzi wyraźnie, że ostatnio Kraina nie tylko dzieli się, ale wręcz rozpada. Regent podpisuje wymyślne dokumenty, Zgromadzenie debatuje, ale to tylko pozory porządku. Prawdziwe, bijące serce Krainy i jego dusza zniknęły, a Cesarstwo nie może działać prawidłowo, gdy Cesarzowa nie wydaje rozkazów.

A więc, choć to Zgromadzenie wydaje decyzje, nie ma mocy, by je egzekwować. Zadanie to spoczywa na zupełnie innej grupie - rozlicznych członkach któregoś z jedenastu rozrośniętych rodów Szkarłatnej Dynastii. Wielkie Rody Szkarłatnego Cesarstwa ukształtowano jednak tak, by zawsze dzieliły się na zwaśnione frakcje. Każdy posiada zatem inne cele i filozofię, a wszystkie darzą się wzajemnie niechęcią o różnym natężeniu.

Obecnie swoją słabość ukazali też Bezkastowi. Choć każdy z nich był wierny Cesarzowej, tylko teoretycznie są lojalni wobec siebie. Pozbawieni władczyni są obecnie w bardzo niekorzystnej sytuacji i łatwo dają się wykorzystać.

Tymczasem, jakby dla kontrastu, Wielkie Rody zjednoczyły się dzięki więzom krwi, wzajemnym interesom i, co chyba najważniejsze, koncentracji rodowej fortuny. Najmłodsi członkowie Wielkich Rodów są zależni wobec starszych, gdy idzie o nefryt, broń, odpowiedzialność, tytuły i edukację. Starsi składają na barki młodych różnorodne misje, które przysłużyć się mają rodzinie, i rozdzielają nagrody zależne od powodzenia, które odniesie siostrzenica lub bratanek.

A zatem to właśnie Wielkie Rody mają największy wpływ na kurs, jaki obierze Kraina. Niestety, drogę tę wybiera i kształtuje jedenaście odmiennych i czasem kompletnie sprzecznych planów. Ponadto, przywódcy Wielkich Rodów są coraz bardziej świadomi, że utrwalenie bezwzględnej władzy Szkarłatnego Tronu niekoniecznie leży w interesie rodzin. Być może zatem Szkarłatny Tron znowu zostanie obsadzony, a może upadnie.

Tysiąc Łusek

Smocza Krew Krainy, zarówno Suwereni jak Bezkastowi, reprezentuje imperium, które przeszło próbę czasu. Dlatego właśnie rzadko działają sami i stoją na czele dużych i dobrze wyposażonych grup sług. Nawet w obecnych czasach zamętu każdego Suwerena otacza zwykle armia dobrze wyszkolonej służby domowej i kompetentnych urzędników, kompanię gwardii, trupa ulubionych artystów, a także pewna liczbę niewolników i ich nadzorców. Nawet Bezkastowi mają co najmniej tuzin ludzi, którzy pomagają im w wypełnianiu obowiązków. Taka służba potrafi spełnić większość zachcianek przedstawiciela Smoczej Krwi. Ponadto, odkąd zniknęła Cesarzowa, urzędnicy stali się znacznie bardziej aroganccy i pazerni na władzę. Uzbrojeni w zwoje i pędzle ministeriałowie zaczęli w istotny sposób wpływać na bieg zdarzeń w całej Krainie.

Legiony

Legiony to zbrojne ramię Krainy. Przez większość panowania Szkarłatnej Cesarzowej istniało 37 legionów, ale czasem ich liczba wzrastała nawet do 81. Ta armia doskonale wyszkolonych żołnierzy, dowodzonych przez Smoczą Krew ma na Pograniczu straszliwą reputację i nawet dziś, w czasie zamętu, przybycie cesarskiego legionu sieje strach w sercach nieprzyjaciół Krainy. Ostatnio wrogowie oddychają jednak lżej, gdyż Regent oraz Zgromadzenie zredukowali liczbę aktywnych legionów do 30, w tej liczbie zawierając niesławny Legion Cynobru. Tym bardziej cieszą ich związki każdego legionu z Wielkim Rodem, który łoży na jego utrzymanie.

Żołnierze i oficerowie rozwiązanych legionów zostali wcieleni do sił Wielkich Rodów albo przymusowo zdemobilizowani, choć pewna liczba legionistów i dowódców zbiegła. Wielu zaginionych żołnierzy najęło się do sił lokalnych władców Pogranicza, gdzie starają się prowadzić życie w nowych warunkach. Inni aktywnie próbują wywalczyć sobie własne królestwo.

Każdy mieszkaniec Pogranicza wie, czym różnią się legiony Cesarzowej od wojsk Wielkich Rodów. Siły Cesarskie to oddziały elitarne, których dowódców awansowano ze względu na talenty i zasługi w polu. Wysyłani do bitwy z odpowiednim wyposażeniem i zaopatrzeniem, świetnie wyszkoleni, zdyscyplinowani i o wielkim morale, cesarscy legioniści dziś uchodzą za najlepszych żołnierzy na świecie. Dla kontrastu,

legionami rodowymi dowodzą oficerowie przydzielani z klucza rodzinno - politycznego, a nie według prawdziwych zasług. Ich wyposażenie jest zazwyczaj tandetne, a żołnierzom brakuje dyscypliny. Ponadto legiony cesarskie walczą jako jedna duża formacja, rodowe natomiast wolą dzielić się na części, wielkości pół-legionów albo nawet mniejsze.

Każdy z Rodów może wystawiać do dwóch legionów na Błogosławionej Wyspie i dziewięciu na Pograniczu. Musi jednak oddać te legiony pod dowództwo Cesarzowej, jeśli sytuacja będzie tego wymagała. Z tego to powodu większość Wielkich Rodów zazwyczaj nie wykorzystywała limitu swoich wojsk i nawet Ród Tepet, przed swoim upadkiem, wystawiał tylko sześć legionów.

Każdy legion, zarówno cesarski, jak rodowy składa się z 5000 żołnierzy ciężkiej i średniej piechoty - przynajmniej na papierze. Obecna obsada jest mniejsza, ponieważ liczebność legionów zmniejszyły straty w bitwach, choroby, demobilizacja i kalectwa.

Teoretycznie, legion jest podzielony na 10 drakonii, składających się z 500 żołnierzy dowodzonych przez drakona. Cztery z drakonii tworzą zazwyczaj linię ciężkiej piechoty, a pozostałe sześć to średnia piechota. Drakoni posiadają swoją hierarchię: dowódcy ciężkiej piechoty tradycyjnie mają starszeństwo nad resztą. Kiedy legion ma niepełne siły, dowódcy starają się dzielić drakonie na jednostki o podobnej liczbie żołnierzy. Każda drakonia dzieli się zatem na skrzydła (po 250 ludzi), a każde skrzydło na dwa szpony (125 ludzi). Każdy ze szponów składa się z łusek (25 ludzi). Łuski można również podzielić na kły, po pięciu ludzi pod dowództwem sierżanta bez mianowania, ale kły rzadko działają samodzielnie.

Ponadto każdy legion ma oddziały wsparcia liczące po około 2,500 ludzi, podzielonych na odziały wielkości szponów. W warunkach idealnych te dwadzieścia szponów wystarcza do wspierania całego legionu. Są one zorganizowane w cztery szpony lekko uzbrojonych harcowników, dwa szpony łuczników, cztery szpony procarzy, trzy lekkiej kawalerii, jeden ciężkiej konnicy, dwa szpony strażników obozowych, dwa szpony saperów i ich pomocników, jeden szpon do ochrony czarnoksiężników i magów legionu oraz oddział sygnalistów. W praktyce rzadko który legion posiada pełną obsadę oddziałów pomocniczych i niewiele miało ją nawet za rządów Cesarzowej. Zawsze trudniej było zwerbować wyszkolonych łuczników, niż procarzy, ponieważ łuk to broń wymagająca wieloletniego treningu, a strzelania z procy można się nauczyć w sześć tygodni.

Każdy legion ma także 300 oficerów: dowodzącego generała, 10 drakonów, 20 skrzydłowych, 40 kapitanów (szponów), 200 poruczników (łusek) oraz zastępców każdej z szarż, poczynając od skrzydłowego. Do tego dochodzi 1000 sierżantów, dowodzących kłami. Głównodowodzący armii cesarskiej najchętniej widzieliby jako oficerów legionów wyłącznie Smoczą Krew, w praktyce jednak to niemożliwe - armia mogłaby pochłonąć wszystkich żyjących Ziemskich i nie obsadzić wszystkich stanowisk. Wojsko radzi więc sobie z tym, co ma. Każdy z dowódca legionu i jego dziesięciu drakonów to Smocza Krew - tych jedenastu starszych oficerów tworzy podstawę i kręgosłup struktury dowodzenia. Czasem zdarza się, że w legionie służy 50 lub 60 Pomazańców Ziemi, ale to zdecydowanie rzadkość.

Śledczy

Śledczy byli pierwszą tajną policją w Krainie. Cesarzowa wybrała ich spośród najinteligentniejszych i najbardziej przenikliwych Bezkastowych Smoczej Krwi. Ich zadaniem jest przemierzać Błogosławioną Wyspę oraz satrapie, wykrywać wszelkie nieprawidłowości i korygować je - od walki z bandytami na drogach Krainy począwszy na odbieraniu urzędów skorumpowanym oficjałom skończywszy. Często przeciwdziałają kryzysom, mierzą się z klęskami naturalnymi i niepokojami społecznymi. Ogólnie rzecz biorąc, Śledczy dbają o stabilność i bezpieczeństwo na całym obszarze Krainy.

Podczas rządów Cesarzowej Śledczy mieli dużą swobodę, ogromne uprawnienia i mogli dość dowolnie czerpać z zasobów Cesarstwa, byle wypełniać powierzone zadania. Mogli nawet nakazać egzekucję kogoś ze Smoczej Krwi bez konieczności zwracania się do sędziego i tylko Cesarzowa miała prawo unieważniać ich wyroki oraz decyzje. A teraz, skoro zniknęła, śledczy nie odpowiadają przed nikim.

Sytuacja taka nie jest jednak komfortowa. Choć wszyscy dalej przynoszą im donosy, to sami urzędnicy są dziś raczej zwierzyną, niż drapieżnikami. Zdobyli przecież wielu wrogów, i jako grupa, i pojedynczo. Ponadto niejeden był kryminalistą, nim Cesarzowa wybrała go i uczyniła kłem w paszczęce swojej sprawiedliwości. Bez jej opieki Śledczy są często obiektem polowań przez swych licznych przeciwników. Z tego powodu nadano im obraźliwy tytuł Śledczych Zajęcy.

Śledczy rzadko działają sami. Każdy z nich ma do pomocy kilku archontów. Archonci wywodzą się czasem ze Smoczej Krwi, zazwyczaj jednak są to przestępcy albo wygnańcy, którzy uniknęli egzekucji, mają więc równie wielu rywali i wrogów, co ich panowie. Śledczy wykorzystują archontów jako szpiegów, zabójców, posłańców, rzeczoznawców i ochroniarzy. Śledczy dzielą się wedle hierarchii związanej z liczbą utrzymywanych archontów, wynoszącą zazwyczaj 4, 12, 18 lub 25.

Ministerstwa

Oficjalnie podlegli Śledczym, ministeriałowie z Tysiąca Łusek formują ministerstwa w Magistracie Krainy. Zajmują się codzienną pracą urzędniczą Cesarstwa, od regulowania wysokości podatków na zwoje jedwabiu, po publikację sprawozdań z debat Mniejszej Komnaty Zgromadzenia. Większość z nich to niewyniesieni ze Smoczej Krwi i patrycjusze - w ministerstwach służy tylko kilku Pomazańców Ziemi - w ciągu ostatnich czterech lat pokazali jednak, na co ich stać. Gdy Wielkie Rody polowały na śledczych, ministeriałowie rozszerzyli zakres swojej władzy regulacyjnej na wiele nowych obszarów życia Cesarstwa.

Wiele ministerstw Tysiąca Łusek jest bardzo małych (Biuro Cesarskiego Nadzoru Okrętów Powietrznych składa się z jednego kancelisty, który jest jednocześnie ministrem. Nie wykazał żadnej aktywności od szesnastu lat). Większość zajmuje się sprawami przyziemnymi (Ministerstwo Miar i Wag dba o wzorce miar i wag, przechowywane w specjalnych podziemiach Wiecznego Miasta). Największe pomagają obecnie w rządzeniu Krainą, ale Zgromadzenie regularnie lekceważy wszelkie ich opinie.

Najważniejszymi ministerstwami są: Cesarscy Poborcy, którzy zbierają podatki z całej Krainy, Skarb Cesarstwa, który decyduje ile funduszy zostanie wydanych oraz Ministerstwo Spraw Zagranicznych, które doradza Cesarzowej (obecnie Regentowi) w sprawach dotyczących kontaktów z innymi państwami. To właśnie te trzy ministerstwa dołożyły wszelkich starań, by w pierwszych miesiącach po zniknięciu Cesarzowej pozbyć się Śledczych, uznając ich za niebezpieczny i nieprzewidywalny element w strukturze Krainy i mając nadzieję, że to posunięcie pomoże utrzymać Cesarstwo w jedności przez dłuższy czas. W efekcie znaleźli się jednak w sytuacji, gdy coraz bardziej zmusza się ich do zaspokajania zachcianek i kaprysów Wielkich Rodów. Ministerstwo Spraw Zagranicznych właśnie częściowo zdało sobie sprawę, jak trudno jest przywołać kogokolwiek do posłuszeństwa bez oparcia w autorytecie i militarnej potędze Cesarzowej. Cesarscy Poborcy zmuszani do wyciskania większych podatków z chłopstwa i mieszczan, a coraz więcej i więcej funduszy nie trafia do Skarbu Cesarstwa.

Katak Kuruk, główny zarządca Cesarskich Poborców, i Bal Keraz, minister skarbu, najwierniejsi ze sług Cesarzowej, byli jej prawą i lewą ręką, trzymaną na pulsie Krainy. Pod nieobecność władczyni walczą o zachowanie jej prestiżu, nadnaturalnego znaczenia i roli w zarządzaniu Cesarstwem. Niestety, obecne decyzje Zgromadzenia właściwie uniemożliwiają stosowanie się do zasad wypracowanych przez Cesarzową. Obaj ministrowie zastanawiają się zatem, jak pozbawić Regenta tronu i marzą, by zobaczyć na nim nową, potężną Cesarzową. Dyskutują nad tym do późna w nocy, czasem zapraszając do rozmowy Ledaala Arnisa, głowę Ministerstwa Spraw Zagranicznych. Żaden z nich nie widzi jednak prostego rozwiązania problemów.

Wszystkowidzące Oko

Gdy Śledczy stali się częścią aparatu sprawiedliwości Krainy, Cesarzowa stworzyła kolejną organizację, która miała służyć jako imperialna służba bezpieczeństwa i wywiad, Wszystkowidzące Oko. Agencja jest jedną z niewielu Cesarskich Służb, które pomimo zniknięcia władczyni wciąż wiernie wypełniają swoje zadania, śledząc, co knują wrogowie Krainy, niszcząc tych spośród nich, których nie da się rozbić na polu bitwy oraz likwidując takie zagrożenia, jak rebelia plebsu i spisek Suwerenów.

Zorganizowane i zarządzane przez kilku z ostatnich starszych Rodu Iselsi w porozumieniu ze Skarbnikiem, Bal Kerazem, Wszystkowidzące Oko koncentruje się na zewnętrznych zagrożeniach dla Cesarstwa i wewnętrznych niebezpieczeństwach grożących Cesarzowej. Budżet Oka, jego misje i długoterminowe plany zależały wyłącznie od władczyni. Agenci organizacji prowadzili misje wywiadowcze wśród wrogów Krainy na Pograniczu i obserwowali Suwerenów. Oko autoryzowało też zabójstwa skorumpowanych oficjałów i obcych książąt, a jednocześnie nadzorowało Smoczy Gon.

Od czasu zniknięcia Cesarzowej, Oko odpowiada przed Bal Kerazem i Zgromadzeniem. O ile Keraz dalekowzrocznie zdobywa fundusze na operacje za granicami i zapobieganie chłopskim rebeliom, Zgromadzenie poważnie ogranicza Oko w sprawach wewnętrznych. Większość z siatek szpiegowskich, istniejących w Wielkich Rodach, została publicznie zdekonspirowana lub nieoficjalnie zniszczona, a fundusze na zorganizowanie nowych poważnie przycięto. W rezultacie obserwacja Wielkich Rodów jest znacznie mniej czujna, niż powinna.

Równocześnie Zgromadzenie żąda coraz większego dostępu do dokumentów wywiadowczych Oka i znaczniejszej kontroli nad jego grupami zabójców. Wielkie Rody starają się zdobyć wgląd w tajne zasoby służb wywiadowczych, by użyć ich w coraz bardziej prawdopodobnej wojnie domowej. Ponieważ każdy z Wielkich Rodów chce wiedzieć, co robią inne, większość

z uwagi Oka skierowano na sprawy wewnętrzne, a nie zagraniczne. Krótko mówiąc, mieszkańcy Krainy zaczynają tracić coraz więcej czasu i środków na wzajemną obserwację.

W konsekwencji przeoczono wiele wydarzeń na Pograniczu, a tym samym wymknęły się one spod imperialnej kontroli. Królestwa powstają i wzrastają, przesuwają się granice, a Kraina ma bardzo nikłe pojęcie, czym to się może skończyć. Nadto, co chyba najważniejsze, Smoczy Gon wyrusza bardzo sporadycznie, a Wszystkowidzące Oko prawie nie kontroluje, co czyni i jak mu idzie.

Smoczy Gon

Smoczy Gon służy Krainie do eliminacji Plugastw, szczególnie Pomazańców Słońca, zanim osiągną pełnię mocy. Przyjęcie do Smoczego Gonu uchodziło kiedyś za wielki honor, lecz w obecnej sytuacji politycznej, Suwereni uznają taką służbę za stratę czasu - w końcu w ojczyźnie tyle się dzieje!

Dlatego co roku do o Księgi Gonu wpisuje się mniej młodych przedstawicieli Smoczej Krwi, młodzież woli bowiem pozostać w domach, gdzie łatwiej jej służyć rodzinie i sprawie Rodu.

Pośród starszej generacji, służba w Gonie uchodzi za coś pomiędzy religijną misją a elitarnym sportem. Każdy Smoczy Gon składa się z pięciu Pomazańców Ziemi i kilku śmiertelnych przybocznych oraz jednego agenta Oka i jednego mnicha z Zakonu, zawsze chętnych udowodnić, że misja Gonu jest tak ważna, że warto ryzykować życie swoich. Ostatnio Oko i Zakon zaczęły podwajać lub nawet potrajać liczbę swoich uczestników Gonu, by zwiększyć szansę powodzenia. Z jednej strony, taka praktyka zwiększa determinację łowców, gdyż obydwie organizacje uważają niszczenie Plugastwa za niezmiernie ważne. Z drugiej jednak, spadłą tym samym siła bojowa Gonu, rusza na niego coraz mniejsza liczba oficerów wojskowych albo starszych członków Wielkich Rodów, dysponujących dziedzicznym arsenałem zbroi i broni z nefrytowej stali.

Dowódców Gonu najbardziej niepokoi jednak rosnąca liczba przeciwników. Dawniej sądzono, że na wolności pojawia się nie więcej, niż jedno Plugastwo na dekadę. Obecnie liczba wrogów idzie w tuziny na Ziemiach Łupieżców i setki na całym Pograniczu - ba, nawet na Błogosławionej Wyspie działa ich co najmniej dwudziestu. Oko i Zakon zastanawiają się nawet nad powołaniem stałych oddziałów Smoczego Gonu, patrolujących Krainę i na bieżąco niszczących Plugastwa, zamiast przechodzić powolny proces formowania oddziału zawsze, gdy dokona się jakieś Wyniesienie.

Zakon Nieskalanych

Organizacja, której oficjalna nazwa to Zakon Nieskalanych Smoków, jest zakonem złożonym z Pomazańców i ludzkich akolitów o różnych zdolnościach Większość Wybranych mnichów to Suwereni, którzy pragną uciec od politycznego życia Krainy lub szukają oświecenia. Do zakonu wstępują też śmiertelnicy

z wszelkich warstw społecznych, ale rzadko udaje im się wysoko awansować i zdobyć znaczną pozycję pośród Nieskalanych. Jeśli Cesarska Armia to młot Krainy, Zakon Nieskalanych jest jej toporem. Legiony przydają się do ochrony szlaków handlowych oraz miast i okupacji podbitych terytoriów. Zakon natomiast to narzędzie zarówno czasu pokoju, jak i wojny, kształtujące podległe Krainie terytoria na jej podobieństwo.

Na czele Zakonu stoi Mówca Pokoju. Jego tytuł wywodzi się z czasów, gdy miał doradzać Cesarzowej jak nie dopuszczać do konfliktów zbrojnych. Potęga Zakonu jest tak wielka, że kiedy Mówca Pokój u potępi oficera lub dowódcę ze Smoczej Krwi, ten okrywa się hańbą. Niewiele osób, poza wysoko postawianymi Pomazańcami z samego Zakonu oraz starszymi z Rodu Iselsi, widuje Mówcę, wiadomo jednak, że przywódca Nieskalanych, tak jak jego poprzednicy, wędruje czasem w przebraniu po Błogosławionej Wyspie, by ocenić stan ducha Krainy. Oficjalną rezydencją Mówcy jest wielka i groźnie wyglądająca Siedziba, zwana Pałacem Wzniosłości.

Mówcy Pokoju podlega bezpośrednio pięciu Wzorowo Prawych, z których każdy ma reprezentować jednego z pięciu Nieskalanych Smoków. Prawi są członkami Zakonu, którzy najlepiej i najwierniej naśladują wybranego przez siebie Smoka. Dalej następuje ogromna, gęsta hierarchia opatów, nauczycieli i proroków, którą mało kto potrafi pojąć. Podobnie jest ze zrozumieniem Zwojów Nieskalanych, świętych pism Zakonu. Są równie niejasne.

Powinności Zakonu

Zakon Nieskalanych uznaje, że jego podstawową powinnością wobec Stworzenia jest poszukiwanie nowych Zwojów Nieskalanych i nauka Filozofii Zakonu. Jako że Zwoje Nieskalanych są zazwyczaj skrótami większych tekstów z Pierwszej Ery, Zakon jest obecnie największym dysponentem wiedzy z tamtych czasów, pomijając Niebiosa. Dzięki temu ma ogromny wpływ na edukację na Błogosławionej Wyspie i służy za ciało doradcze dla Krainy w rozmaitych kwestiach. Zakon uważa się za instytucję niezależną od Cesarstwa, wyrastającą ponad małostkowe intrygi.

Dla mieszkańców niepodległych regionów Pogranicza, Nieskalani podejrzanie przypominają narzędzie polityczne Cesarstwa, a nie samodzielną organizacją. Często bowiem organizowali misje w miejscach, które później próbowano podbijać za pomocą wojska lub zastraszać, usiłowali też nawracać mieszkańców ziem, które Cesarstwo właśnie wcieliło. Zakon i Kraina zawsze szli ręka w rękę. Ponadto, operacje Zakonu zazwyczaj nie ograniczają się do poszukiwania świętych tekstów. Kilku mnichów zakłada bowiem klasztor. Potem niewyniesieni mnisi zaczynają uczyć okolicznych mieszkańców filozofii Nieskalanych. Równocześnie, opat - Pomazaniec i jego sojusznicy wyzywają lokalne bóstwa i duchy na pojedynki w sztukach walki, by zmusić je do zachowania, którego Zakon wymaga od bogów.

Filozofia Nieskalanych

Filozofię Nieskalanych wyznają miliony istot, poczynając od pomniejszych bogów w Ju-Szan, po wieśniaków w najbardziej zacofanej prefekturze Krainy. Choć jest to sekretne narzędzie Pomazańców Gwiazd i wiąże się ściśle z ambicjami Krainy, Filozofia odwołuje się również do ludzkiego poczucia porządku i harmonii. Jest intelektualnym wyzwaniem i daje emocjonalną satysfakcję. Wielu zaakceptowało nauczania Nieskalanych Smoków nie pod przymusem czy na skutek kłamstw, lecz dlatego, że filozofia ta wydaje się odzwierciedlać wewnętrzną strukturę Stworzenia. Jej system modlitw i medytacji daje wierzącemu poczucie ukojenia i siłę do akceptacji swego miejsca w Stworzeniu.

Fundamentem Filozofii Nieskalanych jest pięć kanonów wiary, zwanych Szlachetnymi Przesłaniami i pięć podstawowych obowiązków wiernego, zwanych Kanonicznymi Praktykami. Wprawdzie różne tradycje monastyczne wewnątrz Zakonu Nieskalanych promują lub umniejszają znaczenie poszczególnych Przesłań i Praktyk, ale wszystkie szkoły uznają te dziesięć elementów za fundament Filozofii Nieskalanych.

Szlachetne Przesłania to:

- Wszystkie istoty Stworzenia cyklicznie umierają i odradzają się, cofając się lub idąc do przodu na Ścieżce Oświecenia. Ci, którzy zostali Pomazańcami, są prawie u krańca Ścieżki, natomiast insekty i rośliny u jej początku. Większość ludzi znajduje się gdzieś pośrodku.
- Wszystkie istoty, które dotrą do końca Ścieżki, osiągną nieskończoną równowagę Esencji, podobną tej, jaką odznaczają się Smoki Żywiołów, utrzymujące Stworzenie w jedności.
- Praca w samotności i urąganie swemu miejscu w życiu oddala od doskonałości Smoków Żywiołów. Wspólna praca i akceptacja obecnego wcielenia pozwala naśladować Smoki i zbliżyć się do ich ideału.
- Smocza Krew, uczniowie i dzieci śmiertelnych wcieleń Smoków Żywiołów, przewodzą Zakonowi Nieskalanych na drodze ku doskonałości.
- Plugastwo, odrzucone przez Smoki Żywiołów i podległe wyłącznie własnej ambicji, kieruje Stworzenie ku rozpaczy i zniszczeniu.

Filozofia Nieskalanych szczególnie podkreśla wagę wspólnoty, posłuszeństwa władcom Krainy i dbałości o dobrobyt wszystkich żywych istot. Uznaje reinkarnację, ale wiele uwagi poświęca doczesnemu wcieleniu - podkreśla znaczenia życie „tu i teraz". Należy zatem pomagać sąsiadowi, podporządkować się rozkazom Pomazańców Ziemi i informować o wszelkich śladach Plugastwa, jeśli się gdzieś pojawi. Niewiele oczekuje się od zwykłych wyznawców.

A jednak, Zakon Nieskalanych stworzył pięć Praktyk, wymaganych od oddanego wyznawcy Filozofii Smoków. Mnisi Zakonu muszą wypełniać Kanoniczne Praktyki przez cały czas -zwykli wierni poddani są mniej surowym rygorom.

Wyróżnia się następujące Kanoniczne Praktyki:

- Wysłuchaj czytania ze Zwojów Nieskalanych co najmniej raz w miesiącu, w towarzystwie co najmniej siedemnastu wiernych Filozofii Nieskalanych.
- Szanuj i chwal duchy tylko wedle kalendarza i obrzędów przewidzianych przez Zakon Nieskalanych, dają one bowiem każdemu duchowi tyle, ile mu się przynależy wedle harmonii Stworzenia. Nie oddawaj religijnej czci żadnym duchom, żywiołakom, pomniejszym bogom ani Plugastwu.
- Naśladuj w czynach i słowach ideały Pięciu Nieskalanych Smoków, śmiertelnych wcieleń Smoków Żywiołów. Czyń to jednak tak, jak to przystoi twemu wcieleniu, wedle nauki Nieskalanych Smoków.
- Bądź posłuszny Smoczej Krwi, spadkobiercom i uczniom Nieskalanych Smoków. Jej przedstawiciele są bowiem bliscy całkowitemu oświeceniu, a ich rozkazy nie sprawią, że twa dusza zboczy ze Ścieżki Oświecenia.

• Sprzeciwiaj się woli Plugastwa ze wszystkich twych sił i mocy, danych twemu obecnemu wcieleniu, i nie upadaj na duchu.

Kanoniczne Praktyki bardzo silnie jednoczą społeczności wiernych. Często oficjalne rytuały w świątyniach wzbogaca się o rekolekcje prowadzone przez któregoś ze znaczniejszych opatów albo nauczycieli Zakonu, który ponadto przewodniczy medytacjom poświęconym wybranemu przez niego Smokowi. Takie rekolekcje dotyczą zwykle lokalnych projektów lub obowiązków obywatelskich, jak budowa nowej łaźni, rynku czy sierocińca, albo zapewnieniu im odpowiednich środków finansowych. Filozofia Nieskalanych naprawdę przynosi korzyść całej społeczności, dlatego jej wyznawcy z całego serca nienawidzą Pomazańców Słońca i z wielką gorliwością służą Zakonowi oraz jego twórcom.

Mechanizmy Cesarstwa

Prawodawcy i generalicja Krainy pracują ręka w rękę, żeby utrzymać niezachwianą dominację Cesarstwa nad Stworzeniem. Choć w pewnym stopniu nadwyrężyło ją ostatnie pięć lat, siły Krainy wciąż działają w wielu miejscach zgodnie z ustalonym planem. Cesarzowa podzieliła swoje państwo na Błogosławioną Wyspę i Pogranicze, by zwiększyć jego obronność i produktywność. i chociaż ona sama nie zasiada już na tronie, ustalone przez nią mechanizmy wciąż istnieją.

Ziemie Krainy dzielą się na prefektury i satrapie. Prefektury to niewielkie obszary Błogosławionej Wyspy, rządzone wprost poprzez Cesarzową za pośrednictwem urzędników - prefektów. Satrapie to zazwyczaj większe terytoria na Pograniczu. Kraina włada nimi, otwarcie lub potajemnie podporządkowując sobie lokalnych władców. Pewne obszary łączą się też w dominia, z powodu rozmiarów lub politycznego albo ekonomicznego znaczenia. Dominia funkcjonują jednak dokładnie tak samo, jak prefektury lub satrapie, tyle, że na większą skalę.

Prefektury

Każda z prefektur na Błogosławionej Wyspie składa się z jednego miasta centralnego, siedmiu do dwunastu mniejszych miast, służebnych wobec nich wsi oraz przysiółków w leśnych ostępach. Zazwyczaj liczy około stu mil kwadratowych powierzchni i zamieszkuje ją kilkuset tysięcy ludzi. Prefekt, mianowany przez Cesarzową (obecnie przez Regenta), jest naczelnikiem lokalnej administracji i sędzią ostatniej instancji. Odpowiada za wybieranie zarządców, pełniących funkcje sędziowskie i administracyjne w każdym z dystryktów prefektury. Prefekt i jego zarządcy tworzą prosty łańcuch administracyjny i posiadają dokładnie ustalony zakres odpowiedzialności, a prefekt ma nadrzędną władzę i odpowiedzialność za całość terytorium. Jeśli poborca podatkowy w jednej z wiosek, jest skorumpowany, Śledczy uznają, że prefekt, który za niego odpowiada, też bierze łapówki i mogą podjąć przeciw niemu wszelkie wymagane działania, od degradacji, przez pozbawieniu urzędu, wygnanie, aż po wyrok śmierci. Tylko kilku prefektów wywodzi się ze Smoczej Krwi -Pomazańcy Ziemi zazwyczaj władają dominiami na Błogosławionej Wyspie. Większość prefektów i ich pomocników pochodzi zatem z warstwy patrycjuszy i zawdzięcza stanowisko Smoczej Krwi lub któremuś z Wielkich Rodów.

Urząd prefekta rzadko bywa ciepłą posadką - urzędnik taki musi radzić sobie z całą masą lokalnych problemów. Odkąd zniknęła Cesarzowa, coraz częściej zdarzają się napady bandytów. Należy ściślej kontrolować podległych urzędników i wykorzeniać korupcję oraz zepsucie. Co jakiś czas pojawiają się dzikie zwierzęta, które atakują wieśniaków albo niszczą zbiory, trzeba je więc wybić. Drogi, mosty, źródła, umocnienia i kanały wymagają opieki i napraw. Muszą odbywać się żniwa i, co najważniejsze, zawsze trzeba zebrać podatki.

Odkąd Cesarzowa zniknęła, zarządzenie prefekturą stało się zdecydowanie trudniejsze. Oprócz dbania o własne obowiązki, prefekci muszą też wysługiwać się Wielkim Rodom, które posiadają najwięcej ziemi na ich terytorium. Oczywiście, oficjalnie cała ziemia należy do Cesarzowej i każdy płaci jej rentę ziemską, jednak Wielkie Rody starają się obecnie o zwolnienie z opłat, co zmniejsza wpływy do szkatuły prefekta. Ciężko jest egzekwować praworządność w imieniu zaginionej władczyni i jej pustego tronu.

Satrapie

Na Pograniczu nie ma żadnych prefektur - Kraina nie włada bezpośrednio tamtejszymi terytoriami. Istnieje natomiast system satrapii, w którym jeden z krewnych Cesarzowej, wybrany przez nią osobiście, pełni rolę głównego doradcy lokalnej władzy. Ta natomiast posiada pełną swobodę w tworzeniu własnego porządku prawnego i kultury, byle tylko mieścił się on w szeroko pojętych standardach praworządności i zapewniał Krainie płacony co roku trybut.

Gdy rządziła Cesarzowa, wysokość trybutów była znaczna, ale znośna. Zazwyczaj raz w oku składano daninę z nefrytu, towarów i usług. Dla przykładu, bogate terytoria Pirsu na Południu płacą trybut w wysokości 20 talentów nefrytu, 30 000 talentów zboża, 12 000 niewolników i dwóch drakonii łuczników, służących jako odziały wsparcia przez 60 dni w roku (nie licząc mniejszych ilości wina, soli, przypraw i gruszek). Odkąd Cesarzowa zniknęła, satrapowie zaczęli żądać więcej i więcej, coraz bardziej powiększając różnicę pomiędzy starymi, a nowymi wysokościami danin. Od ziem Pirsu oczekuje się obecnie 200 talentów nefrytu, 100,000 talentów ziarna, 30,000 niewolników i dziewięciu drakonii łuczników.

Satrapowie

Cesarzowa wybierała osobiście każdego kandydata na satrapę, w oparciu o informacje dostarczane przez Wszystkowidzące Oko, własne słowa kandydata oraz swoje przeczucie na jego temat. Następnie sprzedawała mu urząd na raty - satrapa mógł za niego zapłacić, podnosząc podatki w powierzonej mu krainie.

Pod rządami Cesarzowej godności satrapy dostępowali wyłącznie przedstawiciele Smoczej Krwi, nominowani przez Wielkie Rody spośród starszyzny. Władczyni otrzymywała wprawdzie „opłatę nominacyjną" opartą o prognozowane zyski, które kandydat mógłby wycisnąć ze swojego urzędu, rozpatrywała jednak wyłącznie osoby o odpowiednich zdolnościach. Większość z satrapów wcześniej służyła w urzędach doradczych lub przez przynajmniej kilka lat zarządzała prefekturą, zanim mogła sięgnąć po ważniejszy urząd na Pograniczu. Nawet dziś zdarza się, że satrapą zostaje emerytowany oficer, świetnie wykształcony weteran kancelarii albo były prefekt. Niestety, kilku satrapów to nieudacznicy bez doświadczenia i wymaganego wykształcenia, obsadzeni na swych odpowiedzialnych funkcjach przez Wielkie Rody, zainteresowani wyłącznie chronieniem interesów rodziny.

Regent Fokuf wybiera namiestników na podstawie petycji, składanych przez różnych Suwerenów, którzy pragną władzy nad satrapiami dla swoich Rodów. Cena sprzedaży urzędów sukcesywnie spada. Dawniej, gdy wybierano satrapę, miał być zdolnym i przebiegłym, bardzo „troskliwym" doradcą lokalnych władz, obecnie zaś jest to często chciwy i pozbawiony polotu arogant. Z perspektywy Pogranicza wydaje się czasem, że oficjałowie z Krainy popadli w szaleństwo i zapomnieli, że mają udawać, iż nie sprawują faktycznych rządów.

Doradcy satrapów

Zwyczajem Cesarzowej było mianowanie nie tylko samego satrapy, ale również trzech z czterech jego głównych doradców. Ta czwórka, oraz ich zwierzchnik, byli przedstawicielami Krainy, doradzali lokalnym władcom i gwarantowali ciągłość interesów Cesarstwa w danej satrapii. Jeśli to było możliwe, wszyscy czterej pochodzili ze Smoczej Krwi, a Cesarzowa starała się, by co najmniej trzech było Pomazańcami Ziemi. By równoważyć stronnictwa Szkarłatnej Dynastii, czterech doradców pochodziło zwykle z innych Rodów, niż sam satrapa, zazwyczaj z rywalizujących z jego rodziną. W ten sposób Cesarzowa szkoliła kolejnych namiestników i sprawdzała tak samych urzędników, jak i Rody, które reprezentowali. Podczas ostatnich pięciu lat zaniechano tej praktyki i obecnie satrapa oraz jego doradcy zazwyczaj działają na korzyść jednego z Rodów, zamiast w interesie całej Krainy i władców, których teoretycznie mieli wspierać.

Raporty

Prawo Krainy zobowiązuje satrapę i jego doradców, by po zakończeniu każdej pory roku wysyłali do Cesarzowej raport. Forma takiego raportu jest ściśle ustalona: na pierwszym miejscu ma się znaleźć opis dokonań samego urzędnika, a potem wszystkiego, co udało się zrobić pozostałym czterem przedstawicielom Krainy w satrapii. Wszystkowidzące Oko porównuje te raporty z obserwacjami swoich agentów. Tym sposobem Cesarzowa (obecnie Regent) otrzymują sześć raportów o działaniach Krainy w danej satrapii i może wysłać kontrolę albo nawet Śledczych, by zbadali nieścisłości pomiędzy raportem satrapy i jego otoczenia. Instytucja raportów gwarantowała uczciwość namiestnika, a rywalizacja pomiędzy doradcami oznaczała bezlitosną szczerość w opisywaniu czyichś błędów i zaniedbań. Jeśli jeden z oficjałów zawiódł w rygorystycznej samokrytyce albo nie wystarczająco krytykował jednego ze swoich towarzyszy, mógł sprowadzić sobie na kark bezdusznego Śledczego, żeby osobiście zbadał, jak się mają sprawy.

Smocza Krew

Pomazańcy Ziemi ze Smoczej Krwi prowadzą bardzo interesujące życie. Ich wykształcenie, małżeństwa, a nawet emerytura bardzo różnią się od tego, co jest udziałem ich ludzkich krewnych. Jeśli przeżyją do starości, znaczy, że przeżyli trzy albo cztery stulecia. Zazwyczaj jednak giną w bitwach lub podczas przeróżnych misji. Pomazańcy Ziemi przed bitwą wykrzykują swe zawołanie: „Dziesięć Tysięcy Smoków podbije świat!". Od ośmiu pokoleń jednak nie walczyli jednak przeciwko innym rodzajom Pomazańców, nie licząc bardzo nierównych walk, kiedy ośmiu lub dziewięciu doświadczonych i sprytnych przedstawicieli Smoczej Krwi walczyło z jednym naiwnym, nowo Wyniesionym Słonecznym, albo, w szczególnych przypadkach, z watahą Lunaków. Przez większość z ostatniego tysiąclecia Ziemscy nie napotkali żadnych godnych rywali lub wrogów poza swoim

własnym rodzajem. Cała ich kultura i światopogląd opierają się zatem na poczuciu indywidualnej i grupowej wyższości nad światem. Wszystko to ulega ostatnio zmianie, ale Smocza Krew wciąż uważa, że świat obraca się tylko wokół nich.

Dzieciństwo

Każde dziecko zrodzone w jednej z rodzin Suwerenów, a nawet dzieci Bezkastowych są traktowane od urodzenia, jakby miały być Pomazańcami. Szkarłatna Dynastia dba, by wszyscy ze Smoczej Krwi w Krainie rodzili się w któryś z jedenastu Wielkich Rodów. Nie obawiają się nawet fałszowania ciąż, by potomek z nieprawego łoża mógł szczycić się matką spośród Suwerenów. Kiedy dziecko zostaje uznane, przechodzi pod opiekę mamek, guwernantek i korepetytorów, rzadko oglądając swych rodziców przy okazjach innych, niż oficjalne uroczystości. Oczywiście, rodzice kochają swoje dzieci, ale przygotowania do życia pośród Suwerenów jest zbyt ważne, by mogło nosić piętno nadopiekuńczości matki lub pobłażliwości ojca.

Chłopcy i dziewczęta zaczynają otrzymywać lekcje i szkolenia wszelkiego rodzaju gdy tylko nauczą się chodzić. Sztuka, muzyka, polowanie, szermierka, taniec, jazda konna, maniery, kaligrafia, nauka języków - to program zajęć przyszłego Suwerena. Regularnie odwiedzają ich członkowie Rodów i przyjaciele rodziców, by zobaczyć jak sobie radzą i czegoś je nauczyć. Niekiedy przybywają też rywale rodzin, chcąc sprawdzać przyszłych nieprzyjaciół i rzucać im wyzwania. Troskliwie kontroluje się ich dietę i zanim osiągną dziesiąty rok życia, codziennie ćwiczą w sztuki walki, biegi długodystansowe, przetrwanie w głuszy, łucznictwo i żeglarstwo. Reżim umysłowy jest nie mniej wyczerpujący. Składają się na niego nauka co najmniej jednego języka obcego, gry na jakimś instrumencie, retoryka, taktyka gry w klasyczne Bramy, a także lekcje geografii i kultury zarówno Krainy, jak Pogranicza. W wieku dziesięciu lat dziecko Suwerena odchodzi do szkoły przygotowawczej, zarządzanej przez Pomazańców, i kończy się dla niego okres surowego dzieciństwa, a zaczyna czas naprawdę ciężkiej pracy.

Szkolenie

Od dziesiątego do piętnastego roku życia przyszły przedstawiciel Smoczej Krwi uczęszcza do szkoły przygotowawczej. W każdej prefekturze znajduje się co najmniej jedna taka szkoła, ale tylko kilka można znaleźć w satrapiach. Większość urzędników wysyła swoje dzieci na Błogosławioną Wyspę, by tam pobierały naukę. Szkoły przygotowawcze uczą rzeczy ustalonych rozporządzeniem samej Cesarzowej: łucznictwa, walki na pięści, samoobrony, szermierki mieczem, lekkiej atletyki, historii, geografii, polityki i administracji, religii, Filozofii Nieskalanych i wiedzy o duchach. W dodatku do standardowego programu nauczania uczniowie muszą opanować w stopniu zaawansowanych tajemnice polityki, religii, filozofii i strategii. Uczniowie nie mogą oblać szkoły przygotowawczej, można ich jednak odesłać do rodziców, jako karę za niewłaściwe zachowanie. Niektóre ze szkół przygotowawczych oferują także dodatkowo specjalistyczne lekcje sztuki, treningi w technikach przetrwania, strategii i polityce. Takie instytucje mają ugruntowaną sławę i bardzo długą listę oczekujących na przyjęcie.

Istnieją także cztery główne szkoły wyższe dla Pomazańców, dzieci Suwerenów. Każda z nich reprezentuje jakąś sferę zainteresowań społeczności Cesarstwa. Jest to Klasztor Mądrości, zarządzany przez Zakon Nieskalanych, Dom Dzwonów, szkoła oficerów cesarskiej armii i marynarki, Akademia Helisy, która zaspokaja potrzeby biurokracji, kształcąc urzędników i ministrów oraz Heptagram, gdzie uczą się czarnoksiężnicy.

Rozpoczynając naukę w szkole wyższej, studenci zostają od razu uwikłani w rywalizację z reprezentantami innych Rodów. Przyjmuje ona różne postaci, zwykle zmagań sportowych i gier wojennych, ale zdarzają się również współzawodnictwa na polu sztuki lub wiedzy. Od studentów oczekuje się, ba, nawet zachęca, że będą sabotowali działania rywali oraz wspierali wysiłki członków swego własnego lub sprzymierzonego Rodu. Takie współzawodnictwo charakteryzuje nie tylko czas nauki, ale najpewniej całą karierę pośród Smoczej Krwi.

Rodowy Dwór

Po zakończeniu edukacji, zanim wezmą sobie małżonka i założą własny dwór, przedstawiciele Smoczej Krwi mają w zwyczaju jakiś czas mieszkać na dworze któregoś ze swoich powinowatych: wuja, ciotki, starszego kuzyna, a nawet dziadków. Odwiedzają rodziców w największe święta, ale Ród wymaga, by wzmacniali więzi z inną gałęzią rodziny i cementowali je poprzez związek z jakąś małżeńską parą. Młody ze Smoczej Krwi asystuje przy edukacji dzieci swego gospodarza, odprowadza część swoich dochodów do skarbca jego dworu i pracuje, by umacniać pozycję swego żywiciela.

System dworów rodowych funkcjonuje, ponieważ każdy z Suwerenów otrzymuje rentę od swego Rodu, niezależną od zwykłych należności, jakie uzyskują ze Skarbu Cesarstwa. Wysokość sumy zależy od wielu czynników, poczynając od wagi sprawowanego przez Suwerena urzędu w administracji Krainy, przez lata trwania jego małżeństwa po liczbę Wyniesionych dzieci. Renta młodego, nie związanego małżeństwem przedstawiciela Smoczej Krwi, nie wystarczy, by zapewnić mu życie na odpowiednim poziomie. Często bowiem musi on płacić za gościnę u krewnych, a jednocześnie wydawać większość funduszy na garderobę, zbroje i rozrywki dworskie. Krewni tacy prowadzą dwór z własnych dochodów, ale wykorzystują fundusze otrzymane od juniora na łapówki i edukację swoich dzieci. Ludzie z Pogranicza uznają takie stosunki rodzinne za dowód obłędu, ale system sprawdził się pośród Smoczej Krwi, przede wszystkim dlatego, że każdy Suweren przedkłada lojalność wobec Rodu nad wierność własnym rodzicom.

Małżeństwo

Smocza Krew zaręcza się młodo, ale żeni późno. Zaloty trwają często latami, jeśli nie przez dziesięciolecia. Większość związków aranżowana jest przez przywódców Wielkich Rodów, często wyłącznie z powodów ekonomicznych albo politycznych. Niewielu ze Smoczej Krwi związało się z miłości, choć niektórzy potrafią naprawdę pokochać wybranego im małżonka. W rezultacie posiadanie kochanków, dziewcząt do towarzystwa, chłopców-zabawek czy konkubin jest całkiem powszechne. Prawo Krainy nie zezwala na rozwody - małżeństwo można unieważnić tylko, gdy nie można w nim spłodzić potomka.

Rozrywki

Krainie służy mniej więcej dziesięć tysięcy przedstawicieli Smoczej Krwi. Mniej więcej dwie trzecie pełni w danym czasie jakieś obowiązki - reszta stanowi rezerwę. Jednak te liczby mogą

być mylące. Smocza Krew w czynnej służbie często korzysta z krótkich wakacji albo szuka regularnych przygód. Może więc dołączyć do Smoczego Gonu, odwiedzać ulubioną ciotkę, wyjechać z potajemną misją dyplomatyczną, zdecydować się na wyprawę łowiecką na Południe albo spędzać upojny czas z małżonkiem.

Pomazańcy Ziemi nie pełniący żadnych funkcji również się nie nudzą. Kiedy nie pełni służby w legionach albo którymś z ministerstw, Smocza Krew poświęca masę czasu działaniu na własny rachunek. Niektórzy trudnią się tworzeniem nowych Zaklęć, czarów albo prowadzą wykopaliska w ruinach z Pierwszej Ery. Inni służą przez rok lub dwa jako nauczyciele w szkołach przygotowawczych i wyższych, gdzie uczęszczają ich własne dzieci, albo zajmują się tym w szkołach dzieci sojuszników, by ściślej scementować przymierze.

Wielu ze Smoczej Krwi uczestniczy w jednej z trzech wielkich konkurencji sportowych, popularnych w Krainie: Wyścigu Brzegowym, który odbywa się co dziesięć lat, gdy zawodnicy ścigają się na Wielkim Trakcie Brzegowym dookoła Błogosławionej Wyspy; Opłynięciu, gdy co cztery lata śmiałkowie żeglują dookoła Błogosławionej Wyspy oraz Pielgrzymce, podczas której uczestnicy wspinają się na Imperialną Górę, by dotknąć szczytu Bieguna Żywiołu Ziemi. Takie zawody wymagają intensywnego przygotowania, a niektórzy Pomazańcy Ziemi przy okazji zajmują się wieloma rzeczami, używając treningu jako parawanu dla swoich działań.

Prawie każdy ze Smoczej Krwi, choćby nie brał udziału w wielkich zmaganiach, posiada jakieś hobby, które polega na rywalizacji. Najpopularniejszą grą planszową w Krainie są Bramy, istnieją jednak również prostsze gry, jak Smocze Warcaby i Ognik. Członkowie Smoczej Krwi pokazują też swoje talenty sojusznikom i umniejszają dokonania rywali w takich dziedzinach, jak taniec, śpiew chóralny, opera, muzyka kameralna i solowa, pokazy sztuk walki, kaligrafia czy projektowanie ogrodów.

Smocza Krew z dużym zaangażowaniem oddaje się także rozkoszom zmysłów, uprawiając je z takim samym zacięciem, z jakim szlifują formę na pokazy przymiotów swego ciała i umysłu. Seks, narkotyki, uczty, wino i moda budzą emocje prawie tak duże, jak udział w oficjalnym współzawodnictwie. Zwykle jednak unikają przy tym koszmaru uzależnienia. Większość z nich uczy się o takich zagrożeniach we wczesnych latach szkół wyższych. Często starsi studenci nakłaniają młodszych do zażycia jakiegoś narkotyku, by potem wykorzystać ich dezorientację do serii fizycznych i mentalnych ataków. Smocza Krew potrafi zasmakować w niektórych doznaniach, ale rzadko będzie można ich tym szantażować.

Życie w Krainie

Kraina jest centrum cywilizacji Stworzenia i nawet dziś, gdy rozpoczyna się Era Smutku, najbiedniejszy z mieszkańców Błogosławionej Wyspy żyje w lepszych warunkach, niż większość śmiertelników poza nią. Choć Wyspa utraciła prawię połowę populacji podczas Wielkiej Zarazy, zachowała większość infrastruktury stworzonej w Pierwszej Erze i w mniejszym stopniu niż reszta Stworzenia ucierpiała na skutek inwazji Pięknego Ludu. Choć wiele miast wyspy leży w ruinie, przetrwały drogi i trakty z Pierwszej Ery oraz wiele dawnych rozwiązań inżynieryjnych: wciąż działają tamy, regulacja nurtu koryta rzek, poldery, mosty, kanały, akwedukty, manufaktury, tarasy do upraw, wieże sygnałowe, tunele i nabrzeża z czasu Szogunatu. Dynastia Smoczej Krwi wzniosła własne Siedziby i odbudowała wiele z miast wykorzystując warunki, jakie stwarza taka infrastruktura. Wszędzie zatem widzi się połączenie tego, co antyczne z tym, co nowe. Potęga Cesarstwa w świecie jest bowiem w równym stopniu wynikiem zdolności produkcyjnych i transportowych Krainy, jak lojalności Smoczej Krwi.

Rolnictwo i przemysł

Zbiory na Błogosławionej Wyspie odbywają się trzy razy do roku, wszystko dzięki przenikającej glebę magii i nadzwyczajnej żyzności pól otaczających Biegun Żywiołu Ziemi. Na żadnym stole, na żadnym talerzu nie brakuje jedzenia, choćby było ono gorszej jakości. Podstawowym zbożem Szkarłatnego Cesarstwa jest ryż, ponieważ jest łatwy w uprawie, ale wymaga dużo pracy, co daje chłopstwu zajęcie i ogranicza wolny czas, nie może więc planować żadnych powstań ani rebelii. Oprócz ryżu uprawia się też proso, jęczmień, pszenicę i owies oraz len, bawełnę i konopie, podstawowe surowce na tkaniny i płótna. Podstawą chłopskiej kuchni jest też olej sezamowy, a dietę uzupełniają warzywa, od sałaty do papryki. Na stołach bogatszych mieszkańców miast lądują ryby i drób oraz owoce i orzechy z sadów, na przykład pomarańcze, migdały i nerkowce. W bogatszych posiadłościach olej sezamowy zastępuje oliwa, wołowina - ryby i drób, a na przyjęciach podaje się chętnie mięso mamutów.

Większość manufaktur Krainy to przędzalnie. Wioska lub kilka wiosek pracują wspólnie by zmienić len na włókna, a z nich utkać płótno. Poza tym wytwarza się tu tak zwaną „ceramikę wiejską", o prostych formach, barwioną w delikatne odcienie błękitu, czerwieni i zieleni, wysoce cenioną na Pograniczu. Bawełna i len z Błogosławionej Wyspy, jako tkanina gęsto tkana, wszędzie służy jako materiał na szaty dla najwyższej arystokracji. Prostota tych produktów jest częścią ich uroku. Proste ubranie z lnu utkanego w Krainie sugeruje wyższy status, niż jedwabie i pancerze, pochodzące z Pogranicza.

Im wyższy status jakiejś gałęzi wytwórczości, tym większa kontrola państwa. Jedwab na przykład produkuje się tylko w miastach, choć jedwabniki pochodzą spoza nich. Fabryki broni i uzbrojenia są równie ściśle kontrolowane przez władze i zazwyczaj leżą w pobliżu kopalni, gdzie pozyskuje się rudę.

Klasy społeczne

Śmiertelnicy dzielą się na pięć klas społecznych. Smocza Krew posługuje się rozmaitymi drobnymi podziałami, by odróżniać Suwerena z głównej linii Dynastii od tego z linii bocznej, a także Bezkastowych od Suwerenów. Oczywiście, ludzie śmiertelni też prowadzą grę wpływów w obrębie swoich klas, na tyle, na ile pozwala im krótkie życie.

Patrycjat

Nasz szczycie drabiny społecznej znajdują się patrycjusze. Zajmują oni większość stanowisk urzędniczych, które są zbyt niskie dla Smoczej Krwi. Starsi patrycjusze zostają prefektami albo asystują ministrom z Tysiąca Łusek. Rzadko kiedy mogą awansować powyżej stopnia skrzydłowego w legionach, ale

w marynarce służy wielu śmiertelnych kapitanów, jest też kilku komandorów, dowódców eskadr i admirałów.

Patrycjusze uważani są za szlachtę, ponieważ pochodzą od Pomazańca ze Szkarłatnej Dynastii. Niektórzy są też synami Bezkastowych Wybrańców, nagrodzonymi za wybitne zasługi swoich rodziców. Mniej więcej jedno na 30 000 dzieci patrycjuszy dostępuje Wyniesienia, ale wtedy adoptuje je jeden z Wielkich Rodów, nagradzając szczęśliwego patrycjusza nefrytem, przywilejami i przychylnością.

Rodziny patrycjuszy są zazwyczaj sprzymierzone z którymś z Rodów i zwykle pozostają wierne przez dziesiątki pokoleń. Ich posiadłości nie bywają tak duże, jak Rodowe Dwory, pozwalają jednak osiągnąć wielkie zyski, więc patrycjusz jest tak znaczną personą w swojej prefekturze, jak Smocza Krew w całym Stworzeniu.

Mieszczanie

Poniżej patrycjatu znajdują się mieszczanie. To liczna klasa rzemieślników, kupców, handlarzy, żeglarzy, przewoźników, urzędników niskiego szczebla i kancelistów. Większość z nich mieszka w miastach i miasteczkach Krainy i posiada majątek wystarczający, by płacić podatki i żyć na znośnym poziomie. Mieszczanie pośredniczą miedzy patrycjatem a chłopstwem, przekształcając owoce pracy warsztatów i chłopskich gospodarstw na produkty, które zadowolą patrycjat. Mało widoczne dla Smoczej Krwi mieszczaństwo Krainy jest też źródłem rekrutów dla legionów, marynarki, Zakonu Nieskalanych i ministerialnych kancelarii.

Chłopstwo

Patrycjat, mieszczaństwo, a nawet potężna Smocza Krew wspiera się na barkach chłopstwa Krainy. Górujące liczebnie nad wszystkimi klasami stosunkiem dziesięć tysięcy do jednego, uprawia ono pola i łowi ryby, zapewniając żywność dla całego, ściśle powiązanego społeczeństwa Cesarstwa. Odkąd Cesarzowa objęła władzę, narodziło się i odeszło prawie czterdzieści pokoleń chłopstwa - prawie sto minęło od czasów Uzurpacji. Chłopi Krainy nie poznali nigdy innej władzy, niż sprawowana przez Smoczą Krew.

Smocza Krew traktuje chłopstwo z pewnego rodzaju ojcowską uwagą, ale tak naprawdę klasa ta żyje na Błogosławionej Wyspie w stanie wymuszonej bezradności. Zakazano im posiadania jakiejkolwiek broni, naucza się ich bardzo okrojonej wersji Filozofii Nieskalanych i każe żyć w prawie pełnym poddaństwie. Chłopi z Krainy, mieszkający w licznych wioskach, nie mają wiele nadziei na poprawę losu. Gospodarz może posadzić zagajnik drzew oliwnych, by jego wnuczka miała w życiu lepiej, rybak - oszczędzać po okruchu nefrytu, by jego syn kupił nową łódź. Musi im wystarczać świadomość, że dbają o następne pokolenie, na nic więcej nie mogą bowiem liczyć.

Niewolnicy

Kraina kupuje rzesze niewolników i przyjmuje dziesiątki tysięcy zniewolonych jako część corocznych danin z satrapii. O dziwo, posiadanie niewolników jest nielegalne - śmiertelnicy nie mogą być właścicielami innych ludzi. Wszyscy zniewoleni oficjalnie są własnością Krainy, jej Cesarzowej i Rodów ze Szkarłatnej Dynastii. Konkretni członkowie Smoczej Krwi mogą korzystać z pojedynczych niewolników przez wiele lat, lub - okazjonalnie - wykorzystać całe ich brygady. Jednego lub kilku niewolników można też „wypożyczyć" albo „podarować" do domu patrycjusza, na jego własny użytek. Taki sposób zarządzania niewolnikami ma teoretycznie chronić ich przed nadużyciami przez niebezpiecznie krótkowzrocznych chłopów. Przy okazji zapobiega też rebeliom niewolniczym na wielką skalę, które mogłyby wybuchnąć na Błogosławionej Wyspie. Dlatego dzieli się ich na ściśle określone brygady robocze, nadzorowane przez wyszkolonego nadzorcę i populacja zniewolonych w Krainie nie ma wielkich szans, by spiskować ze sobą celem odzyskania wolności.

Po uwięzieniu, niewolników dzieli się na trzy kategorie. Największągrupę tworzą brygady robocze, składające się z około dziesięciu tysięcy zniewolonych robotników. Pracują one przy różnorodnych pracach budowlanych w całej Krainie, pozyskuj ą budulec w kamieniołomach, naprawiają drogi i pogłębiają nabrzeża. Wymaga się oficjalnie, by na każdych 25 niewolników na Błogosławionej Wyspie przypadał jeden nadzorca, a na każdą dziesiątkę - poganiacz, by zapobiegać buntom. Każda prefektura ma swoją własną brygadę niewolników, która zajmuje się jej infrastrukturą wedle potrzeby. Brygadami zarządzają też niektóre z ministerstw oraz część legionów stacjonujących w garnizonach - wykorzystują je do pomocy przy różnorodnych pracach. Żywot robotników jest krótki i bezlitosny. W kopalniach albo przy budowie dróg długość życia niewolnika wynosi mniej więcej dwa lata, zwłaszcza, że śmierć jest w brygadach popularną karą. Łatwiej przecież zastąpić krnąbrnego robotnika nowym, niż starać się go ułożyć. Niewolnicy do brygad roboczych sprzedawani są zazwyczaj w tysiącach.

Druga kategoria to wykształceni niewolnicy różnego rodzaj u. Często chwytani na wojnach albo sprzedawani w niewolę za długi, mają wiele umiejętności z czasów wolności. Niektórzy umieją czytać albo prowadzą księgowość, inni są wyszkolonymi wojownikami, utalentowanymi inżynierami, artystami lub rzemieślnikami. Tancerzy, muzyków, zabawki łóżkowe i pewną część rzemieślników ceni się tak wysoko, że rzadko opuszczają swoich właścicieli. Zazwyczaj kupuje się ich pojedynczo albo w małych grupach (w zależności od wiedzy i umiejętności). Niewolnicy z tej kategorii zazwyczaj pracują w wyuczonych zawodach, przynosząc zyski swemu właścicielowi i dożywają sędziwego wieku.

Trzecią kategorią są niewolnicy domowi, którzy pracują w rodowych dworach Wielkich Rodów. Kupowani w dziesiątkach lub setkach, służą jako kucharze, sprzątacze, praczki, ogrodnicy i zwykli służący na dworach Smoczej Krwi i w domach patrycjuszy. Na wielu z nich nałożono czary, nie pozwalające im zdradzać sekretów właścicieli, a ich wolę łamie się demonstracyjnie, by pokazać, że nie stanowią zagrożenia dla żadnego z domowników właściciela.

Wyjęci spod prawa

Wyjęci spod prawa zajmują w strukturze społecznej Krainy miejsce niższe nawet, niż niewolnicy. Prawo cesarskie rzadko rozróżnia pomiędzy śmiertelnikiem a jego sąsiadem, szczególnie poniżej klasy patrycjuszy. Kiedy cała wieś złamie prawo, Śledczy, prefekt albo jeden z archontów lub zarządców może wyjąć wszystkich jej mieszkańców spod prawa. Tacy chłopi lub mieszczanie zostają wyrzuceni z domów i muszą odejść na wygnanie. Można lżyć ich i zabijać bez wyroku i nie wolno im się nigdzie osiedlić, póki nie uiszczą opłaty osiedleńczej w wysokości czterech koku ryżu. A że niewielu z nich może zapłacić tak gigantyczną sumę, większość tuła się z miejsca na miejsce, licząc, że gdzieś brakuje robotników i w zamian za pracę darowana im zostanie opłata.

Obecnie na drogach widuj e się więcej wyjętych spod prawa, niż dawniej. Liczne wioski, a czasem nawet całe miasteczka, opustoszały, by powiększyć obszary posiadłości Wielkich Rodów i sprzymierzonych z nimi patrycjuszy, albo stworzyć bezludne strefy buforowe między ziemiami rywalizujących rodów. Taki stan rzeczy jest kolejnym znakiem rozpadu struktury społecznej Krainy.

Narzędzia wojny

Kraina posiada nie tylko zastępy Smoczej Krwi, ale także lwią część technologii i broni z Pierwszej Ery. Część z niej to uzbrojenie osobiste, więc Pomazańcy Ziemi są zawsze świetnie wyposażeni i opancerzeni, w dajkatany i pancerze z nefrytowej stali. Część rynsztunku wykuto współcześnie, lecz wiele jego elementów to dziedziczne uzbrojenie, przekazywane potomkom od najdawniejszych czasów.

Jednostki Rodowe i cesarskie legiony, choć nie noszą broni z nefrytowej stali, nie są wcale gorzej wyekwipowane. Legioniści trenują walkę tarczą, piką i gladiusem do walki w ścisku, a legionom towarzyszą kompanie wyszkolonych inżynierów, w krótkim czasie zdolnych skonstruować machiny oblężnicze. Każdy legion musi też posiadać jednego lub dwóch czarnoksiężników w korpusie oficerskim, by wzmacniali siłę bojową żołnierzy. Jednostki Rodowe są zazwyczaj odmiennie uzbrojone i opancerzone, zgodnie z charakterem oddziału. Zachowano jednak pewne zasady, a część rodzajów zbroi, berdyszy i mieczy jest standardowa, tak że szpony Rodów i legionów można szkolić według tej samej taktyki, opracowanej dla Armii Cesarskiej.

Tysiąc prawidłowych manewrów

Jednym z filarów potęgi Cesarskiej Armii jest sławny podręcznik „Tysiąc Prawidłowych Manewrów Urodzonego Żołnierza", napisany rzekomo przez on Hesjesza, Nieskalanego Smoka Ognia albo Melę, Nieskalanego Smoka Powietrza. Książka ta opisuje tysiąc sposobów, w jaki dowódca może wzmocnić siły swych wojsk i w odpowiednim momencie wykorzystać ich morale. Daje też szczegółowe rady odnośnie szpiegostwa, taktyki dla małych oddziałów, indywidualnej musztry, a nawet reguł zakładania obozów. Starsi oficerowie noszą ze sobą cały podręcznik, a podoficerowie jego mocno okrojoną wersję. Właściwie skopiowana, książka ta zawiera również pewną ilość zakodowanych Zaklęć i czarów, stworzonych specjalnie do użytku oficerów wojskowych i ich oddziałów. Istnieje też analogiczny podręcznik dla kapitanów marynarki i admirałów.

Odkąd Cesarzowa zniknęła, a Rody wzięły na legiony na swoje utrzymanie, księga poszła w odstawkę. Jednak starsi Bezkastowi a nawet Suwereni ze stopniem oficerskim, dalej darzą podręcznik szacunkiem i uznają, że odrzucenie go to wielka

strata oraz sprzeniewierzenie się tradycji. Wierzą przy tym, że armia szkolona wedle reguł „Tysiąca Prawidłowych Manewrów" jest prawie niepokonana.

Cesarska siedziba

Najwyższe władze Krainy mają obecnie wielki problem, utraciły bowiem dostęp do jednej z najważniejszych budowli militarnych imperium, Cesarskiej Siedziby. Jest to wznosząca się w samym sercu Cesarskiego Pałacu pośród rozległych ogrodów, ogromna, przysadzista budowla, bogato zdobiona orichalkum i marmurem, o jednej bramie z czarnego nefrytu. Wewnątrz Siedziby znajdują się mechanizmy kontrolujące i koordynujące działanie Wojennych Siedzib Cesarskiej Sieci Obronnej oraz urządzenia z Pierwszej Ery, które uczyniły Cesarzową równą Szogunom. To Cesarska Siedziba dała władczyni moc potrzebną, by zniszczyć hordy Pięknego Ludu, które zaatakowały Stworzenie, oraz sprowadzić deszcz ognia na zbuntowane miasta Błogosławionej Wyspy i Pogranicza. Pozwalała także wysyłać projekcję wizerunku władczyni do każdego miasta, miasteczka lub wsi Krainy.

Żaden z obecnych przywódców Krainy nie ma pojęcia, jak dostać się do środka. Co gorsza, mało kto wie, jak działają mechanizmy Siedziby.

Wiadomo tylko, że osiemset lat temu Cesarzowa i grupa jej towarzyszy dostali się do środka i że ona jedna przeżyła wszystkie niebezpieczeństwa i uniknęła zabójczych pułapek. Od tego czasu żaden inny śmiertelnik ani przedstawiciel Smoczej Krwi nie zdołał wejść do środka i powrócić. Dziś liczni czarnoksiężnicy studiują tajemnice Siedziby, a Wielkie Rody dołożyły wszelkich starań, by nikt nie wśliznął się do środka. Wiadomo bowiem, że jeśli ktoś wyjdzie z Siedziby, znając jej sekrety i moce, zostanie prawie na pewno następnym Cesarzem.

Wojenne siedziby

Ocenia się, że na Błogosławionej Wyspie zlokalizowanych jest dwieście znanych Wojennych Siedzib (i przynajmniej ze sto ukrytych). Wnoszą się one w miejscach geomantycznych węzłów i kumulują Esencję używaną w broni o nieopisanej mocy i niszczycielskiej sile. Wojenne Siedziby to w większości przysadziste, niedostępne wieże, z czterema lub więcej paskudnie wyglądającymi kolcami nefrytowej stali, wyrastającymi z dachów. Niektóre z nich wystrzeliwują pociski ognia, inne sprowadzają tornada i trąby wodne albo powodują lokalne trzęsienia ziemi.

Siedziby te można kontrolować na dwa sposoby. Załoga ze Smoczej Krwi, dostrojona do mocy Siedziby, może użyć jej uzbrojenia, by razić pobliską ziemię, morze i cele w powietrzu. Wieże można też uruchomić z Cesarskiej Siedziby, skąd jedna osoba może wykorzystywać całą ich potęgę, by uderzyć na dowolny cel w Stworzeniu.

Cesarzowa z satysfakcją wyznaczała na dowódców wież Bezkastowych albo Suwerenów, którzy nie posiadali lenna na danym terenie, mieli za to w okolicy rywali. Dzięki temu armia obserwowała Suwerenów, Suwereni siebie nawzajem, a do Wojennych Siedzib nie dopuszczano osób niepowołanych. Obecnie strzeże się ich nawet baczniej, ponieważ Wielkie Rody uznają je za pierwszy cel, gdy tylko rozpocznie się wojna domowa. Póki Kraina istnieje, wieże są zbyt potężne, by ich użyć - jeśli jednak upadnie, będą zbyt potężne, by pozwolić im istnieć. Nikt nie ma pomysłu, jak odłączyć jakąś Wojenną Siedzibę od sieci zarządzanej z Cesarskiej Siedziby, a to może mieć wielkie znaczenie w nadchodzącym konflikcie.

Marynarka cesarska

Wojenne Siedziby to trwałe umocnienia Błogosławionej Wyspy, bastiony ostatecznej obrony Cesarstwa. Jednak główną siłą dbającą o bezpieczeństwo Krainy jest marynarka cesarska. Flota wojenna, dowodzona głównie przez przedstawicieli Rodu Peleps, nie składa się jedynie z nowoczesnych okrętów zbudowanych w stoczniach Wyspy i zawiera pewną liczbę starszych jednostek, od uzbrojonych katamaranów i trimaranów po pancerniki z Pierwszej Ery, które nie potrzebują żagli, poruszają się z zabójczą zwrotnością i posiadają własną broń energetyczną.

Marynarka bardzo agresywnie patroluje wody dookoła Wyspy i regularnie wchodzi na pokład innych jednostek, by szukać kontrabandy.

Lord Wielki Admirał, Peleps Sorugan posiada całkowitą władzę nad pięcioma flotami Cesarstwa oraz taktyczną kontrolę nad flotą handlową. Admirał Floty Peleps Eralin, nazwana „Morską Czarownicą", dowodzi Flotyllą Ziemi, która patroluje wybrzeże Błogosławionej Wyspy w okolicach Stoczni Marynarki w Smoczej Paszczy. W Szlachcie znajduje się baza Flotylli Ognia która pod komendą Admirała Floty, Pelepsa Lundaera patroluje Południowy Kwadrant Morza Wewnętrznego. Flotylla Wody, dowodzona przez Admirała Floty Ledaala Kalina i stacjonująca w Falochronie, kontroluje Zachodni Kwadrant i zahacza o obszar Oka Stworzenia. Flotylla Powietrza żegluje z Chanos i operuje w Północnym Kwadrancie pod dowództwem Admirała Floty Ragara Feriego. Flotylla Drewna żegluje od Esdoi i stoi na straży Wschodniego Kwadrantu.

Flotylle Powietrza i Wody to tradycyjnie najsilniejsze zgrupowania, obecnie jednak następują strategiczne zmiany i coraz więcej zasobów oraz siły przenosi się do Flotylli Ziemi i Drewna, kosztem Powietrza i Wody. Niektórzy uważają to za zmianę polityki obronnej Krainy i próbę wzmocnienia jej w czasie kryzysu. Inni uznają, że Ród Peleps szykuje się, by w wypadku wojny domowej odseparować Krainę, ponieważ komendanci obydwu osłabianych flotylli nie pochodzą z tego Rodu.

Flota handlowa, nadzorowana przez Ród V'neef zajmuje się transportem dóbr oraz nadzoruje pilotów prowadzących statki przez zdradliwe wody przybrzeżne. Jej główną bazą jest Arfuj, działa jednak na prawie całym obszarze Morza Wewnętrznego. Pomiędzy marynarką cesarską a handlową panuje wielka rywalizacja, flota wojenna ma jednak ogromną przewagę: posiada wszystkie okręty z Pierwszej Ery, większość doświadczonych oficerów i najlepsze uzbrojenie.

Machiny wojenne

Ostatnią grupą broni w arsenale Krainy są rzadko prezentowane publicznie machiny wojenne. Niektóre z tych urządzeń nazywają się mechami - są to kroczące, mocno opancerzone machiny ogromnych rozmiarów, zbudowane z metalu i nefrytu, które wystrzeliwują ogień z nozdrzy, miotają eksplodującymi kamieniami za pomocą rąk albo wystrzeliwują promienie energii z oczu lub rogów. Nie dość, że wszystkie istniejące mechy należą do Krainy, to uruchomić je i pilotować potrafi tylko przedstawiciel Smoczej Krwi.

Cesarstwo posiada też pewną liczbę pojazdów latających z Pierwszej Ery, służących za wsparcie dla lądowych, mechanicznych bestii. Dzięki nim kontroluje też przestrzeń powietrzną

nad Błogosławioną Wyspą i częścią Pogranicza. Te starożytne machiny mają skrzydła jak ptaki, nietoperze lub insekty i potrafią wystrzeliwać strumienie gorejącego ognia. Zachowało się też kilka okrętów wojennych napędzanych kołami łopatkowymi. To niepokonane pancerniki z Pierwszej Ery, których broń energetyczna może zniszczyć dowolną liczbę współczesnych okrętów o drewnianych kadłubach.

Walka o tron

Przez ponad siedemset lat stojący w Sali audiencyjnej Pałacu Cesarskiego tron był symbolem prawdziwej potęgi. Jest to nefrytowe krzesło, ważące, jak powiadają, tysiąc talentów, wsparte na pięciu smokach, których ciała oplatają i tworzą baldachim nad siedziskiem władcy. Każda ze smoczych głów jest inna, ma wielce czcigodne oblicze i wydaje się zaciekle ochraniać władcę. To z wysokości tronu przemawiała Szkarłatna Cesarzowa, a jej wolę przekazywano dalej. Żaden z władców Pogranicza nie mógł nawet myśleć o majestacie i sile, które emanowały z siedziska władcy Krainy, więc patrzyli na nie z zawiścią lub zachwytem. Podczas tych kilku lat, odkąd Regent Fokuf sadowi swe mdłe, żałosne ciało na tym wykwintnym krześle z nefrytu, wszyscy zrozumieli, że sam tron nie ma żadnej mocy dodającej majestatu. Osobowość i oddanie sprawom Krainy, charakteryzujące mężczyznę lub kobietę na tronie, są ważniejsze niż wszelkie magiczne cnoty, które rzekomo miały wstąpić w użytkownika krzesła.

Rozpoczęła się więc walka o tron, toczona nie tyle o to, kto ma na nim zasiąść, ale komu nie wolno go objąć. Wszyscy główni uczestnicy są zgodni, że Regent Fokuf nie powinien zajmować siedziska władcy zbyt długo. Możliwe, że upadnie już w ciągu tego roku, ale jeśli będzie miał szczęście, przetrwa jeszcze rok albo półtorej po najbliższej Kalibracji. Chroni go bowiem równie wielu, jak planuje nań zamach - wszyscy chcą być pewni, że gdy zacznie się burza, będą gotowi ze swoim kandydatem, więc na razie życie Regenta jest strzeżone.

Istnieją z grubsza rzecz biorąc dwie kwestie, wpływające na zmagania o władzę i kierujące je w dwie różne strony. Po pierwsze, przedstawiciele Smoczej Krwi rozumieją, że Kraina, pozbawiona silnej ręki Cesarzowej, kontrolującej frakcje, rozpada się na ich oczach. Niektórzy z Wielkich Rodów uważają, że Cesarstwo powinno się podzielić, ponieważ tylko w ten sposób mogą uzyskać część olbrzymich terytoriów i władzę. Inni są gotowi wesprzeć każdego nowego monarchę, by życie w Krainie wróciło na stare ścieżki (choć trochę). Druga sprawa jest bardziej skomplikowana i wiąże się z brakiem ciała. Gdyby Cesarzowa po prostu umarła, odbył się jej pogrzeb i odczytano jakieś instrukcje, regulujące zasady sukcesji, wielu możnych podporządkowało by się rozkazom. Tymczasem każdy pretendent zastanawia się, co będzie, jeśli obejmie tron, a Cesarzowa powróci. Łatwo sobie wyobrazić bieg wydarzeń, jeśli władczyni zastanie po powrocie półgłówka Fokufa, ubranego w Szkarłat, siedzącego na tronie i pyszniącego się tytułem Regenta. Jasne, że zetrze go na proch,

które potem rozrzuci aż po bieguny żywiołów. A więc co stałoby się z osobą, która ogłosiłaby się Cesarzem?

Tak więc, choć Kraina potrzebuje nowego władcy, strach przed powrotem Szkarłatnej Cesarzowej spędza sen z powiek wielu pretendentów. Wciąż jednak powtarza się kilka imion i można zacząć zgadywać, który zacznie działać jako pierwszy albo czyli poplecznicy ogłoszą pospieszą się z oficjalnym ogłoszeniem nazwiska kandydata. Pojawili się nawet bukmacherzy, zwłaszcza z Rodu Cynis, którzy przyjmują zakłady na pretendentów. Strach przed powrotem Cesarzowej słabnie i bardzo możliwe, że już niedługo kandydaci przystąpią do poważnego działania.

Mnemonis

Mnemonis, założycielka Rodu Mnemon, babka i matka większej liczby Smoczej Krwi niż jakikolwiek inny przywódca Rodu, jest najbardziej prawdopodobną kandydatką do tronu i to ona prawdopodobnie na nim zasiądzie. To jedyna córka Cesarzowej, która dożyła do dziś - i w dodatku w ogóle się nie postarzała. Mnemonis jest potężną czarodziejką i niebezpiecznym wrogiem, w dodatku gdyby sukcesja zależała wyłącznie od urodzenia, już byłaby nową Cesarzową. Zresztą, jeśli w równym stopniu liczy się ambicja, Mnemonis zasiądzie na tronie.

Czarodziejka wpada jednak co noc w furię, z wściekłości rzuca ludźmi i burzy budynki, ponieważ wie, że choć może objąć tron, najpewniej go nie utrzyma. Nienawidzi wszystkich innych Wielkich Rodów, a ich przedstawiciele dobrze to wiedzą. Choć potomkowie będą wobec jej lojalni, pozostałe rodziny Dynastii mogą wręcz posunąć się do zjednoczenia i wystawienia wspólnego, kompromisowego kontrkandydata, byle nie pozwolić Mnemonis rządzić.

Ponadto, próbowała ona wielokrotnie otworzyć Cesarską Siedzibę i za każdym razem ponosiła klęskę. W głębi serca Mnemonis rozumie, że jej motywacje nie są wystarczająco czyste. Jej matka weszła do Siedziby, próbując ratować Stworzenie przed Pięknym Ludem i nie zważała przy tym na własne bezpieczeństwo, Mnemonis natomiast chce tylko zapewnić sobie przyszłość. Pragnie nie tyle wejść do Siedziby, co wyjść z niej, władając najpotężniejszymi narzędziami wojny w Krainie.

Ród Mnemon nie ma sojuszników wśród innych klanów i nawet małżeństwa pomiędzy jego potomkami, a osobami z innych Rodów nie poprawiły jego sytuacji. Mnemonis jest pewna, że może zdobyć tron, ale nikt nie pomoże jej się na nim utrzymać.

Czarna róża

Tymczasem pozostałe Wielkie Rody rozważają pomysł wystawienia i wsparcia Czarnej Róży. Taki przydomek nosi Tepet Edżawa, od niedawna bohaterka wojenna i wspaniały strateg, ostatnio przebywająca z niesławnym Legionem Cynobru na Południowym Zachodzie, gdzie prowadzi kampanię wojenną. I choć dowodzi tak zdemoralizowaną i skłonną do buntu armią, zapewniła Krainie serię zwycięstw i sukcesów, które dały ludziom nadzieję, że Cesarstwo przetrwa i odrodzi się jeszcze wspanialsze.

Niestety na razie nikt nie wymyślił, jak ochronić Czarną Różę przed Mnemonis. Jeśli zostanie odwołana na Błogosławioną Wyspę, kiedy tylko wyląduje na brzegu, padnie ofiarą jakiegoś wypadku albo wręcz zamachu. Choć Tepet Edżawa jest wojskowym geniuszem, nie ma politycznych talentów szczwanej Mnemonis, co oczywiście uchodzi za jej zaletę. Ponadto jej przeciwniczka jest jedną z najpotężniejszych czarodziejek Krainy. A więc nawet więc najbardziej zagorzali sojusznicy Czarnej Róży muszą przyjąć do wiadomości, że jeśli ich pretendentka pragnie tronu, musi go zdobyć, a potem odkryć, kto ją popiera. Zaoferowanie jej władzy wprost jest bowiem równoznaczne z podpisaniem na nią wyroku śmierci - prawdopodobnie nie dożyje koronacji.

Inni pretendenci

Sytuację gmatwa dodatkowo fakt, że każdy z Wielkich Rodów ma własnego, pomniejszego kandydata. Ledaal pragną zobaczyć na tronie swojego młodego przedstawiciela, wspaniałego gracza w Bramy o imieniu Kes. Jednocześnie nikt nie wierzy, że Kes pragnie wątpliwego zaszczytu bycia Cesarzem, a ponadto uchodzi on za osobę niecierpliwą. Najgorsze zaś jest to, że choć on i jego żona spełnili swój obowiązek i spłodzili dzieci, znani są z dziwacznych i mało kanonicznych gustów w sprawach seksu i rozkoszy zmysłowych. Wydaje się, że inne Rody nie bardzo lubią Kesa.

Katak Kainan jest potencjalnym kandydatem swojego Rodu. Ten praprawnuk Cesarzowej, dawny generał a obecnie przywódca swego Domu, może wprawdzie liczyć na swój wielki prestiż i władzę, jednak nie pragnie tronu. Dzieci, kuzyni i krewni myślą o nim z wielkim poważaniem i znają jego lojalność wobec Krainy. Dlatego uznają, że mógłby być kompromisowym kandydatem, którego zaakceptuje większość. Członkowie innych Rodów mają wprawdzie o nim dobrą opinię, ale tylko kilku z nich gotowych jest go wesprzeć.

Są też pretendenci - wielkie niewiadome, tacy jak młoda V'neef Bijar. Ta młoda czarodziejka, który ukończyła Heptagram zaledwie kilka dekad temu, obecnie służy jako nadzorca protokołu bezpieczeństwa Rodu V'neef. Przez ostatnie trzy lata badała zewnętrzną warstwę zabezpieczeń Cesarskiej Siedziby, a obecnie wierzy, że jest w stanie je pokonać i otworzyć bramę. Ośmiela się stawić czoła Cesarskiej Siedzibie, uważając, że skoro jej przodkini mogła to zrobić ponad 700 lat temu, ona też to potrafi. Jeśli jej się uda, zyska kontrolę nad najpotężniejszą machiną wojenną w Krainie i sięgnie po tron bez większych problemów.

Drogi do Tronu

Istnieje pięć dróg, by zdobyć Szkarłatny Tron, a każda z nich może wyłonić nową Cesarzową lub Cesarza Krainy.

Pierwsza nazywa się Rytuałem Aklamacji. Na podstawie niejasnych przepisów ustanowionych przez Cesarzową z pomocą Senatorów, Zgromadzenie może uznać, że tron jest pusty. Wówczas Senatorowie i Rozważający z obu Komnat mogą wykrzyczeć imię jednego przedstawiciela Smoczej Krwi, którego uznają za godnego władzy. Jeśli wszyscy krzykną to samo imię, pretendent uznany zostanie Cesarzem. Skoro jednak Zgromadzenie nie potrafi porozumieć się w takich sprawach jak wysokość rocznego wynagrodzenia Sekretarza Izby Wyższej, trudno oczekiwać jednomyślności w kwestii następcy Regenta Fokufa.

Drugą metodą jest przewrót. Jeśli ktoś zabije Fokufa, obejmie tron i zdoła zniszczyć lub zneutralizować każdego, kto podniesie na niego rękę, zostanie Cesarzem. Być może. Pojawia się jednak pytanie, czy Zgromadzenie, Armia, Zakon Nieskalanych oraz Tysiące Łusek uznają nowego władcę i szybko ktoś inny zorganizuje kolejny przewrót.

Trzeci sposób to wezwanie. Jeśli cztery lub więcej Wielkich Rodów, generałowie kilku legionów i pewna ilość starszych urzędników Tysiąca Łusek zgodzą się na kandydata, mogą go oficjalnie wezwać, by przybył do Wiecznego Miasta, udał się do Regenta i zażądał tronu dla siebie, legitymując się siłą popierających go możnych. Różnica pomiędzy przewrotem a wezwaniem jest prosta: Fokuf nie musi umrzeć podczas procedury (choć powinien po jej zakończeniu), a pretendent ma od początku wsparcie różnych politycznych frakcji Krainy.

Czwarta droga jest proceduralna. Skoro Regent ma uprawnienia, jakby był Cesarzową, silne rządy w Armii, Służbach Cesarskich, Rodach i Zgromadzeniu mogłyby wypracować nową równowagę władzy pomiędzy frakcjami Krainy. Wiele praw przysługujących dotąd Cesarzowej znajdzie się wtedy w rękach instytucji i znaczących osób, Cesarstwo przetrwa. Kiedy zaś Fokuf umrze lub zostanie zamordowany, Zgromadzenie rozpocznie od razu ciąg procedur (nad którymi obecnie debatuje), by określić, kto zajmie jego miejsce, już nie jako Regent, ale Cesarz, choć o mniejszej władzy. Wielu ma nadzieję na wybór tego właśnie rozwiązania.

Ostatni sposób jest magiczny. Jeżeli grupa śmiałych, pełnych brawury lub po prostu głupich przedstawicieli Smoczej Krwi, wejdzie do Cesarskiej Siedziby i odniesie sukces, ci, którzy przeżyją zostaną Cesarzem, Cesarzową, Parą Cesarską albo jakąś inaczej nazwaną kombinacją osób sprawujących władzę. Nikt tak naprawdę nie wie, jak to będzie wyglądać. Cesarską Siedzibę otacza ogromny szacunek i strach, gdyż wszyscy wierzą, jeśli ktoś wróci z niej i zapragnie władzy, zapewni mu ją kontrola nad Wojennymi Siedzibami.

Pogranicze

Terminem „Pogranicze" określa się zazwyczaj krąg księstw i miast-państw, znajdujących się na zewnętrznym brzegu Morza Wewnętrznego, zbyt barbarzyńskich, by Kraina rządziła nimi wprost, ale na tyle cywilizowanych, by wymagała od nich daniny. Bezpośrednia władza Cesarstwa obejmuje bowiem tylko Błogosławioną Wyspę, a wszystkie państwa poza jej obrębem to teoretycznie królestwa i republiki, płacące trybut i korzystające z doradztwa cesarskich satrapów. Aż do dzisiaj oznaczało to zupełną władzę imperium we wszystkim, prócz pozorów. Jednak wraz ze zniknięciem Cesarzowej potęga Krainy zaczęła się chwiać. Dziś nie okazuje się tak wielkiego szacunku Zakonowi Nieskalanych, nie uznaje w pełni duchowej wyższości Smoczej Krwi, a obowiązek płacenia daniny podlega dyskusji. Kraje, które graniczą z Morzem Wewnętrznym dostarczają mniejszy trybut lub starają się w ogóle z niego wykręcić. To prowokuje reakcję Krainy, kłopoty z trybutariuszami mogą w każdej chwili zmienić się w bunt na całym Pograniczu.

Na większości z ziem Pogranicza panuje jednak względny spokój, a wiele krajów cieszy się pokojem i ładem. Powoli narastają jednak plotki o zniknięciu Cesarzowej, pojawiają się zarzewia buntów, krainy cienia rozszerzają się niczym rak. Powrót dawno niewidzianych Słonecznych również nie łagodzi sytuacji.

Północ

Krainy na północnym wybrzeżu Morza Wewnętrznego to generalnie mroźne, trawiaste równiny, porośnięte kosodrzewiną. Im dalej od Morza, tym niższe temperatury i zimniejszy wiatr, aż wreszcie kończy się tajga i zaczyna tundra. Zimy są tu długie i surowe, a podczas krótkiego lata tundra nawet na dobre nie rozmarza, zanim znowu skuje ją lód. Nawet w lecie Północ to kraina chłodna i wietrzna, gdzie marznący deszcz smaga stada łosi, mamutów i reniferów, które z trudem radzą sobie w tym ponurym otoczeniu. Tundra przechodzi w wiecznie zamarznięte pustkowia, które ciągną się aż do podnóża najdalszych, północnych gór. Mówi się, że na najdalszej Północy nie ma nic poza wielkimi połaciami śniegu i mroźnym wiatrem. Dalej leży jedynie Biegun Żywiołu Powietrza.

Północne pustkowia są słabo zaludnione, znajdują się tu jednak rozrzucone na dużych obszarach miasta-państwa i żyją wędrowne plemiona. Cywilizacja Północy przypomina narastającą perłę: powstaje, ponieważ jej mieszkańcy gromadzą się w miejscach zapewniających bezpieczeństwo, żywność i osłonę przed zimnem. Tymczasem plemiona nomadów, śnieżnych wędrowców, przemierzają równiny bezustannie zmagając się z głodem i śmiercią, opiekując stadami i poszukując wojny oraz łupów. Konflikty pomiędzy miastami-państwami są rzadkie, ponieważ trudno utrzymać armię przy zasobach tak małych, jak oferuje Północ. Łatwiej jest przekupić któreś z plemion, żeby zaatakowały kogoś za ciebie, a potem starać się przejąć to, co zostało po ich przejściu.

Kiedy skończyła się Pierwsza Era i wiele osiągnięć Słonecznych uległo zniszczeniu, w ruinę popadło wiele cudów Północy. Rydwany powietrzne nie przewożą już wędrowców na odległość tysięcy mil w ciągu kilku godzin, a zaklęte ogrody nie rodzą owoców, które zaspokoiłyby głód mieszkańców miast. Choć przetrwały niektóre szlaki Słonecznych, na przykład Droga Wędrowców do Białego Muru, większość została zniszczona przez wrogie armie, albo uległa wpływowi czasu. Miasta zmniejszyły się, by przetrwać, albo na zawsze zniknęły pod śniegiem. Plemiona śnieżnych wędrowców plądrują dzisiaj ich szczątki.

Większość małych królestw i miast państw Północy leży na wybrzeżu Morza Wewnętrznego i północnych krańcach Morza Białego. Położone na południu są wasalami lub marionetkami Krainy. Niektórymi rządzą dynastie władców - na przykład w mieście Czerak włada patrycjuszowski ród Jerem - ale im bardziej na północ, tym bardziej miasta są niezależne. Władza na Północy wiąże się z siłą, a na tronie siedzi zwykle gwałtownik, wspierany przez zasiadających przy jego stole, dobrze odżywionych zbirów z mieczami i toporami. Prawdziwi arystokraci władają tylko Białym Murem, Ligą Haslanti i Getamane. Na bezludnych przestrzeniach pomiędzy morzami królestwa kurczą się do rozmiaru miast, miasta-państwa zmieniaj ą w zwykłe osady, a ludność łączy w grupy, by jakoś przetrwać, tworząc parodie demokracji. Żyje się tu z łowiectwa i zbieractwa, pasterze łosi i mamutów wędrują ze stadami, migrującymi ze wschodu na zachód i z powrotem. Na Północ udają się wygnańcy z całego Stworzenia, szukając dla siebie miejsca w krainach zbyt niebezpiecznych i surowych dla reszty mieszkańców Krainy, kryjąc się tam, gdzie od lat nie stanęła ludzka stopa.

Większość ludzi Północy ma bladą skórę i włosy od smoliście czarnych po platynowy blond. Z powodu trudnych warunków życia są zwykle krzepcy, o mocnej budowie. Nawet w miastach otwarcie czci się tu przodków i składa ofiary mrocznym duchom mrozu oraz głodu. Pasterze i łowcy oddają ponadto cześć duchom zwierząt z ich stada i bogom łowów. Największym kultem cieszą się jednak bóstwa śmierci. W zamian za ofiary duchy przodków chronią swoich potomków i prowadzą ich poprzez bezkresne

śniegi, odpędzając złe demony i przynosząc ostrzeżenia o zarazach oraz burzach śnieżnych. Ukryte krypty i cmentarzyska pozostają pod ochroną najlepszych wojowników, ponieważ wodzów grzebie się tu z bronią, by mieli czego używać w zaświatach, oraz ofiarnymi zwierzętami, które mają służyć za stada dla zmarłych. Chociaż na Północy swe włości stworzyło dwoje Panów Śmierci: Elegantka w Szacie Łez i Biskup Kadzielnicy z Chalcedonu, plemiona, które oddają tradycyjną cześć duchom przodków odrzucają kulty Otchłani.

Na Północy nie ma żadnych wymyślnych zasad małżeństwa. Życie jest tutaj ciężkie, więc jeśli któryś z duchów przodków nie wyrazi niezadowolenia, każde małżeństwo jest błogosławione i życzy się mu pomyślności oraz by nigdy nie zabrakło mu żywności. Ludzie Północy zazwyczaj porzucają niechciane lub upośledzone dzieci.

Przemierzający ziemie Północy śnieżni wędrowcy to plemiona łowców i pasterzy, którzy idą za olbrzymimi stadami mamutów, łosi i reniferów, krążąc od obszarów bujnej tajgi do zamarzniętych gór na najdalszej północy. Podróż taka trwa cały rok, podczas którego trzeba jechać na nartach lub używać oswojonych zwierząt ze stad do jazdy wierzchem i transportu dobytku. Podczas cieplejszych miesięcy śnieżni wędrowcy sypiają w składanych jurtach, budowanych z cierpliwie obrabianego drewna oraz kości i obciągniętych skórą. Kiedy nadchodzą mrozy, obudowują jurty ubitym śniegiem, tworząc trwalsze schronienia, które można łatwo wziąć za naturalne pagórki.

Każde plemię śnieżnych wędrowców związane jest z określonym gatunkiem zwierząt. Niektóre podążają za migrującymi reniferami lub łosiami, inne wybierają olbrzymie stada mamutów. Każda grupa uznaje wybrane zwierzę za swój totem i źródło tożsamości, oddając cześć zwierzęcemu duchowi stada. Wszyscy, którzy czczą tego samego ducha są braćmi oraz siostrami i powinni się wspierać nawzajem w czasach głodu czy wojny. Czciciele innych duchów są krewnymi w czasie dostatku, ale zmieniają się w zaciętych rywali, gdy stada są nieliczne, a mroźna zima przykrywa równiny całunem śniegu.

Śnieżni wędrowcy są dzicy i niebezpieczni. Patrzą na mieszkańców miast z mieszaniną litości oraz pogardy, bez skrupułów najeżdżając osady, gdy mają taką potrzebę i znajdą jakąś niedaleko trasy migracji stad. Zagrożenie takim najazdem zostaje często zażegnane poprzez „spontaniczne ofiarowanie darów", akceptowaną w wielu miejscach formę daniny. Największym tabu śnieżnych wędrowców jest kanibalizm, a każdy z nich, któremu zostanie on udowodniony, skazany zostaje na powolną i bolesną śmierć. Wielką odrazą napełniają ich także wszystkie nie do końca ludzkie istoty: barbarzyńcy z Dziczy, zwierzołaki, Piękny Lud, Dewastatorzy, Rycerze Śmierci czy nieumarli i zrobią wszystko, żeby zabić taką istotę. To właśnie największa zaleta śnieżnych wędrowców w oczach krajów Północy: służą oni jako skuteczna ochrona przeciwko najgorszym bestiom, jakie przemierzają mroźne ziemie po zmroku.

Przed wieloma wiekami przepowiedziano, że pomiędzy śnieżnymi wędrowcami narodzi się wielki wódz, który pewnego dnia zjednoczy plemiona i wyruszy by podbić całą Północ. Niektórzy obawiają się, że proroctwo wypełnił tajemniczy Byk z Północy, przywódca śnieżnych wędrowców, który pojawił się jakieś dziesięć lat i zgromadził pod swymi rozkazami wiele plemion. Zarówno oligarchowie z Haslanti jaki i władcy Getamane oferują wysoką nagrodę dla szpiegów, którzy zdołają zdobyć jakiekolwiek informacje o Byku i jego planach.

Dokładnie na północ od Błogosławionej Wyspy znajduje się Biały Mur, jedno z największych miast na ziemiach Północy. Położone jest w skalistej tajdze, o setki mil od wybrzeża Morza Wewnętrznego. Ta kwitnąca metropolia, zamieszkana przez ponad 700 000 mieszkańców, jest węzłem handlowym całego regionu. Choć powstała w Pierwszej Erze jako centrum studiów religijnych, przekształciła się w niepodległe i bardzo potężne miasto-państwo. Pod koniec Pierwszej Ery Biały Mur został odcięty od świata i pozbawiony dostaw. Wtedy pojawiły się trzy potężne istoty z lodu i srebra, zwane Syndykami, które przejęły władzę w mieście i zawarły pakt o nieagresji z lokalnymi elfami oraz martwiakami z pobliskich krain cienia. Syndycy władają Białym Murem, starając się utrzymywać rządy twardej ręki z zamarzniętego metalu. Choć miasto jest nominalnie sojusznikiem Krainy, nigdy nie płaciło żadnych danin. Zawdzięcza to w równej mierze potędze Syndyków, izolacji miasta oraz jego użyteczności jako partnera handlowego i wytwórcy nefrytu.

Na mocy traktatu zawartego przez Syndyków, droga do Białego Muru jest terenem neutralnym, a żaden żywy trup, duch ani elf nie mogą wejść do miasta bez zgody kogoś zza murów. Droga pochodzi z Pierwszej Ery i wykonano ją z prawie niezniszczalnego białego kamienia. Starożytna magia oczyszcza jej powierzchnię z lodu i śniegu przy każdej pogodzie, o ile nie szaleje burza. Każdy żywy, martwy i elf, może korzystać z drogi, ale nikogo nie można na niej skrzywdzić. Dla żywych karą za zakłócenie pokoju jest śmierć - przypominają o tym kamienne filary, rozmieszczone wzdłuż szlaku co 40 metrów i służące jako szubienice dla ludzi, którzy złamali tę zasadę. Na mocy bowiem

traktatu Syndycy muszą również wysłać za mury co roku daninę w postaci dwóch tuzinów ludzi. W przeszłości na ofiarę przeznaczano różnych przestępców, poczynając od notorycznych zbrodniarzy (takich jak Midech z Wężowej Pięści albo Szakal z Setką Ostrzy), po reformatorów lub rewolucjonistów (takich jak Śnieżny Paw, którego ciała nigdy nie znaleziono, ale krzyki słyszano przez dziesięć nocy z rzędu).

Miasto Biały Mur to zatłoczone miejsce, które rodzi w ludziach podejrzliwość. Budynki wzniesione z grubego, białego kamienia nie mają ozdób na elewacjach, za to wewnątrz ozdabiają je jasne kolory, bogate gobeliny i jaskrawe dywany. Choć mieszkańcy miasta są w stanie zaufać i zaprzyjaźnić się z obcą osobą, gdy upewnią się co do jej intencji, zwykle traktują przybyszów z rezerwą, są posępni i małomówni, szukając oznaki zdrady lub podstępu. Do miasta nie wpuszcza się nikogo, kto nie przedstawi dowodu człowieczeństwa, i nikt nie zaprasza pochopnie obcych do swojego domu. Takie zaproszenie jest jasnym znakiem, że gospodarz uznaje gościa za prawdziwego przyjaciela i sojusznika.

Choć ziemie otaczające Biały Mur są żyzne i bogate, nawiedzają je ciężkie mrozy przychodzące od gór. Od późnej jesieni do końca wiosny śnieżyce właściwie uniemożliwiają podróż do miasta. Długie zimowe noce rodzą strach, paranoję i uczucie zagrożenia. Co kilka lat jakiś głupiec lub szaleniec pozwala wejść do miasta elfowi lub nieumarłemu, a straże miejskie muszą go tropić w ciasnych uliczkach. Co jakiś czas Syndycy muszą nawet wynajmować Pomazańców, pogromców potworów.

Sprawiedliwość w Białym Murze jest surowa, a kary wahają się do wysokiej grzywny, poprzez zniewolenie do okaleczenia. Skazanych za najcięższe zbrodnie (morderstwo, zdradę, paktowanie z elfami lub nieumarłymi) wyrzuca się za mury, by zmierzyli się z tamtejszymi niebezpieczeństwami. Nie dostają żadnych zapasów i ubiera się ich w strój właściwy wyłącznie skazanym, by żadna karawana nie udzieliła im pomocy. W wielu przypadkach wyrok śmierci byłby bardziej miłosierny.

Wokół Białego Muru leży kilka innych miast-państw o różnych rozmiarach, uznających Biały Mur za centralny węzeł handlowy. Miasto jest tradycyjnym punktem przesiadkowym oraz bazą, a wiele z karawan woli podróżować tak, by przejść przez Biały Mur, choćby miało to oznaczać kilka dni zwłoki, niż ryzykować spotkanie z Pięknym Ludem lub martwiakami na innych szlakach, lub przedzierać się przez śniegi. Na południe od miasta leży Czerak, nękana przez nieumarłych siedziba rodu Jerem. Choć nie raz próbował on korzystać ze swoich powiązań na dworze, żaden z Wielkich Rodów nie wysłał wojsk, by oczyścić okolice Czerak raz na zawsze, więc miasto z każdym mijającym miesiącem ubożeje. Na północ od Białego Muru znajduje się Szanarinara, demokracja z pretensjami do podboju. Otacza ją jednak Liga Haslanti, Getamane i sojusznicy Białego Muru, a ona sama nie posiada obecnie sił, by ruszyć na kolejną wojnę. Władcy Szanarinary zastanawiają się dziś, czy nie sprzymierzyć się z którymś Panem Śmierci. Na południowy zachód od Białego Muru, otoczone przez górskie szczyty, znajdują się niewielkie, ale niezależne odkrywki srebra, liczne forty, obozy górnicze i wioski pasterzy kozic, którym z trudem udaje się przetrwać z roku na rok, ale istnieją od wieków. Niektóre z nich, jak się mówi, składają ofiary powietrznym demonom albo produkują świece, dzięki którym można przywoływać i kontrolować duchy. Na północny zachód, pośród tundry, leży Fella - Miasto Zrujnowanych Murów, gdzie żaden kamień nie utrzyma się na drugim przez dłużej niż godzinę - potem spada samoistnie w dół. Wszystkie budynki zbudowano tu z drewna lub kości mamuciej, a mieszkańcy mają bardzo okrutne prawa określające, gdzie można rozpalać ogień.

Na północ od Białego Muru znajduje się kolejny popularny przystanek w podróżach kupców. Jest to Getamane, miasto wykute w skale, klejnot pośród szczytów Północy. Choć miasto istniało najprawdopodobniej podczas Pierwszej Erę, nikt nie zna prawdziwych początków tej starożytnej twierdzy. Mieszkańcy opowiadają, że ich przodkowie przybyli tu sto lat po Wielkiej Zarazie, uciekając przed chorobą, głodem i prześladowaniami bandytów. Nazwali to miejsce Getamane, „Schronienie" w języku Starej Krainy. Odwiedzający miasto na zawsze zapamięta jego wielkie sale, ozdobione pięknymi, skomplikowanymi obrazami nieznanych bestii, roślin i niepokojących wizji. Całe oświetlone jest opalizującymi kryształami, które rozbłyskują podczas dnia i przygasają nocami, więc ludność może żyć tu szczęśliwie, nie oglądając przez lata słońca. Szczęśliwie także dla jego mieszkańców, Getamane leży tak daleko, że Kraina nigdy nie żądała od niego danin ani nie uczyniła go satrapią.

Getamane składa się z setek krętych korytarzy, które łączą niezliczone pomieszczenia. Jedyną pozostałością jego założycielach są trzy dziwaczne świątynie, ozdobione wizerunkami latających istot, oraz zatopione ogrody mchów i grzybów, które dostarczają mieszkańcom pożywienia. W świątyniach służbę pełnią kapłani, wybrani, gdy podczas snu spłynęło na nich przemożne wezwanie. Ci, którzy próbują z nim walczyć, popadają w szaleństwo i uciekają z miasta, szukając ciszy pośród górskich śniegów.

Poniżej miasta znajdują się nieskończone, mroczne tunele, które ciągną się daleko w głąb skał. Przecinają fundamenty miasta jak w mrowisku, a ich ściany są czarne i śliskie w dotyku. Straże pilnują licznych, zatarasowanych kratami wejść, by cokolwiek co żyje poniżej, nie zaatakowało nigdy mieszkańców. Wkraczający do tuneli pod Getamane w poszukiwaniu zaginionych skarbów robią to na własne ryzyko.

Na skraju cywilizacji leży Liga Haslanti, a za jej ziemiami ciągnie się odwiedzana tylko przez najodważniejszych podróżników kraina bezkresnego śniegu i lodu, skuwającego starożytne ruiny. Żyje tam Piękny Lud, który czyha tylko, by ukraść oddech i gorącą krew ludzi na tyle nieostrożnych, by zapuścić się na obszary Dziczy.

Liga Haslanti to luźna konfederacja dziewięciu miast-państw, położonych na wybrzeżu lodowego Białego Morza. Jej stolicą jest Lodowy Dom. Liga czerpie zyski z Morza Białego, budując bojery wielkości statków, w pełni ożaglowane i wyposażone w doskonałe płozy ze stali. Ślizgają się one po lodzie, zapewniając transport dóbr i komunikację. Haslanti produkują również łodzie powietrzne, ogromne sterowce na ogrzane naftowym płomieniem powietrze, które mogą służyć do transportu i zaopatrywania armii w czasie wojny albo dostarczać zasoby do oddalonych stanic Ligi podczas pokoju.

Rada Oligarchów Haslanti nie raz udowodniła, że potrafi dostosowywać się do wszelkich zmian warunków, zwłaszcza że przyszłość Ligi zawsze zależy do zdolności wykorzystywania sprzyjających okoliczności. Krótko po założeniu Liga wojowała z Gildią, wiec została odcięta od transportów żywności i możliwości podróży na Południe. Wtedy właśnie Haslanti zbudowali swój pierwszy bojer. Choć ich wynalazki są żałosne w porównaniu z powietrznymi rydwanami, te jednak od dawna wyszły z użycia

i zostały zniszczone, a bojery i sterowce Haslanti to w całości dzieło śmiertelników, zbudowane przy pomocy doczesnych narzędzi. Następnie, podczas Wojny Mgieł Dziczy, Liga skurczyła się, by odeprzeć ataki, jednocześnie jednak stworzyła system błyskawicznej komunikacji, który do dziś łączy jej miasta.

Od początku swojego istnienia Liga odmawia danin na rzecz odległej Krainy, karmiąc reprezentantów Cesarstwa, którzy zdecydowali na podróż do Lodowego Domu stosownymi wymówkami i uprzejmą odmową. Jednocześnie Haslanti zawarli traktaty z kilkoma plemionami Północy i często współpracują z nimi, by odeprzeć barbarzyńców z Dziczy.

Miasta Ligi zostały zbudowane tak, by mogły przetrwać panujące tu ostre zimy. Wszystkie budynki mają przynajmniej dwie kondygnacje. W zimie ludność wykorzystuje dolne drzwi, prowadzące do labiryntu zadaszonych, przypominających tunele, ulic. W lecie korzysta się z drzwi górnych, chodzi po dachach, tworzących zadaszenie nad ulicami. Choć jada się tu głównie mięso reniferów, ryby, mniejsze zwierzęta złapane w potrzaski, sery, mchy i porosty, tutejsi myśliwi często wyprawiają się na mamuty, które zapewniają kość, potrzebną do budowy miast Haslanti.

Choć obywatele Ligi to lud praktyczny, oddają cześć duchom śniegu, snów i przeznaczenia, a w życiu kierują się interpretacjami snów. Typowy Haslanti uznaje sny za zwiastuny swojej przyszłości i chętnie omawia je ze znajomymi. Dlatego kłamstwa na temat snów uchodzą tu za gorsze, niż łgarstwa o życiu na jawie. Ukrywanie snów uchodzi za niewłaściwe i zazwyczaj powoduje brak zaufania u osób, którym się snu nie opowiedziało.

Liga Haslanti jest państwem o kontrolowanej, lecz bardzo żywej aktywności politycznej. Sojusz z plemionami spoza Muru, które odwracają uwagę barbarzyńców z Dziczy i zmniejszają zagrożenie dla Ligi, pozwala Haslanti zająć się swoimi planami, począwszy od wykopalisk w ruinach miasta z Pierwszej Ery niedaleko Kryształu (głęboko pogrzebanych w lodowcu) po szeroką ekspansję i przygotowanie wojny z Białym Murem. Bezpieczeństwo Białemu Murowi zapewnia na razie waga jego kopalń nefrytu dla Krainy - i to właśnie od aktywności Cesarstwa na Północy zależy decyzja Ligi.

U zachodniego wybrzeża Północy, Białe Morze rozmarza, a morskie fale kruszą lód. To kraina kormoranów, gnieżdżących się pomiędzy wioskami rybaków i małymi miastami. Mieszkający w nich żeglarze spuszczają na wodę swoje długie łodzie, by polować na narwale i wieloryby, a poławiacze nurkują z tresowanymi delfinami, by wydobywać z głębin fragmenty skarbów z Pierwszej Ery. Powiada się, że w jednym z leżących wzdłuż wybrzeża miast, o nazwie Liriel-Annef, znajduje się kompletny artefakt z Pierwszej Ery. Miejsce to jest jednak za dnia pełne cieni, a w nocy nawiedzane przez węże, więc nikt przy zdrowych zmysłach rzuca kotwicy w tutejszym porcie.

Zachód

Na dalekim Zachodzie znajduje się Biegun Żywiołu Wody. Kiedy wędrować na zachód od centrum Krainy, wyspy będą na początku wielkie i gęsto rozsiane, im dalej jednak, tym są mniejsze i bardziej osamotnione. Po przekroczeniu pewnego punktu nie ma już żadnych lądów i widać tylko bezkresny horyzont, gdzie woda zlewa się z niebem. Każdy doświadczony żeglarz wie, że szaleństwem jest płynąć w tamtym kierunku, bo cóż można tam znaleźć prócz bezkresnego oceanu, ciągnącego się w nieskończoność?

Zachód jest najsłabiej zaludnionym kierunkiem świata, niewiele jest tu bowiem lądu, na którym mogą mieszkać ludzie. Brak ziemi uprawnej sprawia, że warzywa są tu luksusem i na co dzień jada się uprawiane powszechnie wodorosty. Na południowym i północnym Zachodzie znajdują się połacie lądu, gdzie uprawia się ziemię - ograniczają je góry i pustynie od południa oraz mróz od północy, uniemożliwiające uprawy na zbyt daleko wysuniętych wyspach.

Politycznym sercem właściwego Zachodu są wyspy i archipelagi, na których żyją niezależne od siebie narody. Choć nie wszyscy są tu żeglarzami, piratami, armatorami i rybakami, w tutejszym życiu morze nigdy nie schodzi na dalszy plan. Dziecko, które w wieku sześciu lat nie potrafi żeglować łodzią nie zostało właściwie wychowane. Wiele nacji Zachodu czerpie zyski z piractwa, ale tylko na Grzywaczach i w Cieśninie do portu otwarcie wpuszcza się niezależnych piratów (prócz Linta, narodu niesławnych morskich bandytów, przed nimi jednak stoi otworem port w Błękitnej Przystani, która podobno bezustannie zmienia położenie).

Na południowym i północnym Zachodzie leżą natomiast państwa nadbrzeżne, pryncypaty Krainy, pomniejsze królestwa i republiki rządzone przez dalekich krewnych Suwerenów Smoczej Krwi. Im dalej na południe, tym bardziej rolnicze stają się kraje. Ciągłym problemem Zachodu są wojny między wyspami a wybrzeżem, chociaż wiele z tych państw jest mniej lub bardziej podporządkowana Krainie. Oprócz konfliktów ludzi,

bezustannye zagrożenie stwarza też Piękny Lud i wodne duchy. Przemieszczają się one łatwo pomiędzy Dziczą a morzem, szukając świeżych ofiar dla zaspokojenia trawiącego ich wiecznie głodu.

W Pierwszej Erze morza Zachodu przemierzały ogromne okręty z orichalkum i nefrytu, napędzane przez duchy ognia oraz powietrza, a zaginiona dziś magia pozwalała otwierać bramy łączące oddalone wyspy i uprawiać zboża na suchych rafach koralowych. Kiedy Słoneczni upadli, ich odległe laboratoria przepadły wraz z nimi, a choć nieliczne ocalałe maszyny przejęła Smocza Krew, już nigdy nie pracowały one z taka samą wydajnością. Kiedy żyzność koralowców i jakość transportu spadła, ludność zaczęła parać się piractwem i napadać na siebie nawzajem, by przetrwać. Wiele niegdyś spokojnych archipelagów przekształciło się w grupy małych, wiecznie wojujących ze sobą państewek.

Typowy mieszkaniec Zachodu ma brązową skórę, a pochodzący z Dalekiego i południowego Zachodu - prawie złocistą. Ludzie z centralnego Zachodu mają włosy w kolorze morza: zielone, niebieskie albo ciemnoszare, a urodzeni na północy i południu -ciemniejsze, często fioletowe lub czarne. Odzież szyje się tu tak, by jak najlepiej sprawdzała się podczas żeglugi. Ludzie Zachodu składają ofiary duchom morza, galionów ich statków, wiatrów, pogody, powodzenia, a jeśli wymaga tego sytuacja, również innym. Kultura jest tu z reguły patriarchalna, a rola kobiet jasno określona, a czasem wyraźnie ograniczona. Kobiety spoza wysp traktuje się na czas wizyty jak honorowych mężczyzn, by nie powodować ewentualnych sporów kulturowych. Zwykle jednak sugeruje się, by pozostały w kwaterach gościnnych, zamiast mieszać się z tubylcami.

Gdy większość ludzi wyobraża sobie wyspy Zachodu, ma na myśli Archipelag Cieśniny. To grupa małych wysepek, gdzie panuj e pokój i swoista niewinność, a większość ludzi stara się przetrwać dzięki uprawie wodorostów. Jest on wasalem Krainy, lecz płaci daniny w muszlach porcelanki i koralowych paciorkach, ponieważ jego mieszkańcy nie mają nic innego. Cieśniną rządzi starszyzna, która wybiera jednego spośród siebie rzecznika wszystkich wysp. Powszechny jest tu kontakt z duchami oceanu i żywiołakami wody, zaś wygląd wielu mieszkańców wskazuje, że ich jedno z ich rodziców ma nadnaturalne, a nawet boskie pochodzenie.

Mniej sielankowy i bardziej wojowniczy jest Archipelag Koralowy, drugi pod względem liczby ludności na Zachodzie. Włada nim wojskowa dyktatura, marząca o podboju sąsiadów. Plotka głosi, że na szczycie jej listy znajduje się położony na południu Archipelag Grzywaczy. Koralowy składa się z prawie dwóch tuzinów wysp, na których mieszka ponad 200 tysięcy ludzi. Ponieważ jest to ciąg koralowych atoli, z których największy liczy 150 mil długości, archipelag ma mało ziem uprawnych. Jego mieszkańcy muszą się więc utrzymać z tego, co przyniesie im morze. Ponieważ w tym miejscu świata pory roku są bardzo wyraziste, Koralowcy przez większość roku cierpią mroźne wiatry oraz zimne deszcze.

Ekonomia Archipelagu Koralowego oparta jest na łupiestwie i podboju. Wyspami rządzi dyktator zwany Panem Morza, który nadzoruje wojsko, a w sprawach bieżących doradzają mu najbogatsi mieszkańcy atoli. Wprawdzie często działają oni przeciwko sobie, lecz zwykle jednoczą się przeciw reszcie Stworzenia, rabując bogactwa i łapiąc niewolników, w miejscach, które same nie potrafią się obronić.

Pomijając Pana Morza i jego wojska, status na Archipelagu Koralowym wynika wyłącznie z bogactwa. Ci, którzy posiadają więcej, uchodzą za błogosławionych przez Ojca Oceanu, potężnego boga, którego czczą wszyscy mieszkańcy tych wysp. Kobiety są tu istotami niższymi, nie mogą głosować i właściwie należą do męskich członków ich rodzin. Sprawiedliwość oparta jest na pieniądzach, więc na wszystkich przestępców nakłada się grzywny, zmusza się ich do służby, wykonywania wyniszczających robót albo wysyła na samobójcze morskie misje.

Regularna marynarka Koralowców cieszy się złą sławą, a pochodzący stąd korsarze budzą jeszcze większy strach. Pan Morza sprzedaje listy kaperskie rabusiom, którzy przysięgną nigdy atakować statków Koralowego albo są akurat potencjalnymi sojusznikami. Taki list zapewnia bezpieczną przystań w portach Archipelagu i rynek zbytu na łupy. Tymczasem kupcy, którzy często handlują z Koralowcami, mogą kupić list żelazny, który na jeden miesiąc gwarantuje bezpieczeństwo przed atakiem korsarzy. Tak otwarta tolerancja dla piractwa oraz jawna agresywność sprawiają, że Archipelag Koralowy uznawany jest za wroga Krainy. Na szczęście dla Koralowców, nie mają oni niczego, na czym zależałoby Cesarstwu, a ich ekspansja nie postępuje zbyt szybko. Dlatego Kraina nie zmiażdżyła jeszcze tutejszych piratów. Archipelag słynie również z domów gry, targów niewolników, palarni narkotyków i burdeli. Mieszkańcy Koralowego mogą patrzyć z góry na wszystkich obcokrajowców, ale są chciwi ich nefrytu, kiedy nie chcą akurat ich złupić albo podbić.

Dalej na południe znajduje się Archipelag Grzywaczy, grupa trzech wysp, które tworzą największe państwo Zachodu, z populacją przekraczająca ćwierć miliona. Jego największa wyspa, Słuchotka to największy ląd Zachodu, ale i pozostałe dwie mają szerokie połacie ziem uprawnych i zieleni oraz łagodny klimat. Ich przetrwanie nie zależy zatem od morza. Grzywacze to główny producent zboża na oceanie zachodnim. Wyspy usiane są licznymi wulkanami, (największy z nich to Hamoja na Słuchotce), które otaczają strefy Dziczy. Grzywacze są satrapią Krainy, więc ściga się tu Plugastwo.

Przybywający na Grzywacze szybko orientują się, że otaczają ich głownie kobiety. Mieszkańcy wysp wierzą bowiem, że kobiety najlepiej nadają się do zawodów lądowych, zajmują się więc kowalstwem, uprawą roli, handlem i tak dalej, gdy mężczyźni zgodnie z tradycją żeglują i łowią ryby. Archipelag posiada flotę, małą, lecz wystarczającą, by radzić sobie z piratami i łupieżcami. Obecnie największym zagrożeniem są tu bestie Dziczy, przybywające z jej obszarów na wyspach, oraz olbrzymie morskie potwory i żywiołaki wody, grasujące w pobliżu wchodzących w skład Grzywaczy wulkanicznych wysepek.

Grzywaczami rządzi obieralny przywódca, znany jako Upierzony. Jego miano pochodzi od starożytnego płaszcza, symbolu zaszczytnej funkcji. Peleryna ma zapewniać mądrość, szlachetność i dalekowzroczność każdemu, kto ją założy - tak przynajmniej twierdzą legendy. Upierzony ma do pomocy radę kapłanek i burmistrzów różnych miast i miasteczek archipelagu. Jego głównym zadaniem jest dbać o porządek i uciszać bogów wulkanów. Jeśli któryś z wulkanów jest aktywny, do jego krateru wrzuca się wszystkich przebywających w więzieniach kryminalistów, niezależnie od ich zbrodni. Jeśli to nie uciszy gniewu bóstwa, sam Upierzony staje się ostateczną ofiarą. W rezultacie wymiar sprawiedliwości w Grzywaczach jest ekstremalnie surowy, każąc każde przestępstwo cięższe niż zakłócanie spokoju publicznego więzieniem.

Dalej na północ leży Archipelag Trupiej Skały, którego centrum jest Wyspa Mrocznych Mgieł. To stolica Trupiej Skały oraz największa i najbardziej niesławna kraina cienia. Ta wulkaniczna wyspa, pełna szarych skał, z plażami z delikatnego czarnego piasku, usiana jest licznymi, małymi jeziorkami lodowatej wody. Przeżyć zdołały tu jedynie trupioblade porosty oraz kilka gatunków zwiędłego mchu. Wzdłuż wybrzeża leżą miasta portowe, w których mieszają się żywi i martwi. Zbudowane z nieotynkowanego kamienia, pełne ciasnych uliczek i wysokich budynków, nawet w najjaśniejsze dni lata nie staje się ani trochę mniej ponure i przerażające. W samym centrum wyspy znajduje się nekropolia Onyks, wyciosana z nagich skał dawno wygasłego wulkanu. Pozostałe cztery wyspy archipelagu leżą na granicy krainy cienia. Na wyblakłych drzewach i w ciemnych zaroślach żyją tu nietoperze oraz nieloty, a w miastach mieszka więcej żywych, niż umarłych.

Tutejszy Pan Śmierci, Bodhisattva Namaszczony przez Mętną Wodę (bardziej znany jako Srebrny Książę) jest panem życia i śmierci ponad stu tysięcy ludzi. On i jego rycerze śmierci mają na wyspach absolutną władzę, a zarówno żywi jak i martwi bez szemrania wykonują ich rozkazy. Choć w każdej publicznej uroczystości bierze udział przynajmniej jeden rycerz śmierci, sam Srebrny Książę ukazuje się tylko raz do roku, na festiwalu urządzanym ku czci jego imienia. Przyjmuje jednak na prywatnych audiencjach najbardziej poważanych i potężnych gości.

Obywatelstwo Trupiej Skały rozciąga się także poza śmierć. Gdy ktoś tu umrze, zostaje osądzony przez Rycerza Śmierci. Niektórych wskrzesza się jako zwyczajne zombie lub szkielety, inni wracają jako upiory, tworząc szeregi możnych i dworzan Trupiej Skały. Czarne okręty cały czas przywożą martwych i umierających na Wyspę Mrocznych Mgieł, gdzie wielu wybiera samobójstwo, mając nadzieję, że osiągną nieśmiertelność jako upiory. Żyjący mają wprawdzie szansę zdobyć bogactwo i prestiż, ale szlachectwo i przywileje przychodzą dopiero po śmierci. Trupia Skala jest krainą bogatą dzięki nieumarłej sile roboczej. Zombie i szkielety wykonują większość prac, trudząc się bez słowa skargi dla swego Pana Śmierci i tych obywateli, których stać na ich wynajęcie. Majątek krainy zbudowany jest na tym, że nieumarli nurkowie potrafią bez przerwy zbierać bogactwa mórz, nieumarli galernicy nigdy nie męczą się przy wiosłach, a nieumarłe straże bez ustanku pilnują bezpieczeństwa miast. Martwiaczy służący są oznaką bogactwa, a w pracowniach wrą eksperymenty nekromatyczne. Nawet w burdelach pracują nieumarłe kurtyzany. Trupia Skała nie jest wcale zamknięta i serdecznie wita się na niej kupców, jednak niewielu z nich ma odwagę opuścić kwartał dla podróżnych, zlokalizowany niedaleko portowych doków.

Gdzieś niedaleko południowo-zachodniego wybrzeża Morza Wewnętrznego, w samym środku ogromnego obszaru sargassowych wodorostów, leży Błękitna Przystań, siedziba okrytego złą sławą rodu Linta. Pochodzący z niego piraci są plagą mórz, a historie o ich wyczynach sięgają Pierwszej Ery. Błękitna Przystań zbudowana została na żywej wyspie z niezliczonych kadłubów okrętów. Niektóre z nich pochodzą aż z Pierwszej Ery. Linta połączyli je siecią pomostów, budując wygodne gniazdo w samych centrum sargasów. Zapewnia ono miejsce do życia dla tysięcy ludzi, a otaczają je splątane, grube macki wodorostów sargassowych, rozrzuconych gęsto po powierzchni oceanu. To żywa pułapka na każdy statek, którego kapitan nie zna sekretnych szlaków prowadzących do środka.

Ród Linta nosi piętno trwających od tysięcy lat związków z duchami, barbarzyńcami z Dziczy i jeszcze paskudniejszymi istotami, zniekształconymi przez Dzicz, która nasyca cały ten teren. Wielu z nich ma niebieską lub zieloną skórę, skrzela albo inne deformacje, które dumnie prezentują podczas rajdów, radując się niezmiernie z wywoływanego przerażenia. Potrafią też rozkazywać gigantycznym potworom morskim i zmuszać je do służby. Krwiopijcza broń Linta i bluźniercza magia ich czarnoksiężników i kapłanów sprawiają, że mało kto potrafi dorównać im w bitwie.

Ponieważ wielu Linta całkowicie komfortowo czuje się pod wodą, stali się mistrzami niespodziewanych ataków na zakotwiczone jednostki albo małe, nadbrzeżne osady. Ponadto wielu tutejszych piratów wykorzystuje wodne buty, które pozwalają spacerować po wodzie, by swobodnie dotrzeć do swych ofiar po spokójnym morzu lub powierzchni pól sargassowych. Zazwyczaj mordują wszystkich przeciwników i zabierają zarówno jednostkę, jak i ładunek. Nie znają nawet idei miłosierdzia.

Ród Linta nie zajmuje się wyłącznie piractwem, tworząc syndykat zbrodni, którego macki sięgają od Zachodu aż po Wschód. Bogacą się dzięki paserstwu, sprzedając kradzione dobra w miastach wybrzeża, zajmują przemytem i handlują niewolnikami. Bardzo łatwo jest wstąpić do Rodu - wymaga to jedynie małej rękojmi lub drobnej przysięgi. Nie da się natomiast opuścić rodziny i jak dotąd każdy, kto ją zdradził lub zbiegł, ginął w podejrzanych okolicznościach.

Na południowo-zachodnim wybrzeżu Morza Wewnętrznego leży Pryncypat An-Teng. Rozciąga się on zachodnich wybrzeży po Góry Ogniste na Południu. Krajobraz jest tu zróżnicowany, od jałowych, suchych pustkowi niedaleko wybrzeża przez gęste lasy o umiarkowanym klimacie w środkowej części regionu, po surowe, lecz zasobne w bogactwa naturalne góry. An-Teng zaopatruje Krainę w ryż i inne produkty żywnościowe i służy także jako miejsce wypoczynku Smoczej Krwi. W Pierwszej Erze An-Teng było domem dla Słonecznych i ich małżonków, Lunaków. Podczas Uzurpacji stał się polem bitew, jego rodzinę królewską wymordowano, a na jej miejsce zwycięska Smocza Krew powołała nowych władców. Kraj został spacyfikowany i do dziś pozostał poniżony oraz pozbawiony kręgosłupa. Nowa rodzina królewska z wielką ochotą stosuje się do woli Cesarzowej, a mieszkańcy zaś muszą niewolniczo słuchać Smoczej Krwi. Niedawno jednak niedobitki dawnej rodziny panującej utworzyły kult Jozów, ludzie zaczęli się buntować, a starożytne Siedziby i grobowce z Pierwszej Ery czekają, by ktoś odkrył ich tajemnice. Te ziemie dojrzały do zmian.

Ludność An-Teng oddaje cześć dwóm lokalnym bóstwom: Złocistemu Panu i Bladej Kochance. Wyznaje się tutaj również religię Nieskalanych, a także składa ofiary lokalnym duchom i bóstwom, które potrafią być użyteczne. Podstawą społeczeństwa są matriarchalne rody, a tradycyjny szacunek dla wieku i pozycji społecznej bardzo mocno pomaga w zachowaniu stabilności. Na wypadek wojny An-Teng może zgromadzić armię składającą się z tysięcy słoni, lecz jej główna siła leży w partyzantce, gdzie przeciw najeźdźcom obracają się wszyscy mieszkańcy i wszystkie lokalne duchy. W An-Teng starożytny smok, skowany w czeluściach pod górą, obraca się niespokojnie we śnie. Pożerające zwłoki kaleyi tańczą i mamroczą w takt żelaznych gongów, a wiatr budzi tajemne Siedziby Słonecznych, szepcząc o powrocie ich władców.

Południe

Południe to bardzo surowa kraina, gdzie bardzo niewiele jest miejsc o łagodnym klimacie i zdatnych do życia. Jest ich coraz mniej, im bliżej do niekończących się spalonych pustyń, które stanowią naturalną barierę przed Biegunem Żywiołu Ognia. Za żyznym pasem ziem na wybrzeżu krajobraz bardzo szybko staje się jałowy i suchy. Surowość krainy doskonale współgra z bezlitosnym charakterem zamieszkujących ją ludzi. Ludność miast i ziem uprawnych nie jest wcale bardziej miłosierna, choć osiedlili się na bardziej przyjaznych człowiekowi terytoriach. Brutalny charakter pustkowi odcisnął swe piętno na całym regionie, o czym wszyscy przybysze powinni zawsze pamiętać.

Niedaleko morza, gdzie klimat miesza się z pogodą znad dżungli Wschodu, deszcze padają bardzo często. Dalej na Południe drzewa oliwne i trawy ustępują miejsca zaroślom i kolczastym krzewom, potem wąwozom tonącym w powodziach słońca, a później oceanom piasku, pełnym jałowych skał i bardzo znaczonym zielenią oaz. Południowy wschód to głównie łąki, przechodzące w dżungle, im dalej na wschód. Na równinach panoszą się hieny i wielkie gady, a tubylcy pasą stada bydła i toczą między sobą ciągłe wojny plemienne.

Południe żyje z handlu, szczególnie towarami luksusowymi - szlachetnymi kamieniami ognistym pyłem, używkami i niewolnikami - skupionego w Klejnocie, Wzorcu i Światłocieniu. Te metropolie, trzy największe miasta Południa, liczą po co najmniej milion mieszkańców, trudniących się prawie wyłącznie kupiectwem. Utrzymuje ich brutalnie uciskany plebs, żyjący poza murami i produkujący cukier, tytoń, jedwab, bawełnę oraz narkotyki na eksport. Dalej na południe wędrują plemiona nomadów, które wojują i okradają się, by przetrwać. Podróżują zwykle na koniach, wielbłądach lub jeszcze dziwniejszych bestiach. Dalej ciągną się tylko płonące piaski, gdzie łatwo o kamienie szlachetne i rozwiewany przez wiatr ognisty pył.

Kiedy skończyła się Pierwsza Era, wiele wspaniałych miast Południa upadło i zostało zniszczonych, gdy zawiodła potężna magia chroniąca je przed burzami piaskowymi i zasypaniem, albo Smocza Krew walczyła w ich pobliżu ze Słonecznymi. Dużo bardziej niszczycielska była jednak inwazja Pięknego Ludu w czasie Wielkiej Zarazy - w przeciwieństwie do ludzi, elfy nie przejmują się produkcją żywności. Spustoszyły więc ziemie uprawne i zniszczyły oazy, a potem zaczęło brakować żywności i nie było sposobu, by tutejsi śmiertelnicy odbudowali swoje siedziby. Mila za milą zmniejszały się żyzne obszary Południa, pochłaniane przez bezlitosną pustynię. Uchodźcy powiększyli szeregi pustynnych koczowników, popadając w ich niewolę lub stając się pełnoprawnymi członkami plemion. Miasta, które przetrwały, zamieniły się w dyktatury albo przekazały rządy owym dziwacznym władcom, by przetrwać i odeprzeć inwazję.

Typowy Południowiec jest ciemnoskóry, a jego włosy mają barwę blond, rudą lub czarną. Wielu obcina włosy bardzo krótko, a w niektórych dzikich rejonach tradycyjnie goli się głowy, nosi za to dobrze utrzymane brody. W miastach tymczasem troskliwie ufryzowane włosy są oznaką dobrego gustu wśród możnych, a długa broda uchodzi za symbol ascezy, czyli świętości lub szaleństwa. Ci, których na to stać, noszą jedwab, reszta zadowala się bawełną. Tylko najbiedniejsi z nomadów ubierają się w wełnę, a ubrania ze skóry sprowadzają rzekomo pecha. Południowcy są zresztą dramatycznie przesądni, pokładają wielką wiarę w omeny i znaki, a każdy potrafi tu wyliczyć swój horoskop. Zazwyczaj codziennie składają niewielkie ofiary przodkom, duchom powodzenia, patronom swego miasta lub plemiona i tym podobnym istotom. Struktura rodziny jest patriarchalna, a małżeństwo jest kontraktem o ogromnej komplikacji prawnej.

Głęboko na pustyniach Południa żyją plemiona nomadów, które konno lub na wielbłądach wędrują pomiędzy oazami. Każde z nich ma swoje własne prawa, jedno jest jednak wspólne dla nich wszystkich: zanieczyszczenie oazy albo zatrucie wody karze się śmiercią. Część plemion z najdalszego Południa łączy się z barbarzyńcami z Dziczy, więc jego członkowie zasłaniają twarze, kiedy przejeżdżają niedaleko osad innych plemion, by nie pokazywać światu swych deformacji i krost. W krainach cieni na Południu, na przykład w Hebanowym Potoku, upiory i nieumarli koczownicy przemierzają te same szlaki, co za życia, a pustynne wiatry z daleka niosą odór gnijących zwłok.

Daleko na zachód od miast - państw, oddzielone przez Góry Ogniste od An-Teng, znajduje się Łono. Nazwę zawdzięcza dziwacznemu położeniu: tutejszą górę w całości wyrzeźbiono na kształt siedzącego ze skrzyżowanymi kolanami pustelnika, a miasto leży na jego łonie. Jest centrum rolniczym, produkującym głownie kukurydzę i wytłoczyny, eksportowane głównie na Błogosławioną Wyspę. Łono jest wasalem Krainy, rządzonym przez obieralną radę starszych. Bliskość sił Pana Śmierci zwanego Pierwszym Samotnym Lwem, którego wojska drążą

Ogniste Góry jak robaki zwłoki, spędza sen z powiek zarówno w Łonie, jak w Krainie.

Na południe od Łona leży Klejnot, najdalej wysunięte z wielkich miast Południa i ogromne centrum górnicze. Rządzi nim Rankar VII, dziedziczny Despota, sprawujący kontrolę nad królewskim monopolem na handel kamieniami szlachetnymi. W jego mieście wszyscy jubilerzy, rzeczoznawcy i handlarze kamieniami są królewskimi niewolnikami, a cały obrót musi przechodzić przez nich. Ktokolwiek spróbuje kupić lub sprzedać kamienie prywatnie, jest karany grzywną, niewolony lub skazywany na śmierć, w zależności od pozycji przestępcy i wartości klejnotów. Miasto leży tak daleko na południu, że jest w zasadzie wolne od dominacji Krainy. Toczy za to obecnie wyniszczającą wojnę handlową z położonym bardziej na północ Wzorcem, który rozpoczął właśnie swoje własne wydobycie kamieni szlachetnych.

Klejnot zbudowano wewnątrz wygasłego wulkanu. Choć chroni go to od bezpośredniego żaru słonecznego przez większość roku, w środku lata nie sposób tu znieść prażących promieni. Dlatego całe miasto przesypia nieznośny dzienny upał i wstaje po zmroku. Tunele, wyżłobione przez lawę, przekształcono tu w podziemne ulice, targi i luksusowe apartamenty dla najbogatszych. Biedni tłoczą się w przeludnionych komorach mieszkalnych. Najsłynniejszym rynkiem w Klejnocie jest zatopiony bazar, otwarty dzień i noc, oświetlany przez pomarańczowe lub żółte światłokamienie oraz wielkie lustra. Na tym targu wiecznie tłoczą się kupcy i handlarze, a w jego centrum bije prawdziwe serce Klejnotu, należące do Despoty pawilony sprzedawców kamieni szlachetnych. Rezydujący pod ogromnymi baldachimami z jasnego, przejrzystego jedwabiu, kupcy, niewolnicy władcy, kupują i sprzedają drogocenne klejnoty z całego Południa. Czasem trafiają się tu rzeczy tak niezwykłe, jak kryształy jasalu, wszystkie pięć kolorów nefrytu i rzadkie senne opale, które mogą zapisać sny osoby, która ich dotyka.

Monopol na klejnoty zapewnił Despocie nieopisane bogactwa, tymczasem szlachetnie urodzeni mieszkańcy Klejnotu utrzymują się dzięki mniej lukratywnym przedsięwzięciom. Każdy z rodów posiada monopol na konkretny popularny towar lub usługę. Rodzina Arbani kontroluje lokalną manufakturę zapalarek, Ród Salach miejskie domy rozkoszy i burdele, Rodzina Iblan dominuje w handlu złotem i srebrem, Circla prowadzi areny dla gladiatorów i miejsca ich treningu a ród Trasti kasyna i banki publiczne.

Klejnot jest także największym targiem najemników na Południu. Despota bardzo chętnie korzysta z sił najemnych, by pilnować swoich interesów, więc chętnie i mocno wspomaga rozwój rynku najemniczego. Obecnie, gdy wojna z Wzorcem przybiera coraz brutalniejsze oblicze, wynajmuje ich jeszcze więcej i zastanawia się nad uwolnieniem miejskich gladiatorów i dyskretnym opłaceniem jakichś Pomazańców.

Na północny wschód od Klejnotu, na wybrzeżu Morza Wewnętrznego, leży doskonale zarządzane miasto Wzorzec, zbudowane na ruinach zniszczonej metropolii z Pierwszej Ery. Rządzi nim nie starzejący się król-bóg, zwany Doskonałym. Jego władza jest absolutna, cieszy się też czcią posłusznych mu pod karą okrutnej śmierci mieszkańców Wzorca. Miasto zbudowano na planie regularnej siatki, w centrum której znajduje się pałac Doskonałego, wzniesiony w typowym, monumentalnym stylu, z wykorzystaniem połyskującego białego marmuru i ciemnozielonego bazaltu. Większość z mieszańców nosi nudne, szare barwy. Tylko Doskonały i jego arystokratyczni urzędnicy mają prawo przywdziewać złoto i jaskrawe kolory.

Wszyscy mieszkańcy Wzorca oraz każdy nowoprzybyły, który się tu osiedla na stałe, muszą poddać się rytuałowi poddaństwa, podczas którego dotykają królewskiego berła Doskonałego i przysięgają posłuszeństwo wobec tronu. Każdy zaprzysiężony oznaczany jest na dłoni znamieniem w kształcie oka, wykonanym jakby przy użyciu delikatnie lśniącego, szkarłatnego tuszu. Pozostaje on widoczny do końca życia. Dzięki tej magii Doskonały nie tylko może patrzeć oczami i słyszeć przez uszy swych podanych, gdziekolwiek by się znajdowali, ale wymusza na nich posłuszeństwo pod groźbą okrutnej śmierci. Wszyscy poddani muszą także przysiąc, że podporządkują się rozkazom wydawanym przez króla lub jego doradców. Nigdy nie wolno im podnieść ręki na urzędnika, w tym Doskonałego i kogokolwiek z arystokracji Wzorca, ani złamać prawa obowiązującego w mieście. Obywatel może ubiegać się o możliwość opuszczenia Wzorca, ponieważ ma takie prawo, ale przysięga nadal będzie obowiązywać.

Wzorzec jest związany stałym sojuszem z Krainą, ponieważ Doskonały ceni stabilność i nie życzy sobie jakichkolwiek niepokojów i zmian. Zawiązał kilka układów ze zwykłymi ludzkimi władcami, ale jest zazdrosny o bogactwo Klejnotu i patrzy z pogardą na Trójchana ze Światłocienia i arystokrację z Warang. Nie ufa także Pomazańcom Niebios, więc gdy w murach Wzorca pojawi się jakiś Słoneczny, prowadzi się go przed oblicze władcy i wymusza przysięgę lojalności. Obywatelstwo otrzymuje zresztą za darmo każdy, kto o nie poprosi. Samo miasto jest jednak ciche i brakuje w nim radości, ponieważ poddani Doskonałego żyją w wiecznym strachu.

Dalej na wschód, na żyznym pasie ziemi wzdłuż brzegu Morza Wewnętrznego, znajduje się Światłocień, największe i najstarsze miasto Południa. Podczas Pierwszej Ery był to największy i najlepiej prosperujący południowy port, prawie w całości zbudowany z magicznie ukształtowanego szkła. Słynne były jego wieże, które opalizowały wszystkimi kolorami i z wysokości ponad dwudziestu pięter przyglądały się cynobrowym, szklanym ulicom. Obecnie prawie wszystkie leżą w ruinie, gruzy blokują wiele ulic, trzema głównymi drogami prowadzącymi do miasta wędrują zwyczajne karawany zamiast magicznych pojazdów. Jednak falochron z Pierwszej Ery, wykonany z błękitnego szkła, wciąż ochrania nabrzeże, gdzie cumują codziennie tuziny okrętów. W murach miasta mieszka prawie milion ludzi i choć uosabia ono zrujnowany majestat Pierwszej Ery, dziesiątki tysięcy ludzi przybywa tu w poszukiwaniu bogactwa, a ono samo pozostaje centrum handlu dla całego Południa.

Stare centrum jest najbogatszą dzielnicą dzisiejszego Światłocienia. Odniosło najmniej zniszczeń, a większość jego budynków wciąż w jakiejś części nadaje się do zamieszkania. Większość populacji żyje jednak w olbrzymim nowym mieście, zbudowanym na obrzeżach i w zrujnowanej części dawnego miasta. Najbiedniejsi usiłują przetrwać w zniszczonych ruderach, zbudowanych z błyszczących, szklanych gruzów, jakich pełno w ruinach. Ogromna dzielnica przyjezdnych to morze namiotów i prowizorycznych budynków. To tutaj mieszkają ludzie, którzy przybyli handlować, albo

w poszukiwaniu pracy. Wielu dołącza do niekończących się sznurów karawan i ekspedycji handlowych, które regularnie opuszczają Światłocień, by dotrzeć do wszelkich zakątków Południa.

Światłocieniem włada Trójchan, dziedziczny wódz Delżan, plemienia nomadów, którzy jako pierwsi zasiedli miasto po zakończeniu Pierwszej Ery. Delżanie stanowią około jednej czwartej populacji miasta i jak na razie, rządzą nim niepodzielnie.

Trójchan wygrywa Wielkie Rody Smoczej Krwi przeciw sobie, by zapewnić Światłocieniowi niepodległość. Ma także bliskie układy z Gildią. Obecnie Światłocień jest miastem otwartym, do którego każdy może wejść i kupić w nim lub sprzedać co mu się żywnie podoba. Podatki i taryfy celne trzyma w ryzach system, wedle którego każdy z kupców albo kapitanów może wybrać, któremu celnikowi zapłaci - często więc ubijają interes i płacą niewiele. Oficjalnie Światłocień zakazuje Pomazańcom Niebios wkraczać do miasta, w praktyce jednak, póki Wybraniec utrzymuje swoją tożsamość w tajemnicy lub przydaje się Trójchanowi, nie będzie szykanowany. Każda rozsądna istota, nawet duchy, wygnańcy czy Piękny Lud, może spokojnie zamieszkać w Światłocieniu.

Na Południowym Wschodzie, wzdłuż żyznej doliny rzecznej, znajduje się czwarta z głównych sił regionu, Miasta-Państwa Warangu. Władają one wąskim pasem ziemi od wybrzeża Morza Wewnętrznego po najdalsze krańce Południa i kontrolują lądowe szlaki handlowe z Dalekiego Południa na Południowy Wschód. Każde z siedmiu głównych miast Warangu liczy sobie od 50 000 do 250 000 mieszkańców i choć z osobna są one mniejsze od rywali, cała Konfederacja jest równie bogata i ludna, jak największe metropolie Południa. Nadzwyczaj żyzne ziemie, na których leżą miasta, oraz wielkie bogactwa mineralne Południa czynią Warang i jego stolicę, Jane, popularnym węzłem handlowym. Konfederacja utrzymuje sojusz z Krainą, co gwarantuje jej niepodległość.

Warangianie posiadają najdokładniejszy i najbardziej złożony sposób liczenia czasu na Pograniczu, odznaczają się też dużą wiedzą astrologiczną i znajomością cykli słonecznych, księżycowych i gwiezdnych. Te dwie rzeczy determinują styl życia prawie każdego obywatela Warangu. W każdym z miast wielkie wieże zegarowe odmierzają godziny, a lokalni astrologowie stawiają zawikłane horoskopy, określając kastę i podkastę prawie każdej osoby urodzonej w tym regionie. Miejsce w społeczności zależy od kasty rodziców oraz dokładnego co do minuty czasu narodzin. Każdej godzinie przypisany jest zbiór zawodów, ale to kasta rodziców i porządek narodzin decydują o pozycji danej osoby.

Warangianie wierzą, że znajomość i akceptacja swojego miejsca we wszechświecie pozwala każdej istocie doskonalić wewnętrzna naturę. By zapobiec społecznym kłopotom i wspierać harmonię, mieszkańcy ubierają się wedle specjalnych reguł, które pozwalają na pierwszy rzut oka określić status społeczny osoby. Na szczęście większość mieszkańców wybacza obcokrajowcom błędy w rozpoznawaniu charakterystycznych różnic odzienia. Cudzoziemcy potrafią za to zirytować Warangian faktem, że noszą oni każdy rodzaj szat i robią co chcą. W miastach kładzie się duży nacisk na ilustrowanie fundamentalnych praw rządzących wszechświatem, więc na budynkach nie umieszcza się typowych znaków, określających ich funkcje, lecz maluje w różne kolory lub płaskorzeźbi. Podróżni, by się w tym połapać, mogą wynająć przewodnika.

Przybysze, osoby urodzone o nieustalonej dacie i godzinie (albo w nieznanej kaście), oraz odszczepieńcy mają w społeczeństwie Warangu bardzo specyficzną rolę. Choć generalnie się ich odrzuca, albo - w najlepszym wypadku - toleruj e, mogą być wynajmowani do zadań, które naruszają podział kastowy, albo zostały uznane przez praworządnych Warangian za niegodne. Do prac takich zalicza się zabójstwo, kradzież, szpiegostwo oraz inne przestępstwa. Warangiańscy odszczepieńcy muszą ubierać się na szaro i czarno, i nie mogą legalnie podejmować żadnych prac kastowych przypisanych kastom.

Dwa tygodnie drogi na zachód od jednego z miast Warangu, Taltu, u podnóża góry Lato i na stepach w jej cieniu, żyje wojowniczy naród Pirsu. Jest on sprzymierzony z Krainą i prowadzi wieczne spory z Konfederacją Warangu, a obecnie bliski jest wypowiedzenia jej wojny. Pirs stara się rozszerzyć swe panowanie na południowy wschód i właśnie rozpoczął serię kampanii przeciwko mieszkającym w dżungli plemionom.

Oprócz zwykłego zagarniania ziem i bydła, armie Pirsu czynią z pokonanych wrogów niewolników, którzy stanowią dziś prawie jedną czwartą populacji Pirsu. Wprawdzie zniewolić można tylko przestępców, pokonanych w bitwie oraz ich dzieci, ale to wystarcza, by nieprzerwany strumień niewolnych płynął na targi w stolicy, Kirigaście, a stamtąd do Krainy i całe ziemie Południa oraz Wschodu. W miastach niewolnicy służą w domach najbogatszych i klasy średniej. Wykonują też wszystkie niezbędne prace na wielkich farmach i ranczach z bydłem.

Taki system społeczny sprawia, że wolni ludzie z Pirsu nie muszą trudnić się pracą i mogą skoncentrować się przygotowaniach do wojen. Każdy z tubylców uczy się od dziecka, jak używać broni i walczyć. Choć zarówno mężczyźni jak i kobiety mogą wstąpić do armii, Królewska Gwardia jest całkowicie kobiecą, elitarną formacją, do której przyjmuje się jedynie najsilniejsze, najszybsze i najbardziej zaciekle młode dziewice. Każda z młodych kobiet, która spełnia fizyczne standardy Gwardii, może do niej wstąpić, lecz musi przysiąc, że nie wyjdzie za mąż ani nie znajdzie sobie kochanka poza Gwardią, póki pozostaje w jej szeregach. Przez czas swojej służby Gwardzistki uznawane są za święte oblubienice Ahlata, Południowego Boga Wojny i Bydła. Złamanie ślubu czystości z kimkolwiek spoza Królewskiej Gwardii jest karane śmiercią. Gwardzistki służą jako specjalne oddziały szturmowe króla, ćwiczą bez wytchnienia i piją krew swoich wrogów.

Wschód

Zmierzając na wschód od Morza Wewnętrznego łatwo zauważyć, że lasy stają się coraz gęstsze, cichsze i bardziej nieprzyjazne. Drzewa rosną coraz wyżej, dzikie zwierzęta są większe i bardziej zajadłe, a uczucie prawie namacalnego zagrożenia i wrogości samego lasu staje się coraz mocniejsze. Na koniec podróżujących zatrzymuje pozornie nieskończona bariera powalonych drzew i wiatrołomów. Powiadają jednak, że jeśli wędrować odpowiednio daleko na wschód, ziemia zniknie pod korzeniami i poszyciem, i wszędzie dookoła widać będzie już tylko drzewa - potężne pnie wokół i splątane konary nad głową, ciągnące się jak okiem sięgnąć w boskiej harmonii zieleni i nieruchomego powietrza - to Biegun

Żywiołu Drewna. Barbarzyńskie plemiona, zamieszkujące Daleki Wschód, przeżywają całe życie w świecie zdominowanym przez drzewa, nigdy nie oglądając nieba przysłoniętego przez liście ani ziemi.

Na południowym Wschodzie lasy mają nieco inny charakter, stając się tropikalną dżunglą, na północnym zaś dęby i klony ustępują miejsca sosnom i jesionom. Wszystkie te puszcze obfitują w pożyteczne rośliny, źródło pożywienia, leków i używek. Równie powszechne są roślinne trucizny, niektóre są tak zabójcze, że zabijają w kilka sekund po kontakcie ze skórą. Tylko najbardziej zdeterminowani podróżnicy lub żądni zysków kupcy ryzykuj ą wędrówkę w głąb lasów, w poszukiwaniu rzadkich roślin. W kniejach żyją dziwaczne duchy, a nawet same drzewa potrafią okazać intruzom swój gniew.

W Pierwszej Erze pośród drzew lśniły złote i diamentowe miasta: piękna Ratessa, gdzie władali Smoczy Królowie, dumna Malessa o Jedenastu Wieżach, Sperimin, siedziba czarnoksiężników, dawno utracona Samiaren na północnym Wschodzie, gdzie śnieg padał na bursztynowe mosty przerzucone pomiędzy pniami sosen, ale mieszkańcy mogli stąpać po cienkim jedwabiu, nawet w najcięższe zimy. Wraz z upadkiem Szogunatu Smoczej Krwi, wyroił się Piękny Lud, atakując miasta w głębi lasów. Niektóre przetrwały, inne zniszczono - a przynajmniej tak się dziś sądzi. Kolejne wchłonęły drzewa, a ich mieszkańcy musieli uciekać na zachód, by ratować życie i dusze. Przepiękne ulice zatonęły w bagnie, a drzewa wyrosły pośród kryształowych budynków.

Typowy mieszkaniec Wschodu ma smagłą skórę, od lekko opalonej po prawie wygarbowaną słońcem na dalekim Wschodzie. Blond, rudy i brązowy to typowe kolory włosów, które są zazwyczaj proste, rzadziej kręcone. Ludzie Wschodu są zazwyczaj wysocy i nawet kobiety mogą tu mieć dwa metry. Wschodnie rodziny są często matriarchalne i koncentrują się wokół kobiet oraz kolejnych pokoleń kobiecych potomków. Chłopców wychowuje brat ich matki, a małżeństwa zawiera się rzadko, co nie oznacza, że nie są znane. Wszyscy czczą tutaj duchy lasów. W niektórych miejscach oddaje się cześć potężniejszym lokalnym bogom, ale nawet pomniejsze duchy otrzymują ofiary i odmawia się do nich modlitwy. Wschód jest niebezpiecznym miejscem, ale zapewnia tak wielkie zyski kupcom i podróżnikom, że nieskończone sznury karawan ciągną tu w poszukiwaniu zaginionych skarbów i współczesnych dóbr.

Głęboko na południowym Wschodzie leży Ratessa, jedno z miast - klejnotów Pierwszej Ery. Tropikalne liany zwisają z egzotycznych pni w otaczającej ją dżungli, a odkąd ruiny utraciły wszystkie cechy dawnej chwały, polują tu dzikie plemiona. Legendy mówią, że ta wielka metropolia była kiedyś stolicą Smoczych Królów, którzy oddawali cześć Słońcu Niezwyciężonemu podczas krwawych i niepokojących rytuałów. Dzisiaj ulice miasta są zniszczone, budynki zrujnowane i zarośnięte, a w podziemiach czają się gadzie potwory, które zasmakowały w ludzkim mięsie. Od czasu do czasu, podróżnicy podejmują ryzyko podróży w górę niebezpiecznych rzek, spotkania z dzikimi plemionami i trucizny zabójczych kwiatów, by odnaleźć Ratessę. Niektórzy nawet wracają.

Dalej na wschód leży Mahalanka, Miasto Tysiąca Złotych Rozkoszy, w Pierwszej Erze zwane Sperimin i sławne jako siedziba i akademia czarnoksiężników. Obecnie rządzi nim Raksi, Królowa Kłów, Lunaczka, która pamięta Pierwszą Erę i zrodziła tysiąc małpich potomków, by jej służyli. Miasto roi się od jej dzieci oraz zdegenerowanych barbarzyńców, którzy oddają jej cześć jako bogini. Ponieważ jej poddani łupią tylko to, co im

Kult Oświeconych

Nie wszyscy Gwiezdni opowiedzieli się za Uzurpacją - część była przeciwna i wciąż trwa w przekonaniu, że Brązowa Kwadra czyni błąd. Gwiezdni ze Złotej Kwadry ujrzeli swoją szansę w tajemniczym zniknięciu Cesarzowej i powrocie wielkiej liczby Pomazańców Słońca. Przeniknęli w szeregi pomniejszego Kultu Oświeconych. Członkowie tej sekty wierzą, że potężne istoty, zwane Świetlistymi, niedługo pojawią się na świecie i ponownie uczynią z niego miejsce pokoju i harmonii.

Gwiezdni szybko przejęli władzę w sekcie i uczynili z niej narzędzie poszukiwań i ochrony odrodzonych Słonecznych. Od tamtej pory ratują Słonecznych przed Smoczym Gonem i uczą ich kontrolować swoje moce. Oczywiście, Gwiezdni mają swoje własne plany, Kult tymczasem jest ważnym sojusznikiem młodych Słonecznych, który nie mają żadnych przyjaciół ani nauczycieli. Niektórzy z Pomazańców Słońca zaakceptowali doktrynę kultu i uwierzyli, że naprawdę są przepowiadanymi zbawcami.

niezbędne, plemiona ludzi, które unikają jej ziem, są bezpieczne. Raksi nie jest z tego powodu szczęśliwa.

W pobliżu znajdują się wielkie bagienne pustkowia, ignorowane przez zwierzołaków. Dają schronienie nielicznym rolnikom, którzy na ubogich poletkach próbują uprawiać tu zboże. Choć zwierzołaki Raksi im nie zagrażają, tutejsze zwierzęta znajdujące się pod władzą starożytnych duchów wody, drewna i podłości, zaczęły jednoczyć się, atakować nocami i zabijać ludzi. Potem duchy obdzierają ich ze skóry i noszą je, powiewające niczym peleryny. Niektóre mówią nawet o zniewoleniu wszystkich ludzi w dżungli, a inne czekają na przepowiedzianego zbawcę, który rozszerzy zasięg mokradeł aż po Morze Wewnętrzne.

Dalej na północ, granicząc z Ziemiami Łupieżców, leży Republika Czaji, oddalona o trzy tygodnie drogi na wschód od Węzła i tydzień podróży od wybrzeża. Przybyszów odwiedzających Czaję zdumiewa idylliczny spokój i harmonia tego miejsca. Czaja jest najżyźniejszym i najbogatszym regionem Wschodu - na jej ziemi, stanowiącej granicę pomiędzy głębokim lasem a pełnymi pagórków równinami, padają tylko delikatne deszcze, roślinność wzrasta bujnie, a pola są pełne plonów. Republikę zamieszkuje ponad 180 000 mieszkańców, rozlokowanych w kilku uforytyfikowanych miastach. Największym ośrodkiem jest Lardżyn, w którym połowę roku muszą spędzać wybrani przedstawicie wszystkich czajańskich miast. Poza tym, mało różni się on od pozostałych miast tej krainy.

Głównym towarem eksportowym Czaji są wyroby z drewna i lokalne tkaniny. W wielu krajach ceni się także bardzo wysoko wykonywaną w Czaji biżuterię z twardego drewna. Większość budowli jest tu drewniana, nie wyższa niż cztery piętra i wzniesiona tak, by zabezpieczyć je przed pożarem. Szerokie ulice otaczają drzewa owocowe, a mieszkańcy są przyjaźni i słowni. Kłótnie, bijatyki i okrucieństwo zdarzają się tak rzadko, że Czaja nie zadaje sobie trudu utrzymywania stałej armii.

Jednakże każdego lata, kiedy kwitną ogniste drzewa, ziemie Czaji przeżywają straszliwą przemianę. Te średniej wielkości drzewa liściaste, rosnące wzdłuż każdej ulicy i w pobliżu wszystkich domów, zakwitają szkarłatnymi kwiatami na kilka tygodni w okolicach pełni Zstępującego Ognia. Ich zapach to potężny narkotyk, odurzający każdego, kto go powącha. Na przybyszów działa nieco euforycznie i zmniejsza ich zahamowania. Tubylcy reagują na niego zdecydowanie silniej. Przez cały miesiąc, gdy ogniste drzewa kwitną, mieszkańcy tracą wszelkie zahamowania, ogarnia ich ognista pasja, skłonność do emocjonalnych wybuchów i szaleńczego podniecenia. Okres ten uchodzi za święty, gdyż bóstwa wcielają się w dusze całej populacji. Przybyszów, szczególnie, jeśli zdołali zapanować nad wpływem kwiatów, łapie się i rozdziera na strzępy w dzikich orgiach okrucieństwa. W krajach ościennych mieszkańcy Czaji budzą zabobonny lęk i niechętnie się o nich mówi, ale większość z mieszkańców uprzejmie ostrzeże podróżnych, by unikali Czaji w czasie pełni lata. Po zakończeniu świętego miesiąca, obywatele Czaji z trudem przypominają sobie, co się wydarzyło. Drzewa ogniste nie przyjmują się poza Czają, a stali mieszkańcy pozbawieni zapachu kwiatów przez dłużej niż rok popadają stopniowo w szaleństwo.

Na północnym Wschodzie, gdzie łąki i drzewa liściaste starają się wedrzeć w głąb lasów sosnowych i sekwojowych, leży Linowan. Linowanie żyją w stanie wiecznej wojny z Haltanami, którzy mieszkają w głębi lasów, próbują bowiem powiększać swoje łąki wycinając drzewa i mordując przy okazji Haltan, jeśli im się nawiną. Choć pola otaczające ich miasta są żyzne, to mało Linowan trudzi się by je zaorać i obsiać. Zamiast tego spuszczają na rzeki wielkie łodzie, zdolne pomieścić trzy tuziny wojowników, i ruszają na morze. Przywożą pstrągi, łososie oraz mięso wielorybów i krakenów. Czasem również zajmują się morskim piractwem, atakując statki, które wyglądają na łatwy łup. Regularnie handlujący z Linowanem kupcy otrzymują specjalne flagi, by uniknąć przypadkowego ataku.

Ludzie z Linowanu mają skórę barwy jesiennych, dębowych liści i proste, błyszczące, czarne włosy o zielonym połysku. Ubierają się w skóry, ubrania z kory i wełnę dzikich owiec i kozic, na które polują pośród północnych wzgórz. Odmawiają przyjęcia filozofii Nieskalanych, ale są wiernymi sojusznikami Krainy. Oddają za to cześć Pięciu Pannom, Słońcu Niezwyciężonemu oraz duchom oceanu i rzek. W stolicy Linowanu, mieście Rubylak, rządzi królowa Arkasi, a Smocza Krew pomaga jej w walce z Haltanami.

Choć Linowan najeżdża od czasu do czasu okoliczne krainy, ich prawdziwym wrogiem jest głęboki las i Haltanie, którzy w nim mieszkają. Domy wielkich wodzów Linowanu zbudowane są z pni sekwoi, zrąbanych w głębi puszczy, a pojmanie haltańskich jeńców jest okazją do wielkiego święta, zanim rytualnie spali się ich żywcem. Podobną praktykę stosuje się wobec Linowan, którzy pomagają Haltanom, albo przybyszy, którzy dopuszczą się jakiś poważnych zbrodni. Uznaje się, że tacy ludzie są w jednej lidze z Haltanami.

Najsłynniejszymi dziełami szamanów Linowanu są ich maski, które albo noszą sami, albo darowują najlepszym wojownikom, myśliwym, bajarzom i innym osobom, które zdobyły ogólny szacunek i zostały uznane za wartych zaszczytu. Maski takie mają postać groteskowych głów zwierząt, a ozdobione są kamieniami i tkaninami o jaskrawych barwach. Każda z nich powstaje dla konkretnej osoby i tylko dla niej będzie działać. We wszystkich zaklęte są tajemne moce. Sekret wykonywania masek to tajemnica strzeżona przez Linowan i przekazywana tylko starszym szamanom.

Na wschód od Linowanu, głęboko w iglastym lesie, żyją tajemniczy Haltanie. Jako przystało na mieszkających w borach barbarzyńców Dalekiego Wschodu, żyją w koronach drzew, które rosną na ich ziemi. To jednak jedyna oznaka barbarzyństwa — poza tym Haltanie mają bardzo rozwinięte społeczeństwo, są świetnymi metalurgami, ujarzmili przyrodę i posiadają centralną władzę. Pomiędzy Haltanami żyją inteligentne zwierzęta i ptaki. Miasta i osady tego narodu ulokowane są na gigantycznych platformach z drewna, w gałęziach ukochanych przez nich sekwoi. Ich stolicą jest Szanta, prawdziwy cud piękna i inżynierii. Haltanie skonstruowali sieć powietrznych mostów, łączących gałęzie i pozwalających przejść z osady do osady. Człowiek może przebyć tu sto mil i nie dotknąć stopą podłoża.

Haltanie są podobni do Linowan, ale ich włosy maja barwę głębokiej, ciemnej zieleni, a palce u nóg są odrobinę dłuższe, niż to się zazwyczaj spotyka. Głęboko w ich sercach zakorzeniona jest wieczna wrogość wobec Linowan. Haltanie używają w walce miecza, miotacza włóczni i ostrego jak brzytwa, stalowego bumerangu. Zazwyczaj bronią ich także zwierzęta, chociażby wielkie pająki drzewne, leśne koty wielkości rysia

albo inne, jeszcze dziwniejsze bestie. Haltanie uznają swoje drzewa za święte i traktują je z szacunkiem oraz miłością. Bezustannie szukają też sposobu, by powiększać swoje święte lasy, więc wojownicy czasem wyruszają z misją posadzenia sadzonek na skraju boru, tym samym zwiększając jego obręb. Słyną też z uprawy i zbioru tajemniczych roślin, rosnących w głębokiej kniei. W położonych na uboczu osadach Haltan spotyka się czasem oswojone zwierzęta, które myślą i mówią jak ludzie. Te istoty to potomkowie zwierząt przekształconych przez Dzicz. Posiadają one takie same prawa jak ludzie. W odległych osadach mieszkają też ludzie naznaczeni przez Dzicz, w których rozwinęły się cechy zwierzęce. Choć Haltanie czują odrazę dla Dziczy, uznają mieszkanie się cech ludzkich i zwierzęcych jako coś świętego (choć czasem dość niewygodnego), więc takie istoty często zostają kapłanami.

Haltanie dawno zawarli pakty o wzajemnej nieagresji z tutejszym Pięknym Ludem. W ich myśl elfy nie zagrażają nikomu, kto żyje w koronach drzew. Jeśli jednak znajdą kogoś na ziemi, czy przybysza, czy Haltanina, należy do nich. Niektórzy przedstawiciele Pięknego Ludu żyją pośród Haltan, płacąc pracą i towarami za możliwość pożywiania się emocjami lub snami.

Handel z Republiką Halty wymaga zazwyczaj eskorty jej mieszkańców, prowadzących przybyszów po drzewach do swoich siedzib. Częściej jednak to Republika wysyła własnych kupców do odległych krain. Niektórzy z nich podróżują na zachód, przywożąc szlachetne drewno, rzadkie przyprawy i drogie zioła do Węzła, Getamane, Światłocienia, a nawet dalej. Inni wyruszają na wschód, w głąb puszczy, do leśnych plemion, przywożąc stamtąd unikalne rzeźby i rośliny. Po całym Stworzeniu wędrują też haltańscy treserzy zwierząt ze swoimi podopiecznymi, pokazując niesamowite przedstawienia.

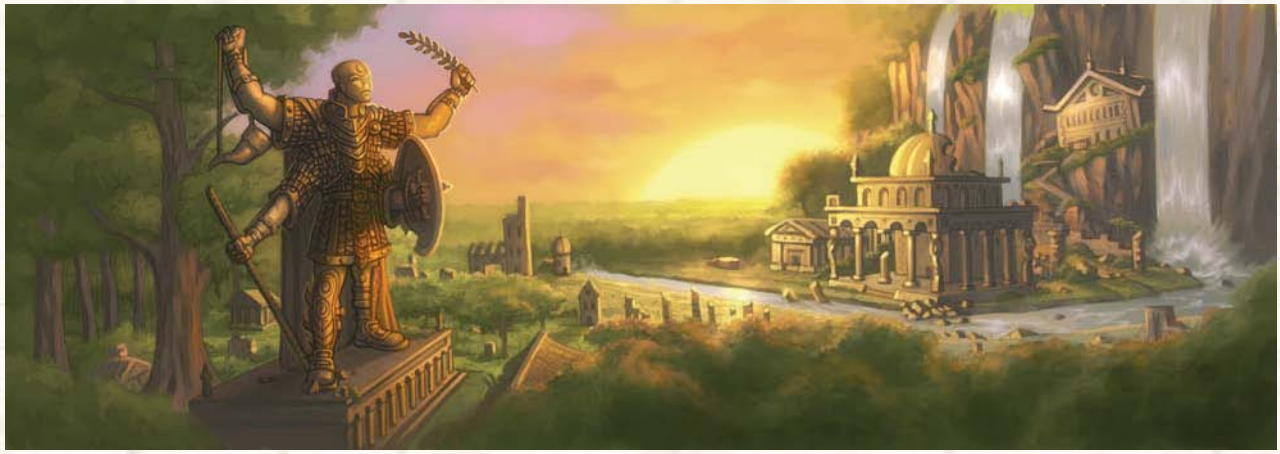
Ziemie Łupieżców

Ziemie Łupieżców to nie tylko gniazdo buntowników przeciw tyranii Szkarłatnego Imperium. Jest to region zróżnicowanych narodów, zdominowany przez miasta Węzeł i Niepozór i jednoczony przez Konfederację Rzek. Wewnętrzne spory dzielą tu państwa dużo mocniej, niż gdziekolwiek indziej. Królestwa spierają się o idee, ziemie uprawne, dostęp do rzek, a nawet, by łapać niewolników dla kupców Gildii. Pomimo tych konfliktów, Ziemie Łupieżców są bastionem wolności dla każdego, komu wystarcza sił i woli, by ją sobie zdobyć. Tutejsze państwa są naprawdę niezależne i nie panoszą się w nich satrapowie Krainy. Ludzie mogą tu modlić się do kogo chcą i Zakon Nieskalanych nie spali ich żywcem za herezję. Bogowie mogą przyjmować tu takie modły, bez strachu przed karą.

Ziemie Łupieżców płacą jednak cenę za niezależność od Krainy. Są militarnie uzależnione do wojsk Niepozoru, choć dzięki Konfederacji Rzek teoretycznie wszystkie narody i państwa mają udział w sprawowaniu władzy. Ekonomiczne macki Gildii oplatają prowincje na tyle ciasno, że jeśli chcą, mogą je zadusić. Daje to Gildii niekwestionowaną władzę nad wieloma regionami. A jednak Ziemie Łupieżców zażarcie walczyły o niepodległość i nie zamierzają jej oddać.

Historia

Ziemie Łupieżców leżą na wschód od Krainy, po drugiej stronie Morza Wewnętrznego i obejmują swoim zasięgiem obszar



zwany kiedyś Prowincją Rzek. Podczas Pierwszej Ery prowincja ta była centrum Krainy, słynęła z bogactw naturalnych i żyznych ziem. Została jednak spustoszona przez Wielką Zarazę i inwazję Pięknego Ludu, która nadeszła krótko potem. Zdziesiątkowały one miasta, zniszczyły i spaczyły osady, zawaliły kopalnie i obróciły w perzynę wielkie połacie ziemi. Tam, gdzie liczba zmarłych była największa, pojawiły się krainy cienia. Wiele Siedzib w regionie popadło w zapomnienie i ruinę.

Kiedy Cesarzowa odparła atak elfów, uchodźcy ze wszystkich stron Stworzenia wyruszyli w drogę do Prowincji Rzek, pamiętając jej bogactwa i dobrobyt. Znaleźli zrujnowany kraj, przerażające pobojowiska i zdesperowanych niedobitków. Pracowali jednak wraz z nimi, by wszystko odbudować. Pięćdziesiąt lat później wysłannicy Krainy odkryli na wybrzeżu rozwijające się miasta - państwa, z których wiele nie miało zamiaru klękać przed Cesarzową. Pięć lat później legiony Krainy ruszyły na ziemie „parweniuszy" i po dwóch latach walk w Prowincji Rzek pozostały tylko dwa niepodległe ośrodki: Syjan i Niepozór. Okazało się jednak, że ziemię łatwiej zająć, niż utrzymać. Dowodzone przez Siódmy Legion i wyszkolony przez jego oficerów ruch oporu armie Prowincji Rzek zmusiły wojska Krainy do sukcesywnego wycofywania się.

Niepozór umocnił więzi pomiędzy krajami i zawarł z nimi sojusze. Było to szczęśliwe wyjście, ponieważ pozwoliło odeprzeć jeszcze dwie inwazje z Cesarstwa (głównie dzięki olbrzymim zapasom broni z Pierwszej Ery i wytrenowanemu wojsku, jakimi dysponował Niepozór). Narody regionu uformowały wtedy Ligę Wielu Rzek i choć porozumienie to otwarcie dopuszczało regionalne konflikty i przyznawało członkom prawo do rozwiązywania sporów na drodze militarnej, stworzyło wspólną tożsamość. Był to także jasny sygnał dla Krainy. W ramach paktu Niepozór stworzył zdyscyplinowane siły zbrojne i metody ich szkolenia, czyniąc w ten sposób dobry użytek z arsenałów Pierwszej Ery.

Liga przetrwała wyniszczające wojny wewnętrzne, kolejną inwazję Krainy, atak hord barbarzyńskich Arczeków z Dalekiego Wschodu i najazd Pięknego Ludu z Dziczy. Po odparciu elfów, głównie dzięki najemnikom z Węzła i siłom Niepozoru, powołano Konfederację Rzek, by zorganizować formalne siły zbrojne i stworzyć polityczne sojusze pomiędzy potęgami regionu. Nastąpiło prawie dwieście lat pokoju, podczas których nie pojawiło się żadne zagrożenie dla istnienia Ziem Łupieżców.

Historia najnowsza

Przez ostatnie dwie dekady Ziemiami Łupieżców wstrząsnęły wydarzenia, które spowodowały diametralne zmiany w krajobrazie politycznym dawnej Prowincji Rzek.

Dwadzieścia lat temu Cesarzowa zdecydowała się wywołać zbrojny konflikt o sukcesję w Cierniach, ważnej metropolii, będącej kluczowym wasalem Krainy na ważnych szlakach handlowych. Ciernie znajdują się tylko kilkaset mil od granic Ziem Łupieżców. Gdy młodszy syn poprzedniego Autokraty przejął władzę z pomocą cesarskich doradców, ich wojsk oraz broni z Pierwszej Ery, natychmiast wypowiedział wojnę Konfederacji Rzek. Wojska Cierni były słabo przygotowane do walki z bitnymi oddziałami Łupieżców, ale doradcy ze Smoczej Krwi dodali chłopcu animuszu i uniemożliwili trzeźwy osąd sytuacji.

Czternaście lat temu, podczas bitwy o Miszakę, siły Federacji ostatecznie zniszczyły armię Cierni i jej sprzymierzeńców ze Smoczej Krwi. Niepokoje społeczne doprowadziły tymczasem Ciernie na granicę wojny domowej, a Autokrata utrzymał się przy władzy jedynie dzięki cesarskiemu wsparciu. Konfederacja również odniosła wielkie straty w bitwie: przykładowo, z trzytysięcznego kontyngentu Wielkiego Rozwidlenia wróciło do domu tylko stu żołnierzy. Inne kraje i miasta odniosły podobne straty.

Pięć lat temu, w Roku Krainy 763, Szkarłatna Cesarzowa zniknęła.

Cztery lata temu na Ciernie najechały armie nieumarłych, służące Panu Śmierci imieniem Maska Zim. Osłabione przez zamieszki, straty w wojnie z Łupieżcami i niedostatek królestwo upadło w ciągu kilku dni, a jego armie zostały zdruzgotane. Ciernie są obecnie centrum ogromnej i ciągle rozszerzającej się krainy cienia.

Zniszczenie Cierni wzbudziło na Ziemiach Łupieżców wielki niepokój. Utrata kontaktu z tamtejszym wybrzeżem to zagrożenie nie tylko militarne, ale godzące również w układy handlowe, transport żywności oraz operacje Gildii.

Najgorsze z wszystkiego jest, że jeden z przerażających Panów Śmierci uczynił wreszcie ruch na taką skalę, wywołując powszechny strach. Ludzie są wciąż przerażeni i mają do tego prawo. Niektóre z sojuszy zostały zacieśnione, ale inne zaczęły słabnąć, gdy królestwa i miasta - państwa zaczęły na własną rękę paktować z Maską Zim.

Konfederacja Rzek

Termin „Ziemie Łupieżców" był pierwotnie obelgą, stosowaną przez Krainę na określenie tych, którzy zdecydowali się zerwać z Cesarstwem. Sami mieszkańcy regionu nazwali go Konfederacją Rzek. Konfederacja jest luźnym związkiem satrapii, dyktatur, księstw, królestw, pryncypatów, republik, demokracji, teokracji, miast - państw i innych politycznych całostek. Ta wielojęzyczna zbieranina porozumiewa się własnym językiem wspólnym, żargonem zwanym rzeczną mową - zubożoną wersją Starożytnego Krainy, pełną słów z każdego zakątka świata, stworzoną przez uciekinierów w czasach po Zarazie. Handel jest dla Konfederacji jak życiodajna krew, którą pompuje Gildia, a tutejsi piraci i najemnicy ciągną tam, gdzie płyną pieniądze.

Niektóre postanowienia traktatu spajającego Konfederację są bardzo stanowcze, a inne bardzo niejasne. Najważniejsza cześć opisuj e wspólne opodatkowanie na potrzeby obrony. Rada Przymierza, która teoretycznie zarządza Konfederacją, jest tak naprawdę ostoją niekompetencji, dyletanctwa i marnowania czasu. W czasach pokoju nie zajmuje się niczym ważnym, a kiedy sytuacja wymaga militarnej interwencji, oddaje całą władzę w ręce wojskowych ekspertów. Choć Rada służy za forum, na którym można przedkładać rozmaite pomysły, ich faktyczna realizacja zależy od zainteresowanych krajów i dokonuje się poprzez przekupstwa, zakulisowe knowania i prywatne negocjacje.

Niepozór, państwo-arsenał, regularnie najmuje tysiące swoich żołnierzy szkoleniowców różnym państwom i miastom Konfederacji. Organizuje także wymianę młodych oficerów, zdobywając tym samym decydujący wpływ na sprawy militarne Ziem Łupieżców. Wprawdzie różne narody mają swoje armie i ulubione sposoby prowadzenia wojny, ale to Niepozór szkoli ich dowódców i pilnuje, by we wszystkich armiach służyli jego oficerowie, by wszystkich koordynować. Analogicznie, choć Konfederacja nie ma formalnie marynarki wojennej i każde państwo posiada okręty, ich działania również koordynują kapitanowie, wyszkoleni w Niepozorze. Wybrzeżom Łupieżców bezustannie zagrażają piraci oraz siły Krainy i jej sprzymierzeńców, więc Niepozór kieruje obroną Konfederacji na morzu i na lądzie.

Ponieważ na Ziemiach Łupieżców nie stacjonują wojska Cesarstwa, Słoneczni mogą czuć się tu znacznie bezpieczniej, niż na Błogosławionej Wyspie i w jej satrapiach. Tutejsze krainy przemierzają swobodnie również inne potężne istoty: Piękny Lud, Krew Bogów, śmiertelni czarnoksiężnicy, Smocza Krew i inni, których rozsądni ludzie się obawiają i unikają. Choć w niektórych miejscach wciąż straszy się Plugastwem (szczególnie ostrożnie spogląda na powrót Słonecznych Niepozór), wielu Pomazańców Niebios może żyć na Ziemiach Łupieżców bezpiecznie i w spokoju. Ta zbieranina bandyckich państewek i obszarów bezprawia nie ma praw powszechnych dla wszystkich, ani sił, które pilnowały by ich przestrzegania.

Niepozór

Zbudowany na ruinach miasta Deheleszen z Pierwszej Ery Niepozór jest najpotężniejszym miastem-państwem na Ziemiach Łupieżców i głównym centrum militarnym Konfederacji. Choć jest w regionie kilka państw, które mogą wystawić armie o podobnej liczebności, żadna z nich nie dorównuje wyszkoleniem, morale i żelazną dyscypliną siłom Niepozoru. Ponadto, co chyba najważniejsze, nawet Kraina nie ma tyle broni taktycznej z czasów Pierwszej Ery i takich technik szkolenia Pomazańców Ziemi na wojowników.

Niepozór założony został przez Siódmy Legion Szogunatu Smoczej Krwi po zakończeniu Pierwszej Ery. Dysponując arsenałem z Pierwszej Ery, oficerami ze Smoczej Krwi i doskonale wyszkolonymi żołnierzami, Legion zdołał założyć stałą bazę, utrzymać ją i przygotować skomplikowane plany na przyszłość. Po dziś dzień miastem zarządza Generalny Sztab Siódmego Legionu, siedmioosobowa grupa oficerów, zarówno śmiertelnych, jak Pomazańców Ziemi.

Mieszkańcy Niepozoru dzielą się na cztery klasy: żołnierzy, obywateli, helotów i przybyszów. Miasto funkcjonuje głównie, by zaspokajać potrzeby armii, o czym nikt nie powinien zapominać. Obywatele to wolni ludzie, których można w każdej chwili powołać do aktywnej służby, są więc wyszkoleni w użyciu wszelkiej broni, taktyce i wojskowej dyscyplinie. Heloci to ludność służebna, chociaż wolna. Większość z nich uprawia ryż i inne zboża na polach wokół miasta, a cześć służy jako robotnicy, rzemieślnicy, skrybowie i tym podobni. Za zgodą nadzorcy mogą zmieniać miejsce pracy, otrzymują żywność, dach nad głową, opiekę medyczną, zapłatę odpowiednią do trudu i opiekę na starość. Nadzwyczajne osiągnięcia lub służba wojskowa mogą zapewnić im pełne obywatelstwo. Większość helotów przeżywa jednak całe życie trudząc się w poddaństwie. Ich również szkoli się w walce, służą bowiem jako trzon piechoty Niepozoru. Obywatelstwo nadaje im się zwykle pośmiertnie, zapewnia ono jednak pełną wolność żonie i dzieciom wyróżnionego.

Ostatnią kategorię tworzą przybysze, czyli kupcy, najemnicy, ambasadorzy, podróżnicy i im podobni. Traktuje się ich uprzejmie, ale mają najniższy status w oficjalnych kwestiach, a ich słowa zawsze mają mniejszą wagę, niż zdanie żołnierza na służbie. Przybyszów kwateruje się w specjalnej dzielnicy miasta (odpowiednio oddalonej od budynków wojskowych), i bacznie obserwuje wszystko, co robią.

Od samego zarania Niepozoru, płodność była cnotą i obowiązkiem członków Siódmego Legionu ze Smoczej Krwi. W rezultacie w mieście żyje bardzo duża liczba Pomazańców Ziemi, tworzą prawdziwą arystokrację, służącą ramię w ramię z niewyniesionymi oficerami. Ludzie z Niepozoru wyznają lokalną odmianę Filozofii Nieskalanych, ale nie uznają władzy wysłanników Zakonu Nieskalanych z Krainy ani Mówcy Pokoju. Wiara Niepozoru nie służy kontroli społecznej i na pierwszym miejscu stawia osobistą odpowiedzialność, lojalność wobec dowódców oraz honor, uznawane za klucze do lepszego życia i przyszłego Wyniesienia.

Machiny wojenne Niepozoru i jego armia potrzebują ciągłych dostaw, co sprawia, że miasto nie może istnieć bez handlu. Niepozór eksportuje broń, zbroje, namioty, wody, piece obozowe, szkoleniowców i, oczywiście, żołnierzy. Kupcy, którzy opuszczają miasto są oczywiście świadomi, że później mają złożyć raport, co widzieli i słyszeli. Oczywiście, nie są prawdziwymi szpiegami - raczej obywatelami, świadomymi swoich obowiązków.

Żadne inne państwo Ziem Łupieżców nie ma tak silnych więzi z sojusznikami, jak Niepozór. Pomiędzy nim a Sojuszem Marukańskim panuje uznanie, zaufanie i przyjaźń. Układy pomiędzy Niepozorem a Wielkim Rozwidleniem są nieco bardziej

skomplikowane, ale Trójca, która rządzi w Rozwidleniu, stara się by różnice ideologicznie nie wpływały na trwałość sojuszu. Relacje Niepozoru z Krainą to temperowana przez dyplomację wrogość, zimna wojna podczas której obie strony bez ustanku poszukują politycznych i militarnych słabości przeciwnika.

Węzeł

Węzeł nazywany jest Miastem Miliona Wszy, Nogami Rzecznej Ladacznicy, Klejnotem Pogranicza, Jaśniejącym Mieczem i Miastem Czarnego Śniegu, co wcale nie stanowi wyczerpującego opisu. Główna siedziba Gildii to miasto cudów, tajemnic, zbrodni i występku oraz najważniejsze skrzyżowanie wszelkich dróg w Prowincji Rzek. Można tu znaleźć wszelkie towary i usługi, jakie można sobie wyobrazić, oczywiście za odpowiednią cenę. Ludność z całego Stworzenia przybywa do Węzła w poszukiwaniu bogactwa, a wśród przepięknych pałaców z Pierwszej Ery i w plugawych slumsach oraz mordowniach, każdy znajduje coś dla siebie — jeden sakiewkę wypchaną orichalkum, drugi paskudnie ostry nóż.

Węzeł wnosi się na ruinach miasta Tygiel, pochodzącego z Pierwszej Ery, w miejscu, gdzie rzeki Żółta i Szarą łączą się, by w samym centrum miasta utworzyć potężną Janaze. Posiadłość Rady Istnień znajduje się na szczycie najwyższego wzgórza, z dala od szczurów, choroby, powodzi i smrodu, które panują niżej. Poniżej budynków Rady wznoszą się wille i posiadłości władców, bogatych kupców oraz wszystkich, którzy umieli się o siebie zatroszczyć. Rzeka niesie odpadki, śmieci pozostałe po handlarzach, resztki hutnicze, a czasem i zwłoki dalej, do wielkich targów i slumsów, gdzie żyje biedota. Woda płynie jednak dalej, niosąc armady resztek w dół, ku na szerokim polderom zalewowym, które zamula i użyźnia grunt. To tutaj rośnie niesławny „bagienny ryż" z Węzła, który smakuje okropnie i ciężko go przeżuć, ale mimo wszystko jest jadalny.

Węzeł formalnie nie ma żadnych praw, a utrzymanie porządku spoczywa na barkach Rady Istnień i Gildii. Rada Istnień nie jest ciałem ustawodawczym, które tworzy spójne przepisy — wydaje raczej publiczne dekrety, które mogą przyjąć dowolną formę, ale zawsze trzeba ich przestrzegać. Jedynym stałym członkiem Rady jest tajemniczy Emisariusz, który zasiada w niej od czasów założenie Węzła. Dekrety Rady archiwizowane są w Inkunabule Wieży Rady, a jeśli nowe zarządzenie stoi w sprzeczności ze starszym, poprzednik zostaje usunięty. By egzekwować posłuszeństwo wobec dekretów, Rasa zatrudnia całe kompanie najemników, niektóre naprawdę dziwaczne. Inkunabuł zawiera dwie części: Dogmaty, sześć fundamentalnych zasad, na których opiera się życie Węzła i Regulacje, masę dawnych i obecnych dekretów, wydanych przez Radę.

Życzenia rady interpretuje i wciela w życie liczne grono urzędników publicznych, zawsze chętnych przyjąć łapówkę lub przysługę w zamian za wpływy. Poza tym, póki obywatel płaci podatki i podporządkowuje się Dogmatom oraz Regulacjom, może robić co mu się żywnie podoba, choćby postępował okrutnie lub samolubnie. Oczywiście, inni obywatele mogą reagować na to również wedle swego widzimisię, co tłumaczy, dlaczego w Węźle tak często wybuchają spory i wendetty, które czasem musi powstrzymywać sama Rada.

DOGMATY

Niech nikt nie podnosi podatków, prócz Rady.
Niech nikt nie utrudnia handlu.
Niech nikt nie wprowadza do Węzła wojsk.
Niech nikt nie stosuje powszechnej przemocy.
Niech nikt nie podszywa się pod wolę Rady i nie kłamie o niej.
Niech nikt nie ukrywa zbiega przed gniewem Rady.

Węzeł wciąż przypomina miasto z Pierwszej Ery, którym kiedyś był - działają wielkie, starożytne tamy na wszystkich rzekach, przetrwało też wiele antycznych budowli. Znajduje się tutaj nawet sześć grobowców starożytnych Plugastw, datowanych na Pierwszą Erę. Mieszkańcy często wykorzystują je jako punkty orientacyjne na mapie miasta. Nowe dzielnice miasta są tymczasem zaś dowodem triumfu funkcjonalności nad pięknem, przecinają je liczne kanały oraz koleje linowe, kursujące na szczyty wzgórz. Ogromna liczba pieców hutniczych uczyniła Węzeł największym ośrodkiem obróbki żelaza na Stworzeniu. Miasto chętnie odwiedzają uczeni, świadomi niebezpieczeństw, ale pragnący wykorzystać możliwości, które daje tutejsze połączenie starego z nowym.

Wielkie Rozwidlenie

Wielkie Rozwidlenie, często tytułowane Miastem Świątyń albo Domem Festiwali, a przez niektórych przezywane Dekadencją, jest jednym z najbogatszych i najbardziej rozwiniętych miast Konfederacji. Szeroko słynie z tolerancji, sztuki oraz kultury i przyciąga amatorów wszelkich rozkoszy i rozrywki. Znaczną część populacji miasta stanowią duchy i żywiołaki. Służą w armii i administracji, są pośród artystów - wręcz tłoczno tu od bożków, duchów, kultystów i trafiają się nawet elfy. Choć głównym towarem eksportowym miasta są używki i leki, jest ono również centrum handlu niewolnikami, pracującymi na polach marihuany, qatu i tytoniu. Pomimo sławy ośrodka hulanek i festiwali, Rozwidlenie wznosi się na solidnych podstawach, który wymagają współpracy śmiertelników i bogów.

Miasto powstało w 278 Roku Krainy, założone przez trzy grupy uchodźców, które jednocześnie dotarły do miejsca, gdzie łączą się rzeki Bystra i Żółta. Każdą z nich prowadził potężny duch, ochraniający uciekinierów. Nazywały się Prządką Wspaniałych Opowieści, Tkaczem Snów o Zwycięstwie i Tarczą Odmiennego Dnia, choć ludzie skrócili te imiona do Prządki Opowieści, Tkacza Snów i Tarczy Dnia. Kiedy grupy uchodźców przygotowywały się do walki o ziemię, duchy rozpoczęły negocjacje. Tymczasem najbliższą krainą cieni (obecnie znaną pod nazwą Krainy Wędrowca) władała Pani Śmierci, Wspaniała Księżniczka o Koralowych Ustach, Odziana w Szatę z Czarnych Piór. Duchy wiedziały, że wojna pomiędzy ich ludami za bardzo osłabi zwycięzcę, by mógł potem odeprzeć atak Księżniczki.

Ponadto okazało się, że ich ludzie mają ze sobą wiele wspólnego, ostatecznie postanowili zatem podzielić się ziemią i połączyć trzy grupy w jeden naród. Gdy zjednoczona ludność rozpoczęła się osiedlać, Prządka Opowieści i Tkacz Snów stworzyli historię o wspaniałym zwycięstwie nad Panią Śmierci, a Tarcza Dnia ukrył ludzi i duchy za murami iluzji. Magiczna historia spowodowała, że Księżniczka uciekła, bojąc się unicestwienia. Wielkie Rozwidlenie wyrosło w ciągu roku i jednego dnia w miejscu, gdzie wcześniej były tylko równiny i piargi. Budowali je nie tylko ludzie, ale i pomniejsze duchy oraz żywiołaki. Po dekadzie od założenia, miasto zaczęło prosperować i stało się ważnym członkiem Konfederacji Rzek.

Wielkie Rozwidlenie jest kwitnącym miastem, w którym żyje ponad ćwierć miliona mieszkańców i prawie dwa razy tyle niewolników. Trójca, jak zaczęto nazywać bogów miasta, rządzi nim za pomocą dekretów i ukazów, okazując przy tym pobłażliwość i tolerancję. O sprawy codzienne troszczą się urzędy, obsadzane przez odpowiednio uzdolnione osoby. Trójca wspiera naukę i edukację swoich obywateli. Dzięki temu Rozwidlenie jest domem większości sławnych czarnoksiężników i uczonych Konfederacji Rzek. Wielu z nich odpoczywa albo mieszka na stałe w ośrodkach opłacanych i wyposażanych przez władze, w zamian za wykłady, których udzielają studentom sławnego uniwersytetu. Miasto wkłada wiele wysiłku i środków w dobre układy z sąsiadami — chętnie zapewnia pomoc logistyczną, wysyła też leki i nefryt, by wspierać wspólne przedsięwzięcia Konfederacji. Posiada siły zbrojne, ale wciąż uzupełnia straty poniesione w bitwie pod Miszaką. W armii Rozwidlenia służą liczne duchy oraz żywiołaki, wsparcia udziela jej też sama Trójca.

Choć Wielkie Rozwidlenie opiera ekonomię na pracy niewolniczej, zniewoleni mają tu wiele praw. Mogą posiadać własność i żenić się, podlegają tylko niektórym karom, nie można oddzielać ich od rodzin i za odpowiednią cenę mogą kupić sobie wolność. Mimo to są jednak własnością swoich panów i tak też traktuje ich prawo - na przykład zabicie niewolnika to wykroczenie, a nie zbrodnia. Niewolni, pracujący na polach, otrzymują liście mete, które wzmacniają ich fizycznie, jednocześnie przytępiając umysł i pamięć. Dzięki temu trudzą się wytrwale i nie myślą o buncie.

Przybyszy, zwłaszcza z Krainy, często niepokoi wielka rzesza duchów i żywiołaków, żyjących w Rozwidleniu. Żywiołaki wody naganiają tu ryby w miejskie sieci, ifryty pilnują pałaców, duchy drewna troszczą się o lasy i łąki dookoła miasta, a pomniejsi bogowie pracują ramię w ramię ze śmiertelnikami w wielu różnych zawodach. Równie często widzi się osoby z Krwi Bogów, a wielu mieszkańców ma w drzewie genealogicznym jakiś bożków lub wielkie żywiołaki. Przybywają tu również potomkowie bóstw nie urodzeni w Rozwidleniu, w poszukiwaniu miejsca, gdzie wreszcie zostaną zaakceptowani. Oddanie mieszkańców dla twórczych pasji ściąga tu nawet Piękny Lud. Trójca toleruje takich przybyszy, o ile nie krzywdzą nikogo, kto się na to nie godzi, i nie próbują wpływać na społeczeństwo.

Nic dziwnego, że prawie jedną trzecią powierzchni miasta bożków i duchów zajmuje Dzielnica Świątyń, a prawie każdy dzień jest tu świętem dla co najmniej pół tuzina różnych kultów i religii. Zazwyczaj urządzają one kolorowe obchody, z paradami, muzyką i festiwalami. Dzielnica Świątyń jest jedną z chyba najbardziej zatłoczonych części miasta.

Syjan

Syjan jest miastem tak starożytnym, że nikt nie wie, kiedy je zbudowano, a niektóre z krypt pod jego powierzchnią

pochodzą sprzed Pierwszej Ery. Syjan jest miastem poświęconym umarłym i upiorom, zapewnia godny pochówek dla zmarłych z całej Konfederacji i przeprowadza rytuały błagalne dla niespokojnych upiorów. Zarządza nim Pogrzebowy Zakon Szlachetnych Grabarzy i Balsamistów (Zakon Grabarzy), który opiekuje się zarówno martwymi, jak nieumarłymi. Jego smoliście czarne galery przemierzają rzeki nie niepokojone przez bandytów i piratów, a członków Zakonu Grabarzy, z charakterystycznymi, srebrnymi bransoletami, widuje się często w prawie każdym mieście Konfederacji Rzeki. W świecie, gdzie śmierć nie jest abstrakcyjnym pojęciem, a upiory to żaden mit, potrzebni są eksperci od obu kwestii. Są nimi Syjańczycy.

Syjan leży pomiędzy Rzeką Łez na zachodzie, Rzeką Chciwości na południu i budzącym trwogę Lasem Ponurych Łowów na północy. Dwa mosty na Chciwości prowadzą na Równiny Umarłych, jak nazywa się ogromne cmentarze Syjanu. Położony na wschodzie Wzrost to Most Śmiertelników, który przekraczają tylko żywi. Zachodnie Przygotowanie to Most Poległych, po którym przejść mogą tylko zmarli. Równiny Umarłych ciągną się wiele mil w każdą stronę, prawie po horyzont. Z ziemi wyrastają tu ogromne mauzolea, niektóre wielkości małych miasteczek. Część zbudowano na cześć jednego bohatera lub władcy, inne służą populacjom całych metropolii. Dolina Syjanu była kiedyś znacznie głębsza i bardziej urwista, ale tysiące lat bodowy i rozwoju spowodowały, że grobowce, krypty i stosy kości piętrzą się dziś jedne na drugich, w tak wielkim ścisku, że dno doliny podniosło się o trzydzieści metrów. Jest tu wiele podziemnych grobowców, którymi opiekują się doświadczeni grabarze, schodzący do ukrytych krypt, by uspokoić pogrzebane tam upiory. Niektóre z obszarów uległy niszczącemu wpływowi czasu i zapomnieniu, ale wciąż śpią tam zachłanne upiory.

Samo miasto Syjan jest bardzo ciche. Żadni hulacy nie zakłócają tu spokoju ulic i nic, prócz uroczystości ku czci zmarłych, nie przerywa ciszy. Śmiertelni bawią się za zamkniętymi drzwiami, w salach i tawernach wydrążonych głęboko w skałach pod Syjanem, aby nie przeszkadzać umarłym. Przybysze, którzy nocą wypuszczają się na ulice, albo znikają na zawsze, albo znajduje się ich o poranku, martwych. Jak każde inne miasto, Syjan ma przestępców, a nie wszyscy są żywi. Drogi dookoła miasta są nocami równie niebezpieczne.

Zakon Grabarzy to organizacja, której najbliżej do rzeczywistych władz miasta. Są mistrzami rytuałów pogrzebowych, balsamistami, trupimi chirurgami, rozmawiają też z upiorami i je egzorcyzmują. Wszyscy członkowie Zakonu noszą ciężkie, szare szaty, grube peleryny i ciężkie, srebrne bransolety, symbol poziomu wtajemniczenia i członkostwa w jednym z trzech Zgromadzeń Zakonu (Grzebalników, Mortalistów i Mówców Umarłych). Wszyscy Grabarze przysięgają przestrzegać ścisłych reguł pochówków i respektowania życzeń umarłych, oraz uznają świętość ich roli jako przewodników do życia po śmierci i wzoru godnego zachowania. Jeśli jakiś Grabarz łamie którąś regułę, zostaje wygnany - zdarza się to jednak bardzo rzadko.

Syjan nie obawia się wojny, najazdów barbarzyńców albo bandytów i nawet Piękny Lud omija to miasto. Przywódcy Zakonu Grabarzy spotykają się raz do roku, by uchwalić niezbędne decyzje, jest jednak bardzo mało problemów, których nie omówiono przez ostatnie tysiąclecia i nie mają tradycyjnych rozwiązań. Jeśli to potrzebne, Zakon może zwrócić się o pomoc do zmarłych i mówi się, że w zgromadzeniach doradzają im najświatlejsi uczeni Pierwszej Ery. Miasto nie ma sił zbrojnych, ponieważ ich nie potrzebuje. Istnieje tylko niewielka straż miejska, odziana w czarne pancerze, która tłumi niepokoje i powstrzymuje skorych do burd żywych oraz niespokojnych zmarłych. Najgorszą sławą cieszy się w niej Czarna Straż, złożona z nemisariuszy, zakutych w czarne płytowe zbroje. Wszyscy padli kiedyś ofiarą rabusiów grobów, więc obecnie z nieukrywaną rozkoszą tropią hieny cmentarne.

Choć Syjan jest sygnatariuszem Konfederacji Rzek, pozostaje nim głównie z nazwy. Miasto zachowuje szeroko rozumianą, kompletną neutralność polityczną, grzebiąc ciała wszystkich nacji, prawie bez wyjątków. Jego wysłannik do Rady Przymierza nieodmiennie milczy, póki nie zapytać go wprost o opinię. Syjan utrzymuje jednak dobre stosunki z sąsiadami, wyjąwszy Wielkie Rozwidlenie. Jest ono jedynym miastem na Ziemiach Łupieżców, które nie zatrudnia grabarzy z Syjanu i nie pozwala, by jego obywateli grzebać tam po śmierci. Czarne galery Zakonu nigdy nie zawijają do Rozwidlenia. Nie wiadomo, jaka jest przyczyna wzajemnej urazy, a obie strony odmawiają wyjaśnień.

Szary Spad

Szary Spad jest jedynym bastionem Krainy na Ziemiach Łupieżców. Zdobyty w 88 RK, pozostał pod władzą Cesarstwa na mocy traktatu pokojowego kończącego trzecią inwazję. Poprzez wieki Szkarłatna Cesarzowa robiła wszystko, by umacniać swój przyczółek na Ziemiach Łupieżców, na obszarze którego znajduje się obecnie samo miasto Szary Spad z jego wysokimi wieżami oraz pół tuzina małych miasteczek i szeroki pas mało zaludnionego płaskowyżu. To jedno z trzech miejsc na Ziemiach Łupieżców, gdzie istnieje przedstawicielstwo Krainy, i jedyne, gdzie faktycznie się z nim liczą.

Ze względu na ten wyjątkowy status, Szary Spad stał się miejscem, gdzie przedstawiciele Ziem Łupieżców przybywają, by prowadzić interesy z Krainą. Cesarscy kupcy, którzy nie mogą handlować na Konfederacji, mają w Szarym Spadzie kantory, dzięki którym konkurują z Gildią. Transakcje z poddanymi Cesarzowej przeprowadza się w dokach Szarego Spadu, a nie w wolnym porcie Niepozoru, by Kraina otrzymywała pełen dochód z podatków. Spad stał się w związku z tym olbrzymim portem przeładunkowym, specjalizującym się w szkle, kryształe i papierze.

Kraina od wieków utrzymywała tutaj silne oddziały, ale ostatnie wydarzenia na Błogosławionej Wyspie znacznie zmniejszyły ich liczebność - dziś to ułamek dawnej potęgi. By przeciwdziałać osłabieniu, lokalni oficerowie podjęli bardzo konkretne czynności rekrutacyjne na miejscu. Poprzednio wysyłano do Szarego Spadu oddziały niekompetentne, niezdyscyplinowane i często złożone z przestępców. Dziś oficerowie ze Smoczej Krwi zaczynają przekuwać swoich żołnierzy na prawdziwą broń.

Z perspektywy politycznej Szary Spad jest satrapią, ma satrapę ze Smoczej Krwi i urzędników, którzy nie tyle nim zarządzają, co pilnują ściągania podatków i handlu. Bezpośrednią władzę nad tym obszarem sprawuje, pod nadzorem satrapy, klan

Herezja Stu Bogów

Herezja Stu Bogów nie jest jednolitym wyznaniem — to raczej wspólny termin na kulty w Krainie i na Pograniczu, które wprost oddają cześć duchom i bóstwom, zamieszkującym dany region, zamiast podporządkować się Filozofii Nieskalanych i pozostawić kontakty z bogami Smoczej Krwi. Oczywiście, Zakon Nieskalanych uznaje istnienie duchów, ale uważa ich za rodzaj nadprzyrodzonych urzędników, których wiara i modlitwy odciągają od obowiązków. Członkowie Zakonu składają im rytualne dziękczynienie we właściwe święta, nie dają im jednak nic ponad to, co nakazały Smoki, a wiec co się, zdaniem Zakonu, duchom przynależy.

Naturalnie, cześć i modlitwa wprowadza bogów w dobry nastrój i gdyby pojedynczy bożek mógłby coś powiedzieć Nieskalanemu (szczególnie używającemu Zaklęć do kontroli duchów) rzekłby, że żadne bóstwo nigdy nie odmówi przyjęcia modlitwy. Modlitwa to dobro, którego bogowie pożądają. Modlitwa jest rodzajem przekupstwa, a wiadomo, że łapówki działają. Jeśli zapłacisz dobrze lokalnemu bożkowi, będzie cię chronił. Jeżeli natomiast nie dasz mu tego, czego pragnie, być może nie użyje swych mocy, by sprowadzić na ciebie nieszczęście, ale na pewno nie przypilnuje twoich upraw, nie wzmocni zdrowia dzieci i nie uczyni dla ciebie nawet najmniejszego cudu.

Surowość Zakonu Nieskalanych wobec bogów bierze się nie tylko z powodów religijnych, ale i świeckich, choć nie wszyscy mnisi o tym wiedzą. Różnice wyznaniowe to zarzewie konfliktów w Krainie. By utrzymać porządek społeczny, lepiej oddać kontakty z duchami w ręce Smoczej Krwi. Nie znaczy to oczywiście, że wszystkie lokalne bóstwa są dobroczynne, a doktryna Nieskalanych całkowicie zła. Po prostu, pilnując reguł oddawania czci i oszczędnie dawkując pomniejszym bogom modlitwy i rytuały, Zakon Nieskalanych wzmacnia Krainę.

Nuri. Jest on nie tyle rodziną, co plemieniem i nim Kraina po raz pierwszy najechała te ziemie, stanowił szykanowaną mniejszość. Cesarstwo wyniosło Nuri na tron i pomogło zdławić protesty. Choć nie należą do pochlebców, Nuri są lojalni wobec Szkarłatnego Imperium. Ostatnie wypadki i problemy w Krainie sprawiły jednak, że klan patrzy na Błogosławioną Wyspę z rosnąca obawą.

Sojusz Marukański

Sojusz Marukański to grupa średniej wielkości miasteczek, którego jedyne miasto nazywa się Celeren i zbudowane zostało wokół ufortyfikowanej Siedziby noszącej tę samą nazwę. Ziemie Sojuszu to gorące sawanny i lasy, położone na południowym wschodzie Ziem Łupieżców, wśród drobnych rzeczułek, które zasilają rzekę Szarą. Towary transportuje się jednak wozami, a region słynie z koni i jeddimów.

Obywatele Sojuszu Marukańskiego to urodzeni jeźdźcy. Dziecko Marukan potrafi utrzymywać się w siodle zanim nauczy się chodzić. Konie to towarzysze i przyjaciele, a nie tylko zwierzęta juczne i wierzchowe. Najważniejszym okresem w marukańskim kalendarzu jest Wiosenny Targ, kiedy sprzedaj e się jednoroczniaki i ocenia nowe źrebięta pod względem przydatności i możliwego treningu. Po konie Marukan przybywają kupcy z całych Ziem Łupieżców oraz odleglejszych krain. Podczas Wiosennego Targu wspomina się także zmarłych, tańcząc przy tym, śpiewając i pijąc. Ucztujący recytują listy dokonań zmarłych w zeszłym roku, a wielkie wozy, na których składa się szczątki najbardziej znamienitych zmarłych, ludzi i koni, ruszają na północ, do Syjanu. Tam trafiają do mauzoleum, które Sojusz wykupił przed wiekami.

Władza w Sojuszu Marokańskim spoczywa w rękach rady starszych, która spotyka się w Siedzibie Celeren. Najważniejszy głos należy do głowy klanu Majchiros, rodziny Pomazańców Ziemi i właścicieli Siedziby. Rada zajmuje się głownie kontaktami z obcymi krajami. Przestrzegania lokalnych praw oraz ogólnych dekretów pilnują objeżdżający cały region obwodowi jeźdźcy, który przenoszą też listy, strzegą granic, i prowadzą zwiad w dzikich ostępach. Sądy sprawuje grono lokalnej starszyzny, obwodowi jeźdźcy mają jednak prawo przeciwdziałać niegodziwości, wolno im więc podtrzymać albo unieważnić wyrok bez zgody sądu. Zwyczajowo przestępców karze się wysoką grzywną albo śmiercią, ponieważ Marukanie nie uznają niewolnictwa ani uwięzienia.

Sto Królestw

Sto Królestw to grupa małych pryncypatów, autokracji, republik, dyktatur i pomniejszych państewek, leżących u zbiegu rzeki Żółtej i Maruto, na wschód od granic Wschodniego Lasu. Wiele z nich to tylko ufortyfikowane miasteczka wraz z garścią wiosek. Choć są niepokojąco podzielone, wspólnie stanowią zaplecze zbożowe Ziem Łupieżców, zapewniając większość ziarna zjadanego w Konfederacji Rzek.

Większość królestw opiera swój byt na rolnictwie lub górnictwie - nadrzeczne posiadaj ą trzecie źródło zarobku, pobierając myto od żeglujących w górę i w dół rzeki. Wzniesione na brzegach zamki, wyposażone w katapulty, łuczników, a czasem nawet jakąś broń z Pierwszej Ery, pomagaj ą wyegzekwować prawo do przeszukania i oclenia każdej przepływającej łodzi.

Królestwa darzą się od wieków z trudem tłumioną wrogością, często najeżdżają się i toczą wojenki. Bezpiecznie jest przyjmować, że każde państwo nienawidzi tu wszystkich sąsiadów. Co pewien czas jakiś ambitny władca albo koalicja próbuje rozszerzyć swoją władzę, ale jak na razie nikomu nie udał się podbój na większą skalę.

Denandsor

Denandsor, miasto z Pierwszej Ery zwane także Opustoszałym, leży dwa tygodnie drogi od Wielkiego Rozwidlenia, niedaleko południowych granic Ziem Łupieżców, w krainie Melekin. Podczas Pierwszej Ery tętniło tu centrum szkolnictwa i handlu, kupieccy królowie utrzymywali misje handlowe w całym Stworzeniu, a Biblioteka przyciągała badaczy z czterech stron świata. Dziś żaden z kupców nie rozkłada tu swych towarów, żaden kowal nie pracuje w kuźni i żadne dzieci nie

Gildia

Gildia jest zarazem przedsiębiorstwem, organizacją i instytucją. Jako przedsiębiorstwo handlowe, związkiem najbogatszych i najpotężniejszych kupców oraz rzemieślników Stworzenia, zawiązanym, by powiększać ich bogactwo i wpływy. Jako organizacja handlowa, jest twórcą i kontrolerem standardowych wag, miar, wartości, popytu i podaży. Jako instytucja społeczna, Gildia łączy odległe lądy, daje pracę tysiącom ludzi i tworzy podstawy wspólnoty w wielkim i wrogim świecie.

Pomysł stworzenia Gildii zrodził się 88 Roku Krainy, kiedy kupiec z Wielkiego Rozwidlenia, Brem Marst, zetknął się z grupą kupców-myślicieli z Łona, zwanych Rachmistrzami. Wprowadził on teorie Rachmistrzów w użycie, w dziesięć lat kładąc podwaliny pod całą instytucję. Sama Gildia powstała w 99 RK, przy poparciu świeżo utworzonej Ligi Wielu Rzek oraz rodów kupieckich z Syjanu, Węzła i Czaji. Osiemnaście lat później otworzyła stałą, główna siedzibę w Węźle i wybrała pierwszy Zarząd, który stanął na czele struktury o kształcie piramidy. Zaczęto wytyczać sieć szlaków handlowych na Pograniczu i wzmacniać ich strukturę, tak jak Kraina na Błogosławionej Wyspie i wokół niej. Wpływy Gildii zaczęły sięgać coraz dalej.

Przez następne trzy stulecia Gildia rozrastała się, wchłaniając w swe struktury lokalne rody i ligi kupieckie, i uzależniając całe państwa od dostarczanych przez siebie dóbr i informacji. Ciągłe konflikty pomiędzy Krainą a Ligą Rzeki skłoniły Gildię do rozważenia pomysłu stworzenia własnych sił zbrojnych i wynajęcia sił najemnych. Podpisując stałe kontrakty z największymi kompaniami, Gildia stała się potęgą militarną.

Cesarzowa ograniczyła poważnie handel Gildii z Błogosławioną Wyspą i zastrzegła, w jakich obszarach mogą operować jej kupcy i rzemieślnicy. Nie zgodziła się na handel nefrytem, bronią, uzbrojeniem oraz ryżem, a animozje z powodu restrykcji szybko przekształciły się w wojnę handlową w 416 RK. Wyniszczający konflikt zakończył się dwa lata później, przynosząc więcej strat państwom Pogranicza i satrapiom, niż samej Gildii czy Krainie.

Gildia posiada trzy rodzaje członków: kupców, rzemieślników i robotników. By wstąpić do organizacji, trzeba dostać się do jednej z tych grup dzięki poleceniu członka wprowadzającego. Oczywiście, że poza głównymi branżami działają też inne, a w praktyce największe zyski przynosi Gildii handel niewolnikami, narkotykami i najemnictwo.

Od czasu Wielkiej Zarazy handel niewolnikami stał się istotnym składnikiem odbudowy i rozwoju społeczności całego Stworzenia. Gildia kupuje żywy towar od watażków i ich armii, od barbarzyńców, z krain cienia i od Pięknego Ludu, a potem sprzedaje go tam, gdzie jest potrzebny. Samodzielnie zaopatruje się w niewolników wyłącznie Cesarska Armia, ponieważ Szkarłatna Cesarzowa przyznała wyłączy monopol na handel ludźmi Rodowi Cynis. Choć Gildia gotowa jest sprzedawać niewolnych Pięknemu Ludowi, by zaspokoić jego głód dusz ludzkich, nawet konszachty z często najeżdżającymi Stworzenie elfami, nie zepsuły jej reputacji.

bawią się w ogrodach. Nikt z żywych nie ma pojęcia, jaka katastrofa spotkała Denandsor. Strzępy zapisków sugerują, że zarządca miasta, pochodzący ze Smoczej Krwi, spróbował użyć potężnego artefaktu, by uchronić mieszkańców przed Wielką Zarazą, nie zachował się jednak żaden opis. W pustym mieście panuje dziś martwa cisza.

Cokolwiek spowodowało upadek Denandsoru, sprawia, że nie da się wytrzymać w nim dłużej niż kilka godzin, maksymalnie jeden dzień. Spacerujących wymarłymi ulicami nawiedzają dreszcze przerażenia. Stają się one tym silniejsze, im dłużej pozostawać w mieście, aż osiągną poziom, którego nie da się znieść. Zmuszeni do pozostania na miejscu jeszcze dłużej wpadaj ą w katatonię albo znikają, by już nigdy nie powrócić. Ponieważ osoba o słabej woli prędko z Denandsoru ucieknie, duża cześć miasta nie została splądrowana i regularnie organizuje się wyprawy mające przywieźć z martwej metropolii nowe skarby.

Nawet gdyby urok nie okrywał miasta całunem strachu, Denandsor nie byłby bezpiecznym miejscem dla odkrywców. Bronią go nie tyle zwykłe zestawy magicznych osłon i skomplikowanych, mechanicznych pułapek - w wielu miejscach czekaj ą też strażnicy. To skomplikowane automatony z brązu i srebra, zbudowane przed Zarazą by chronić mieszkańców. Wiele z nich wciąż funkcjonuje i choć są zwykle nieruchome, pozostając w swoistej mechanicznej hibernacji, budzą się kiedy ktoś przekracza granice obszaru, który patrolowały. Ich działania zależą wtedy od ostatnich instrukcji, jakie otrzymały. Niektóre atakują natychmiast, inne próbują rozeznać się, co robią intruzi albo ich zatrzymać. Automatony na pewno wielce zainteresowałyby uczonych, gdyby dało się wywieźć je z Denandsor.

Kalin

Kalin wstąpił w szeregi Konfederacji Rzek jakieś trzysta lat temu, po wiekach podległości wobec Krainy. Wielu uważa, że zrobił to dla zysku, a nie z powodów ideologicznych lub politycznych. Tak naprawdę bowiem, Kalin nie ma skłonności do reform: władza jest tu bardzo tradycyjna i sprawuje ją słaby szogun oraz kilku potężnych dajmio, a niższe stany mają nie wiele do powiedzenia. Jest to mały, ale urokliwy kraik, pełen łagodnych wzgórz i żyznych pól, a jego otoczone murami miasteczka i posiadłości łączy dobrze utrzymany system dróg.

Kalin to kraj arystokracji rodowej. Każdego szoguna wybiera się z 14 szlacheckich rodów, choć teoretycznie wszyscy mieszkańcy kraju biorą udział w wyborach nowego szoguna po śmierci jego poprzednika. Królestwo dzieli się na patronaty, oddawane przez szoguna w lenno wszystkim chętnym spoza jego rodziny (obecna rodzina panująca rządzi jednak nad patronatami, które uzyskała, nim jej członek został szogunem, nie może jednak otrzymać nowych, chyba że w wyjątkowych

Kult Przodków

Na wielu obszarach Stworzenia praktykuje się powszechnie kult przodków. Wszyscy wiedzą dobrze, że upiory istnieją i nawet mnisi Nieskalanych oraz członkowie innych religii głoszących, że należy dążyć do jak najszybszej reinkarnacji nie wątpią, że duchy przodków opiekują się swoimi potomkami.

Dlatego zdrowy rozsądek podpowiada, że przodków należy czcić - zresztą, upominają się o to same upiory. Wielu żywych oddaje zatem cześć swym zmarłym, składa ofiary ich duszom albo próbuje się z nimi porozumiewać, prosząc o rady i ochronę. Martwi natomiast chętnie chronią swych żywych spadkobierców i w wielu częściach Stworzenia obie strony śmierci żyją w symbiozie.

sytuacjach). Rodzina, która objęła patronat, sprawuje prawie całkowitą kontrolę nad lennem dopóki szogun z jakichś przyczyn jej nie odwoła. Patronaty to jednak nie tylko natychmiastowa odpowiedzialność, ale przede wszystkim źródło wielkiej władzy, bogactw i środków, by dalej wymieniać i zaciągać przysługi u innych rodzin.

System patronatów rodzi wieczną pogoń za zaszczytami i wpływami. Członkowie różnych rodów, wpływowi kupcy, Mistrzowie Gildii, czarnoksiężnicy, bezkastowi Smoczej Krwi i inni cały czas próbują ściągnąć uwagę szoguna. Kalin oplata istniejąca od wieków pajęczyna kłamstw i intryg, znana Wielka Gra. Jej reguły dopuszczają szantaż, szpiegostwo, toczone zgodnie z kodeksem pojedynki, manipulację prawem a nawet zabójstwa. Choćby przybywający do Kalinu nie miał żadnych ukrytych zamiarów i chciał po prostu zarobić na handlu zbożem, niewolnikami (Gildia jest tu bardzo mocna) lub rybami, z których państwo słynie, pewnie dostanie się w tryby machinacji rodów szlacheckich.

GDZIEŚ NA ZIEMIACH ŁUPIEŻCÓW...
TO JEST TO MIEJSCE?
TAK, PANI, KSIĘGA KTÓREJ POSZUKUJESZ, JEST TUTAJ.
CZEKA NA CIEBIE, PANI. SZYBKO
IDĘ, IDĘ.
MĄDRZE POSTĄPIŁAŚ, ŻE PRZYWOŁAŁAŚ MNIE NA TĘ EKSPEDYCJĘ, PANI. MAM SŁABOŚĆ DO POSZUKIWACZY TEJ KSIĘGI.
ZNAJDŹMY JĄ, ZANIM MAGOWIE Z NECHARY ZORIENTUJĄ SIĘ, ŻE SIĘ. WYMKNĘŁAM.
KSIĘGA BĘDZIE TWOJA, PANI. NIE OBAWIAJ SIĘ.
W KOŃCU, PRZEDMIOT TWYCH POSZUKIWAŃ, ŻURAW O ZŁAMANYCH SKRZYDŁACH.

JEST AUTENTYCZNA?
WŁAŚCIWIE, MAM LEPSZY POMYSŁ.
SZPONY SMOKA DREWNA!
AUTENTYCZNA KOPIA, PANI. ORYGINAŁ NIE POWSTANIE JESZCZE PRZEZ LATA. ALE JEJ MOC JEST PRAWDZIWA.
ZAMIERZASZ JĄ PRZECZYTAĆ?
!!!
CO ŻEŚ UCZYNIŁA?
MYŚLAŁEŚ, ŻE PRAGNĘ TEJ BLUŹNIERCZEJ WIEDZY DLA SIEBIE, ZAŚLEPIONY DEMONIE.
A CHCIAŁAM UCHRONIĆ PRZED NIĄ ŚMIERTELNIKÓW.
OCZYWIŚCIE A TERAZ PRZESTAŁEŚ BYĆ POTRZEBNY!
WY... WYKORZYSTAŁAŚ MNIE!

ROZDZIAŁ DRUGI

TWORZENIE POSTACI

Aby zagrać w „**Exalted**", będziesz musiał stworzyć własnego bohatera, twoje żyjące w Stworzeniu *alter ego*, które stanie się centralną postacią opowieści. Taka postać jest niczym bohater książki lub filmu, z tym, że gdy jedna historia dobiegnie końca, możesz śmiało wziąć udział w następnej. Twój bohater dojrzewa i zmienia się z sesji na sesję, czasami ewoluując w zupełnie niespodziewaną stronę. W „**Exalted**" stanie się najprawdopodobniej epickim herosem, jak Herakles, Beowulf czy Samson. Możliwe, że rozpoczniesz grę jako zbiegły galernik lub podrzędny biurokrata, ale pewnego dnia będziesz podbijał całe nacje lub rzucisz wyzwanie Krainie.

Z tego rozdziału dowiesz się, jak stworzyć taką postać. Zanim zaczniesz, zapytaj Narratora, jakiego rodzaju przygody planuje oraz, jeśli to możliwe, innych graczy o ich bohaterów (granie zwalistym barbarzyńcą nie cieszy, jeśli grupa składa się z samych osiłków). Następnie przełóż swój pomysł na mechanikę gry i opisz go przy pomocy liczb, których używa się podczas rozgrywki - w ten sposób sprecyzujesz silne i słabe strony bohatera. Dzięki tym liczbom postać można porównać z innymi istotami w grze i, wykorzystując mechanikę, którą znajdziesz w następnych rozdziałach, ustalić je tak, by działanie zakończyło się sukcesem. Przykładowo, postać o wysokiej umiejętności Biurokracja ma znacznie większe szanse przekonania niebiańskiego szambelana, aby udzielił jej audiencji u jednego z ważnych bogów.

Narrator w procesie tworzenia postaci

Zadaniem Narratora jest przeprowadzenie graczy przez proces tworzenia postaci. Gdy spotkacie się na pierwszej sesji, opowiedz graczom o specyfice „**Exalted**" i przedstaw typ historii, które zamierzasz prowadzić. Nie chcesz przecież, by gracze oczekiwali zawadiackich przygód na pełnym morzu, jeśli zaplanowałeś sesje pełne dworskich intryg. Postaraj się też spisać taki wstęp do kampanii. Jeśli spotykacie się w dużej grupie, będziesz mógł zawczasu dać graczom opis, by już podczas pierwszego spotkania wiedzieli, czego spodziewać się po grze.

Jeśli Twoi gracze nie znają „**Exalted**", powinieneś poświęcić początek pierwszej sesji, by opowiedzieć im o świecie. Nie musisz wyjaśniać od razu wszystkiego - większość grających

najlepiej poznaje swoje postaci i świat po prostu grając. Pamiętaj więc, by przekazać im tyle informacji, by bez problemu mogli zacząć zabawę i nie komplikuj pierwszej sesji - powinna być jak najprostsza.

Zanim zaczniecie, rozdaj graczom karty postaci, pozwól je obejrzeć i odpowiedz na pytania. Następnie opisz krok po kroku proces tworzenia postaci. Wyjaśnij, co oznaczają poszczególne cechy oraz w jaki sposób opisują możliwości bohatera.

Potem powiedz, gdzie będzie toczyła się gra. Stworzenie to świat większy od naszego i wcale nie mniej skomplikowany. Nie istnieje w nim jednak jeszcze masowy transport, dalekie podróże zajmują całe tygodnie lub nawet miesiące, a większość ludzi żyje i umiera w promieniu kilkuset mil od miejsca urodzenia. A bohaterowie graczy dorastali właśnie jako zwykli ludzie, choć teraz władając półboskimi mocami.

Przygody w wielkich miastach Południa albo osadzone wokół wewnętrznej polityki Krainy bardzo różnią się od kampanii w Lidze Haslanti, gdzie głównymi przeciwnikami są barbarzyńcy z Dziczy, Piękny Lud oraz umarli. Większość bohaterów powinna pochodzić z miejsc położonych stosunkowo blisko miejsca akcji, a przybysze z dalekich stron powinni mieć dobry powód, by znaleźć się właśnie tutaj. Ponadto postaci powinny pasować do tła kampanii oraz rodzaju przygód, które będziecie rozgrywać. Złotousty dworzanin, który z nieludzką wirtuozerią gra na lirze, tworzy biżuterię za którą ludzie gotowi są zabijać i jest zwiewny jak morska bryza, nie pasuje do kampanii traktującej o walce z barbarzyńskimi hordami i wędrówce w nieznane. Analogicznie, odziana w futra barbarzyńska królowa, która wyzywa na pojedynek każdego, kto ją sprowokuje, nie odnajdzie się w klimacie subtelnych, dworskich intryg.

Wybranie tła i motywów kampanii to pierwszy krok podczas tworzeniu postaci. Jako Narrator możesz zadecydować, co będziesz prowadzić i ogłosić swoją decyzję graczom lub odwrotnie, zapytać jakimi postaciami chcą grać i na tej podstawie podjąć decyzję. W obu wypadkach powinieneś jednak przedyskutować rzecz z graczami, zanim ktoś sprecyzuje pomysł na postać.

Pamiętaj, kampanie w „**Exalted**" zawsze dzieją się w konkretnym miejscu, mają określony ton i charakter. W tej grze nie ma „przygód typowych". Gracze od samego początku wcielają się w herosów, władających mocami zdolnymi zmieniać świat. „**Exalted**" nie jest jedną opowieścią, podczas której gracze muszą zwiedzić wszystkie interesujące miejsca. Przeciwnie, umożliwia ci poprowadzenie setki epickich historii, pełnych bohaterów i czarnoksiężników równających z ziemią miasta jednym dłoni. Wschód Stworzenia ma obszar obu Ameryk, a Zachód jest duży jak Pacyfik i równie trudno opłynąć cały. W podręczniku podstawowym i różnych dodatkach opisano tylko małą częścią Stworzenia - na mapie istnieją białe plamy wielkości Indii czy Zachodniej Europy. Umieszczenie kampanii na obszarze Cierni, Niepozoru, Wielkiego Rozwidlenia i Syjanu oznacza, że postaci przemierzać będą obszar wielkości połowy Stanów Zjednoczonych, dwa razy większy od Indii. Stworzenie jest wielkie i bez użycia potężnych czarów oraz artefaktów wielkie podróże trwają tu bardzo długo.

Pierwsze spotkanie powinieneś przeznaczyć w całości na stworzenie postaci i omówienie kampanii. Daj graczom czas, by dopracowali herosów w z krwi i kości, o niepowtarzalnej

osobowości, celach, nadziejach i marzeniach. Przecież nie chcesz, by uczestnicy twoich sesji wcielali się w nierozwinięte karykatury postaci albo bohaterów zupełnie nie pasujących do siebie nawzajem i do twojej kampanii. Po przygotowaniu postaci poprowadź dla każdego bohatera Preludium, krótką sesję, podczas której rozgrywa się kluczowe momenty życia postaci, moment jej Wyniesienia. Kiedy już rozegrasz indywidualne Preludia wszystkich graczy, przejdź do Preludium drużyny, przygody traktującej o tym, jak splotły się jej losy oraz co trzyma ich razem. Więcej na temat Preludiów znajdziesz w dalszej części tego rozdziału.

Sceneria i postaci

Nim postaci graczy zaczerpnęły Drugi Oddech, były zwykłymi śmiertelnikami, którzy, jak wszyscy, odbywać musieli podróże pieszo, wierzchem lub łodzią. Z tego powodu większość bohaterów powinna pochodzić z regionu, w którym toczy się kampania. Postaci bezpośrednio związane z regionem będą lepiej rozumieć ludzi, których spotkają i miejsca, które odwiedzą. Oczywiście, nie muszą przy tym pochodzić z jednego miasta ani być tej samej narodowości. Jeśli gra zacznie się w mieście Getamane na Północy, zupełnie na miejscu będą bohaterowie urodzeni w Lodowym Domu lub Białym Murze. Jeśli natomiast rozgrywka toczyć się będzie w Węźle, metropolii na Ziemiach Łupieżców, doskonale nadadzą się obywatele Wielkiego Rozwidlenia, Niepozoru lub Syjanu.

Są jednak gracze, którzy lubią grać przybyszów z daleka. Chociaż tacy bohaterowie nie powinni stanowić większości Kręgu, mogą dobrze pasować do kampanii. Pamiętaj tylko, by dać cudzoziemcom dobry powód, dla którego opuścili rodzinne strony. Najoczywistszym jest członkostwo w Gildii, której przedstawiciele bardzo często podróżuj ą lądem i morzem, pokonując tysiące mil. Bohater może też pochodzić z Krainy, i być wygnańcem lub byłym dyplomatą, którego karierę przerwało Wyniesienie, niewolnikiem sprzedanym przez Gildię lub po prostu wędrownym minstrelem. Ważne jest tylko, by każda postać miała uzasadniony powód, dla którego przebywa w określonym przez kampanię miejscu.

Krąg powinien być w miarę jednorodny. Drużyna, której każdy członek pochodzi z innego rejonu Stworzenia jest znacznie mniej zwarta, niż gdy bohaterowie wywodzą się z kilku sąsiadujących ze sobą, niewielkich państewek. Poza tym, tylko wówczas przybysze i cudzoziemcy naprawdę się odróżniają i są interesujący.

Od pomysłu do liczb

Kiedy omówisz już z Narratorem, w co będziecie grać, zastanów się, w jaką postać masz ochotę się wcielić i wymyśl gdzie mieszka twój bohater, jak dorastał, co kocha, a czego nienawidzi. Dzięki temu postać nabierze charakteru i życia. Potem, kiedy będziesz rozdzielać punkty na cechy, staraj się, by odzwierciedlały postać, którą wymyśliłeś. Jeśli bohater ma być bystry i inteligentny, powinieneś przydzielić odpowiednią liczbę kropek na Inteligencję oraz Spryt. Jeżeli jest wyjątkowo piękny, musi mieć wysoki Wygląd. Nie wystarczy ci punktów, by uczynić postać doskonałą w każdej dziedzinie. Nie przejmuj się tym. Każdy bohater w Kręgu powinien być w jednym lepszy, w innym gorszy od pozostałych. Dzięki temu kampania staje się ciekawa.

Języki powszechne

Wszyscy cywilizowani mieszkańcy Stworzenia mówią jednym z siedmiu języków. Barbarzyńskie plemiona używają natomiast setek różnych narzeczy. Kiedy gracze tworzą postaci, musisz zadbać, by wszyscy bohaterowie mogli się porozumiewać. Nie jest to wcale tak trudne jak można by sądzić. Przedstawiciele Krainy oraz Gildii bardzo często podróżują, więc trzy języki kupieckie: Cesarski, Starocesarski oraz Rzeczna Mowa, rozpowszechniły się w całym Stworzeniu. Wielu mieszkańców dużych miast biegle włada wszystkimi trzema językami i nawet w zapadłej wiosce znajdzie się przynajmniej jedna osoba, która z trudem potrafi porozumieć się chociaż jednym z nich. Gracze powinni zadecydować, którym z trzech języków kupieckich będą posługiwać się ich bohaterowie. Dla mieszkańców Węzła i Krainy języki kupieckie są mową ojczystą - niestety większość pozostałych nie posługuje się nimi aż tak dobrze. Już jedna kropka Języków pozwala jednak komunikować się w danej mowie. Jej posiadacz może pytać miejscowych o drogę, handlować albo rozmawiać o względnie prostych rzeczach. Nie podyskutuje jednak o filozofii ani nie zaplanuje strategii wojskowej, o ile nie będzie posiadał więcej kropek w Językach.

Cechom przypisane są wartości liczbowe, od jednego do pięciu - z wyjątkiem Esencji i Siły Woli, które mogą sięgnąć 10. Liczby te odzwierciedlają możliwości bohatera podczas wykonywania czynności, w których wykorzystuje się daną cechę. Postać, która nie ma ani jednej kropki w jakiejś Umiejętności po prostu nie ma odpowiednich zdolności i wiedzy - natomiast bohater nie posiadający kropki w którymś z atrybutów jest w tej materii upośledzony i nie może podejmować żadnych opartych na nim akcji. Jedna kropka oznacza, że postać jest słaba w danej dziedzinie, natomiast pięć, że należy do najlepszych w tym względzie na świecie. Pozostałe wartości mieszczą się gdzieś pomiędzy tymi skrajnościami. Ogólnie rzecz biorąc, postać posiadająca trzy kropki w jakiejś Umiejętności jest wysoce wykwalifikowanym zawodowcem, natomiast dwie kropki atrybutu oznaczają, że nie wybija się w tym względzie ponad przeciętność. W mechanice gry natomiast wszystkie te wartości składają się na pulę kości, którą rzuca gracz, gdy jego bohater podejmuje akcję wymagającą użycia danej cechy (patrz Rozdział Trzeci).

Zaczynamy

Tworzenie postaci w „**Exalted**" opiera się o sześć założeń:

• Możesz stworzyć postać z każdej nacji, w dowolnym wieku i o jakimkolwiek pochodzeniu. Jej Wyniesienie miało jednak miejsce niedawno, nie dalej niż rok temu. Twój bohater prawdopodobnie nie wie jeszcze, jak być Pomazańcem, chyba, że posiada jakiegoś mentora: przedstawiciela Kultu Oświeconych, Gwiezdnego, któregoś z bogów lub inną potężną istotę.

• Twoja postać ożyje wyłącznie podczas gry. Sednem zabawy jest poznawanie postaci w sytuacjach zagrożenia - a więc coś musi jej zagrozić. Rozdzielając punkty powinieneś trzymać się początkowych założeń i historii bohatera. Pamiętaj o nich przez cały czas.

• Postaci tworzy się w „Exalted" z punktów. Otrzymujesz (ty, gracz) pewną pulę, którą będziesz mógł rozdzielić między atrybuty, umiejętności oraz atuty bohatera. Gdy się z tym uporasz, dostaniesz jeszcze dodatkowe 15 punktów, aby nadać postaci ostateczny, wyjątkowy kształt. Najprawdopodobniej nie wykupisz jednak wszystkiego, co ci się zamarzy. Pamiętaj jednak, że postać będzie zdobywać doświadczenie i z czasem stanie się coraz potężniejsza.

• Cecha o wartości jeden jest niska, natomiast wartość pięć czyni twojego herosa mistrzem o światowej klasie. Jeśli przeznaczysz na coś jedną kropkę, bohater nie będzie miał ku temu zdolności albo wyszkolenia. Jeden punkt w atrybucie Siła nie czyni jednak twojej postaci bezużyteczną. Potraktuj ją raczej jako wyzwanie do wykreowania barwniejszego bohatera. Cecha o poziomie jeden jest równie charakterystyczna, jak posiadająca wartość pięć. Granie słabym, lecz niezwykle zręcznym szpiegiem lub silnym, choć niezdarnym wojownikiem może być o wiele ciekawsze, niż odgrywanie przeciętniaka o równej sile i zręczności.

• Stwórz postać pasującą do Kręgu. Nie możesz oczekiwać od innych graczy, że będą tolerować osobę nie potrafiącą współpracować z resztą grupy. Jeśli zachowanie twojego bohatera będzie zbyt trudne do zaakceptowania, Narrator lub inni gracze mogą poprosić cię o zmianę sposobu gry lub wręcz o stworzenie nowej, bardziej zgodnej z charakterem grupy postaci. Choć niektórych graczy może pociągać granie samotnikiem, tacy bohaterowie rzadko dobrze współpracują z innymi i często sprawiają więcej problemu niż postaci, które polegają na swych sprzymierzeńcach i towarzyszach.

• Najważniejsze jednak, byś cały czas pamiętał, że grasz potężnym, stworzonym do epickich przygód bohaterem. Twoja postać może stać się wielkim, czarnoksiężnikiem, który jednym gestem burzyć będzie całe miasta, wojownikiem zdolnym pokonać w bitwie setki śmiertelnych żołnierzy lub złodziejem tak sprytnym, że zdoła ukraść Brzoskwinie Nieśmiertelności ze świętych gajów niebiańskiego miasta Ju-Szan. Kiedy tworzysz postać, pomyśl czym dla niej jest takie przeznaczenie i jak zniesie przemianę w jedną z najpotężniejszych istot Stworzenia. Opracuj cele postaci i myśl przy tym o rzeczach wielkich - Słoneczny może marzyć o podboju Krainy, zabijaniu Panów Śmierci lub graniu muzyki tak pięknej, że poruszy wypaczone serce księcia demonów. Twój bohater dostąpił Wyniesienia nie bez powodu -posiada zalążek prawdziwej potęgi. Do ciebie należy określenie wielkich marzeń postaci i granie nią tak, by się spełniły.

Tworzenie postaci

Poniżej znajdziesz szczegółowy opis procesu tworzenia postaci. Choć podzielony na kroki, jest elastyczny i póki gra się nie zacznie, żadnej współczynnik nie jest ustalony raz na zawsze. Jeśli pod koniec tworzenia postaci zdasz sobie sprawę, że chciałbyś inaczej rozdzielić punkty na umiejętności, możesz bez przeszkód cofnąć się i zmienić co chcesz. Pamiętaj tylko, że jeśli zmodyfikowałeś cechy odpowiedzialne za Siłę Woli i Esencje, powinieneś je na nowo wyliczyć oraz jak wydałeś punkty dodatkowe, by przypadkiem nie rozdzielić ich ponownie.

Krok pierwszy: Koncepcja postaci

Zanim zaznaczysz pierwszą kropkę na karcie, musisz pomyśleć o koncepcji swojej postaci. Nie musisz oczywiście wymyślać każdego szczegółu dotychczasowego życia bohatera, powinieneś jednak orientować się ogólnie kim jest i gdzie jest jego miejsce na świecie. Zdecyduj się na postać, której odgrywanie sprawi ci przyjemność w dłuższej perspektywie. W trakcie tworzenia herosa możesz modyfikować swój pomysł, by najlepiej pasował do twoich potrzeb - na razie stanowi jednak dobry punkt wyjścia. Koncepcja postaci może więc wyglądać następująco: „Mój bohater jako dziecko został porwany przez bandytów. Wyniesienia dostąpił będąc jeszcze nastolatkiem. Potem przekształcił bandę, która go uprowadziła, w zalążek swojej zwycięskiej armii.". Powinna być przy tym unikalna i interesująca dla ciebie oraz Narratora.

Kasta

Najważniejszym aspektem każdej postaci w „**Exalted**" jest jej kasta. Słońce Niezwyciężony wybiera swoich Pomazańców spośród ludzi, którzy uosabiają ideał którejś z nich. Kasta determinuje rodzaj umiejętności, do których bohater ma szczególną smykałkę, moce którymi dysponuje oraz określa jego rolę w Kręgu. Większość Wybrańców otrzymuje kastę zgodną ze swymi predyspozycjami, nie każdy jednak realizuje stereotyp. A zatem, choć każdy członek Kasty Świtu jest wojownikiem, akurat twój bohater może być czarnoksiężnikiem, który doskonali się w magii bojowej lub generałem o tak wielkiej charyzmie, że sam dźwięk jego głosu potrafi nakłonić żołnierzy wroga do przejścia na jego stronę.

Inni Pomazańcy

Ten podręcznik traktuje przede wszystkim o grze Pomazańcami Słońca, a więc nie uwzględnia zasad dotyczących Smoczej Krwi czy pozostałych Wybrańców Niebios. Podstawowe informacje o możliwościach Lunaków, Gwiezdnych i Otchłanników znajdują się w rozdziale „Przeciwnicy", a szerzej omówimy ich w dodatku pt. „**Exalted** Podręcznik Narratora". Pełne opisy i zasady dotyczące tych Wybrańców znajdziecie w kolejnych suplementach.

Motywacja

Ustal motywację swojego bohatera: zdanie, opisujące jego najważniejszy cel. Oczywiście, ludzie wyznaczają sobie rozmaite zadania i potem starają się je realizować - motywacja jest najważniejszym dążeniem, wpływającym na to, jak postać widzi świat. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji „Motywacja" na stronie 90.

Krok drugi: Atrybuty

Jeśli wymyśliłeś koncepcję postaci, wybrałeś Kastę oraz określiłeś motywację, nadszedł czas aby przydzielić punkty na poszczególne cechy. Na wstępie należy określić wartość każdego z atrybutów, czyli współczynników opisujących wrodzone możliwości bohatera. Jak szybko się porusza? Czy jest wyjątkowo przystojny? Jak czułe są jego zmysły? Wartości atrybutów odpowiadają obiektywnie na każde z tych pytań.

Najpierw ustal rangę każdej z trzech grup atrybutów: fizycznych, społecznych i umysłowych. Zdecyduj, w której kategorii twój bohater przoduje (cechy pierwszorzędne), w której jest znacząco ponad przeciętną (cechy drugorzędne), a w której jest tylko lekko ponad ogółem (cechy trzeciorzędne). Czy jest wyjątkowo bystry, sprawny fizycznie czy może charyzmatyczny?

• Atrybuty fizyczne określają fizyczny potencjał bohatera - jak szybko biega, ile może podnieść i jakim cieszy się zdrowiem. Jeśli postać ma być przede wszystkim człowiekiem czynu, powinieneś nadać im rangę pierwszorzędną.

• Atrybuty społeczne określają zdolności bohatera w kontaktach międzyludzkich, jak dobrze żyje z innymi i czy potrafi nimi manipulować. Decydują one o pierwszym wrażeniu, jakie wywołuje postać, jej zdolności inspirowania i dowodzenia ludźmi oraz przesądzają o jej atrakcyjności w oczach innych. Jeśli twój bohater ma być uwodzicielem, oszustem lub dyplomatą powinieneś uznać te atrybuty za pierwszorzędne.

• Atrybuty umysłowe określają zdolności intelektualne postaci: jak szybko myśli, jak czułe ma zmysły i czy jest bystra. Powinny być pierwszorzędne, jeśli twój bohater ma rozwiązywać problemy, być badaczem lub uczonym.

Kategorie przydzielić powinieneś zgodnie z koncepcją postaci. Nie czuj się jednak zmuszony postępować stereotypowo. Możesz przecież grać wojownikiem, który posiada pierwszorzędne atrybuty społeczne (np. wyjątkowo charyzmatycznym generałem) lub kapłanem, który przoduje w atrybutach fizycznych (np. mnichem, który do doskonałości zmierza poprzez rygorystyczny trening ciała). Pamiętaj: zawsze możesz zmienić swój podstawowy pomysł, jeśli ustalanie rang atrybutów skłoniło cię do zmiany koncepcji.

Na karcie postaci zaznaczono już po jednej kropce w każdym z atrybutów. Tyle każdy Pomazaniec posiada od początku. Rangi, które przydzieliłeś, decydują natomiast o tym, ile kropek rozdzielać będziesz w każdej kategorii - otrzymujesz osiem dodatkowych kropek w atrybutach pierwszorzędnych, sześć w kategorii atrybutów drugorzędnych i cztery w atrybutach trzeciorzędnych. W obrębie kategorii możesz rozdzielić je dowolnie, pamiętając, że maksymalna wysokość atrybutu wynosi pięć. Wyjaśnienie, co oznaczają poszczególne wartości atrybutów znajduje się sekcji „Atrybuty" w na stronie 104 rozdziału „Cechy".

Jeśli zabraknie ci punktów, by ponieść wartości atrybutów do pożądanego poziomu, pamiętaj, że później możesz przeznaczyć na nie również punkty dodatkowe. Oczywiście, jak wszystkie inne cechy, atrybuty można też podnosić dzięki punktom doświadczenia.

Krok trzeci: Umiejętności

Umiejętności opisują wiedzę twojego bohatera. W przeciwieństwie do atrybutów, które odpowiadają za potencjał, określają, co postać potrafi i czego się w życiu nauczyła.

Tak jak atrybuty, umiejętności posiadają wartości od zera do pięciu. Określają one kompetencje postaci w danej dziedzinie. Kiedy bohater używa umiejętności, jej wartość dodaje się do atrybutu, wyliczając w ten sposób, iloma kośćmi powinieneś rzucić. Początkowy poziom wszystkich umiejętności wynosi zero.

Umiejętności przypisane są do kast, których członkowie przejawiają ku nim największy talent.

• Umiejętności Świtu związane są ze zmaganiami fizycznymi. Do grupy tej należą: Broń biała, Broń miotana, Łucznictwo, Sztuka wojny i Sztuki walki

• Umiejętności Zenitu, związane z siłą wiary, wytrwałością, inspirowaniem i nawracaniem, to Determinacja, Odporność, Przetrwanie, Przywództwo i Występy publiczne.

• Umiejętności Zmierzchu pomagają praktycznie wykorzystać wiedzę i naukę. To: Dedukcja, Medycyna, Okultyzm, Rzemiosło i Wiedza.

• Umiejętności Nocy odpowiadają za precyzję oraz podstępy, jak: Czujność, Skradanie się, Uniki, Wysportowanie i Złodziejstwo.

• Umiejętności Zaćmienia przydają się w podróżach, organizacji oraz budowaniu ładu społecznego. Są to: Biurokracja, Jeździectwo, Języki, Obycie i Żeglarstwo.

Każdy Pomazaniec posiada naturalne predyspozycje do grupy umiejętności, charakterystycznych dla swojej Kasty. Znaczy to, że bohaterowi łatwiej jest osiągnąć biegłość w umiejętnościach kastowych dzięki punktom dodatkowym i doświadczeniu. Koszty zwiększania umiejętności za punkty dodatkowe i punkty doświadczenia znajdziesz w tabelach na stronach 87 i 282.

Wybrańcy miewają również talent do niektórych umiejętności wykraczających poza zestaw kastowy - tak zwanych umiejętności preferowanych. Wybierz pięć umiejętności preferowanych twojego bohatera. Nie możesz wybierać spośród umiejętności kastowych. Rozwijając umiejętności preferowane ponosisz takie koszty w punktach dodatkowych i punktach doświadczenia jakby były kastowe.

Następnie rozdziel 10 punktów pomiędzy umiejętności kastowe i preferowane bohatera oraz 18 punktów pomiędzy wszystkie umiejętności (wliczając w to kastowe i preferowane). Twoja postać nie musi posiadać kropek we wszystkich umiejętnościach kastowych (ba, może w ogóle nie przeznaczać na nie punktów), musisz jednak przydzielić przynajmniej jedną kropkę na każdą umiejętność preferowaną. Nie możesz też przydzielić więcej niż trzech punktów na jedną umiejętność. Aby osiągnąć poziom czwarty lub piąty będziesz musiał wydać na nie punkty dodatkowe.

Specjalizacje

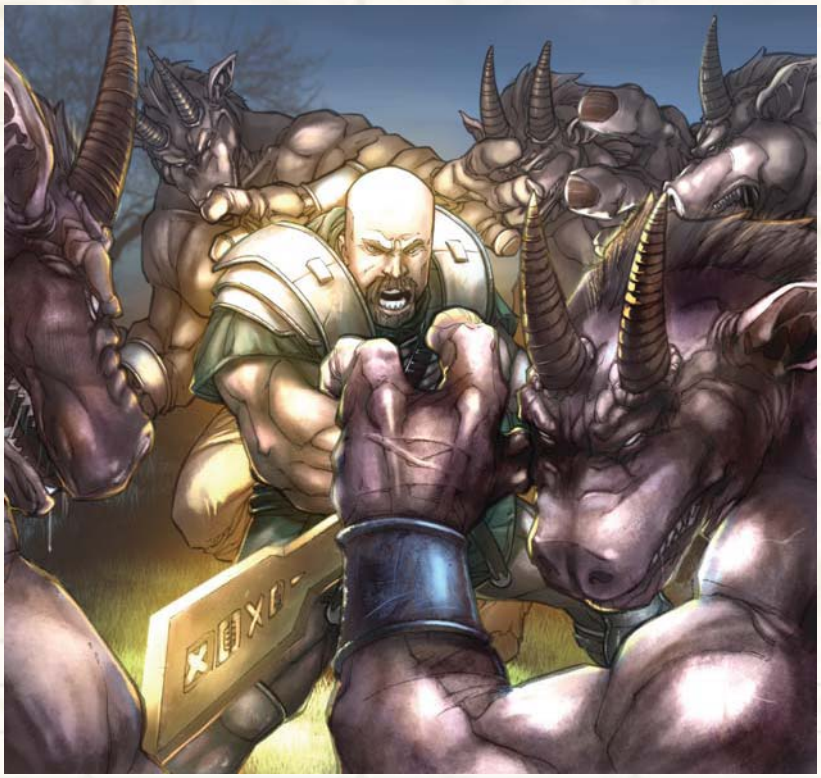
Niekiedy gracze lubią, kiedy ich postaci specjalizują się w jakimś szczególnym aspekcie ogólnej umiejętności. Mogą wówczas wykupić za punkty dodatkowe lub doświadczenia specjalizację. Bohater może mieć co najwyżej trzy specjalizacje w jednej umiejętności. Wybierając specjalizacje, pamiętaj o koncepcji postaci (na przykład, uroczy dworzanin powinien wybrać „Uwodzenie" jako specjalizację w Obyciu, a dyplomata zdecydować się na przykład na „Kłamstwo"). Oczywiście, nie musisz wybierać specjalizacji, pamiętaj jednak, że pomogą ci ubarwić bohatera i zwiększą sprawność w konkretnym aspekcie danej umiejętności, a niekiedy zapewnią wręcz nadludzkie mistrzostwo.

Krok czwarty: Atuty

Atuty nie dzielą się na rangi czy kategorie - po prostu posiadają konkretne wartości. Ich wysokość można zwiększać, wydając punkty dodatkowe.

Zaszłości

Zaszłości wyznaczają miejsce bohatera w świecie „Exalted", określając kogo zna, kto zna jego oraz jakimi dysponuje zasobami. Otrzymujesz siedem punktów do rozdzielenia pomiędzy 11 zaszłości. Wybór poszczególnych zaszłości wiąże się mocno z koncepcją postaci, opisaną w kroku pierwszym. Żadnej z nich nie możesz na razie podnieść na więcej, niż trzy kropki - na to pozwolą ci dopiero punkty dodatkowe. Nabycie czwartego i piątego poziomu kosztuje jednak więcej punktów dodatkowych, niż wykupienie pierwszej, drugiej i trzeciej kropki. Więcej szczegółów znajdziesz w tabeli „Punkty dodatkowe" na stronie 87.



Zaklęcia

Zaklęcia to mistyczne dziedzictwo Pomazańców, które daje im potęgę znacznie przewyższającą możliwości śmiertelników. Pomazańcy Słońca dysponują najpotężniejszymi zaklęciami w Stworzeniu. Zaklęcia dzielą się według umiejętności, na które wpływają. Wybierz 10 zaklęć dla swojego bohatera, w tym przynajmniej pięć związanych z jego umiejętnościami kastowymi i preferowanymi. Każde zaklęcie wymaga posiadania pewnej minimalnej liczby kropek umiejętności oraz Esencji, a wiele z nich ponadto znajomości innych zaklęć. Jeśli odkryjesz, że masz zbyt niskie cechy, by poznać pożądane zaklęcie, pamiętaj, że zawsze możesz użyć dodatkowych punktów, by osiągnąć wymagane minimum.

Bohaterowie, którzy znają jedno lub więcej zaklęć czarnoksięskich (związanych z umiejętnością Okultyzm) od początku gry potrafią rzucać czary - możesz wymieniać jedno przyznane w tym kroku zaklęcie na jeden czar. Pamiętaj jednak, że twoja postać nie może zacząć gry znając czary Słonecznego Kręgu (czyli najwyższej magii). Jeśli chcesz wykupić czary za punkty dodatkowe, płacisz tyle samo, co za zaklęcie. Jeśli umiejętność Okultyzm jest twoją umiejętnością kastową lub preferowaną, koszt czarów odpowiednio się zmniejsza.

Cnoty

Namiętności i uczucia to w świecie „Exalted" bardzo potężne siły. Cnoty określają, jak silnie bohater reaguje emocjonalnie na konkretne rodzaje sytuacji. Istnieją cztery cnoty, reprezentujące cztery ekstrema, które może osiągnąć dusza.

Cnotami są:

- Litość, która mierzy empatię i umiejętność przebaczania. Postać z wysoką Litością będzie mieć trudności z ignorowaniem niedoli i cierpienia innych ludzi.
- Odwaga odpowiada za męstwo i śmiałość. Bohater z wysoką Odwagą nie odrzuci żadnego wyzwania, nawet bardzo niebezpiecznego lub głupiego. Z drugiej strony bez strachu stanie naprzeciw przerażającego wroga.
- Pewność reprezentuje odporność na duchowe oraz fizyczne trudności. Postaci o wysokiej Pewności mogą wytrzymać (lub zadać) ogromny ból i cierpienie, nie przejmują się też niedolą innych.
- Umiar odpowiada za samokontrolę i zdolność jasnego myślenia. Bohaterowie o wysokim Umiarze czasem odsuwają się od ludzi lub patrzą z góry na tych, którzy nie są tak „nieskalani". Łatwo im bowiem powstrzymać się od pokus, w których inni z lubością się nurzają.

Cnoty, tak jak atrybuty, mają na początku wartość jeden. Rozdzielasz między nimi następnie pięć punktów. Nie możesz podnieść wartości żadnej z cnót powyżej 4 kropek bez użycia punktów dodatkowych.

Wybierz jedną z cnót za podstawę Skazy duszy bohatera. Będzie ona obłożona Wielką Klątwą i jeśli postać zbyt często będzie działać wbrew jej nakazom, Przekroczy granicę i na jakiś czas całkowicie ulegnie Skazie duszy. Skażona cnota musi mieć wartość 3 lub większą. Na stronie 105, w rozdziale „Cechy", znajdziesz szczegółowe zasady Przekroczenia granic oraz przykłady Skazy duszy.

Cnota dotknięta Skazą bardzo często wiąże się z motywacją postaci i jest kluczowym elementem charakteru bohatera w „**Exalted**". Najwyższą cnotą Pomazańca, którego motywacją jest zniszczenie Krainy, powinna być Pewność, a bohater pragnący przywrócić do życia Zgromadzenie Słońca, aby chronić śmiertelnych przed zagrożeniami Ery Smutków, prawdopodobnie odznaczać się będzie wysoką Litością.

Krok piąty: Ostateczny szlif

Na koniec określasz ostatnie cechy postaci oraz definitywnie ją doszlifujesz.

Szkoła przetrwania

Ciężko jest się oprzeć pokusie stworzenia postaci, która dysponuje tak potężnym arsenałem zaklęć, że staje się niepokonana w swojej dziedzinie. Niestety, koncentracja na pojedynczym aspekcie gry może zaowocować bardzo krótkim życiem bohatera. Jeśli twoja postać posiada tylko i wyłącznie niezwykle potężne zaklęcia strzeleckie, zginie marną śmiercią, gdy skończą się jej strzały. Nawet gdy twój dyplomata z Kasty Zaćmienia zawsze chowa się z plecami wojownika z Kasty Świtu, powinien jako tako radzić sobie w walce. Poniżej znajdziesz kilka rad, które pomogą niedoświadczonym graczom tworzyć postaci.

By twoja postać przeżyła możesz wybierać spośród bardzo wielu ciekawych umiejętności, pamiętaj jednak zawsze o tych, które pomogą ci przetrwać walkę.

O ile nie masz bardzo dobrego powodu, by postąpić inaczej, zawsze wybieraj zaklęcie Technika Ciała Byka. Jak na swoją cenę, ma ono ogromne możliwości i może znacząco wydłużyć życie twojego bohatera.

Zalecamy również posiadanie jednego lub kilku zaklęć, które pozwalają unikać lub wyparowywać obrażenia, w najgorszym wypadku zapewniającego obronę aktywną, jak Obrona Nurkującej Jaskółki lub Cień nad Wodami. Jeśli chcesz aby twoja postać walczyła bez zbroi, pamiętaj o Medytacji Odpornego Dębu i Koncentracji Żelaznej Skóry oraz poważnie rozważ wykupienie Techniki Diamentowej Skóry.

Jeśli umiejętności związane z techniką walki twojego bohatera nie mają swoich zaklęć obronnych, przemyśl wykupienie zaklęć Odporności, które zredukują większą ilość obrażeń. Możesz również wybrać zaklęcia Uników, a konkretnie Cień nad Wodami i Technikę Instynktownego Odstąpienia, które poprawią zdolność unikania ciosów. Wybór stałych zaklęć obronnych, takich jak Postawa Pięciu Murów czy Płynność Krwi umożliwi przerwanie walki bez ciągłego wydawania punktów Esencji. Jeśli nie posiadasz stałych zaklęć obronnych, wrogowie, by cię dopaść, muszą tylko zaczekać, aż skończy ci się Esencja. Pamiętaj też, że kilkutygodniowe oczekiwanie, aż ranna postać wróci do zdrowia, może być strasznie nudne - i czasami śmiertelne, zwłaszcza gdy podąża za tobą Smoczy Gon. Jeśli nie ma dobrego powodu, by postąpić inaczej, wyposaż bohatera w zaklęcie Odporności Medytacja Odnawiająca Ciało, które pozwala leczyć się nawet z najpoważniejszych obrażeń w dzień lub dwa.

Drzewka zaklęć przyniosą bohaterowi bardzo duże profity, jeśli od początku będziesz pamiętać o przyszłym jego rozwoju. Jeśli zbudujesz solidne podstawy z niskopoziomowych zaklęć podczas tworzenia postaci, a wyższe wtajemniczenia zdobywać będziesz już podczas gry, bohater powinien rosnąć w potęgę znacznie szybciej, niż kiedy skupisz się od początku na wąskim obszarze i będziesz musiał pompować doświadczenie w najmniej opłacalne zaklęcia znajdujące się u podstaw sekwencji. Nie marnuj jednak początkowych zaklęć, by dać postaci jak najszersze podstawy. Nie musisz jednocześnie brać parowania i uników ani zaklęć powiązanych z więcej niż dwiema umiejętnościami walki (Bronią białą, Bronią miotaną, Łucznictwem i Sztukami walki). Twój bohater nie ma być mistrzem we wszystkim. Dlatego właśnie potrzebne mu będzie wsparcie reszty Kręgu.

Walka to nie wszystko: Chociaż walka jest bardzo ważna, twój bohater powinien odnaleźć się też w innych sytuacjach. Rozgrywka w „Exalted" nie jest polem bezustannej bitwy i jest w niej miejsce na intrygę, romans, przygodę i dalekie wyprawy. Jeśli bohater potrafi tylko zabijać kolejnych przeciwników, spędzisz wiele minut sesji nudząc się i czekając na coś, co można zamordować. Stracisz przy tym wiele z samej gry. Ponad dwie trzecie zaklęć w „Exalted" w ogóle nie wiąże się z walką, a jednak są one równie przydatne jak zaklęcia bojowe. Doskonałości Przywództwa lub Występów publicznych mogą zamienić prostego wojownika w charyzmatycznego generała, a potężne zaklęcia Obycia i Występów publicznych pozwolą mu zapanować nad innymi za pomocą samych słów równie dobrze, jak dzięki sile mięśni.

Siła Woli

Siła Woli mierzy samokontrolę postaci oraz jej determinację w walce z przeciwnościami losu, pozwala bohaterowi zapanować nad instynktownymi zachowaniami (dyktowanymi przez cnoty), uzyskać automatyczny sukces w ważnym rzucie kośćmi, przetrwać atak psychiczny lub aktywować cnotę. Na stronie 118 rozdziału „Cechy" znajdziesz kompletne zasady dotyczące stosowania Siły Woli w grze. Aby określić początkową Siłę Woli, zsumuj wartości dwóch najwyższych cnót twojej postaci. Możesz ją potem zwiększyć przy użyciu punktów dodatkowych — w takim przypadku jednak nie może osiągnąć więcej niż 8 kropek. Tylko postaci posiadające cnoty na 4 lub więcej mogą rozpocząć grę z Siłą Woli powyżej 8. Pamiętaj jednak, że taki bohater uchodził będzie za osobę bardzo egzaltowaną, nawet wśród Wybranych towarzyszy.

Upodobania

Upodobania to rzeczy, o które bohater troszczy się na tyle, że może to wpłynąć na jego działania. Nie są jednak aż tak ważne, by stać się pełnoprawną motywacją. Postać zaczyna z tyloma upodobaniami, ile wynosi jej Litość.

Upodobaniem może być wszystko, na czym zależy postaci: sprawa, idea, miejsce, osoba czy naród. Nie martw się, jeśli nie masz pomysłu na wszystkie upodobania - w takim wypadku bohater może zacząć grę z mniejszą ich liczbą. Powinieneś jednak postarać się coś wybrać i później to odgrywać. Podczas gry często traci się i zdobywa upodobania, nie będzie więc problemu by pozbyć się początkowych, jeżeli się nie sprawdzą.

Czasami upodobania mogą stać się bardzo ważne, na przykład gdy stają się celem magii. W takim przypadku postać zazwyczaj od razu otrzymuje odpowiednie upodobanie, jeżeli jeszcze go nie ma.

Znaczący wpływ na upodobania ma też Pewność - im jest wyższa, tym więcej czasu potrzeba na zdobycie lub utratę nowych upodobań. Bohater jest także mniej podatny na manipulację swoimi upodobaniami.

Esencja

Esencja określa związek twojego bohatera z mistyczną energią przenikającą świat „Exalted". Esencja większości śmiertelników wynosi 1. Słoneczni zaczynają grę z Esencją 2, mogą ją jednak zwiększyć wydając punkty dodatkowe, nie może jednak przekroczyć 5. Tylko herosi liczący ponad sto lat mogą posiadać Esencję 6 lub wyższą.

Pule esencji

Uczeni mierzą Esencję w jednostkach zwanych okruchami, a poziom cechy Esencja określa, jak wielu okruchów energii może użyć bohater, gdy posługuje się magią. Istnieją dwa rodzaje Esencji: wrodzona i obca. Kiedy Pomazaniec używa energii wrodzonej, sigil jego animy nie reaguje. Jeśli jednak korzysta z Esencji obcej, sigil animy jaśnieje blaskiem, zdradzając w nim Wybrańca.

Aby obliczyć wartość Esencji wrodzonej bohatera, pomnóż przez 3 wartość cechy Esencja i dodaj do tego Siłę Woli. Czyli, [(Esencja x3) + Siła Woli].

Aby obliczyć wartość Esencji obcej, pomnóż przez 7 wartość cechy Esencja i dodaj do wyniku wartość Siły Woli oraz sumę wszystkich cnót. Czyli, [(Esencja x7) + Siła Woli + (suma cnót)].

Poziom zdrowia

Poziom Zdrowia opisuje kondycję fizyczną bohatera - pokazuje na przykład, jak straszliwie ranił go rycerz śmierci swym strasznym nekromantycznym zaklęciem. Wskazuje również, ile kości należy odjąć z puli za każdy poziom otrzymanych obrażeń. Większość ludzi, w tej liczbie Słoneczny nie posiadający zaklęcia Technika Ciała Byka, dysponuj e siedmioma poziomami zdrowia, począwszy od Poobijanego, a kończąc na Obezwładnionym. Jeśli twój bohater nie posiada dodatkowych cech zwiększających poziom zdrowia, zwykle ma jeden zerowy poziom zdrowia, dwa poziomy -1, dwa poziomy -2, jeden poziom -4 i jeden poziom „Obezwładniony". Więcej informacji na temat poziomów zdrowia znajdziesz na stronie 155 Rozdziału czwartego: Zasady.

Punkty dodatkowe

Jak wspominaliśmy wcześniej, na koniec otrzymujesz 15 punktów dodatkowych, które umożliwiają podniesienie cech postaci. Wydaj je wszystkie podczas tworzenia bohatera, gdyż nie można zatrzymać ich na później.

Iskierka życia

Niektóre właściwości postaci nie mają nic wspólnego z mechaniką gry, lecz i tak warto jest je spisać. Pomyśl o każdej z nich podczas tworzenia bohatera, a także później, w czasie samej rozgrywki. Pewne część ulegnie zmianie, inne się wzmocnią - wszystkie natomiast uczynią z twojego herosa kogoś więcej, niż zbiór kropek na karcie postaci.

Wygląd

Jak wygląda Twoja postać? Czy jej cechy wpływają na powierzchowność? Bez względu na Wygląd, jeśli masz cztery kropki w Sile, jesteś pewnie muskularny. Wysoka Charyzma wpływa natomiast na sposób poruszania się i mówienia. Pomyśl, jak wykorzystać koncepcję postaci oraz wartości jej cech, aby ubarwić szczegóły wyglądu - powierzchowności, sposobu ubierania się, zachowania i mówienia. Czy twój bohater porusza się z niezachwianą pewnością siebie i ze spokojem spogląda innym w twarz, czy też przemyka chyłkiem i nie śmie patrzeć nikomu w oczy? Woli zwykłe, proste ubrania, czy też lubi odziewać się w jedwabie i stroić klejnotami? „Moja postać ma paskudną bliznę na lewym policzku, pamiątkę po bitwie z barbarzyńcami na dalekiej Północy" jest o wiele bardziej sugestywne niż, „Moja postać ma jedną kropkę Wyglądu."

Więzi społeczne

Bohaterowie nie egzystują w próżni. Pomyśl o ludziach, którzy przewinęli się przez życie twojej postaci. Czy żyją jej rodzice ? Ma małżonka? Kochanka? Dzieci? Co potrafisz powiedzieć o jej znajomych i sąsiadach? Może posiada niewolników, albo przed Wyniesieniem sama była niewolnikiem? Jak zmieniły się relacje bohatera z innymi, gdy został Pomazańcem? Czy małżonek oraz dzieci wyrzekli się go ze strachu, że nie jest już człowiekiem? A może sąsiedzi oczekują, że ochroni ich przed pożerającymi dzieci hobgoblinami lub poborcami podatkowymi z Krainy? W jakim środowisku społecznym twoja postać żyje?

Wyglądasz na cudzoziemca

Opisując wygląd, zachowanie i osobowość swojej postaci cały czas miej na uwadze jej narodowość. Krainę i Pogranicze zamieszkują ludzie różnych ras i kultur. Pochodzenie postaci ma wielki wpływ na wygląd, postawę życiową i przekonania, zwłaszcza, że różnorodność kultur jest w Stworzeniu przeogromna. Prócz całej gamy kolorów skóry, oczu czy włosów, którą znamy z naszego świata, spotyka się tu również włosy niebieskie, typowe dla Zachodu czy też zielone, występujące na Wschodzie i Republice Halty. Na Południu natomiast żyją drobni, pozbawieni włosów ludzie Dżala, łaciaci jak pandy. Kultura Stworzenia jest równie zróżnicowana. Ludzie z różnych regionów mają diametralnie rozbieżne opinie na temat roli Smoczej Krwi, miejsca kobiet w społeczeństwie, podejścia do niewolników czy też używek. Poświęć chwilę i ponownie przeczytaj opis mieszkańców każdego z regionów oraz ich zwyczajów z rozdziału pierwszego.

Preludium

Wyniesienie, czyli przeobrażenie w jednego z czempionów Słońca Niezwyciężonego, jest najważniejszym momentem w życiu postaci. Trudno jednak zrozumieć czym jest taka transformacja, jeśli nie zasmakowało się życia śmiertelnika.

Preludium przedstawia życie postaci jako zwykłego człowieka, jej Wyniesienie i reakcję na to doniosłe wydarzenie. Gracz i Narrator rozgrywają solową sesję, przywołując najważniejsze wydarzenia z historii postaci, ujmując całe lata życia w ciąg krótkich sekwencji scen, pokazujących kluczowe dla bohatera zdarzenia.

Prowadzenie preludium

Poprowadź Preludium tak, aby nawet na chwilę nie stracić uwagi gracza. Jeśli gracze chcą rozegrać je razem, na przykład gdy ich postaci są krewnymi lub dobrymi przyjaciółmi, nic nie stoi na przeszkodzie. W przeciwnym jednak przypadku umów się na Preludium sam na sam z graczem. Postaraj się rozegrać je pomiędzy stworzeniem postaci a pierwszą sesją gry. Jeśli jednak musisz rozegrać Preludium w czasie normalnej sesji, pamiętaj aby skupić się tylko na graczu, którego przeszłość aktualnie rozgrywacie.

Możesz przedstawić jedno lub dwa zdarzenia, poświęcając na każde około godziny, lub rozegrać kilka krótszych scen trwających po 15-20 minut. Powinieneś ustalić z graczem jeszcze przed rozpoczęciem Preludium, którą z tych opcji wybierzecie. Nie musisz oczywiście prowadzić wszystkich Preludiów tak samo. Niektórzy gracze wolą kilka głębszych i bardziej szczegółowych scen, inni zaś preferują ogólny opis całego życia bohatera.

W jednym i drugim przypadku, twoim zadaniem jest umożliwić graczowi reakcję na różne sytuacje, dać mu ogólne pojęcie o minionym życiu bohatera, a przede wszystkim umożliwić mu wczucie się w postać. Preludium pozwala graczowi zapoznać się z zasadami i światem. Daj mu na to czas. Staraj się unikać walki, jeśli jednak dojdzie do niej, po prostu opisz rezultat. Nie zabij przypadkiem postaci gracza, zanim w ogóle zacznie się gra!

Na skutek rozegrania Preludium gracze mogą zechcieć zmienić cechy postaci, by zgadzały się z rozegranymi czynami i decyzjami. Pozwól im na to, o ile celem jest lepsze dopasowanie współczynników do koncepcji. Nie daj im jednak żonglować cechami, by postać stała się niezwyciężona. Prowadząc Preludium staraj się wykorzystać cechy bohatera (jak zdobył Artefakt lub Siedzibę?). Jeśli bohater ma sojuszników lub zwolenników, opisz ich pierwsze spotkanie.

Pozwól, aby gracz ci przerywał i miał swój wkład w Preludium. To jego postać, więc nie musi zgadzać się na twoje pomysły, jeśli mu się nie podobają. Na koniec opisz ze wszystkimi szczegółami Wyniesienie bohatera, pokaż wyjątkowość chwili, w której wypełniła go potęga i moment, gdy po raz pierwszy ją ujarzmił. Pozwól graczowi wykorzystać nowe, wspaniałe moce postaci. Wyjaśnij mu przy tym, że bohater przekroczył granicę zza której się nie wraca i że jego życie nigdy już nie będzie już takie samo.

Pytania i odpowiedzi

Przed rozegraniem Preludium i jego trakcie pamiętaj o poniższych pytaniach. Jeśli potrafisz odpowiedzieć na nie zawczasu,

powiedz o tym Narratorowi. Odpowiadając na ważne pytania o życiu postaci przed jak i po Wyniesieniu lepiej zrozumiesz swojego bohatera.

• Ile masz lat? Prawie żaden Pomazaniec nie został Wybrany przed osiągnięciem dojrzałości — większość otrzymała swe moce po 20 roku życia. Wyniesienie powyżej 35 roku życia zdarza się rzadko, ale znane są przypadki, gdy Drugi Oddech zaczerpnął sześćdziesięciolatek. Ponadto większość Wyniesionych cieszy się doskonałym zdrowiem i nie ma żadnych ran ani deformacji powodujących kalectwo. Choć i tu zdarzają się wyjątki, znaczna część Pomazańców potrafi służyć Słońcu Niezwyciężonemu zarówno na, jak i poza polem walki.

• Jaka była twoja rodzina? Zostałeś wychowany przez oboje rodziców? Czy któreś z nich (albo oboje) zmarło? Masz braci lub siostry? Jesteś zaślubiony? Jeśli tak, jednej czy więcej osobom? Masz jakieś dzieci? Czy w twojej rodzinie jest jakiś inny Pomazaniec?

• Skąd pochodzisz? Miejsce urodzenia wpływa na wygląd, znajomość ojczystego języka, zwyczaje i postawę życiową.

• Jak zostałeś Wyniesiony? Gdzie do tego doszło? Czy ktoś to widział? Czy zraniłeś lub zabiłeś wtedy kogoś? Czy było to dla ciebie doświadczenie przerażające? Radosne? A może takie i takie? Czy objawił ci się Słońce Niezwyciężony? Jeśli tak, czy przemówił do ciebie?

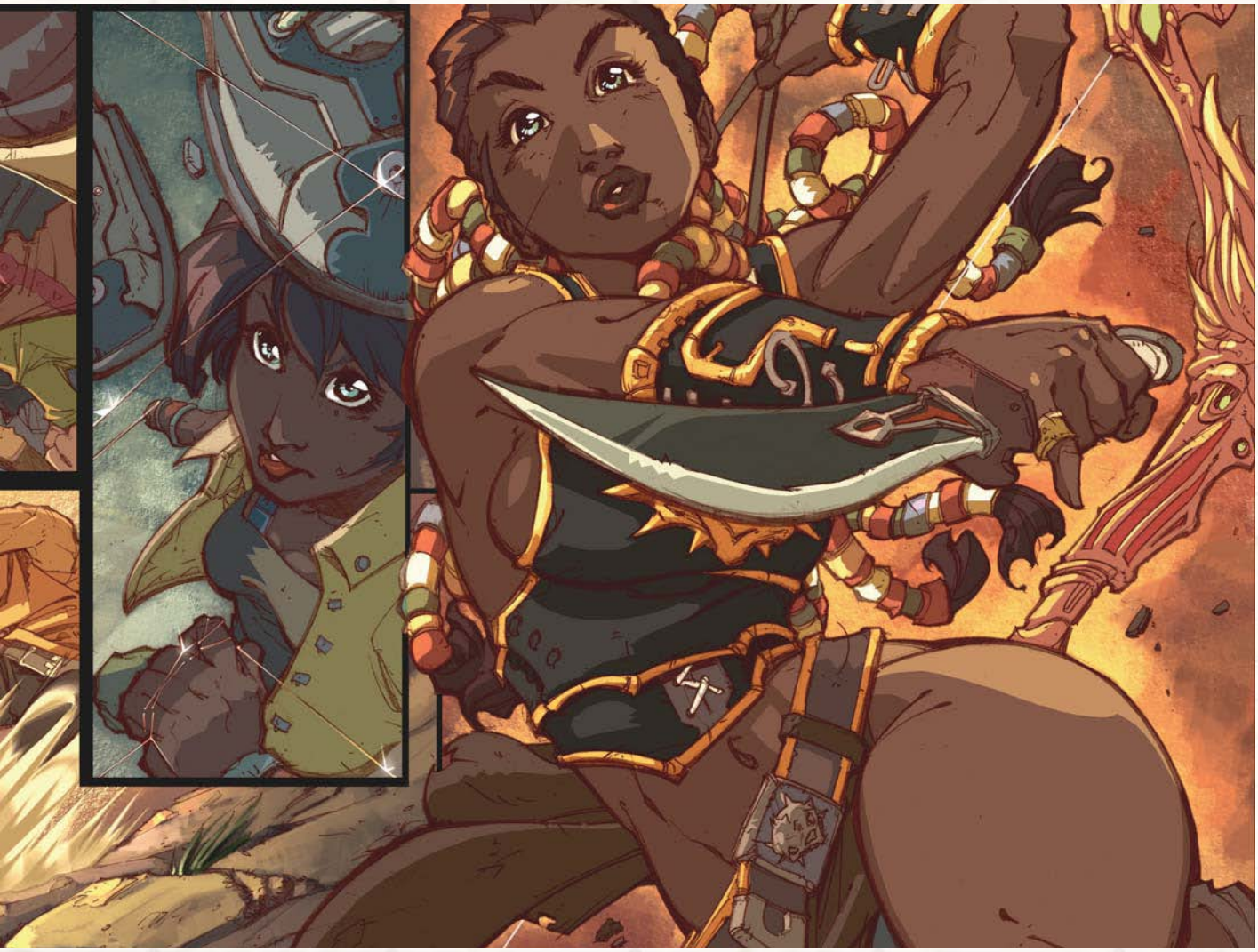
• Kiedy spotkałeś swoich towarzyszy ? Czy się dogadujecie? Jak długo ich znasz? Jak się poznaliście? Czy znałeś któregoś z nich przed Wyniesieniem? Czy macie jakieś wspólne cele? Czy wszyscy pracujecie dla tego samego miasta lub organizacji? A może wśród towarzyszy masz rywala?

• W jaki sposób moc cię zmieniła? Twój bohater, urodzony jako zwykły śmiertelnik, posiadł wielką potęgę. Jak na to zareagował? Czy wierzy, że otrzymał prawo rządzenia wszystkimi dookoła?

• Co myślisz o śmiertelnikach? Teraz, kiedy władasz wielką mocą i możesz żyć i tysiąc lat, co sądzisz o zwykłych ludziach? Czy otaczasz ich opieką, jako istoty słabsze? A może są jedynie pionkami, potrzebnymi byś osiągnął swe wyniosłe cele? A może nadal próbujesz zrozumieć, jak to jest opuścić grono śmiertelnych?

• Jaka jest twoja motywacja? Szukasz bogactwa lub nieprzemijającej chwały? A może po prostu cieszysz się posiadaniem imponującej mocy? Czy motywuje cię zemsta, poszukiwanie sprawiedliwości, czy też poczucie narodowej lub religijnej tożsamości?

• Kogo lub co wyznajesz? Czy Wyniesienie spowodowało, że zacząłeś czcić Słońce Niezwyciężonego? Czy nadal wierzysz



w to, co przedtem? A może uważasz, że śmiertelnicy powinni oddawać cześć tobie, posiadaczowi prawie boskiej mocy?

• Czego trzeba, abyś zaczął zabijać? Czy zamordujesz każdego, kto odmówi ci prawa do boskości? Czy też uważasz życie za skarb i usiłujesz je chronić? Czy zabicie Pomazańca lub boga różni się dla ciebie czymś od zabicia zwykłego śmiertelnika?

Krąg

Liczebność jest wielką zaletą. Żaden młody Pomazaniec Słońca nie jest biegły w każdej dziedzinie i aby wypełnić swe doniosłe przeznaczenie - przywrócić wspaniałe i sprawiedliwe Zgromadzenie Słońca - Wybrańcy muszą działać razem. Starożytne manuskrypty opisują grupy Słonecznych, związanych przysięgą lojalności, przyjaźni i krwi, uświęconą w obecności członków Kasty Zaćmienia. Te grupy wielkich bohaterów nosiły wówczas nazwę Kręgów. Przysięgi Kręgu wystawiano na próbę w bitwach i na dalekich wyprawach, dopóki zmagania i niebezpieczeństwo nie przekuły ich w nierozerwalne więzy braterstwa.

Odradzający się Słoneczni odczuwają potrzebę odszukania kogoś ze swego rodzaju. Pomijając oczywiste korzyści, jedynie inny Słoneczny może naprawdę zrozumieć cudowność Wyniesienia i wyzwania, stojące przed czempionem Słońca Niezwyciężonego, a także wagę misji odbudowy świata.

Podczas Pierwszej Ery, Krąg złożony z członków każdej Kasty nosił nazwę Kręgu Idealnego. Uważano, że cieszy się on największą pomyślnością bo błogosławi mu sam Słońce Niezwyciężony. Dzisiaj taki Krąg uchodzi w oczach Smoczej Krwi za najbardziej niebezpieczne Plugastwo.

Niestety, współcześni Słoneczni są rozproszeni po całym świecie i bardzo ciężko jest zebrać na raz w jednym miejscu przedstawicieli wszystkich pięciu kast. Wiele obecnych Kręgów nie może stać się Idealna, ponieważ brakuje im członków lub nie mają przedstawicieli wszystkich kast. Większość Kręgów nie dba o to, wierząc, że każde zgromadzenie Słonecznych ma szansę całkowicie zmienić Stworzenie.

Tworzenie kręgu

Krąg jest sednem kampanii, sercem wokół którego obraca się wszystko inne. Postaci mogą dołączać do grupy, mogą umierać, lecz Krąg pozostanie. Gracze muszą ustalić, jakim rodzajem Kręgu chcą grać, ponieważ bezpośrednio wpływa to na kierunek kampanii. Jeśli po dwóch sesjach gracz uzna, że nie podoba mu się postać, łatwo może zmienić ją na inną. Jeżeli jednak okaże się, że graczom nie odpowiada natura samego Kręgu, prawdopodobnie trzeba będzie przerobić całą kampanię.

Odpowiedni Krąg jest zatem kluczem do nadania grze właściwego kierunku. Niektóre Kręgi to po prostu grupy współpracujących ze sobą Pomazańców, inne natomiast mają ściśle określone, dalekosiężne plany - od naprawdę wielkich, takich jak uwolnienie Stworzenia od krain cienia, do skromniejszych, jak podbicie i władanie Południowym Wschodem. Przed rozpoczęciem kampanii, gracze powinni ustalić z Narratorem, jaki Krąg chcą stworzyć.

Należy określić, jakie były początki Kręgu i być może rozegrać sceny, w których Pomazańcy spotkali się i zadecydowali o jego stworzeniu. Preludium Kręgu powinno rozegrać się po wszystkich indywidualnych Preludiach, być może na początku pierwszej sesji. Istotnym jest, aby wszystkie postaci graczy zakończyły je jako członkowie powstałego Kręgu. Jeśli okaże się, że jeden czy dwóch bohaterów nie pasuje do grupy, przemyślcie raz jeszcze rodzaj Kręgu, którym macie grać, lub też rozważcie kreację bardziej odpowiednich postaci.

Bardzo ważnym elementem struktury Kręgu jest przywództwo i podejmowanie decyzji. Niektóre Kręgi działają na zasadzie konsensusu, większość jednak ma wyraźnego przywódcę. Gracze mogą z góry wybrać lidera lub pozwolić, aby wyłonił się on naturalne spośród bohaterów, gdy postacie już się dobrze poznają. Obie opcje są równie dobre, pod warunkiem, że gracz-przywódca będzie grał uczciwie i unikał sytuacji, które odbiorą pozostałym radość z rozgrywki.

Przykład tworzenia postaci

Karol chce stworzyć postać do nowej kampanii „**Exalted**" prowadzonej przez Beatę, która rozgrywać się ma w Światłocieniu, metropolii Południa i skupiać na tamtejszej scenie politycznej, w okresie zmian po zniknięciu Szkarłatnej Cesarzowej. Po przedyskutowaniu głównych motywów kampanii, gracze postanowili, że celem ich bohaterów będzie wyzwolenie Południa spod kontroli Krainy. Spróbują w związku z tym podbić je i podporządkować sobie, jako odrodzonemu Zgromadzeniu Słońca.

Krok pierwszy: Koncepcja postaci

Pamiętając o wątku przewodnim kampanii, Karol opisuje swoją postać: dyplomatę, a od czasu do czasu szpiega na usługach Światłocienia, który zbyt długo musiał znosić zuchwałe poczynania Krainy, więc szczerze jej nienawidzi. Ponieważ nastrój Światłocienia przypomina opowieści Tysiąca i Jednej Nocy, Karol postanawia nazwać swoją postać imieniem jednego z bohaterów arabskich baśni: Abu Nuwas. Abu ma być sprytny, bystry i szybki.

Następnie Karol musi wybrać kastę postaci. Po przelotnym rozważeniu Kasty Zaćmienia, decyduje się na Kastę Nocy, by uwydatnić rolę szpiega, przeważającą nad koncepcją dyplomaty. Abu zbierał informacje o planach Krainy dla wywiadu Trójchana (władcy Światłocienia). Opisując moc animy, Karol decyduje, że przybierać ona będzie postać szybkiej i cichej pustynnej sowy, upiornie białej, o oczach płonących nieziemską purpurą. Decyduje także, że motywacją Abu będzie obrona zwykłych ludzi. Ponieważ pochodzi z biednej rodziny, chce bronić ludu przed poczynaniami Krainy oraz wszystkimi, którzy czynią niewłaściwy użytek ze swej władzy.

Krok drugi: Atrybuty

Po określeniu podstawowej koncepcji postaci, Karol przystępuje do rozdzielania punktów. Ponieważ Abu jest bardzo błyskotliwy i niezmiernie spostrzegawczy, gracz uznaje, że pierwszorzędne będą dla niego atrybuty umysłowe. Chce też, by Abu był zawadiaką, więc jako drugorzędne wybiera atrybuty fizyczne. A zatem, atrybuty społeczne staną się trzeciorzędne.

Otrzymawszy osiem punktów na atrybuty umysłowe, Karol kształtuje postać według swojej koncepcji, przeznaczając trzy kropki na Zmysły i tyleż na Spryt. To pozostawia dwa punkty na Inteligencję, czyniąc Abu i tak mądrzejszym od przeciętnego człowieka. Atrybuty Umysłowe Abu to Zmysły 4, Inteligencja 3, Spryt 4.

Ponury i pospolity: Gra ludźmi

Być może, zamiast odgrywać potężnych Pomazańców, twoi gracze wolą rozpocząć przygodę od gry zwykłymi, śmiertelnymi mieszkańcami Stworzenia. Dla śmiertelników Stworzenie to przerażające i niebezpieczne miejsce, a gra takimi postaciami nijak się ma do rozgrywki Słonecznymi. Dla ludzkiego bohatera zwykli bandyci mogą być śmiertelnie niebezpieczni, a życie może odebrać mu najzwyklejsza gorączka. I chociaż śmiertelni bohaterowie opisani poniżej wyrastają ponad ludzką przeciętność, to i tak nawet nowo Wyniesieni zdecydowanie deklasują najbardziej doświadczonych śmiertelników. Nie zapominaj, że Słoneczni są półbogami. Stąd wszyscy gracze w kampanii powinni wcielać się albo w Pomazańców, albo śmiertelników. Kampania mieszana byłaby bardzo niesprawiedliwa dla grających ludźmi. Jeśli tworzysz śmiertelnych, zmodyfikuj zasady tworzenia postaci następująco:

Krok pierwszy: Koncepcja postaci

Koncepcja postaci jest zawsze kluczem do stworzenia interesującego, pełnowymiarowego bohatera, śmiertelnika czy Pomazańca. Śmiertelnicy określają swoją motywację normalnie, nie wybierają jednak kasty. Śmiertelni bohaterowie potrzebują oczywiście heroicznej motywacji, choć nie tak wyniosłej, jak Pomazańcy.

Krok drugi: Atrybuty

Wagę rodzajów atrybutów określ normalnie, pamiętaj jednak, że ludzie otrzymują mniej punktów, niż Wybrani: sześć na atrybuty pierwszorzędne, cztery punkty na atrybuty drugorzędne i trzy na atrybuty trzeciorzędne. To i tak bardzo dużo, jak na śmiertelnika. Choć nie jest Pomazańcem, twój bohater jest wciąż całkiem potężny. Pospolici śmiertelnicy otrzymują cztery punkty na jeden rodzaj atrybutów i po trzy na pozostałe dwie.

Krok trzeci: Umiejętności

W odróżnieniu od Pomazańców, śmiertelnicy nie mają umiejętności kastowych - śmiertelni bohaterowie dostają po prostu 25 punktów do rozdziału pomiędzy wszystkie umiejętności, a zwykli, szarzy ludzie zaledwie 18.

Śmiertelny bohater może wybrać jedną umiejętność preferowaną, którą wykupuje ze zniżką. Postać jest w tej dziedzinie wybitna, ale żadna z jej pozostałych umiejętności nie może przewyższyć wartości umiejętności preferowanej, która musi pozostać równa lub wyższa od wszystkich innych. Pomazańcy nie podlegają takim restrykcjom - to kolejna zaleta bycia Wybranym.

Śmiertelnicy mogą nabywać specjalizacje według normalnych zasad.

Krok czwarty: Atuty

Śmiertelnicy wybierają Cnoty według normalnych zasad, lecz nie są przeklęci (nie ciąży na nich Wielka Klątwa). Co za tym idzie, nie posiadają Skazy duszy i nie doświadczają Przekroczenia granicy. Śmiertelnicy otrzymują pięć punktów na wybór zaszłości, lecz nie mogą ich wydawać na Artefakty ani Siedziby bez zgody Narratora. Jeśli nawet, za zgodą prowadzącego, takowe posiądą, będą one tylko sposobem zawiązywania fabuły, a nie czymś, z czego mogą korzystać. Śmiertelnicy nie mogą używać zaklęć.

Krok piąty: Ostateczny szlif

Śmiertelnicy obliczają Siłę Woli na zwykłych zasadach, posiadają Esencję równą 1 i nie mogą zwiększyć jej za punkty dodatkowe.

Upodobania równe są Litości i wybiera się je tak samo, jak w przypadku Wyniesionych.

Aby zmniejszyć przepaść, jaka dzieli śmiertelnych i Pomazańców, ludzie otrzymują aż 21 punktów dodatkowych, które mogą wykorzystać na wszystkie cechy z wyjątkiem zaklęć i Esencji. Narrator może wprowadzić inne ograniczenia, jeśli kampania tego wymaga.

Zasada opcjonalna: Narrator może zaproponować graczom stworzenie śmiertelników, aby potem przeprowadzić ich przez Wyniesienie. Inaczej niż w Preludium, taka opowieść może trwać kilka sesji, dając grupie okazję lepszego wczucia się w postaci oraz poznania życia od strony śmiertelników. Samo Wyniesienie stanie się wówczas czymś bardzo dramatycznym.

Aby przemienić śmiertelnego bohatera w Pomazańca, dodaj cztery kropki do jego Atrybutów i po dwie do umiejętności oraz zaszłości. Oznacz umiejętności kastowe, wybierz cztery umiejętności preferowane, 10 zaklęć, zwiększ wartość Esencji do 2, wybierz Skazę duszy i odpowiednio zmień poziom Zdrowia postaci.

Z sześciu punktów na atrybuty fizyczne, Karol przeznacza trzy kropki na Zręczność. Abu niczym duch potrafi prześlizgiwać się obok strażników i wykradać dokumenty z teczek niczego nie podejrzewających dyplomatów. Ponieważ życie w niedostatku uodporniło bohatera na trudności, Karol przeznacza dwa punkty na Wytrzymałość. Ostatnia kropka wędruje na Siłę. To dobrze, gdyż Abu ma mieć lekką budowę ciała i nie może być zbyt krzepki. Atrybuty fizyczne Abu to: Siła 2, Zręczność 4 i Wytrzymałość 3.

Karol zdaje sobie sprawę, iż szpieg nie powinien wyróżniać się z tłumu. Przyznaje więc jedną z czterech kropek trzeciorzędnych atrybutów społecznych na Wygląd. Zostały mu jeszcze trzy

kropki, a gracz chce by Abu był jednocześnie miły i przebiegły. Wydaje więc cztery punkty dodatkowe, aby uzyskać jeden nadliczbowy poziom Charyzmy, dzięki czemu przeznacza na Charyzmę i Oddziaływanie po dwie kropki. Atrybuty społeczne Abu to: Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 2.

Krok trzeci: Umiejętności

Karol zaznacza umiejętności kastowe Abu. Dla Kasty Nocy są to: Czujność, Uniki, Skradanie się, Wysportowanie i Złodziejstwo. Choć Abu ma ku nim naturalne predyspozycje, Karol nie musi przydzielać na nie kropek. Następnie Karol wybiera umiejętności preferowane. Ponieważ Abu jest dyplomatą, gracz decyduje się na Obycie i Biurokrację. Bohater przywykł do trudów życia, więc następnym wyborem jest Odporność. Ponieważ Abu jest także bystrym obserwatorem, Karol wybiera również Dedukcję i, na koniec, by postać mogła bronić się przed prześladowcami, decyduje się na Broń miotaną. Karol musi przydzielić przynajmniej jedną kropkę na każdą z tych pięciu umiejętności. Następnie rozdziela pozostałe 23 z 28 punktów pomiędzy wybrane umiejętności, pamiętając, że przynajmniej pięć kropek z tej puli musi trafić na umiejętności kastowe lub preferowane, które bierze na pierwszy ogień. Na Dedukcję i Skradanie się przydziela po dwie kropki, by Abu został biegłym dyplomatą i całkiem niezłym szpiegiem. Dalsze trzy kropki wędrują na Czujność i Złodziejstwo, aby podkreślić, że heros jest dobrym obserwatorem oraz złodziejem. Biurokrację i Obycie zostawia na jedną kropkę, ponieważ służba dyplomatyczna Abu polegała głównie na przekładaniu papierów. Karol postanawia przydzielić także jedną kropkę na Odporność, oddając w ten sposób trudne dzieciństwo postaci - lecz nie więcej, gdyż obecnie standard jej życia znacząco się poprawił. Jako że Abu bez większego problemu potrafi dostać się do trudno dostępnych miejsc, a także obronić się, Karol daje jedną kropkę na Wysportowanie, dwie na Broń Miotaną i trzy na Uniki. Na umiejętności kastowe i preferowane Karol wydał tym samym 22 punktów, znacznie ponad minimalne 10.

Następnie Karol przeznacza trzy kropki na Języki, zdając sobie sprawę, że dyplomata powinien znać kilka języków. Oprócz swojej ojczystej Mowy Płomieni (ze specjalizacją w Delżańskim, ojczystym języku Światłocienia, na 1), Abu zna jeszcze Starocesarski, Prosty Krainy oraz Rzeczną Mowę (aby porozumieć się z przedstawicielami Gildii). Pozostałe trzy punkty Karol rozdziela w następujący sposób: po jednym na Jeździectwo (Abu musi podróżować), Sztuki walki (powinien bronić się w niewielkich pomieszczeniach) i na Medycynę (by opatrywał swoje rany). Karol decyduje się jeszcze wydać punkt na specjalizację Nasłuchiwanie umiejętności Czujność. Ponieważ Czujność jest umiejętnością kastową Abu, otrzymuje on dwie kropki specjalności.

Krok czwarty: Atuty

Następnie Karol wybiera zaszłości Abu. Aby odpowiednio dobrze oddać jego pozycję w strukturach władzy Światłocienia i pokazać, jak dostatnie życie wiedzie, przydziela trzy kropki na Mienie oraz trzy na Status. Karol uważa także, że Abu powinien posiadać zarówno Artefakt, jak i Inkluz. Decyduje się na bransolety z orichalkum z inkluzem, ponieważ poprawią one Uniki oraz zrównoważą niską Siłę - oznacza to wydanie dwóch punktów na Artefakt. Ponieważ Karol wydał w sumie sześć z siedmiu punktów przeznaczonych na zaszłości, aby zakupić Artefakt, będzie zmuszony użyć jednego punktu dodatkowego. Aby zwiększyć szanse przeżycia Abu, Karol wybiera również czterokropkową Siedzibę, która produkuje klejnot diamentowej skóry, w sumie za pięć punktów dodatkowych. Zaszłości Abu prezentują się następująco: Artefakt 2, Status 2, Siedziba 4, Zasoby 3.

Kolejnym krokiem jest wybór zaklęć. Z 10 zaklęć, które będzie wkrótce posiadał, pięć musi wiązać się z umiejętnościami kastowymi i preferowanymi. Po rozmowie z Beatą Karol wie, że kampania będzie zawierała zarówno elementy dworskich intryg, jak i walki. Najpierw więc wybiera zaklęcia, które pozwolą Abu przeżyć: odruchowe zaklęcie Uników Cień nad Wodami oraz zaklęcie Doskonałości Uników, Drugą Doskonałość Uników. Następnie bierze zaklęcie Odporności Medytacja Odnawiająca Ciało, które (w połączeniu z jego inkluzem) pozwoli Abu wylizać się z najpoważniejszych ran w godzinę lub dwie. W końcu, ponieważ Abu ma być twardzielem, wybiera zaklęcie Technika Ciała Byka i decyduje się dać bohaterowi dwa dodatkowe poziomy zdrowia -1.

Aby jeszcze bardziej wyczulić i tak wrażliwe zmysły Abu, Karol wybiera zaklęcie Czujności Pierwsza Doskonałość Czujności oraz Technikę Nadzwyczajnego Słuchu i Dotyku. Ponieważ pięć z sześciu zaklęć Abu związane jest z umiejętnościami kastowymi i preferowanymi, Karol może wybrać pozostałe cztery dowolnie. Chcąc, by Abu poruszał się zwinnie i dobrze krył się podczas szpiegowskich misji, Karol przydziela mu zaklęcie Skradania się Druga Doskonałość Skradania się oraz zaklęcie Wysportowania Pełna Gracji Postawa Żurawia. Abu musi także dobrze radzić sobie z dworskimi intrygami, z którymi jako dyplomata i szpieg będzie miał regularnie do czynienia. Dlatego gracz wybiera zaklęcie Obycia, Drugą Doskonałość Obycia. Ponieważ bohater powinien też otwierać każdy zamek z dzieciną łatwością i kraść ważne dokumenty z dyplomatycznych przesyłek, Karol wyposaża go w zaklęcie Złodziejstwa Dotyk Otwierający Zamki oraz Kradzież Idealną.

Następnie Karol przechodzi do określenia cnót Abu. Ponieważ heros ma bronić zwykłych ludzi, sensownym wydaje się postawienie na Litość - Karol przydziela na nią dwie kropki. Postać ma być przeciętnie odważna i raczej impulsywna, więc gracz uznaje, że wystarczy jej jedna kropka na Odwagę i nie przydziela żadnej na Umiar. Abu jest niezwykle oddany sprawie walki z uciskiem, dlatego Karol przeznacza ostatnie dwie kropki na Pewność. Cnoty Abu Nuwasa wyglądają następująco: Litość 3, Odwaga 2, Pewność 3 i Umiar 1.

Karol musi wybrać Skazę duszy Abu. Ponieważ najważniejszą cnotą herosa jest Litość, Karol decyduje się użyć „Współczującego udręczenia", ponieważ doskonale pasuje to do charakteru Abu.

Krok piąty: Ostateczny szlif

Karol wylicza Siłę Woli postaci, sumując jej dwie najwyższe Cnoty Abu: Litość i Pewność, wynoszące po 3 każda. Siła Woli Abu równa się 6.

Następnie gracz wybiera trzy Upodobania: Światłocień (ojczyznę, kraj dla którego szpieguje), Życie na poziomie (choć się do tego nie przyznaje, Abu lubi dostatnie życie i dobre jedzenie) oraz Nienawiść do Krainy (Abu nienawidzi ucisku i tyranii). To sprawy, o których niełatwo dyskutować z Abu

Nuwasem, które go motywują i mogą stać się powodem kłótni lub wpędzić go w tarapaty.

Początkowa Esencja Abu wynosi 2. Ponieważ nie posiada on żadnych zaklęć, które wymagają Esencji o wartości 3 lub wyższej, Karol postanawia nic nie zmieniać w tej kwestii. Jeśli chciałby podnieść Esencję, musiałby odrzucić inne cechy, zakupione wcześniej za punkty dodatkowe.

Następnie Karol oblicza Pulę Esencji Abu. By określić wartość Esencji Wrodzonej, mnoży Esencję Abu przez trzy i dodaje jego Siłę Woli. Daje to w sumie 12 [(2x3)+6]. Dla wyliczenia Esencji Obcej Karol mnoży Esencję herosa przez siedem, dodaje jego Siłę Woli oraz sumę jego cnót, co daje razem 29 [(2x7)+6+(3+3+1+2)].

Ponieważ Karol wybrał Technikę Ciała Byka, Abu ma dwa dodatkowe poziomy zdrowia -1 ponad standardowe siedem, które posiada każdy ze Słonecznych. Jako że Karol wydał już wszystkie 15 punktów dodatkowych, na tym kończy się mechaniczna część procesu tworzenia postaci.

Teraz Karol musi trochę popracować nad historią i opisem Abu. Decyduje, że bohater będzie wyglądał wyjątkowo przeciętnie: przeciętnego wzrostu jak na Delżanina, o typowej oliwkowej karnacji, czarnych włosach i ciemnych oczach. Abu, teraz już dobrze po dwudziestce, przez ostatnie 6 lat pracował dla Trójchana. Ubiera się dobrze, lecz w nie wyróżniającym się stylu. Pozornie zajmował się dotychczas uzgadnianiem szczegółów porozumień handlowych, lecz większość czasu przeznaczał na podsłuchiwanie pod drzwiami i przeglądanie prywatnej korespondencji. Choć jest wygadany i kiedy chce, potrafi być zajmujący, wyszkolono go dobrze w nie zwracaniu na siebie uwagi. Abu rzadko potrafi oprzeć się pokusie zdobycia potencjalnie użytecznego dokumentu, nawet jeśli narazi go to na ryzyko wykrycia. Nigdzie nie rusza się bez swoich noży do rzucania i gdy pozwala na to protokół, nosi przy pasie krótki miecz.

Abu Nuwas dorastał wśród slumsów Światłocienia. Kiedy miał trzynaście lat, zauważył go jeden z agentów Trójchana, gdy ten z wielką gracją ukradł mu sakiewkę. Urzeczony talentem i odwagą Abu szpieg zaoferował mu wybór: albo wyda go Śledczym, albo chłopiec zgodzi się zostać jego uczniem. Oczywiście, Abu wybrał to drugie.

Bohater znienawidził przedstawicieli Krainy, gdy, szpiegując ich, zrozumiał, jak odnoszą się do mieszkańców Pogranicza. Do jego Wyniesienia doszło, kiedy uciekał przez żołnierzami Krainy, którzy przyłapali go w prywatnych komnatach ważnego legata kupieckiego. Wczołgał się do starożytnego korytarza, który łączył się z dziesiątkami opuszczonych tuneli pod Światłocieniem. Odnalazł tam Siedzibę z Pierwszej Ery, inkluz oraz bransolety, które teraz posiada. Chwycił je i doznał krótkiej, lecz przytłaczającego wizji: Słońce Niezwyciężony powiedział Abu, że jest przeznaczony do wielkich czynów. Wkrótce potem bohater z łatwością pokonał ścigających go strażników i ukrył ich ciała. Wraz z innymi członkami swojego Kręgu, Abu Nuwas stara się wykorzenić wpływy Krainy ze Światłocienia.

Podsumowanie tworzenia postaci

Proces tworzenia postaci

• Krok pierwszy: Koncepcja postaci

Wybierz koncepcję, Kastę i motywację bohatera.
Zapisz moc animy Kasty.

• Krok drugi: Atrybuty

Pamiętaj, że wszystkie atrybuty mają od początku wartość 1.
Nadaj rangi atrybutom fizycznym, społecznym i umysłowym.
Rozdziel kropki na atrybuty fizyczne - Siłę, Zręczność i Wytrzymałość.
Rozdziel kropki na atrybuty społeczne - Charyzmę, Oddziaływanie i Wygląd.
Rozdziel kropki na atrybuty umysłowe — Zmysły, Inteligencję i Spryt.

• Krok trzeci: Umiejętności

Zaznacz umiejętności kastowe.
Wybierz umiejętności preferowane (pięć umiejętności spoza listy kastowych)
Rozdziel punkty na umiejętności (masz 28 punktów; przynajmniej 10 kropek musisz przeznaczyć na umiejętności kastowe lub preferowane; każdą umiejętność preferowaną musisz podnieść na co najmniej jedną kropkę; żadna umiejętność nie może być wyższa niż 3, o ile nie wydasz na nią punktów dodatkowych).

• Krok czwarty: Atuty

Wybierz zaszłości (masz 7 punktów; żadna zaszłość nie może być wyższa niż 3 o ile nie wydasz na nią punktów dodatkowych), zaklęcia (wybierz 10; przynajmniej 5 musi wiązać się z umiejętnościami kastowym lub preferowanymi), cnoty (masz 5 punktów; żadna cnót nie może być wyższa niż 4 bez użycia punktów dodatkowych) oraz Skazę duszy.

• Krok piąty: Ostateczny szlif

Zapisz wartość Esencji (początkowo 2), Siły Woli (dodaj do siebie dwie najwyższe wartości cnót; nie można zacząć gry z Siłą Woli wyższą niż 8, chyba że masz dwie cnoty na 4 lub więcej), Esencji wrodzonej [(Esencja x3) + Siła Woli], Esencji obcej [(Esencja x7) + Siła Woli + (suma Cnót postaci)] i poziomu zdrowia (początkowo 7, plus ewentualne zmiany wynikające z zaklęć).

• Punkty dodatkowe

Punkty dodatkowe (masz 15) możesz wydawać w dowolnym momencie procesu tworzenia postaci.

Przykładowe koncepcje postaci

- Biurokrata - kronikarz, poborca podatkowy, urzędnik
- Cyrkowiec - kurtyzana, grajek, gladiator
- Kapłan - szaman, nowicjusz Zakonu Nieskalanych, wyznawca Oświeconych
- Kupiec - właściciel karawany, handlarz niewolnikami, lichwiarz
- Robotnik - chłop, służący, doker
- Rzemieślnik - cieśla, zbrojmistrz, szewc
- Sługa - królewski historyk, uzdrowiciel, inżynier
- Taumaturg - sprzedawca mikstur, wędrowny egzorcysta, nadworny wróżbita
- Żołnierz - strażnik miejski, najemnik, barbarzyński wojownik

Kasty

• Świtu: Mistrzowie każdego rodzaju walki. Dzieci Świtu były niegdyś generałami i czempionami Niebiańskich Armii. Słońce Niezwyciężony wybiera członków Kasty Świtu spośród biegłych w walce i sztuce wojennej.

Umiejętności kastowe: Broń Biała, Broń Miotana, Łucznictwo, Sztuka wojny i Sztuki walki.

Moce animy: mogą używać mocy, by wzbudzać respekt i grozę przez czas trwania sceny.

• Zenitu: Niegdysiejsi przywódcy i kapłani. Złote Byki są królami-kapłanami, prorokami i mistykami. Słońce Niezwyciężony wybiera ich pośród ludzi, którzy pragną prawa i sprawiedliwości oraz spośród ludzkich przywódców.

Umiejętności kastowe: Determinacja, Odporność, Przetrwanie, Przywództwo, Występy publiczne.

Moce animy: mogą używać mocy, by palić ciała umarłych i chronić się przed stworzeniami ciemności.

Podsumowanie tworzenia postaci

• Zmierzchu: Badacze, czarodzieje i rzemieślnicy. Dzieci Zmierzchu są myślicielami i ludźmi czynu. Słońce Niezwyciężony wybiera członków Kasty Zmierzchu spośród osób używających umiejętności i wiedzy, aby zmieniać świat.

Umiejętności kastowe: Dedukcja, Medycyna, Okultyzm, Rzemiosło, Wiedza.

Moce animy: mogą używać mocy jako tarczy ochronnej.

• Nocy: Mistrzowie podstępu i oszustwa. Ukryci w Cieniu służyli Starożytnej Krainie jako szpiedzy i policja. Słońce Niezwyciężony wybiera członków Kasty Nocy mając na względzie biegłość w dostawaniu się do miejsc, w których kandydaci na Pomazańców nie są mile widziani oraz umiejętność niekonwencjonalnego rozwiązania problemów.

Umiejętności Kastowe: Czujność, Skradanie się, Uniki, Wysportowanie, Złodziejstwo.

Moce animy: mogą używać mocy, aby uniknąć wykrycia i wyciszyć swój sigil, kiedy korzystają z Esencji.

• Zaćmienia: Dyplomaci i urzędnicy. Ukoronowane Słońca pilnowały, by Starożytna Kraina funkcjonowała sprawnie. Słońce Niezwyciężony Wynosi do Kasty Zaćmienia tych, którzy kochają podróżować i uzdolnionych we wszelkich formach porozumiewania się.

Umiejętności Kastowe: Biurokracja, Jeździectwo, Języki, Obycie, Żeglarstwo.

Moce animy: mogą używać mocy, aby uświęcić przysięgi i porozumienia oraz zapewniać nietykalność podczas kontaktów z duchami, demonami i Pięknym Ludem.

Motywacja

Wybierz przewodni, odpowiednio epicki cel swojego bohatera.

Cnoty

- Litość - empatia i zdolność wybaczania innym.
- Odwaga - męstwo i śmiałość.
- Pewność - wytrwałość i odporność psychiczna.
- Umiar - samokontrola i zdolność jasnego myślenia.

Zaszłości

- Artefakt - cudowny przedmiot rodem z Pierwszej Ery.
- Chowaniec - zwierzęcy towarzysz.
- Kontakty - źródła informacji oraz użyteczni ludzie.
- Kult - śmiertelni, którzy cię czczą.
- Mentor - nauczyciel lub opiekun.
- Mienie - dobra doczesne i pieniądze.
- Siedziba - miejsce wielkiego nagromadzenia Esencji.
- Sprzymierzeńcy - współpracownicy i przyjaciele, pomagający w różnych zadaniach.
- Status - pozycja lub ranga we wpływowej i potężnej organizacji.
- Świta - śmiertelni, którym przewodzisz.
- Wpływy - twój wpływ na świat.

Punkty dodatkowe

Cecha	Koszt
Atrybut	4
Umiejętność	2 (1 dla umiejętności preferowanych i kastowych)
Zaszłość	1 (2 jeśli podnoszona powyżej 3)
Specjalizacja	1 (2 za 1 w umiejętnościach preferowanych i kastowych)
Cnota	3
Siła Woli	2
Upodobania	3 aby zwiększyć początkową liczbę do sumy (Siły Woli + Litości)
Esencja	7
Zaklęcie	5 (4 jeśli jest związane z umiejętnością kastową lub preferowaną)

ZDRADZIŁAŚ SONDOK! GIŃ!
AAAHH!
ZAPŁACISZ ZA TO!
PANI SONDOK POSIĄDZIE TWOJĄ DUSZĘ!

JUŻ NIE PRACUJĘ DLA SONDOK...

ROZDZIAŁ TRZECI
CECHY

Cechy określają możliwości twojego bohatera, definiując jego mocne i słabe strony. Wartości cech dają ogólne wyobrażenie, w jakiej dziedzinie postać jest dobra, co sprawia jej trudności, a czego w ogóle nie jest w stanie zrobić. Ponieważ nadmierna drobiazgowość nie idzie w parze z epickim fantasy, cechy w „Exalted" mają dość szeroki zakres. Jest ich stosunkowo niewiele, a odpowiada za bardzo szeroki wachlarz zdolności, czasami nawet w kilku zbliżonych dziedzinach. Poprzedni rozdział opisywał szczegółowo proces tworzenia postaci, ten natomiast prezentuje cechy, którymi można obdarzyć bohatera - oprócz właściwości magicznych, które znajdziesz w Rozdziale piątym: Zaklęcia, układy i czary.

Motywacja

Motywacja krótko opisuje życiowy cel bohatera. To ona sprawa, że postać wychodzi z domu i dokonuj e wielkich czynów, jest więc jednym z powodów, dla których Słońce Niezwyciężony wybiera kogoś na Pomazańca. Większość śmiertelników ma względnie przyziemne i niezbyt wyjątkowe motywacje, np. „być bogatym", „ożenić się i mieć szczęśliwą rodzinę" lub „żyć spokój - nie na tropikalnej wyspie". Pomazańcy Niebios zostali jednak wybrani ponieważ, w odróżnieniu od zwykłych śmiertelników, mieli w sobie zalążek wielkości. Wybrańcy Słońca (i wszyscy inni Pomazańcy Niebios) nie mogą posiadać przyziemnych i prozaicznych motywacji - są skazani na wielkość i ich cele muszą być odpowiednio epickie. Każdy Wyniesiony zasłużył na to nie bogactwem, potęgą czy sławą, ale duszą wystarczająco potężną, by mogła udźwignąć ułamek boskiej mocy.

Typowe przykłady epickich motywacji dla Wybrańców Słońca to: „przywrócić Zgromadzenie Słońca", „zniszczyć Krainę i zgładzić wszystkich Suwerenów", „zaprowadzić trwały pokój pomiędzy Pięknym Ludem i mieszkańcami Stworzenia", „stanąć na czele Gildii i zmienić ją w użyteczne narzędzie Pomazańców Słońca", „odkupić duszę jednego z Otchłanników", „zdobyć sławę największego złodzieja, muzyka, zabójcy lub dyplomaty w całym Stworzeniu", „zabić potężne bóstwo", „znieść niewolnictwo", „chronić członków swojej nacji przed wszelkimi niebezpieczeństwami". Istnieje naprawdę wiele możliwości. W większości kampanii każdy bohater będzie kierował się inną motywacją, należy jednak pamiętać, żeby

plany bohatera były wielkie, a ich realizacja wymagała wielu sesji gry. Zabicie śmiertelnego burmistrza w małym miasteczku jest celem niezbyt heroicznym i w dodatku dziecinnie prostym dla Wybrańca Słońca.

Wybierając na motywację bohatera zastanów się, jaki element charakteru postaci bądź jej historii powoduje, że chce ona zmieniać świat według swoich marzeń i nadziei. Odpowiednio dramatyczna motywacja może zapewnić wiele godzin doskonałej zabawy w każdej kampanii. Być może oddział żołnierzy Smoczej Krwi zgładził rodzinę twojej postaci, a teraz, gdy została Wyniesiona, każdy cios, który zadaje Krainie jest częścią zemsty za bliskich? Motywacja twojego bohatera musi więc odpowiedzieć na pytanie: „dlaczego dokonuję czynów, które przejdą do legendy?"

Wypełnianie motywacji

W epickiej grze, takiej jak „Exalted", bohaterowie mogą zmienić losy całego Stworzenia, zabijać bogów i Panów Śmierci, podbijać i władać całymi narodami (nawet potężną Krainą). Realizacja takich, iście heraklejskich, zadań powinna jednak zająć wiele sesji gry oraz wymagać pomocy innych członków Kręgu bohatera. Wypełnienie motywacji jest niezwykle istotnym wydarzeniem w życiu postaci, równie znaczącym jak to, które wytyczyło w jego życiu ten właśnie cel.

Wypełnienie motywacji jest tak potężnym przeżyciem, że pozwala podnieść stały poziom Esencji wyłącznie dzięki wydaniu punktów doświadczenia, bez normalnej potrzeby medytowania przez długie miesiące (więcej informacji na temat podnoszenia Esencji w trakcie gry znajdziesz na stronach 281-283). Narrator może jednak nie pozwolić na zwiększenie Esencji jeśli uzna, że motywacja nie była wystarczająco heroiczna lub zrealizowała się zbyt szybko lub zbyt łatwo. Kiedy bohater wypełni swoją motywację, gracz wybiera dla niego kolejną, nie wydając na to punktów doświadczenia.

Nowa motywacja jest często związana ze starą, jednak niektórzy bohaterowie radykalnie zmieniają swoje życiowe cele. Po zabiciu jednego z Panów Śmierci postać może pragnąć śmierci pozostałych lub wręcz przeciwnie, chciałaby unikać wszystkiego, co wiąże się z nimi i z Krainami Cienia. W drugim przypadku może np. zacząć krzewić religię Słońca Niezwyciężonego wśród ludów żyjących na Zachodzie lub starać się, by Srebrny Pakt Pomazańców Luny zawiązał sojusz z powracającymi Pomazańcami Słońca. Tylko ty wiesz, jaka motywacja będzie od teraz pasować do twojej spełnionej postaci.

Zmiana motywacji

Jedni bohaterowie wybierają nową motywację dopiero po wypełnieniu poprzedniej, inni natomiast mogą stwierdzić, że ich obecny cel albo nie przystaje do rzeczywistości, albo w jakiś sposób nie pasuje do wydarzeń w życiu bohatera. Przykładowo, postać może zaprzyjaźnić się z wygnańcem ze Smoczej Krwi i uznać, że nie wszyscy Pomazańcy Ziemi są potworami, które należy bezwzględnie zabijać. Bohater, który pragnął zaprowadzić pokój pomiędzy Pięknym Ludem i obywatelami Stworzenia, może dojść do przekonania, że elfy to wyłącznie drapieżcy, którzy nie zdołają współżyć ze światem i jego mieszkańcami. W takich przypadkach bohater będzie potrzebował nowej motywacji, która może być zmodyfikowaną wersją poprzedniej (zakończenie panowania Pomazańców Ziemi, zamiast wytępienia ich co do jednego) lub stanowić zupełne przeciwieństwo poprzedniej (zniszczenie Pięknego Ludu zamiast starań o pokojową koegzystencję). Możliwe jest także przyjęcie całkowicie nowej motywacji, w ogóle nie związanej z poprzednimi celami bohatera. Dzieje się tak zazwyczaj, gdy postać doświadcza jakiegoś przełomu, który zupełnie zmienia jej cele i priorytety. Bohater, który odwiedził Malfeas i odkrył tamtejsze okropieństwa może zadecydować, że demony zagrażają Stworzeniu znacznie bardziej niż Gildia, której zniszczenie wcześniej obrał sobie za cel.

A jeśli motywacja nie jest wystarczająco heroiczna?

Wielu graczy w „**Exalted**" nie zdaje sobie sprawy ze skali zabawy i wybiera dla swoich postaci motywacje, które nie są odpowiednio heroiczne. Zabicie wywodzącego się ze Smoczej Krwi satrapy jednego z królestw Pogranicza lub obrona małego miasteczka przed wszelkim złem to dość dobre przykłady zbyt ograniczonych zamierzeń. Często w trakcie kampanii gracz zaczyna zdawać sobie sprawę z możliwości swojej postaci i wraz ze zwiększającym się doświadczeniem bohatera dochodzi do wniosku, że chciał dla niego zbyt mało. W takim przypadku istnieją dwie możliwości: gracz może wybrać inną motywację dla swojej postaci lub poszerzyć aktualną. Pragnienie obrony jednego miasteczka może przekształcić się w chęć opieki nad całą nacją lub nawet Pograniczem, a zabicie jednego satrapy zmienić się w pragnienie wyzwolenia wszystkich państw Północnego Wybrzeża spod władzy Krainy. Gracz może poszerzyć (lecz nie zmienić) motywację swojej postaci bez wydawania punktów doświadczenia jeśli okaże się, że poprzednia była za mało epicka. Należy jednak pamiętać, że każde kolejne poszerzenie oraz każda zmiana motywacji będzie już kosztować dwa punkty doświadczenia.

Zmiana motywacji jest głębokim przeżyciem i ważnym wydarzeniem w życiu postaci. Nigdy nie powinna zachodzić przypadkowo, a jeśli następuje, to tylko w wyjątkowych sytuacjach. Jest to wydarzenie tak znaczące, że musisz wydać 2 punkty doświadczenia za każdym razem, gdy chcesz zmienić motywację swojego bohatera. Narrator oczywiście może nie pozwolić na lekkomyślne i swobodne zmienianie motywacji.

Odzyskiwanie siły woli dzięki motywacji

Działania, które znacząco zbliżają twojego bohatera do wypełnienia motywacji pozwalają odzyskać wydane wcześniej punkty Siły Woli. Za każdym razem, gdy heros poświęci całą scenę na działania, które zbliżają go do wypełnienia życiowego celu, odzyskuje jeden punkt Siły Woli. Dla przykładu, jeśli motywacja postaci jest przemienienie wielkiego narodu w sprawnie i uczciwie rządzone społeczeństwo i bohater spędzi całą scenę, sądząc za zbrodnie i wydając wyroki w stolicy tej nacji, powinien odzyskać punkt Siły Woli.

Upodobania

Upodobania to osoby, rzeczy i idee, pojawiające się w życiu bohatera, którym jest wierny, lecz które nie stanowią jego pierwszoplanowych celów. Są więc czymś w rodzaju drugorzędnej motywacji. Upodobania opisuje się jednym rzeczownikiem: imieniem osoby, nazwą miejsca, idei lub dowolnej rzeczy, na której

zależy postaci. Zazwyczaj postać może posiadać tyle upodobań, ile wynosi suma jej Litości i Siły Woli, nie traci ich jednak automatycznie, gdy jest ich więcej, niż wskazują cechy.

Narrator może usunąć nadliczbowe upodobania, które uzna za najmniej istotne dla postaci, kiedy ta wygodnie i głęboko prześpi noc - oto sen sprawił, że to upodobanie zniknęło z brzemienia trosk, dźwiganych przez bohatera. Gracze nie powinni jednak tworzyć i usuwać po kilka upodobań na sesję, tylko po to, aby drażnić Narratora i zyskać wymówkę do rzucenia kością ani nadużywać mechaniki, by zyskiwać po 27 upodobań dziennie, a następnie nalegać, aby każdej nocy znikało tylko jedno. Nie w tym rzecz. Chodzi o to, aby powiedzieć: „Mój bohater kocha swego konia, swój miecz i swój kraj".

Normalnie upodobania nie znaczą dla postaci aż tak wiele, nie pozwalają odzyskiwać Siły Woli ani nie zwiększyć Esencji. Są za to sposobem, by chronić rzeczy o które bohater się troszczy, przed wygadanymi przeciwnikami (patrz „Walka społeczna" na str. 175), które mogliby je wykorzystać, by manipulować bohaterem.

Upodobania są często przedmiotem dobroczynnej magii. Istnieje na przykład Słoneczne zaklęcie, które chroni przed zdradzeniem upodobań dla jakiejś innej wielkiej idei. Stają się wówczas bardzo ważne, choć przeciętny bohater posiada stosunkowo proste i nie wymagające wielkich poświęceń upodobania. Ogólnie przejmuj się nimi tylko, jeśli gra jest bardzo mocno nastawiona na relacje międzyludzkie.

Początkowo postacie otrzymują tyle upodobań, ile mają Litości. Bohaterowie dostają i tracą upodobania w zależności od swojej Pewności. Więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronach 179 w rozdziale „Zasady" oraz na stronie 207 rozdziału dotyczącego zaklęć.

Kasty

Słońce Niezwyciężony stworzył pięć rodzajów Pomazańców, każdemu z nich stawiając inne zadania i role oraz dając inne wewnętrzne predyspozycje. Grupy Pomazańców nazywane są Kastami, a nazwa samych Kast pochodzi od pozycji Słońca na niebie (Świt, Zenit, Zmierzch, Noc i Zaćmienie).

Od czasu Uzurpacji Zakon Nieskalanych uznaje Pomazańców Słońca za demony i nazywa Plugastwami. Ma też własne nazwy na Kasty Plugastw i w dzisiejszych czasach większość ludzi używa wyłącznie ich, gdy mówi o pięciu Kastach Słonecznych. O ile sami bohaterowie mogą wiedzieć, dzięki wizjom otrzymanym we śnie lub informacjom znalezionym w starożytnych tekstach, że przynależą do Kasty Zenitu, inni będą ich uważać po prostu za Bluźnierców.

Efekty animy

Wszystkie Kasty Słonecznych potrafią wywoływać magiczne efekty, koncentrując Esencję za pomocą swojej animy. Każdy Pomazaniec Słońca może używać mocy animy swojej Kasty bez żadnego przygotowania.

Ponadto Słoneczny może poświęcić jeden okruch Esencji aby:

- sprawić, by znak jego kasty jaśniał przez całą scenę sceny (jakby gdyby bohater wydał 4-7 okruchów Esencji obcej).
- sprawić, by jego anima jaśniała (światłem, przy którym można czytać) przez całą scenę (jakby bohater wydał 8-10 okruchów Esencji obcej).
- przez całą scenę wiedzieć, jaka dokładnie jest pora dnia.

Kasta Świtu

Jak promienie poranka przeganiają ciemności nocy, tak wojownicy Kasty Świtu niszczą wrogów światła. W czasie Pierwszej Ery jej członkowie byli generałami i czempionami Krainy. Nieśli światło Słońca Niezwyciężonego do najciemniejszych zakątków Stworzenia, strzegli granic przed niszczycielskimi siłami Malfeasu i Dziczy oraz prowadzili armie Krainy do zwycięskich bitew, które przeszły do legendy. W czasie Uzurpacji nieliczni członkowie Kasty Świtu, którzy przeżyli pierwszą zasadzkę Smoczej Krwi, walczyli do śmierci, zabijając setki wrogów, nim ostatecznie ulegli przewadze liczebnej przeciwnika.

Powracające Dzieci Świtu znów zaczynają cieszyć się chwałą największych wojowników Stworzenia. Nie mają sobie równych w żadnej dyscyplinie walki, pokonują całe armie wrogów i niszczą tych, którzy przeciwstawiają się powrotowi Słonecznych. Jeden wojownik z Kasty Świtu potrafi bez trudu pokonać dziesiątki pomniejszych przeciwników, a ich grupa może rozbijać całe legiony.

Do Kasty Świtu Wynoszeni są wyłącznie wojownicy. Nie wszyscy jednak są powściągliwymi mistrzami miecza. Słońce Niezwyciężony wybiera również brutalnych przywódców band, zwalistych gladiatorów, charyzmatycznych generałów, zbrojmistrzów o legendarnych umiejętnościach, wojennych taumaturgów, wspierających swoją magią armie oraz mnichów - filozofów, którzy poświęcają życie na doskonalenie jednej sztuki walki. Spiżowe Tygrysy, jak się ich czasem nazywa, są najczęściej obrońcami swoich Kręgów i to właśnie oni ruszają pierwsi do walki, by pokonać wrogów.

Sigil animy: Słoneczni z Kasty Świtu mają na środku czoła znamię w kształcie

błyszczącego złotem, promiennego słońca. Ich animy są zazwyczaj jasne, białe i bladozłote, czasami zabarwione czerwienią lub jasnym fioletem.

Efekt animy: Wydając 10 okruchów Esencji, bohater może przybrać wielką i przerażającą postać na czas jednej sceny (lub do momentu, kiedy zdecyduje się rozproszyć efekt). Bohater wydaje się wtedy większy i bardziej srogi, o morderczym uścisku, z budzącym grozę obliczem i płonącymi oczami. Taki efekt pojawia się w grze automatycznie również wtedy, gdy Słoneczny wyda 11-15 okruchów Esencji obcej.

Nikt, kto nie ma Odwagi większej niż Esencja Wschodzącego Słońca, nie może spojrzeć mu prosto w oczy ani otwarcie mu się przeciwstawić. Pomazaniec otrzymuje +2 do WO przeciwko istotom znajdującym się pod wpływem animy. Śmiertelnicy (i zwykłe zwierzęta) ponadto muszą wykonać test Odwagi, kiedy stają twarzą w twarz z jednym spośród Spiżowych Tygrysów. Jeśli się nie powiedzie, uciekają w przerażeniu przed gniewnym obliczem, na które przyszło im spojrzeć. Golemy, automatony, nieumarli i inne istoty nie znające strachu są całkowicie odporne na tę moc.

Umiejętności kastowe: Członkowie Kasty Świtu doskonalą się w każdej formie walki, nie tylko zbrojnej. Mają naturalną skłonność następujących umiejętności: Broń biała, Broń miotana, Łucznictwo, Sztuka wojny i Sztuki walki.

Skojarzenia: Pora wiosny, kolory szafranu i lawendy, kierunek wschodni, żywioł ognia, księżyc w pełni oraz Panna Wojny.

Przydomki: Wschodzące Słońca, Dzieci Świtu, Powiernicy Światła, Spiżowe Tygrysy, Miecze Niebios, Porzuceni (obraźliwie).

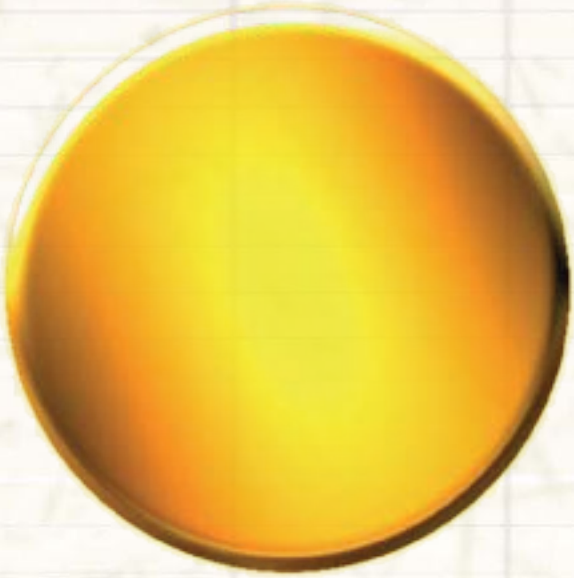
Koncepcje: Barbarzyński najeźdźca, strażnik miejski, mag bitewny, odważny wiejski chłopiec, sławny gladiator, posiwiały weteran, bohaterski bandyta, książę najemników, zbrojmistrz, mnich-wojownik.

Porzuceni

W Krainie opowiada się historie o tym, jak niegodziwi patroni Plugastw opuścili ich w chwili największej potrzeby. Skazane na klęskę Plugastwa, które nie uciekły w przerażeniu, ginęły w beznadziejnych bitwach przeciwko prawym armiom Ziemskich. Ponieważ zarówno patroni jak i towarzysze opuścili tę Kastę w potrzebie, Smocza Krew określa jej członków mianem Porzuconych.

Klnę się na Słońce Niezwyciężonego, że nie spocznę, póki nie zniszczę wszystkich nieumarłych bestii, które zniszczyły me miasto. Zgładzę nawet potężnych Panów Śmierci, aby ich słudzy nigdy więcej nie niepokoili żyjących.

Kasta Zenitu



Lśniące światło południa, zsyłane przez Słońce Niezwyciężonego, przepędza cienie i opromienia Stworzenie swym blaskiem. Tak też Kasta Zenitu wypędza przeklęte sługi Malfeasa i Zaświatów, a jej wiara i przykład przynosi pocieszenie i ulgę wiernym. Podczas Pierwszej Ery Wyniesieni z Kasty Zenitu byli królami-kapłanami Krainy, przewodzili Zgromadzeniu Słońca, ówczesnemu ośrodkowi władzy i pośredniczyli pomiędzy ludem Krainy i jej boskim patronem. Mieszkańcy zwracali się do Kasty Zenitu po radę, zarówno w sprawach natury duchowej, jak i doczesnej. W czasach Uzurpacji, ci spośród Kasty Zenitu, którym udało się przeżyć zasadzkę Ziemskich, stanęli przeciwko swym wrogom niczym góry, silni mocą swej wiary w Słońce Niezwyciężonego. Niestety, woda i wiatr potrafią skruszyć nawet największą z gór - tak też było z nieprzeliczonymi armiami Ziemskich, które ostatecznie starły Kastę w pył.

Członkowie Kasty Zenitu byli pierwszymi Słonecznymi, którzy powrócili. Na całym Pograniczu twardzi i charyzmatyczni mężczyźni oraz kobiety zaczęli napływać do miast i wsi. Przybywali z pustyń, schodzili z gór lub przypływali z niezmierzonych oceanów, głosząc chwałę Słońca Niezwyciężonego. Dziś Filary Słońca znów zaczynają przewodzić ludziom, kierując ich ku prawości oraz potędze i przeciwstawiają nieprawej ciemności siłę wiary, pięści i ognia.

Członkowie Kasty Zenitu zostali wybrani spośród urodzonych przywódców, którzy pragną prawa i sprawiedliwości, poświęcając się bez wahania w imię swoich przekonań. Każdy członek tej Kasty doświadczył osobistej i głębokiej wizji Słońca Niezwyciężonego. To objawienie rozpaliło w nim pasję oraz wiarę, której dotąd nie znał. Bez względu na to, w jakich bogów wierzą, członkowie Kasty Zenitu są przede wszystkim kapłanami Słońca Niezwyciężonego, zwykle przewodzą i niestrudzenie bronią swoich Kręgów.

Sigil animy: Słoneczni z Kasty Zenitu naznaczeni są dużym, jasnozłotym kołem. Ich animy są świetliste, płoną bielą lub majestatycznym złotem.

Efekt animy: Kasta Zenitu przesiąknięta jest światłem samego Słońca Niezwyciężonego. Złote Byki potrafią dotknięciem spopielać ciała upadłych. Jeden okruch Esencji wystarczy aby spalić pojedyncze zwłoki, a duszę wraz z dymem wyprawić do Niebios. Zapobiega to ożywieniu ciała po śmierci, a duszę chroni przed przeobrażeniem w głodnego upiora. Słońce chroni członków Kasty Zenitu i pozwala im niszczyć demony, nieumarłych i inne stwory ciemności. Wykonując swoją akcję, członek Kasty Zenitu może użyć 10 okruchów Esencji,

by rozpalić swoją animę. Plonie ona wtedy świętym ogniem Słońca Niezwyciężonego i lśni blaskiem jasnym jak światło słońca w południe. Taka iluminacja ogarnia obszar (Esencja x 10) metrów. Przez całą scenę (lub do czasu rozproszenia efektu) bohater otrzymuje tyle dodatkowych wyparowań poważnych i lekkich obrażeń zadanych przez stwory ciemności, ile wynosi jego Esencja. Ponadto, kiedy ta moc jest aktywna, gracz może dodawać wartość swojej Esencji do minimalnej liczby kości, którymi rzuca na atak zadawany sługom mroku (czyli w większości przypadków rzuci liczbą kości równą co najmniej podwojonej Esencji postaci). Ten efekt pojawia się automatycznie, gdy Słoneczny wyda 11-15 okruchów Esencji obcej.

Umiejętności kastowe: Członkowie Kasty Zenitu doskonalą się w walce z wszelkimi przeciwnościami, zarówno fizycznymi jak duchowymi. Posiadają także zadziwiające zdolności perswazji i inspirowania. Mają naturalną skłonność do umiejętności: Determinacja, Odporność, Przetrwanie, Przywództwo i Występy Publiczne.

Skojarzenia: Pora lata, kolor złoty i kobaltowo-niebieski, kierunek południowy, żywioł ziemi, półksiężyc i Panna Harmonii.

Przydomki: Wschodzące Słońca, Filary Słońca, Słoneczne Gromy, Złote Byki, Młoty Niebios, Bluźniercy (obraźliwie)

Koncepcje: Były kapłan lub szaman innego bóstwa, światły astrolog, walczący o swoje prawa robotnik, wędrowny mędrzec, pustelnik, medyk, zbuntowany wieśniak, poborca podatkowy, pirat, starzec z gór, zbiegły niewolnik.

Bluźniercy

Zgodnie z naukami teologów Krainy, te Plugastwa były obrzydliwymi kapłanami, zmuszającymi do czczenia mrocznych potęg. Smocza Krew obaliła fałszywy kult i zamiast niego ustanowiła czystą wiarę Zakonu Nieskalanych. Tacy nikczemni kapłani okrzyknięci zostali przez wiernych mianem Bluźnierców.

Stworzenie jest dziś skażone. Umarli chodzą wśród żywych. Bestie Dziczy z dnia na dzień stają się zuchwalsze, a okrutni Suwereni w ogóle nie dbają o prostych ludzi. Ale świat nie zawsze był taki. Posłuchajcie opowieści o cudownej Pierwszej Erze i dowiedzcie się, jak możemy razem na powrót odbudować jej chwałę.

Kasta Zmierzchu

Niczym wieczorne słońce powstrzymujące nadejście nocy, członkowie Kasty Zmierzchu dążą do oświecenia nieświadomych poprzez naukę, wiedzę i rzemiosło. Podczas Pierwszej Ery Miedziane Pająki były największymi uczonymi, czarodziejami i rzemieślnikami Krainy. Tworzyli nieporównywalne z niczym cuda i artefakty, które stały się fundamentem potęgi Pierwszej Ery. Używali magii i sprytu, by chronić Stworzenie przed wrogami. W czasie Uzurpacji kilku członków Kasty Zmierzchu, którym udało się przeżyć zdradę, spędziło ostatnie dni życia, starając się ukryć wiedzę i artefakty przed zdradziecką Smoczą Krwią, by pewnego dnia Słoneczni mogli odzyskać dawną potęgę.

Dziś, gdy Słoneczni powrócili, Dzieci Zmierzchu na powrót stają się koryfeuszami wiedzy i nauki. Pracują i walczą, aby odbudować chwałę Pierwszej Ery w tych trudnych czasach chaosu i zepsucia. Tworzą artefakty do obrony przed nieprzyjaciółmi, bronią miast i wsi mieczem oraz umysłem, a także przekazują wiedzę każdemu, kto chce się jej uczyć.

Słońce Niezwyciężony rzadko wybiera wysuszonych mędrców, którzy spędzili całe lata życia nad zakurzonymi księgami. Przeciwnie, Strzały Niebios to poszukiwacze, inżynierowie, uzdrowiciele, badacze, taumaturgowie i rzemieślnicy, którzy korzystają ze swoich zdolności aby tworzyć zapierające dech w piersiach dzieła. Pragną wiedzy, lecz także czują palącą potrzebę jej praktycznego stosowania.

Sigil animy: Znakiem Kasty Zmierzchu jest okrąg, którego górna połowa wypełniona jest złotem, a dolna pozostaje pusta. Ich animy przybierają bardzo spektakularne kolory, od jasnozłotego poprzez jasne i ciemne czerwienie i purpury, skończywszy na odcieniach niebieskiego.

Efekt animy: Pomazańcy Słońca z Kasty Zmierzchu potrafią wykorzystać Esencję by stworzyć ze swej animy ochronną barierę. Jeśli wynik rzutu na obrażenia oznacza, że Miedziany Pająk ma stracić poziom zdrowia, może wówczas poświęcić pięć okruchów Esencji, aby wzmocnić animę i podjąć dramatyczną próbę odparcia ciosu. Odejmij jeden od puli zadanych obrażeń za każdą kropkę Esencji, którą posiada Wybraniec. Ten efekt może spowodować, że Pomazańca nie dosięgnie śmiertelny

cios lub zmienić lekkie obrażenia w zupełnie nic nie znaczące draśnięcie. Ten efekt pojawia się automatycznie, gdy Słoneczny wyda 11-15 okruchów Esencji obcej.

Umiejętności kastowe: Członkowie Kasty Zmierzchu doskonalą się w zdobywaniu wiedzy i stosowaniu jej w praktyce. Mają naturalną skłonność do umiejętności: Dedukcja, Medycyna, Rzemiosło, Okultyzm i Wiedza.

Skojarzenia: Pora jesieni, kolor pomarańczy i czerni, kierunek zachodni, żywioł drewna, sierp księżyca i Panna Tajemnic.

Przydomki: Zachodzące Słońca, Dzieci Zmierzchu, Słoneczne Błyskawice, Miedziane Pająki, Strzały Niebios, Nieczyści (obraźliwie)

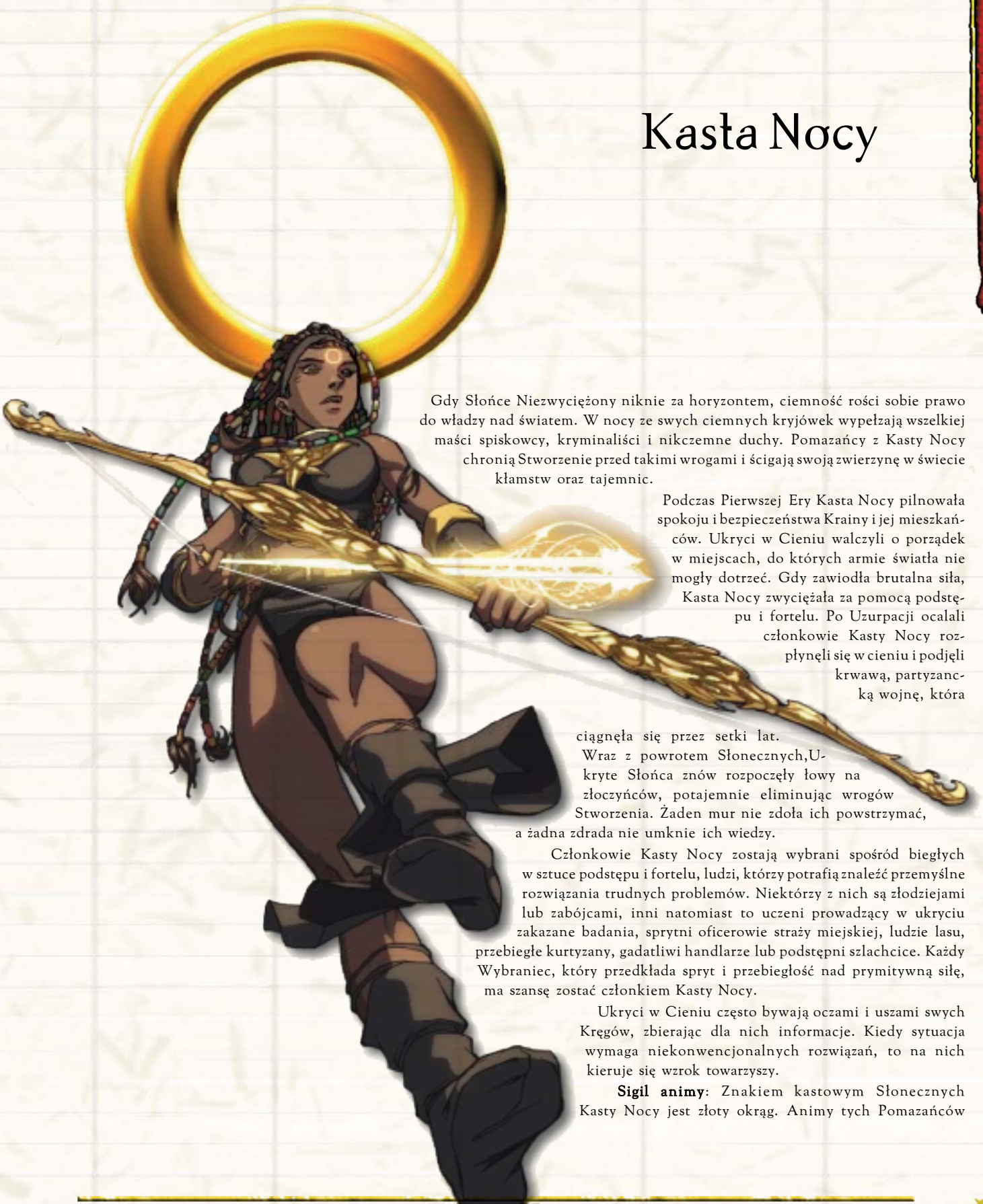
Koncepcje: Ambitna kurtyzana, kowal, genialne dziecko, szczwany dworzanin, ubogi żak, wyedukowany kupiec, wiekowy nauczyciel, sprytny krawiec, wesoły młody poszukiwacz, potężny szaman, wędrowny uzdrowiciel, wioskowa wiedźma, wojownik-mędrzec.

Nieczyści

Niektórzy spośród Plugastw zawierali pakty ze złymi duchami i siłami Zaświatów, by zyskać potęgę. Oddawali siłom ciemności krew niewinnych ofiar, własne ciała a nawet nieśmiertelne dusze w zamian za moc. Gdy prawe armie Pomazańców Ziemi powstały przeciwko nim, złe moce zawiodły, a czarnoksiężników wyłapano i ścięto. Ponieważ zadawali się z nikczemnymi istotami, takie Plugastwa noszą nazwę Nieczystych.

Spójrz na ruiny wokół ciebie - tak wiele wiedzy z Pierwszej Ery przepadło na zawsze! Teraz słuchaj mnie i ucz się. Pokażę ci, jak żeglować po niebie w napowietrznym statku i nauczę, jak unikać zarazy i głodu.

Kasta Nocy



Gdy Słońce Niezwyciężony niknie za horyzontem, ciemność rości sobie prawo do władzy nad światem. W nocy ze swych ciemnych kryjówek wypełzają wszelkiej maści spiskowcy, kryminaliści i nikczemne duchy. Pomazańcy z Kasty Nocy chronią Stworzenie przed takimi wrogami i ścigają swoją zwierzynę w świecie kłamstw oraz tajemnic.

Podczas Pierwszej Ery Kasta Nocy pilnowała spokoju i bezpieczeństwa Krainy i jej mieszkańców. Ukryci w Cieniu walczyli o porządek w miejscach, do których armie światła nie mogły dotrzeć. Gdy zawiodła brutalna siła, Kasta Nocy zwyciężała za pomocą podstępu i fortelu. Po Uzurpacji ocalali członkowie Kasty Nocy rozpłynęli się w cieniu i podjęli krwawą, partyzancką wojnę, która ciągnęła się przez setki lat. Wraz z powrotem Słonecznych,Ukryte Słońca znów rozpoczęły łowy na złoczyńców, potajemnie eliminując wrogów Stworzenia. Żaden mur nie zdoła ich powstrzymać, a żadna zdrada nie umknie ich wiedzy.

Członkowie Kasty Nocy zostają wybrani spośród biegłych w sztuce podstępu i fortelu, ludzi, którzy potrafią znaleźć przemyślne rozwiązania trudnych problemów. Niektórzy z nich są złodziejami lub zabójcami, inni natomiast to uczeni prowadzący w ukryciu zakazane badania, sprytni oficerowie straży miejskiej, ludzie lasu, przebiegłe kurtyzany, gadatliwi handlarze lub podstępni szlachcice. Każdy Wybraniec, który przedkłada spryt i przebiegłość nad prymitywną siłę, ma szansę zostać członkiem Kasty Nocy.

Ukryci w Cieniu często bywają oczami i uszami swych Kręgów, zbierając dla nich informacje. Kiedy sytuacja wymaga niekonwencjonalnych rozwiązań, to na nich kieruje się wzrok towarzyszy.

Sigil animy: Znakiem kastowym Słonecznych Kasty Nocy jest złoty okrąg. Animy tych Pomazańców

są upiornie białe lub złote, zabarwione fioletem lub kolorem szaro-fioletowym.

Efekt animy: Ukryci w Cieniu o wiele lepiej kontrolują swoją animę, niż pozostali Słoneczni. Ukryte Słońca potrafią wyciszyć aurę i używać swych mocy bez widocznej manifestacji. Kiedy Słoneczny z Kasty Nocy używa Esencji obcej, może poświęcić dodatkowe okruchy, aby zapobiec dodawaniu punktów do swojego sigilu animy. Ta zdolność nie pozwala jednak wyciszyć blasku spowodowanego użyciem magii. Aby zapobiec dodawaniu okruchów do sigilu animy podczas używania zaklęć, które nie są oczywiste, (patrz str. 189), postać musi wydać o jeden okruch więcej, niż normalnie kosztuje zaklęcie. Kiedy natomiast używa zaklęć oczywistych i nie chce, by anima zalśniła, musi wydać dwa razy więcej okruchów, niż zaklęcie kosztuje.

Powiernicy Nocy mogą również otulić się swoją animą niczym nieprzeniknionym welonem. Efekt utrzymuje się całą scenę i wymaga wydania 10 okruchów Esencji. Anima tłumi zmysły tych, którzy próbują ją przejrzeć i zaciera wszelkie ślady przed tropiącymi Pomazańca. Cienie stają się bardziej czarne, dźwięki przytłumione, zapachy mniej wyczuwalne, a dotyk o wiele lżejszy. Taka ochrona zwiększa trudność wszystkich rzutów na wykrycie lub wytropienie Słonecznego o połowę wartości jego Esencji (zaokrąglając w górę), póki efekt welonu animy jest aktywny. Jednak gdy Słoneczny wyda 11-15 okruchów Esencji obcej, staje się równie dobrze widoczny, jak każdy inny Pomazaniec, a łuna jego animy niweluje wszelkie korzyści welonu. Zakładając, że Słoneczny nie został wykryty zanim jego anima zaczęła błyszczeć, świadkowie zdarzenia zorientują się, że był wśród nich Wybraniec Słońca, ale nie zdołają go rozpoznać.

Umiejętności kastowe: Członkowie Kasty Nocy doskonalą się w dostrzeganiu rzeczy, które umykają innym i przenikaniu do miejsc, gdzie nie są mile widziani. Mają naturalną skłonność do umiejętności: Czujność, Skradanie się, Uniki, Wysportowanie i Złodziejstwo.

Skojarzenia: Pora zimy, kolory fioletu i szarości, kierunek północny, żywioł wody, nów oraz Panna Końca.

Przydomki: Ukryte Słońca, Ukryci w Cieniu, Powiernicy Nocy, Żelazne Wilki, Sztylety Niebios, Ohydni (obraźliwie)

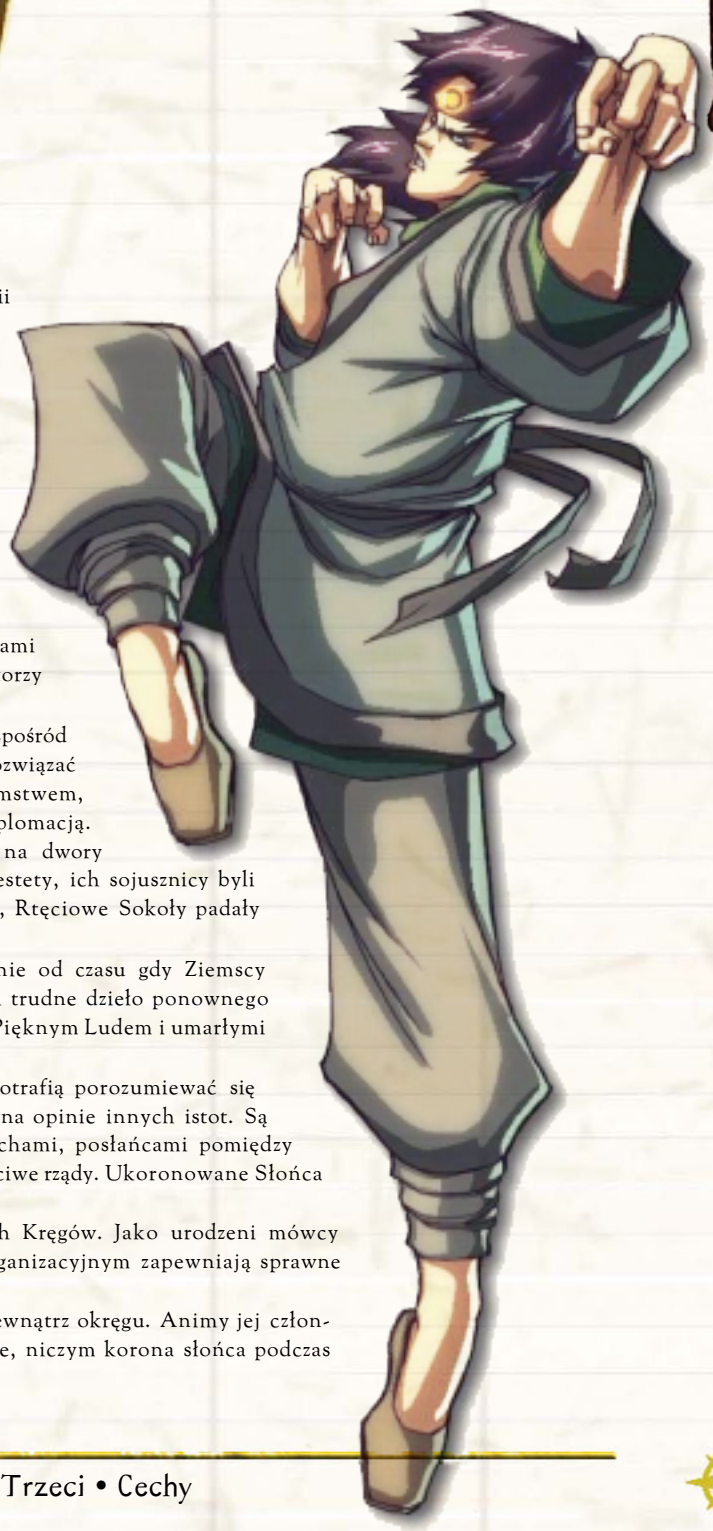
Koncepcje: Łowca nagród, zbiegły uchodźca, przywódca bandy, rozbójnik, książę złodziei, niedoceniona najmłodsza siostra, kochanka szlachcica, szpieg, człowiek od mokrej roboty.

Ohydni

Niektórzy spośród Plugastw chodzili nocą po ulicach, podsłuchiwali pod oknami i podglądali przez uchylone okiennice. Polowali i zabijali każdego, kto odważył się mówić źle o wynaturzonych rządach ich rodzaju. Zapiski Nieskalanych mówią, że istoty te były tak wypaczone, że nie były w stanie znieść dotyku promieni słońca na skórze. Ze względu na swój szkaradny wygląd i nikczemne zachowanie te Plugastwa znane są jako Ohydni.

Twa śmierć pogrążyłaby królestwo w chaosie, więc otrzymasz ode mnie jeszcze jedną, ostatnią szansę. Jeśli kiedykolwiek znów poddasz torturom jakiegoś mieszkańca tych ziem - zginiesz. Spróbuj się sprzeciwić , a pewnego dnia znajdą cię z poderżniętym gardłem.

Kasta Zaćmienia



Gdy Słońce i Księżyc znajdą się w idealnie prostej linii względem siebie i Stworzenia, dochodzi do spektakularnego zaćmienia. Widoczne w całym Stworzeniu, jest wyjątkowo pomyślnym znakiem - oto Słońce Niezwyciężony i Luna stają się jednym, a dzień gaśnie i na niebie ukazuje się Pięć Panien. W takiej chwili każdy dostrzega jedność Niebios. Podobnie Kasta Zaćmienia przynosi jedność i porządek, a jej członkowie docierają do wszystkich warstw społecznych i, przekraczając granice, zbliżają do siebie ludzi.

W czasach Zgromadzenia Słońca Ukoronowane Słońca utrzymywały jedność Krainy dzięki dyplomacji. Pomagali wykuwać przymierza Pomazańców i negocjowali traktaty pomiędzy Krainą i plemionami barbarzyńców, dworami duchów, a nawet Pięknym Ludem. Jako doskonali administratorzy i cenzorzy dbali, by tryby imperium działały sprawnie.

Kiedy Smocza Krew przeprowadziła zamach stanu, ci spośród Kasty Zaćmienia, którzy przetrwali pierwszy atak, starali się rozwiązać kryzys poprzez negocjacje. Na ich wysiłki odpowiedziano kłamstwem, zdradą i śmiercią - Smocza Krew nie była zainteresowana dyplomacją. Ukoronowane Słońca uciekły do swych sprzymierzeńców, na dwory duchów, do żywiołaków i książąt bestii prosząc o pomoc. Niestety, ich sojusznicy byli zbyt słabi, by odeprzeć siły Smoczej Krwi i, jeden po drugim, Rtęciowe Sokoły padały pod ciosami wrogów.

Gdy Słoneczni powrócili, świat ujrzał pierwsze zaćmienie od czasu gdy Ziemscy przejęli władzę. Obecnie członkowie Kasty Zaćmienia podjęli trudne dzieło ponownego zjednoczenia świata. Negocjują z ludzkimi władcami, bogami, Pięknym Ludem i umarłymi by przywrócić porządek pogrążonemu w chaosie Stworzeniu.

Członkowie Kasty Zaćmienia to zawsze osoby, które potrafią porozumiewać się z innymi. Działają po cichu i z gracją, dyskretnie wpływając na opinie innych istot. Są szamanami, którzy ustanawiają pokój pomiędzy ludźmi i duchami, posłańcami pomiędzy krainami żyjących i umarłych, oraz cenzorami, zapewniając uczciwe rządy. Ukoronowane Słońca to mistrzowie negocjacji i szeroko pojętej organizacji.

Pomazańcy z Kasty Zaćmienia są często głosami swoich Kręgów. Jako urodzeni mówcy potrafią zamienić obcych w przyjaciół, a dzięki talentom organizacyjnym zapewniają sprawne działanie Kręgu.

Sigil animy: Znakiem Kasty Zaćmienia jest złoty dysk wewnątrz okręgu. Animy jej członków są świetliście białe i złote, iskrzące, przejrzyste i zmienne, niczym korona słońca podczas zaćmienia.

Efekt animy: Kiedy Słoneczny z Kasty Zaćmienia składa przysięgę lub jest jej świadkiem, może użyć mocy swojej animy aby ją uświęcić. Aby przypieczętować porozumienie, bohater musi uścisnąć dłoń lub dotknąć rąk tych, którzy je zawierają. Wówczas jego anima zapłonie jasno, wirując słowami i runami, które dane są mu przez Niebiosa, aby mógł osądzić przysięgę. Na każdego, kto złamie słowo (wliczając samego Pomazańca) spadnie straszliwa klątwa.

Aby uświęcić pakt, Wybraniec musi wydać 10 okruchów Esencji i punkt Siły Woli. Ten, kto złamie jego postanowienia, poniesie poważne konsekwencje - dozna porażki podczas bardzo ważnego działania tyle razy, ile wynosiła Esencja Słonecznego w chwili gdy błogosławił przyrzeczenie (jako świadek lub strona). Kara spada na krzywoprzysięzcę w chwili wybranej przez Narratora, możliwie jak najgorszej. Nawet śmierć Pomazańca, który uświęcił przysięgę, nie pozwala uniknąć klątwy - Wybraniec tylko błogosławił przyrzeczenie, lecz to Niebiosa je egzekwują. Takie uświęcenie może dokonać się też bez potrzeby poświęcania Esencji, jeśli Słoneczny wydał 11-15 okruchów Esencji obcej.

Ponadto członków Kasty Zaćmienia chronią pradawne pakty zawarte z duchami, książętami demonów i Pięknym Ludem. Nie zaatakują oni Ukoronowanego Słońca ani jego towarzyszy, którzy mają do nich oficjalną sprawę (choć mogą prowokować do ataku, a tym samym zerwania przysięgi) i muszą respektować zasady gościnności. Mogą wprawdzie udawać, że przysięga ich nie wiąże, ale ostatecznym rozrachunku nie skrzywdzą dyplomatów, chyba że uda im się sprowokować Pomazańców do zerwania pokoju.

Pomazańcy Kasty Zaćmienia są też wszechstronnie utalentowani. Jeżeli mają nauczyciela, mogą nauczyć się zaklęć innych Wybrańców Niebios, duchów lub Pięknego Ludu. Takie Zaklęcia kosztują dwa razy więcej punktów doświadczenia, niż normalne zaklęcia preferowane (zwykle 16 punktów), a ich użycie wymaga poświęcenia dwóch dodatkowych okruchów Esencji. Członkowie Kasty Zaćmienia nie mogą rozpoczynać gry, znając zaklęcia inne niż Słoneczne, bez zgody Narratora.

Umiejętności kastowe: Członkowie Kasty Zaćmienia przodują w każdej formie komunikacji, organizacji oraz we wszystkich sposobach podróżowania. Mają naturalną skłonność do umiejętności: Biurokracja, Jeździectwo, Języki, Obycie i Żeglarstwo.

Skojarzenia: Pora Kalibracji, kolor srebra, kierunek środka, żywioł powietrza, przyrastający księżyc oraz Panna Podróży

Kłamcy

Starożytne zapiski mówią o Plugastwach, których głos doprowadzał do obłędu. Potrafili sprawić, że najbardziej oczywiste kłamstwo stawało się prawdą i przekonać najrozsądniejszego człowieka, aby sam sprzedał się w niewolę. Na szczęście ich kłamstwa nie były w stanie ochronić ich przed prawymi siłami Smoczej Krwi. Ze względu na swoje fałszywe przysięgi, znani są dziś jako Kłamcy.

Przydomki: Ukoronowane Słońca, Głosy Harmonii, Słoneczne Wiatry, Rtęciowe Sokoły, Pióra Niebios, Kłamcy

Koncepcje: Poszukujący przygód żeglarz, ambitny dworzanin, dumny młody szlachcic, kwatermistrz, ostrożny szpieg, starsza rodu, zawodowy dyplomata, posłaniec, pośrednik handlowy, wioskowy szaman.

Nie zostawiłeś mi wyboru, a cierpliwość moich towarzyszy wyczerpała się. Teraz możesz albo przysiąc na Słońce Niezwyciężonego, że dotrzymasz warunków traktatu, albo zginąć z rąk mych kamratów. Nie ma innego rozwiązania.

Atrybuty

Atrybuty reprezentują wrodzone fizyczne, społeczne i umysłowe możliwości bohatera. Zanim pomyślisz o liczbach, zastanów się, jakie zdolności powinna mieć twoja postać - dopiero potem rozdziel punkty. Atrybuty zwykłych ludzi zawierają się w przedziale od jednej do czterech kropek - większość śmiertelników ma dwie, maksymalnie trzy kropki w każdym z nich. Twój bohater był osobą wyjątkową jeszcze przed Wyniesieniem, dlatego właśnie jego atrybuty mogą sięgnąć piątki.

Atrybuty fizyczne

Atrybuty fizyczne opisują właściwości cielesne bohatera - jak jest silny, szybki, zwinny i wytrzymały.

Siła

Siła odpowiada za fizyczne możliwości postaci, precyzując, ile może podnieść i jakie zadaj e obrażenia. Tego atrybutu używa się, kiedy należy przetestować skakanie, podnoszenie ciężarów i inne działania, w których liczy się czysta siła mięśni. Służy również do określenia podstawowej puli obrażeń, którą rzucasz po udanym ataku wręcz.

Znaczenie cechy: Osoba o Sile 1 jest raczej słaba i trudem uniesie dużego psa (40 kg). Ktoś o Sile 3 jest muskularny i potrafi podnieść zwalistego wojownika (100 kg). Człowiek o Sile 5 jest niewyobrażalnie mocarny i z łatwością uniesie kuca lub sporego osła (225 kg).

Zręczność

Zręczność określa zwinność, refleks i koordynację ruchową bohatera, opisuje, czy szybko biega, z jaką precyzją wyprowadza ciosy i odpowiada za wszelkie zadania wymagające szybkości, gracji oraz koordynacji ruchów. Używa się jej do obliczenia podstawowej puli kości, którą rzucasz kiedy próbujesz trafić kogoś podczas walki.

Znaczenie cechy: Człowiek o Zręczności 1 jest niezdarny i powolny, a posiadacz Zręczności 3 - nieprzeciętnie zwinny i szybki. Osoba o Zręczności 5 jest nieludzko sprawna i porusza się z niedoścignioną gracją.

Wytrzymałość

Wytrzymałość determinuje zdrowie postaci, jej odporność na ból oraz zdolność do fizycznego wysiłku. Obejmuje także zahartowanie, ogólną kondycję i decyduje, czy bohater jest człowiekiem twardym. Określa wreszcie podstawową pulę wyparowań postaci.

Znaczenie cechy: Nieszczęśnik o Wytrzymałości 1 jest bardzo słabego zdrowia. Ktoś z Wytrzymałością 3 wolno się męczy i rzadko bywa chory, a jeśli jego Wytrzymałość sięgnie 5, nigdy nie zachoruje i zdoła pracować ciężko od świtu do zmierzchu.

Uwaga: Wyparowania lekkich obrażeń równe są Wytrzymałości postaci, natomiast wyparowania obrażeń poważnych równają się połowie Wytrzymałości bohatera (zaokrąglając w dół). Tylko Pomazańcy i inne nadnaturalne stworzenia mogą wyparowywać poważne obrażenia, korzystając z Wytrzymałości.

Atrybuty społeczne

Atrybuty społeczne opisują wygląd bohatera, decydują, czy jest sympatyczny i lubiany oraz określają siłę jego osobowości.

Charyzma

Charyzma odpowiada za to, jak widzą bohatera inni ludzie. Odzwierciedla pewność siebie oraz swobodę w kontaktach. Większość ludzi lubi osoby o wysokiej Charyzmie nawet nie wiedząc za co.

Znaczenie cechy: Posiadacz Charyzmy 1 jest albo źle wychowany, albo po prostu nie daje się lubić. Osoba o Charyzmie 3 jest ogólnie lubiana i z łatwością zawiera przyjaźnie. Człowiek z Charyzmą 5 ma w sobie coś, co pociąga tłumy - nawet bogaci i potężni tego świata zawrócą z drogi, aby zostać jego przyjaciółmi.

Oddziaływanie

Oddziaływanie opisuje wrodzone predyspozycje bohatera do wymuszania, manipulowania, oszukiwania i zastraszania. Odpowiada za każdy rodzaj wpływania na ludzi, od dowodzenia nimi do okłamywania, niezależnie, czy postać jest przebiegła, czy despotyczna.

Znaczenie cechy: Osobnik o Oddziaływaniu 1 jest albo mrukliwy, albo wyjątkowo prostolinijny i otwarty. Posiadacz Oddziaływania 3 ma cięty język i potrafi przekonać większość ludzi, aby mu zaufali. Człowiek, którego Oddziaływanie wynosi 5 może śmiało wprosić się do osobistych komnat Niebiańskiej Inkarny.

Wygląd

Wygląd jest sumą wrodzonej, fizycznej atrakcyjności, tego, jak bohater się nosi oraz jak o siebie dba. Odpowiada za pierwsze wrażenie, które postać robi, oraz za nastawienie innych do niej.

Znaczenie cechy: Wygląd 1 oznacza, że człowiek albo bardzo przeciętny, albo po prostu brzydki. Osoba o Wyglądzie 3 jest całkiem przystojna - wielu ogląda się za nią na ulicy. Jeśli jej Wygląd wynosi 5, jest prawdopodobnie najpiękniejszą i najbardziej godną pożądania istotą, jaką większość ludzi w życiu zobaczy — gdy wchodzi do pomieszczenia, przyciąga wzrok nawet najbardziej zmanierowanych Suwerenów.

Atrybuty umysłowe

Atrybuty umysłowe odpowiadają za zmysły postaci, jej możliwości intelektualne, wyobraźnię oraz zdolność szybkiego myślenia. Osoby kreatywne i inteligentne mają wysokie atrybuty umysłowe.

Zmysły

Zmysły decydują o czujności oraz rozumieniu świata. Określają nie tylko, jak bacznie bohater obserwuje otoczenie, ale również jak sprawnie interpretuje to, co widzi i słyszy.

Znaczenie cechy: Ktoś ze Zmysłami 1 dostrzega niewiele i nie potrafi się skupić. Posiadacz Zmysłów 3 wie, co się dookoła dzieje, i prawie zawsze dostrzega kieszonkowców. Człowiek o Zmysłach 5 mógłby pójść na bal maskowy i zidentyfikować każdą znaną mu osobę wyłącznie po mowie ciała.

Inteligencja

Inteligencja odpowiada zarówno za pamięć, rozumienie informacji, myślenie oraz wyobraźnię, jak i za zdolność łączenia ze sobą faktów oraz dedukcję. Ten atrybut nie opisuje, jak szybko myśli bohater, ale jak jasne i dogłębne wnioski wyciąga.

Znaczenie cechy: Inteligencja 1 cechuje osobę nierozgarniętą i głupią. Ktoś z Inteligencją 3 jest całkiem bystry i mógłby dokonać znaczących odkryć. Posiadacz Inteligencji 5 okaże się prawdopodobnie najinteligentniejszą osobą w każdym miejscu, w jakim się znajdzie. Jest prawdziwym geniuszem, który potrafi zrozumieć najbardziej wyrafinowane tajemnice Pierwszej Ery.

Spryt

Spryt odpowiada za szybkość myślenia bohatera, jego pomysłowość oraz umiejętność adaptacji do zmieniających się warunków. Opisuje jak sprawnie postać myśli i jak giętki ma umysł. Sprytu używa się podczas walki do wykonania akcji Bojowość, określającej moment, w którym bohater będzie mógł działać.

Znaczenie cechy: Posiadacz Sprytu 1 jest albo apatyczny, albo wiecznie roztargniony. Spryt 3 oznacza osobę bystrą, która nigdy nie traci głowy. Kogoś ze Sprytem 5 prawie nie da się zaskoczyć i będzie wiedział, jak oczyścić się z podejrzeń, gdy strażnicy znajdą go przemykającego ze skradzionym berłem Doskonałego, władcy Wzorca.

Cnoty

Stworzenie jest światem pasji i mrocznych uczuć. Bohaterowie bez strachu i wahania rzucają wyzwania bogom i książętom demonów, a kochankowie przemierzają odbierające dusze głębie Dziczy w poszukiwaniu swych najdroższych. Królowie-kapłani poświęcają tysiące istnień, by zadowolić swych mrocznych patronów, ale wzruszają się, słysząc płacz swych dzieci.

W Pomazańcach Słońca, naturalnych władcach Stworzenia, tętnią gwałtowne pasje i emocje. Przeklęci przez Przedwiecznych zanim jeszcze rozpoczął się czas, popadają niekiedy w zupełną niewolę swoich namiętności. Niektórzy uczeni utrzymują, że to właśnie ekscesy Słonecznych sprowokowały przewrót Smoczej Krwi.

Mechanika gry rozróżnia cztery cnoty, pogrupowane w dwie pary: Litość i Pewność oraz Umiar i Odwagę. Cnoty te reprezentują ekstrema, do których mogą zbliżyć się emocje bohatera. Przyjmują wartości od 1 do 5, a wysoka wartość jednej nie zmniejsza innych - bohater może mieć wysoką lub niską wartość każdej z czterech pasji w tym samym czasie.

Korzyści cnót

Cnoty determinują skłonność postaci do określonego zachowania. Gdy bohater postępuje w sposób zgodny z cnotą, odnosi konkretne korzyści, używając podczas takiego działania Siły Woli.

Tyle razy na przygodę, ile posiada kropek na odpowiedniej cnocie, postać może wydać tymczasowy punkt Siły Woli podczas akcji, które się z tą cnotą wiążą. Pozwoli jej to dodać do normalnej puli tyle kości, ile wynosi ta cnota. Wydany w ten sposób, punkt Siły Woli nie zapewnia automatycznego sukcesu i daje wyłącznie dodatkowe kostki. Jak widać takie używanie cnoty opłaca się, gdy bohater posiada w niej trzy lub więcej kropek.

Przykład: Harmonia Nefrytu ma Odwagę na 3. Znaczy to, że trzy razy na przygodę gracz może wydać tymczasowy punkt Siły Woli, aby dodać trzy kości do puli testu wymagającego dzielności, podczas walki lub przełamywania grozy. Ponieważ ma tylko jedną kropkę Litości, wolno mu raz na opowieść dodać jedną kość do puli, gdy wspiera potrzebujących lub broni słabszych.

Wyższe wartości cnót dają zatem większe korzyści, niż niskie - powodują jednak większe ograniczenia.

Niedogodności cnót

Wysoka wartość cnoty oznacza pełne pasji poddanie się pewnym emocjom lub sposobom zachowania. Bohater o wysokiej cnocie nie zdoła stłumić głosu serca nawet, jeśli będzie miał świadomość, że postępuje nierozważnie.

Postać, która posiada cnotę na 3 lub wyższą musi testować ją zawsze, gdy chce zadziałać niezgodnie z jej wymaganiami. Przynajmniej jeden sukces w tym teście oznacza, że bohater musi zachować się zgodnie z wymogami cnoty lub wydać punkt tymczasowej Siły Woli, by pohamować emocje i działać wbrew sobie przez resztę sceny. Słoneczni, którzy tłumią swą główną cnotę (związaną ze Skazą duszy) automatycznie otrzymują też jeden punkt Przekroczenia granic (patrz „Wielka Klątwa" na następnej stronie). Tłumienie pozostałych cnót nie przybliża Pomazańca do Przekroczenia granic.

Przykład: Główną cnotą Eliasza jest Litość, która ma wartość 3. Eliasz jest właśnie na przeszpiegach w Krainie, gdy zauważa starą kobietę, popychaną i poniewieraną przez dwóch strażników miejskich. Narrator prosi Różę, grającą Eliaszem, o decyzję, co robi jej postać. Róża odpowiada, że to Eliasz po prostu odwraca wzrok i idzie dalej. Narrator uznaje, że zachowanie sprzeczne z Litością bohatera i jeśli spróbuje odejść, musi wykonać rzut na Litość. Róża wyrzuca 1, 3 i 10-dwa sukcesy. Narrator uznaje, że Eliasz musi coś zrobić, chyba że Róża wyda punkt tymczasowej Siły Woli. Ta zaciska zęby i odznacza punkt tymczasowej Siły Woli na karcie oraz podnosi o jeden wartość Przekroczenia granic Eliasza.

Cnoty a motywacja

Dopilnuj, by cnoty twojego bohatera zgadzały się z jego motywacją. Słoneczny, który pragnie zgładzić wszystkich członków

Smoczej Krwi powinien mieć wysoką Pewność i raczej niską Litość. Jeśli w trakcie gry zdecydujesz się na zmianę motywacji pamiętaj, aby nowa albo zgadzała się z cnotami, albo wykup jedną lub więcej kropek w cnotach, by to one dopasowały się do nowego celu bohatera.

Litość

Litość opisuje współczucie bohatera dla innych - oddaje, jak bardzo porusza go niesprawiedliwość i cierpienie. Wysoka Litość może przysparzać cierpienia w świecie barbarzyństwa i ucisku. Z drugiej strony, to właśnie ona inspiruje postać do walki z tyranią, obalania despotów i pomocy potrzebującym. Osoba o Litości 1 ma serce z kamienia i może spokojnie spożywać obfite posiłki, patrząc jak inni głodują. Posiadacz Litości 3 regularnie pomaga innym. Ktoś z Litością 5 zawsze daruje życie wrogowi i pomaga nawet tym, którzy go nienawidzą, jeśli znaleźli się w poważnym niebezpieczeństwie.

Litość pomaga w: Pomocy i ochronie chorych, niewinnych oraz uciskanych; walce o sprawiedliwość; udzielaniu pomocy potrzebującym; walce o miłość i romantycznych uniesieniach.

Bohater musi oblać test Litości jeśli chce: Zabić pokonanego wroga; zignorować błagania uciskanych lub biednych; przejść obojętnie obok wykorzystywanych bezbronnych; publicznie upokorzyć przyjaciela lub kochanka.

Pewność

Przeciwwagą Litości jest Pewność. Określa ona, jak długo postać może znosić trudy oraz jak łatwo przychodzi jej zadawanie cierpienia innym. Pewność pozwala wytrwać napór adwersarzy oraz zdobyć się na drakońskie metody, aby osiągnąć cel. Pomaga także odzyskiwać tymczasową Siłę Woli. Bohaterowie z wysoką Pewnością niekoniecznie muszą być sadystami, choć na pewno potrafią czynić potworne rzeczy w imię ważnej dla nich sprawy. Osoba o Pewności 1 nie potrafi przeciwstawić się przeciwnościom losu i dokonywać trudnych wyborów. Kogoś o Pewności 3 nie złamią łatwo tortury, a gdy nie pozostawić mu wyboru, sięgnie po drastyczne metody działania. Pewność 5 pozwala przetrwać setki lat potwornych męczarni i bez mrugnięcia okiem skazać innych na podobny los.

Pewność pomaga w: Przezwyciężaniu trudności i znoszeniu tortur; podejmowaniu decyzji, w których trzeba wybrać mniejsze zło; popełnianiu okrucieństw, aby osiągnąć cel; odzyskiwaniu Siły Woli.

Bohater musi oblać test Pewności jeśli chce: Porzucić sprawę, której jest oddany; poddać się w obliczu trudności lub choroby; opuścić towarzyszy, gdy potrzebują pomocy.

Umiar

Cnota Umiaru odpowiada za samokontrolę postaci. Bohater używa jej, by powstrzymać się przed uderzeniem Suwerena, który splunął mu w twarz lub przezwyciężyć pokusę udziału w całonocnej popijawie, jeśli wie, że następnego ranka czeka go bitwa. Umiar pozwala postaci opanować pożądanie i zachowywać czysty umysł. Ktoś z Umiarem 1 jest w gorącej wodzie kąpany i prawie w ogóle się nie kontroluje. Osoba o Umiarze 3 potrafi zachować rozsądek podczas sporu ze znienawidzonym adwersarzem i odrzucić najbardziej hojną łapówkę. Posiadacz Umiaru 5 jest uosobieniem samozaparcia - pozostaje spokojny i trzeźwo ocenia sytuację nawet, gdy jest bity i poniżany lub oferuje mu się spełnienie życiowego marzenia.

Umiar pomaga w: Zwalczaniu pokus; opanowaniu gniewu, gdy jest się poniżanym lub bitym; trzymaniu języka za zębami pomimo alkoholowego zamroczenia; przezwyciężaniu efektów iluzji, narkotyków, trucizn oraz prób kontroli umysłu.

Bohater musi oblać test Umiaru jeśli chce: Postąpić nieuczciwie lub stronniczo w sprawach wielkiej wagi; jeść i pić bez umiaru; działać bezmyślnie i impulsywnie; złamać przysięgę.

Odwaga

Odwaga odpowiada za męstwo bohatera i jego zachowanie, gdy staje oko w oko z niebezpieczeństwem. Pozwala przełamać strach, zarówno zwykły, jak wywołany magicznie oraz pomaga bohaterowi w bitwie, szczególnie, gdy musi zmierzyć się z potężnymi przeciwnikami. Osoba o Odwadze 1 jest śmierdzącym tchórzem. Odwaga 3 pozwala stawić czoła potężnemu wrogowi. Bohater z Odwagą 5 bez mrugnięcia okiem stanie naprzeciw całego Smoczego Gonu.

Odwaga pomaga przy: Heroicznych czynach w bitwie; przełamaniu grozy wywołanej magią; dokonywaniu śmiałych uczynków i podejmowaniu ryzyka.

Bohater musi oblać test Odwagi jeśli chce: Odrzucić honorowe wyzwanie na pojedynek lub do walki; uciec z placu boju; przełknąć zniewagę nie żądając satysfakcji; nie podjąć ryzyka.

Wielka Klątwa

Przed wiekami Pomazańcy stanowili trzon boskich armii, wystawianych przeciwko wszechpotężnym Przedwiecznym. Słoneczni byli herosami i generałami tych wojsk. Gdy zniszczyli wreszcie poprzednich władców Stworzenia, ich upadli wrogowie ostatnim tchnieniem przeklęli swych pogromców. Ich klątwa sprawia, że Wybrańcy po wsze czasy będą skorzy do gniewu, nieumiarkowania, żyjąc z piętnem zdrady, którą bogowie zgotowali Przedwiecznym. A że wrogowie bogów byli o wiele potężniejsi od nich, klątwa zdołała wypaczyć nawet święte dusze Pomazańców Słońca. To właśnie przekleństwo, ciążące na Słonecznych, pchnęło Smoczą Krew do uzurpacji władzy nad Krainą i zakończyło Złotą Erę. Nawet dziś klątwa toczy serce każdego Wybrańca Słońca.

W realiach gry Wielka Klątwa objawia się Skazą duszy, związaną z podstawową cnotą Wyniesionego. Zazwyczaj jest wynaturzeniem tej cnoty i pcha Słonecznego do lekkomyślnych, pochopnych czynów. Każdy gracz musi wybrać dla swojej postaci Skazę, związaną z Cnotą o wartości 3 lub więcej.

Przekroczenie granic

Każda Skaza sprawia, że w konkretnych okolicznościach bohater Przekracza granice - zupełnie traci nad sobą kontrolę i poddaje się władzy swej mrocznej strony. Za każdym razem, kiedy znajdziesz się w wyszczególnionej sytuacji, musisz rzucić tyloma kośćmi, ile wynosi wartość cnoty związanej ze skazą. Za każdy wyrzucony sukces bohater otrzymuje jeden punkt Przekroczenia granic. Jak zawsze, wyrzucenie na kości 10 oznacza dwa sukcesy. Kiedy zgromadzisz dziesięć punktów, w bohaterze coś pęka i heros przekracza granicę tego, co dopuszczalne. Pamiętaj: Słoneczni otrzymują punkty Przekroczenia również, gdy wydają Siłę Woli, by uniknąć postępowania zgodnego z ich

podstawową cnotą. Jeden punkt dostają też, gdy uda się powstrzymać nienaturalne oddziaływanie na umysł - w tym wypadku nie częściej, niż raz na scenę.

Kiedy postać Przekracza granice, liczba punktów Przekroczenia jest automatycznie zerowana. Przez pewien czas bohater jest jednak zupełnie opanowany przez swą Skazę, zachowuje się tak, jak mu ona dyktuje i może liczyć tylko na to, że w miarę szybko odzyska panowanie nad sobą. Jeśli gracz uchyla się przed odpowiednim odgrywaniem postaci, Narrator może w takiej sytuacji przejąć jego bohatera.

Przekroczenie granic jest straszliwym, lecz oczyszczającym doznaniem. Jeśli heros w pełni mu się podda, otrzymuje tyle tymczasowych punktów Siły Woli, ile wynosi związana ze Skazą cnota. Dzieje się tak nawet, jeśli w związku z tym będzie miał więcej punktów, niż wynosi stała wartość jego Siły Woli, a nawet, gdyby miał zgromadzić ich więcej niż 10. Bohater odzyskuje Siłę Woli wyłącznie, gdy nie próbuje kontrolować swojego zachowania po Przekroczeniu granic.

Bohaterowie mogą jednak częściowo opanować swoje zachowanie w tej strasznej chwili, choć taki wysiłek uniemożliwia im odzyskanie punktów Siły Woli (wartość punktów Przekroczenia granic normalnie spadnie do zera). Wszystkie efekty takiego wyboru opisane są w punkcie „Częściowa kontrola", przy opisie Skaz.

Przykładowe skazy

Poniższe przykładowe Skazy nie wyczerpują repertuaru wad Pomazańców. Narrator i gracze mogą śmiało tworzyć własne, należy jednak pamiętać, że Skaza jest efektem starożytnej, straszliwej klątwy, więc jej efekty nie mogą być ani miłe, ani użyteczne. Narrator powinien zadbać, by nowe Skazy powodowały równie wielkie trudności i nieprzyjemności, jak opisane poniżej.

Skazy litości

Czerwona furia litości

Cierpienie, którego świadkiem był bohater, napełnia go niepohamowanym gniewem. Natychmiast, bez zastanowienia, atakuje najbardziej oczywistego sprawcę. Furia całkiem przesłania mu rozsądek i nie jest w stanie myśleć nawet o najprostszych czynnościach, jak odłożenie trzymanych przedmiotów czy dobycie broni. Bohater, którego ogarnie czerwona furia litości, nie odczuwa skutków otrzymanych ran. Jeśli w pobliżu nie znajduje się żaden oczywisty złoczyńca, heros wpada w straszliwą wściekłość, miota się z miejsca na miejsce, demolując oraz niszcząc przedmioty bez względu na ich wartość i atakując każdego głupca, który spróbuje go powstrzymać.

Częściowa kontrola: Bohater musi zaatakować sprawcę, potrafi jednak opanować się na tyle, że może korzystać z broni, zaklęć i czarów. Jeśli w okolicy nie żadnego łotra, postać zaczyna szukać ciemiężców, których już zna i nie spocznie dopóki któregoś nie znajdzie. Zaatakuje również, jeśli ktoś spróbuje ją zatrzymać. W tym stanie bohater normalnie odczuwa skutki ran.

Czas trwania: Jedna scena walki lub liczba godzin równa Litości

Sytuacja Przekroczenia granic: Bohater jest świadkiem cierpienia niewinnych i nie może nijak ich obronić.

Serce pełne łez

Przytłoczony ogromem smutku na widok cierpienia, bohater pogrąża się w melancholii i rozpacza nad złem całego świata. Jeśli Przekroczy granice w scenie akcji, do jej końca nie będzie nic robić, a zaatakowany - ucieknie. Przyciśnięty do muru podejmie co prawda walkę, ale wszystkie rzuty będzie wykonywać z karą minus dwóch kości i spróbuje podjąć próbę ucieczki, jeśli tylko nadarzy się ku temu okazja. W spokojniejszej chwili postać będzie unikać kontaktów z ludźmi i spróbuje znaleźć ukojenie w alkoholu oraz używkach.

Częściowa kontrola: Bohater nie przejawia inicjatywy i bez przerwy płacze, ale może normalnie się bronić i nie musi uciekać z walki. Wszystkie ataki wyprowadza jednak z karą minus dwóch kostek i nie może używać atrybutów społecznych i umysłowych ani zaklęć. Wolno mu tylko reagować na wydarzenia i nie może planować ani podejmować złożonych akcji.

Czas trwania: Jedna scena walki, w innych przypadkach jeden dzień.

Sytuacja Przekroczenia granic: Bohater jest świadkiem cierpienia innych i nie jest w stanie ulżyć im w bólu.

Współczujące udręczenie

Cierpienie, którego świadkiem jest bohater, wywołuje u niego potrzebę natychmiastowego ulżenia w bólu. Bohater rzuca się na pomoc ofiarom w najprostszy i jednocześnie najbardziej dramatyczny sposób. Jeśli Przekroczył granice, będąc świadkiem biczowania niewolników przez nadzorcę, sam podstawi się pod bat, przyjmując razy przeznaczone dla innych. Bohater nie będzie jednak używał przemocy, chyba że zostanie zaatakowany lub walczył w chwili Przekroczenia.

Częściowa kontrola: Jeśli bohater podejmie próbę kontroli Przekroczenia granic, wciąż musi natychmiast i bezpośrednio pomóc tym, którzy cierpią. Może jednak postąpić rozważniej - na przykład, zamiast zbierać razy, zabić bestialskiego nadzorcę i uwolnić niewolników.

Czas trwania: Jedna scena walki, w innych przypadkach jeden dzień.

Sytuacja Przekroczenia granic: Bohater jest świadkiem cierpienia niewinnych.

Skazy pewności

Kamienne serce

Serce postaci twardnieje i staje się zupełnie nieczułe. Bohater nie odczuwa i nie wyraża żadnych uczuć. Nie jest oczywiście robotem, lecz brak mu empatii i emocji. Analizując sytuację bierze pod uwagę wyłącznie efektywność rozwiązań. Taki brak wyczucia powoduje dwie kostki kary do wszystkich testów społecznych podczas kontaktów z innymi ludźmi.

Częściowa kontrola: Emocje postaci są prawie całkiem stłumione, lecz nadal słabo się tlą. Bohater otrzymuje karę dwóch kostek do wszystkich testów, gdy w grę wchodzą relacje międzyludzkie, a w działaniu kieruje się przede wszystkim skutecznością. W przeciwieństwie do niekontrolowanej furii, unika działania, do którego czuje silną awersję.

Czas trwania: Pełen dzień.

Sytuacja Przekroczenia granic: Bohatera irytuje niedojrzałość i dziecinność świata.

Rozmyślne okrucieństwo

Tlące się w duszy bohatera okrucieństwo całkowicie go opanowuje. Dążąc do celu za wszelką cenę całkowicie zagłusza głos sumienia, pozostaje w nim wyłącznie krwiożerczość, groźby oraz pogarda dla każdej słabości. Bez wahania torturuje i okalecza więźniów tylko po to, aby zasiać terror i wymusić posłuszeństwo. Takie okrucieństwo powoduje przynajmniej dwie kostki kary do wszystkich działań społecznych, które nie mają na celu zastraszania.

Częściowa kontrola: Bohater może utrzymać okrucieństwo w ryzach, gdy jest to absolutnie niezbędne. Nadal jednak bez wahania zastrasza i torturuje, jeśli mu to potrzebne. Nie potrafi być miłym i przyjaznym, pohamowuje jednak żądzę krwi, jeśli rzeź nie przyniosłaby zadawalających rezultatów. Nadal odejmuje dwie kostki do wszystkich działań społecznych (nie licząc zastraszania).

Czas trwania: Pełen dzień.

Sytuacja Przekroczenia granic: Bohater jest pod wpływem potężnego stresu lub został przyparty do muru.

Skazy umiaru

Brak umiaru

Samokontrola bohatera przestaje istnieć, a on sam oddaje się wszelkim formom rozpusty - z równym zapałem sięga po seks, alkohol, narkotyki oraz jedzenie. Postać nie posłucha głosu rozsądku ani nie porzuci żadnej z rozrywek i będzie folgować wszystkim nałogom bez względu na koszty czy konsekwencje. Przepuści wszystkie pieniądze, a potem zapożyczy się, zacznie kraść lub wyruszy tam, gdzie zaspokoi żądze bezpłatnie. Bohaterowie o słabym zdrowiu powinni wykonać test Wytrzymałości, aby uniknąć negatywnych konsekwencji braku umiaru.

Częściowa kontrola: Bohatera można przekonać do podjęcia najistotniejszych działań, takich jak walka z wrogiem czy dowodzenie armią. Jednak w każdej wolnej chwili na nowo pochłonie go rozpusta w każdej możliwej postaci. Heros zdoła powstrzymać się od picia na służbie, lecz nie uniknie straszliwego kaca, będącego następstwem hulanki zaraz po jej zakończeniu. Ponadto, zawsze powie „tak" gdy zaoferować mu jakąś używkę lub inną przyjemność.

Czas trwania: Pełen dzień.

Sytuacja Przekroczenia granic: Bohater musi zrezygnować z ulubionej rozrywki lub przyjemności by sprostać wymaganiom moralności.

Pogarda cnotliwego

Heros przestaje pobłażać błędom innych i czuje przymus, by pokazać wszystkim lepszą drogę życia. Postać lekceważy każdego, o którym wie, że nazbyt sobie pobłaża lub zachowuje się niehonorowo, a jeśli zauważy czyn sprzeczny z honorem lub czyjeś rozpasanie, na pewno zainterweniuje - nawet używając siły. Bohater będzie głośno nawoływał wszystkich, by wstąpili na ścieżkę cnoty, nauczając, by odrzucili doczesną marność. W swojej krucjacie nie zawaha się użyć zaklęć i wszelkich innych sposobów.

Częściowa kontrola: Bohater czuje wewnętrzny przymus zwalczania rozwiązłych i niehonorowych zachowań towarzyszy, nie musi jednak krzewić swych przekonań wśród innych. Będzie nadal gardził rozpustą, zachowa jednak pouczenia dla chętnych uczniów

Czas trwania: Pełen dzień.

Sytuacja Przekroczenia granic: Niepohamowanie i pobłażliwość innych utrudnia działanie bohatera.

Skłonność do ascezy

Po Przekroczeniu granic bohater wycofuje się z życia i zaczyna szukać spokoju oraz oczyszczenia w medytacji. Natychmiast odwraca się od spraw doczesnych, nawet pilnych i naglących. Postać może normalnie bronić się oraz atakować tych, którzy jej zagrażają, lecz w ogóle nie dba o wcześniejsze plany swoje ani towarzyszy.

Bohater goli głowę, zakłada wór pokutny lub w inny sposób demonstruje swoją pogardę dla świata i całkowicie wycofuje się ze wszystkich spraw ziemskich. Aby jeszcze mocniej zaakcentować zerwanie z doczesnym światem, może zniszczyć lub rozdać wszystkie dobra, wliczając w to artefakty i Siedziby. Postać będzie małomówna, jeśli ktoś ją zagadnie, i może stać się agresywna jeśli zbyt długo zakłócać jej spokój.

Częściowa kontrola: Bohater nie musi całkowicie wycofać się ze świata ani zniszczyć posiadanych dóbr. Nadal jednak nie jest może akceptować takich luksusów, jak spanie pod dachem czy noszenie czegoś poza najprostszą szatą (wliczając zbroję). Nie potrafi rozmawiać na małe i błahe tematy i nie zrobi nic by polepszyć swoją sytuację albo zwiększyć komfort życia.

Czas działania: Pełen dzień.

Sytuacja Przekroczenia granic: Bohater staje w obliczu własnych, ludzkich słabości.

Skazy odwagi

Głupia brawura

Bohater nie zna strachu. Wychodzi przed szereg żołnierzy by lekkomyślnie wyzywać przeciwników na pojedynki, zgłasza się do wszystkich ryzykownych zadań i pod żadnym pozorem nie wycofa się z walki.

Częściowa kontrola: Bohater nadal nie wie, co to strach, zachowuje jednak odrobinę zdrowego rozsądku. Wycofa się, jeśli ma to taktyczny sens i nie zawsze bezmyślnie rzuca się w wir walki. Nadal jednak poprowadzi każdą szarżę, za nic mając swe osobiste bezpieczeństwo.

Czas trwania: Pełen dzień.

Sytuacja Przekroczenia granic: Bohater walczy, mając małe szanse na pokonanie wroga, został wyzwany na pojedynek lub ma inną okazję błyśnięcia odwagą.

Krwawy szał

Gdy bohater straci nad sobą kontrolę, zaczyna atakować wszystko dookoła. Jeśli coś się porusza, postać zapoluje na to i postara się zabić. Zacznie od ataku na najbliższego wroga, a gdy wszyscy nieprzyjaciele będą martwi, nie przestanie zabijać, aż sam zginie lub też wokół nie pozostanie nikt żywy. Jeśli bohater wybije wrogów zbyt szybko lub wokół nikogo nie ma, zacznie atakować cele nieożywione, niszcząc i rujnując wszystko w zasięgu.

Częściowa kontrola: Bohater może powstrzymać się od atakowania sprzymierzeńców lub tych, których przysiągł chronić. Nie rzuca się również na przedmioty. Wszystko inne pozostaje jednak zwierzyną.

Czas trwania: Pełna scena.

Sytuacja Przekroczenia granic: Bohater został obrażony, zlekceważony, poniżony lub celowo zirytowany.

Umiejętności

W przeciwieństwie do wrodzonych atrybutów, umiejętności wymagają świadomej nauki i doskonalenia. Wszystkie mają wartość początkową równą 0, a postaci, które nie są Pomazańcami i nie posiadają wiedzy związanej z daną umiejętnością, otrzymują karę minus dwóch kostek do puli testu, gdy próbują wykonać związaną z nią czynność, a w niektórych przypadkach w ogóle nie mogą podjąć działania (np. analfabeta nie może nic przeczytać). Wybrańcy oraz inne magiczne istoty, cieszące się nadludzką przychylnością losu oraz intuicją, nie otrzymują żadnych kar, gdy wykonują czynność wymagającą umiejętności, w której nie mają ani jednej kropki. Wciąż jednak nie potrafią mówić nieznanym językiem ani błyszczeć wiedzą, której nigdy nie posiedli. Umiejętności zostały podzielone ze względu na Kastę, z którą są związane.

Umiejętności Świtu

Broń biała

Opis cechy: *Cecha istotna w walce*. Jest to umiejętność walki bronią białą każdego rodzaju - mieczami, toporami, nożami, broniądrzewcową, pałkami, a nawet rozbitymi butelkami i nogami od krzeseł. To najpowszechniej sza umiejętność bojowa w Stworzeniu, a broń, której wymaga, jest śmiercionośna, choć łatwa w produkcji.

Specjalizacje: Włócznie, dajkatany, noże, broń drzewcową, walka w formacji, pojedynkowanie się, walka dwoma broniami, broń improwizowana.

Znaczenie cechy: Posiadacz Broni białej na 1 potrafi, mając w ręku miecz, pokonać oprycha z nożem. Ktoś z Bronią białą na 3 może zwyciężyć w pojedynku przeciętnego żołnierza, a jeśli ma Broń białą 5 pokona weterana mając na oczach opaskę i stojąc na jednej nodze.

Broń miotana

Opis cechy: *Cecha istotna w walce*. Ta umiejętność pozwala bohaterowi rzucać specjalnie przeznaczoną do tego bronią. Odpowiada za ciskanie zarówno nożami, czakramami, oszczepami oraz bumerangami na równi z kamieniami i innymi ciężkimi przedmiotami.

Specjalizacje: Oszczepy, noże do rzucania, rzucanie w biegu, daleki dystans, atak zza zasłony.

Znaczenie cechy: Broń miotana 1 pozwala trafić nożem w nieruchomy cel. Ktoś z Bronią miotaną 3 potrafi w biegu rzucić czakramem i przeciąć napiętą linę. Posiadacz Broni miotanej na 5 zdoła cisnąć nożem tak, by w locie odciąć pióro z ogona niebiańskiego żarptaka.

Łucznictwo

Opis cechy: *Cecha istotna w walce*. Łucznictwo pozwala posługiwać się wszystkimi rodzajami łuków, począwszy od prostych drewnianych samoróbek i skończywszy na skomplikowanych łukach kompozytowych, których używają koczownicy. Ta umiejętność pozwala również używać zapalnic z Południa, kusz Ligi Haslanti oraz przeróżnych broni oblężniczych rodem z Pierwszej Ery.

Specjalizacje: Długi łuk, daleki zasięg, zapalnice, łuki mocy, łucznictwo konne, broń oblężnicza z Pierwszej Ery.

Znaczenie cechy: Ktoś z Łucznictwem 1 prawdopodobnie trafi w środek nieruchomego celu. Posiadacz Łucznictwa 3 potrafi biegnąc strącić jabłko z czyjejś głowy. Łucznictwo 5 pozwala, przy silnym wietrze, strzałem uwolnić mysz ze szponów jastrzębia, nie czyniąc jej krzywdy.

Sztuka walki

Opis cechy: *Cecha istotna w walce.* Sztuka wojny pozwala zrozumieć reguły pola bitwy oraz zasady manewrów wojskowych. Obejmuje zarówno doraźną taktykę, jak i dalekosiężne strategie, pozwala bohaterowi oceniać wielkość sił wroga oraz w odpowiedni sposób przemieszczać własne wojska. To podstawowa umiejętność w każdej walce zbiorowej - walcząc w formacji, bohater zawsze używa albo Sztuki wojny, albo obniżonej wartości innej umiejętności walki.

Specjalizacje: Taktyka, strategia, małe jednostki, wielkie armie, bitwy morskie, rozpoznanie.

Znaczenie cechy: Sztuka Wojny 1 pozwala stwierdzić, że oddział został oskrzydlony lub że wróg ma przewagę liczebną. Posiadacz Sztuki wojny na 3 umie zaplanować zwycięską strategię bez względu na przewagę wroga. Generał, którego Sztuka wojny wynosi 5 przygotuje zwycięską strategię, choćby walczył oskrzydlony ze znacznie liczniejszą armią Pięknego Ludu.

Sztuki walki

Opis cechy: *Cecha istotna w walce.* Sztuki walki pozwalają bohaterowi skutecznie walczyć bez broni lub przy użyciu specjalnego oręża. Obejmują wszystko, począwszy od karczemnej bijatyki, poprzez boks, skończywszy na sformalizowanych stylach walki.

Specjalizacje: Sztuka walki z bronią (tygrysie szpony, obręcze wiatru i ognia), walka bez broni, wielu przeciwników, zapasy, walka w zbroi.

Znaczenie cechy: Ktoś znający Sztuki walki na 1 prawdopodobnie potrafi gołą ręką przełamać deskę i wykona bezbłędnie podstawowe ruchy podczas pokazu. Osoba posiadająca Sztuki walki na 3 umie poradzić sobie z kilkoma przeciwnikami naraz. Mistrz Sztuk walki na 5 może walczyć z tuzinem przeciwników, popisując się przy tym precyzją i gracją ruchów.

Umiejętności Zenitu

Determinacja

Opis cechy: *Cecha istotna w walce.* Determinacja pozwala bohaterowi odpierać próby kontroli umysłu, nie wierzyć w kłamstwa handlarzy oraz nie załamać się podczas tortur. Postać wyszkolona w tej umiejętności nie ugnie się pod żadnym wpływem.

Specjalizacje: Zaklęcia jednego rodzaju Pomazańców, zaklęcia duchów, Piękny Lud, perswazja, tortury.

Znaczenie cechy: Osoba o Determinacji 1 prawdopodobnie przejrzy dobrze przygotowaną próbę oszustwa. Jeśli ma Determinację 3, nie załamie się nawet pod ogromną presją i stawi czoła potężnej taumaturgii śmiertelników. Człowiek z Determinacją 5 będzie śmiał się z wypaczających umysł mocy Pięknego Ludu i zaklęć innych Pomazańców.

Odporność

Opis cechy: *Cecha istotna w walce.* Odporność pomaga postaci zwalczyć efekty choroby, zatrucia, zmęczenia, braku snu, bólu, ekstremalnych tempetatur oraz innych trudów i niebezpieczeństw. Postać posiadająca tę umiejętność może długo maszerować niosąc ciężki ładunek lub bez obaw pływać w lodowatej wodzie.

Specjalizacje: Wstrzymywanie oddechu, odporność na ból, przezwyciężanie chorób, przezwyciężanie zatrucia, brak snu, marsz z dużym obciążeniem, odporność w walce, ekstremalne tempetatury.

Znaczenie cechy: Człowiek o Odporności 1 całkiem nieźle trzyma się po całonocnym pijaństwie. Odporność 3 pozwala przebiec 10 mil bez odpoczynku i bez problemów wykurować się z poważnej choroby. Ktoś z Odpornością 5 z łatwością zwalczy efekty śmiertelnej trucizny i nie odczuje efektów braku snu, nawet jeśli przez tydzień nie zmruży oka.

Przetrwanie

Opis cechy: Przetrwanie pozwala bohaterowi bezpiecznie i w miarę wygodnie funkcjonować na odludziu. Posiadacz tej umiejętności potrafi znaleźć pożywienie, wodę oraz schronienie, zastawiać sidła i zakładać pułapki, tropić wrogów oraz rozpoznawać trujące rośliny i niebezpieczne zwierzęta. Ponadto wie jak obłaskawiać i tresować zwierzęta, zarówno dzikie jak udomowione.

Specjalizacje: Tresura, Daleka Północ, na morzu, konkretne środowisko, szukanie schronienia, tropienie.

Znaczenie cechy: Ktoś z Przetrwaniem 1 potrafi znaleźć przyzwoite schronienie w lesie lub oswoić jastrzębią. Przetrwanie 3 pozwala obłaskawić stryksa lub znaleźć wodę na pustyniach Południa. Posiadacz Przetrwania 5 umie oswoić gryfa i znaleźć pożywienie oraz schronienie w trakcie śnieżnej zamieci na Dalekiej Północy.

Przywództwo

Opis cechy: Na Przywództwo składa się dowodzenie ludźmi oraz zdolność perswazji. Postać może być przy tym kochana, szanowana lub budzić strach - ta umiejętność mierzy skuteczność, a nie przyczynę bycia liderem. Przywództwa używa się do zastraszenia oraz przeciągnięcia wroga na swoją stronę oraz podnoszenia na duchu sprzymierzeńców.

Specjalizacje: Perswazja, zastraszanie, przesłuchiwanie, nawracanie, pranie mózgu, przeciwstawianie się porządkowi społecznemu.

Znaczenie cechy: Przywództwo 1 pozwala zagrzać do walki zdyscyplinowanych żołnierzy lub nakłonić drobnego złodzieja, aby zdradził imię pasera. Osoba z Przywództwem 3 potrafi nawrócić populację miasteczka na wiatę w Słońce Niezwyciężonego lub zmusić któregoś z przerażających Lintyjskich piratów, by zdradził imię swego bezpośredniego przełożonego. Posiadacz Przywództwa 5 jest w stanie przekonać członka Smoczego Gonu, aby przyjął wiarę w Słońce Niezwyciężonego.

Występy publiczne

Opis cechy: Występy publiczne obejmują wszystkie formy artystycznej ekspresji, począwszy od bajania i gry aktorskiej, skończywszy na tańcu oraz śpiewie, jak również zdolność

wygłaszania porywających przemów. Posiadacz tej umiejętności potrafi śpiewać, grać na instrumencie, tańczyć, opowiadać anegdoty i historie.

Specjalizacje: Improwizacja, gra na lirze, śpiewanie, bajanie, występy solowe, taniec, występy dla konkretnej narodowości, występy dla konkretnej klasy społecznej.

Znaczenie cechy: Posiadacz Występów publicznych 1 potrafi ładnie zaśpiewać znaną we wszystkich tawernach pieśń lub zatańczyć wystarczająco dobrze, aby wpuszczono go z na następny bal. Osoba o Występach publicznych 3 potrafi przemową wzruszyć słuchaczy do łez lub opowiada historie tak interesujące, że nawet strażnicy porzucają obowiązki, by się przysłuchiwać. Występy publiczne 5 pozwalają wywołać rozruchy krótką odezwą lub zagrać pieśń tak piękną, że poruszy serce któregoś z Książąt Demonów Malfeasu.

Umiejętność Zmierzchu

Dedukcja

Opis cechy: Umiejętność ta, przydatna zarówno uczonym, jak sędziom, jest niezbędna aby znaleźć i zrozumieć ukryte oraz niejasne informacje. Dedukcji można użyć, by szybko wyszperać informacje w bibliotece lub archiwum, zrekonstruować przebieg zbrodni na podstawie śladów znalezionych na miejscu albo przesłuchiwać podejrzanych czy badać pomieszczenia w poszukiwaniu ukrytych przedmiotów.

Specjalizacje: Przeszukiwanie bibliotek, prowadzenie przesłuchań, szukanie ukrytych przedmiotów, rekonstruowanie zdarzeń.

Znaczenie cechy: Posiadacz Dedukcji 1 jest w stanie znaleźć dobrze znaną książkę w niewielkiej bibliotece lub odkryć duży sztylet, ukryty pod luźną klepką podłogową. Dedukcja 3 pozwala zrekonstruować szczegóły zbrodni na podstawie niewielkich wskazówek lub odnaleźć mało znany traktat w zupełnie nieuporządkowanym archiwum. Ktoś o Dedukcji 5 dokładnie opisze przestępcę na podstawie odcisku jego buta w błocie oraz fragmentu ubrania oderwanego przez gałąź i potrafi jednej chwili odszukać starożytny tom wśród stert ksiąg na tyłach potężnej Biblioteki Cesarskiej.

Medycyna

Opis cechy: Medycyna jest wiedzą na temat akupunktury, ziół, lekarstw, pił do kości, skalpeli i sztuki zakładania szwów. Pomaga leczyć choroby i opatrywać rany. Bez zaklęć Pomazańców oraz talizmanów i alchemicznych receptur śmiertelnych taumaturgów, Medycyna jest trudna, krwawa i wyjątkowo niepewna. Wprawdzie wyszkolony lekarz umie wyleczyć prawie każdą chorobę, ale wielu konowałów potrafi najwyżej odpiłować złamaną kończynę lub niewprawnie przypalić krwawiącą ranę.

Specjalizacje: Infekcje, konkretna choroba, złamania, rany kłute.

Znaczenie cechy: Medycyna 1 pozwala zszyć płytką ranę głowy lub złożyć niegroźne złamanie. Posiadacz Medycyny 3 umie wyleczyć ospę, złożyć paskudnie złamaną w kilku miejscach kończynę lub przeprowadzić operację wycięcia wyrostka robaczkowego. Ktoś z Medycyną 5 jest w stanie usunąć kataraktę, wyleczyć raka lub uszkodzoną nerkę.

Okultyzm

Opis cechy: Ta umiejętność opisuje wiedzę na temat różnych form magii, począwszy od zaklęć Pomazańców i skończywszy na pomniejszych, lecz wszechobecnych dziełach taumaturgii śmiertelników. Ponadto odpowiada za znajomość nadnaturalnych istot: upiorów, bogów, żywiołaków i Pięknego Ludu. Bohaterowie posiadający wiedzę okultystyczną znają ich możliwości, wiedzą, jak zwracać się do nich z prośbami i jak obłaskawiać.

Specjalizacje: Nadnaturalna etykieta, egzotyczne kulty, taumaturgia, przyzywanie, upiory, Dzicz.

Znaczenie cechy: Szaman z Okultyzmem 1 prawdopodobnie zdoła obłaskawić pomniejszego, lokalnego ducha lub zauważyć, że ktoś szykuje czar. Posiadacz Okultyzmu 3 umie odróżnić prawdziwy talizman od podróbki i potrafi targować się z przeciętnie potężnymi bóstwami. Dzięki Okultyzmowi 5 można przyzywać żywiołaki i demony oraz bez trudu zaimponować szlachcie Pięknego Ludu znajomością etykiety.

Rzemiosło

Opis cechy: Znajomość Rzemiosła pozwala bohaterom tworzyć zarówno pospolite przedmioty użytkowe, jak i cudowne dzieła sztuki. Wysoce wykwalifikowani rzemieślnicy umieją tworzyć zadziwiająco piękne przedmioty. Jednakże, by stworzyć takie arcydzieło w pośpiechu lub też przy użyciu gorszych materiałów, bohater musi posłużyć się potęgą zaklęć. Istnieje pięć umiejętności doczesnego Rzemiosła, każda związana z jednym żywiołem. Umiejętność posiada także kilka egzotycznych wariacji, takich jak Rzemiosło (Technomagia), którego używa się przy cudach Pierwszej Ery czy Rzemiosło (Iluzja) oraz Rzemiosło (Los), praktykowane jedynie przez istoty nadnaturalne.

Doczesne umiejętności Rzemiosła to:

Powietrze: Kaligrafia, jubilerstwo, mechanika precyzyjna, obróbka szkła (tworzenie małych, ozdobnych i wysoce precyzyjnych przedmiotów).

Ziemia: Murarstwo, kamieniarstwo, prace ziemne (wznoszenie budynków i innych dużych obiektów z użyciem kamienia i ziemi).

Ogień: Kowalstwo, ceramika (wykuwanie i odlewanie dużych, metalowych lub ceramicznych przedmiotów z użyciem ognia).

Drewno: Stolarstwo, tkactwo, papiernictwo, florystyka (rzeźbienie, tkanie i praca z naturalnymi materiałami).

Woda: Gotowanie, piwowarstwo, kaletnictwo, aptekarstwo i trucicielstwo (gotowanie i przyrządzenie roślin, chemikaliów oraz materiałów pochodnych od zwierząt).

Pamiętaj: Każda praca wykonywana przez śmiertelnych rzemieślników musi należeć do jednej z pięciu powyższych kategorii.

Specjalizacje: Konkretny rodzaj rzemiosła-miecznictwo (Ogień), szlifierstwo kamieni szlachetnych (Powietrze), perfumiarstwo (Woda), wycena dóbr.

Znaczenie cechy: Posiadacz Rzemiosła (Drewno) 1 potrafi zbudować prymitywną chatę. Ktoś z Rzemiosłem (Ogień) 3 zdoła wykuć wyjątkowy miecz. Rzemiosło (Powietrze) 5 pozwala wykonywać biżuterię, o którą próżna szlachta będzie dosłownie się zabijać.

Wiedza

Opis cechy: Dawno temu, w Pierwszej Erze, większość ludzi była wykształcona i znała sekrety wszechświata. Dziś uczeni przechowują jedynie fragmenty tamtej wiedzy. Posiadacze umiejętności Wiedza posiadają pewien zasób wiadomości na temat obecnych wydarzeń, historii, geografii oraz zwyczajów innych ludów, a także znają niektóre magiczne sekrety technologii Pierwszej Ery. Aby bohater umiał czytać i pisać, musi mieć wiedzę na co najmniej 1.

Specjalizacje: Pierwsza Era, geografia, magiczne urządzenia, religia, historia, Kraina.

Znaczenie cechy: Dzięki Wiedzy 1 można czytać i pisać oraz wskazać największe kraje na mapie Stworzenia. Ktoś z Wiedzą 3 zna dokładnie zwyczaje krain położonych tysiące mil od miejsca swego urodzenia i potrafi używać, konserwować oraz naprawiać wiele urządzeń z Pierwszej Ery. Obdarzony Wiedzą 5 mędrzec zna na wyrywki historię Szogunatu oraz prawdę o tajemniczych Smoczych Królach. Potrafi też konserwować i naprawiać najbardziej złożone urządzenia Pierwszej Ery, na przykład mechy.

Umiejętności Nocy

Czujność

Opis cechy: Czujność mierzy, na ile bohater wie, co się wokół niego dzieje oraz jak dobrze korzysta ze swoich zmysłów. Pozwala postaci zauważyć zagrożenie, tropić nieprzyjaciół w dżunglach Południa lub w porę dostrzegać subtelne znaki zasadzki zastawionej przez Smoczy Gon.

Specjalizacje: Widzenie w ciemnościach, tropienie, nasłuchiwanie, dostrzeganie zasadzki.

Znaczenie cechy: Ktoś z Czujnością 1 potrafi podsłuchać rozmowę w niezbyt gwarnej tawernie. Żeglarz o Czujności 3 jako pierwszy dostrzeże piracki okręt na horyzoncie. Czujność 5 pozwala ustalić, ilu zabójców czai się w ciemnym pomieszczeniu, słuchając szmeru ich oddechów.

Skradanie się

Opis cechy: Skradanie się pozwala uniknąć wykrycia. Dzięki tej umiejętności postać potrafi cicho podążać korytarzem, rozpłynąć się w tłumie, ukryć przed pogonią oraz przekraść pomiędzy czujnymi strażnikami. Testy Skradania się są zazwyczaj przeciwstawne do Czujności przeciwnika.

Specjalizacje: Na obszarach dzikich, w miastach, zasadzki, kamuflaż, cichy chód, umykanie pogoni.

Znaczenie cechy: Skradanie się 1 pozwala wymknąć się pogoni, zastygnąwszy w cieniu. Dzięki Skradaniu się 3 można śledzić dobrze wyszkolonego żołnierza w zatłoczonym mieście. Posiadacz Skradania się 5 zdołałby przekraść się obok nadludzko czujnego demona, strzegącego grobowca w Syjanie.

Uniki

Opis cechy: *Cecha istotna w walce.* Umiejętność Uników pozwala sprawnie uniknąć zranienia, daje możliwość wywinięcia się spod ostrza dajkatany Nieskalanego Mnicha i szponów behemota, uskoczyć przed spadającymi kamieniami, lawiną, śmiertelnymi pułapkami z Pierwszej Ery oraz innymi zagrożeniami.

Specjalizacje: Wielu przeciwników, atakujące zwierzęta, na śliskim lub zdradliwym terenie, bez broni.

Znaczenie cechy: Dzięki Unikom 1 można uniknąć noża ulicznego łotra lub głazu toczącego się w dół zbocza. Posiadacz Uników 3 nie da się trafić doświadczonemu, śmiertelnemu wojownikowi. Ktoś z Unikami 5 zdoła sprawnie uchylać się przed ciosami nieludzko biegłego w walce katafrakta Pięknego Ludu.

Wysportowanie

Opis cechy: *Cecha istotna w walce.* Wysportowanie pozwala poruszać się z gracją i wdziękiem. Wysportowana postać potrafi przeskakiwać przez szerokie rozpadliny, wspinać się po stromych klifach, wykonywać śmiałe akrobacje oraz podnosić

wielkie ciężary. Wysportowanie mierzy siłę, równowagę, koordynację ruchową oraz refleks.

Specjalizacje: Wspinaczka, skakanie, podnoszenie ciężarów, bieg po nierównym lub zdradliwym terenie.

Znaczenie cechy: Człowiek z Wysportowaniem 1 nie przewróci się na oblodzonej ulicy. Posiadacza Wysportowania 3 można śmiało zatrudnić się jako akrobatę w jednym z cyrków Krainy. Wysportowanie 5 pozwala wspiąć się po szklanych ścianach wież Światłocienia.

Złodziejstwo

Opis cechy: Złodziejstwo pozwala bohaterowi zarówno włamywać się do zamkniętych skarbców, jak regularnie wygrywać pieniądze w szulerniach Węzła. Na tę umiejętność składa się kuglarstwo, sprawność palców, hazard, kradzież kieszonkowa, charakteryzacja, otwieranie zamków, oszustwo i inne biegłości właściwe złodziejom lub banitom. Obejmuje także znajomość praw i zwyczajów kryminalnego półświatka.

Specjalizacje: Otwieranie zamków, oszustwo, określone miasto, oszukiwanie w hazardzie, paserstwo, charakteryzacja, narkotyki, przestępczość zorganizowana.

Znaczenie cechy: Złodziejstwo 1 pozwala uciec przed straganiarzem ze skradzionym owocem mango. Posiadacz Złodziejstwa 3 może być szanowanym w półświatku przestępcą, przywódcą niewielkiego gangu. Osoba ze Złodziejstwem 5 jest prawdziwym księciem złodziei, który potrafi ukraść pierścienie z palców Despoty Klejnotu.

Umiejętności Zaćmienia

Biurokracja

Opis cechy: Biurokracja obejmuje takie dziedziny, jak ekonomia i prawo oraz zapewnia wiedzę na temat rozlicznych oficjalnych regulacji. Zawiera w sobie wszystko, od znajomości papierkowej roboty do przygotowywania ofert handlowych. Jest niezbędna wszystkim, którzy chcą żyć z handlu lub sprawować oficjalne urzędy. Należy jednak pamiętać, że nie pomoże ona, gdy kupiec chce wyceniać towar, a urzędnik pragnie zrozumieć zawiłości dworu.

Specjalizacje: Przekupstwo, handel, naginanie prawa, nielegalne interesy, biurokracja określonej narodowości.

Znaczenie cechy: Dzięki Biurokracji 1 można przekupić skorumpowanego urzędnika lub sprzedać starzejące się konie po cenie jednorocznych. Osoba z Biurokracją3 potrafi obracać towarem tak, by w krótkim czasie zmienić niewielką sumkę w pokaźną fortunę i umie poradzić sobie ze złożoną i źle zarządzaną machiną urzędniczą. Posiadacz Biurokracji 5 mógłby pozbawić Gildię wpływów na lokalnym rynku lub zreformować aparat urzędniczy Krainy.

Jeździectwo

Opis cechy: Jeździectwo określa biegłość postaci w ujeżdżaniu koni, wielbłądów oraz bardziej egzotycznych wierzchowców, na przykład jastrzębi z Góry Metagalapa. Przydaje się również do pilotażu niewielkich, latających pojazdów z Pierwszej Ery. Jeździectwo ogranicza zdolności bojowe postaci, gdy walczy z siodła - jeśli jest niższe niż umiejętność walki, której bohater używa, postać musi walczyć przy pomocy Jeździectwa, chyba, że zsiądzie z rumaka.

Specjalizacje: Symhaty, małe pojazdy Pierwszej Ery, walka konna, na trudnym terenie.

Znaczenie cechy: Posiadacz Jeździectwa 1 potrafi zmusić wierzchowca do przeskoczenia nad niewielką przeszkodą lub ujeździć dzikiego konia. Jeździectwo 3 pozwala ruszyć do walki na symhacie lub przeskoczyć wysoki kamienny mur w nocy. Człowiek z Jeździectwem 5 potrafi zmusić rannego konia do skoku przez szeroką przepaść lub w kilka dni okiełznać i ujeździć magiczną bestię.

Języki

Opis cechy: W Stworzeniu najczęściej słychać jeden z siedmiu najważniejszych języków. Mieszkańcy każdego Kwadratu Pogranicza władaj ą inną mową, a potężna Kraina ma dwa oficjalne języki. Istnieją również tuziny języków plemiennych, używanych wyłącznie przez niewielkie grupy barbarzyńców. Ponadto, każda nacja Pogranicza używa innego dialektu. Choć mówiący różnymi dialektami potrafią doskonale się rozumieć, drobne różnice językowe od razu zdradzą cudzoziemca. Bohater musi posiadać Wiedzę na poziomie co najmniej 1, aby umieć czytać i pisać w znanych sobie językach.

Główne języki Stworzenia to:

Cesarski: Język Smoczej Krwi oraz ich sług, używany w oficjalnych kontaktach z Krainą.

Prosty Krainy: Mowa gminu Krainy.

Starocesarski: Język Starej Krainy, w którym napisano wiele czarów oraz większości ksiąg z Pierwszej Ery. Bohater musi posiadać Wiedzę na poziomie co najmniej 1, aby móc władać tym językiem. Starocesarski jest ojczystym językiem duchów, demonów i Pięknego Ludu.

Rzeczna Mowa: Język Łupieżców i oficjalna mowa Gildii. Tego pełnego zapożyczeń języka używają prawie wszyscy kupcy Stworzenia.

Mowa Nieba: Rodzina języków z Północy Pogranicza.

Mowa Płomieni: Rodzina języków używana na Południu Pogranicza.

Morska Mowa: Rodzina języków stosowanych pośród archipelagów Zachodu Pogranicza.

Leśna Mowa: Rodzina języków, rozbrzmiewających na Wschodzie Pogranicza.

Żargon Gildii: Tajemny język używany wyłącznie przez członków Gildii. (Bohater musi posiadać Status (Gildia) na poziomie co najmniej 2, aby go znać).

Języki Plemienne (różne): Języki rozmaitych barbarzyńców. Za każdą kropkę Języków bohater może znać cztery języki plemienne.

Specjalizacje: Określony dialekt: haltański, delżański, getamański, haslanti.

Znaczenie cechy: Bohater wybiera jedną rodzinę języków jako swoją mowę ojczystą i automatycznie otrzymuje specjalizacje w rodzinnym dialekcie. Każda kropka Języków pozwala postaci opanować dodatkową rodzinę, więc osoba z Językami na 1 zna jedną grupę języków prócz mowy ojczystej, Języki 2 pozwalają poznać dwie dodatkowe rodziny językowe, Języki 3 - trzy dodatkowe rodziny, Języki 4 zapewniają znajomość czterech dodatkowych rodzin języków, a Języki 5 - pięciu.

Uwaga: W przeciwieństwie do pozostałych umiejętności, bohater może nabyć nieograniczoną liczbę specjalizacji Języków. Każda z nich jest kolejnym dialektem i pozwala postaci władać nim równie dobrze, jak językiem ojczystym.

Obycie

Opis cechy: Obycie to zdolność rozumienia emocji i dążeń innych istot. Pozwala pojąć złożoność zwyczajów, sposobów zachowań oraz etykiet innych kultur. Umiejętności Obycie można także używać podczas prób szantażu oraz do rozpuszczania plotek. Należy jednak pamiętać, że w celu zdobycia informacji niezbędnych do szantażu lub materiału dla plotek trzeba posłużyć się inną umiejętnością, na przykład Złodziejstwem.

Specjalizacje: Odkrywanie dążeń, konkretna kultura, kontakty z klasą wyższą, kłamstwo.

Znaczenie cechy: Osoba o Obyciu 1 potrafi schlebić próżnemu dworzaninowi lub zorganizować spotkanie z przedstawicielem niższej klasy. Obycie 3 pozwala uzyskać znaczące polityczne wpływy wyłącznie dzięki rozmowie z odpowiednimi ludźmi we właściwy sposób i szantażować szlachcica bez ryzyka wpadki. Człowiek o Obyciu 5 mógłby obalić popularnego władcę rozpuszczając plotki o jego nieprawości lub dokładnie zrozumieć ambicje osoby, którą widzi po raz pierwszy.

Żeglarstwo

Opis cechy: Woda pokrywa ponad jedną trzecią Stworzenia. Żeglarstwo pozwala bohaterowi sterować statkami na morzach i prowadzić je wzdłuż rzek. Umożliwia również pilotowanie latających pojazdów, na przykład powietrznych łodzi Haslanti i potężnych wehikułów z Pierwszej Ery. Żeglarstwo obejmuje całą niezbędną wiedzę, począwszy od nawigacji, przez wiązanie węzłów i sterowanie, na pilotowaniu statków poprzez sterczące rafy i ukryte mielizny skończywszy.

Specjalizacje: Otwarty ocean, pogoń na morzu, latające statki, statki handlowe bojery, rzeki.

Znaczenie cechy: Osoba z Żeglarstwem 1 umie opłynąć falochron w czasie burzy lub, dowodząc statkiem korsarskim, przeprowadzić udany abordaż na jednostkę handlową. Żeglarstwo 3 pozwala bezpiecznie poprowadzić powietrzną łódź z Haslanti przez burzę śnieżną lub umknąć piratom na pełnym morzu. Dzięki Żeglarstwu 5 można nawigować we mgle pośród nieoznaczonych na mapie raf lub uciec przed huraganem na cudzym, ledwie sprawnym podniebnym statku.

Zaszłości

Zaszłości odpowiadają za kontakty, majętności oraz pozycję bohatera w świecie „**Exalted**". Każda zaszłość jest blisko związana z koncepcją postaci i nie jest wyłącznie wartością punktową. Jeśli bohater ma Sprzymierzeńców, Kontakty lub Mentora, każda kropka reprezentuje istotę posiadającą własne życie, osobowość i motywację. Dysponowanie Mieniem oznacza, że heros ma źródło dochodu, natomiast Artefakty i Siedziby zawsze łączą się z interesującą i niezwykłą historią.

Narrator i gracze razem powinni ustalić zaszłości bohatera— muszą mieścić się w koncepcji postaci oraz pasować do ogólnych zarysów kampanii. Przykładowo, jeśli wszyscy bohaterowie rozpoczną grę jako niedawno zbiegli niewolnicy, Mienie i Wpływy będą nie na miejscu. Zaszłości powinny dopełniać fabułę i koncepcję postaci, a nie służyć wyłącznie za źródło potęgi.

Jeśli gracz nie jest pewien czy zaszłość, którą posiada jego postać, jest wystarczająco wysoka, by uzyskać pożądany efekt, powinien przetestować ją przeciwko trudności 1 i uzależnić powodzenie od wyniku rzutu. Taki test można wykonać np. by sprawdzić, czy sprzymierzeńcy bohatera stawią się na wezwanie lub postać może sobie pozwolić na nowy element ekwipunku.

Powyższa metoda jest prosta i użyteczna, może jednak łatwo zabić ducha gier fabularnych. Często o wiele barwniej i ciekawiej jest opisać Narratorowi, w jaki sposób bohater zamierza użyć zaszłości, a gdy nadejdzie właściwy moment, Narrator zarządzi rzut na odpowiedni (Atrybut + Umiejętność). Gracz może przetestować (Oddziaływanie + Obycie) postaci, gdy będzie przekonywał swych sprzymierzeńców do pomocy albo (Charyzmę + Przywództwo), by sprawdzić czy rzeczywiście stawili się na wezwanie. Bohater, który chce kupić coś drogiego może rzucić na (Inteligencję + Biurokrację), by skontrolować, czy trafił na dobrą ofertę itd.

Narrator nie powinien jednak stosować tej metody, by osłabiać zaszłości. Ma ona raczej pomóc przekuć te cechy w coś autentycznego: konkretne rzeczy oraz osoby z krwi i kości. Nie powinny stanowić abstrakcyjnych cyferek, które mają znaczenie wyłącznie, gdy ktoś musi przyjść bohaterowi z odsieczą.

Artefakt

W zamierzchłych czasach Pierwszej Ery Wybrani rzemieślnicy tworzyli potężne

magiczne przedmioty i nawet dzisiaj Pomazańcy wytwarzaj ą dużą ich liczbę, od magicznych broni i zbroi, do latających pojazdów czy zaklętych przebrań. Bohater z cechą Artefakt posiada jeden lub więcej takich przedmiotów. Wiele artefaktów z Pierwszej Ery zaginęło lub zostało zniszczonych przed wiekami, a wiedza, jak je tworzyć, uległa w większości zapomnieniu. Dlatego dziś Artefakty są tak rzadkie i bardzo cenne.

Dobrze się zastanów, jak twoja postać zdobyła Artefakt. Być może jeszcze przed Wyniesieniem była tak potężna lub wpływowa, że posiadała przedmioty z Pierwszej Ery, lub zaraz po Drugim Oddechu ruszyła śladem swych proroczych snów i odkryła grobowiec, gdzie pochowane było ciało i rynsztunek jej poprzedniego wcielenia. A może po prostu ukradła Artefakt lub ograbiła ciało pokonanego wroga. Pomazańcy Słońca mogą posiadać Artefakty wykonane ze wszystkich pięciu magicznych surowców, choć większość będzie zrobiona ze złotego orichalkum.

Znaczenie cechy: Twoja postać może wykupić tę zaszłość wielokrotnie, by posiadać więcej niż jeden artefakt. Wartość od 1 do 5 oznacza bowiem potęgę, a nie liczbę przedmiotów. Artefakty o wartościach 4 i 5 są niezwykle rzadkie i bardzo pożądane przez innych Pomazańców oraz bogów. Więcej informacji na temat różnych artefaktów znajduje się w Rozdziale ósmym.

Chowaniec

Stworzenie pełne jest egzotycznych bestii. W głębiach puszcz żyją myślące zwierzęta, w Halcie hoduj e się niespotykanie inteligentne zwierzątka domowe i zdarzają się nawet pomniejsze bóstwa, które przyjęły zwierzęcą formę. Niektóre wyczulone są na Esencję magicznych istot, takich jak Pomazańcy. Wiele chowańców to po prostu nadzwyczaj wierne zwierzęta, inne natomiast łączy z bohaterem głęboka i intensywna więź. W każdym przypadku, chowaniec czerpie moc życiową z Esencji postaci i nie umrze ani nie zacznie się starzeć, póki żyje bohater.

Znaczenie cechy:

- Chowaniec jest niewielkim zwierzęciem, na przykład kotem lub psem, wiernym towarzyszem, który może ostrzegać bohatera przed niebezpieczeństwem.
- •• Bohater posiada albo wielkie zwierzę, jak np. wilk lub orzeł, bądź mniejszego ale nadzwyczajnie inteligentnego chowańca. Takie zwierzę porozumiewa się z postacią (i tylko z nią) za pomocą mowy ciała i wyrazu pyska. Jest w stanie zrozumieć bohatera i wykonywać proste polecenia, na przykład aportować lub kogoś zaatakować.
- ••• Chowaniec jest albo potężną i niebezpieczną bestią, taką jak tygrys lub wielki wilk, albo niezwykle inteligentnym, lecz mniejszym zwierzęciem. Zwierzę takie jest mądre jak dziewięcioletnie dziecko. Potrafi przynosić różne przedmioty i wykonywać inne zadania, choć łatwo się rozprasza. Nie posiada również wiedzy akademickiej. Chowaniec komunikuje się poprzez dźwięki, mowę ciała oraz mimikę, a bohater rozumie go, jakby potrafił mówić. Gdy chowaniec dotyka bohatera, daje mu pięć dodatkowych okruchów Esencji. Taka Esencja znajduje się wprawdzie w zwierzęciu, lecz traktuje się ją jak Esencję wrodzoną postaci. Odnawia się ona dopiero, gdy bohater odzyska całą swoją Esencję. Ponadto bohater może używać jednego ze zmysłów chowańca, jeśli ten znajduje się w promieniu 100 metrów.
- •••• Chowaniec jest dużym zwierzęciem, wielkości orła lub wilka, o dużej inteligencji i niemalże doskonałej umiejętności porozumiewania się. Bohater może korzystać z jego zmysłów i Esencji, jak w przypadku małego chowańca o wartości 3.
- ••••• Chowaniec jest potężnym i niebezpiecznym zwierzęciem, a jego zdolności są takie same jak małego chowańca o wartości 3.

Kontakty

Wielu bohaterów zna, prócz przyjaciół i sprzymierzeńców, rozmaitych przydatnych ludzi, pochodzących z różnych warstw społecznych. Kontaktów używa się, jeśli bohater chce skorzystać z talentów, zasobów i informacji takich właśnie osób. Od Sprzymierzeńców odróżnia ich, że zawsze oczekują czegoś w zamian. Mogą prosić o pomoc, jakieś dobra lub zwykłą zapłatę, stanowiącą wynagrodzenie odpowiednie do wagi przysługi. Tacy współpracownicy nie będą narażać życia, jak członkowie Świty czy Sprzymierzeńcy. Pomagają bohaterowi ze względu na własny interes, a nie z miłości czy lojalności.

Każda kropka na tej zaszłości oznacza zarówno znaczące, jak i pomniejsze kontakty. Znaczące kontakty to jednostki, z którymi w bohater regularnie się spotyka. Mają znane nazwiska i wysoką pozycję, dzięki której warto się z nimi zadawać. Znaczącym kontaktem może być faktor Gildii, wysoko postawiony oficer, wpływowy dworzanin, pomniejszy bóg lub Suweren z Krainy. Taka osoba będzie współpracować z bohaterem, lecz należy pamiętać, że żyje ona własnym życiem, ma swoje problemy i nie zawsze będzie na zawołanie bohatera. Pomniejsze kontakty to ogólne znajomości postaci, które nie mają wprawdzie takich wpływów i zdolności, jak kontakty znaczące, lecz wystarczy sukces w teście, aby do nich dotrzeć i skorzystać z pomocy. Wiele pomniejszych kontaktów nawet nie zna bohatera osobiście - reprezentują raczej zdolność herosa do wyszukiwania informacji oraz osób chętnych do pracy. W tej kwestii zawsze posiłkuj się zdrowym rozsądkiem: przecież twój bohater nie spotka nagle starego znajomego na środku pustyni.

Znaczenie cechy: Każda kropka tej zaszłości oznacza jeden znaczący kontakt i jedną kość w testach poszukiwania pomniejszych kontaktów.

Kult

Wszyscy bogowie wiedzą doskonale, że im więcej ludzi ich wyznaje, tym większą zyskują moc. Twój bohater również odkrył ten fakt i posiada wyznawców, którzy uznają go za swoje naczelne bóstwo. Nie ma znaczenia, czy czczą postać z miłości, czy ze strachu - liczy się, że regularnie modlą się do niej i składają jej ofiary. Należy jednak pamiętać, że ciemiężeni i prześladowani przez Smoczą Krew wyznawcy pozostaną dłużej przy swej wierze, jeśli będą kochać bohatera. Gdy Pomazaniec aktywnie wspiera

swoich czcicieli, jego kult będzie rósł i rozprzestrzenia! się. Pamiętaj jednak: Smoczy Gon dąży do wytępienia wszystkich kultów Wybrańców Słońca.

Znaczenie cechy:

- • Masz tylko kilku wiernych, lecz są ci bardzo oddani. Kult liczy około pół tuzina kapłanów lub mnichów, opiekujących się kilkoma kaplicami i składających ci regularne ofiary. Każdego ranka, gdy się obudzisz, automatycznie zyskujesz punkt tymczasowej Siły Woli.
- •• Czczą cię członkowie jednej dużej społeczności lub ludzie pochodzący z kilku pomniejszych skupisk. Codziennie modli się do ciebie kilkaset osób, składając drobne ofiary. Każdego ranka zyskujesz punkt tymczasowej Siły Woli i, dzięki modlitwom wyznawców, co godzinę odzyskujesz dwa okruchy Esencji.
- ••• Twój kult rozrósł się do rozmiarów religii. Kilka tysięcy osób codziennie błaga cię o łaski i wyrozumiałość (bohaterowie, którzy są bogami-królami jakiegoś miasta mają właśnie ten poziom zaszłości Kult). Raz na 24 godziny możesz, w ramach akcji odruchowej, odzyskać jeden punkt Siły Woli. Ponadto dzięki sile wiary swoich wyznawców zyskujesz trzy dodatkowe okruchy Esencji na godzinę. W Krainie słyszano pogłoski na temat twojego kultu.
- •••• Wyznaje cię cały naród. Dziesiątki tysięcy ludzi uznaje cię za jedno z najważniejszych bóstw swojego panteonu. Obchody twoich świąt gromadzą kupców i przyjezdnych z okolicznych krain. Masz święte miasto, w którym sprawujesz faktyczne lub symboliczne rządy. Raz na 12 godzin możesz odzyskać punkt tymczasowej Siły Woli, a wyznawcy zapewniają ci cztery dodatkowe okruchy Esencji na godzinę. Smoczy Gon wie o tobie i wkrótce spróbuje cię zniszczyć.
- ••••• Czci cię bardzo wielu mieszkańców jednego z czterech kwadratów Pogranicza. Jesteś dla nich bóstwem jakiegoś ważnego aspektu życia, np. polowania, wojny lub płodności. Ludzie urządzają na twoją cześć święta, nadają twoje imię dzieciom, a wielu poświęca swe życie, aby wspomagać ciebie i twoją religię. Co sześć godzin zyskujesz punkt tymczasowej Siły Woli, a dzięki ciągłym modłom wyznawców odzyskujesz sześć okruchów Esencji na godzinę. Niedługo Kraina rzuci przeciwko tobie całą swą potęgę. Zazdroszczą ci też inni bogowie.

Uwaga: Początkujący Pomazaniec Słońca nie może zaczynać gry, posiadając zaszłość Kult na więcej, niż 2.

Mentor

Większość Wybranych wchodzi w nowe życie bez żadnego przewodnika. Twoja postać miała szczęście, gdyż udało jej się znaleźć mistrza. Mentor jest zarazem patronem, nauczycielem, obrońcą i przyjacielem bohatera, zawsze działa w jego najlepszym interesie, lecz oczekuje, że podopieczny mu się podporządkuje (a przynajmniej będzie się liczył z jego zdaniem). Twój bohater jest uczniem, wychowankiem lub czeladnikiem Mentora — w żadnym wypadku mu nie dorównuje. Nie oznacza to jednak wcale, że nie ma pomiędzy nimi konfliktów. Przeciwnie, ta Zaszłość daje szansę na bardzo barwną grę.

Mentor może być Pomazańcem, ważnym księciem, faktorem Gildii, a nawet bogiem lub elfem. Służy postaci radę radą i wsparciem oraz uczy ją umiejętności, zaklęć oraz magii. Zdarza się czasem, że ocali postać przed niechybną śmiercią. Jednak bohaterowie, którzy potrzebują takiej pomocy zbyt często, irytują swoich mentorów i zazwyczaj spotyka ich kara za lekkomyślność.

Znaczenie cechy:

- • Mentor bohatera jest niewiele bardziej obyty i uczony, niż sama postać.
- •• Mentor jest osobą o pewnym statusie lub wyjątkowo ważną. Niestety, ma bardzo mało czasu dla postaci.
- ••• Mentor jest mądry, wpływowy i o wiele potężniejszy od postaci.
- •••• Mentor bohatera jest kimś niezmiernie ważnym, a jego słowa i czyny wpływają na losy całych narodów.
- ••••• Mentor jest niewiarygodnie potężny i do tego bardzo dba o dobro postaci. Jednak oczekuje zarówno posłuszeństwa, jak hołdów i uwielbienia. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że posiada wrogów, którzy będą chcieli dopaść bohatera, by uderzyć w jego mistrza.

Mienie

Mienie odpowiada za status majątkowy bohatera. Może być połacią żyznej ziemi, fabryką porcelany, kopalnią rubinów, udziałami w kompanii handlowej lub po prostu górą złota i klejnotów. W zaszłość wlicza się posiadłości, ubranie i podstawowy ekwipunek, jest też wyznacznikiem możliwości finansowych postaci. Choć Mienie to nie zawsze ruchomości, bohater zawsze może sprzedać dobytek, by uzyskać gotówkę (w zależności od rodzaju Mienia, może to zająć mniej lub więcej czasu).

Każda kropka Mienia przekłada się bezpośrednio na dochód bohatera - nie wlicza się w to jednak ekwipunku oraz dóbr, które postać zdobywa podczas gry. Źródło dochodu musi zostać wyszczególnione (wynajem posiadłości, dzierżawa gruntu, rządowa pensja, udziały w przedsięwzięciu handlowym, uprawa roli), ponieważ profity mogą się zwiększyć, zmniejszyć lub zupełnie zniknąć, w zależności od wydarzeń kampanii. Tak jak w przypadku Wpływów, niektórzy Pomazańcy mają problemy z gromadzeniem Mienia, z rozmaitych przyczyn.

Znaczenie cechy:

- • Twój bohater posiada mieszkanie lub chatę, a prócz tego nędzną zbroję i podniszczony długi nóż lub włócznię. Nie ma wierzchowca, choć może posiadać niewielkie, udomowione zwierzę. Jeśli postać utrzymuje rodzinę, jej członkowie często cierpią głód. Jeśli żyje samotnie, pozwala sobie na jedzenie mięsa raz w tygodniu.
- •• Bohater posiada wygodny wiejski dom lub mieszkanie w mieście oraz kiepskiego wierzchowca.

Stać go na lekką zbroję oraz sztukę broni. Jeżeli postać utrzymuje rodzinę, jej członkowie jedzą do syta, choć posiłki są mało zróżnicowane. Gdy żyje samotnie, może pozwolić sobie na jedzenie mięsa co drugi dzień. Stać ją także na mocne trunki oraz piwo.

••• Twój bohater posiada dom w mieście lub dobrze prosperującą farmę. Prawdopodobnie ma również jednego porządnego wierzchowca oraz drugiego, gorszego luzaka. Postać stać na każdy rodzaj zbroi oraz dwie sztuki dowolnej broni. Jeśli żyje samotnie, może jadać codziennie wystawne posiłki i regularnie zażywać rozmaitych rozrywek. Jeżeli ma na utrzymaniu rodzinę, jej członkowie nigdy nie bywają głodni, a w dni świąteczne zajadają się pieczenia i słodyczami. Bohater prawie na pewno ma jednego lub dwóch służących.

•••• Heros jest nadzwyczaj bogaty, posiada dom w mieście oraz wiejską posiadłość, nosi najlepszą broń i dosiada wierzchowców szlachetnej krwi. Bez względu, czy żyje samotnie czy utrzymuje rodzinę, nigdy nie zazna głodu ani braku opieki medycznej. Może również dysponować prywatną łodzią i mieć tuzin, a nawet więcej służących na swoje usługi.

••••• Postać jest fantastycznie bogatym kupcem, księciem półświatka, przywódcą najemników lub możnowładcą. Posiada rozległe bogactwa i opłaca prywatną armię (lub może ją wynająć, jeśli zajdzie potrzeba), dysponuje przynajmniej jednym dużym statkiem oraz całą armią czujnych służących, gotowych spełnić każdą zachciankę swego pana.

Uwaga: Prawie każdy w Stworzeniu posiada przynajmniej jedną kropkę tej zaszłości. Nieszczęśnicy, którzy jej nie mają, są bezdomni i żyją w nędzy.

Siedziba

Stworzenie przecinają smocze linie Esencji. Pomazańcy, którzy znajdą się w miejscu, gdzie w sposób naturalny zbiera się magia, mogą czerpać moc całymi garściami. Źródło mocy, które nie zostało ujarzmione przez okultystyczną architekturę, zwane jest domeną. Jeśli jednak taka moc została skupiona i uregulowana dzięki geomancji, obszar nosi nazwę Siedziby. Słabe domeny są dość powszechne, lecz miejsca, gdzie gromadzi się większa moc występują rzadko i często kontrolują je potężne magiczne istoty pokroju Lunaków, szlachty Pięknego Ludu lub ważnych bogów. Istoty takie nie są skłonne dzielić się źródłem cennej Esencji.

Gdy bohaterowie dostrojeni do swojej domeny lub Siedziby znajdą się wewnątrz niej, odzyskują co godzinę tyle okruchów Esencji, ile wartości mocy danej Siedziby/domeny razy cztery. Postać, która kontroluje domenę może wznieść na jej obszarze Siedzibę. Dzięki temu będzie mogła skupić tamtejszą moc kryształe o kształcie i wielkości jajka, zwanym inkluzem. Inkluzy pozwalają bohaterowi odzyskiwać co godzinę tyle Esencji, ile wynosi moc miejsca razy dwa (nawet jeśli Pomazaniec znajduje się poza domeną) oraz zapewniają właścicielowi specjalne moce, gdy umieścić je w stosownie przygotowanych gniazdach artefaktów. Bohater może wybrać tę Zaszłość kilkakrotnie, jeśli chce panować nad więcej niż jedną domeną lub Siedzibą. Więcej szczegółów na temat Siedzib, ich budowy oraz sposobu, w jaki tworzą inkluzy znajdziesz na stronie 138 Rozdziału czwartego. Przykładowe inkluzy znajdują się na stronach 394-396 Rozdziału ósmego.

Znaczenie cechy:

- • Twój bohater panuje nad Siedzibą 1 poziomu lub domeną 2 poziomu.
- •• Twój bohater panuje nad Siedzibą 2 poziomu lub domeną 3 poziomu.
- ••• Twój bohater panuje nad Siedzibą 3 poziomu lub domeną 4 poziomu.
- •••• Twój bohater panuje nad Siedzibą 4 poziomu lub domeną 5 poziomu.
- ••••• Twój bohater panuje nad Siedzibą 5 poziomu.

Sprzymierzeńcy

Sprzymierzeńcy to bliscy przyjaciele i zaufani towarzysze bohatera, którzy nie są, jak w przypadku Świty, jedynie statystami. Większość Sprzymierzeńców to Pomazańcy (różnych rodzajów), pomniejsi bogowie, członkowie Pięknego Ludu lub inne magiczne stworzenia, dorównujące potęgą przynajmniej Pomazańcom Ziemi. Mogą być wśród nich inteligentne zwierzęta oraz potężni lub dysponujący niezwykłymi zdolnościami śmiertelnicy, na przykład mistrzowie taumaturgii, bogaci i wpływowi szlachcice, królowie przestępczego półświatka lub faktorzy Gildii. Bohater nie musi nabywać tej Zaszłości, by scalić swój Krąg - Sprzymierzeńcy to zawsze postaci kontrolowane przez Narratora. Należy także pamiętać, że to niezależne istoty, które mają własne życie i osobiste cele. Jeśli twoja postać zawsze prosi o pomoc i nigdy nie daje nic w zamian, Sprzymierzeńcy szybko ją opuszczą. Sojusznicy tego rodzaju zrobią wszystko co w ich mocy, by pomóc bohaterowi, lecz nie będą ryzykować życia z byle powodu - do tego skłonić ich mogą tylko najważniejsze sprawy, i to nie zawsze. Z drugiej strony, Sprzymierzeńcy, którzy proszą o pomoc bohatera, mogą zapewnić wiele zabawy.

Znaczenie cechy: Jedna kropka tej zaszłości reprezentuje zazwyczaj jednego Sprzymierzeńca, który dorównuje możliwościami początkującej postaci. Potężniejsi sojusznicy wymagać będą wydania większej liczby punktów. Biorąc pod uwagę zarówno wartość cechy, jak siłę Sprzymierzeńców, postać może posiadać od jednego do pięciu przyjaciół.

Status

Twój bohater jest ważnym członkiem jakiejś organizacji: armii, Gildii lub wpływowego syndykatu zbrodni, na przykład Rodziny Linta. Im wyższa wartość Statusu, tym znaczniejsza pozycja postaci w tej organizacji. Za zgodą Narratora możesz wziąć tę zaszłość kilkakrotnie, i dzięki temu uzyskać wpływową pozycję w różnych strukturach. Należy jednak pamiętać, że im wyższy Status, tym większa odpowiedzialność ciąży na bohaterze i może się zdarzyć, że będzie musiał podejmować decyzje angażujące bardzo wielu ludzi i spore sumy pieniędzy. Ponadto, jeśli zaniedba swoje obowiązki, może się spodziewać degradacji lub czegoś gorszego.

Znaczenie cechy:

- • Bohater jest pomniejszym oficerem lub urzędnikiem.
- •• Heros jest oficerem średniego szczebla, zwierzchnikiem niewielkiej filii organizacji lub zajmuje podobną pozycję.
- ••• Postać zajmuje stanowisko pośrodku hierarchii i podlega jej wielu ludzi.
- •••• Bohater piastuje wyjątkowo ważną funkcję i tylko jeden lub dwa szczeble dzielą go od samych szczytów władzy.
- ••••• Heros jest jednym z przywódców organizacji, generałem lub admirałem, faktorem Gildii, jednym z ojców rodziny Linta itd.

Świta

Twój bohater ma jednego lub więcej lojalnych sojuszników: związanych przysięgą wojowników, gorliwych akolitów, inteligentne haltańskie zwierzęta lub podobnych towarzyszy, wyjątkowo oddanych postaci. Być może oddają jej cześć, uważają ze jedyną nadzieję wyzwolenia kraju spod tyranii lub po prostu potrzebują silnego przywódcy, za którym mogliby podążyć. W większości przypadków członkowie Świty to zwykli statyści. Choć mogą to być nawet elitarni żołnierze (patrz str. 228), Świta nigdy nie składa się z Pomazańców, pomniejszych bogów ani innych magicznych istot.

Niezależnie, czy są to wojownicy, zdolni rzemieślnicy czy świątynni akolici, członkowie Świty są zawsze wyjątkowo lojalni. Złe traktowanie lub zaniedbywanie może jednak wystawić ich wierność na próbę, a w dalszej perspektywie doprowadzić do ich odejścia lub buntu. Jeśli jednak będą traktowani dobrze i z szacunkiem, większość z ochotą poświęci życie za bohatera. Heros nie powinien zapominać o zaspokajaniu potrzeb swojej Świty. W tym celu potrzebuj e Mienia, Kontaktów lub Wpływów równych poziomowi Świty.

Znaczenie cechy:

- • 5 członków Świty
- •• 20 członków Świty
- ••• Lojalna grupa 100 osób
- •••• Mała armia 1000 ludzi
- ••••• Potężne siły, liczące 10000 członków

Wpływy

Z biegiem czasu każdy Pomazaniec staje się sławny. Ta zaszłość odpowiada za możliwości, pozycję społeczną i kapitał polityczny bohatera, wynikający z piastowanego stanowiska, sławy w kręgach publicznych bądź religijnych lub otwartego przyznawania się do bycia Wybrańcem Słońca. Bez względu na powody, ludzie przywiązują wagę do słów i czynów postaci. Wpływów można użyć, by zdobyć czyjeś względy, przeforsować swój cel polityczny na forum publicznym lub po prostu pławić się w blasku sławy. Ta zaszłość nie zapewnia pozycji w żadnej organizacji - do tego służy Status.

Znaczenie cechy:

- • Jesteś znany w swoim mieście lub w jednej z dzielnic metropolii
- •• Twoja postać słynie w swoim rodzinnym państwie-mieście lub satrapii.
- ••• Sława i wpływy twojego bohatera sięgają nawet sąsiadujących państw. Smocza Krew wie o jego istnieniu.
- •••• Słowa bohatera mają wielką wagę dla prawie całego kwadratu Stworzenia. Być może włada on małym miastem. Smoczy Gon z pewnością wkrótce przybędzie aby go zniszczyć.
- ••••• Twoja postać włada całym narodem lub ma wielkie wpływy w kilku państwach. Kraina wkrótce zbierze armię, by zetrzeć bohatera z powierzchni ziemi.

Esencja

Esencja jest jedną z najważniejszych cech w świecie "**Exalted**". Jako energia, jest życiem, oddechem i mocą - podstawową, przenikającą wszystko sprawczą i życiodajną siłą Stworzenia. Jako cecha, wartość Esencji opisuj e wielkość ducha istoty oraz magiczną moc jej duszy. Im jest wyższa, tym potężniejsza dusza. Istoty, które korzystają ze swojej energii życiowej aby czynić cuda, dysponują tym większą mocą, im wyższa ich Esencja. Sposób, w jaki magiczne byty korzystają z Esencji, pozwolił wyodrębnić logiczną i magiczną jednostkę mocy, zwaną okruchem. Zasadniczo, każdy bohater posiada dużo więcej okruchów Esencji, niż kropek w tej cesze.

Znaczenie cechy: Na istoty o wysokiej Esencji trudno jest wpłynąć magią - im wyższa cecha, tym trudniej poddaje się czarom. Ponadto, choć w niektórych przypadkach zasady przeprowadzania obliczeń mogą się nieco różnić, wartość cechy Esencja jest podstawą do ustalenia liczby okruchów, które dana istota może wykorzystać.

Przeciętny człowiek oraz zwykłe zwierzę mają Esencję na poziomie jeden. Istoty magiczne zazwyczaj posiadają Esencję na poziomie 2 lub wyższym - na przykład nowo wyniesieni Słoneczni mają Esencję 2, Smocza Krew może mieć u kresu życia Esencję 6 lub nawet 7, a doświadczony, liczący ponad 1000 lat Pomazaniec Niebios - 7, a nawet 8.

Jednym z najbardziej widocznych efektów wpływu Esencji na Wybranych jest sigil animy. Dla bogów nie ma różnicy, czy czynią cuda spektakularne, czy subtelne - moc nijak ich nie zmienia. Pomazańcy natomiast nie są w zupełności zestrojeni z własną Esencją, ponieważ nieśmiertelne sedno ich duszy gromadzi bardzo wiele energii.

Powoduje to, że Wyniesieni dysponują dwoma źródłami Esencji. Rozróżnia się zatem Esencję wrodzoną i obcą. Nad Esencją Wrodzoną bohater panuje całkowicie i używa jej bez widocznych śladów, o ile nie posługuj e się zaklęciem oznaczonym jako „Oczywiste". Esencja Obca to zupełnie inna sprawa. Nie można w pełni kontrolować jej wyłącznie dzięki pierwotnej sile samego Wyniesienia. Pomazańcy, którzy korzystają z Esencji obcej tworzą wokół siebie tymczasową aurę, zwaną sigilem animy. Im więcej Esencji zużywają, tym mocniej świeci ich aura. Nie licząc efektów z poziomów 1-3 oraz 16+, blaknie potem z prędkością jednego poziomu na scenę - a jeśli scena jest bardzo długa, traci siłę co 20 minut. Pomazańcy Słońca mają lśniące, złociste animy, zgodne ze słonecznym rodowodem ich mocy. Inni Wyniesieni posiadają przeróżne aury - Lunacy na przykład mają lśniące, lodowo-srebrne sigile, natomiast Smoczą Krew otacza aura mocy żywiołów, tak intensywna, że może zranić, a nawet zabić.

Efekt sigilu aury pojawia się wyłącznie, gdy bohater korzysta z Esencji obcej. Pomazaniec może jednak celowo pozwolić, by jego Esencja wrodzona przeniknęła do animy i w ten sposób rozjarzyć aurę. W takim przypadku dolicza się wykorzystane okruchy Esencji wrodzonej do ogólnej puli aury. Pomazańcy czynią tak zazwyczaj, gdy wykorzystali już całą Esencję obcą, a chcieliby pokazać swój sigil.

Odzyskiwanie Esencji

Wydane okruchy Esencji powracają do bohatera stopniowo, więc Pomazaniec, który używa swej mistycznej energii rozważnie znacznie rzadziej okaże się bezsilny, gdy otoczą go wrogowie. Wybraniec nie odzyskuje żadnych okruchów Esencji jeśli angażuje się w wymagające wysiłku czynności (np. walkę, większość rodzajów pracy fizycznej, forsowny marsz, itd.). Jeżeli nie robi nic wyczerpującego, ale też nie odpoczywa (np. ogląda przedstawienie, przechadza się lub rozmawia z dworzaninem z Krainy) odzyskuje 4 okruchy na godzinę. Kiedy odpoczywa i nic poza tym (np. śpi), odzyskuje 8 okruchów na godzinę. Bohater w pierwszej kolejności odzyskuje Esencję wrodzoną. Dopiero, gdy odzyska całą pulę, zaczyna otrzymywać Esencję obcą.

Postaci dostrojone do Siedzib, posiadacze inkluzów oraz obiekty kultu odzyskują Esencję znacznie szybciej. Szczegóły znajdziesz w opisie właściwych zaszłości.

Zakłada się, że bohaterowie graczy zaczynają grę posiadając pełne pule Esencji.

Okruchy Esencji Obcej	Efekt
1-3	Znamię Kasty bohatera pobłyskuje i pod pewnymi kątami jest widoczne. Każdy, kto widzi Pomazańca, może wykonać test (Zmysłów + Czujności) przeciwko standardowej trudności, aby zauważyć znak. Słoneczny może używać umiejętności Skradanie się oraz korzystać z zaklęć kamuflujących i innej magii maskującej bez obawy wykrycia. Efekt ten utrzymuje się jeszcze przez godzinę po tym, jak bohater przestanie zużywać Esencję.
4-7	Znamię Kasty bohatera płonie, a jego światło przebija wszystko, czym zostanie zakryte. Pomazańca Słońca nie można zatem pomylić z żadną inną istotą. Nie może on używać zaklęć powiązanych z umiejętnością Skradania się ani żadnej magii tego rodzaju, nawet mamiących zmysły zdolności Kasty Nocy. Bohater może próbować znaleźć kryjówkę używając umiejętności Skradanie się, trudność testu wzrasta jednak o +2.
8-10	Bohatera otacza aura światła tak jasnego, że można by przy nim czytać. Znamię Kasty na jego czole goreje złotym blaskiem. Nie zdoła się ukryć.
14-15	Herosa spowija nimb płonącego blasku. Przedmioty, które zetkną się z aurą mogą wyblaknąć lub spłowieć, jakby leżały przez kilka dni na silnym słońcu. Postać jest widoczna z wielu mil, a blask aury świeci tak jasno, że można przy niej czytać nawet w odległości rzutu włócznią od Wybrańca.
16+	Postać otacza płonący wizerunek jego osobistego totemu. Wojownika może zatem spowić postać złotego byka, czarnoksiężnika z Kasty Zmierzchu niezwykle rozbudowana mandala, itd. Ten efekt blaknie, gdy bohater wykonuje czynności nie wymagające użycia Esencji, lecz powraca natychmiast, gdy bohater znowu użyje chociażby jednego okruchu Esencji obcej.

Siła Woli

Siła Woli odpowiada za determinację i stabilność emocjonalną postaci - pewny siebie, oddany sprawie i zmotywowany bohater odznacza się wysoką Siłą Woli. Postać posiada niezmienną, niezależną od sytuacji wartość Siły Woli (kropki na karcie postaci). Pokazuje ona potencjał Siły Woli bohatera i stanowi podstawę puli kości zawsze, kiedy jest potrzebny rzut na Siłę Woli. Cecha ta posiada również wartość tymczasową, mierzoną w punktach, które odpowiadają za determinację postaci w danej chwili. „Wydawanie Siły Woli" oznacza zawsze używanie punktów wartości tymczasowej (zaznaczonej kwadratami na karcie postaci).

Znaczenie cechy:

•	Bohater jest zdruzgotany i załamany psychicznie.
••	Bohater jest płochliwy i nieśmiały.
•••	Bohater jest zamknięty w sobie i często zbyt ostrożny.
••••	Bohater czasami waha się i bywa niepewny.
•••••	Bohater jest nieco niepewny siebie, czasami bywa nieśmiały.
••••••	Bohater jest pewny siebie i wie czego chce.
•••••••	Bohater posiada wyjątkową Siłę Woli i jest bardzo zdeterminowany.
••••••••	Bohater nie poddaje się wpływom i jest stanowczy.
•••••••••	Bohater ma wolę ze stali.
••••••••••	Bohater jest wzorem determinacji i stabilności.

Korzystanie z Siły Woli

Kiedy bohater używa Siły Woli, zmusza swe ciało i umysł do przekroczenia normalnych ograniczeń, by robić coś naprawdę ważnego. Postać może wydać tylko jeden punkt Siły Woli na akcję, by wykorzystać jeden z poniższych efektów. Wiele potężnych zaklęć również wymaga użycia Siły Woli, w takim jednak wypadku nie wlicza się go do wspomnianego limitu.

Dodatkowy sukces: Możesz wydać punkt Siły Woli postaci, aby zyskać jeden dodatkowy sukces, niezależny od wyników na kościach i wliczany do ogólnej puli sukcesów akcji. Musisz

zadeklarować, że wydajesz Siłę Woli, zanim wykonasz rzut. Test, podczas którego wydałeś w ten sposób punkt Siły Woli, nie może zakończyć się porażką.

Aktywowanie cnoty: Zamiast uzyskać automatyczny sukces, bohater może również aktywować cnotę, zwiększając w ten sposób pulę kości. Zobacz sekcja „Cnoty" na str. 104.

Odporność umysłowa: Bohater może wydać punkt Siły Woli, aby odeprzeć zaklęcia i czary, wpływające na jego umysł lub emocje. Więcej szczegółów znajdziesz na str. 185, w Rozdziale piątym.

Przymus

Po wydaniu wszystkich punktów Siły Woli bohater zaczyna działać pod przymusem, gdyż jego cnoty zaczynają przeważać nad osobowością. Do chwili, gdy odzyska przynajmniej 1 punkt Siły Woli, postać nie może zachowywać się niezgodnie z żadną cnotą, którą ma na 3 lub więcej kropek. Na przykład, bohater o Odwadze 3 nie ucieknie z pola walki, ani nie wykona żadnego działania, które wymagałoby oblania testu Odwagi.

Odzyskiwanie Siły Woli

Punkty Siły Woli odzyskujesz za każdym razem, gdy bohater ma szansę na odpoczynek lub w inny sposób może odzyskać pewność siebie. Ostateczna decyzja w tej kwestii pozostaje w gestii Narratora, a wszystkie poniższe przykłady są opcjonalne i mają zachęcić przede wszystkim do odgrywania postaci.

- Każdego ranka, gdy bohater budzi się, gracz może wykonać rzut na Pewność. Za każdy sukces postać odzyskuje punkt tymczasowej Siły Woli.
- Za każdym razem, gdy postać wykona popis, który przybliża ją do wypełnienia motywacji (zobacz „Popis", Rozdział czwarty, str. 127).
- Twój bohater może odzyskać 1 lub więcej punktów, gdy osiągnie coś wyjątkowego lub potwierdzi swoje możliwości, np. uratuje przyjaciela, odkryje ważny element spisku lub pokona znienawidzonego wroga.
- Zamiast odzyskiwać okruchy Esencji za popis 2 lub 3 kostkowy, postać może otrzymać punkt Siły Woli (patrz Rozdział czwarty, str. 128)
- Na koniec przygody (a nie sesji) bohater odzyskuje wszystkie punkty tymczasowej Siły Woli. Narrator może zmienić liczbę zwróconych punktów, jeśli nie rozwiązały się istotne elementy fabuły.
- Kiedy bohater Przekracza granice, otrzymuje tyle punktów tymczasowej Siły Woli, ile wynosi jego Skażona cnota. Liczby tej nie zmniejsza się, nawet jeśli tymczasowa Siła Woli wzrasta powyżej wartość stałej lub przekracza 10. Jest to jedyny przypadek, gdy bohater może mieć więcej tymczasowej Siły Woli, niż wynosi stały jej poziom. Postać nie odzyskuje punktów Siły Woli, jeśli zdecyduje się częściowo kontrolować Przekroczenie granic.

A WIĘC TUTAJ SIĘ UKRYŁEŚ. GOSPODARZE ZACZNĄ SIĘ NIEPOKOIĆ.
EH, PRZECIEŻ TAK POCHŁANIAJĄ ICH ROZKOSZE CIAŁA, ŻE PRAWIE NIE ZAUWAŻYLI MOJEGO PRZYBYCIA.
AWAKU, CO CIĘ TRAPI? WYDAJESZ SIĘ ZAMYSLONY.
NIEPOKOI MNIE TO.
NIE ROZUMIEM...
TO JEST SERCE CYWILIZACJI TEGO ŚWIATA. WSZYSTKO, O CO WALCZYŁEM, ZA CO GOTÓW BYŁEM UMIERAĆ, ALE...

CZY TO MIEJSCE ZASŁUŻYŁO NA MOJĄ WIERNOŚĆ?
AWAKU! JAK ŚMIESZ W TO WĄTPIĆ!
DWA TYGODNIE TEMU ZABIŁEM CHŁOPCA MŁODSZEGO OD NASZYCH SYNÓW. W OCZACH MIESZLAŃCÓW MIASTA, CZYNI MNIE TO BOHATEREM.
PISAŁEŚ W LIŚCIE, ŻE BYŁ PLUGASTWEM.
TO BYŁ TYLKO CHŁOPIEC, MINATA! NIE MIAŁ POJĘCIA, CO CZYNI.
CHCIAŁ TYLKO, BY TRANSPORT OPIUM, KTÓRY CHRONILIŚMY, NIE TRAFIŁ NA RYNEK W MIEJSCU, GDZIE MIESZKAŁ. ZABIŁEM GO, ŻEBY CHRONIĆ NASZE INTERESY.
TO DLATEGO SMOKI MNIE WYBRAŁY? DO OCHRONY HANDLUJĄCYCH NARKOTYKAMI DEKADENTÓW?
NIE MÓJ MĘŻU. PRZECIEŻ WIESZ, ŻE TO NIE TAK...

ROZDZIAŁ CZWARTY

ZASADY

Ten rozdział zawiera wszystkie podstawowe zasady gry w „**Exalted**". Jeśli nie grałeś nigdy w gry fabularne, być może zdziwisz się słysząc, że poniższe reguły nie informują, jak „wygrać", co miałoby miejsce w klasycznej grze. To nie jest ich zadanie - mają raczej stworzyć coś w rodzaju naturalnego porządku. Poniżej znajdziesz więc zasady, wedle których działa świat „**Exalted**" (z formalnymi terminami zapisanymi kursywą) Zanim zaczniemy rozważania o kościach i statystykach, Narratorzy powinni zapamiętać sobie kardynalne prawa:

Zasada Pierwsza: Ciesz się grą. To tylko gra, jej celem jest dostarczyć rozrywki dla całej grupy. Jeśli zabawa nie sprawia ci radości, daruj sobie i rób coś innego.

Zasada Druga: Jeśli ci się coś nie podoba, zmień to. Tę regułę nazywa się czasem Złotą Zasadą, ponieważ jest najważniejsza ze wszystkich. Stanowi, że gracze i Narrator mogą swobodnie dopasowywać świat i reguły do swojej gry. Gracze powinni jednak pamiętać, że gdy idzie o zasady, ostatecznym sędzią jest Narrator.

Czas

Świata rozgrywki nie kontroluje ten sam zegar, który odmierza czas waszego spotkania. Niektóre wydarzenia rozgrywa się przez wiele godzin, choć w świecie gry trwają tylko kilka minut. Inne, na przykład wielomiesięczną wędrówkę, traktuje się skrótowo, za pomocą kilku zdań. Odcinki czasu w narracyjnej strukturze gry dzielą się następująco:

Kampania: Całość czasu w grze, obejmująca wszystkie następujące po sobie przygody heroicznych bohaterów graczy. W niektórych długich *kampaniach* może się zmienić obsada postaci i tylko Narrator oraz chronologia wydarzeń zapewniają spójność.

Przygoda: Kompletna narracyjna całość, zazwyczaj z określonym podstawowym celem i możliwymi zakończeniami wątków pobocznych. Większość *przygód* dzieli się na *epizody*, ponieważ trudno zmieścić całą fabułę w pojedynczej sesji albo opanować **wszystkie** wątki fabularne na raz.

Epizod: Niezależna całostka w obrębie przygody, samodzielny wątek poboczny albo fragment fabuły przeznaczony do rozegrania na jednej sesji. Każdy epizod składa się z ciągu scen, rozdzielonych *międzyczasem*.

Scena: Fragment *epizodu*, obejmujący jedno wydarzenie lub akcję, podczas której gracze napotykają elementy świata i postaci zależne. Nazwa pochodzi z terminologii teatralnej, gdzie oznacza wydarzenia rozgrywane „na scenie". *Scena* może być zarówno trzyminutową walką, jak dziesięciogodzinnym przyjęciem, które bohaterowie spędzają na rozrywkach.

Międzyczas: Abstrakcyjny ciąg „niezbyt ważnych" wydarzeń pomiędzy *scenami* i *epizodami*. Zamiast go rozgrywać, wystarczy zwykle przedstawić krótką narrację o tym, co się działo. Bohaterowie wykorzystują międzyczas żeby wydobrzeć, podróżować, albo „przewinąć" nudne elementy fabuły i przejść do ciekawych. W terminologii teatralnej są to części fabuły, dziejące się „poza sceną" albo sekwencje wprowadzające do poszczególnych scen.

Moment: Wykorzystuje się go wyłącznie podczas walki albo w innych scenach akcji. Jest to najkrótszy odcinek czasu w grze, odpowiadający mniej więcej sekundzie w Stworzeniu. Więcej informacji znajdziesz na stronie 145.

Kości i rekwizyty

By grać w „**Exalted**" potrzeba 10-ściennych kości, służących do symulowania prawdopodobieństwa. Można je kupić we wszystkich sklepach z grami, na przykład tam, gdzie nabyłeś ten podręcznik. Gracze mogą dzielić się kośćmi, ale to zdecydowanie spowalnia rozgrywkę. Dobrze, jeśli każdy z grających ma dziesięć kości - a jeszcze lepiej, gdy dysponuje 15 lub 20 kostkami. Narrator zdecydowanie powinien mieć własny zestaw.

Oprócz kostek, gracze powinni się zapatrzyć w małe szklane (lub jakiekolwiek inne) znaczniki w dwóch różnych kolorach. Posłużą do oznaczania przepływu Esencji i innych zmiennych wartości. Istnieje wiele firm, sprzedających takie znaczniki.

Ponadto, potrzebne będą wam karty postaci, ołówki, ta książka i inne produkty z serii „**Exalted**", na przykład ekran Narratora, która zawiera wiele przydatnych tabel, zestawiających kluczowe zasady z tego rozdziału. Za ekranem prowadzący może ukryć własne notatki oraz wyniki rzutów kośćmi.

Akcje

Kiedy gracz deklaruje, że jego postać coś robi, Narrator może rozstrzygnąć akcję na dwa sposoby. Wolno mu zaakceptować deklarację gracza i po prostu pozwolić, by akcja rozegrała się tak, jak ją opisano. Sprawdza się to w wypadku banalnych czynności, jak chodzenie po pokoju czy zmiana ubrania, tak prostych, że nie ma żadnych podstaw wątpić w ich powodzenie. Podobnie, gdy postać angażuje się w rozmowę, gracz mówi za nią.

W wielu jednak przypadkach postać nie jest pewna sukcesu. Niepewność tworzy napięcie, nieodzowny składnik fabuły przygody, który czyni scenę interesującą. Odpowiednio użyte powoduje, że każda akcja o niepewnym rezultacie staje się miniaturowym dramatem. Czy postaci uda się przekroczyć wąski most, przerzucony ponad rzeką lawy, czy spadnie w dół? Czy zdoła poprowadzić obszarpanych ochotników przeciw śliniącym się ghulom, które wychynęły z krain cienia, czy też naprędce zwołany oddział ucieknie w popłochu? Zawsze, gdy pojawia się widmo porażki, swoją rolę zaczynają odgrywać cechy i kości.

Cechy

Każdy bohater ma silne i słabe strony, wynikające z jego wrodzonych predyspozycji, wyuczonych umiejętności i cech charakteru. W mechanice gry za ich „jakość" odpowiadają

cechy, z których każda ma nazwę i wyrażoną liczbowo wartość. Większość cech zawiera się w przedziale od 1 do 5, ale niektóre mogą posiadać wartość 0 albo przekraczać 5. Gracze zapisują cechy na karcie postaci, zaznaczając w odpowiednim miejscu stosowną liczbę kropek.

Wrodzone kompetencje wyraża dziewięć atrybutów, pogrupowanych w trzy kategorie. Atrybuty fizyczne to Siła, Zręczność i Wytrzymałość, które odpowiadają za krzepę, szybkość i kondycję ciała. Atrybuty społeczne reprezentują siłę osobowości postaci, jej spryt i urodę, za pomocą Charyzmy, Oddziaływania i Wyglądu. Atrybuty umysłowe ukazują przenikliwość, bystrość i lotność umysłu bohatera poprzez Zmysły, Inteligencję i Spryt. Atrybut o wartości 1 oznacza, że bohater jest w danej kwestii znacznie poniżej przeciętnej, 5 natomiast to absolutny szczyt ludzkich możliwości. Więcej informacji znajdziesz na stronach 103-104.

Wiedza, którą postać zdobyła, przedstawiona jest w postaci 25 umiejętności, opisanych szczegółowo na stronach 108-113. Brak kropki w jakiejś umiejętności oznacza, że postać się w danej kwestii nie szkoliła i choć nie jest całkowicie bezradna, pozostaje kompletnym ignorantem. Nawet pośród najpotężniejszych bóstw i Pomazańców niewielu znajdzie się takich, którzy posiadają kropki we wszystkich umiejętnościach. Większość postaci specjalizuje się w czymś, co pasuje do ich zainteresowań i możliwości. 1 kropka umiejętności oznacza, że postać jest nowicjuszem. Gdy ma ich 5, należy do światowej elity na tym polu - oczywiście, mierząc miarą śmiertelników.

Charakter i osobowość wyrażone są kilkoma cechami. Po pierwsze, odpowiadają za nie cnoty: Litość, Pewność, Odwaga i Umiar, które oddają moralność oraz przekonania postaci. Podobnie jak przy atrybutach, 1 oznacza poważny niedostatek danej cnoty. Na drugim końcu skali, przy wartość 5, znajduje się kraina herosów i świętych. Ponadto, każda postać ma poziom Siły Woli, który reprezentuje podstawową siłę jej charakteru i umysłu. Ostatnią z właściwości duchowych jest Esencja, która odpowiada za zdolności magiczne i moc duszy. Istoty pozbawione magii mają zazwyczaj Esencję na poziomie 1, co oznacza, że żyją. Wyższe poziomy zarezerwowane są dla duchów, Wybrańców i innych istot nadnaturalnych. W przeciwieństwie do reszty cech, Siła Woli i Esencja zamykają się w przedziałach 1-10. Więcej szczegółów znajdziesz na stronach 117 i 119.

Ostatnia kategoria to zaszłości, opisujące powiązania społeczne, majątek i inne specyficzne zalety, które bohater posiada dzięki swym wrodzonym przymiotom oraz warunkom, w których żyje. Poziom przywilejów i dokonań opisany przyjmuje wartości od 1 do 5, jak to wyjaśniono w opisach zaszłości na stronach 113-117.

Pule i kości

Gdy postać stara się wykonać akcję, w której może odnieść sukces lub niepowodzenie, gracz rzuca pewną liczbą kości, równą liczbie kropek odpowiedniej cechy lub cech bohatera. Na potrzeby większości rzutów sumuje się atrybut i umiejętność, by oddać kombinację wrodzonego potencjału oraz wyuczonych zdolności, właściwych w danej sytuacji. Poza kilkoma sprecyzowanymi wyraźnie przypadkami, puli kostek nie oblicza się nigdy sumując dwa atrybuty lub dwie umiejętności. Rzut zarządza Narrator i to on wybiera kombinację cech. Na przykład, przekroczenie wąskiej kładki nad rzeką lawy wymaga rzutu na (Zręczność + Wysportowanie). Suma cech wykorzystywanych do rzutu nazywa się *pulą kości*.

Kiedy kości zostaną rzucone, gracz rozlicza każdą z nich osobno, by ustalić, ile odniósł sukcesów. Domyślnie każda kość posiada *poziom trudności* równy 7. Jeśli cyfra wyrzucona na kości jest równa lub wyższa od poziomu trudności - 7, 8, 9, albo 0 (10) - uznaje się, że na tej kostce wyrzucono sukces. Niektóre magiczne efekty mogą czasem podnieść lub obniżyć poziom trudności, zmieniając prawdopodobieństwo sukcesów na kościach. Na przykład poziom trudności 5 oznacza, że za sukces uznaje się wynik 5, 6, 7, 8, 9, albo 0. O tym, czy akcja się powiodła, decyduje suma sukcesów, które wypadły na wszystkich kostkach.

Trudności i sukcesy

Trudność danej akcji to liczba sukcesów, których zdobycia wymaga. Większość zadań ma trudność 1, co oznacza, że udają się, gdy podczas testu sukces wypadnie na przynajmniej jednej kostce. Ponieważ jest to sytuacja normalna, trudność 1 nazywa się *standardową*, a jeśli rzut nie ma określonej trudności, uznaje się, że wynosi ona właśnie 1. Im bardziej skomplikowana jest czynność, tym wyższa jej trudność. Statystycznie rzecz biorąc, postać ma rozsądną szansę na powodzenie, gdy ilość kości w puli co najmniej dwukrotnie przewyższa trudność (a więc rzuca dwiema kostkami przy trudności 1, ośmioma dla 4 itd.). Zadanie o trudności 5 może zakończyć się powodzeniem, ale tak heroiczne wyczyny są zazwyczaj poza zasięgiem zwykłych śmiertelników (którzy bardzo rzadko mają pulę kości wyższą niż 10).

Kiedy bohater rozumie, jak trudne czeka go zadanie, Narrator powinien określić otwarcie trudność rzutu, wskazując testowane cechy. Czasami jednak nie należy zdradzać trudności - zwłaszcza, gdy postać działa w stresie albo nigdy wcześniej nie próbowała zrobić czegoś takiego. Zdarza się też, że zdradzenie trudności zbyt wiele powie o sytuacji (na przykład zaniepokoi graczy, zaalarmowanych przez rzut na (Zmysły + Czujność) o bardzo wysokiej trudności). W takich przypadkach Narrator prosi o rzut nie podając trudności otwarcie, a gracze informują go, ile wyrzucili sukcesów. Prowadzący porównuje ich liczbę z nieznaną graczom, wcześniej określoną trudnością. Jeżeli niepowodzenie testu o ukrytej trudności może źle się dla postaci skończyć, ostrożni gracze próbują zwykle „rozeznać się w sytuacji". Wymaga to sukcesu w teście (Zmysłów + Umiejętności wykorzystywanej w tej sytuacji) oraz aplikacji zdrowego rozsądku. Postacie nie mogą spojrzeć przed siebie, by sprawdzić, jak daleko muszą sięgnąć wzrokiem (w przypadku zgadywania trudności testu na [Zmysły + Czujność]).

Jeśli liczba uzyskanych na kościach sukcesów jest mniejsza niż trudność, cała akcja kończy się niepowodzeniem. Jeżeli jest jej równa, rzecz się udała. Gdy przewyższa trudność, postać wykonuje akcję w sposób dużo bardziej spektakularny lub widowiskowy. Liczba sukcesów, o które wynik testu przewyższa

Trudność	Poziom trudności zadania
1	Standardowy
2	Trudny
3	Wyzwanie
4	Prawie niemożliwy
5+	Legendarny

Nadwyżka	Jakość sukcesu
0	Wystarczająco
1	Świetnie
2	Wspaniale
3	Niesamowicie
4	Zadziwiająco
5+	Fenomenalnie

trudność (zwana *nadwyżką*) decyduje przede wszystkim, jak bardzo spektakularne jest powodzenie, niekiedy jednak ma również znaczenie w mechanice gry. Na przykład, im umiejętniej postać zada cios, tym trudniej będzie go uniknąć i zada więcej obrażeń, gdy sięgnie celu. w innych przypadkach, nadliczbowe sukcesy pozwalają po prostu nasycić się znacznie lepszym opisem triumfu bohatera.

Niepowodzenia i porażki

Jeśli rzut nie przyniesie wystarczającej liczby sukcesów, równej lub wyższej od wymaganej trudności, akcja kończy się niepowodzeniem. w zależności od natury działania, niepowodzenie może oznaczać całą gamę następstw. Jeśli postać nie zdoła odcyfrować starożytnych hieroglifów, zawsze może spróbować raz jeszcze. Oczywiście, jeżeli musi tłumaczyć inskrypcje, by znaleźć sekretną słabość Pana Śmierci, który właśnie zamierza się na nią swoją wielką dajkataną z duszmetalu, ponowna próba może być luksusem, na który nie może sobie pozwolić. Niepowodzenia takich właśnie akcji miewają natychmiastowe następstwa — na przykład niepowodzenie w teście wspinaczki oznacza, że bohater nie znalazł oparcia dla ręki. Nie znaczy jednak, że heros runie z tego powodu w stumetrową przepaść - to byłaby katastrofa, a nie zwykłe niepowodzenie.

w większości przypadków, zwykłe niepowodzenie nie doprowadzi do nieodwołalnej klęski bohaterów i głównych postaci Narratora. Jeśli postać spada z wielkiej wysokości, powinna zsunąć się kilkanaście metrów i otrzymać szansę na kolejny rzut, by znaleźć oparcie dla stóp. Prawdziwe katastrofy są wynikiem testów w których nie udało się odnieść żadnego sukcesu, a na co najmniej jednej kości wyrzucono 1. Taki rezultat nazywamy *porażką*. Choć każda porażka jest zła, sadystyczni Narratorzy mogą zwiększać jej rozmiar w zależności od liczby wyrzuconych jedynek (tworząc coś w rodzaju „nadwyżki porażki"). Narrator może także pogarszać efekty porażek jeśli postać nie jest wyszkolona w dziedzinie, której dotyczył rzut. Dzięki temu bohater wyszkolony, który rzuca ośmioma kostkami, nie odczuje porażki tak dotkliwie, jak ignorant, który posługuje się pulą dwóch kości, mimo że ten drugi może wyrzucić co najwyżej dwie jedynki.

Zasada 10

Dzięki szczęściu, boskiemu wsparciu albo wielkiej determinacji, bohaterowie dokonują czasem rzeczy niemożliwych. Jeśli nie zaznaczono inaczej, za każdym razem, gdy na kości wypadnie 10, uznaje się ją za dwa sukcesy. Ta zasada dotyczy tylko istot magicznych oraz najbardziej heroicznych śmiertelników.

Kary

w doskonałym świecie życie bohatera byłoby usłane różami. Gdyby zdecydował się wspiąć na górski szczyt, ruszyłby w bezchmurny i słoneczny dzień, po spokojnie przespanej nocy i sutym śniadaniu. Oczywiście w pełnych epickiej akcji scenariuszach „**Exalted**" rzadko można liczyć na tak komfortowe warunki. Bohaterowie wspinają się na strome szczyty w środku szalejącego tajfunu, gdy wokół uderzają błyskawice, oparcia dla rąk i nóg są niepewne, a oni sami mają siedem ran krytycznych i palce omdlewają im od bólu. Krótko mówiąc, herosi potrzebują straszliwych przeciwności, by naprawdę się wykazać. Z punktu widzenia mechaniki, okoliczności i czynniki, które utrudniają bohaterom wykonanie jakiejś akcji, nazywa się zbiorczo karami. Każda kara należy do jednej z dwóch obszernych kategorii, obejmujących różne źródła przeszkody.

Kary wewnętrzne: Kategoria ta obejmuje wszystko, co zmniejsza zdolność postaci do wykonania danej czynności, zazwyczaj wszelkie ograniczenia możliwości fizycznych i umysłowych, będące wynikiem bólu, strachu, wycieńczenia, oszołomienia narkotykami, działania trucizny, wyniszczającej magii i tym podobnych. Obejmuje również brak odpowiednich narzędzi.

Jednym z najczęstszych utrudnień jest brak odpowiedniej umiejętności. Każda postać, która nie jest Pomazańcem, traci dwie kości z puli testu, wymagającego umiejętności której nie posiada. *Karą wewnętrzną* jest też zawsze osłabienie zmysłów, niezależnie od jego przyczyn — zarówno, gdy jest wynikiem uszkodzenia wewnętrznego i obrażeń, jak ciemności albo mgły. Kary takie obniżają liczbę kości w puli jeszcze przed rzutem, osłabiając tym samym możliwości bohatera w danej dziedzinie. Ilość odebranych kości zależy od specyfiki kary, a utrudnienia mające różne przyczyny zazwyczaj się kumulują. Pula kości Pomazańca oraz każdej istoty magicznej, której Esencja wynosi minimum 2, nie może nigdy spaść na skutek kar wewnętrznych poniżej poziomu ich Esencji. Zasada ta nie powoduje zwiększenia puli kości, jeśli bohater i bez kar ma ich mniej, niż wynosi jego Esencja.

Wyjątkami od tej reguły jest modyfikator ran (zobacz s. 155) i kary za wiele czynności podczas jednej akcji (zobacz s. 129). Jeśli po odliczeniu wszystkich kar postać będzie mieć pulę kości równą zero lub mniej i nie otrzyma żadnych dodatkowych sukcesów, nie może nawet próbować wykonania takiej czynności.

Kary zewnętrzne: O ile kary wewnętrzne zmniejszają możliwości postaci, *kara zewnętrzna* utrudnia wykonanie zadania. Zazwyczaj jest ona wynikiem działania jakichś czynników zewnętrznych, takich jak śliskie podłoże, które utrudnia akrobacje, błoto do kolan, wpływające na uniki, osłona chroniąca przeciwnika i tym podobnych. Niekiedy kary zewnętrzne wynikają ze świadomych wyborów postaci. Jeśli spróbuje wyciąć swoje inicjały na policzku wroga, z którym się pojedynkuje, zamiast po prostu przebić go mieczem, czynność obłożona zostanie karą. Kary zewnętrzne nie obniżają puli kości, ale redukują liczbę sukcesów już po wykonaniu rzutu.

Ważną karą jest również modyfikator za ponowną próbę. **Za każdym razem, gdy postać stara się wykonać akcję, w której przed chwilą odniosła niepowodzenie, otrzymuje karę zewnętrzną w wysokości 1 sukcesu, z powodu frustracji oraz konieczności ponowienia nieudanej czynności.**

W niektórych przypadkach te same okoliczności mogą powodować obydwa rodzaje kary.

Przykład: Lorn siedzi na grzbiecie wierzchowca, a wokół niego szaleje wichura. Nagle słyszy ryk, głośniejszy niż grzmoty burzy. Odwraca się i widzi szponiaka, który wyłania się z wysokich traw i rzuca na bohatera. Lorn bez wahania sięga po łuk

i strzela prosto w paszczę szarżującego gada. Wiatr i deszcze nie czynią zeń mniej skutecznego łucznika, więc powodują karę zewnętrzną. Jednak rzęsisty deszcz ogranicza widoczność, skutkując karą wewnętrzną. Narrator zwiększa więc liczbę koniecznych sukcesów o 1, a pulę kości redukuje o -2.

Narrator powinien pamiętać, że ważniejszy jest wartki bieg fabuły niż na rozterki na temat utrudnień. Jeśli okoliczności pasują do obu kategorii, wybierz i zastosuj jedną. Generalnie, każdy punkt dodatkowej trudności jest odpowiednikiem utraty dwóch kości.

Testy sporne

Czasem dwaj bohaterowie stają do rywalizacji: grają w jakąś grę, przygadują sobie albo się ścigają. W takim wypadku obaj gracze wykonują testy, które nazywa się spornymi. Wykorzystują tę samą podstawową trudność i rzucają odpowiednią pulą (ustaloną przez Narratora). Postać, która wyrzuciła więcej sukcesów, wygrywa z nadwyżką, o którą przekroczyła rezultat przeciwnika. Oczywiście, nie zawsze rywalizacja jest sprawiedliwa i każda ze stron może otrzymać jakieś kary. Jeśli wędrowny mnich Nieskalanych goni ulicznego kieszonkowca przez zaułki Węzła, nieznajomość terenu będzie go kosztować kość lub dwie. Jednak nawet w sytuacji, gdy testy posiadały różną trudność, porównuję się liczbę wyrzuconych sukcesów, by ustalić zwycięzcę i rozmiar jego triumfu.

Wartości stałe

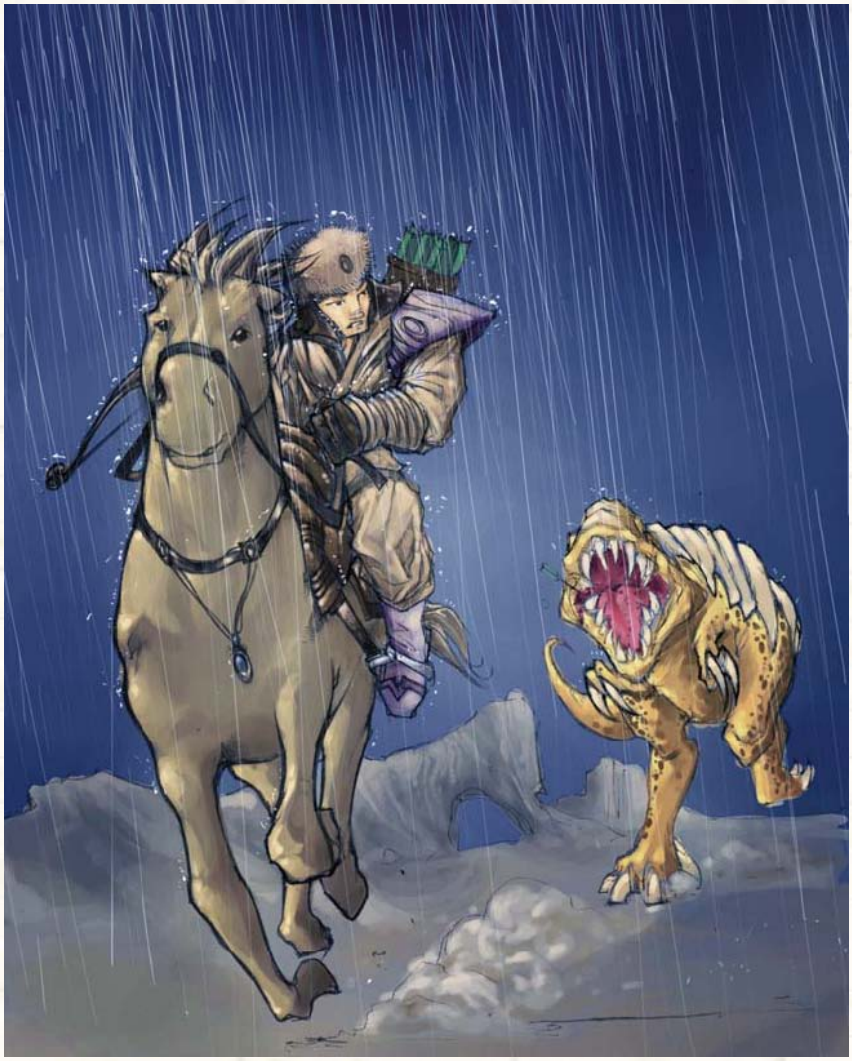
Istnieje pewien typ rzutów spornych, w którym testowi jednej ze stron nie przeciwstawia się rzutu jego przeciwnika. Niektóre sytuacje rozlicza się wykorzystując odgórnie ustaloną wartość stałą. Najczęściej używanymi wartościami stałymi są Wartość Obrony (WO) i Wartość Obrony Mentalnej (WOM). W obu przypadkach wylicza się je, sumując dwie cechy postaci będącej obiektem ataku, i dzieląc rezultat przez dwa. W ten sposób ustala się, jak trudno trafić bohatera. Stałe wartości pozwalają przyśpieszyć grę i uchronić postaci przed śmiercią na skutek jednego nieudanego testu.

Zaokrąglanie wartości stałych

By wyliczyć wartości stałe trzeba czasem podzielić coś na pół i zaokrąglić różnicę. **Eliminując ułamki z wartości stałych, takich jak WO, Pomazańcy i inne istoty magiczne zaokrąglają zawsze w górę, a śmiertelnicy, nawet heroiczni, w dół**. Zasada nie dotyczy dzielenia Wytrzymałości na potrzeby określania bazowych wyparowań poważnych obrażeń, którą wszyscy zaokrąglają w dół.

Testy złożone

Choć wiele akcji można rozstrzygnąć za pomocą jednego rzutu, niektóre czynności są bardziej skomplikowane i wymagają długotrwałych starań. By wspiąć się na drzewo wystarczy przetestować (Zręczność + Wysportowanie), ale wspinaczka na stromą grań wymaga większego wysiłku i stwarza więcej okazji do niepowodzenia. Narrator może oczywiście zredukować całą wędrówkę do jednego rzutu, by przyśpieszyć grę - używa wówczas nadwyżki sukcesów, by określić, jak szybko postać dotrze na szczyt, lub nadwyżkę porażki, jeśli trzeba ustalić czy stało się jej coś złego. Alternatywą jest zastosowanie *testu złożonego*. Podejmując taką decyzję, prowadzący ustala, ile sukcesów gracz musi wyrzucić na kościach, by rzecz zakończyła się powodzeniem (nazywa się to *trudnością kumulacyjną*) oraz jaki okres czasu (w świecie gry) rozdziela kolejne testy. Wspinaczka na grań może mieć kumulacyjną trudność 20, a kolejne testy rozdziela w świecie gry pięć minut. Oznacza to, że gracz testuje (Zręczność + Wysportowanie) raz na pięć minut wspinaczki postaci i dodaje do siebie sukcesy za każdy rzut. Kiedy zdobędzie 20 sukcesów, jego postać wejdzie na szczyt. Podobnie jak w normalnych akcjach, test złożony ma swoją trudność (oprócz kumulacyjnej), co oznacza, że w kolejnych rzutach wymagana jest pewna liczba sukcesów, a do puli kumulacyjnej dolicza się tylko nadwyżkę testu (należy pamiętać, że nadwyżka zero oznacza w tym wypadku jeden sukces).



Niepowodzenie podczas któregoś z rzutów testu złożonego nie ma żadnego efektu, poza tym, że gracz nie otrzymuje kolejnych sukcesów do puli kumulacyjnej. Rezultatem porażki może być natomiast cała gama niekorzystnych konsekwencji, wyznaczanych przez Narratora. Czasem porażka będzie kosztować gracza pewną liczbę dotychczas zdobytych sukcesów (a nawet wszystkie). W najgorszym przypadku przekreśli wszelkie starania bohatera, a cała akcja zakończy się całkowitym niepowodzeniem.

Istnieją też testy złożone i sporne, gdzie zwycięstwo odnosi gracz, który jako pierwszy zgromadzi pulę sukcesów określoną przez trudność kumulacyjną.

Przykład: Strzała Lorna sięgnęła celu, ale szponiak nie zwolnił. Marukańczyk spina więc konia, zmuszając go do galopu przez równinę. Jeśli uda mu się oddalić od potwora, ten zaprzestanie pogoni. Gracz Lorna rzuca na (Charyzmę + Jeździectwo), wykonując złożony test sporny przeciw szponiakowi, który testuje (Siłę + Wysportowanie). Trudność kumulacyjna wynosi 5, a przerwy pomiędzy testami — minutę. Za każdym rzutem nadwyżkę (sukcesy zwycięzcy — sukcesy przegrywającego) dodaje się do puli zwycięzcy. Jeśli szponiak zdobędzie sukcesów jako pierwszy, złapie Lorna i spróbuje go pożreć - dojdzie zatem między nimi do walki wręcz. Jeżeli Lorn jako pierwszy zdobędzie pięć sukcesów, ucieknie.

Premie

Warunki działania mogą utrudnić życie bohaterowi, stawiając rozmaite przeszkody i utrudnienia. Zdarza się jednak, że pomagają postaci w osiągnięciu sukcesu, zapewniając dodatkowe kości do puli albo nawet automatyczne sukcesy. Większość premii ma jedno z następujących źródeł:

Siła Woli: Poza walką gracz może wydać punkt Siły Woli, by dodać jeden dodatkowy sukces do rzutu (jak gdyby rzucił dodatkową kością i uzyskał na niej sukces). Poza tym wolno mu wykorzystać punkt Siły Woli by wesprzeć działanie cnotą. W takim wypadku dodaje do puli testu tyle dodatkowych kości, ile wynosi odpowiednia cnota. Wsparcie takie można uzyskać tylko podczas testowania akcji związanych z używaną cnotą (szczegóły znajdziesz na str. 104-105). Nie można wydać dwóch punktów Siły Woli podczas jednego testu, by uzyskać obydwie premie. Podczas walki wydawanie punktów Siły Woli ograniczają zasady upływu czasu.

Specjalizacje: Postać posiadająca specjalizację w umiejętności dodaje dodatkową kość lub kości do testów, które ją wykorzystują (zobacz str. 76). Jeśli nie zaznaczono inaczej, specjalizacja nie może zapewnić więcej, niż trzech kostek.

Ekwipunek: Wyśmienite narzędzia mogą pomóc podczas niektórych testów: np. wytrychy ułatwiają Złodziejstwo a narzędzia chirurgiczne Medycynę. Każda broń posiada współczynnik Celność, który określa, o ile kostek oręż modyfikuje pulę testu.

Magia: Wiele zaklęć, na przykład Objęcie Esencji, dodaje kości do rzutu (zobacz str. 190-191).

Popisy: Mechanika „**Exalted**" nagradza dodatkowymi kośćmi graczy, którzy atrakcyjnie opisują akcje swoich postaci. Poza grą, taki opis musi być atrakcyjny dla wszystkich i pomagać Narratorowi budować nastrój gry. W świecie gry natomiast powinien unaoczniać niesamowite zdolności bohaterów do widowiskowych czynów, gdy ryzykują i działają jak na herosów przystało.

Najprostsze, jednokostkowe popisy wymagają dobrego (zdaniem Narratora) opisu akcji. Gracz, który stosownie się wysilił, otrzymuje jedną dodatkową kość, a jego postać może wykonać działanie ocierające się o niemożliwość, na przykład biec po głowach ludzi w tłumie, odbijać ostrza lub strzały gołą dłonią i tym podobne.

Przykład: Anoria otwiera wachlarz z ostrymi jak brzytwa brzegami, jednocześnie uderzając w szyję gwardzisty. Potem patrzy zza zakrwawionych krawędzi, jak strażnik powoli pada na ziemię, charcząc, i tężeje w zwłoki.

Dwukostkowy popis wymaga, by postać wykorzystywała tło sceny w jakiś widowiskowy sposób, używając elementów opisanych przez Narratora. Może korzystać zarówno z przedmiotów, jak informacji o świecie, powołując się na fobie wrogów albo ulubione kwiaty kochanka. Postać otrzymuje dwie kości i może spowodować ograniczoną modyfikację rozwoju akcji. Nie może wprawdzie niczego ze sceny usunąć, wolno jej jednak dodać pomniejsze szczegóły, objaśniając i modyfikując kontekst działania postaci. Na przykład, gdy bohater skacze z parapetu okna, by uciec przed gradem strzał, gracz może wykonać dwukostkowy popis, by wykorzystać sztandar, bardzo dogodnie zwisający na ścianie, by go chwycić i uratować się. Narrator może sprzeciwić się każdej zmianie, którą uzna za niewiarygodną lub w jakiś sposób nieodpowiednią (kiedy, na przykład, modyfikacja nie zgadza się z jakimś ważnym detalem, o którym jeszcze nie powiedział). Graczom nie wolno też wykorzystywać do popisów „ukrytej" broni znikąd, choć niektórzy zabójcy mogą ukrywać w fałdach stroju szurikeny lub rzutki i sięgać po nie w okolicznościach godnych dobrego popisu.

Przykład: Anoria widzi, jak dwóch gwardzistów szarżuje na nią z każdej strony, by wziąć ją w kleszcze. W ostatnim momencie bohaterka kuca i turla się w kierunku ściany. Natychmiast potem wstaje, odbija się od muru, a jej wachlarz błyska, rozcinając obu mężczyznom gardła. Potem, niczym kot, przeskakuje pomiędzy dwoma strumieniami krwi, buchającymi z rozciętych arterii, a jej przeciwnicy upadają na siebie.

Trzykostkowa premia należy się za popis niezaprzeczalnej wielkości, porażającej odwagi i poetyckiej finezji, opis tak mistrzowski, że reszcie grających po prostu opadną szczęki. Jeśli pojawi się choć cień wątpliwości, czy popis zasługuje na trzy kości, nie powinno się go tak oceniać. Opis trzykostkowy pozwala modyfikować scenę tak samo, jak warty dwie kości.

Przykład: Demon zamierza się na Anorię płomienną pięścią, ta natomiast skacze w górę, wykonuje salto, chwyta potężną rękę przeciwnika i łapie równowagę, stając na jednej dłoni. Stopami sięga do żyrandola, przechylając go tak, by oliwa wylała się na głowę potwora. Gdy ciecz dotyka rozgrzanej skóry monstrum, staje w ogniu, od którego zapalają się kolejne krople. Ognisty deszcz nie rani demona, ale rozprasza go na tyle, że bohaterka uwalnia dłoń i sięga po swój wiemy wachlarz. Wciąż balansując na zataczającej łuk ręce demona, wbija ostrza broni w jego rozwartą paszczę, tak głęboko, że sięga mózgu.

Warto zauważyć, że powyższe przykłady nie tylko wzbogacają scenę, ale i posuwają do przodu akcję. Pierwszy popis to po postu opis ataku, lepszy, niż zwyczajowe: „To ja go tnę!". Podczas drugiego Anoria wykorzystuje ścianę jako punkt odbicia i aranżuje zderzenie przeciwników ze sobą. W ostatnim brawurowa akrobacja z wykorzystaniem ciała przeciwnika pozwala jej sięgnąć do jedynego wrażliwego miejsca demona. Podczas gry Narrator powinien zawsze tak przedstawiać scenę,

by bohaterowie mogli wykonywać popisy nie wymagające pięciu minut narracji. Zawsze lepiej mówić krótko i na temat, niż długo i bez puenty. Dobry opis to nie tylko nagromadzenie egzotycznych przymiotników i dziwacznych metafor. Musi być interesujący i nie spowalniać przy tym rozgrywki.

Jeśli Narrator uzna, że popis łączy się z jakąś motywacją postaci w sposób bardzo dramatyczny i oczywisty, może podnieść jego kategorię o jeden (zobacz str. 127-128). W takim przypadku premia obejmuje akcje, które wykonano popisowo, lecz popis nie był trzykostkowy (więcej kostek nie można bowiem przyznać). Jeżeli postać wykonała trzykostkowy popis związany bezpośrednio z jej motywacją, może (choć nie musi) otrzymać dodatkowy punkt doświadczenia. Należy pamiętać, że taka akcja musi korespondować z celem postaci i znacząco przyspieszyć jego realizację albo wystawić bohatera na ogromne ryzyko. Potężny Pomazaniec Słońca nie otrzyma premii za popisy podczas konfrontacji z ulicznymi bandytami, których potrafi pokonać z zamkniętymi oczami i związanymi rękami. Dostanie ją jednak, gdy dzięki swej niezachwianej prawości przekona rycerza śmierci, by porzucił Ciemność i przyczynił się do sprawiedliwej misji odbudowy Stworzenia.

Jeśli akcja wsparta popisem odniesie sukces, postać odzyskuje tyle okruchów Esencji, ile wynosił poziom popisu razy trzy. Jeżeli popis był dwu- lub trzykostkowy, gracz może zamiast Esencji odzyskać jeden punkt Siły Woli. Jeżeli w waszej grupie popisy trzykostkowe zdarzają się rzadko, Narrator może też rozważyć nagradzanie ich dodatkowym punktem doświadczenia (zamiast Esencji lub Siły Woli). Oczywiście, taki popis powinien zapewniać trzy kostki sam z siebie, a nie po doliczeniu premii za zgodność z motywacją.

Heroiczni śmiertelnicy otrzymują za popisy mniejsze korzyści, niż stworzenia magiczne. Premię i nagrodę redukuje się o jeden poziom (jedna kość za popisy dwukostkowe, dwie za trzykostkowe). O ile śmiertelnik nie zyskał w jakiś sposób puli Esencji, nie może w żadnym wypadku odzyskiwać okruchów, udany trzykostkowy opis zapewnia mu jednak punkt Siły Woli. Jeśli współgra on ponadto z motywacją postaci, Narrator może dać graczowi wybór między punktem doświadczenia a Siłą Woli. Wcielający się w śmiertelników gracze mogą za pomocą opisów normalnie modyfikować scenę lub zaprzeczać prawdopodobieństwu.

Ważne postaci Narratora mogą wprawdzie wykonywać popisy, ale powinny korzystać z dodatkowych kości wyłącznie w rzadkich, uzasadnionych przypadkach - w końcu to Narrator jest ostatecznym arbitrem jeśli chodzi o przyznawanie premii. Postaci drugoplanowe nigdy nie otrzymują dodatkowych kości, choćby Narrator wzbił się na wyżyny, opisując ich akcje. Jeśli gra ma być bardziej realistyczna, prowadzący może też ograniczyć efekty popisów wszystkich postaci.

Dzięki popisom można też zwiększyć wartości stałe, takie jak WO. **Kiedy popis wpływa na wartość stałą, traktuj dodatkowe kości jak sukcesy uzyskane dzięki Pierwszej Doskonałości. Dodaj więc premię z popisu wprost do WO postaci, nie dzieląc jej przez dwa**. Postać z WO Parowania równym 4, która opisuje spektakularnie swoją obronę i wykonuje trzykostkowy popis, będzie miała WO 7. Postaci nie muszą popisywać się podczas wszystkich ataków w wirze - po prostu wykonują jeden popis obronny i dodają premie do WO zanim rozliczą pierwszy z ataków.

Porządek modyfikatorów

Pulę kości modyfikować może wiele kumulujących się czynników. Zawsze, gdy podlega licznym modyfikacjom, korzystać należy z poniższego przepisu, by uniknąć pomyłek:

Krok 1: Dolicz premie niemagiczne: dodaj kości uzyskane dzięki popisom, specjalizacjom, ekwipunkowi, cnotom i innym, przyrodzonym czynnikom.

Krok 2: Odlicz niemagiczne kary: odejmij kości za utrudnienia wewnętrzne, które pasują do sytuacji, jeśli postać ma 2 lub więcej Esencji, zapamiętaj sumę działania (modyfikatory z ran + kara za wiele akcji), by wykorzystać ją w Kroku 5. Może ona obniżyć pule do zera, a nawet dać ujemny wynik.

Krok 3: Dolicz premie magiczne: Dodaj kości wynikające z użycia zaklęć (takich jak Objęcie Esencji) albo czarów.

Krok 4: Odlicz magiczne kary: odejmij kości wynikające z efektów zaklęć lub czarów, na przykład entropijnej magii Pomazańców Otchłani. Mogą one zredukować pulę do zera, a nawet dać wynik ujemny. Jeśli postać ma Esencję 1, wykorzystaj tę pulę.

Krok 5: Ustal pulę minimalną: jeśli postać ma Esencję 2 i więcej, a zmodyfikowana pula jest mniejsza niż wartość cechy Esencja, pula wynosi: (Esencja-suma modyfikatorów z ran i utrudnień za wiele akcji). Ta różnica nie może przekroczyć niezmodyfikowanej początkowej puli, ale może wynieść zero lub mieć wartość ujemną.

Krok 6: Dodaj sukcesy z premii: dodaj każdy sukces wynikający z działania zaklęć, wydania Siły Woli lub innych źródeł. Jeśli nie masz takich modyfikatorów, a postać ma zero lub ujemną liczbę kości, rzut automatycznie kończy się niepowodzeniem.

Przykład: Pomazaniec posiada niezmodyfikowaną pulę kości równą 5 i Esencję 3. Po pierwsze, jego gracz dodaje jedną kość, będącą nagrodą za popis (pula kości 6). Następnie, odejmuje jedną kość za rany i następne cztery za walkę w całkowitej ciemności (1). Nie dodaje kości za magię (1), nie ma też żadnych magicznych utrudnień (1). Ponieważ jest istotą magiczną, jego minimalna pula kości wynosi [(Esencja 3) - (1 kość za modyfikator ran)], co w efekcie oznacza, że rzuca dwiema kośćmi.

Automatyczne sukcesy

Jak wspomniano wyżej, Narrator powinien wymagać rzutów tylko, kiedy istnieje szansa niepowodzenia, dodająca dramatyzmu fabule. Zarządzanie testu, gdy ktoś przechodzi przez pokój, to absurd - jeśli jednak próbuje przejść przez pomieszczenie zalane olejem, by złapać spadającą lampę, zanim ta rozbije się i wznieci pożar w całym budynku, to zupełnie inna sprawa.

W niektórych sytuacjach działanie wymaga testu, ale postać jest tak wyszkolona, że właściwie musi się jej udać. Zasady automatycznych sukcesów używa się, gdy postać ma tyle kości w puli (wliczając premie), że rzut traci sens. Standardowa trudność 1 zapewnia automatyczny sukces przy puli siedmiu kości, a każda kolejna wymaga o trzy więcej. Tak więc siedem kości daje automatyczny sukces podczas wykonywania akcji

Ktoś mi przerywa!

Rezultat złożonych lub dramatycznych akcji sprawdza się tylko, gdy minie wyznaczony czas. Kiedy prowadząca dochodzenie postać musi spędzić 15 minut na miejscu zbrodni, szukając śladów, sukces lub niepowodzenie tego fragmentu śledztwa pozostaje niepewne, póki nie minie pełne 15 minut. W większości wypadków Narrator może przyśpieszyć bieg wydarzeń, po prostu przeskakując do momentu zakończenia akcji, zamiast rozgrywać całość poszukiwań - chyba, że gracz pragnie nagrody za popis w związku z barwnym opisem poszukiwania śladów. Z drugiej strony, niektóre sceny są bardziej skomplikowane. Być może po pięciu minutach poszukiwań morderca powróci i zaatakuje postać. Minęła tylko jedna trzecia przewidzianego czasu śledztwa, więc postać jest daleko od zakończenia poszukiwań. Jeżeli zdoła odeprzeć atak zamaskowanego mordercy, może wrócić do swojego zajęcia i podjąć je tam, gdzie skończyła, łącząc wskazówki przez następne 10 minut. Jeśli morderca przegonił ją z miejsca zbrodni, postać posiada tylko część wymaganych informacji. W takim wypadku, Narrator może wykorzystać tę z poniższych możliwości, która najlepiej pasuje do sytuacji:

Automatyczne niepowodzenie: Jeśli postać nie może poświecić wymaganego czasu, akcja automatycznie kończy się niepowodzeniem. Bohater może spróbować ponownie, próbując podjąć działanie tam, gdzie je przerwał (jeśli to możliwe) albo zacząć wszystko od nowa. Taka opcja może jednak być bardzo frustrująca dla graczy.

Akcja częściowa: Narrator może pozwolić przetestować powodzenie akcji, zarządzając odpowiednie kary i interpretując sukces jako częściowy. Na przykład, postać może stracić trzy kości z puli sześciu, jeśli wykorzystała tylko połowę czasu zadania. W takiej sytuacji, nawet jeśli gracz odniesie sukces, akcja uda się również połowicznie. Gracz może też rzucać pełną pulą, a prowadzący odpowiednio zredukować powodzenie. W przypadku akcji złożonych porównaj zgromadzone sukcesy z kumulacyjną trudnością, by określić ogólny stopień postępu prac. Pozwoli ci to przykładowo określić, że wspinająca się postać, która zgromadziła połowę wymaganych sukcesów, znajduje się w połowie drogi na grań w momencie, gdy coś jej przerywa. Narrator powinien zwracać uwagę, czy gracze nie nadużywają tej zasady, wymyślając rozmaite przeszkody, by rzucać dużymi pulami kości przed doprowadzeniem działania do końca.

o trudności 1, 10 kości przy trudności 2, 13 przy trudności 3. Zasady automatycznego sukcesu nie stosuje się w testach spornych, można go natomiast wykorzystać podczas elementów testu złożonego. Kiedy postać działa w wielkim stresie (na przykład podczas walki), nie powinna osiągać automatycznych sukcesów.

Ponadto, automatyczne sukcesy nie powinny mieć miejsca podczas dramatycznych, krytycznych dla rozwoju fabuły testów. Oczywiście ciężko przyjąć, że potężna czarodziejka Anoria, Wybranka Słońca, nie zrozumiała magicznej formuły, zapisanej w tekście czaru - jeżeli jednak faktycznie odniosła niepowodzenie, albo wręcz porażkę, taka katastrofa będzie mieć dramatyczne konsekwencje, gdy bohaterka spróbuje rzucić czar, który, jak sądzi, doskonale zna. Zaklęcia i inne magiczne premie pozwalają postaciom uzyskać automatyczny sukces przy trudności 4 i więcej. Jednak tak trudne akcje są często bardzo dramatyczne i ważne na tyle, że Narrator powinien zarządzić test. Wspomnieć należy jeszcze, że nadwyżka automatycznego sukcesu wynosi zero, co pozwala osiągnąć niezbyt spektakularne powodzenie. Jeśli postać potrzebuje większej nadwyżki, powinna zrezygnować z automatycznego powodzenia i wykonać rzut.

Wiele akcji naraz

W scenach, podczas których bohaterowie nie walczą, czas płynie na tyle swobodnie, że mogą w pełni koncentrować się na tym, co robią. Czasem jednak okoliczności wymagają, by postać robiła wiele rzeczy naraz albo wykonywała wiele akcji następujących szybko po sobie. Na przykład jeździec musi przez cały czas kontrolować swojego wierzchowca, nawet, gdy robi jednocześnie coś innego. Czasem bohater musi biec przez kamienny most nad rzeką lawy, unikając jednocześnie tryskających w górę jęzorów płynnego ognia. W takich sytuacjach postać, która robi wiele rzeczy naraz, otrzymuje specjalną karę wewnętrzną. Od puli pierwszej akcji odejmuje tyle kości, ile akcji bohater będzie w sumie wykonywać, a od każdej kolejnej o jedną kostkę więcej. Tak więc, jeśli bohater decyduje się na trzy akcje, będzie miał -3 kości do pierwszej, -4 do drugiej i -5 do trzeciej.

Zasadę tę stosuje się często podczas walki - takie działanie nazywa się *wirem*. Szczegółowo opiszemy go na stronie 150.

Akcje odruchowe

Niektóre akcje są *odruchowe*, co oznacza, że wykonuje się je, nie poświęcając uwagi. Takich działań nie wlicza się do sumy akcji jednoczesnych, a choćby bohater wykonywał w tym samym czasie inne akcje, pula akcji odruchowych się nie zmniejsza. Jeśli postać nieświadomie zbliża się do zasadzki, gracz może wykonać standardowy rzut na (Zmysły + Czujność), jeżeli postać często czuje się zagrożona. Jednakże, nawet jeśli bohater nie rozgląda się specjalnie za pułapką, może dostrzec odblask światła księżyca na ostrzu przyczajonego zabójcy na tyle wcześnie, by wykrzyczeć ostrzeżenie. Ta druga sytuacja to właśnie akcja odruchowa. Podobnie klasyfikuje się rzuty na odparcie efektu trucizny i chorób (oraz wszystkie wypadki, gdy naturalna odporność postaci pozwala wykonać test, a nie, jak zwykle, zmniejsza trudność rzutu związanego z zagrożeniem). Należy też zawsze pamiętać, że aktywowanie odruchowych zaklęć jest akcją odruchową.

Akcje bezkostkowe

Kiedy akcja nie wymaga rzutu, ale jej wykonanie zabiera czas i wymaga wysiłku, nazywamy ją bezkostkową. Najczęściej spotykanym przykładem są automatyczne sukcesy, opisane powyżej. Akcje bezkostkowe wykonuje się też czasem podczas walki, reprezentują bowiem czynności zbyt rutynowe, by je testować, ale zbyt czasochłonne, by stały się odruchowe.

Akcje dramatyczne

Niektóre akcje, jak cios mieczem czy przeskoczenie rozpadliny, zabierają tylko chwilę. Inne, jak wproszenie się na

przyjęcie albo krążenie po mieście i szukanie źródeł informacji, zajmują zdecydowanie więcej czasu. Jeśli akcja zabiera więcej czasu, wymaga wielu minut albo i godzin pracy, nazywamy ją *dramatyczną*. Pod wieloma względami przypomina ona akcje złożone, ale nie wymaga takiej kumulacji wysiłków. Mało tego - wykonując większość akcji dramatycznych gracz nie dotknie nawet kości, pod warunkiem, że postać poświęci określoną ilość czasu, pracując nad zadaniem.

w niektórych przypadkach cały wysiłek akcji złożonych można sprowadzić do akcji dramatycznej, reprezentującej całą serię możliwych sukcesów i niepowodzeń, oddanych jednym rzutem. Zazwyczaj przyspiesza to tok gry, kiedy Narrator uzna, że dana akcja jest za mało ważna, by poświęcać cenny czas na wielokrotne rzuty.

Praca zespołowa

Czasem nad jednym zadaniem biedzi się wielu bohaterów. w zależności od sytuacji, praca zespołowa przynosi jedną z dwóch korzyści. Jeśli postaci w takim samym stopniu uczestniczą w wykonaniu jakiegoś zadania, na przykład wszyscy podnoszą opuszczoną kratę, każdy z graczy wykonuje test (lub dodaje wartość stosownej cechy) za swojego bohatera i wszyscy dodają uzyskane sukcesy. Zazwyczaj jednak pełna współpraca jest niemożliwa. Jeśli dwoje bohaterów chce wykonać zabieg chirurgiczny na rannym pacjencie, ich talenty nie zdublują się w cudowny sposób, a szansa powodzenia operacji nie wzrośnie dwukrotnie dlatego tylko, że pracują razem. Podobnie, gdy sytuacja wymaga posiadania konkretnej wiedzy, postacie korzystają ze swej ogólnej, a więc dość ograniczonej, edukacji. Kiedy więc okoliczności nie pozwalają skorzystać z prostej mechaniki sumowania sukcesów wielu postaci w jedną pulę, ale współdziałanie zwiększa jakoś szanse powodzenia, wykorzystaj następujące rozwiązanie.

Wykonaj rzut tyloma kośćmi, ile wynosi najwyższa pula wśród współdziałających plus jeden za każdego z pracujących razem bohaterów, którzy mają co najmniej jedną kropkę w niezbędnej umiejętności. Premia za współpracę nie może przekroczyć wysokości umiejętności osoby, której pula stanowi podstawę rzutu. Jak zawsze, to Narrator ma ostatnie słowo w kwestii wyboru metody rozliczania współpracy przy danym działaniu.

Zasady rozgrywki

Choć Narrator może wykonać większość testów wedle przedstawionej powyżej mechaniki, niektóre sytuacje zdarzają się tak często, że warto przyjrzeć im się bliżej. Poniższe zasady ułożono w następującym porządku: wymagające atrybutów fizycznych, społecznych i umysłowych, a w ich obrębie, wedle kolejności alfabetycznej niezbędnych umiejętności. Akcje, które można przeprowadzić za pomocą wielu umiejętności opisano wcześniej, niż wymagające jednej.

Fizyczne

Walka (Broń biała, Broń miotana, Łucznictwo, Sztuki walki, Uniki)

Wykorzystanie tych umiejętności opisano dokładnie dalej, przy okazji omawiania zasad walki. Zaczyna się na str. 145.

Bieg i pływanie (Odporność, Wysportowanie)

Jeśli trzeba określić, jak szybko postać się porusza, Narrator powinien zmienić czas rozgrywania sceny na używany podczas walki (zobacz str. 145) i zacząć śledzić jego upływ w momentach. Zasady tej używa się wobec sprintu i pływania, stosując przy tym reguły niepewnego podłoża podczas rozgrywania ruchu. W standardowym czasie narracji rzadko zachodzi potrzeba dokładnego określenia, z jaką prędkością heros biegnie do celu, więc szybkość jest dość umowna. Jeżeli musisz ją sprawdzić, przetestuj (Zręczność + Wysportowanie).

W przeciwieństwie do sprintu, bieg lub pływanie na daleki dystans zależy nie tyle od szybkości, co od kondycji. Dlatego rozliczaj go tak, jak wszystkie męczące czynności — testując (Wytrzymałość + Odporność).

Unikanie/Zwalczanie choroby (Odporność, Medycyna)

W świecie „**Exalted**" wszyscy obawiają się zarazy. Wybrańcy mogą być prawie niewrażliwi na choroby, ale śmiertelni nie mają takiej osłony. Szczegółowe opisy chorób zaczynają się od strony 157, a zasady dotyczące zakażenia ran znajdują się w dalszej części tego rozdziału, na stronach 362 - 264. Poza tym, postaci mogą zarazić się chorobą na skutek działania efektów magicznych, ze słowem-kluczem Choroba w opisie. W ten sposób można nabawić się zarówno zwykłej choroby, jak i magicznego schorzenia o własnych, jedynych w swoim rodzaju zasadach. Bohaterowie, którzy są uodpornieni na choroby, ignorują zarówno przypadłości naturalne, jak wywołane za pomocą magii, chyba że zaklęcie mówi inaczej. Postaci odporne wyłącznie na choroby naturalne, ignorują jedynie schorzenia które wykorzystują poniższe zasady.

Kiedy postać zostanie po raz pierwszy wystawiona na działanie czynnika chorobotwórczego, należy wykonać rzut na jej (Wytrzymałość + Odporność) o bazowej trudności równej Zaraźliwości choroby. Zredukuj trudność o dwa, jeśli kontakt z czynnikiem był krótkotrwały albo zwiększ o dwa, jeżeli nie dało się go uniknąć (jak zakażonych wyziewów rozkładających się ciał w ruinach osady, wyludnionej przez zarazę). Jeśli rzut się uda, postać unika zarażenia. W przypadku niepowodzenia, zaczyna się u niej rozwijać dane schorzenie.

Gdy bohater zarazi się chorobą, zaczyna się okres inkubacji, jak zaznaczono w opisie. Potem będzie ona zagrażać jego życiu (symptomy mogą pojawić się dużo wcześniej, wywołując wewnętrzne kary równe -1 albo -2 do wszystkich akcji, na skutek złego samopoczucia). Po zakończeniu okresu inkubacji, każdego dnia wykonuje się kolejny test (Wytrzymałości + Odporności) o trudności opisanej w punkcie Choroba nieleczona. Jeśli ofiara znajdzie się pod opieką wyszkolonego medyka zanim zakończy się okres inkubacji, rzut ma trudność z pozycji Choroba leczona. Jeżeli test się uda, choroba nie rozwija się dalej i zdrowie chorego już się nie pogarsza. Zacznie się poprawiać po jednym dniu, kiedy tylko system odpornościowy poradzi sobie z dolegliwością.

Śmiertelnicy i zwierzęta, którym nie udał się rzut, są w agonii przez ilość dni równą ich Wytrzymałości (mają w tym czasie -4 do wszystkich akcji, z powodu bólu i wycieńczenia). Następnie umierają. Pomazańcy i inne istoty magiczne o podobnej odporności mają na skutek niepowodzenia modyfikator -2 do wszystkich akcji i mogą wykonać każdego dnia kolejny test, póki postaci nie pozbędą się choroby i wrócą w pełni do zdrowia. Dopóki Wybraniec nosi w sobie chorobę, może zarażać innych - bohaterowie muszą więc być ostrożni, jeśli natkną się na zarazę, żeby jej nie rozprzestrzeniać. Duchy i Piękny Lud są całkowicie odporni na normalne choroby, a magiczne zwalczają jak Pomazańcy. Wyjątek stanowiła tylko Wielka Zaraza, która zabiła 90 procent populacji bez względu na Wyniesienie, nie dotykając przy tym w ogóle duchów i Pięknego Ludu.

Leczenie chorego wymaga testów (Inteligencji + Medycyny) o trudności opisanej (cóż za niespodzianka!) jako Trudność leczenia. Jeśli Trudność leczenia choroby jest nieznana, równa się (Esencji postaci, która wywołała efekt Choroba +1). Medycy nie mogą leczyć choroby, póki jej nie zdiagnozują (zobacz str. 142).

Leczenie to akcja dramatyczna, wymagająca minimum pełnej godziny by przepisać kurację, zioła i/lub inne zabiegi (niezbędne składniki mają normalny koszt Mienie 1, może on jednak wzrosnąć dla rzadszych schorzeń). Wioskowi znachorzy i wiedźmy często zbierają zioła i sami robią leki, zamiast je kupować, co wymaga udanego rzutu na (Zmysły + Przetrwanie) o trudności 2-3, w zależności od szans znalezienia porządnych składników na danym obszarze.

Dla potrzeb fabuły Narrator powinien dopuścić substytut składnika i zawsze pozwalać na ten test, chyba że poszukiwanie rzadkiego i egzotycznego komponentu jest ważną częścią przygody. W takim przypadku postać może zostać zmuszona do podróży w odległe rejony świata albo poszukiwania magicznej pomocy u duchów, innych Pomazańców lub jeszcze dziwniejszych istot, które potrafią sporządzić cudowny lek.

Jeśli medyk rzeczywiście spędzi cały dzień na regularnych kontrolach u pacjenta, odgrywający lekarza otrzymuje dodatkową kostkę do testów leczenia. Tę premię można zwiększyć do dwóch kostek, jeśli medyk poświęca cały dzień wyłącznie na kurowanie i opiekę nad chorym. Zaaplikowanie leczenia osobie, która umiera na skutek braku opieki medycznej pozwala konającemu wykonać jeszcze jeden test zdrowienia, o trudności Choroba nieleczona. Jeśli się powiedzie, postać wyzdrowieje. W przypadku niepowodzenia, pozostaje w agonii i bez magicznej pomocy umrze. Postaci cierpiące od efektu Choroba bez określonej trudności Choroba nieleczona, automatycznie zdrowieją, kiedy lekarz uzyska sukces podczas testu opieki.

Przezwyciężenie trudów (Odporność)

Większość istot żywych potrzebuje do przeżycia kilku fundamentalnych rzeczy: przede wszystkim powietrza, pożywienia i snu. O pozbawianiu powietrza czytaj we „Wstrzymywaniu oddechu", poniżej.

Bohater może przetrwać bez pożywienia tyle dni, ile wynosi połowa jego (Wytrzymałości + Odporności bez żadnych kar), zaokrąglona w górę. Za każdy dzień głodówki postać otrzymuje kumulującą się karę -1 do wszelkich akcji. Kiedy wysokość

Trucizny

Nazwa	Obrażenia	Toksyczność	Tolerancja	Utrudnienie	Mienie
Alkohol	2L/1h	3Ś	(Wytrzymałość + Odporność)/1h	-1	1-3
Arszenik	2P/1 dzień	3	(Wytrzymałość)/1 miesiąc	0	2
Jad Jozów	10K/minute	5P	-/-	-5	5 (niedostępna)
Jad strzałowej żaby	8P	4	-/-	-4	3
Jad węża koralowego	6P	3	-/-	-5	1
Marihuana	4*/h	2Ś	-/-	-2	1

* brak obrażeń

modyfikatora przekroczy sumę (Wytrzymałości + Odporności), umiera. Bohaterowie, którzy otrzymują głodowe racje pożywienia, głodnieją wolniej - uznaje się że dwa (albo trzy) dni takiej diety liczą się za jeden zupełnego postu, jeśli idzie o wzrost utrudnień. Zjedzenie pełnego posiłku zmniejsza modyfikator o 1, więc kara za głodówkę znika dopiero, gdy postać zje tyle posiłków, by zmniejszyć ją do zera.

Pragnienie zabija dużo szybciej niż głód. Za każdy dzień bez wody po pierwszym, postać otrzymuje karę -1 do puli kości. Kiedy modyfikatory przekroczą wartość (Wytrzymałość + Odporność), bohater umiera. Picie odpowiedniej ilości płynów przez jeden dzień kasuje wszystkie modyfikatory, powstałe na skutek pragnienia.

W porównaniu z głodem, brak snu to betka. Za każdy dzień po pierwszym, który postać wytrzymuje bez snu, otrzymuje kumulującą się karę w wysokości -1 do wszystkich puli kości, nie może ona jednak przekroczyć trzech kości. Po trzech dniach, jeżeli bohater wciąż nie śpi, musi wykonywać rzut na (Wytrzymałość + Odporność) o standardowej trudności za każdym razem, kiedy nie ma do zrobienia nic ważnego, na czym może się skupić. Niepowodzenie oznacza, że postać zapada w sen na osiem godzin albo do czasu, gdy ktoś ją obudzi. Po przespaniu ośmiu godzin kary wynikłe z braku snu znikają.

Postać powinna śledzić kary za wszelkie trudy osobno, w danej chwili obowiązuje jednak tylko najwyższa.

Ostatnią niedogodnością jest ciąża. U śmiertelników trwa ona trzy pory roku, wywołując karę do rzutów wykorzystujących Zręczność w wysokości minus dwóch kostek podczas drugiej i minus czterech kostek podczas trzeciej pory roku. Ciąża Pomazańców trwa pełen rok, nie uwidaczniając się aż do piątego miesiąca. Pierwsza kara w wysokości jednej kostki pojawia się dopiero w 13 miesiącu, w ostatnim (15) natomiast, kara dla Wybranki osiąga -2. Kiedy śmiertelniczka rodzi, rzuć na (Wytrzymałość + Odporność), trudność 1. W przypadku porażki, matka umiera. Pomazańcy nie umierają w połogu.

Trucizny/Groźne warunki zewnętrzne (Odporność)

Choć ciała Pomazańców odznaczają się nadnaturalną żywotnością, nie są całkowicie niewrażliwe na trucizny oraz skutki kataklizmów o epickich proporcjach. Śmiertelni, którym podać truciznę, umierają zwykle, o ile nie udzieli im pomocy kompetentny alchemik lub zielarz.

W „**Exalted**" trucizny mają kilka statystyk. Pierwsza to wartość Obrażeń, oddzielona ukośnikiem od okresu czasu. Pierwsza wartość oznacza maksymalne obrażenia wywoływane jedną porcją trucizny, druga natomiast okres, który mija pomiędzy każdą zadaną przez trucizną kostkę obrażeń. W czasie walki, okres jednej sekundy oznacza, że obrażenia zadawane są co moment. Okres „akcja" oznacza, że trucizna zadaje obrażenia co 5 sekund czasu narracyjnego albo na początku każdego momentu, podczas którego postać wykonuje swoją akcję. Tak więc trucizna opisana jako 5P/1 godzina zadaje jedną kostkę poważnych obrażeń kiedy dostaje się do organizmu postaci, a potem jedną kostkę co godzinę, póki nie zadziała pięciokrotnie. (Dokładne reguły zadawania obrażeń znajdziesz na str. 155).

Wielokrotne podanie dawki trucizny powoduje, że zwiększa się czas działania jadu, a nie liczba obrażeń zadawana za każdym razem. Okresy liczy się zawsze od momentu podania ostatniej dawki, co znaczy, że jeśli dwie dozy trucizny 5P stają się 10P, trzeba wykonać 10 rzutów na obrażenia od momentu podania drugiej dawki, by trucizna wykorzystała cały potencjał. Obrażeń od trucizn nie można wyparowywać, ale efekt toksyny zwalcza się rzutem odruchowym na (Wytrzymałość + Odporność) podczas każdej aplikacji obrażeń. Test ten posiada trudność opisaną jako Toksyczność (albo równą ilości podanych dawek trucizny, w zależności co jest wyższe). Śmiertelnicy do Toksyczności dodają dwa, chyba że trucizna jest oznaczona jako „Ś". Podczas prób zwalczania trucizny nie można wydawać Siły Woli, by uzyskać automatyczne sukcesy.

Jeśli rzut będzie udany, typ obrażeń zmniejsza się o jeden rodzaj w dół: krytyczne stają się poważnymi, poważne lekkimi, a lekkie przestają być rozliczane. Jeśli bohater osiągnie dwa razy więcej sukcesów, niż to wymagane, typ obrażeń zostanie obniżony o dwa poziomy. Niektóre ekstremalnie śmiercionośne trucizny, opisane jako „P" przy Toksyczności, nie zadają kości obrażeń, ale bezpośrednie obrażenia. Przy takich truciznach, udany rzut na Odporność tylko znosi tę modyfikację, a podwójna liczba sukcesów obniża typ obrażeń o jeden poziom. Następną charakterystyką trucizny jest Tolerancja, która oznacza, jak wiele dawek trucizny można przyjąć, nim zacznie się odczuwać jej skutek. Towarzyszy jej informacja o okresie czasu niezbędnym, by pozbyć się z organizmu jednej dozy trucizny.

Jeżeli okres zadawania obrażeń i pozbywania się jadu z organizmu jest taki sam, doza znika, zanim zostanie wykonany rzut na Odporność. Myślnik w miejsce okresu oznacza, że toksyna

działa, póki nie zada wszystkich obrażeń, a potem kompletnie znika z organizmu. Ostatnia charakterystyka to Utrudnienia od trucizny - kara wewnętrzna, wywołana przez ból, halucynacje i inne efekty, gdy w organizmie postaci znajduje się więcej dawek trucizny, niż pozwala na to współczynnik Tolerancji (kara równa się liczbie dawek trucizny, jeśli jest większa niż Utrudnienie z tabeli). Utrudnienia nie modyfikują rzutów na Odporność, gdy wykonuje się test przeciw efektom trucizny. Jeśli postać wykona udany test Odporności dla danego okresu działania toksyny, Utrudnienia zmniejszają się do połowy, zaokrąglając w dół. Choć nie jest to część opisu działania, każda trucizna posiada też poziom Mienia, wymagany, by zdobyć jej dawkę.

Podsumowując: alkohol ma następujące charakterystyki: (2L/1h, 3M. Wytrzymałość + Odporność/1h, -1). W języku mechaniki oznacza to, że jedna dawka to porcja alkoholu: duże piwo, kielich wina, kilka czarek wina ryżowego albo jeden kieliszek mocniejszego trunku. Ponieważ alkohol ma Tolerancję równą Wytrzymałości pijącego, postać z Wytrzymałością 2 i Odpornością 1, może wypić 3 porcje zanim poczuje efekt. Każda dawka znika po godzinie, o ile nie pije się w tym czasie alkoholu. Nierozsądne wypicie ośmiu kieliszków pod rząd oznacza przekroczenie Tolerancji o pięć dawek, co zmienia charakterystyki alkoholu na (10/1h, 5M. Wytrzymałość + Odporność/1h, -5). Pijąca postać musi bezzwłocznie rzucić na (Wytrzymałość + Odporność), trudność 5, i jeśli test się nie uda, otrzymuje jedną kość niewyparowywanych obrażeń lekkich. Po godzinie organizm trawi jedną dawkę, zmieniając charakterystyki alkoholu na (8L/1h, 4M. Wytrzymałość + Odporność/1h, -4). Kolejny nieudany rzut zaowocuje kolejną kością lekkich obrażeń. Procedurę powtarza się co godzinę, póki organizm nie poradzi sobie z ostatnią nadliczbową dawką alkoholu. Postać trzeźwieje, ale nadal jest u progu Tolerancji - całkowicie dojdzie do siebie gdy miną kolejne trzy godziny bez alkoholu a organizm oczyści się z pozostałych trzech dawek.

Niektóre rzadkie trucizny nie zadają standardowych obrażeń, ale wywołują inne szkodliwe efekty po nieudanym teście Odporności. Niektóre nie zadają w ogóle obrażeń, ale wciąż mają stosowny współczynnik, by ocenić, jak długo pozostaną w organizmie. Do tej kategorii należy wiele rozluźniających narkotyków.

Niektóre zaklęcia opisane są słowem kluczowym Trucizna. Zazwyczaj wykorzystują one zasady dotyczące trucizn, opisanych powyżej, ale mogą mieć inne, magiczne efekty. Zasady poszczególnych zaklęć mają pierwszeństwo wobec powyższych reguł ogólnych. Postaci odporne na wszelkie trucizny ignorują działanie zarówno toksyn tutaj opisanych, jak efektów zaklęć z słowem-kluczem Trucizna. Postaci odporne na trucizny naturalne nie przejmują się poniższym zestawieniem ani efektami zaklęć, opartych o naturalne toksyny.

Podobnie rozgrywa się rozmaite nieprzyjazne efekty zewnętrzne, od ekstremalnych temperatur po kąpiele w kwasie. Otoczenie posiada w miejsce Toksyczności statystykę Szok i nie ma Tolerancji, Utrudnień ani kosztu w Mieniu. Ponieważ śmiertelnicy podlegają warunkom zewnętrznym tak samo, jak Pomazańcy, pominięto oznaczenie „S". Ponadto, czynniki takie nie zadają po jednej kości obrażeń na raz, więc wypisana cyfra to liczba kostek obrażeń, które otrzymuje każdy wystawiony na dane niebezpieczeństwo. Pomazańcy wystawieni na niszczycielskie warunki odejmują od ran swoje naturalne wyparowania poważnych obrażeń (do minimum jednej kości).

Przykład: Ognisko ma współczynnik obrażeń 4P/akcje i Szok 3. Postać, która znalazła się w środku żaru, będzie wykonywać rzut odruchowy na (Wytrzymałość + Odporność) o trudności 3 za każde pięć sekund czasu opowieści albo na początku każdego momentu w którym działa. Test Odporność będzie powtarzany, póki postać znajduje się wśród płomieni. Sukces zmniejsza obrażenia do 4L, niepowodzenie oznacza zadanie 4P. Bohater może zredukować te obrażenia za pomocą swych naturalnych wyparowań do minimum jednej kości.

Czynniki zewnętrzne

Nazwa	Obrażenia	Szok
Kąpiel w kwasie	5P/akcję	5
Milczący Wiatr z Malfeasu	6K/akcję	5P
Nadnaturalna burza śnieżna	2P/minutę	2
Ognisko	4P/akcję	3
Parzący skwar/paraliżujący mróz	1L/godzinę	1
Potężna burza piaskowa	1P/minutę	2

Wstrzymanie oddechu (Odporność)

Postać może bezpiecznie wstrzymać oddech przez (Wytrzymałość x 30) sekund, plus dodatkowe 30 sekund za każdy sukces w teście (Wytrzymałości + Odporności). Trudność tego rzutu to standardowe 1, ale może wzrosnąć do 3 za pływanie w zamarzającej wodzie, albo gdy postać nie miała szans zaczerpnąć głęboko powietrza, nie wstrzymała oddechu. Kiedy bohater przekroczy bezpieczny limit, musi odetchnąć albo zaczyna się dusić, odnosząc jeden poziom niewyparowywanych lekkich obrażeń (zobacz str. 155 - 157) za każde 30 sekund. Takich obrażeń nie można w żaden sposób wyleczyć, póki postać nie będzie mogła znów normalnie oddychać.

Żmudne zajęcie (Odporność)

Postać może wykonywać długotrwałą, żmudną czynność przez liczbę godzin równą jej (Wytrzymałość + Odporność + odpowiednia specjalizacja). Do tej kategorii zalicza się wysiłek taki jak bieg, pływanie, seks i podobnie męczące czynności. Za każdą godzinę takiej aktywności ponad limit, postać otrzymuje skutkiem zmęczenia karę w wysokości -1 do puli kości podczas wszystkich akcji. Wydanie punktu Siły Woli neguje zmęczenie na czas jednej akcji i zmniejsza całkowite zmęczenie o jeden. Wsparcie się punktem Pewności neguje modyfikatory od zmęczenia przez następną minutę i zmniejsza zmęczenie o wartość cnoty Pewność. Kiedy wysokość kary przekroczy (Wytrzymałość + Odporność) postaci, traci ona przytomność i pozostaje bez świadomości, póki nie prześpi co najmniej godziny (co obniża karę o jeden). Każda dodatkowa godzina snu lub trzy godziny odpoczynku zmniejszają modyfikatory o jeden, aż do całkowitego zniwelowania. Póki kara nie zniknie, zmęczenie postaci wzrasta automatycznie, kiedy wykonuje ona jakieś męczące zajęcie. Postaci, które znajdowały się w wodzie, zaczną tonąć jeśli podczas odpoczynku nie trzymają się czegoś, co unosi się na powierzchni.

Szczególnie ekstremalne temperatury (każdego rodzaju) mogą zmniejszyć sumę (Wytrzymałość + Odporność) na potrzeby ustalenia odporności na zmęczenie. Generalnie jednak nie mogą one spowodować modyfikatorów większych niż -3.

Przekradanie/Czajenie się (Skradanie się)

Zabójcy i złodzieje często starają się dotrzeć do celu cichaczem lub zaatakować z ukrycia. Zastosowanie zaskoczenia w walce opisano na stronie 161. Poza walką, unikanie wykrycia wymaga spornego testu (Zręczności + Skradania się) podczas standardowej akcji przeciw (Zmysłom + Czujności) obserwatora, dla którego jest to akcja odruchowa. Trudne warunki, na przykład jasne oświetlenie czy brak kryjówek mogą spowodować kary zewnętrzne do rzutu na Ukrywanie. Analogicznie, sprzyjająca sytuacja, na przykład ciemność i/lub dogodna kryjówka zapewniają premie. Ogólnie rzecz biorąc, trudność nie powinna wzrastać o więcej niż dwa, żadna premia - przekroczyć trzech kostek. Jeśli skradający się uzyska większą nadwyżkę sukcesów, uniknie wykrycia. Jeżeli większą nadwyżkę zgromadzi obserwator, zauważy skradającą się postać. Zorganizowanie grupy obserwacyjnej lub straży zapewnia ograniczoną premię za współpracę, ale poza tym każdy obserwator niezależnie porównuje swoje wyniki z sukcesami ukrywającej się postaci. Każdy, kto pokona przemykającego chyłkiem w teście spornym może podnieść alarm - a próby skradania się do osoby zaalarmowanej otrzymują +2 do trudności. Kiedy postaci nie powiedzie się odruchowy test Czujności, nie może rzucać ponownie, póki przyczajony bohater nie zrobi czegoś, co może ściągnąć na niego uwagę.

Pokaz siły (Wysportowanie)

Bohaterowie mogą zdobyć się na heroiczny wysiłek, by coś podnieść lub przełamać. W tym celu wykonują akcję bezkostkową, porównując swoją (Siłę + Wysportowanie + odpowiednią specjalizację) z poniższą listą. Pokazy siły w celu złamania czegoś wymaga około minuty przygotowań i naprężania muskułów, jest więc zwykle niemożliwy podczas walki. Zamiast tego, postać która pragnie zniszczyć jakiś przedmiot podczas starcia musi go zaatakować (zobacz str. 155-156). Bohaterowie mogą podnosić, pchać i ciągnąć dowolne obiekty podczas walki (zobacz str. 159), prezentując w ten sposób rozmaite objawy bitewnego heroizmu.

Rzucenie ciężkim obiektem to pokaz siły wykorzystujący (Siłę + Wysportowanie), których suma musi być o 5 większa, niż potrzebna do podniesienie tego samego przedmiotu. Dzięki tej akcji ciężar szybuje na odległość równą (Siła + Wysportowanie) rzucającego. Taka akcja ma Szybkość 5 i wymaga ataku

Pokaz siły

(Siła + Wysportowanie)	Podnoszenie (kg)	Przykład pokazu
1	36	Podniesienie kowadła lub pełnej zbroi płytowej
2	72	Podniesienie dorosłego człowieka, złamanie deski kopnięciem
3	115	Przebicie ciosem pięści drewnianych drzwi
4	160	Podniesienie kuca; podniesienie na ramionach beli bawełny, złamanie miecza o kolano.
5	210	Podniesienie osła, rozbicie kopnięciem drewnianych drzwi na kawałki.
6	270	Przebicie ciosem pięści grubych drzwi (np. dębowych)
7	310	Zgięcie w rękach żelaznej sztaby
8	350	Podniesienie konia, zawiązanie podkowy na supeł.
9	450	Podniesienie wyładowanego wozu
10	540	Podniesienie wielbłąda
11	630	Podniesienie kraty w bramie, zawalenie muru z cegieł w ciągu pół godziny.
12	720	rozbicie kopnięciem grubych drewnianych drzwi na kawałki, zawalanie mostu z drewna.
13	810	Podniesienie jeddima, przebicie ciosem pięści wzmocnionych żelazem drzwi.
14	900	Zerwanie żelaznych kajdan, wyrwanie kamienia z zamkowego muru.
15	1000	Przebicie ciosem pięści kamiennego muru, rozbicie kopnięciem drzwi wzmocnionych żelazem.
16	1150	Podniesienie zabezpieczonej zamkiem kraty w bramie, roztrzaskanie każdego zamka jednym kopnięciem.
17	1350	Przebicie ciosem pięści metalowych drzwi; zawalenie ciężkiego kamiennego filaru.
18	1600	Wyrwanie żelaznej sztaby z kamiennego muru za pomocą jednej ręki, przewrócenie wyładowanego wozu
19	1800	Rozerwanie znitowanej/zespawanej stali, na przykład w kratach.
20	2000	Podniesienie hipopotama, wybicie ciosem pięści dziury w opancerzonych wrotach zamkowych.

z wykorzystaniem (Zręczność + Broń miotana), jeśli miotacz chce w coś trafić. Ma modyfikator Celności równy -3. Karę do rzucania powyżej zasięgu rozlicza się standardowo (zobacz str. 154). Podstawowe obrażenia zadawane przez taką ogromną broń improwizowaną równają się sumie cech potrzebnych do rzutu (Siła + Wysportowanie) w obrażeniach lekkich, plus liczba dodatkowych sukcesów z ataku. Uznaje się je za przebijające, ponieważ mogą zmiażdżyć zbroję. Rzucić można również żywą istotą, z tą różnicą, że pewnie będzie się wyrywać. Jeśli pocisk próbuje się opierać, trzeba go najpierw obezwładnić (zobacz str. 158 - 159).

Jeżeli postać wykorzystuje popis lub wspomaga się Cnotą, dodaj premię bezpośrednio do sumy ostatecznej. Wydanie punktu Siły Woli na automatyczny sukces pozwala wykonać test Siły Woli i dodać wszystkie uzyskane sukcesy do ostatecznej sumy. Współpraca zapewnia premię ograniczoną - każdy wspierający dodaje jeden punkt do sumy (ale nie więcej, niż wynosi Wysportowanie głównego miotacza). Wszystkie premie wpływają na jeden test Siły. Jeśli gra ma być bardziej realistyczna, zwłaszcza, kiedy główni bohaterowie to śmiertelnicy, zmniejsz wartość, którą można unieść przy każdej sumie (Siła + Wysportowania) o połowę, zaokrąglając w górę. Wpłynie to jednak na charakter gry, więc Narrator powinien rozważyć, czy warto tracić epicki styl rozgrywki.

Skoki (Wysportowanie)

Heroiczne postaci często muszą skakać na dalekie dystanse, przeskakując przez rozpadliny, pomiędzy okrętami na morzu, czy spadając na plecy uciekającego przeciwnika, gdy szuka bezpiecznego schronienia. Bez pomocy magii, bohater może maksymalnie podskoczyć na tyle metrów, ile wynosi jego (Siła + Wysportowanie). Wydając punkt Siły Woli heros zwiększa wysokość o dwa kolejne metry, a wykorzystanie popisów i wsparcia cnoty dodaje liczbę metrów równą dodatkowym kościom. Modyfikatory z ran i ograniczenia ruchu wynikające ze zbroi zmniejszają pułap skoku o tyle, ile wynosi ich wartość. Liczba metrów, które postać może przeskoczyć w poziomie, jest dwa razy większa od wysokości skoku w pionie. Jeśli gra ma być bardziej realistyczna, zmniejsz dystanse skoków o połowę, zaokrąglając w górę.

Upadek (Wysportowanie)

Postać, która spada na twarde podłoże, otrzymuje obrażenia lekkie w ilości równej połowie liczby metrów upadku, zaokrąglając w dół (zobacz str. 155 - 156). Obrażenia takie są przebijające, a ostateczne przyśpieszenie ogranicza ich ilość do 25L. Rany od upadku można wyparowywać normalnie, a jeśli postać może kompletnie je zanegować, minimalna ilość zmniejsza się do jednej kości, a nie jednego poziomu. Upadek na kolce, twardą, kanciastą powierzchnię i tym podobne, zmienia typ obrażeń z lekkich na poważne. Jeśli teren jest szczególnie miękki lub wręcz płynny, zredukuj obrażenia od upadku do polowy, albo (jeśli postać jest wielkim szczęściarzem) nie wyliczaj żadnych, poza kosmetycznymi siniakami.

Heroiczni bohaterowie powinni zawsze wykonywać odruchowy rzut na (Spryt + Wysportowanie), kiedy ich postać spada - sukces oznacza, że uniknęli zagłady, chwytając się krawędzi urwiska lub rozpadliny albo zatrzymując na występie podczas lotu w dół. Przy szczególnie długim upadku, udany rzut oznacza, że postać uderzyła w skałę i otrzymała standardowe obrażenia, ale zatrzymała się. Jeśli nie ma żadnych szans, by bohater chwycił się czegoś podczas upadku, każdy sukces pozwala zamortyzować uderzenie i zapewnia dodatkowy punkt wyparowań. Pomniejsze postaci spadają na ziemię jak worki, bez żadnych wyparowań.

Wspinaczka (Wysportowanie)

Wspięcie się na zbocze można rozstrzygnąć jednym rzutem na (Zręczność + Wysportowanie), o trudności zależnej od nachylenia zbocza i rozmieszczenia uchwytów dla rąk i stóp. Sukces oznacza, że postać wspięła się bez problemów, zaś niepowodzenie - iż nie znalazła dogodnej trasy i musi spróbować jeszcze raz. Porażka to upadek, którego następstwa są zależą od położenia punktu, w którym postać odpadła od zbocza. By zwiększyć dramatyzm, Narrator może zarządzić podczas wspinaczki test złożony lub zastosować czas walki (zobacz str. 145) by oddać bardzo ryzykowny wyścig dwóch lub więcej postaci na szczyt. Jeśli bohater wspina się z użyciem lin i asekuracji, spadnie tylko w wypadku najgorszej porażki.

Kradzież kieszonkowa/Kradzież sklepowa/ Sztuczki (Złodziejstwo)

Jeśli postać pragnie pozbawić kogoś jakiegoś przedmiotu bez jego wiedzy, musi wykonać test sporny (Zręczności + Złodziejstwa) przeciw (Sprytowi + Czujności, trudność 1) celu. Trudność dla złodzieja zależy od tego, jak bezpiecznie schowany jest obiekt: 1 dla tylnych kieszeni i sakw, 2 dla przednich kieszeni, 3 dla pazuchy i obiektów dotykających nagiej skóry. Dodaj 1 Jeśli kieszeń/sakwa została zabezpieczona przez kradzieżą a złodziej nie ma ostrego noża, żeby ją przeciąć. Jeśli kieszonkowiec uzyska tyle sukcesów, ile wynosi trudność, udaje mu się zdobyć obiekt. Okradany spostrzega stratę, jeżeli uzyska większą nadwyżkę sukcesów, niż złodziej. Jeśli test złodzieja zakończył się niepowodzeniem, a cel osiągnął choć jeden sukces, próba kradzieży zostaje natychmiast wykryta.

Tej mechaniki można użyć również, gdy postać próbuje przywłaszczyć sobie coś w sklepie. Małe obiekty leżące na półkach mają trudność 1, przedmioty leżące na widoku oznaczają trudność 2, a obiekty pod czujną opieką kupca, znajdujące się w zasięgu jego rąk - trudność 3. Wykrycie działa tak samo, jak opisano wyżej.

Zasady te dają się również zastosować do sztuczek prestidigitatorskich, jak ukrywanie monety w dłoni, gra w trzy skorupy lub zabawy w „było-znikło". Trudność zazwyczaj wynosi 2, ale może wzrosnąć dla bardziej egzotycznych trików. Jeśli obserwator uzyska większą nadwyżkę niż magik, rozumie, na czym polega dana sztuczka.

Maskarada (Złodziejstwo)

Przybieranie wyglądu innej osoby albo maskowanie własnej tożsamości wymaga sukcesu w teście (Inteligencji + Złodziejstwa). Jest to zwykle akcja dramatyczna, wymaga bowiem czasu by założyć odpowiednie ubranie, użyć protez oraz odpowiednich kosmetyków. Trudność takiej czynności wynosi 1, gdy bohater chce wyglądać jak inna osoba tej samej płci, pochodzenia i budowy ciała (ale pod nikogo się przy tym nie podszywa). Zwiększaj ją odpowiednio zależnie od celu maskarady: by podszyć się pod

konkretną osobę (+1), która jest zdecydowanie wyższa (+1), innej płci (+1) trzeba osiągnąć trudność 4- Kary powoduje również pośpiech - dodaj 2, jeśli postać nie ma odpowiedniego sprzętu lub próbuje oddać charakterystyczną mimikę kogoś, kogo nie obserwowała przez kilka tygodni. Za każdy dodatkowy miesiąc przygotowań przebrania ponad niezbędne minimum redukuj trudność o 1 (ale nie mniej, niż 1). Gracze powinni także pamiętać, że przy użyciu zwykłych środków nie można podnieść Wyglądu o więcej niż jedną kropkę (do maksimum 5 dla śmiertelników), da się natomiast obniżyć go nawet do zera. Jeśli ktoś udaje osobę atrakcyjniejszą od siebie (Wygląd +1), przebranie może być prawie bezbłędne, ale nie pozwala używać seksapilu tak dobrze, jak osoba o wrodzonej urodzie. Noszenie przebrania przez długi to doskonały pretekst do podniesienia atrybutu Wygląd.

Gdy bohater po raz pierwszy spotka przebierańca, może rzucić za (Zmysły + Czujność). Jeśli nadwyżka sukcesu tego rzutu przekroczy nadwyżkę uzyskaną podczas testu maskarady, obserwator orientuje się, że ma do czynienia z przebieranką. Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, obserwujący nie może wykonać kolejnego rzutu, póki przebrany nie zrobi czegoś podejrzanego, niespodziewanego u osoby, którą udaje (pomyli imię ukochanego, uzna nowego spadkobiercę itd.). Znaczy to, że ukochani i najbliżsi przyjaciele mają dużo więcej okazji do kolejnego rzutu, niż reszta otoczenia szalbierza. Jeśli postać zostanie przyłapana bez kompletnego przebrania, zostaje automatycznie zdemaskowana.

Otwieranie zamków (Złodziejstwo)

Otwieranie zamków wytrychem wymaga udanego rzutu na (Zręczność + Złodziejstwo), którego trudność waha się od 1 do 5, w zależności jak wyrafinowany jest zamek. Bohater musi oczywiście posiadać wytrych (dodaj 1 do trudności, jeśli postać wykorzystuje improwizowane narzędzie). Zamki z Pierwszej Ery należy otwierać narzędziami z tego samego okresu albo z użyciem popisu, a większość samodopasowujących się wytrychów z Pierwszej Ery jest zbyt wyrafinowana, by pasowały do topornych zamków Drugiej Ery. Postać złapana na posiadaniu wytrychów będzie się musiała gęsto tłumaczyć. Gracze powinni pamiętać, że brutalna siła pozwala czasem sforsować zamek z równym powodzeniem, ale można wykorzystać ją wyłącznie, gdy nie zależy im na dyskrecji i subtelności.

Społeczne

Prawie wszelkie akcje społeczne rozgrywa się według zasad walki społecznej (zobacz s. 175). Wyjątki to:

Odgadnięcie zamiarów (Dedukcja)

Po kilku minutach kontaktu lub obserwacji, bohater może odgadnąć czyjś nastrój lub osobowość, jeśli uda mu się rzut na (Zmysły + [Obycie lub Dedukcja], zależnie która umiejętność jest wyższa). Trudność równa się połowie (Oddziaływania + Obycia) celu, zaokrąglając w dół. Jeśli test się powiedzie, obserwator orientuje się, jaką emocję obserwowany odczuwa w danej chwili najmocniej i może umiejscowić to uczucie w kontekście całej sceny. Jeżeli nadwyżka rzutu zdubluje trudność, obserwujący może poznać jedno upodobanie, które wpływało na zachowanie celu podczas tej sceny albo dowiedzieć się, czy posiada on upodobania wiążące go z innymi postaciami, występującymi w scenie. Jeśli taka relacja istnieje, obserwator zrozumie też, czy kontakty tych dwojga podszyte są sympatią, czy niechęcią.

Bohater może również ocenić motywacje, wykonując test (Zmysłów + Dedukcji) o opisanej trudność, kiedy podejrzewa, że ktoś po prostu kłamie. Sukces pozwala odkryć, czy jakieś stwierdzenie było jawnym kłamstwem lub celowym niedopowiedzeniem, ale nie umożliwia poznania prawdy kryjącej się za fałszem.

Przykład: Anoria rozmawia podczas przyjęcia z lokalnym politykiem i jego żoną. Ponieważ gracz wyrzucił w teście dwa razy więcej sukcesów, niż wynosiła trudność, Wybranka odkrywa, że polityk jest znudzony i nie czuje lojalności wobec małżonki. Najpewniej zapomni się z pierwszą kobietą, która złoży mu niedwuznaczną propozycję. Anoria zachowuje tę informację na później.

Modlitwa (Występy Publiczne)

Stworzenie to świat rozmaitychkultów,pełen bóstw odpowiadających za każdy aspekt życia i siłę we wszechświecie. Na dole hierarchii znajdują się na pół świadome swojej roli bożki, czuwające nad konkretnymi przedmiotami - daną sztuką broni, narzędziem lub skałą. Ze

szczytu tej piramidy sprawują rządy Inkarny, które nadzorują wędrówkę ciał niebieskich i zarządzają Kancelarią Niebios, która włada wszystkimi bóstwami. Każda osoba może modlić się do jakiegoś boga i składać mu ofiary, chcąc skłonić go, by wysłuchał próśb, a nie tylko wchłonął wątłą Esencję wyznawcy. Ściąganie na siebie uwagi bóstwa to akcja dramatyczna, wymagająca testu (Charyzmy + Występów publicznych) o trudności (7 - wartość złożonej ofiary w Mieniu). Kapłani (którzy spędzają życie na modłach i składaniu ofiar) odejmują jeden od trudności testów modlitwy. Pośród Pomazańców za kapłanów uznaje się przedstawicieli kast Zenitu, Północy i Nowiu, bez względu na ich faktyczny zawód, oraz wszystkich Wybrańców Gwiazd. Jeśli intencja jest bardzo prosta, modły trwają tylko chwilę, czasem jednak przebłaganie boga wymaga wielodniowej ceremonii (która jest dobrym materiałem na popis). Gdy bóg gustuje w krwi, uznaje się, że ofiara była warta tyle, ile wynosi suma Esencji wszystkich złożonych na ołtarzach istot.

Udana modlitwa oznacza, że bóstwo zrozumiało prośbę/wiadomość i jest gotowe pomóc, choć nie natychmiast i zapewne dość subtelnie. Wielcy bogowie mogą zesłać wskazówki albo szczęśliwy traf - szczegóły ich wsparcia pozostają w gestii Narratora. Bóstwom ziemskim zdarza się zainterweniować bezpośrednio, przy pomocy zaklęć, jeśli to potrzebne - są jednak dużo słabsze, więc i ich pomoc będzie mniejsza. Porażka oznacza, że bóstwo poczuło się obrażone i wymaga ofiary o wartości Mienia równej jego całkowitej Esencji (maksymalnie 5), zanim ponownie zgodzi się przychylić ucha do modłów wyznawcy.

Modlić się można również do demonów - zdradliwa Esencja takiej modlitwy niczym wiatr przenika drobne szczeliny w materii świata i dociera do serc wygnanych do Krainy Jozów. Na nieszczęście dla swych zdeprawowanych niewolników, ale fortunnie dla reszty świata, demony nie mają mocy, by interweniować w Stworzeniu, jeśli nie znajdują się w jego obrębie. I nawet, gdy ktoś je przyzywa, zwykle nakłada na nie więzy, które uniemożliwiają odpowiadanie na prośby wyznawców.

Grupowe modlitwy wielu istot generują i skupiają Esencję jak Siedziby, zgodnie z zasadami opisanymi przy okazji zaszłości Kult na stronie 114. W przeciwieństwie do duchów, Pomazańcy nie słyszą modlitw, które ktoś do nich wznosi, ale mogą korzystać z ofiarowanej im Esencji, jeśli kult jest na tyle duży, by ją generować.

Umysłowe

Wiedza akademicka (Medycyna, Okultyzm, Rzemiosło, Sztuka Wojny, Wiedza)

Jeśli postać musi sięgnąć po wiedzę, którą zdobyła podczas nauki i dzięki doświadczeniu, powinna wykonać test (Inteligencji + umiejętności). Umiejętność zależy od tematu, na jaki postać ma się wypowiedzieć. Dla większości standardowych kwestii akademickich, związanych z matematyką, geografią i innymi naukami, użyj Wiedzy. Okultyzm odpowiada za wiedzę mistyczną, zwłaszcza na temat duchów, Pięknego Ludu, Pomazańców, wykorzystywanych zaklęć i artefaktów. By zrozumieć, jak coś zostało zbudowane, pojąć zagadnienia technologii metalurgicznych, technik szlifowania kamienia oraz używania skomplikowanych narzędzi, przetestuj Rzemiosło. Medycyna odpowiada za wiedzę o działaniu organizmów, chorobach i schorzeniach, pozwala też wybrać leki pomocne przy leczeniu chorób i ran. Sztuka wojny pozwala błyszczeć znajomością strategii i techniki wojskowej, poczynając od sposobów rozstawiania machin oblężniczych po rodzaje formacji i praktyczne sposoby ich treningu.

Niekiedy przydać się mogą także inne umiejętności, zwłaszcza gdy postać wykonuje jakąś egzotyczną ekspertyzę. Przykładowo, jeśli musi zidentyfikować styl walki, obserwując jego kata, rzuca na (Inteligencję + Sztuki walki).

Trudność testów wiedzy akademickiej zależy od komplikacji zagadnienia, które jest jego tematem. Trudność z 0 to wiedza, którą posiada każdy, kto ma choć jedną kropkę w danej umiejętności i dostępna jest powszechnie, a 1-5 odpowiadają za trudniejsze kwestie. Możliwa jest też trudność 6, choć tak ezoteryczne przemyślenia są generalnie poza zasięgiem ludzkiego umysłu. Rzuty i trudności oznaczają, że postać potrzebuje kilku minut by skonstruować odpowiedź. Bohater, który pragnie przypomnieć sobie detale i fakty natychmiast, rzuca na Spryt zamiast Inteligencji i dodaje dwa do trudności.

Budowa/Dostrojenie siedziby (Rzemiosło, Wiedza, Okultyzm)

Jak zaznaczono na stronie 117, Esencja nie przepływa poprzez Stworzenie równomiernie, ale zbiera się w wiry i gejzery mocy, zwane domenami. Każde z takich miejsc ma swój charakter, określający, jaki typ mocy się w nim kumuluje. Aspekty mogą być związane z Gwiazdami, Luną, Słońcem, Otchłanią albo pięcioma żywiołami. Magiczne istoty, które potrafią gromadzić Esencję, mogą dostroić się do domeny poprzez prosty rytuał medytacyjny (Inteligencja + Wiedza), trudność 1. Dostrojenie się to akcja dramatyczna, która wymaga liczby godzin równej poziomowi domeny. Jeśli do domeny ktoś się już dostroił, automatycznie poczuje, że przeprowadzany jest taki rytuał, niezależnie, gdzie się akurat znajduj e. Jeżeli przebywa poza domeną, nie będzie wiedział, kto podejmuje próbę dostrojenia. By rytuał się udał, zgodzić się na niego muszą wszyscy właściciele domeny - w przeciwnym przypadku automatycznie kończy się niepowodzeniem. Po udanym rytuale (na który wyrażono zgodę), postać zostaje nowym właścicielem lub współwłaścicielem domeny i może automatycznie wchłonąć (poziom miejsca x4) okruchów Esencji, jeżeli w niej przebywa.

Choć użyteczne, miejsca mocy nie są przenośne, a nieuregulowany przepływ energii może powodować stopniowe mutacje u istot zamieszkujących pobliski obszar - podobnie, jak przy dotyku Dziczy. Z tego powodu Pomazańcy wznoszą nad swoimi domenami Siedziby zawsze, gdy to możliwe. Taka budowla jest ekstremalnie kosztowna, wymagając zarówno ogromnej ilości materiałów, jak wielkich nakładów pracy. By zaprojektować geomantyczną cytadelę, bohater musi mieć co najmniej 12 kropek rozdzielonych pomiędzy następujące umiejętności: Rzemiosło, Wiedza i Okultyzm, wliczając odpowiednie specjalizacje. Nawet wtedy wybuduje Siedzibę o poziomie od 1 do 3. Suma wysokości umiejętności wymaganych dla Siedziby o poziomie 4, wynosi 15, a dla poziomu 5 aż 20 kropek. Nie da się wybudować Siedziby, której poziom byłby wyższy, niż poziom wykorzystywanej domeny.

Projektowanie Siedziby to akcja dramatyczna wymagająca miesiąca czasu i rzutów na (Inteligencję + [najniższa z następujących umiejętności projektanta: Rzemiosło, Wiedza lub Okultyzm]), o trudności równej planowanemu poziomowi. Architektowi asystować mogą inne postaci, o ile posiadają stosowne umiejętności, ich pomoc jest jednak ograniczona. Jeśli rzut jest nieudany, postać znajduje błędy w swoich planach i musi zaczynać od początku. Jeżeli rzut zakończy się sukcesem, można zacząć budowę. W przypadku porażki, projekt ma ukrytą wadę, która spowoduje zawalenie, albo nawet eksplozję konstrukcji w ciągu miesiąca od zbudowania.

Koszt surowców i płac dla stu robotników stanowi równowartość Mienia 3 za miesiąc dla Siedziby o poziomach 1 do 3. Budynki 4 i 5 poziomu kosztują równowartość Mienia 4 co miesiąc (albo Mienie 3 za materiały, jeśli cytadelę wznoszą niewolnicy). Budowa trwa tyle lat, ile wynosi poziom Siedziby razy dwa. Określ ten czas proporcjonalnie do puli możliwości budowlanych, gdyż 200 robotników pracować będzie dwa razy szybciej, a oszalały Pomazaniec, ściągający samotnie kamienie na miejsce budowy poświeci 200 lat katorżniczej pracy, by zbudować Siedzibę pierwszego poziomu. Wykorzystanie nadnaturalnej siły roboczej także przyśpiesza pracę, ponieważ każda taka istota liczy się za wielu robotników. Na przykład demon z Pierwszego Kręgu to odpowiednik pięciu śmiertelników. Jeśli skończona budowla ma niższy poziom niż domena, nieokiełznana do końca energia będzie tworzyć efektowne, a w większości przypadków bezużyteczne fenomeny w okolicy Siedziby.

Kiedy budowa Siedziby zostanie zakończona, wszelkie więzi z domeną zostają automatycznie przerwane. W centralnym „palenisku mocy" cytadeli przez miesiąc rośnie jeden inkluz. Kamień ten musi posiadać moc korespondującą z aspektem Siedziby, szczegóły jego możliwości zależą jednak od decyzji architekta (przykładowe inkluzy znajdziesz na stronach 394 - 396). Bohaterowie mogą dostrajać się do Siedziby tak samo, jak do domeny - otrzymują wówczas dodatkową Esencję w tym samym tempie, kiedy przebywają w cytadeli. Zmiana lub zbeszczeszczenie paleniska mocy w jakikolwiek fizyczny sposób niszczy Siedzibę, przerywając wszelkie dotychczasowe więzi. Zanim ktoś znów spróbuje się do niej dostroić, trzeba ją naprawić, co wymaga pracy i surowców w ilości stosownej dla miesiąca budowy. Postać dostrojona do Siedziby może zabrać inkluz i nosić go przy sobie, wykorzystując klejnot jako kanał mocy. Taki kanał pozwala bohaterowi odzyskiwać Esencję w wysokości (poziom domeny x2) okruchów na godzinę. Jeśli inkluz znajduje się w gnieździe odpowiedniego artefaktu, wykonanego z jednego lub więcej magicznych surowców, tworzy ponadto efekty magiczne, związane z jego charakterem.

Tworzenie przedmiotu/Artefaktu (Rzemiosło, wiedza, Okultyzm)

Zwykłe przedmioty: By zaprojektować i nadzorować wykonanie przedmiotu, bohater testuje Rzemiosło. Jest to akcja dramatyczna, wykorzystująca pulę kości ([Najniższy atrybut spośród Zręczności, Zmysłów lub Inteligencji] + Rzemiosło) dla małych przedmiotów, które da się wykonać własnoręcznie albo ([niższa ze Zmysłów lub Inteligencji] + Rzemiosło) jeśli projekt jest większy. Trudność jest równa poziomowi Mienia, jaki będzie posiadał tworzony obiekt, a czas pracy zależy od trudności, wedle decyzji Narratora. Zazwyczaj praca trwa liczbę dni równą poziomowi trudności dla małych przedmiotów, ale jeśli przedmiot jest bardzo prosty i wart Mienie 1, można go wykonać w kilka godzin. Czas pracy nad większymi i bardziej skomplikowanymi obiektami liczy się nie w dniach, lecz w tygodniach - dotyczy to również przedmiotów, które trzeba wykuwać. Wielkie konstrukcje, na przykład budynki i okręty, buduje się miesiącami, a olbrzymie, jak pałace, nawet całe lata. Najbardziej monumentalne projekty powinny powstawać

nawet dłużej, ale najlepiej będzie, jeśli Narrator podzieli pracę na mniejsze, niezależnie rozliczane zadania.

Postać nie może wykonać przedmiotu o wartości Mienia wyższej niż jego (Rzemiosło + odpowiednia specjalizacja), nie korzystając z zaklęcia lub popisu. Ponadto, musi zawsze mieć odpowiednie surowce i narzędzia, które mają własny koszt w Mieniu, zazwyczaj o jeden niższy, niż planowany poziom obiektu. W przypadku wielkich projektów, koszt ten uwzględnia wynajęcie odpowiedniej liczby robotników. Narrator powinien jednak dopuszczać zdroworozsądkowe wyjątki. Zestaw pędzli to przecież przedmiot o wartości Mienie 1, nawet jeśli artysta przy ich pomocy stworzy arcydzieło. Przy użyciu tych reguł można zrobić każdy przedmiot fizyczny, niezależnie, czy wymaga rzeźbienia, kucia, malowania, złocenia czy innych czynności. Udany rzut oznacza, że wszystko poszło zgodnie z planem. Za każdy sukces, którego zabrakło do wymaganej trudności, wartość przedmiotu w Mieniu zmniejsza się o 1. Jeśli da się stworzyć przedmiot o mniejszej wartości, powstaje właśnie wadliwa wersja pierwotnego projektu. Tak więc, gdy artysta planował namalować arcydzieło o wartości Mienie 4, ale wyrzucił tylko jeden sukces, stworzył obraz o wartości Mienie 1, czyli ładny, choć banalny i kiczowaty. Jeżeli nie da się stworzyć gorszej wersji projektu (na przykład, wielkie posiadłości muszą mieć wartość Mienie 4 lub 5) niepowodzenie oznacza, że praca całkiem się nie udała. Rzemieślnicy mogą spróbować zacząć od nowa, pracując przez kolejny okres i wydając tyle samo na materiał i narzędzia. Na szczęście postać może dodać do puli testu Rzemiosła tyle kości, ile sukcesów wyrzuciła poprzednim razem. Próby można ponawiać, póki wola, ale dodatkowe kości się nie kumulują - liczą się tylko sukcesy z próby bezpośrednio poprzedzającej obecną. Porażka oznacza, że projekt jest automatycznie nieudany i nie można w ogóle go wykonać, choć Narrator może też postanowić, że rzemieślnik wykonał bezużyteczny przedmiot, który w swej pysze uznał za dzieło geniuszu.

Nadwyżka sukcesów podczas pracy określa całkowitą jakość pracy w stosunku do trudności. Wspaniały miecz jest wart Mienie 3, a kowal, który wyrzucił trzy sukcesy i ma nadwyżkę 0 stworzył właśnie wspaniały miecz. Gdyby jednak uzyskał nadwyżkę 3-4, jego praca byłaby wyraźnie lepsza, niesamowicie wyważona i elegancko wykonana. Takie przedmioty są nazywane mistrzowskim ekwipunkiem. Jeśli kupujący może wybierać między ostrzem mistrzowskim a wykonanym z nadwyżką 0, wybierze to pierwsze i zapłaci za nie więcej (ale nie na tyle, by podnieść wartość przedmiotu w Mieniu).

Jeśli postać uzyska nadwyżkę 5 podczas tworzenia obiektu, arcymistrzowskie rzemiosło podniesie wartość przedmiotu w Mieniu o jeden (do maksimum 5), automatycznie czyniąc przedmiot wyjątkowym. Jeśli to możliwe, jakość wykonania zwiększy także użyteczność przedmiotu. Przykładowo, zwykły miecz ma wartość Mienie 2 i wymaga dwóch sukcesów. Przy siedmiu sukcesach, nadzwyczajne wykonanie podniesie wartość do Mienia 3, czyniąc miecz bronią wyjątkową. Oczywiście, postać mogłaby też wykonać wyjątkowy miecz celowo, pracując przez trzy tygodnie, wykorzystując surowiec o wartości Mienie 2 i wyrzucając trzy sukcesy - ale korzyścią z tak doskonałego rzutu jest wykucie go szybciej, taniej i, być może, pomimo skromniejszych umiejętności.

Przedmioty doskonałe, ostateczna forma, jaką może przyjąć wytwór rzemiosła bez użycia magii, ma trudność i czas tworzenia równy (wartość w Mieniu typowego przedmiotu tego rodzaju +5), a koszt surowców wynosi (koszt typowej wersji +2, maksymalnie 5). Tak więc, doskonały miecz będzie wymagał Mienia 4, praca trwać będzie siedem tygodni, a trudność testu wyniesie 7.

Artefakty: Wykonywanie pospolitych dóbr to nie wszystko. Istoty magiczne mogą wykorzystać pięć magicznych materiałów i inne egzotyczne surowce, by stworzyć artefakt, który jest prawie niezniszczalny i posiada rozmaite moce (zobacz przykłady na str. 392 - 393 i 397 - 403). Produkcja artefaktu wymaga Rzemiosła, Wiedzy i Okultyzmu na poziomie 3 i więcej każda, jeśli przedmiot ma mieć poziomy od 1 do 3. Dla większych cudów wymaga się umiejętności równych (poziom Artefaktu +2), co oznacza, że bohater nie może zbudować artefaktu piątego poziomu, jeśli nie ma nadludzkich możliwości. Artefaktów nie tworzy się jak normalnych przedmiotów - zamiast tego wykonuje się test złożony taką samą pulą kości o trudności (planowany poziom artefaktu +2). Pomazańcy, którzy wykorzystują materiał niezgodny z ich mocą (np. Słoneczni pracujący z nefrytem) otrzymują karę wewnętrzną o wysokości -2. Testy wykonuje się co porę roku i wymagają skumulowania sukcesów w liczbie zależnej od poziomu artefaktu: 1 (10 sukcesów), 2 (30 sukcesów), 3 (60 sukcesów), 4 (100 sukcesów) i 5 (250sukcesów). Porażka obniża sumę uzyskanych do tej pory sukcesów o połowę.

Produkcja artefaktu wymaga również zwykłych surowców, których koszt wynosi (poziom +1), maksymalnie 5 oraz dostępu do odpowiednio wyposażonego warsztatu, wartego Mienie 4 (albo Mienie 5, jeśli artefakt ma mieć poziomy 4-5). Jeśli bohater nie ma do dyspozycji odpowiednich narzędzi, otrzymuje wewnętrzną karę o wartości -2. Oprócz zwykłego kosztu, każdy artefakt wymaga rozmaitych egzotycznych składników, w liczbie równej jego poziomowi, zgodnych z projektowanym zastosowaniem przedmiotu. Przykładowo, typową dajkatanę można wykuć, używając kości legendarnego wojownika i stali hartowanej w żywiole ognia. Egzotyczne komponenty nie muszą być drogie, ale zwykle trudno je zdobyć (dzięki czemu stanowią doskonały pretekst dla przygód).

Kiedy ustala się możliwości wykonanego przez graczy lub Narratora artefaktu, należy pamiętać o następujących zasadach. Poziom 1 oznacza że jest on użyteczny, ale posiada pomniejszą magiczną zdolność. Jest odpowiednikiem doskonałego ekwipunku, który nie ma żadnych nadnaturalnych mocy — przykłady to pióro, w którym nigdy nie kończy się tusz albo klejnot, który, gdy mu rozkazać, świeci jasno jak pochodnia. Artefakty 2 poziomu posiadają dość użyteczne właściwości, ale mają niewielki wpływ na fabułę, zapewniając zdolności, które Pomazaniec może również zdobyć korzystając z zaklęć, znajdujących się nieco dalej na drzewku (większość typowej magicznej broni, na przykład dajkatany, podpada pod tę właśnie kategorię). Przedmioty 3 poziomu są potężne i w znaczący sposób zwiększają zdolności Wybrańców w jednym aspekcie lub zapewniają kilka słabszych mocy. Do tej kategorii należeć mogą również wielkie artefakty, o ile wymagają regularnego ładowania, zewnętrznego źródła mocy w postaci inkluza albo mają jakieś wady. Poziom 3 mają, pomimo różnic w mocy, wielkie dajkatany, działa Esencyjne i ogromne mechaniczne zbroje, nazywane mechami. Poziom 4 artefaktów gromadzi przedmioty rzadkie oraz cudowne, takie jak płaszcze, które zmieniają się w skrzydła albo zaawansowane technicznie wspomagane zbroje, produkowane w Erze Szogunatu. Posiadacze takich urządzeń mają dużą przewagę nad

osobami, które nie mają dostępu do artefaktu, same relikty nie dominują jednak jeszcze fabuły. Artefakty 5 poziomu to prawie wyłącznie relikty Pierwszej Ery, na przykład powietrzne statki, automatony będące jednocześnie doskonałymi sługami i śmiertelnie groźnymi strażnikami oraz dajkatany spijające dusze. To właśnie przedmioty, które mogą stanowić oś fabuły.

Przewidywanie pogody (Żeglarstwo, Przetrwanie)

Wszystkie tajemnice pogody znają tylko Niebiańskie Inkarny - a nawet ich plany zakłócają czasem rytuały magiczne, czary Pomazańców i zaklęcia zbuntowanych duchów. Jeżeli jednak nie występuje żaden fenomen takiego rodzaju, natura daje dość wskazówek, by człowiek, który zna się na rzeczy, spróbował przewidzieć nadchodzącą pogodę. Wymaga to rzutu na (Zmysły + Umiejętność) o trudności 2, jeśli klimat jest stabilny (np. pustynie Południa są regularnie suche i gorące) i 3-5, gdy aura jest burzliwa, a klimat zmienny. Nadwyżka sukcesów oznacza, na ile dni naprzód postać może przewidzieć ogólne trendy pogodowe: czyste niebo, opady (lekkie, mocne, ulewne), średnią temperaturę (mróz, przymrozek, zimno, umiarkowana, ciepło, gorąco, skwar) i inne podobne elementy. Dodaj jeden do trudności, kiedy postać wykorzystuje Żeglarstwo, by przewidzieć pogodę na lądzie, albo Przetrwanie, by wyrokować o pogodzie na morzu. Podstawowej trudności używa się, gdy postać posługuje się umiejętnością odpowiednią do środowiska.

Wycena przedmiotów (Biurokracja)

Choć umiejętność Biurokracja odpowiada przede wszystkim za zarządzanie organami władzy, przedsiębiorstwami, syndykatami kryminalnymi i innymi organizacjami, decyduje również o znajomości wartości materialnej różnych dóbr. System Mienia w „**Exalted**" jest celowo dosyć abstrakcyjny, a każda kropka zapewnia znacznie większą siłę nabywczą, niż poprzednia. A zatem, faktyczny koszt jednego przedmiotu o wartości Mienie 4 może być w rzeczywistości wyższy o Mienie 3 od innego obiektu, dostępnego również przy Mieniu 4. Ponieważ ta abstrakcyjność wartości wzrasta, postacie mogą oceniać ogólny koszt w Mieniu każdego przedmiotu wykonując udany rzut na (Inteligencję + Biurokrację) o standardowej trudności. By sprecyzować dokładną rynkową wartość przedmiotu w jego obecnym stanie i danym miejscu trzeba jednak odnieść sukces w teście o trudności równej wartości podstawowej Mienia. Poza zyskiem narracyjnym, znajomość dokładnej wartości czegoś ułatwia targowanie, zapewniając dodatkowy sukces, jeśli druga strona jest uczciwa, i trzy sukcesy, jeżeli sprzedawca chce bohatera naciągnąć. Bardziej szczegółowy opis znajduje się na stronie 180. Wycena małych przedmiotów jest natychmiastowa, ale większe ilości, które mogą wpłynąć na lokalną ekonomię, wymagają godzin, albo nawet całych dni ewaluacji.

Obserwacje (Czujność)

W jasny dzień, przy optymalnych warunkach widoczności, uważny obserwator może dostrzec obiekt, gdy tylko pojawi się na horyzoncie. Istnieje jednak wiele uwarunkowań, które wpływają na widoczność. W „**Exalted**" słaba widoczność powoduje zewnętrzną karę o wartości -1, a brak widoczności karę -2. W każdych warunkach widoczność posiada też dwie wartości, mierzone w metrach promienia. Mniejsza wartość to dystans, na którym kończy się dobra widoczność. Każdy atak lub inna akcja fizyczna, która mierzy w cel poza tym zasięgiem, modyfikowana jest przez karę ze słabej widoczności. Drugi, większy promień to dystans, poza którym nie widać już nawet zarysów obiektów. Cele znajdujące się poza jego obrębem są w zasadzie niewidoczne i do testów dolicza się karę za brak widoczności. Bez pomocy zaklęć albo popisów postać nie może wykonać ataku dystansowego na odległość większą, niż podwojona wartość „końca słabej widoczności", chyba że cel jest jasno oświetlony (na przykład niesie pochodnię).

Pochodnie i inne źródła światła zapewniają zwykle najlepszą widoczność w swoim promieniu, o ile przy ich świetle można czytać. Niestety, otwarty płomień widać z wielu mil i każda istota kryjąca się w ciemności zauważy posiadacza źródła światła i będzie mogła zaatakować go na dystans. Podświetlony cel uznaje się bowiem zawsze za znajdujący się co najmniej w zasięgu słabej widoczności.

Atakowanie celu, który jest całkiem niewidzialny, powoduje karę zewnętrzną o wartości -2. Kary za widoczność nie dotyczą istot niewidomych - postaci, które widzą słabo, otrzymują zamiast nich karę wewnętrzną -2, a jeśli są całko-

Przykładowe warunki pogodowe

Warunki	Koniec dobrej widoczności	Koniec słabej widoczności
Ognisko	10	20
Mgła, dzień	10	30
Mgła, noc	0	3
Pełnia księżyca, miasto lub las	0	3
Pełnia księżyca, łąka, las bez liści	25	20
Pełnia księżyca, obszar zaśnieżony lub pustynia	50	100
Gęste opady śniegu, dzień	0	20
Gęste opady śniegu, noc	0	0
Nów, miasto lub las	0	0
Nów, łąka lub las bez liści	0	3
Nów, obszar zaśnieżony lub pustynia	5	25
Światło pochodni*	3	5

* oznacza każde źródło światła, które zwiększa widoczność w swoim zasięgu

wicie ślepe, -4. Oznacza to w praktyce, że ślepota powoduje takie same kary, jak całkowita ciemność, rozlicza się je jednak inaczej, ponieważ mrok jest zjawiskiem zewnętrznym, a ślepota redukuje wzrok postaci.

Zauważanie szczegółów (Czujność)

Jednym najpopularniejszych zastosowań umiejętności Czujność jest dostrzeganie osób, które próbują się Skradać, co zostało objaśnione wcześniej, na stronie 134 i później, przy okazji opisu zasadzek podczas walki, na stronie 161. Czujność pozwala jednak również dostrzegać szczegóły otoczenia.

W grach fabularnych to Narrator jest oczami i uszami postaci, odpowiadając za prezentację każdego detalu świata. Bez podstawowej narracji gracze nie otrzymują żadnych bodźców, na które mogą reagować ich bohaterowie. Z punktu widzenia zasad, widzenie świata to bezkostkowy test odruchowy (Zmysłów + Czujności) o trudności 0, co oznacza, że postać automatycznie odnosi sukces, chyba że nie posiada odpowiedniego zmysłu lub coś utrudnia zdobycie informacji. Jeśli Narrator wprowadza dodatkowe detale, które dostrzec mogą wyłącznie osoby spostrzegawcze, może zarządzić dla wszystkich odruchowy test (Zmysłów + Czujności) o trudności standardowej, ustaliwszy wcześniej, jaka nadwyżka pozwala dostrzec dany szczegół. Inicjatywa może również wyjść od graczy, gdy ich postaci bacznie lustrują otoczenie, by niczego nie przeoczyć. Wykorzystanie Czujności pozwala w takich przypadkach, przykładowo, dostrzec kurz wzbijany przez jeźdźca na horyzoncie i pokazać tuman mniej spostrzegawczym bohaterom.

Badanie miejsca zbrodni/Ukrywanie dowodów (Dedukcja)

O ile Czujność skupia się na dostrzeganiu detali w danym momencie, Dedukcja operuje w skali czasu narracyjnego, pozwalając przeszukiwać całe obszary i wyciągać wnioski ze wskazówek. Postać musi dokładnie przeszukiwać miejsce przez przynajmniej 15 minut, nim gracz wykona pojedynczy rzut na (Zmysły + Dedukcję). Trudność zależy od tego, czy ktoś próbował sfałszować lub zatrzeć ślady. Jeśli takich prób nie było, Narrator określa trudność od 1 do 5, w zależności od warunków miejsca i trwałości śladów. Za każdy sukces, postać odkrywa jeden detal, pasujący do prowadzonego śledztwa (albo najbardziej niezwykły, jeśli bohater szuka czegoś bez wstępnej koncepcji). Niektóre tropy mogą być fałszywe, ale przynajmniej połowa śladów powinna być zawsze prawdziwa. Jeśli postać rekonstruuje przebieg zbrodni zamiast szukać kontrabandy lub obciążających dowodów w czyimś domu, zadaniem Narratora jest również przedstawić najbardziej prawdopodobny opis zajścia, w oparciu o odnalezione dowody. Gracz może zadeklarować, że jako śledczy bierze pod uwagę również najbardziej nieprawdopodobne hipotezy. W takim wypadku, Narrator powinien podsunąć kilka sugestii tego rodzaju, by zasilić kreatywność grających - oczywiście, żadna nie musi mieć nic wspólnego z prawdą.

Powyższe reguły przyjmują, że postać przewraca dane miejsce do góry nogami, wyrzucając zawartość mebli na podłogę, prując materace, przesuwając ciała i robiąc wielki bałagan. Jeśli postać chce działać subtelnie, otrzymuje wewnętrzną karę -4, ale wszyscy, którzy znajdą się na miejscu później będą musieli testować (Zmysły + Czujność) przeciw trudności równej Sprytowi przeszukującego, żeby zauważyć ślady przeszukania.

Ukrywanie lub fałszowanie śladów wymaga rzutu na (Spryt + Dedukcję) o standardowej trudności i zabiera tak samo dużo czasu, jak przeszukiwanie miejsca zbrodni. Nadwyżka sukcesów testu zastępuje trudność podczas przeszukiwania sceny. Każde dodatkowe fałszerstwo, poza pierwszym zwiększa tę trudność o +1. Podczas przeszukiwania stosuj zawsze najwyższą trudność, wybierając pomiędzy wynikiem zacierania śladów a naturalnymi utrudnieniami wynikającymi z warunków panujących w danym miejscu.

Opatrywanie ran (Medycyna)

Bez potężnych magicznych leków śmiertelni lekarze mogą zrobić stosunkowo niewiele, by przyśpieszyć proces gojenia ran, poza przekonaniem rozentuzjazmowanych herosów, żeby brali swoje dolegliwości poważnie i odpoczywali. Potrafią jednak zapobiec lub wyleczyć komplikacje związane z obrażeniami, tamując krwawienie (patrz str. 156), lecząc zakażenie (zobacz str. 157) i porażenie (patrz str. 157). Szczegółowe zasady pomocy w takich wypadkach znajdują się w opisach stosownych stanów.

Prawdziwa chirurgia (na przykład wycinanie guzów lub rozrastających się pasożytów) pozostaje poza zasięgiem i możliwościami większości lekarzy. Trudność takich operacji wynosi co najmniej 5 i wzrasta dynamicznie wraz z komplikacją koniecznych procedur. Operacja tego rodzaju trwa najmniej trzy godziny na poziom trudności i zadaj e liczbę niewyparowywanych kości poważnych obrażeń równą trudności. Taką niesamowitą medycyną parać się mogą właściwie wyłącznie Pomazańcy.

Porażające obrażenia, zadane za pomocą zaklęcia z efektem Porażenie, należy najpierw zdiagnozować, a dopiero potem leczyć. Jeśli w opisie zaklęcia nie napisano inaczej, trudność diagnozy jest równa poziomowi Esencji postaci, która rzuciła czar. Trudność leczenia to (Esencja + umiejętność z którą związane jest zaklęcie powodujące Porażenie).

Stawianie diagnozy (Medycyna)

Kiedy medyk bada pacjenta, by zidentyfikować chorobę lub ocenić powagę ran lub schorzenia, rzuć na (Zmysły + Medycynę). Jest to akcja dramatyczna, wymagająca 5 minut wypytywania, macania i obserwowania symptomów. W przypadku obrażeń, trudność wynosi 1 dla ran zewnętrznych i 2 dla obrażeń wewnętrznych (takich jak złamane kości lub krwawienie).

Sukces pozwala lekarzowi ustalić, ile poziomów danego typu obrażeń pacjent otrzymał, co oczywiście trzeba zinterpretować w kontekście gry. Jeśli na przykład pacjent cierpi z powodu trzech poziomów obrażeń lekkich i jednego poziomu obrażeń poważnych, w języku narracji można to opisać następująco: „Wygląda to gorzej, niż jest naprawdę. Jesteś tylko poważnie poobijany. Musisz trochę odpocząć i leżeć przez kilka dni. Potem będzie dobrze."

Choroby są dużo bardziej różnorodne, a diagnoza zależy od widoczności symptomów, a nie od powagi schorzenia. Na przykład, zwykłe przeziębienie, zakażenie ran i dżuma mają trudność 1, cholera i ospa trudność 2, a żółtaczka trudność 3. Tylko ekstremalnie rzadkie i/albo magiczne choroby diagnozuje się z trudnością większą niż 3. Jeśli efekt Choroba nie posiada szczegółowej trudności diagnozowania, trudność jest równa Esencji postaci, która go wywołała.

Nie mając pojęcia, co dokucza pacjentowi, medyk nie jest w stanie przepisać kuracji, więc szybka i dokładna diagnoza ma

znaczenie fundamentalne. Gracze powinni mieć też na uwadze ryzyko zarażenia się chorobą, z którą postaci mają kontakt. W tym względzie pomóc może dbałość o higienę, to jednak nie wystarczy przy szczególnie poważnych i zakaźnych chorobach. Choć pełni współczucia, medycy często zarządzają kwarantanny obszarów, z których może rozprzestrzenić się zaraza i nie zbliżają się do chorych, by uniknąć zarażenia.

Taumaturgia (Okultyzm)

Dzięki zaklęciom i czarom Pomazańcy dzierżą potęgę, z którą śmiertelni ludzie w żadnym wypadku nie mogą się równać. Jednak również śmiertelni uczeni, naukowcy, szamani i spirytyści mogą nauczyć się dokonywania pomniejszych cudów, które wyniosą ich ponad resztę ludzkości. Taka powszechna magia, nazywana w tekstach z Pierwszej Ery taumaturgia, wyróżnia się spośród innych magicznych dyscyplin tym, że jej rytuały wykorzystują prawa i reguły samego Stworzenia. O ile zaklęcia wpływają na świat za pomocą Esencji rzucającego, rytuały taumaturgiczne naginają i kierunkują istniejące wzorce Esencji świata, by wywołać niezwykły dla nich efekt - w ten sposób omijają potrzebę używania własnej Esencji. Taumaturgia jest zawsze słabsza od magii Pomazańców, a wiele form czarnoksięskiej lub nekromantycznej kontrmagii może zupełnie zniszczyć każdy efekt taumaturgiczny nie wywołując przy tym żadnej manifestacji uwolnionej Esencji.

Nauka taumaturgii dzieli się na Sztuki, które są specjalizacjami Okultyzmu, funkcjonującymi wedle nieco zmienionych zasad. Postać może studiować tak wiele ze Sztuk, ile zechce, wykupując każdy rodzaj do trzech razy. By rzecz uporządkować, każdy poziom specjalizacji nazywa się Wtajemniczeniem: Nowicjusza (+1), Adepta (+2) i Mistrza (+3). Nauka Wtajemniczenia wymaga odpowiednio wysokiego poziomu Okultyzmu: by zostać Nowicjuszem trzeba posiadać tę umiejętność na poziomie 1, Adept wymaga 3, a Mistrz 5. Każdy rytuał Sztuk posiada wymagane Wtajemniczenie, o przedziale 0-3. Wtajemniczenie 0 oznacza poziomem Ucznia - może go wykonywać każda postać, która ma przynajmniej jedną kropkę w Okultyzmie. Bohaterowie mogą korzystać najwyżej z 3 dodatkowych kości specjalizacji, niezależnie, ile Sztuk znają, i nie wolno im dodawać kości za Wtajemniczenie do testów Okultyzmu, które nie dotyczą korzystania z taumaturgii (np. do zaklęć lub czarów czarnoksięskich). Analogicznie, specjalizacje Okultyzmu, które nie są Wtajemniczeniami, nie doliczają się do puli podczas wykonywania rytuałów taumaturgicznych.

Alternatywą dla zdobywania Wtajemniczenia jest nauka pojedynczej Formuły, rytuału, który postać może zapamiętać nie znając całej teorii magii. Formuła kosztuje jeden punkt doświadczenia (podczas tworzenia postaci można wykupić trzy Formuły za jeden punkt dodatkowy). Przykładowo, postać która osiągnęła Wtajemniczenie Adepta w Przyzywaniu Demonów może przywołać przedstawiciela dowolnego gatunku demonów z Pierwszego Kręgu Malfeasu. jeśli jednak bohater potrafi przeprowadzić wyłącznie rytuał przyzywania krwawych małp, zna Formułę, Przyzwanie Erymantusów. Postać może nauczyć się Formuł czarów dostępnych na kolejnych stopniach Wtajemniczenia danej Sztuki, ale musi posiadać Okultyzm 1 by poznać Formułę poziomu Adepta i Okultyzm 3 do Formuł poziomu Mistrza. W przeciwieństwie do Wtajemniczeń, Formuły nie zapewniają dodatkowych kości podczas korzystania z magii. Jeśli postać chce zdobyć Wtajemniczenie, którego podstawowe Formuły już zna, traci je i otrzymuje w zamian tyle punktów doświadczenia, ile Formuł posiadała. Tak więc, jeśli przyszły infernalista zna Formuły przyzywania erymantusów i neomahów, gdy uzyska Wtajemniczenie Adepta w swojej Sztuce, otrzyma dwa punkty doświadczenia.

Wtajemniczenia w Sztukach taumaturgicznych mają inny koszt i czas nauki, niż pozostałe specjalizacje: wymagają wydania 10 punktów doświadczenia albo 5 punktów dodatkowych podczas tworzenia postaci (jeśli Okultyzm jest umiejętnością kastową lub preferowaną postaci, koszt spada do 8 punktów doświadczenia lub 4 punktów dodatkowych). Wtajemniczenie Nowicjusza wymaga miesiąca nauki, Adepta dwa, a Mistrza aż trzy (jeśli Okultyzmem jest umiejętnością kastową lub preferowaną postaci, czas liczy się w tygodniach). Nauka Formuły trwa tydzień (lub jeden dzień, jeśli Okultyzm jest umiejętnością kastową lub preferowaną). Bohaterowie nie mogą poznawać Wtajemniczeń, jeśli nie posiadają nauczyciela albo księgi z instrukcjami, chyba że mają Okultyzm 5. W takim jednak wypadku czas treningu liczy się w latach.

Jeśli postać chce wykorzystać Sztukę, musi przeprowadzić rytuał wymagający rzadkich komponentów, które podczas magicznych działań zostają zniszczone, pochłonięte lub trwale uszkodzone. Koszt takich komponentów wynosi zazwyczaj 0 Mienia dla Uczniów, od 0 do 1 dla Nowicjuszy, 2 do 3 dla Adeptów i 4 do 5 dla Mistrzów i można go zmniejszyć o 1, jeśli postać przebywa w wielkiej metropolii, gdzie można bez trudu kupić egzotyczne dobra, lub w miejscu, gdzie się je wytwarza. Zwiększ też wymagany koszt Mienia o 1 (do maksimum 5), jeśli komponenty można znaleźć wyłącznie w przeciwległym krańcu Stworzenia (np. gdy taumaturg z Południa wykorzystuje rytuał wymagający rzadkich mchów lodowcowych, które rosną tylko na Dalekiej Północy). Wykorzystanie komponentów nadzwyczajnej jakości albo unikalnych, które można by wykorzystać również podczas produkcji artefaktów (zobacz str. 140) pozwala dodać od 1 do 3 kości do czynienia rytuału (zależnie od ich wartości). By przeprowadzić udany rytuał, postać musi także posiadać laboratorium, pracownię lub sanktuarium, wypełnione potrzebnymi narzędziami o wartości co najmniej Mienia 1 dla rytuałów Uczniów, 2 dla Nowicjuszy, 3 dla Adeptów i 4 dla Mistrzów.

Pomazańcy i inni użytkownicy Esencji mają znaczącą przewagę, kiedy wykorzystują taumaturgię - mogą wspomagać rytuały wprost, własną siłą ducha, zamiast używać okruchów uzyskanych dzięki dziwacznym obrzędom, krwi i odczynnikom. Za każde dwa wydane okruchy, obniż koszt rytuału w Mieniu o jedną kropkę. Taki wydatek nie zmienia rytualnych czynności, pozwala jednak zrezygnować z części komponentów i narzędzi. Przykładowo, jeśli rytuał z poziomu Adepta, wymaga komponentów o wartości Mienia 2 oraz narzędzi wielorazowego użytku o wartości Mienia 3, Pomazaniec może całkowicie zredukować koszt, wydając 10 okruchów. Poza tym, przeprowadzając obrzęd taumaturg musi zawsze na koniec wydać 1 punkt Siły Woli - tego kosztu Pomazańcy nie mogą niczym zastąpić. Kiedy wielu taumaturgów, wykształconych w tym samym Wtajemniczeniu lub Formule odprawia rytuał wspólnie, wykorzystaj zasady współpracy ograniczonej, a nie pełnej współpracy.

Poniższy opis Sztuki podaje również przykładowe rytuały, opisane następującą formułą: Nazwa (Minimalne Wtajemniczenie, Atrybuty, Trudność, Czas odprawiania): Efekt.

Odprawienie rytuału wymaga spokoju - nikt nie może w tym czasie przeszkadzać taumaturgowi. Pod koniec gracz testuje (Atrybut + Okultyzm + znane Wtajemniczenie) przeciw trudności podanej w opisie. Jeśli odniesie sukces, to pojawia się efekt czaru. W przypadku niepowodzenia traci czas i komponenty. Porażka oznacza jakieś nieszczęście, związane z efektem rytuału. Minimalne Wtajemniczenie oznacza poziom, w jakim postać musi opanować Sztukę, by uczynić rytuał nie znając jego Formuły.

Narrator może swobodnie tworzyć dodatkowe Sztuki i kolejne rytuały, wykorzystując poniższe przykłady jako wskazówki.

Sztuka Astrologii

Tworzenie Diagramu (0, Spryt, 2, 1h): Ten rytuał wymaga almanachu astrologicznego (Mienie 2) i dokładnych danych o osobie — inaczej automatycznie się nie udaje. Konkretne informacje można otrzymać dobrowolnie albo odkryć dzięki śledztwu. Sukces pozwala stworzyć profil astrologiczny, potrzebny do potężniejszych rytuałów tej Sztuki.

Horoskop (1, Inteligencja, 4, 3h): Obserwując nocne niebo i wykorzystując almanach astrologiczny oraz profil astrologiczny celu, taumaturg może postawić horoskop, opisujący przyszłość danej osoby, rozdzielając sukcesy w teście pomiędzy zasięg przepowiedni w czasie i jej dokładność. Zasięg to: 1 (jeden miesiąc), 2+ (jedna pora roku). Trafność pozwala tworzyć przepowiednie ekstremalnie mgliste (1) lub cokolwiek mgliste (2+). Porażka oznacza fałszywą przepowiednię (próba postawienia horoskopu Przedwiecznych, mieszkańców Dziczy, Malfeasu lub Zaświatów automatycznie kończy się porażką). Narrator tworzy przepowiednię, zakładając brak ingerencji z Niebios albo istot, które wywołują automatyczną porażkę - ich wpływ niszczy horoskop.

Przepowiednia (2, Inteligencja, 4,3h): Jak horoskop, z tym, że można dodać więcej sukcesów do zasięgu: 3 (pół roku), 4+ (rok) albo trafności: 3 (paskudnie niekompletna, ale pełna informacji) albo 4 (prawie konkretna).

Proroctwo (3, Inteligencja, 4, 3h): Jak przepowiednia, można jednak dodać więcej sukcesów do trafności: 5 (dość konkretna) albo 6+ (dokładna i szczegółowa).

Sztuka Przyzywania Demonów

Wzrok Demona (1, Zmysły, 3, 5 minut): Gdy taumaturg pokryje sobie powieki świeżą krwią, przez resztę sceny postrzega wszystkimi zmysłami niematerialne demony.

Przyzwanie [rodzaj] (2, Inteligencja, 5, 6h): Demon Pierwszego Kręgu wybranego rodzaju przenika przez pęknięcie w barierach Krainy Demonów i pojawia się przed rzucającym, w rozbłysku zielonego ognia. Taumaturgowie nie mają mocy, by rozkazywać przyzwanemu demonowi, ale mogą go przekonać, przekupić lub zastraszyć i w ten sposób skłonić, by wykonał dla nich jakieś zadanie, do którego ma naturalne skłonności, zamiast od razu ich atakować (przykładowo, można wykorzystać naturalny głód erymatusa do kruszenia kości i jedzenia mięsa). Ten rytuał odprawia się w nocy, składając przy tym krwawą ofiarę.

Sztuka Zaklinania

[Mały cud] (1, Inteligencja, 3, 50h): Ten rytuał można przerywać i wznawiać, o ile czarownik poświęca mu codziennie przynajmniej pięć godzin. Taumaturg musi mieć przy sobie zaklinany przedmiot, którego wartość w Mieniu nie może przekraczać poziomu Okultyzmu czarownika. Każdy sukces sprawia, że przedmiot staje się wyjątkowy (patrz str. 377) na jedno dziesięciolecie. Istnieją osobne Formuły tego rytuału dla każdej kategorii przedmiotów (np. mieczy, zbroi płytowych, narzędzi kowalskich itd.).

[Pomniejszy cud] (2, Inteligencja, 4, 100h): Jak *[Mały cud]*, ale pozwala zamienić wyjątkowy przedmiot (również zaklęty przy użyciu [Małego cudu]) w doskonały na jedno dziesięciolecie za każdy sukces (patrz str. 378).

]Talizman] (3, Inteligencja, 5, 200h): Przed odprawieniem tego rytuału postać musi skonstruować artefakt o poziomie 1, wykorzystując o jeden więcej egzotyczny komponent, niż to wymagane. Zasady tworzenia artefaktów znajdują się na stronach 138-150. Ponieważ takiego przedmiotu nie wykonuje się z magicznych materiałów, nie można w nim umieścić gniazda na inkluza ani uczynić niezniszczalnym. Rytuał napełnia artefakt magią, która zasila go przez dziesięć lat za każdy na sukces. Zaklęty w ten sposób relikt nazywa się talizmanem. Talizman traci moc, jeśli rzucić na niego kontrmagię albo poważnie uszkodzić. Zaklinanie każdego rodzaju artefaktu jest osobną Formułą, której należy uczyć się oddzielnie, jeśli bohater nie posiada Wtajemniczenia.

Sztuka Geomancji

Wyczucie Esencji (0, Zmysły, 1, 1 minuta): Nie wymaga komponentów ani wydania Siły Woli. Taumaturg dotyka lub patrzy na cel lub istotę, koncentrując się na niej. Jeśli odniesie sukces w teście o trudności (11 minus [liczba okruchów

wykorzystanych do Zaklęcia i/albo czaru, które w danej chwili oddziałuje na cel]), wyczuwa obecność Esencji, ale nie jej siłę lub źródło. Trzy lub więcej sukcesy pozwalają ponadto ustalić, czy na cel działają jakieś efekty taumaturgiczne.

Błogosławieństwo (2, Inteligencja, 3, 3h): Taumaturg wskazuje cel w zasięgu półtorej kilometra i używa kosmyka jego włosów, krwi lub jakąś część ciała w charakterze jednego z komponentów. Wybiera następnie jeden atrybut, umiejętność lub specjalizację. Następnym razem, gdy postać odniesie porażkę podczas rzutu wykorzystującego tę cechę lub specjalizację, zmienia się ona w zwykłe niepowodzenie. Takie błogosławieństwo nie potrafi zaradzić porażkom wywoływanym przez magię. Postać może być pod wpływem tylko jednego geomantycznego błogosławieństwa na raz.

Przekleństwo (2, Inteligencja, 3, 3h): Jak Błogosławieństwo, ale powoduje, że następne niepowodzenie w teście wykorzystującym wybrany atrybut, umiejętność lub specjalizację zmieniają się w porażkę. Postać może być obiektem tylko jednego geomantycznego przekleństwa na raz.

Przeżycie w dzikich ostępach (przetrwanie)

Wprawdzie to Odporność pozwala unikać obrażeń od ekstremalnych warunków zewnętrznych, ale nie wszystkie czynniki naturalne są tak niebezpieczne, by wprost powodować obrażenia. Choć jednak w nagiej tundrze nie jest tak mroźnie, by odnosić rany od odmrożeń, nieprzygotowany podróżny może w niej zginąć równie łatwo. Z dala od cywilizacji, postaci muszą polować i samodzielnie zdobywać pożywienie, znajdować lub własnoręcznie wznosić schronienia i bronić się przez żywiołami. Bohaterowie posiadający co najmniej jedną kropkę na Przetrwanie umieją radzić sobie z tym bez rzutów - o ile muszą dbać tylko o siebie. Żywienie innych przez jeden dzień wymaga nadwyżki jednego sukcesu na osobę w teście (Inteligencji + Przetrwania) o trudności (1 dla zielonych lasów, dżungli i bagien, 2 dla trawiastych równin, 3 dla wysuszonych sawann, 4 dla pustyń i tundry, a 5 dla jałowych pustkowi). Polowanie/zbieractwo to akcja dramatyczna, wymagająca (trudność minus poziom Przetrwania myśliwego) godzin, minimalnie jednej. Postaci nie posiadające odpowiednich narzędzi i/lub broni otrzymują ponadto wewnętrzną karę w wysokości -2 do rzutów. Gracze powinni pamiętać, że bohater, który nie zdobywa odpowiedniej ilość pożywienia, zacznie głodować (zobacz str. 131 - 132).

Znajdowanie schronienia i ogólne utrzymanie się przy życiu w dzikich ostępach jest dużo prostsze i nie wymaga rzutu, jeśli postaci posiadają odpowiedni dla danych warunków ekwipunek (ciepłą odzież w czasie mrozu, dodatkowe manierki w gorącym klimacie itd.). Bez takiego wyposażenia, wykonaj test (Inteligencji + Przetrwania) o trudności zgodnej z wyliczonymi wcześniej rodzajów terenu. W ekstremalnym klimacie (który posiada trudność 4-5), nawet doskonałe wyposażenie nie zwalnia od rzutu, obciążonego standardową karą -3. Taki test musi wykonywać tylko jednak osoba w grupie - uznaje się, że to ona wszystkich prowadzi. Sukces oznacza, że postaci pozostają przy życiu. W razie niepowodzenia statyści (zobacz str. 161) giną, a heroiczne postaci otrzymują obrażenia, które Narrator uzna za odpowiednie do sytuacji.

Tropienie/Ucieczka (Przetrwanie)

Chociaż to umiejętność Skradania się pozwala kryć się i podkradać, postać, która chce podróżować na dalekie odległości bez pozostawienia śladów musi użyć Przetrwania. To wymaganie jest niezależne od terenu, po jakim bohater wędruje, czy to będą miasta, czy dzikie ostępy. Analogicznie bohaterowie, którzy chcą kogoś wytropić, zawsze korzystają z Przetrwania.

Rywalizacja pomiędzy tropiącymi a zbiegami to złożony test sporny. Ścigający testuje (Zmysły + Przetrwanie), a ścigany (Spryt + Przetrwanie). Taki rzut wykonuje się dwa razy dziennie, rano i po południu. Tropienie w nocy wymaga pomocy psów (albo wyostrzenia zmysłów za pomocą zaklęć) - w takiej sytuacji wykonuje się trzeci rzut każdego dnia. W większości przypadków, żadna ze stron nie robi nic nocą. Jeśli któraś grupa nie przemieszcza się podczas któregoś okresu, rezygnuje ze swojego najbliższego rzutu. Gdy jedna ze stron jest zdecydowanie szybsza od drugiej, otrzymuje dodatkowy sukces podczas rzutów, ponieważ albo dogania, albo mocno oddala się od pogoni. Jeśli zbiegowie mają zdecydowaną przewagę, do ich pierwszego rzutu dolicza się dodatkowy sukces. Ścigający mogą otrzymać dodatkowe kości do każdego testu (od dwóch do pięciu), jeśli wykorzystują ogary lub inne istoty tropiące. Jeżeli pościg jest wyraźnie wolniejszy, nie zdoła schwytać uciekających, jeśli nie zmniejszy dystansu w czasie, gdy zbiegowie odpoczywają lub zmagają się z jakimiś trudnościami. Jeśli ścigający jednak wygra, oznacza to, że bez problemu podążył śladem uciekinierów i najpewniej ich złapie. O tym, jak dokładnie rozegra się cały pościg decyduje Narrator.

Gdy któraś ze ścigających się stron uzyska nadwyżkę trzech sukcesów nad drugą, zwycięża. W wypadku zbiegów znaczy to, że oddalili się tak bardzo, iż nie da się ich dogonić. Zwycięski tropiący dociera na tyle blisko, że może spotkać uciekinierów (i zaatakować ich, jeśli chce), albo po prostu utrzymuje trop i stopniowo się zbliża, tak szybko, jak pozwalają okoliczności.

Wykorzystanie technologii/Artefaktów (Wiedza)

W Pierwszej Erze magowie Pomazańców i budowniczowie artefaktów tworzyli cuda, które przyćmiewają wszelkie osiągnięcia współczesnych rzemieślników - floty powietrznych statków, mechy, górujące nad każdą armią, czy zaawansowane urządzenia, zdolne kontrolować lokalną pogodę lub maksymalizować zbiory zbóż. Bardzo niewiele takich cudów przetrwało Uzurpacje oraz Wielką Zarazę i większość to obecnie nie działające, niszczejące resztki, rozrzucone po całym Stworzeniu. Postaci, które odnajdą dawny artefakt, mogą próbować go uruchomić, ponieważ jednak cuda posiadają zwykle bardzo wyrafinowany system sterowania i nie mają instrukcji obsługi, by zrozumieć ich działanie potrzeba ogromnej wiedzy. Sprawdza się ją podczas akcji dramatycznej, rzutem na (Inteligencję + Wiedzę) o trudności zależnej od skomplikowania urządzenia. Osobista broń, na przykład miotacz plazmy, czy pomniejsze przedmioty użytkowe, jak kryształy pamięci, mają trudność 1-2. Bardziej wyrafinowane urządzenia, jak machiny latające i artyleria geomantyczna wymagają trudności 4, a najbardziej skomplikowane instalacje, takie jak Sieć Obronna Krainy, oznaczają trudność 6 i więcej. Jeśli to niezbędne, Narrator może łatwo określić podstawowe trudności: proste artefakty, takie jak dajkatany albo komplety zbroi z magicznego materiału, nie wymagają żadnych rzutów. Ich funkcję zgaduje się intuicyjnie. Rzutu uniknąć można również, jeśli bohater ma nauczyciela lub instrukcję obsługi, wtedy jednak dowie się tylko o tych funkcjach, o których instrukcje informują.

Kiedy postać wie, jak urządzenie działa, musi poświęcić czas, by zapoznać się dokładnie ze sposobami jego kontroli. Zazwyczaj trwa to (poziom Artefaktu danego urządzenia minus poziom Wiedzy bohatera) godzin i nie wymaga dalszych rzutów. Póki proces nie zostanie skończony (lub jeśli nie da się go przeprowadzić, jak w wypadku broni do której nie ma amunicji, albo zabójczych urządzeń, przy których najmniejszy błąd może doprowadzić do katastrofy), postać musi wykonywać testy na (Spryt + Wiedza), by wykorzystywać urządzenie (trudność 1-2). Porażka w teście wywołuje poważne konsekwencje, zgodne z charakterem obiektu. Bezcenne kryształy pamięci mogą utracić zawartość, a amunicja Esencyjna po prostu wybuchnie.

Jeśli Narrator szczodrze uzna, że postać może uruchomić urządzenie, choć nie zdołała ogarnąć wszystkich niuansów kontroli, wykonaj rzut jedną kością. Jeśli wynik jest mniejszy niż poziom Artefaktu danego urządzenia („Artefakt - brak" uznaje się na potrzeby rzutu za Artefakt 6-9), postać automatycznie odnosi porażkę. W innym przypadku, gracz może rzucić na (Spryt + Wiedzę) postaci z trudnością równą poziomowi urządzenia, by się nim posłużyć. Kiedy postać uruchomi machinę, choćby dzięki ślepemu szczęściu, może potem korzystać z niej w normalny sposób. Jeżeli jednak chce sprawić, czy artefakt może robić również coś innego, musi po raz kolejny przetestować szczęście - co powoduje, że taka taktyka prób i błędów może okazać się bardzo niebezpieczna.

Walka

Walka to nieodłączna cześć „Exalted". Nadszedł przecież Czas Zamętu, opuszczona przez Cesarzową Kraina jest na krawędzi wojny domowej, a Panowie Śmierci zbierają siły, by najechać świat żywych. Na cały świecie słychać, że Pomazańcy Słońca powrócili, by obalić stary porządek i zbudować nowy. Epickie starcia pomiędzy herosami są więc fundamentem świata. Poniższe zasady opisują, jak rozgrywać sceny walki.

Krok pierwszy: Pierwsza Akcja

Podczas większości scen, upływ czasu jest abstrakcyjny - wydarzenia następują w porządku fabularnym i rzadko przywiązuje się wagę do precyzyjnej chronologii. Sceny intensywnej akcji, na przykład walki, wymagają natomiast konkretnego ustalenia, kiedy i jak poszczególne postaci robią, co zamierzyły. Czas walki upływa w abstrakcyjnych odcinkach, zwanych momentami, z których każdy trwa mniej więcej jedną sekundę - choć może być nieco krótszy lub dłuższy, zależnie, co robią postaci. Walka zawsze zaczyna się od momentu 0, po którym odlicza się kolejne pojedyncze momenty, aż do zakończenia starcia.

Gdy postać zechce przystąpić do walki lub wręcz ją rozpocząć, gracz deklaruje akcję Bojowość. W ten sposób demonstruje agresywne zamiary i bojową gotowość bohatera wszystkim obecnym, którzy również mogą w związku z tym wykonać akcję Bojowość. Nie każda postać Narratora musi włączyć się do walki, gdy ma taką możliwość. Wygodniej jest uznać, że nie mieszają się do niej przypadkowe i nieważne osoby, na przykład gapie.

Jeśli rozpoczynający walkę heros jest przyczajony lub chce ukryć swoje intencje, wykonuje niespodziewany atak, wymagający testu spornego pomiędzy nim, a resztą postaci, które mogą go zauważyć (szczegóły znajdziesz na stronie 161). Rozegraj ten test, zanim wykonane zostaną akcję Bojowość.

Tylko ci, którzy pokonają rozpoczynającego, mogą rzucić na Bojowość, chyba że któryś ostrzeże resztę (w takim przypadku, każdy kto słyszy ostrzeżenie, może przetestować Bojowość, dowiedziawszy się o zasadzce). Świadomi ataku posiadają przed wykonaniem pierwszej akcji swoją pełną WO, a postaci, które dały się zaskoczyć - WO Parowania i Uników równą 0 i mogą wykorzystać tylko te sposoby obrony, które chronią przed niespodziewanymi atakami. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie 161.

Akcja Bojowość to rzut na (Spryt + Czujność) o standardowej trudności. Jest to test odruchowy, który można normalnie wspomagać zaklęciami, popisami i innymi premiami. Wartość reakcji sceny walki jest równa najwyższej liczbie sukcesów, wyrzuconych przez któregokolwiek z walczących. Jeśli nikt nie zauważył ataku niespodziewanego lub z zasadzki, napastnik i tak musi wykonać akcję Bojowość, a jej wynik determinuje wartość reakcji sceny. Pierwsza akcja każdego z walczących równa się (wartość reakcji minus jego sukcesy w teście Bojowości), maksymalnie 6. Pierwsza Akcja każdej osoby, która odniesie porażkę w rzucie na Bojowość, automatycznie przyjmuje wartość 6. Najszybsza postać (albo postaci, jeśli kilka Pierwszych Akcji ma wartość 0) wykonuje swoją akcję natychmiast - może zaatakować lub zrobić coś innego (zobacz „Rodzaje akcji", str. 147).

Krok drugi: Akcje

Podczas walki, postać wykonuje akcję, gdy odliczanie momentów dotrze do punktu, w którym mogą zadeklarować Pierwszą Akcję (zobacz Bojowość na str. 144). Wówczas musi zadziałać, choć samodzielnie wybiera rodzaj akcji. Akcją jest nawet niezrobienie niczego, gdy postać czeka na pozycji lub jest osłupiała. Na początku walki postaci posiadają pełną WO, z uwzględnieniem ewentualnych modyfikatorów. Kiedy postać wykona pierwszą akcję w walce, odczekać liczbę momentów równą wartości Szybkości tej akcji, zanim będzie mogła zadziałać ponownie. Ta przerwa zależy zawsze od Szybkości ostatniej wykonanej akcji i formuje podstawowy cykl działań w walce. Oprócz Szybkości, większość akcji posiada kary obrony, określające, jak wybrane działanie modyfikujące Wartość Obrony (zobacz str. 150 - 151) do czasu podjęcia kolejnego.

Akcje jednoczesne

Kiedy wiele postaci działa w tym samym momencie, ich akcje dzieją się jednocześnie. Żadna z nich nie wchodzi w życie, dopóki nie wykona się wszystkich rzutów i nie uzna momentu za zakończony, więc żadna akcja nie unieważnia efektu „wcześniejszego" rzutu, wykonanego w tym samym momencie. W ten sposób, dwóch walczących może się wzajemnie trafić, a nawet pozabijać, równocześnie. Najlepiej, by gracze nie deklarowali akcji w oparciu o wiedzę na

Jak śledzić upływ czasu

Gracze i Narrator mogą śledzić upływ czasu jak im łatwo i wygodnie. Poniższe metody są tylko sugestią.

Kości: Ta metoda odciąża odrobinę Narratora. Gracze zapisują moment swojej następnej akcji, a Narrator odlicza normalnie upływ momentów. Po Pierwszych Akcjach, każdy gracz bierze kość (lub dwie, jeśli to niezbędne) i zaznacza na niej Szybkość swojej akcji. Na początku każdego momentu gracze redukują cyfrę na swojej kości o jeden. Kiedy pokaże się zero, gracz może działać. Później zaznacza Szybkość kolejnej akcji - i tak trwa to do końca walki. Narrator może zaznaczać analogicznie Szybkość każdej postaci, którą kontroluje, ale to szybko może się zagmatwać i zmusić prowadzącego do używania dużej liczby kostek, skoro odlicza czas dla wielu postaci. Gracze powinni pilnować swojej kostki i nie kłaść jej w miejscu, z którego ktoś może przypadkowo zabrać ją i użyć podczas tekstu.

Papier: Narrator kładzie na stole kartkę papieru w kratkę, tak, żeby wszyscy go widzieli. Na tym papierze zapisuje numery momentów, jeden pod drugim, począwszy od pierwszego - w ten sposób tworzy po lewej stronie kartki kolumnę momentów. U góry notuje inicjały lub inne symbole, oznaczające każdego z walczących. Kiedy postać wykona swoją Pierwszą Akcję, Narrator zaznacza „X" w odpowiednim miejscu skrzyżowania kolumn i rzędów. Drugi „X" zapisuje poniżej, w odległości równej Szybkości akcji. Kiedy odliczanie dotrze do tego momentu, prowadzący pozwala działać postaci. Gdy wykona akcję, Narrator ponownie zaznacza „X", powtarzając proces aż do końca walki (i, jeśli trzeba, przewracając strony). Przykładową tabelę znajdziesz obok. Ta metoda jest bardzo praktyczna, ale może wymagać masy papieru, szczególnie podczas długiej bitwy pomiędzy wieloma walczącymi.

	DL	KB	KZ	WK
1		X		
2	X			X
3			X	
4				
5				
6	X	X		
7				X
8				
9			X	
10	X			
11		X		
12				X

DŁ - Dajkatana Łupieżców (Szybkość 4)
KB - Kopniak dla Bogów (Szybkość 5)
KZ - Kosa Żniwiarza (Szybkość 6)
WK - Wężowy Kij (szybkość 5)

Znaczniki: Ta metoda dział podobnie do sposobu z kośćmi. Bohater wykonuje swoją Pierwszą Akcję w ustalonym momencie, a potem gracz układa obok swojej karty tyle znaczników, ile wynosi Szybkość planowanej akcji. Powinny być małe i pospolite - możecie użyć na przykład szklanych znaczników do gier, sprzedawanych w sklepach. Na początku każdego momentu gracz odrzuca jeden znacznik z puli. Kiedy pozbędzie się ostatniego, postać może działać. Proces powtarza się aż do zakończenia walki. Podobnie jak w wypadku kości, Narratorowi może być trudno opanować stosy znaczników dla każdego z walczących. Dlatego może posługiwać się papierem, nawet, jeśli gracze wolą znaczniki.

Podsumowanie Rodzajów Akcji

Atak (różnie/-1): Atak na pojedynczy cel, gołymi rękami lub przy użyciu broni.

Bieg (3/-2): Sprint z pełną szybkością.

Bierność (5/specjalne): Nie robienie niczego. To nie jest akcja dobrowolna, ale stan, który można wymusić przez obezwładnienie lub za pomocą magii.

Celowanie (3/-1): Przygotowanie ataku. Zwiększa celność proporcjonalnie do czasu celowania.

Ochrona (3/brak): Optymalna postawa obronna.

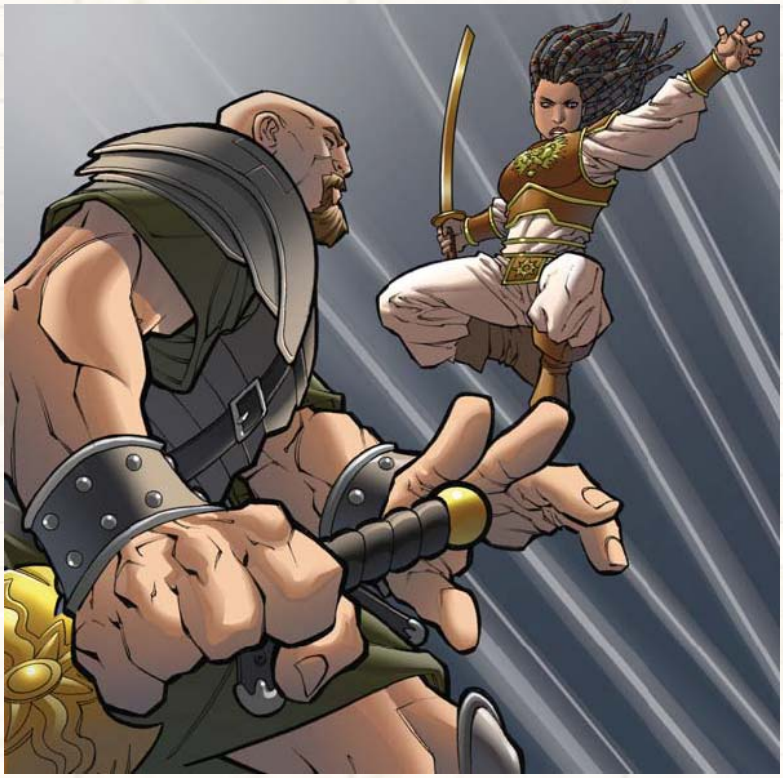
Pozostałe akcje (5/różne): Wykonywanie czynności nie związanych (albo tylko częściowo związanych) z walką.

Ruch (0/brak): Bieg na krótki dystans. Odruchowa.

Użycie zaklęcia/układu/ mocy (różne/różne): Użycie zaklęcia, układu zaklęć albo innych magicznych mocy. Zasady zależą od wykorzystanego efektu. Zobacz str. 187.

Wir (różne/różne): Wiele błyskawicznych akcji, wykonywanych jednocześnie. Mogą to być ataki lub inne działania.

temat działania przeciwników, które uzyskali „poza grą". Jeśli jednak Narrator czuje, że gracze nie mogą się przed tym powstrzymać, albo chce wykluczyć taką pokusę, może zarządzić, by gracze deklarowali swoje akcje w ustalonym porządku, zmieniając kolejność deklaracji w kolejnych momentach, by stworzyć wrażenie niepewności. Narrator może także przyznać szybszym postaciom przewagę w akcjach jednoczesnych, ustalając, ze najpierw deklaracje składają (Spryt + Czujność), a potem coraz szybsi. Prowadzący może też pójść w drugą stronę i pozwolić graczom korzystać z poziomu meta-gry, by uzyskać widowiskowe efekty dzięki ich współpracy. Niezależnie od tego, jak rozlicza się akcje jednoczesne, powinna to być decyzja wspólna, skonsultowana z graczami jeszcze przed grą, by wszyscy wiedzieli, czego się spodziewać.



Rodzaje Akcji

Poniższa lista akcji zawiera prawdopodobnie wszystko, co postacie mogą przedsięwziąć podczas starcia. Każdy rodzaj działania ma wartość Szybkości i kary do obrony wypisane w nawiasach i rozdzielone ukośnikami. Akcje oznaczone jako odruchowe (w tym ruch i aktywowanie odruchowych zaklęć)mogą mieć kary obrony, ale ich Szybkość wynosi 0, ponieważ można je wykonać w każdym momencie (nawet w chwili, gdy postać nie może przeprowadzić żadnej innej akcji). Akcje odruchowe nie odnawiają wartości WO postaci i nie uznaje się ich za akcje na potrzeby efektów, które działają do czasu następnej akcji bohatera.

Atak (różnie/-1)

Bohater wykonuje pojedynczy atak gołymi rękami lub przy użyciu broni. Ponieważ atak jest najbardziej skomplikowaną akcją w „**Exalted**", został opisany szczegółowo po przedstawieniu listy możliwych akcji, poczynając od strony 150. Szybkość ataku jest równa Szybkości broni albo używanego manewru bojowego.

Bieg (3/-2)

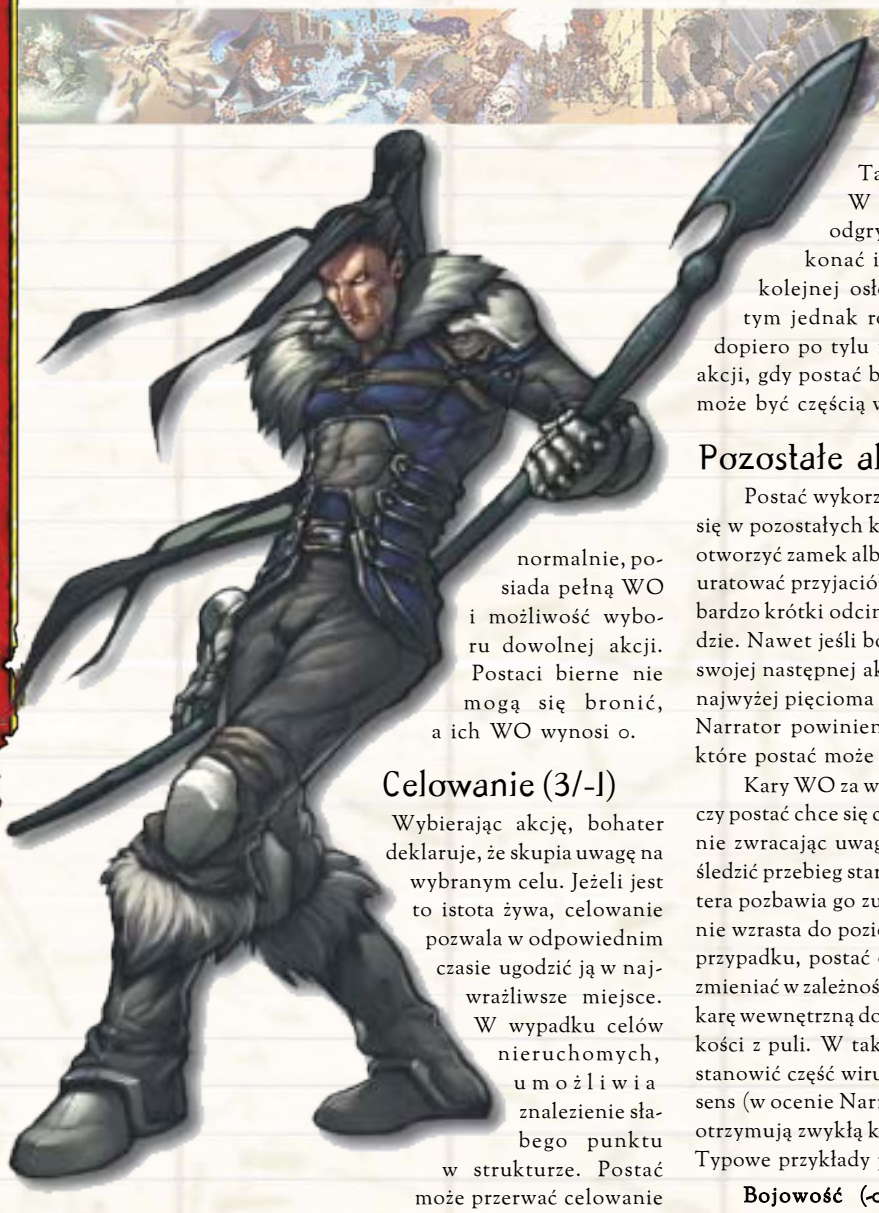
Postać gna przed siebie, biegnąc z szybkością (Zręczność + 6 - obecne kary z ran - kary do poruszania) metrów na moment, minimalnie dwa metry na moment. W przeciwieństwie do podstawowego ruchu, bieg nie jest odruchowy i znacznie utrudnia obronę. Podczas momentu biegu postaci otrzymują kary do WO w wysokości -2 i nie mogą parować ataków bez pomocy magii lub popisów.

Bieg rozlicza się zwykle bez użycia kostek, ale jeśli teren jest zdradliwy i łatwo się na nim potknąć, Narrator może zarządzić test (Zręczności + Wysportowania).

Jeśli teren albo zdolności postaci pozwalają, ta akcja może oznaczać inny rodzaj poruszania, na przykład pływanie lub wspinanie (oba z prędkością równą Zręczności metrów na moment. Wymagają testów) albo latanie (szybkość zależy od zdolności do lotu).

Bierność (5/specjalne)

Postać jest nieprzytomna, sparaliżowana, bezbronna lub z jakichś powodów nie może podejmować działania. Tej akcji nie można wybrać - co najwyżej gracz może w jakiś sposób obezwładnić własną postać. Stan bierności pojawia się jednak automatycznie, gdy zajdą odpowiednie okoliczności. Znaczy to, że postać, która zostanie powalona między swoimi akcjami automatycznie przerywa działanie i staje się bierna. Stan bierności kończy się równie gwałtownie, jak się zaczynał, gdy tylko przestaną działać odpowiednie uwarunkowania. W następnym możliwym momencie postać działa



normalnie, posiada pełną WO i możliwość wyboru dowolnej akcji. Postaci bierne nie mogą się bronić, a ich WO wynosi 0.

Celowanie (3/-1)

Wybierając akcję, bohater deklaruje, że skupia uwagę na wybranym celu. Jeżeli jest to istota żywa, celowanie pozwala w odpowiednim czasie ugodzić ją w najwrażliwsze miejsce. W wypadku celów nieruchomych, umożliwia znalezienie słabego punktu w strukturze. Postać może przerwać celowanie i zaatakować wybrany cel w dowolnym momencie po pierwszym, dodając jedną kość do puli za każdy moment celowania. Nie może natomiast zrezygnować z celowania by wykonać inną akcję. Przerwanie celowania rozlicza się jak rezygnację z akcji Ochrona - atak nie odnawia WO, choć pod wszystkimi innymi względami liczy się jak normalna akcja. WO bohatera odnowi się dopiero po tylu momentach, ile wynosiła Szybkość ataku. Jeśli postać przerwie celowanie, by zrobić coś innego niż atak na wybrany cel, traci dwie kości z puli w charakterze wewnętrznej kary za dzielenie uwagi.

Jeśli postać zakończy cykl pełnego celowania, jej WO wciąż się nie odnawia, może jednak wykorzystać akcję by zaatakować wybrany cel z premią trzech dodatkowych kości. Może także rozpocząć nowy cykl celowania. W takim wypadku WO nie obniża się po raz kolejny, a postać nie dodaje dodatkowych kości. Pełna premia trzech kości utrzymuje się jednak przez dowolną liczbę cykli celowania, póki nie zostanie wykorzystana (do zaatakowania celu) lub porzucona (gdy bohater wykorzysta akcję, by zrobić coś innego). W ten sposób można na przykład kogoś „kryć". Celowanie nie może być częścią wiru.

Ochrona (3/brak)

Bohater koncentruje się na obronie, poświęcając wszystkie umiejętności na wykonywanie uników i parowanie ciosów. Ta akcja nie obniża Wartości Obrony postaci. W każdym momencie, gdy postać się osłania, odgrywający ją gracz może przerwać obronę i wykonać inną akcję, poza celowanie lub rozpoczęciem kolejnej osłony. Ta nowa akcja nie odnawia WO, poza tym jednak rozstrzyga się ją normalnie. WO odnowi się dopiero po tylu momentach, ile wynosi Szybkość tej nowej akcji, gdy postać będzie mogła działać jeszcze raz. Ochrona nie może być częścią wiru.

Pozostałe akcje (różne)

Postać wykorzystuje swoją akcję by zrobić coś, co nie mieści się w pozostałych kategoriach, na przykład stara się w pośpiechu otworzyć zamek albo odcyfrować opisy na broni z Pierwszej Ery, by uratować przyjaciół. Narrator powinien pamiętać, że moment to bardzo krótki odcinek czasu, odpowiadający około jednej sekundzie. Nawet jeśli bohater koncentruje się na danej czynności do swojej następnej akcji i nie zajmuje się niczym innym, dysponuje najwyżej pięcioma sekundami. Jeśli zadanie zajmuje więcej czasu, Narrator powinien podzielić czynność na elementy składowe, które postać może wykonać podczas jednej akcji.

Kary WO za wykonywanie niebojowych akcji zależą od tego, czy postać chce się całkowicie skoncentrować na danym działaniu, nie zwracając uwagi na to, że wokół szaleje walka, czy też chce śledzić przebieg starcia. W pierwszym przypadku, skupienie bohatera pozbawia go zupełnie WO, jeśli było dodatnie (ujemna WO nie wzrasta do poziomu zero, ale tak jest traktowana). W drugim przypadku, postać otrzymuje karę -1 do WO (liczba ta może się zmieniać w zależności od akcji), oraz, ze względu na dzielenie uwagi, karę wewnętrzną do wykonywanej akcji, powodującą utratę dwóch kości z puli. W takim jednak wypadku akcje tego rodzaju mogą stanowić część wiru, o ile sekwencja czynności zachowa logiczny sens (w ocenie Narratora). Wykonywane w wirze akcje pozostałe otrzymują zwykłą karę za wiele akcji, zamiast standardowych -2. Typowe przykłady pozostałych akcji to:

Bojowość (-0 WO): Starcie kończy zazwyczaj mniej uczestników, niż je zaczynało - część ginie, traci przytomność lub ucieka. Postać może jednak dołączyć do walki, która już trwa. Póki niezaangażowany w starcie bohater nie robi nic, co wpłynęłoby na jego uczestników, jego działania można rozegrać po zakończeniu potyczki - uznaje się, że taka osoba nie istnieje (ewentualnie stanowi ruchomy element tła), póki nie zrobi czegoś, co wymaga uwagi albo któryś z walczących nie wciągnie jej do walki. W pierwszym wypadku postać może wejść do walki w dowolnym momencie, deklarując akcję, której Szybkość jest równa (wartość reakcji ustalona na początku starcia minus sukcesy z [testu Sprytu + Czujności]), maksymalnie 6 i minimalnie 0. W przypadku Szybkości 0, postać niezwłocznie deklaruje kolejną akcję i rozgrywa ją w tym samym momencie, jak gdyby Bojowość była akcją odruchową. W innym przypadku bohater musi zaczekać do swojego momentu, by wykonać akcję.

Czasem postać zostaje wciągnięta do walki wbrew woli, będąc celem jakiejś akcji (zazwyczaj ataku). W takim wypadku wykonuje ona akcję Bojowość automatycznie, w momencie, gdy została zaatakowana. W wielu przypadkach, atakowanie kogoś, kto nie ma powodu by się spodziewać natarcia, uznawane jest za niespodziewany atak (zobacz str. 161), ale Narrator powinien traktować każdą sytuację indywidualnie i kierować się zdrowym rozsądkiem.

Skoordynowany atak: Luźne grupy wojowników koncentrują się na swoich przeciwnikach i ufają, że towarzysze

będą ich wspierać. Tymczasem oddziały żołnierzy koordynują ataki przeciw potężnym przeciwnikom, by pokonać ich samą liczebnością. Taką „taktykę watahy" wykorzystuje na przykład Smocza Krew podczas Smoczego Gonu, by pokonać potężnych Pomazańców Niebios.

Skoordynowanie grupy atakujących do ataku na ten sam cel ma zwykle Szybkość 5, jest akcją pozostałą i wymaga rzutu na [Charyzmę + Sztukę Wojny], który wykonuje dowódca. Trudność to połowa liczebności oddziału, zaokrąglając w dół. Jeśli dowódca zamierza brać udział w ataku, który koordynuje, gracz musi uwzględnić go jako członka grupy, kiedy ustala trudność. Niepowodzenie testu oznacza, że ataku nie udało się skoordynować, więc rozsądny dowódca nie powinien przeceniać swoich umiejętności organizacyjnych. Jeśli rzut będzie udany, podczas następnej akcji dowódcy otwiera się „okno w obronie" celu. Każdy członek oddziału który atakuje w tym momencie, redukuje WO przeciwnika o liczbę sukcesów wyrzuconych podczas testu koordynacji. Ta kara nie może jednak przekroczyć liczebności oddziału. Dla przykładu, jeśli dowódca chce by sześciu łuczników skoordynowało atak, rzuca na [Charyzmę + Sztukę Wojny] przeciwko trudności 3. Dwa lub mniej sukcesów oznacza, że ataku nie udało się skoordynować. Przy trzech sukcesach, modyfikator do WO celu wynosi -3. Przy sześciu lub więcej sukcesach, kara wzrasta do maksymalnych -6. Synchronizacja ognia zaporowego wymaga, by walczący Celowali i/lub wybrali akcję Ochrona, którą mogą przerwać i zaatakować w odpowiednim momencie.

Wyciągnięcie i przygotowanie broni (-1 WO): W wielu przypadkach walka zaczyna się, gdy wszyscy mają w dłoniach oręż. Czasem zdarza się jednak, że postać wpadnie w zasadzkę lub będzie musiała zmienić oręż na inny. Bohater może użyć akcji, by dobyć, wyciągnąć lub w inny sposób przygotować tak wiele broni, ile może na raz używać (chwycić kafar obiema rękami, dobyć dwa krótkie miecze, wyciągnąć każdą dłonią garść szurikenów itd.).

Postać, która ma wolne dłonie i stopy, nie musi wykonywać tej akcji by uderzyć pięścią lub kopnąć. Przygotowanie broni jest zazwyczaj akcją bezkostkową i tylko w najbardziej ekstremalnych wypadkach może wymagać rzutu, na przykład, gdy postać prawie zamarzła na śmierć, ale chce wyciągnąć miecz zdrętwiałymi i trzęsącymi się rękami. W takim wypadku testuje [Zręczność + odpowiednią umiejętność bojową] na trudność 1.

Nawet jeśli broń przygotowana zostaje automatycznie, wywołuje karę za wiele akcji, jeśli jest elementem wiru. Tak więc, postać, która wyciąga miecz, by obciąć głowę przeciwnika jednym ruchem ma -3 do rzutu.

Wir, podczas którego bohater dobywa broni i atakuje nią przeciwnika, wykorzystuje Szybkość oręża, nawet jeśli jest mniejsza niż 5. To wyjątek do reguł określania Szybkości wiru.

Powstanie (-1 WO): Jeśli postać obalono na ziemię lub w jakiś sposób straciła oparcie dla stóp, najpewniej spróbuje jak najszybciej wstać, gdyż póki leży, otrzymuje karę zewnętrzną -1 do wszelkich nieodruchowych akcji fizycznych. Podobnie jak przygotowanie broni, powstanie zazwyczaj jest akcją automatyczną, która udaje się bez rzutów. Ekstremalne warunki, na przykład trzęsienie ziemi albo chybotliwy pokład wstrząsanego sztormem statku może jednak wymusić rzut na [Zręczność + Wysportowanie]. Nawet jeśli powstanie jest automatycznie, wywołuje karę za wiele akcji, jeśli jest elementem wiru.

Skok (-1 WO): Reguły skoku można znaleźć na stronie 135. W walce, skok uznaje się za akcję pozostałą, obarczoną karą -1 do WO i można uczynić go elementem wiru. Bohater może wykonać tylko jeden skok w wirze lub poza nim i nie wolno mu wykorzystać wielu akcji, by żabimi skokami przebyć pole bitwy. Postacie mogą za to normalnie ruszać się w momencie skoku, dzięki czemu mogą podskoczyć w biegu lub zeskoczyć podczas krótkiego sprintu. Epickie bitwy wymagają zazwyczaj akrobatycznych manewrów, więc postaci mogą wykonywać krótkie skoki, by omijać przeszkody, w ramach zwykłego ruchu. Nie mogą przebyć w ten sposób większego dystansu, niż to wynika z ich normalnej prędkości, wolno im natomiast zeskakiwać z wysokości, wskakiwać na podesty, przeskakiwać rozpadliny i tak dalej.

Ruch (0/brak)

Jeśli teren jest równy, postać może przejść odległość równą (Zręczność) metrów na moment. Od tej prędkości odejmuje się kary z ran (patrz str. 155), oraz kary do poruszania (patrz str. 386) powodowane przez zbroję. Wartość ruchu nie może jednak spaść poniżej 1 metra na moment. W przeciwieństwie do większości akcji, ruch jest odruchowy i zazwyczaj nie wymaga rzutu, chyba że podłoże jest wyjątkowo śliskie lub zdradliwe. Jedyne ograniczenie do ruchu stanowi, że w jednym momencie postać może albo biec, albo ruszać się normalnie, nie wolno jej jednak wykonać obu tych akcji jednocześnie (bieg zastępuje i wyprzedza wszelkie formy wolniejszego poruszania).

Podstawowa szybkość postaci zwiększa się lub zmniejsza w zależności od wielu czynników, takich jak zaklęcia i rodzaj podłoża. Bohaterowie, którzy płyną lub wspinają się, obniżają podstawową prędkość do połowy (zaokrąglając w dół) i zazwyczaj muszą wykonywać odruchowe testy [Zręczności + Wysportowania], by poruszać się bez problemów. Podstawowa prędkość osób, które dzięki magii, zdolnościom naturalnym albo urządzeniom mogą latać, wynika z opisu danego typu lotu.

Użycie zaklęcia/układu/mocy (różne/różne)

Większość istot nadnaturalnych w „Exalted" - Pomazańcy, duchy, a nawet Piękny Lud - posiada magiczny arsenał zaklęć. Choć gama rodzajów mocy, istniejących w Stworzeniu i poza nim, jest bardzo szeroka, wszystkie działają podczas walki wedle tych samych reguł, zgodnych z ich typem.

Stałe: Te zaklęcia aktywują się automatycznie, kiedy ktoś się ich nauczy, i od tej pory działają zawsze.

Odruchowe: Magiczne istoty mogą aktywować zaklęcia odruchowe w dowolnym momencie, niezależnie, czy mogą w nim normalnie działać. Jeśli okoliczności na to pozwalają, można wykorzystywać jedno zaklęcie wielokrotnie w tym samym momencie (na przykład, aktywować zaklęcie obronne w odpowiedzi na wszystkie ataki), nie wolno jednak posłużyć się tym samym zaklęciem wiele razy w odpowiedzi na tę samą akcję lub wydarzenie.

Bohaterowie nie mogą korzystać z zaklęć odruchowych, jeśli aktywowali jakieś inne zaklęcie w lub po zakończeniu momentu ich ostatniej akcji. Przykładowo, Słoneczny nie może skorzystać z Obrony Niebiańskiego Strażnika (patrz str. 195), jeśli używał Uniku Siedmiu Cieni (patrz str. 232) podczas swojej ostatniej akcji lub po jej zakończeniu. Może jednak ponownie wykorzystać Unik Siedmiu Cieni. **Jedynym wyjątkiem od tej reguły są zaklęcia Pomazańców Ziemi. Smocza Krew może aktywować dowolne zaklęcie odruchowe w dowolnym momencie, niezależnie, jaki innych zaklęć ostatnio używał.**

Uzupełniające: Bohaterowie mogą wykorzystywać zaklęcia uzupełniające tylko podczas momentów, w których podejmują działanie, ponieważ ten typ zaklęć wspomaga w jakiś sposób samą akcję.

To samo zaklęcie uzupełniające można aktywować wielokrotnie w tym jednym momencie, jeśli postać wpada w wir, ale nie więcej razy, niż wynosi liczba akcji w wirze, które można wesprzeć tym zaklęciem. Postaci nie mogą wykorzystywać zaklęć uzupełniających, jeśli w danym momencie korzystają z innego zaklęcia.

Dodatkowa akcja: Ten typ zaklęć sprawia, że postać wpada w magiczny wir i wykonuje sekwencję oddzielnych akcji, rozgrywanych podczas tego samego momentu (zazwyczaj nie bez kar za wiele akcji). Postać może wykorzystywać zaklęcie dodatkowej akcji w momencie, w którym działa i może je aktywować tylko raz na moment. Poza tym bohaterowie nie mogą korzystać z zaklęć dodatkowych akcji, jeśli podczas tego momentu aktywowali inne zaklęcia, ani wykorzystywać żadnych nieodruchowych akcji, poza tymi, które zapewnia zaklęcie (również, gdyby miały tworzyć niemagiczny wir).

Proste: Ten typ zaklęć to w zasadzie akcje, więc bohater może się nimi posłużyć w momencie, kiedy działa, wykorzystując swoją akcję. **Jeśli proste zaklęcie nie ma wartości Szybkości w nawiasie, obok opisu, to uznaje się, że ma Szybkość 6.** Zaklęcie proste można aktywować tylko raz w danym momencie i nie można łączyć z żadnymi nieodruchowymi akcjami.

Układy: Dzięki wykorzystaniu układu, magiczne istoty mogą łączyć liczne zaklęcia i aktywować je w jednym momencie. Zasady tworzenia układów i wykorzystania ich w czasie walki można znaleźć na stronie 252.

Wir (różne/różne)

Bohater wyprowadza serię szybkich ciosów lub wykonuje wiele innych akcji w jednym momencie. Na początku wiru ataków postać może sięgnąć po broń, uzyskując karę do WO o wartości -1 za tę akcję.

Wir wykonywany bez pomocy magii powoduje kary za wiele akcji (zobacz str. 129). Szybkość wiru jest równa najwyższej szybkości wszystkich akcji sekwencji. Każda akcja w wirze powoduje normalne kary do obrony, jakby odbyła się standartowo. W jednym momencie nie można wykonać więcej ataków, niż wynosi współczynnik Ataki używanej broni (znajdziesz ją w tabeli, która zaczyna się na stronie 378).

Porządek ataku

1) **Deklaracja ataku**: Atakujący deklaruje, że wykonuje atak i jakich używa w tym celu zaklęć (jeśli się nimi posługuje), nie wykorzystujących przerzutu. Jeśli przed atakiem nie chroni któraś forma obrony (unik lub parowanie), atakujący musi zgłosić to podczas deklaracji.
2) **Deklaracja obrony**: Atakowany deklaruje, w jaki sposób odpowiada na atak: A) nie robiąc nic, przyjmując cios i ryzykując poważne obrażenia albo B) broniąc się przy pomocy uników lub parowania, zależnie, co jest wyższe. Atakowany musi też ogłosić, jakich używa zaklęć obronnych, nie wykorzystujących przerzutu.
3) **Rzut na atak**: Atakujący rzuca na [Zręczność + odpowiednią umiejętność bojową: Broń białą, Broń miotaną, Łucznictwo, Sztuki walki) przeciwko trudności 1, uwzględniając modyfikatory (zobacz tabelę na str. 152).
4) **Przerzut ataku**: Atakujący, który korzysta z efektów lub zaklęć takich jak Przywrócenie Esencji, może je wykorzystać, jeśli nie odpowiada mu wynik rzutu na atak. Żadnej kości nie można przerzucić więcej niż raz, a nowy wynik jest obowiązujący. Postaci, które wcześniej wykorzystywały inne zaklęcie Doskonałości, nie mogą korzystać z Przywrócenia Esencji. Jeśli zarówno rzut, jak przerzut zakończyły się niepowodzeniem, atak jest nieskuteczny.
5) **Odjęcie kar zewnętrznych/Uwzględnienie specjalnej obron**y: Odejmij sukcesy za wszelkie zewnętrzne kary do rzutu na atak, w tym WO atakowanego. Rzuć kośćmi z popisów, zaklęć w rodzaju Objęcia Esencji i innych jednorazowych premii do puli, dodając sukcesy do WO. Na tym etapie rozgrywa się wszystkie premie do obrony wymagające rzutów, poza przerzutami. Jeśli na skutek odliczeń w teście ataku nie pozostaną żadne sukcesy, znaczy, że napastnik nie trafił lub obrońca sparował cios.
6) **Przerzut obrony**: Atakowany, który korzysta z zaklęć lub innych efektów pozwalających na przerzut, może ich użyć, jeśli jego WO nie wystarczyła, by całkowicie powstrzymać atak. W przypadku Przywrócenia Esencji, broniący może posłużyć się zaklęciem tylko, jeśli nie używał wcześniej żadnego zaklęcia Doskonałości, by zmodyfikować swoją WO.
7) **Wyliczenie podstawowych obrażeń**: Jeśli atak trafił, zadaje rany równe jego bazowym obrażeniom (zazwyczaj Siła + stała wartość dla większości broni lub ataków gołymi rękami), plus tyle dodatkowych kości, ile sukcesów pozostało po kroku 5. Na tym etapie rozlicza się też wszystko, co modyfikuje podstawowe obrażenia ataku.
8) **Aplikacja twardości i wyparowali, rzut na obrażenia**: Jeśli cel posiada twardość wobec danego typu obrażeń, porównaj ją z podstawowymi obrażeniami. Jeżeli jest równa lub większa obrażeniom, osłona powstrzymała atak i obrońca nie odnosi ran. W innym przypadku, zignoruj całkowicie twardość. Następnie odejmij od obrażeń odpowiednie wyparowania celu. Jeśli na skutek tego działania obrażenia okażą się mniejsze, niż minimalne obrażenia atakującego (jeśli nie stwierdzono inaczej, wartość ta wynosi 1) albo jego Esencja, wzrastają do wysokości wyższej z tych dwóch wartości. W ten sposób nie można jednak zwiększyć podstawowych obrażeń. Następnie zastosuj wszelkie efekty, które zwiększają lub zmniejszają obrażenia po wyparowaniach, by uzyskać wartość ostateczną. Rzuć pulą kości równą ostatecznej wartości obrażeń. Każdy sukces oznacza jeden poziom obrażeń stosownego typu, odejmowanych od zdrowia atakowanego. Podczas tego kroku, po wykonaniu rzutu za obrażenia, ale przed ich zadaniem, rozlicza się efekt animy Kasty Zmierzchu.
9) **Kontratak**: Jeśli cel kontratakuje (zazwyczaj dzięki zaklęciom), przeprowadź kontratak wedle kroków 1-8.
10) **Rezultat**: W tym kroku rozlicza się wszelkie efekty ataku, nie będące obrażeniami oraz obrażenia i efekty kontrataków broniącego się.

Niektórych akcji nie można wykonywać w wirze, jak to zaznaczono w ich opisie. Jeżeli postać zadeklaruje wir i w jego trakcie część akcji stanie się bezprzedmiotowa (np. cel zostanie zabity pierwszym ciosem z serii), może zakończyć działanie zamiast wykonywać niepotrzebne akcje. Wtedy jednak wir się kończy - nie można wybrać i wykonać innych działań, gdy ustalone wcześniej stracą sens. Szybkość wiru nie zmienia się nawet, jeżeli bohater nie wykona akcji o najwyższej Szybkości, ale postać otrzymuje kary do WO tylko za faktycznie przeprowadzone akcje.

Atak

Podobnie jak cała walka, każdy atak ma kilka kroków, które rozgrywa się w ścisłym porządku.

Krok pierwszy: Deklaracja ataku

Atakujący deklaruje, że wykorzystuje swoją akcję by zaatakować. Jednocześnie precyzuje, jakich zaklęć lub magii używa, by wesprzeć natarcie. Może posłużyć się zaklęciem prostym, dodatkowej akcji lub uzupełniającym oraz dowolnym zaklęciem odruchowym, które wzmacnia atak. Jeżeli jakimś zaklęciem nie można posłużyć się podczas ataku, zaznaczono to w jego opisie. Na koniec atakujący oznajmia, czy jego atak omija uniki lub parowanie.

Krok drugi: Deklaracja Obrony

Postaci, które są nieświadome ataku, nie mogą bronić się przed nim bez pomocy magii. Obrońca może też zawsze zaryzykować i uznać, że przeciwnik nie zada zbyt wielu obrażeń lub chybi (zachowując tym samym obronę na potężniejszych przeciwników lub mocniejsze ataki). Jednak w większości wypadków, obrońca, który zauważa zbliżający się atak, wykorzystuje wszystkie najskuteczniejsze sposoby, by uniknąć obrażeń. O ile nie zadeklaruje inaczej, atakowany automatycznie podejmuje ten typ obrony, który ma najwyższą wartość. Ponadto może zadeklarować, że wykorzystuje zaklęcia obronne, nie powodujące przerzutu, chyba że może zastosować swoje magiczne zdolności już po wykonaniu rzutu na atak.

WO Uników: Pierwsza Wartość Obrony to WO Uników, określająca, jak sprawnie postać schodzi z drogi nadchodzących ataków. Ta cecha jest równa ([Zręczności + Unikom (+ Esencja, jeśli jej wartość wynosi 2 i więcej)]/2). Pomazańcy i inne istoty boskie zaokrąglają iloraz w górę, śmiertelnicy (nawet herosi) w dół. A zatem, śmiertelny żołnierz, o Zręczności 2, Unikach 3 i Esencji 1, będzie miał WO Uników 2, zaś Anoria, Wybrana przez Słońce, wspaniała mistrzyni sztuk walki posiadająca Zręczność 4, Uniki 4 i Esencję 5 posiada WO Uników 7.

WO Parowania: Druga Wartość Obrony to WO Parowania umiejętność blokowania nadchodzących ataków za pomocą broni lub odbijania ich gołymi kończynami tak, by nie sięgnęły celu. Ta wartość to ([Zręczność + (Umiejętność posługiwania się bronią o najwyższej Obronie, prawie zawsze Broń biała lub Sztuki walki) + (Obrona wykorzystywanej broni)]/2). Pomazańcy i inne boskie istoty iloraz zaokrąglają w górę, a wszyscy śmiertelnicy w dół. Przykładowo, Nieskalany mnich, posiadający Zręczność 3 i Sztuki Walki 4 zostaje napadnięty przez rozbójnika. Do obrony ma tylko broń naturalną, czyli gołe kończyny - najwyższą Obronę mają pięści(+2). Jego WO Parowania będzie zatem wynosić 5. Kiedy uda mu się uzbroić w złamany kij (Obrona +3), wciąż będzie miał WO Parowania 5, ponieważ wynik dla

pięści zaokrąglał w górę. Postacie nie mogą parować gołą dłonią, jeśli trzymaj ą w niej broń. A zatem, gdy ktoś używa bardzo powolnej i niezgrabnej broni dwuręcznej, takiej jak kafar (Obrona -3), musi zaakceptować jej negatywny wpływ na WO Parowania.

Nieodpowiednia Obrona: Jeśli przed danym atakiem nie chroni jakiś rodzaj obrony, w takim przypadku jej WO obniżana jest do zera. Postać, która postanawia w ogóle się nie bronić ma WO Uników i WO Parowania na poziomie zero. Magiczny atak, którego - jak wynika z opisu - nie można zablokować, obniża WO Parowania do zera, ale nie obniża WO Uników. Należy także pamiętać, że nawet Pomazaniec nie może parować ataków, które zadają poważne lub krytyczne obrażenia i/albo ataków dystansowych, jeśli nie jest uzbrojony - chyba, że usprawiedliwi coś takiego dzięki magii lub wykonując popis. W przeciwnym razie, WO Parowania dla takich ataków spada do zera. Odporniejsze istoty (szczególnie posiadające naturalny pancerz) są wyjęte spod tego ograniczenia. Pamiętać należy, że premie i kary dolicza się do Nieodpowiedniej Obrony już po zredukowaniu jej do zera, więc postać, która kryje się za skałą otrzymuje korzyści z osłony i tak dalej.

Premie do WO: Postać może zmienić swoją WO na wiele kumulujących się sposobów. Tarcza (patrz str. 389) dodaje modyfikator Obrony wprost do wartości podstawowej, podobnie jak wszelkie osłony, za którymi postać się kryje (zobacz tabele). Tarcze i osłony nie kumulują się i obowiązuje zawsze wyższa premia. Przeciwnicy, którzy siedzą na grzbietach wierzchowców lub z innych powodów znajdują się wyżej, dodają modyfikator do WO za różnicę wysokości zawsze, gdy atakowani są wręcz (zobacz tabele), chyba że ich przeciwnik ma broń niwelującą tę przewagę. Premie do WO dla jeźdźców znajdujących się poza tym na wzniesieniu kumulują się. Zarówno wysokość, jak osłona to z perspektywy atakującego rodzaje kar zewnętrznych. Poza tym na WO wpłynąć mogą kości z popisów, wykonywanych w odpowiedzi na konkretne ataki. W takim wypadku, broniący się rzuca kośćmi z popisu osobno i dodaje sukcesy wprost do WO. Do Wartości Obrony dodać też można premie za zaklęcia odruchowe, zwłaszcza trzy Doskonałości, patrz str. 191-192), które zapewniają specjalne efekty, jeśli używa się ich do obrony. Kiedy do WO dodaje się Objęcie Esencji, gracz rzuca kośćmi uzyskanymi dzięki zaklęciu i dodaje sukcesy do WO, jak przy popisie. Zwycięstwo Esencji dodaje się wprost do WO. Przywrócenie Esencji pozwala dodać połowę umiejętności do puli kości, z której wylicza się WO.

Kary do WO: Wiele czynników może obniżyć jedną lub obydwie WO postaci. Takie kary kumulują się ze sobą. Najczęstsze kary są rezultatem wykonywanych akcji, jak opisano wcześniej. Przykładowo, każdy atak, który postać wykonuje, redukuje oba rodzaje WO o jeden. Kara trwa do momentu, w którym bohater może po raz kolejny działać. Modyfikatory z ran (patrz str. 155) także obniżają obie WO. Jeśli postać jest atakowana wielokrotnie przez tego samego przeciwnika, każdy atak wywołuje sumujące się kary -1 do obu WO (nazywa się to kary od nawału). A zatem, wystarczająco silny nawał ciosów

Premie za tarcze i osłony

Rodzaj	Osłona w walce wręcz	Osłona przeciw atakom dystansowym
Puklerz	+1	Brak
Okrągła tarcza	+1	+1
Tarcza piechoty	+1	+2
Twarda osłona 25% (osłonięte ramiona i nogi)	Brak	+1
Twarda osłona 50% (połowa ciała osłonięta)	+1	+2
Twarda osłona 75% (osłonięte wszystko poza ramionami, rękami i twarzą)	+1	+3
Twarda osłona 90% (osłonięte wszystko poza oczami)	+2	+4

Modyfikatory Wartości Obrony

Sytuacja	Modyfikator
Wykonywanie akcji	-(różne)
Kary od obrażeń	-(1-4)
Noszenie zbroi*	-(różne)*
Kary od nawału	-1 za udany atak**
Niestabilne podłoże	-(1-3)
Tarcza	+(Obrona)
Stopnie/łagodny stok/na wierzchowcu	+1***
Stromy stok/jazda w palankinie	+2***
Zbyt stromo by się wspiąć bez użycia rąk/na drabinie oblężniczej	+3***

*Obniża tylko WO Uników.

**Wykorzystuje się tylko w stosunku do pojedynczego napastnika, chyba że grupa wykonuje skoordynowany atak.

***modyfikatory za wysokość obowiązują jedynie w walce na bliski dystans i mogą być zneutralizowane przez długą broń. **Kary** do WO otrzymują postaci znajdujące się niżej.

może przebić się przez najlepszą obronę. Kary od nawału odlicza się tylko, jeżeli przeciwnik celuje wyłącznie w jedną postać i wyłącznie na skutej jednego wiru. Nawet jeśli atakujący wykonuje kolejną akcję, zanim WO broniącego się odnowi, na początku drugiej serii ataków kary od nawału zmniejszają się do zera.

Innym przypadkiem są ataki skoordynowane, które opisano na stronie 149. Ponadto większość zbroi utrudnia gwałtowne ruchy, na przykład uniki, powodując tzw. kary do poruszania (patrz str. 386), odliczane od WO Uników postaci, która nosi pancerz. WO Uników może zredukować również teren, na przykład luźne kamyki lub bagno, odejmując -1 za złe warunki i -3 za ekstremalnie nieprzyjazne środowisko. Kary większe niż -3 powodują po prostu, że nie da się robić uników. Nie wykonuje ich również postać, która nie chce lub nie może oddać pola, na przykład walcząc w zwartej formacji lub wąskiej szczelinie. Osoby nieuzbrojone nie mogą wykorzystywać WO Parowania przeciw atakom, które zadają poważne i krytyczne obrażenia (patrz str. 154). Wszystkie powyższe ograniczenia może jednak anulować magia lub popisy. Istnieją jednak magiczne ataki, których opis precyzuje wprost, że nie można ich blokować lub unikać (a najstraszliwsze z nich uniemożliwiają obie formy obrony). Jeśli w opisie magicznego efektu znajduje się informacja, że ataku nie można unikać, bohater nie może zejść z linii ciosu nawet wykonując popis. Analogiczna zasada dotyczy ataków, których nie można sparować.

Ujemne WO: W szczególnie niefortunnych okolicznościach może się zdarzyć, że WO bohatera spadnie tak bardzo, iż najwyższa z wartości także będzie ujemna. Należy wówczas traktować ją, jakby wynosiła 0 - wróg może w dalszym ciągu nie trafić, jeśli w teście ataku nie wyrzuci żadnego sukcesu. Ujemna wartość WO nie zostaje jednak anulowana, jeśli bowiem postać korzysta z magii, która modyfikuje WO, dolicza się ją do właściwej, ujemnej wartości.

Automatyczna Obrona: Odpowiednio wysoka WO może również niekiedy zapewnić bohaterowi automatyczny sukces. Jeśli jest wyższa, niż pula kości za Celność ataku statysty (patrz str. 161), atak automatycznie chybia, bez potrzeby rzutu. Takie automatyczne niepowodzenie wciąż uznaje się za atak na potrzeby wyliczenia kary za nawał, ale zazwyczaj przesądza o wyniku walki, jeśli bowiem przeciwnik nie miał dość kości, by przebić się przez obronę postaci podczas pierwszego rzutu, wszystkie następne będą tylko słabsze, wraz z obniżaniem się puli kości podczas wiru.

Podsumowanie: Kiedy postać jest celem ataku, wylicz bazowe wartości WO Uników i Parowania. Zazwyczaj obie będą dodatnie, ale jeśli nie można zastosować jakiegoś rodzaju obrony, jego WO spada do 0. Następnie dodaj do obu wartości wszystkie stosowne premie, a potem rozlicz kary. Kiedy skończysz wyliczenia, zastosuj wyższą z dwóch WO (chyba że z jakiegoś powodu chcesz posłużyć się niższą). Jeśli wyższa WO jest dodatnia, może sprawić, że atak chybi celu.

Krok Trzeci: Rzut na atak

Atakujący rzuca na (Zręczność + odpowiednią umiejętność). Ten rzut ma trudność 1 i podlega standardowym modyfikacjom (zobacz tabele na str. 152). Większość broni zapewnia premię za Celność albo kary do rzutu, a wielu Pomazańców wzmacnia cios za pomocą popisów i/lub zaklęć. O ile postać nie posługuje się zaklęciem albo jakiś rzadkim efektem magicznym, do ataku używa się zawsze następujących umiejętności: Broni białej (walka bronią do walki wręcz), Broni miotanej (rzucanie pocisków), Łucznictwa (by strzelać z łuków lub innych broni typu „wyceluj i strzel", takich jak zapalnice) lub Sztuk walki (ataki bez broni albo z wykorzystaniem specjalnego oręża na przykład „tygrysich szponów"). W opisie każdej broni podano, jaka umiejętność pozwala z niej korzystać.

Porażka podczas ataku: Niepowodzenie podczas rzutu za atak to po prostu brak trafienia. Porażka jest dużo gorsza - w najlepszym przypadku, atakujący traci równowagę, otrzymując dodatkową karę -2 do WO, oprócz normalnych modyfikatorów za atak. Jeśli na drodze stała osoba postronna, narrator może zdecydować, że atak trafił ją zamiast celu, zadając tyle obrażeń, ile wyrzucono jedynek.

Słabsza dłoń: Zazwyczaj jedna dłoń postaci jest mniej sprawna od drugiej. Bohaterowie, którzy dzierżą broń w słabszej ręce, tracą jedną kość z puli wszystkich ataków, które nią wykonują. Nie dotyczy to manewrów sztuk walki, może natomiast ograniczać również czynności inne niż atak, a wymagające zręczności manualnej (na przykład kaligrafię). Decyduje Narrator.

Krok Czwarty: Przerzut ataku

Ten krok rozgrywa się wyłącznie, gdy atakujący posługuje się magią lub innym efektem, który pozwala na przerzucanie kości (na przykład odpowiednią Doskonałością czy Przywróceniem Esencji). W takim wypadku, jeśli gracz odgrywający napastnika jest niezadowolony z wyniku rzutu (zwłaszcza, gdy zna WO celu), może użyć tego efektu normalnie. Każdą kość można przerzucić tylko raz, a postać korzysta z lepszego wyniku

obu rzutów. Postaci, które użyły innego efektu Doskonałości, by wzmocnić atak, nie mogą wykorzystać Przywrócenia Esencji do wykonania przerzutów. W przypadku całkowitego przerzutu, do powtórnego testu dolicza się wszystkie premie i kary. Jeśli rzut i przerzut zakończą się niepowodzeniem, atak chybia.

Krok Piąty: Odjęcie kar zewnętrznych Uwzględnienie specjalnej obrony

Na tym etapie przeprowadzania ataku, atakujący aplikuje odpowiednie kary zewnętrzne. **WO celu odlicza się zawsze na końcu**. Jeśli broniący się blokuje albo unika, wybierz wyższe WO jako ostatnią z kar. Obrońca może spróbować opisać manewry obronne, by zyskać kości za popis, tworząc pulę, której sukcesy dodaje się do WO. Zwiększyć ją mogą również zaklęcia, na przykład Objęcie Esencji. Na tym etapie rozgrywa się też wszystkie inne efekty obronne, które wymagają rzutu kośćmi, poza przerzutami. Jeśli po odliczeniach w puli atakującego nie pozostał żaden sukces, atak chybia albo obrońcy udaje się go sparować, zależnie od zastosowanej obrony.

Kary za zasięg: Postać może zaatakować na dystans opisany jako Zasięg broni bez żadnych utrudnień. Wolno jej również strzelić na odległość dwukrotnie większą - otrzymuje wówczas karę zewnętrzną -1, albo mieszczącą się pomiędzy dwukrotnością, a trzykrotnością Zasięgu, z karą -2. Celny atak na większy dystans jest niemożliwy bez pomocy magii.

Krok szósty: Przerzut obrony

Obrońca, który ma możliwość użycia efektu pozwalającego na przerzut, może wykorzystać go teraz, jeśli jego WO okazała się zbyt mała, by uniknąć ataku. Broniący się nie może korzystać z Przywrócenia Esencji, jeśli użył już jakiegoś zaklęcia Doskonałości, by podnieść WO. Zaklęcie to dodaje Słonecznym premię do WO równą połowie wykorzystywanej umiejętności, zaokrąglając w dół. Inne moce pozwalające na przerzut mają w opisie informację, jak wpływają na WO, za którą się przecież nie rzuca.

Krok siódmy: Wyliczenie podstawowych obrażeń

Jeśli atak trafi, atakujący musi ustalić, jak zabójczy był jego cios. Po pierwsze, należy wziąć bazowe obrażenia broni (zazwyczaj Siła + jakaś wartość, choć niektóre rodzaje oręża, jak kusze i zapalnice, nie wykorzystują siły fizycznej przy zadawaniu obrażeń). Tabela, gdzie zawarto charakterystyki dla broni, zaczyna się na stronie 389. Do tej wartości dodaje się liczbę sukcesów z rzutu na atak. Sumę bazowych obrażeń i sukcesów za celność nazywa się podstawowymi obrażeniami. Efekty, które modyfikują wyliczenie podstawowych obrażeń, działają tak, jak zaznaczono w ich opisie. Na koniec określa się, jaki typ obrażeń zadała broń (zgodnie z jednoliterowym skrótem przy bazowych obrażeniach broni). Jeśli atakujący dysponuje zaklęciem, które pozwala mu zaczekać, czy atakowany użyje obrony, to musi je zadeklarować na tym etapie.

Lekkie: Lekkie obrażenia to wszelkie stłuczenia, zadawane przez broń obuchową, miażdżenie czy upadki. Zazwyczaj zadają je również ataki bez broni, może to jednaj zmienić odpowiedni rynsztunek i zaklęcia. Postać, która została pobita tak bardzo, że jej zdrowie zeszło poniżej Obezwładniony ze względu na lekkie obrażenia (patrz str. 155) traci przytomność. Lekkie obrażenia leczy się szybko — jeden poziom na 12h odpoczynku dla śmiertelników lub 3h odpoczynku w wypadku Pomazańców i innych istot o podobnej wytrzymałości. Nadto, nawet kruche ciało śmiertelnika może wytrzymać pewną liczbę tępych ciosów bez większych konsekwencji. Dlatego wszystkie postaci posiadają naturalne wyparowania (wrodzoną zdolność do przyjmowania ciosów bez obrażeń), równą Wytrzymałości, jeśli nie stwierdzono inaczej. Trzeba przy tym zaznaczyć, że lekkie obrażenia nie zawsze bywają trywialne. Odpowiednio silne, choć tępe ciosy mogą skruszyć czaszkę jak dynię, a upadek z wielkiej wysokości na twarde podłoże kończy się zwykle tragiczne.

Poważne: Ta kategoria obrażeń, jak sama nazwa wskazuje, obejmuje wszystko, co ma okaleczyć lub zabić, zwykle rany cięte i kłute - niezależnie, czy zadały je szpony i kły bestii, czy też ostrza ludzkiej broni. Postać, która otrzymała tyle poważnych ran, by znaleźć się na poziomie Obezwładniony, zaczyna umierać i skona, jeśli jakaś magia lecznicza jej ustabilizuje. Ciała śmiertelników nie wyparowują naturalnie poważnych obrażeń — dlatego właśnie używają oni zbroi. Pomazańcy, duchy i podobne istoty wyparowują naturalnie tyle poważnych ran, ile wynosi połowa ich Wytrzymałości (zaokrąglając w dół). Obrażenia poważne goją się przez okres zależny od kar, jakie powodują: -0 (jeden dzień odpoczynku lub dwa dni normalnej aktywności dla śmiertelników, sześć godzin odpoczynku lub 12h aktywności dla Pomazańców), -1 (tydzień odpoczynku lub dwa normalnej aktywności dla śmiertelników, dwa dni odpoczynku lub cztery aktywności dla Pomazańców), -2 (dwa tygodnie odpoczynku lub cztery działania dla śmiertelników, tydzień odpoczynku lub dwa aktywności dla Pomazańców), -4 (miesiąc odpoczynku dla śmiertelników, nie mogą zdrowieć bez odpoczynku; tydzień odpoczynku lub dwa tygodnie normalnej aktywności dla Pomazańców. Nawet Pomazańcy mogą wyłącznie odpoczywać, jeśli znajdą się na poziomie Obezwładniony).

Krytyczne: Rany określane jako krytyczne są skutkiem ataków potężnej, niszczycielskiej magii lub wykorzystania słabości istot nadnaturalnych (na przykład, żelazo rani krytycznie Piękny Lud). Istniej e nieco zaklęć Słonecznych, które pozwalaj ą zadawać obrażenia krytyczne stworom ciemności, takim jak demony, upiory i żywe trupy. Pomazańcy Otchłani posiadają podobne moce, pozwalające ranić krytycznie śmiertelników i istoty Dziczy. Słabsze grupy Wybrańców mogą zadawać takie obrażenia tak rzadko, że w zasadzie nie można przypisać im takiej mocy. O ile nie stwierdzono inaczej, żadna istota nie wyparowuje obrażeń krytycznych, a zasklepić je możne tylko najpotężniejsza magia. Na szczęście, zbroje chronią przed taką samą liczbą ran krytycznych, co poważnych. Bez pomocy magii, ten typ obrażeń goi się w tym samym tempie, co rany poważne.

Krok Ósmy: aplikacja Twardości i wyparowań, Rzut na obrażenia

O ile cel nie jest bardzo wrażliwy (jak ludzkie ciało na ciosy mieczy), może zredukować liczbę otrzymanych obrażeń dzięki wyparowaniom. Zanim jednak zacznie je się je odliczać, atakujący powinien porównać podstawowe obrażenia ataku z wartością Twardości celu. Twardość to rzadko spotykana forma osłony, zapewniana przez niektóre z ciężkich, artefaktycznych zbroi i potężną magię obronną i związana z typem obrażeń, którego dotyczy. (Przykładowo, czar Niewrażliwa Skóra z Brązu, opisany na stronie 261, zapewnia czarnoksiężnikowi Twardość 12L/6P, czyli 12 przeciw lekkim obrażeniom i 6 przeciw poważnym.) Jeśli Twardość zapewnia bohaterowi wiele efektów, uwzględnia się zawsze tylko najwyższą wartość.

Właściwość ta pozwala na uniknięcie pomniejszych obrażeń - jeśli podstawowe obrażenia ataku są mniejsze lub równe Twardości celu, automatycznie chybia i nie zadaje ran. Jeśli podstawowe obrażenia przekroczą Twardość albo cel w ogóle jej nie posiada, przechodzi się od razu do następnego etapu - obliczania wyparowań.

Poziom wyparowań celu jest opisany w ten sam sposób, więc 4L/2P będzie oznaczać wyparowania obrażeń lekkich o wartości 4 i 2 przeciw obrażeniom poważnym. Całkowite wyparowania postaci to suma naturalnych wyparowań (wynikających z Wytrzymałości, wrodzonych zdolności niektórych mutantów i nieludzi oraz większości zaklęć ponoszących wyparowania) i wyparowań pancerza (zapewnianych przez pancerz, zależnie od rodzaju - szczegóły znajdziesz na stronach 386 - 388). Te dwie kategorie różnią się w trzech kwestiach. Po pierwsze, zbroje wyparowują taką samą liczbę obrażeń krytycznych, co poważnych, czego nie robią wyparowania naturalne. Po drugie, efekty przebijające zbroję zmniejszają (lub anulują) tylko wyparowania z pancerza, nie wpływając nijak na naturalne. Najczęstszym sposobem ominięcia zbroi jest zastosowanie broni z obrażeniami przebijającymi (np. specjalnych strzał), co zaznaczono w jej opisie. Broń przebijająca obniża wyparowania pancerza celu do połowy (zaokrąglając w dół), zanim w ogóle zredukuje się obrażenia. Trzeba również zaznaczyć, że wiele zaklęć (zwłaszcza związanych ze Sztukami walki) nie dopuszcza używania pancerzy, a bohaterowie, którzy ich używają, stosują zwykle magię ochronną, by zwiększyć naturalne wyparowania, lub próbują w ogóle unikać trafienia.

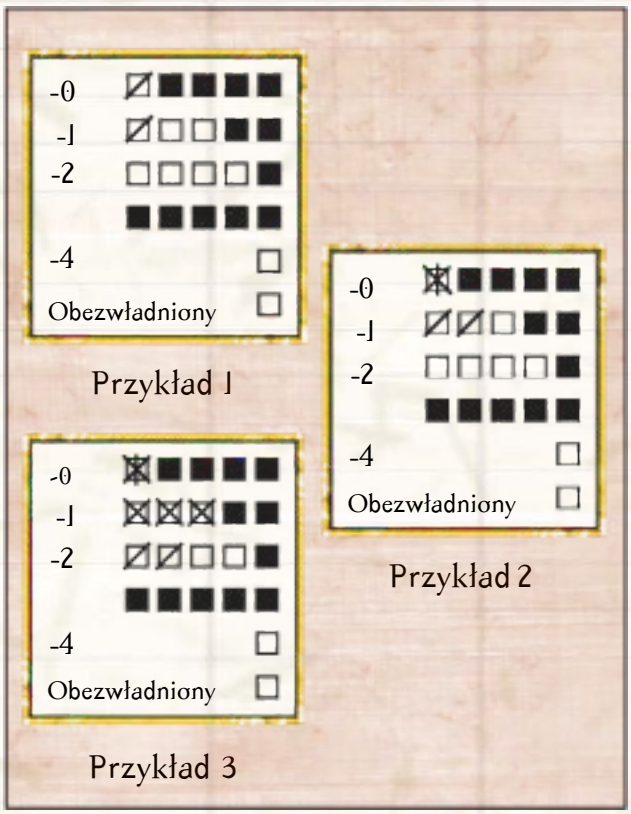
Jeśli Twardość nie wyeliminuje możliwości zranienia, odejmij wyparowania celu od podstawowych obrażeń. Prawie zawsze uzyskasz w ten sposób ostateczne obrażenia ataku. Niektóre ogromne bronie posiadają jednak minimalną wartość obrażeń. Walczący nimi wykorzystuje ten współczynnik lub poziom swojej Esencji (zależnie co jest wyższe) jako minimalne obrażenia od każdego z jego ataków. Bohaterowie używający mniejszej broni która takiego limitu nie posiada, zadają zawsze minimalnie tyle obrażeń, ile wynosi ich stała Esencja. Jeśli (podstawowe obrażenia minus wyparowania) wynosi mniej, niż współczynnik minimalnych obrażeń ataku, ostateczne obrażenia są równe temu współczynnikowi, chyba, że jest on wyższy niż obrażenia podstawowe. W takim wypadku zadaje się tyle obrażeń, ile wynosiła wartość podstawowa. Innymi słowy, Esencja może ograniczyć wyparowania, ale spowoduje, że postać zada więcej obrażeń, niż by to wynikało z ataku. Jeśli to konieczne, po rozstrzygnięciu kwestii minimalnych i ostatecznych obrażeń, zastosuj jeszcze modyfikatory, które zwiększają lub redukują obrażenia po odliczeniu wyparowań.

Krok Dziewiąty: Kontratak

Niektórzy atakowani posiadają artefakty, zaklęcia i inne moce, które pozwalają im na kontratak. Przeprowadza się go w tym kroku, jakby był standardowym atakiem, wymierzonym w napastnika. Kontratak trafia w tym samym momencie, co atak, który go wywołał i przeprowadza się go normalnie, wedle kroków 1 do 8. Pamiętaj, że bohater nie może zareagować kontratakiem na kontratak.

Krok dziesiąty: rezultat

Atakujący rzuca pulą kości równą obrażeniom, pozostałym po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów. Za każdy sukces trafiony traci jeden poziom zdrowia, zaznaczając obrażenia właściwego typu. W przeciwieństwie do pozostałych testów, w tym rzucie nie można ponieść porażki, a 10-tek nie uznaje



się za dwa sukcesy. Jeśli atak miał dodatkowe efekty (na skutek zastosowania zaklęć lub magicznej broni), rozlicz je wraz z obrażeniami. Jeżeli cel odpowiedział kontratakiem, rozstrzygnij w tym samym kroku efekty tegoż.

Gracze zapisują obrażenia na karcie, w tabeli Zdrowie, zaznaczając ilość kratek równą liczbie odniesionych ran. Każdy typ obrażeń ma swoje oznaczenie: ukośnik (/) dla obrażeń lekkich, (X) oznacza obrażenia poważne a gwiazdka (*) — krytyczne. Zaznaczając utratę zdrowia, zacznij od góry tabeli i wypełniaj ją w dół. Poziomy zdrowia pogrupowane są w szeregi, związane z modyfikatorami od ran (karami wewnętrznymi). Postać, która otrzyma obrażenia, zawsze uwzględnia kary do puli kości i odczuwa pozostałe efekty wedle rodzaju obrażeń, który znajduje się w najniższym szeregu. Cięższe obrażenia zawsze zastępują słabsze, przepychając je w dół tabeli. Kiedy rany zmieniają się ze słabszego na cięższe, nie trzeba wymazywać oznaczeń w kratkach, ponieważ drugi ukośnik (\) zmienia lekkie obrażenia w poważne, a (|) zmienia poważne w krytyczne.

Przykład: Pomimo wybitnych umiejętności jeździeckich, Lorn nie zdołał uciec przed gadem, który go gonił. Szponiak pochwycił bok wierzchowca w paszczę i potrząsnął łbem, wyrzucając wojowniczego Pomazańca z siodła. Upadek spowodował dwa poziomu lekkich obrażeń (zobacz Przykład 1), powodując karę od ran -1.

Zajęty pożeraniem konia LoRNa, gad nie zwrócił uwagi, że wojownik wstał i wyciągnął łuk, posyłając strzałę prosto w oko bestii, która upadła w agonalnych drgawkach. Zwycięski, lecz zmęczony Lorn zdecydował się ruszyć przez równinę w kierunku odległego słupa dymu, mając nadzieję że wzbija się nad osadą, w której będzie mógł odpocząć i zdobyć nowego wierzchowca.

Wieś, do której dotarł Pomazaniec, stała w płomieniach, wśród których szaleli zombie pod dowództwem odzianego w czarną zbroję

rycerza śmierci, służącego Masce Zim. Choć zombie przestraszyły się słusznego gniewu Słonecznego i uciekły przed sigilem jego animy, rycerz śmierci zaatakował Lorna za pomocą dajkatany łez, wykorzystując przy tym straszliwe zaklęcie, które napełniło ostrze nekrotyczną energią. Na szczęście, Otchłannik ledwie drasnął bohatera, zadając mu jeden poziom krytycznych obrażeń (zobacz Przykład 2). Zaskoczyło go bez wątpienia, że Lorn odpowiedział na atak ciosem w twarz Otchłannika i rzucił się na niego z pięściami. Heros okładał wroga, póki jeden z zombie nie podkradł się od tyłu i nie wbił Lornowi zębów w bark, zadając trzy poziomy poważnych obrażeń (Przykład 3). Zrozumiawszy, że nie ma do czynienia ze słabeuszem, Otchłannik wykorzystał szansę i uciekł w kierunku swego martwiaczego rumaka, ignorując okrzyki i groźby Lornma. Słoneczny bez trudu rozprawił się z oddziałem zombie, nim oparł się ciężko o zakrwawiony mur stodoły, by odpocząć.

Obezwładnienie i śmierć

Kiedy poziom zdrowia Obezwładniony zapełni się obrażeniami lekkimi, bohater natychmiast traci przytomność i pozostaje bez czucia, dopóki ten poziom się nie wyleczy. W walce, automatycznie uzyskuje status Bierny, „powtarzając" tę akcję póki jest nieprzytomny. Nim upadnie, postać może jeszcze wypowiedzieć ostatnie groźby wobec wrogów lub szepnąć kilka słów przyjaciołom jeśli zdaniem Narratora doda to nieco dramatyzmu scenie. Jeśli nieprzytomny bohater otrzyma kolejne lekkie obrażenie, jego najwyższy poziom lekkich obrażeń zmienia się w poważną ranę. Ten proces trwa, póki nie wyczerpią się lekkie obrażenia. Gdy postać otrzymuje poważną ranę, „spycha" ona lekkie obrażenia poniżej poziomu Obezwładniony, co powoduje zmianę kolejnego najwyższego obrażenia lekkiego na poważne. Analogicznie postępuje się w wypadku krytycznego ranienia postaci lekko rannej. Kiedy bohater wypełni poziom zdrowia Obezwładniony za pomocą obrażeń poważnych lub krytycznych, znajdzie się na krawędzi śmierci. Każda postać posiada tyle Agonalnych poziomów zdrowia, poniżej Obezwładnionego, ile wynosi jej Wytrzymałość. Gdy bohater, który wypełniła poziom Obezwładniony ranami poważnymi, otrzyma obrażenie lekkie lub poważne, zaznacza poważną ranę poziomie Agonalnym - jeżeli natomiast otrzymał obrażenie krytyczne, zapisuje je jako krytyczne. Śmiertelnie ranny bohater jest Bierny i podczas każdej swojej otrzymuje poziom poważnych, niemożliwych do wyparowania obrażeń. Kiedy postać nie ma już poziomów zdrowia, umiera. Główne postaci powinny podczas konania zobaczyć swoje życie, przelatujące przed oczami, albo wygłaszać dramatyczne monologi, z całą pewnością jednak nie mogą walczyć ani robić nic, prócz godnego żegnania się ze światem.

Zaawansowane narzędzia chirurgiczne (koszt Mienie 4), umiejętności na legendarnym poziomie i wielka doza szczęścia pozwalają czasem lekarzowi ustabilizować umierającego pacjenta dzięki natychmiastowej operacji. W tym celu medyk testuje (Spryt + Medycynę) przeciwko trudności (5 + obecna liczba zapełnionych poziomów Agonalnych pacjenta). Sukces pozwala wyleczyć wszystkie poziomy Agonalne i przywrócić konającego światu na poziomie Obezwładniony. W przypadku niepowodzenia, pacjent bezzwłocznie umiera. Zaklęcia i magia, która leczy poziomy zdrowia, stabilizuje umierającą postać automatycznie, bez konieczności rzutu.

W „**Exalted**" śmierć jest ostateczna. Nawet cudowna magia Kręgu Słońca i zaklęcia najpotężniejszych bogów nie mogą wskrzeszać zmarłych. Choć dzięki mrocznej sztuce nekromancji da się przyzwać upiora z Zaświatów i nawet na powrót związać go z ciałem, takie istoty nie są naprawdę żywe. Dusza wraca do życia tylko poprzez oczyszczający cykl reinkarnacji i ponowne narodziny.

Powikłania obrażeń

Jak już wspomniano, najbardziej podstawową konsekwencją obrażeń są wzrastające modyfikatory, od dyskomfortu po śmierć. Jednak nie wszystkie rany da się opisać tym prostym schematem. Poniżej przedstawiono inne, możliwe następstwa:

Krwawienie: Postaci, które odniosły poważne i krytyczne obrażenia, mogą tracić krew, póki nie ich rany nie zostaną opatrzone. Pomazańcy i inne istoty o podobnej wytrzymałości mogą powstrzymać krwawienie wykonując odruchowy test (Wytrzymałości + Odporności) o trudności 2. Podczas walki mogą próbować w każdym momencie, kiedy wolno im działać, poza starciem - co pięć sekund. Ponadto, krwawienie ustaje, gdy posiadacz Medycyny na poziomie 1 i więcej, poświęci akcję, by opatrzyć rany.

Śmiertelnicy nie są w tak szczęśliwej sytuacji. Zatamowanie krwawienia i opatrzenie ran wymaga udanego rzutu na (Spryt + Medycynę) o trudności równej liczbie poważnych lub krytycznych obrażeń zadanych danym ciosem. Przykładowo, postać która została dwa razy dźgnięta w brzuch, otrzymując za pierwszym razem dwa, a za drugim trzy obrażenia, będzie potrzebowała dwóch testów opatrywania, o trudności 2 i 3. Opatrywanie wymaga materiałów do bandażowania, ale można zaimprowizować szarpie na przykład drąc koszule na pasy. Wszelkie gwałtowne ruchy, w tym walka i wszystko, co wymaga testów Wysportowania,

może ponownie otworzyć opatrzone rany - szczęśliwie, nie grozi to Pomazańcom i innym magicznym istotom, posiadającym wrodzone wyparowania poważnych obrażeń.

Dopóki postać krwawi, otrzymuje jeden poziom niewyparowywanych, poważnych obrażeń po każdym okresie (Wytrzymałość) minut. Śmiertelnicy, którzy nie otrzymają pomocy medycznej, mogą wykrwawić się na śmierć.

Zakażenie: Każda postać, która otrzymała poważne lub krytyczne obrażenia ryzykuje, że któraś z ran zacznie się jątrzyć. Zakażenie wykorzystuje te same statystyki, co inne choroby (patrz str. 362) i ma Zaraźliwość: 3 (naturalne warunki pola bitwy) albo 4+ (klimat tropikalny, zabrudzona broń, zakażone szpony martwiaków itp.), Choroba nieleczona: 1 (wzrasta o jeden za każdy kolejny dzień po pierwszym), Choroba leczona: Specjalne (podobnie jak Choroba nieleczona, ale nie wzrasta przy udanym leczeniu), Trudność leczenie: (taka samo jak Choroba leczona). Jeśli rana zostanie szybko opatrzona i pozostanie zabandażowana, póki się nie zagoi, postać musi sprawdzić Zaraźliwość tylko raz. W innym przypadku, rzut należy powtarzać za każdym razem, gdy postać wystawi ranę na działanie czynników wywołujących zakażenie. Oczyszczenie rany z użyciem alkoholu w nie więcej niż godzinę od zadania zmniejsza Zaraźliwość do 2. Jeśli w takim samym czasie zostanie przypalona, test Zaraźliwości nie jest potrzebny, ale postać otrzymuje poziom nie wyparowywanych lekkich obrażeń od oparzenia. Sukces pozwala uniknąć zakażenia.

Jeśli postać nie odniesie sukcesu w teście Zaraźliwości, codzienny rzut by przemóc infekcję będzie miał początkowo trudność 1 i wzrastał o 1 każdego dnia. Gdy bohater odniesie porażkę lub trudność przekroczy wartość (Wytrzymałość + Odporność) postaci, zaczyna odczuwać gorączkę i przez następne (Wytrzymałość) dni kona w straszliwych męczarniach, powodujących wewnętrzne kary o wartości -4, chyba że uzyska magiczną pomoc. Oczyszczanie zainfekowanej rany wymaga codziennego testu (Inteligencja + Medycyna) o trudności aktualnego poziomu Choroba leczona. Sukces utrzymuje trudność na tym samym poziomie i pozwala uniknąć kolejnych rzutów, o ile medyk codziennie opiekuje się rannym. Gdy opieka się skończy, infekcja wyrywa się spod kontroli, zwiększając w zwykły sposób trudność leczenia. Kuracja, potrzebna by pokonać zakażenie, wymaga zwykle leków o wartości Mienie 2 albo udanego rzutu na (Zmysły + Przetrwanie) o trudności 3, by zebrać potrzebne rośliny, jeżeli klimat sprzyja bujnej wegetacji. W innym wypadku, leczenie wymaga interwencji magii. Kiedy ranny w końcu pokona chorobę, całkowicie zdrowieje. Należy pamiętać o odliczaniu od testów Odporności przeciw zakażeniu kar za obrażenia — dzięki temu poważniejsze rany jątrzą się częściej, w związku z osłabieniem rannego. Podczas walki z zakażeniem, śmiertelnicy otrzymują wewnętrzną karę -2 do wszystkich nieodruchowych akcji. Jest to rezultat gorączki i złego samopoczucia.

Pomazańcy i inne odporne magiczne istoty odejmują dwa od Zaraźliwości wszelkich infekcji. Trudność leczenia rozpoczyna się od 1 i nie wzrasta, nawet w wobec braku opieki medycznej. Kiedy postać pokona chorobę, oczyszcza się z zakażenia. Do tego czasu, otrzymuje wszelkie kary związane z infekcją. Podobnie jak choroby, zakażenie jest dla Wybrańców zaledwie drobną niedogodnością.

Porażenie: Większość obrażeń przyjmuje postać zranień, kontuzji i złamań, a czasem nawet oparzeń. Standardowy system zapisu przedstawia je wszystkie w prosty sposób. Szczególnie potężne ciosy mogą jednak zmiażdżyć, zniekształcić lub odciąć część ciała, która nie odrośnie przecież na skutek leczenia, gdy postać odzyskiwać będzie poziomy zdrowia. Tak poważna rana może być wynikiem kilku sytuacji.

Śmiertelnicy, którzy otrzymają 4 i więcej poziomów poważnych lub krytycznych obrażeń od jednego ciosu, zostają porażeni bólem. Powinno się to zaznaczyć na karcie postaci, rysując delikatny okręgu wokół tylu kratek zdrowia, ile obrażeń odniesiono, poczynając od najwyższej. Postać leczy się normalnie, ale bóle fantomowe powodują karę od ran i ograniczają poruszanie, jak gdyby wciąż była ranna. Pozbycie się takich obrażeń wymaga potencjalnie śmiertelnego zabiegu chirurgicznego, gdzie wykonuje się test (Inteligencji + Medycyny) o trudności równej liczbie poziomów zdrowia tej rany. Taki zabieg powoduje tyle niewyparowywanych poważnych obrażeń, ile posiada porażenie i wywołuje ryzyko zakażenia, ale będzie goić się normalnie. Kiedy rany zostaną wyleczone, porażenie zniknie wraz z nimi. Jeśli postać odniosła tak dużo porażających obrażeń, że znalazła się na poziomie -4 lub Obezwładniony, jedynym sposobem pozbycia się bólu jest wycięcie porażonych tkanek lub amputacja zranionej części ciała. Ponowne złamanie i prawidłowe złożenie porażonej kończyny wymaga dwóch godzin zabiegu na każdy poziom zdrowia.

Postacie wyposażone w ciężką broń obuchową lub ostrą mogą porazić ofiarę ciosem łaski (używając zaklęć lub paskudnych popisów, bohater może porazić przeciwnika za pomocą innej broni lub nawet gołymi rękami). Wykonanie takiego ciosu łaski obciążone jest zewnętrzną karą -1, za dokładne celowanie. Wynik rzutu za obrażenia pozwala zabić postać, atakujący może zamiast tego zdecydować, że zadaje tylko tyle ran, ile potrzeba by zmiażdżyć lub odciąć wybraną część ciała przeciwnika - oczywiście, wolno mu też po prostu pozbawić cel życia. Rany od porażeń krwawią według standardowych zasad. Choć można zadać kolejny cios porażający zaraz po pierwszym nie sprowadzając przeciwnika do poziomu Obezwładniony, ale utrata krwi szybko zakończy jego cierpienia, chyba że zostanie opatrzony. Narrator może zarządzić również, że każdy statysta (patrz str. 161), który zostanie Obezwładniony na skutek poważnych obrażeń, zostaje porażony w jakiś okrutnie widowiskowy sposób, zwłaszcza gdy jeśli chce ukazać, jak niszczycielskie są umiejętności bojowe Pomazańców. Nawet jeśli śmiertelnik przeżyje taki cios, utracona część ciała nigdy nie odrośnie.

Umocnione Esencją ciała Wybrańców nigdy nie bywają porażone na skutek potężnych zranień. Ataki, które poraziłyby śmiertelnika, powodują wprawdzie zwykłe utrudnienia, ale Pomazańcy szybko wydobrzeją, gdy tylko wyleczą rany. Nawet zmiażdżona kończyna i zgruchotana kość wyleczą się same, a jedynym śladem strasznej rany będzie widoczna przez jakiś czas blizna. Poważniej naznaczyć może Pomazańca rana krytyczna, ale czas uleczy nawet taką szramę. Jedynym sposobem trwałego okaleczenia Pomazańca jest zupełne odcięcie części jego ciała.

Powyższe jest też naturalnym działaniem mocy z efektem Porażenie. Informacje jak leczyć zranienia z wywołanym przez zaklęcia Porażeniem znaleźć można na str. 142, w tym rozdziale. Informacje o samym Porażeniu znajdują się na stronie 189.

Przykładowe efekty amputacji

Ręka/Dłoń: Oczywiście, nie można używać ręki lub dłoni. Pozostała dłoń staje się dominująca (jeśli nianie była) po miesiącu regularnego wykorzystywania. W razie straty ręki, nieszczęśnik otrzymuje także wewnętrzną karę -2 do testów Wysportowania z powodu zakłócenia równowagi, można ją jednak zanegować odpowiednio obciążając ubranie lub w inny, chytry sposób. Utrata obu rąk uniemożliwia wykonywanie jakiejkolwiek czynności

manualnej bez popisu. Odcięcie jednej dłoni pozbawia kalekę możliwości robienia czegoś, co wymaga dwóch rąk, nie utrudnia jednak testów Wysportowania. Utrata obu dłoni sprawia, że nie można robić nic, co wymaga zręczności, bez haków lub innych protez (a i wówczas otrzymuje się -1 kość utrudnień).

Oszpecenie: Straszna rana może zmienić postać w maszkarę, potwora przed którym uciekają dzieci. Takie blizny powodują karę do Wyglądu -1 lub większe, zmniejszając poziom Wyglądu postaci do minimalnie 0. Jeśli rana zostanie magicznie wyleczona, kara znika, a postać odzyskuje swój dawny Wygląd. Pomazańcy leczą jedną kropkę oszpecenia na dzień. Jeśli faktyczny Wygląd postaci jest wyjściowo niski, nie uważa się go za oszpecenie i nie można leczyć go magicznie, by podnieść atrybut nie wydając doświadczenia.

Oko: Brak jednego oka powoduje wewnętrzne kary -2 do rzutów na Czujność, testów wymagających oceny odległości i szerokiego pola widzenia po okaleczonej stronie oraz zewnętrzną karę -1 do ataków na dystans. Skutkiem utraty obu oczu jest ślepota, która objawia się zewnętrzną karą -4 do wszystkich ataków i testów, wykorzystujących zmysł wzroku. Postać nie może wówczas atakować na dystans większy, niż 100 metrów.

Noga: Kuternoga może poruszać się z połową szybkości, jeśli posiada kulę lub protezę i odejmuje wewnętrzną karę -3 do testów Wysportowania wymagających pracy nóg. Jeśli obie nogi zostaną obcięte, wszelkie rzuty na Wysportowanie, wymagające pracy nóg, automatycznie kończą się niepowodzeniem. Osoby z porażeniem nóg nie mogą chodzić i czołgają się z 1/10 swojej szybkości, z wielką trudnością ciągnąc swoje ciało po ziemi.

Powalenie: Jeśli atak zada więcej podstawowych obrażeń, niż wynosi (Wytrzymałość + Odporność) celu, siła uderzenia powala ofiarę na ziemię, o ile nie uzyska sukcesu w rzucie na ([Zręczność lub Wytrzymałość] + [Wysportowanie lub Odporność]), trudność 2. Powstanie wymaga akcji (zobacz s. 149).

Jeśli bohater skutecznie rzuci się na kogoś podczas walki, obydwaj przeciwnicy muszą testować Powalenie. Nawet jeśli atakowany wykona test, postać jest oszołomiona. Uderzenie na odlew za pomocą łańcucha, kopnięcia, kija lub podobnej broni redukuje Celność ataku o 2, ale jeśli cios trafi (niezależnie, czy zada obrażenia), zaatakowany musi wykonać test na powalenie.

Odrzucenie: Jest to bardziej filmowa alternatywa zwykłego Powalenia, gdzie postać zostaje odrzucona o jeden metr za każde

Przykładowy obiekt	Wyparowania (P/L)	Poziomy zdrowia (Uszkodzony/Zniszczony)
Drzwi do domu	1/3	3/10
Dębowe drzwi	3/5	10/20
Brama fortecy	8/10	20/40
Palisada	3/5	8/12
Mur z cegieł	6/10	24/40
Mur z kamienia	12/18	40/80
Drewniana rzeźba	2/4	3/16
Kamienna rzeźba	4/8	4/28
Żelazna rzeźba	6/12	6/50

trzy kości podstawowych obrażeń, zadawanych przez ten atak, zatrzymując się na przeszkodach. Jeśli uderzy w jakiś szczególnie twardy obiekt, takie hamowanie może być bolesne - słabsze przedmioty zostają rozbite. Odrzucenie w żadnym wypadku nie zadaje dodatkowych obrażeń, ponieważ jego celem jest uatrakcyjnić przebieg sceny. Powstanie wymaga akcji.

Oszołomienie: Postaci, które stracą większą liczbę poziomów zdrowia, niż wynosi ich Wytrzymałość, mogą być wstrząśnięte i zdezorientowane na skutek szoku. Muszą wówczas wykonać rzut odruchowy na (Wytrzymałość + Odporność) o trudności (Obrażenie - Wytrzymałość). Niepowodzenie powoduje karę -2 kości do wszystkich nieodruchowych testów do momentu, gdy atakujący wykona kolejną akcję.

Nieruchome cele

Bohaterowie mogą również atakować przedmioty nieożywione, zamiast innej postaci lub bestii. Wykonanie takiej akcji podlega odrobinę innym regułom. Większość nieruchomych celów nie potrafi unikać ani parować i o ile nie następują jakieś szczególne okoliczności, przyjmuje się, że nie mają WO, by się bronić. Ponadto, jeśli atak w nieruchomy cel trafi, nie ma minimalnych obrażeń - co znaczy, że wszelkie przedmioty mają Twardość równą wyparowaniom. By zrównoważyć tę dodatkową osłonę, bohaterowie nie rzucają za obrażenia i każda kość ponad wyparowania zadaje po prostu jeden poziom obrażeń. Obiekty nie mają poziomów zdrowia ani modyfikatorów od ran (zazwyczaj). Zamiast tego posiadają dwie wartości stanu, podzielone ukośnikiem: Uszkodzony/Zniszczony. Uszkodzony odpowiada za liczbę poziomów zdrowia konieczną, by zakłócić funkcjonowanie obiektu. Dla rzeźby oznacza, że bohater odłupał jej ręce, ale nie rozbił na tysiąc kawałków. W wypadku drzwi i muru, stan Uszkodzone sprawia, że pojawiają się w nich małe dziury, na tyle duże, by można przez nie atakować (cele po drugiej stronie posiadają 75% osłony). By wyłamać drzwi albo zawalić sekcję muru na tyle szeroką, by postać mogła przez nią przejść, konieczne jest osiągnięcie stanu Zniszczony.

Trzeba zaznaczyć, że niektóre potężne magiczne obiekty mogą łamać te reguły na wiele sposobów. Zaklęty kamienny mur z Ery Szogunatu wymaga niekiedy, by rzucać za obrażenia zamiast aplikować je automatycznie, zaś jego odpowiednik z Pierwszej Ery może wymagać testu obrażeń i być kompletnie niewrażliwy na ciosy bronią, której nie wykonano z magicznych materiałów ani nie wzmocniono zaklęciem. Pamiętać też trzeba, że każdy przedmiot można rozbić poza walką, za pomocą brutalnej siły, taki jednak wandalizm wykracza poza czas potyczki.

Otoczenie

Poza areną dla gladiatorów, większość walk nie toczy się na otwartych, pustych przestrzeniach lub w niewyróżniających się niczym pomieszczeniach o wymiarach 3 na 3 metry. Teren i rozstawienie jednostek mają ogromny wpływ na wynik starcia zarówno podczas zwykłej bijatyki, jak i w czasie bitwy armii. W przestrzeni i czasie rozgrywa się też wiele dodatkowych okoliczności, na przykład zasadzki czy okrążenia.

Lot

Dzięki zaklęciom, czarnoksięstwu lub cudownym artefaktom, niektórzy Pomazańcy w mogą podczas bitwy wzbić się w niebo. Istnieją również zwierzęta, jak mospidy i hybroki, które atakują z powietrza, spadają na ofiarę i chwytają ją w szpony. Latające cele można atakować normalnie przy pomocy broni dystansowej (o ile są w zasięgu), a jednostki naziemne mogą zadać im cios w momencie gdy nurkują, by zaatakować kogoś na ziemi. Atakowany przez latającego przeciwnika może go wówczas uderzyć bez żadnych utrudnień, a jego sojusznicy muszą być na tyle blisko, by sięgnąć wroga, i otrzymują karę zewnętrzną -2 (lub -1, jeśli posiadają długą broń, na przykład włócznię). Aby skutecznie się bronić, atakowany musi wykonywać akcję Ochrona, którą przerywa, gdy nadarzy się szansa trafienia, co daje latającemu napastnikowi gigantyczną przewagę taktyczną.

Walka z wierzchowca

Rumaki bojowe zapewniają właścicielom ogromną przewagę podczas walki, wynikającą z wysokości, szybkość i zdolność tratowania jednostek piechoty. Jeździec musi jednak dzielić uwagę, by utrzymywać kontrolę nad zwierzęciem. Siedząc w siodle, postać musi ponownie przeliczyć pule ataku i Wartości Obrony, ponieważ wykorzystuje stosowaną zwykle umiejętność lub Jeździectwo, jeśli jest od niej niższe. Przykładowo, bohater z Jeździectwem 3 i Bronią białą 4 siedząc w siodle walczy, jakby jego Broń białą wynosiła 3. Natomiast mistrz jazdy konnej o Broni białej 3 i Jeździectwie 5 będzie posługiwał się pełną wartością Broni białej.

Ponadto, każdy wierzchowiec posiada poziom kontroli, zgodnie tabelą, którą znaleźć można na następnej stronie.

Jeśli Jeździectwo postaci jest równe lub wyższe niż poziom kontroli wierzchowca, ten podporządkowuje się całkowicie i nie sprawia kłopotów. W innym przypadku jeździec może go nie opanować. Musi w związku z tym poświęcić pełną uwagę kontroli wierzchowca (rzucając na Jeździectwo przy bardziej skomplikowanych manewrach) lub przeprowadzić wir, by

Poziom kontroli	Przykład
0	Automatony, Artefaktyczne pojazdy, Nieumarli
1	Symhata (ujeżdżana przez Pomazańca), Najlepsze marukańskie rumaki
2	Wytrenowany rumak bojowy
3	Koń, muł, jeddim i inne pospolite wierzchowce
4	Dziki, nieujeżdżony koń
5	Symhata (ujeżdżana przez śmiertelnika) udomowiony szponiak lub inny drapieżnik
6 i więcej	Jaszczur królewski, inne gigantyczne drapieżniki

oprócz rzutu wykonać inne akcje. Trudność to poziom kontroli wierzchowca. Jeśli test Jeździectwa skończy się niepowodzeniem, wierzchowiec robi co chce, uniemożliwiając postaci przeprowadzenie pozostałych akcji wiru. Roślinożercy zwykle panikują i starają się uciec z pola walki, ale nie próbują zrzucić jeźdźca, chyba że test kontroli zakończył się porażką. Drapieżniki natomiast wybierają ofiarę i rzucają się na nią, a w wypadku porażki zrzucają i próbują pożreć jeźdźca. Pasażerowie na wierzchowcu nie muszą wykonywać testów kontroli, ale Jeździectwo ogranicza ich umiejętności bojowe w zwykły sposób.

Wierzchowce na tyle duże, by nieść palankin, podlegają odrobinę innym zasadom. Osoba kontrolująca bestię podlega zwykłym regułom, ale pasażerowie mogą korzystać z umiejętności bojowych niezależnie od poziomu Jeździectwa. Wystarczy, że mają przynajmniej jedną kropkę tej umiejętności — w przeciwnym przypadku otrzymują karę zewnętrzną -1. W przypadku paniki wierzchowca, pasażerowie mogą wydostać się z palankinu i zeskoczyć na ziemię wykonując odruchowy test (Zręczności + Uników) lub pozostać na grzbiecie mimo wstrząsów, dzięki rzutowi na (Spryt + Jeździectwo). Oba testy posiadają trudność równą poziomowi kontroli zwierzęcia.

Jak zaznaczono wcześniej, jeźdźcy dodają jeden do WO przeciw atakom w walce wręcz, a osoby w palankinach aż dwa (chyba, że są atakowane przy pomocy broni białej o odpowiednim zasięgu, na przykład włóczni). Postać atakująca z palankinu może używać tylko takiej broni ręcznej, dzięki której może sięgnąć przeciwnika na ziemi. Premie dotyczą również wierzchowca, a przeciwnicy na ziemi odejmują je od swoich WO, kiedy walczą wręcz z kawalerią.

Niestabilne podłoże

Postaci mogą się znaleźć w sytuacji, kiedy trudno jest utrzymać na nogach. Rozgrywa się je tak samo, jak kontrolę wierzchowców, ale Jeździectwo zastąpione zostaje Wysportowaniem, a współczynnik niestabilności podłoża zastępuje trudność kontroli zwierzęcia. To oznacza, że postać musi mieć odpowiedni poziom Wysportowania, by utrzymywać równowagę, albo łączyć testy tej umiejętności w wirze, jeśli chce zrobić coś oprócz balansowania. Niepowodzenie rzutu na (Zręczność + Wysportowanie) oznacza, że postaci nie udało się utrzymać równowagi i nie może wykonać pozostałych akcji wiru. Porażka (albo niepowodzenie, jeśli trudność jest dwa razy wyższa niż liczba uzyskanych sukcesów) oznacza, że bohater upadł (w najlepszym wypadku), a naprawdę niebezpieczne sytuacje (jak walka na wąskim moście nad rozpadliną) mogą mieć znacznie bardziej dramatyczne skutki. Bohaterowie, których trafiono, wykonują jeszcze jeden test Wysportowania, o standardowej trudności, ale jest on odruchowy, więc posiada pełną pulę kości. Prowadzenie wierzchowca przez niestabilny teren powoduje, że poziom kontroli zastępuje się poziomem niestabilności lub zwiększa o +1, w zależności co jest wyższe. Jeździec posługuje się wciąż Jeździectwem, nie Wysportowaniem.

Poziom niestabilności podłoża zależy od kumulujących się czynników: śliskości (+1 za mróz lub kałuże; +3 za podłogę zalana olejem lub gładki lód), ciasnoty (+1 za parapet lub mostek, po +4 za napiętą linę), wiatru (+1 za wichurę do +3 za huragan), ruchomego podłoża (+1 za wstrząsany przez wodę pokład statku na niespokojnym morzu po +3 w centrum trzęsienia ziemi) i inne stosowne sytuacje, które określa Narrator. Przykładowo, walka na wąskim, bujającym się, pokrytym lodem moście linowym w środku arktycznego szkwału będzie mieć trudność 7, ściągając zagładę na wszystkich walczących, prócz prawdziwych akrobatów.

Woda lub błocko

Postacie stojące cieczy, która nie sięga im do kostek, działają bez utrudnień. Ciecz sięgająca kolan lub błoto do połowy łydki wymusza rzuty na Zręczność lub testy poruszania się z zewnętrzną karą -1, by przemieszczać się z połową szybkości. Kara wzrasta do -2, dla cieczy do pasa lub mułu do kolan, równocześnie ograniczając prędkość poruszania do 1/4. Postaci, które płyną, nie podlegają tym utrudnieniom, jeżeli jednak chcą utrzymać się na powierzchni pomimo bardzo zmiennych warunków, muszą uwzględnić niestabilne podłoże (trudność od 1 dla niespokojnego morza po 5 i więcej podczas pływania w wirze wodnym lub wywołanych przez huragan falach). W takich okolicznościach, Wysportowanie zastępuje odpowiednią umiejętność, a postać musi zdecydować się na wir, jeśli chce zrobić coś poza pływaniem. Niepowodzenie oznacza, że postać się podtopiła i musi zrezygnować z dalszych akcji wiru. Porażka (lub niepowodzenie, jeśli trudność jest dwa razy wyższa niż liczba uzyskanych sukcesów) oznacza, że postać tonie i zaczyna się dusić (patrz str. 133).

Postaci, które nurkują, muszą wstrzymać oddech, chyba że posiadają skrzela lub moce pozwalające oddychać pod wodą. Mogą jednak normalnie poruszać się i działać bez potrzeby wiru, nie tonąc przy tym (choć wir może być potrzebny, by pokonać poważniejsze przeszkody). Płynąc pod wodą, postać otrzymuje zewnętrzne kary -2 do rzutów opartych na Zręczności i poruszania, jeśli nie są istotami wodnymi lub ziemnowodnymi. Niektóre rodzaje broni, na przykład łuki i oręż dwuręczny, może nie działać pod wodą z powodu oporu cieczy, ale o tym decyduje Narrator.

Wielu przeciwników

Na otwartym terenie, postać rozmiaru człowieka może walczyć wręcz z pięcioma przeciwnikami tej samej wielkości naraz. Nawet jeśli skoordynowano działanie większej grupy (patrz str. 148), żołnierze nie mają przestrzeni, by zaatakować większą grupą. W przejściach, jak korytarze, schody lub drzwi, maksymalna liczba przeciwników to trzech (albo nawet mniej, jeśli tak zdecyduje Narrator). Ta liczba wzrasta proporcjonalnie, gdy wrogowie są mniejsi, więc bohater może zostać rozszarpany przez ławicę roz-

wścieczonych hatr lub ławicę ryb ostrzowych. Ogromne stwory, jak kozłogry czy jaszczury królewskie, mogą natomiast atakować najwyżej pojedynczo z każdej flanki, nawet na najbardziej przestronnym obszarze. Osoba znajdująca się w maksymalnej grupie walczących nie ma miejsca na manewry i nie może biegać ani iść podczas swojej akcji. Ponadto otrzymuje karę -2 do WO Uników, jeśli nie korzysta z popisów lub magii, by w jakiś sposób unikać, nie przemieszczając się przy tym. Co gorsza, jeśli bohater nie może manewrować (z powodu ścisku lub bardzo ograniczonej przestrzeni), jeden z jego przeciwników może wykonać niespodziewany atak. Bohater, uwięziony w tłumie postaci wybiera, do kogo odwróci się plecami. Liczba osób, które mogą naraz atakować za pomocą broni dystansowej, nie jest ograniczona, a więc skoncentrowana salwa łuczników może być najlepszym sposobem powstrzymania potężnego, pojedynczego wojownika.

Niespodziewane ataki

Postaci nie zawsze mają szansę spostrzeżenia nadchodzącego ataku, zwłaszcza, gdy ktoś uderza z zasadzki lub zadaje zdradziecki cios w plecy. Jeśli postać nie posiada magicznych sposobów wykrywania niespodziewanego ataku (zobacz Metodę Unikania Zaskoczenia str. 230) albo magicznych osłon przeciw niewidocznym ciosom (którą daje większość zaklęć obronnych), ataku nie można zablokować ani uniknąć. Oznacza to, że WO Uników i Parowania automatycznie spada do 0, ale pewne czynniki, na przykład osłona, mogą zwiększyć tę wartość.

W przypadku zasadzki lub otwartego ataku niewidzialnego napastnika, rzuć na (Zręczność + Skradanie się) atakującego, przeciw (Sprytowi + Czujności) celu. Jeśli ofiara jest zajęta rozmową lub skoncentrowana na jakiejś czynności i nie rozgląda się dookoła (albo napastnik jest poza zasięgiem jej zmysłów, na przykład dokładnie za nią), postać otrzymuje wewnętrzną karę -2 do rzutu. Jeśli zaś jest czujna i wypatruje zagrożenia, dodaj jej jedną kość do puli.

Można też zaatakować z zaskoczenia, choć nie z zasadzki (na przykład, kiedy zabójca niespodziewanie zamierza się na kogoś nożem podczas bankietu, nie ostrzegając nikogo zawczasu), co zwiększa trudność testu Skradania się o dwa i wymaga by w danej chwili nie toczyła się walka. O takim zaskakującym ataku należy powiadomić, zanim zostaną wykonane rzuty na (Spryt + Czujność) w ramach akcji Bojowości, jak opisano na stronie 148. Jeśli broniący się zwycięży, dostrzega cios i ma czas, by zareagować w normalny sposób, a więc uniknąć uderzenia albo je zablokować. Jego WO spada, jeśli walczy z niewidocznym przeciwnikiem, może się jednak bronić, co daje mu jakąś szansę. Jeśli atakujący wygra, obrońca zostaje niespodziewanie zaatakowany i musi liczyć na pasywne osłony lub magiczną obronę, które chronią także przed ciosem z zaskoczenia.

Gracze powinni pamiętać, że zaklęcia Broni białej wymagają, by Pomazaniec miał przygotowaną broń. A zatem postaci, których magiczne obrony wspomagają uniki, mają przewagę podczas zasadzki - eksperci od parowania mają prawdziwe kłopoty, póki nie dobędą ostrza.

Ponowny niespodziewany atak: Niespodziewane ataki zazwyczaj rozpoczynają starcie i nie zdarzają się, kiedy walka już trwa. Kiedy zdrajca wbije już nóż w plecy swego władcy albo zabójca wystrzeli zatrutą strzałkę, wszyscy obecni wykonują akcję Bojowość. Ponowny atak z zasadzki nie jest łatwy - bohater musi jakoś się ukryć, choć przeciwnicy są zaalarmowani i ze wszystkich sił starają się go znaleźć. Nawet niewidzialność nie gwarantuje kolejnych niespodziewanych ataków, choć na pewno w nich pomaga.

Jeżeli walczący chce się ukryć, wykonuje pozostałą akcję, która może wchodzić w skład wiru. Testuj e wówczas (Zręczność + Skradanie się) przeciwko (Sprytowi + Czujności +2) wszystkich świadków. Jeśli ukrywający się bohater jest niewidzialny lub w jakiś sposób niewidoczny dla zmysłów, dodaje dwie dodatkowe kości do puli rzutu na Skradanie się. Odwracanie uwagi, fałszywe ruchy czy korzystanie z właściwości otoczenia, by tym sprawniej się ukrywać, może być popisem, zapewniając dodatkowe kości w zwykły sposób. Jeśli otoczenie nie pozwala znaleźć kryjówki a postać nie może ukryć się dzięki magii, nie może próbować ponownego przyczajenia się. Każdy obserwator, który przegra test sporny, traci z oczu napastnika i nie może kontynuować ataku lub wejść z nim w jakąkolwiek interakcję, póki ten nie pokaże się ponownie albo inny walczący, który wciąż widzi napastnika, nie wskaże go lub krzyknie, gdzie się kryje, zdradzając go w ten sposób. Ukryty napastnik może wykonać następny atak z zaskoczenia przeciw osobom, które nie znają jego nowej kryjówki, otrzymując wszelkie stosowne przewagi.

Kiedy postać wykona nowy atak z zaskoczenia, zdradza swoją pozycję do chwili, gdy ukryje się ponownie. Póki pozostaje w ukryciu, każdy z przeciwników może wykonać akcję dodatkową, by spróbować znaleźć napastnika (może być częścią wiru), rzucając na (Zmysły + Czujność), przeciw trudności równej liczbie sukcesów z rzutu na ukrywanie się. Osoby, które znajdą wroga, powinny natychmiast ostrzec pozostałych (odejmij dwie kości od Skradania się podczas atakowania zaalarmowanych przeciwników), choć mogą też zachować tę wiedzę dla siebie.

Statyści

Gra w „**Exalted**" to wybuchowa mieszanka rodem z filmów akcji - dlatego właśnie główny bohaterowie, powinni z łatwością przebijać się przez całe legiony sługusów i pachołków. W regułach walki, kwestię tę oddaje instytucja statystów — bezimiennych, pozbawionych cech charakterystycznych przeciwników, których znaczenie fabularne jest niewielkie, a zagrozić bohaterom mogą wyłącznie, gdy jest ich cały tłum. Statyści mają też znaczenie narracyjne: zapewniają żywe tło, na którym błyszczą władający fenomenalnymi mocami bohaterowie. Po drugie, potrafią spowolnić Pomazańców i/albo zmusić ich do marnowania cennej Esencji przed walką z „prawdziwym" wrogiem. Statyści podlegają poniższym regułom:

Zredukowane zdrowie: Statyści mają tylko trzy poziomy zdrowia: mogą być Zdrowi, -1, -3, Obezwładnieni lub Martwi, przy czym poziom -3 traktuje się jak -4 na potrzeby ograniczenia prędkości poruszania. Statyści zazwyczaj umierają natychmiast, gdy poważne obrażenia zredukują ich zdrowie poniżej Obezwładnionego, zamiast powolnie konać. Narrator może jednak zawiesić tę regułę, jeśli fabuła wymaga, by śmiertelnie ranny żołnierz przyniósł ostatni meldunek, wróg wycharczał jeszcze, jak to jego pan zniszczy bohaterów i tak dalej. Jeżeli jakaś istota ma trzy lub mniej poziomów zdrowia nawet, kiedy nie jest statystą, użyj jej pierwotnych charakterystyk.

Automatyczne obrażenia: W walce ze statystami nie rzuca się za obrażenia - po prostu podziel zadane im obrażenia po wyparowaniach na trzy, zaokrąglając w górę. Tyle właśnie ran otrzymują. Dzięki temu każdy atak, który trafi statystę, zadaje co najmniej jeden poziom obrażeń.

Pospolitość: Statyści nie liczą 10-tek jako dwóch sukcesów i nie potrafią wykonywać popisów. Jeśli scena wymaga dramatycznej akcji, która w normalnych warunkach byłaby popisem, narrator może przyznać statyście dodatkowe kości. To jednak powinno zdarzać się jak najrzadziej, w szczególnych sytuacjach. Statyści nie mogą wydawać Siły Woli, by otrzymać dodatkowe sukcesy i nie wspomagają rzutów cnotami, chyba że bronią swojej motywacji.

Standardowe statystyki: Statyści mają zwykle pełne charakterystyki, na wypadek, gdyby były potrzebne podczas przygody, jednak wszyscy przedstawiciele tej samej kategorii statystów - „standardowe zombie", „gwardziści z Warangu" czy „doświadczeni najemnicy" - posiadają zawsze takie same statystyki. Przykładowe cechy wielu rodzajów postaci tego typu znajdziesz w Rozdziale Siódmym.

Morale

Każdy dobry dowódca wie, że psychologia jest kluczem do zwycięstwa na polu bitwy. Kiedy sytuacja robi się napięta, postaci, które uznają wroga za prawdziwe zagrożenie, muszą wykonać test Odwagi, o ile ich cnota nie przekracza poziomu trudności tego rzutu. Jeśli bohater zorientuje się, że przeciwnik jest dużo groźniejszy, niż się początkowo spodziewał, musi wykonać kolejny test. Gdy okaże się mniej niebezpieczny, test również się powtarza, używając wówczas lepszego z dwóch wyników. Warto zwrócić uwagę, że trudność testów morale jest oparta na opinii o wrogu, a nie rzeczywistym zagrożeniu, jakie stwarza. Rozbójnicy nieświadomie atakujący Pomazańców Słońca mogą początkowo wierzyć w swoją przewagę liczebną. Kiedy jednak Wybrańcy okażą swoje zdolności, łotrzy gwałtownie zmienią zdanie.

Podczas konfrontacji z nieznanym, ale wyraźnie nadnaturalnym przeciwnikiem, śmiertelnicy automatycznie uznają, że niebezpieczeństwo jest znacznie większe, niż w rzeczywistości. Jeśli postać próbuje wyolbrzymić swoje możliwości by zasiać grozę, musi przetestować ([Charyzmę lub Oddziaływanie] + Wygląd), gdzie nadwyżka sukcesów ponad Odwagę obserwatorów określa maksymalny poziom niebezpieczeństwa, jaki możne uzyskać blefując. Oczywiście, gdy tylko okaże się, że bohater mocny był przede wszystkim w gębie, powinien nastąpić nowy test, dzięki któremu przeciwnicy otrząsną się z początkowego strachu. Sukces w testach morale oznacza, że postać działa bez problemów, a rezultatem niepowodzenie jest wewnętrzna kara -2 z powodu strachu. Porażka oznacza, że postać ucieka lub porzuca broń i kryje się, w zależności od sytuacji. Stosując reguły morale do statystów, Narrator powinien połączyć ich w grupy i rzucać dla każdej z nich, by ograniczyć liczbę testów. Zasada ta nie dotyczy prawdziwych jednostek wojskowych (patrz str. 164-165). Jeśli Odwaga postaci jest większa, niż trudność testu Morale, automatycznie odnosi ona sukces.

Postaci które nie są statystami, mogą podczas testu morale wykorzystać inną cnotę w miejsce Odwagi, jeśli to pasuje do sytuacji. Przykładowo, matka chroniąca swoje dzieci może korzystać z Litości, a mnich Nieskalanych posłuży się Umiarem, stając twarzą w twarz z demonem. Pomazańcy, będący wszakże czempionami najpotężniejszych bogów, nie podlegają regułom morale - ich ducha może złamać tylko magia.

Trudność	Przeciwnik/Przykład*
1	Przeciwnik o porównywalnej sile (lub odpowiednik grupy przeciwników stanowiących pomniejsze zagrożenie)/ochotnicza milicja.
2	Wróg nieco silniejszy (albo odpowiednik niebezpiecznej bandy słabszych wrogów)/zawodowi żołnierze, barbarzyńscy wojownicy
3	Wróg zdecydowanie potężniejszy albo ogromna chmara pomniejszych wrogów/elita wojska, nieumarli, hobgobliny, mutanci Dziczy
4	Wróg górujący w każdym aspekcie lub odpowiednik/Smocza Krew, pomniejsze demony i bóstwa, katafrakt Pięknego Ludu
5	Wróg, który wydaje się niezwyciężony, a walka z nim to samobójstwo/Pomazańcy Niebios, potężne duchy

*w przykładach przyjmujemy, że opisanego przeciwnika napotyka zwykły śmiertelny żołnierz

Ataki specjalne

Zazwyczaj, celem ataku jest zranić lub zabić, ale czasem walczący próbują użyć bardziej specjalistycznych manewrów.

Pochwycenie

By złapać przeciwnika podczas zwarcia lub go obalić, należy wykonać akcję Pochwycenie ([Siła lub Zręczność] + Sztuki Walki). Manewr ten ma Szybkość 6, Celność +0 i Ataki 1. Można go unikać i parować według normalnych reguł, a jeśli trafi, nie zadaje obrażeń. Pochwycenie może być częścią wiru, a przy pomocy popisu lub magii da się pochwycić dwóch lub więcej przeciwników naraz, wykonując kolejne akcje Pochwycenia w tym samym wirze (patrz str. 150). Jeśli atak chybi, wysiłki napastnika spełzły na niczym. Trafienie obezwładnia przeciwnika i pozwala kontrolować jego ruch. Atakujący może dzięki temu wykonać któryś z poniższych manewrów:

Rzut: Pochwyconego nieprzyjaciela można rzucić na odległość równą Sile atakującego w metrach (stosuje się przy tym narracyjne efekty Odrzucenia, jeśli będą pasować, a potem przeprowadza test, by uniknąć przewrócenia). Napastnik może cisnąć przeciwnikiem o ziemię, automatycznie powalając go, lub po prostu go odepchnąć, nie czyniąc mu poza tym nic złego.

Miażdżenie: Napastnik zadaje lekkie obrażenie równe swojej Sile plus nadwyżka sukcesów z testu Pochwycenia. To jest atak przebijający.

Trzymanie: Atakujący trzyma przeciwnika, ograniczając jego ruchy, ale nie zadając obrażeń.

Dopóki postać pozostaje w zwarciu, nie może robić niczego bez wykorzystania wiru i zawsze musi zawsze wykorzystywać akcję, by utrzymywać zwarcie. Nie może blokować ani unikać bez popisów lub magii. Trzymany przeciwnik również nie jest w stanie blokować ani unikać, jak przy akcji Bierność, ale wolno mu korzystać z zaklęć odruchowych i tych, które - zgodnie z ich opisem - można rzucać w zwarciu. Podczas podtrzymywania zwarcia, napastnik rzuca na ([Siłę lub Zręczność] + Sztuki walki), a trzymany broni się tymi samymi cechami. Zwycięzca kontroluje zwarcie i może wykonać wszelkie opisane wyżej manewry, dodając nadwyżkę sukcesów do obrażeń, jeśli zdecyduje się na Miażdżenie. Jeżeli sytuacja w zwarciu odwróci się, napastnik natychmiast staje się pochwyconym, a jego przeciwnik atakującym. Poprzedni napastnik zmienia swoje akcje na Bierność, a szybkość obydwu liczy się od tego momentu.

Kiedy wielu przeciwników stworzy „stos" na pojedynczej ofierze, rozegraj to jak akcję ograniczonej współpracy (patrz str. 130), gdzie każdy atakujący dodaje kość do puli przywódcy ataku podczas jego testów zwarcia. Ponieważ pochwycona ofiara jest bezbronna, każdy przyłączający się do zwarcia agresor musi uzyskać tylko jeden sukces w teście ataku. Jeśli się mu uda, dodaje kolejną kość do puli przywódcy, poczynając od najbliższego testu zwarcia. Pomocnicy nie wykonują testów zwarcia - po prostu albo dodają kość przywódcy, albo wycofują się, kiedy zechcą. Jeśli ofiara się uwolni, pozbywa się wszystkich napastników poza przywódcą, którego może miażdżyć, rzucić lub przytrzymać w normalny sposób.

Strzał mierzony

Kiedy postać chce wykonać bardziej precyzyjny atak, korzysta z poniższych zasad. Każda odmiana tego manewru wywołuje wewnętrzne kary (opisane w nawiasie) i należy ją zadeklarować na początku ataku. Podobnie jak kary zewnętrzne, utrudnienia za strzał mierzony rozlicza się podczas kroku piątego sekwencji ataku (patrz str. 153)

Cios płazem (-1): Uderzenie płaską częścią ostrza albo użycie mniejszej niż zwykle siły pozwala zadać obrażenia lekkie zamiast poważnych lub krytycznych. Popis lub magia mogą umożliwić uderzenie płazem broni miotanej (na przykład rzucenie sztyletem tak, by uderzył tępo lub rękojeścią). Nie można płazować bronią strzelecką, choć istnieją tępo zakończone strzały, zadające lekkie obrażenia. Wyprowadzenie ciosu łaski, by porazić przeciwnika, jest formą ciosu płazem.

Pokazówka (-1 do 4): Postać może z powodów narracyjnych atakować coś bardzo małego, na przykład przeciąć linę za pomocą strzały lub rozciąć rzucony owoc mieczem. Czasem chce też zastraszać przeciwników, naznaczając ich, ale nie zadając obrażeń, które spowodowałyby utratę poziomu zdrowia. Taki atak musi trafić i być w stanie zadać przynajmniej minimalne obrażenia (to znaczy, pokonać Twardość i podobne obrony). Jeżeli chodzi tylko o wycięcie znaku na ubraniu, wystarczy trafić i nie trzeba liczyć się z Twardością. Narrator powinien wyznaczyć trudność Pokazówki, opierając się na stopniu komplikacji planowanego ataku.

Rozbrojenie (-2 do -4): Wytrącenie broni powoduje karę zewnętrzną -2, jeśli walczy się wręcz, lub -4 na dystans. Jeśli atak trafi, nie zadaje żadnych obrażeń, ale ofiara musi wykonać odruchowy test (Sprytu + odpowiedniej dla wytrącanej broni umiejętność) przeciw trudności równej nadwyżce sukcesów rzutu za atak. Za każdy sukces, którego celowi zabraknie, broń odrzucana jest na pół metra. Odzyskanie porzuconej broni to test (Zręczności + odpowiedniej umiejętności) o trudności 1, który można wykonać tylko, jeżeli postać jest w stanie dosięgnąć oręża - a więc nie gdy broń nie wpadła do rozpadliny ani nie wypadła za burtę statku. Należy zastrzec, że nie można rozbroić z naturalnej broni (pięści, stóp, pazurów, kłów itd.), ani pozbawić oręża przymocowanego do ciała, na przykład cestusów i tygrysich szponów. Jeśli gracz często wykorzystuje przewagę, by rozbroić przeciwnika a następnie zabić bezbronnego (zamiast wykorzystywać ten manewr by zwiększyć dramatyzm sceny), Narrator powinien bez oporów podnieść karę za przeprowadzenie manewru. Rozbrojenie może być częścią wiru - w ten sposób można przechwycić upuszczoną broń, o ile bohater ma wolną jedną rękę. Wymaga to jednak zwykle popisu.

Wściekły cios (-1): Bohater może uderzyć z furią, niekoniecznie celnie, ale za to mocno. Zwiększa wówczas obrażenia o +2P/K lub +3L, w zależności, jaki typ ran zadaje atak.

Styl

Różnorodne kary i premie zależne od terenu, osłony czy mierzenia mogą zniszczyć delikatną równowagę pomiędzy epicką fabułą i ponurym realizmem. W prawie każdym przypadku Pomazańcy mają ogromną przewagę nad zwykłymi śmiertelnikami, ale nie są aż tak potężni, by ich odgrywanie stało się nudne. Niektórzy Narratorzy mogą jednak nie cackać się z wyliczaniem skomplikowanych modyfikatorów, jeśli chcą by ich styl był bardziej narracyjny, a rozgrywka miała lepsze tempo - wystarczy wówczas, że „złagodzą" mechanikę walki. Można wówczas odejść od detali mechaniki, takich jak wysokość premii i kar zewnętrznych do zadawanego ciosu i pozwolić, by o znaczeniu otoczenia dla rozgrywanego starcia decydowały wyłącznie popisy. Jeżeli bohaterowie graczy są śmiertelnikami, można też osłabić nieco niektóre drastyczne reguły, by nie psuły zabawy, rezygnując na przykład z zasady statystów czy zmniejszając o połowę możliwości podniesienia/kruszenia czegoś, wynikające z (Siły + Wysportowania). Narrator powinien jednak zawsze informować graczy z wyprzedzeniem, jakie reguły planuje zignorować albo zmienić, by wszyscy wiedzieli czego się można spodziewać jeszcze przed rozpoczęciem zabawy.

Bitwa

Choć przy pomocy reguł walki można teoretycznie przeprowadzić starcie z dziesiątkami lub setkami aktywnych uczestników, trwałoby ono niesamowicie długo i szybko zaczęło nużyć. Dlatego właśnie w „**Exalted**" istnieje też system rozgrywania bitew oddziałów, a nie pojedynczych osób. W czasie bitwy nie używa się czasu walki, liczonego w momentach - zamiast nich stosuje się momenty przedłużone, trwające około minuty. Narrator powinien pamiętać, że tych zasad nie należy stosować do każdej potyczki, zwłaszcza, gdy starcie armii służy tylko za dramatyczne tło indywidualnej walki na mniejszą skalę. Poniższe zasady wykorzystuje się, kiedy los bitwy spoczywa w rękach bohaterów lub narrator chce uzależnić wynik od szczęścia i strategii, a nie ustalić go z góry, w ramach konstruowania fabuły. Ponadto, bitwy w „**Exalted**" rozgrywa się przy założeniu, że dowódcy walczą w polu, a nie kierują ich przebiegiem z bezpiecznych tyłów. Sztabowcy nie mogą dowodzić oddziałami - przesyłają tylko wiadomości przez gońców i za pomocą sztandarów dowódcom polowym. Generał, rezydujący na tyłach, może wprawdzie dowodzić całą armią, ale nie poprowadzi swoich ludzi do zwycięstwa, idąc w pierwszym szeregu.

Oddziały

Każdy oddział na polu bitwy należy do jednej z dwóch kategorii. Pierwsza to jednostki pojedyncze, czyli samotne postaci, które nie są częścią żadnej grupy. Większość jednak to pełne oddziały, złożone z dowódcy i wszystkich służących

pod ich rozkazami żołnierzy. Mechanika redukuje taką jednostkę do osoby dowódcy, który otrzymuje premie zależnie od liczebności, uzbrojenia i wyszkolenia swojego oddziału. Cechy opisujące oddział to:

Wielkość: liczebność oddziału.

Dryl: poziom wyszkolenia i dyscypliny.

Hart: fizyczna odporność żołnierzy. Tę cechę mogą mieć również pojedyncze jednostki.

Moc: poziom magicznych mocy jednostki, wynikający z jej uzbrojenia.

Poziom Ataku w walce wręcz/na dystans: umiejętności bojowe żołnierzy.

Poziom Obrażeń w walce wręcz/na dystans: niszczycielska moc oddziału.

Pancerz: średni poziom osłony, zapewnianej przez pancerze oddziału.

Morale: ogólne męstwo oddziału.

Specjalne postaci: opis ważnych członków jednostki.

Formacja: Cecha opisująca obecną taktykę przyjętą przez oddział.

Wielkość

Wielkość oddziału mierzy, ile ludzi się na niego składa. Duża Wielkość zapewnia oczywistą przewagę: taki oddział zadaje i może przyjąć więcej obrażeń (ponieść większe straty). Z drugiej strony, duże oddziały otrzymują karę do szybkości wykonywania rozkazów. Dlatego większość doświadczonych wodzów stara się zachować równowagę i dzieli swoje siły na łatwiejsze w dowodzeniu, małe oddziały, z których każdy ma własnego dowódcę. Poniższa tabela zakłada, że większość oddziału stanowią statyści (poza dowódcą). W innym przypadku liczba poziomów zdrowia oznacza, jaką ilość pospolitych żołnierzy potrafi zastąpić bohater. Przykładowo, śmiertelny heros ma nie trzy, a siedem poziomów zdrowia. Znaczy to, że na polu bitwy wart jest dwóch i pół żołnierza - ponieważ jednak taki heros to poważny przeciwnik, zaokrągla się tę wartość do trzech. Pomazańcy i inne magiczne istoty mogą stanowić odpowiednik znacznie większej liczby statystów. Każda Wielkość powyżej 9 oznacza maksymalną liczebność dwa razy większą, niż na poziomie poprzednim.

Wielkość	Liczebność	Odpowiednik
0	1	Pojedynczy
1	2-10	Kieł
2	11-75	Łuska(i)
3	76-150	Szpon
4	151-300	Skrzydło
5	301-650	Drakonia
6	651-1 250	-
7	1 250-2 500	-
8	2 501-5 000	Legion
9	5 001-10 000	Legion z Pierwszej Ery

Dryl

Choć przewaga liczebna potrafi przesądzić o wyniku bitwy, to trening i dyscyplina odróżnia profesjonalnych żołnierzy od wściekłej tłuszczy lub wyjących barbarzyńców. Cecha Dryl odpowiada za poziom dyscypliny w oddziale, jego umiejętność marszu i walki w formacji, gdy indywidualne umiejętności bojowe muszą ustąpić karności. Wysoki Dryl zapewnia elastyczność, pozwalając jednostkom szybko zmienić formację na odpowiednią do sytuacji i pomaga oddziałowi nie złamać szeregów nawet podczas zaciętej bitwy.

Dryl w niewielkim stopniu zależy od umiejętności bojowych - ważniejszy jest tu duch współpracy, powstały dzięki intensywnemu treningowi. Dlatego właśnie nie można go wyliczyć po prostu opierając się o standardowe statystyki żołnierzy. By ustalić dryl posłuż się poniższą tabelą, zawierającą sztandarowe przykłady.

Hart

Tylko oddziały złożone z automatonów lub żywych trupów nigdy się nie męczą - śmiertelnicy nie mogą maszerować i walczyć w nieskończoność. Każdy pełny oddział ma zatem poziom Hartu, równy (Drylowi + Wytrzymałości). Hart oddziałów pojedynczych to ich (Wytrzymałość + Odporność). Ta cecha spada sukcesywnie podczas bitwy. Jeśli Hart spadnie do 0, oddział otrzymuje ma -2 do wszystkich akcji z powodu wycieńczenia.

Wielkość i wybór

Wielkość oddziałów werbowanych w Drugiej Erze zależy od liczby dostępnych oficerów, możliwości logistycznych armii i celu, do którego jest powołana. Niewiele armii Stworzenia może pozwolić sobie na szkolenie dużej liczby oficerów i chorążych, a koordynowanie działania zbyt wielu jednostek przerasta możliwości każdego generała.

Najskuteczniej jest dzielić armię na jak najmniejsze oddziały, ale możliwości komunikacyjne i myśl taktyczna Drugiej Ery nie pozwala efektywnie działać armii złożonej z dziesiątków jednostek o Wielkości 2. Dlatego tylko kilka armii może wyjść w pole podzielonych na więcej niż 10 oddziałów, a jeszcze mniej potrafi skutecznie walczyć, dzieląc się na więcej niż sześć jednostek. Wojska dzieli się zwykle wedle rodzaju pancerza i broni. Rdzeń armii formują duże grupy żołnierzy, zazwyczaj podzielonych na dwa do czterech oddziałów. Wojska pomocnicze dzieli się zazwyczaj na jedną lub dwie jednostki każdego typu.

A zatem dobrze dowodzona armia będzie zawierać cztery oddziały piechoty, dwa oddziały lekkiej kawalerii, dwa oddziały łuczników i oddział inżynierów - w sumie dziewięć jednostek. Wojsko nieco gorszego sortu dzieli się na trzy oddziały piechoty, jeden oddział kawalerii, jeden oddział z bronią dystansową i jednostkę inżynierów. Należy zwrócić uwagę, że trzon armii, piechota, dzieli się zazwyczaj na więcej oddziałów, niż jednostki wyspecjalizowane, uznawane za mniej ważne. Ogólny model armii Drugiej Ery zakłada koncentrację uwagi na podstawowych jednostkach bojowych, a obecność oddziałów wyspecjalizowanych jest oznaką bogactwa lub wysokiej kultury wojskowej.

Elitarne oddziały pod dowództwem herosa są znakiem firmowym gatunku, więc Narrator powinien często je wprowadzać. z drugiej strony pamiętać należy, że armie, które nie korzystają z udogodnień logistycznych Pierwszej Ery dzielić się będą na raptem kilka oddziałów.

Dryl	Opis	Przykłady
0	Niezdyscyplinowani	Pojedyncze jednostki, tłuszcza, tłum, motłoch, banda dezerterów, zbiry w mundurach.
1	Słabo Zdyscyplinowani	Słaba milicja wiejska, żandarmi, niskiej jakości oddziały.
2	Zdyscyplinowani	Wyszkolona milicja, średniej jakości wojsko, tarczownicy cesarscy, piraci lintyjscy.
	Zwarci	Doskonała milicja, świetne wojska, cesarscy piechurzy, rezerwa Siódmego Legionu.
4	Elita	Doskonałe oddziały, cesarska ciężka piechota, oddziały liniowe Siódmego Legionu, mnisi Nieskalanych, wojownicy Ludu Gór.
5	Bez skazy	Oddziały elitarne, Legion Ciszy, tygrysi wojownicy, weterani Siódmego Legionu, Panny Alat, weterani Ludu Gór.

Jeśli członkowie oddziału nie wypoczęli przez kilka godzin przez bitwą, odejmij wartość zmęczenia pancerzy oddziału od początkowego Hartu.

Moc

Osobno rozgrywać każdy magiczny efekt, którym władają walczący i rozgrywać wszystkie jego komplikacje, w bitwach używa się pojedynczej, abstrakcyjnej wartości Mocy. By ustalić Moc oddziału, wykorzystuj poniższą tabelkę, dodając ewentualnie najwyższą premię za rynsztunek. Pamiętać należy, że poniższe wartości zakładają, że większość istot należących do oddziału posiada opisane moce i/albo rynsztunek. Kilku Pomazańców otoczonych rzeszą śmiertelników nie ma aż tyle siły, by zapewnić Moc całej jednostce. Zamiast tego, taki Wybraniec uznawany jest za Postać specjalną. Tylko kilka oddziałów w Drugiej Erze, poza Armią Niebios, posiada Moc wyższą niż 3.

Poziom ataku w walce wręcz/na dystans

Każdy pełny oddział posiada Poziom Ataku w walce wręcz i na dystans, który reprezentuje typowe umiejętności żołnierzy. By określić tę wartość, określ średnią (Zręczność + odpowiednia umiejętność bojowa) dla członków oddziału i podziel tę pulę na pół, zaokrąglając w dół. Oddział posiada poziom walki wręcz, jeśli jest odpowiednio uzbrojony. Oczywiście, nawet regiment łuczników może teoretycznie bić i kopać przeciwników podczas walki wręcz, ale fakt, ze noszą oni łuki pozwala mu używać tylko poziomu ataku na dystans. Jeśli każdy członek oddziału jest uzbrojony w taką samą broń (co zazwyczaj jest standardem), do puli ataku wlicza się Celność tej broni, przed podzieleniem jej na pół. Tak więc, elitarny oddział żołnierzy (Zręczność 3, Broń Biała 4) uzbrojony w dao (Celność +1), będzie miał poziom ataku w walce wręcz równy 4.

Poziom obrażeń w walce wręcz/na dystans

Ta cecha opisuje ilość obrażeń, które jednostka może zadać podczas ataku wręcz lub na dystans. By ją określić, wylicz średnią obrażeń podstawowej broni, w jaką uzbrojeni są żołnierze (lub użyć wartości obrażeń broni, którą posługują się wszyscy). Potem podziel na trzy pulę (Siła + obrażenia broni), zaokrąglając ją w górę, nie wliczając efektów zaklęć ani tymczasowych premii/efektów nadnaturalnych. Dla przykładu, wspominana wyżej elitarna piechota (Siła 3) z dao (+5P), będzie mieć poziom obrażeń w walce wręcz równy 3.

Pancerz

Cecha wynikająca z jakości osłon, noszonych przez członków oddziału. Podziel pełne wyparowania poważnych obrażeń żołnierzy przez trzy, zaokrąglając w górę. Kara do poruszania całej jednostki równa się średniej utrudnień poruszania żołnierzy, a nie ich dowódcy. Twardość jednostki to średnia Twardość zbroi członków, pod warunkiem, że wszyscy żołnierze mają co najmniej taki jej poziom, wynikający z wrodzonych mocy, magii lub pancerzy.

Morale

Każdy mądry dowódca szybko uczy się, że dzięki wysokiemu morale słabsze jednostki mogą zwyciężać większe i lepiej uzbrojone. Podobnie, niskie morale potrafi odebrać całą przewagę

Moc	Skład oddziału
0	Żadnych zdolności nadnaturalnych, oddział złożony w całości ze śmiertelników.
1	Krew Bogów, wyszkoleni taumaturdzy, młodzi Smoczy Królowie, typowe upiory, wojownicy Ludu Gór.
2	Młodzi Pomazańcy Ziemi, neomahy i inne nie walczące demony Pierwszego Kręgu, słabe bóstwa i żywiołaki, upiorni wojownicy, młodzi arystokraci elfów, elitarni wojownicy Ludu Gór.
3	Starsi Pomazańcy Ziemi lub młodzi Ziemscy z licznymi zaklęciami wsparcia, mnisi Nieskalanych, młodzi Pomazańcy Niebios, erymatusy i walczące demony Pierwszego Kręgu, pomniejsze duchy wojny, takie jak szin-tsu i skarabeusze strażnicze, weterani nemisariusze lub upiory wojny, doświadczeni arystokraci elfów.
4	Doświadczeni Pomazańcy Niebios lub bardzo starzy Pomazańcy Ziemi, mistrzowie Nieskalanych, demony Drugiego Kręgu, starszyzna Smoczych Królów, bóstwa wojny takie jak niebiańskie lwy.
5	Pomniejsze smoki żywiołów, starsi Pomazańcy Niebios (Esencja 6 i więcej).
Premie	**Rynsztunek**
+1	Talizmany taumaturgiczne i eliksiry alchemiczne.
+2	Podstawowe magiczne zbroje i broń, potężne artefakty taumaturgiczne, takie jak pancerze gunzosza.
+3	Broń napełniona Esencją, magiczne zbroje mocy, takie jak mechy i smocze zbroje.
+4	Potężne artefakty z Pierwszej Ery lub boska broń.

liczebności i wyszkolenia. Cecha ta równa się najniższej wartości Odwagi w oddziale lub Odwadze jego dowódcy. W przypadku kawalerii, morale wykorzystuje średnią Odwagę wierzchowców, jeśli jest niższa niż u żołnierzy. Jednostki złożone w większości z żywych trupów i automatonów mają doskonałe morale, nawet jeśli ich dowódcy brak bojowego ducha, co oznacza, że automatycznie odnoszą sukces we wszystkich testach (i nie muszą rzucać). Magia bojowa może tymczasowo wywołać doskonałe morale albo zapewnić oddziałowi premię.

Specjalne postaci

W większości typowych formacji jedyną znaczącą osobą jest dowódca, który prowadzi swoich podwładnych do bohaterskich akcji. Taki uproszczony model posiada jednak pewne słabości. Po pierwsze, grupa bojowa prowadzona przez czempiona ryzykuje całkowite rozbicie, jeśli dowódca padnie w bitwie. Warto więc posiadać do dyspozycji niższych oficerów, którzy przejmą dowodzenie gdy pojawią się kłopoty. Po drugie, dowódca nie zdoła samodzielnie opanować wielkiej jednostki - potrzeba, by ktoś powtarzał i przekazywał jego rozkazy. Model dowódca/podwładni nie pozwala wreszcie na wykorzystanie unikatowych właściwości podkomendnych, które dodałyby siły luźnej hordzie wojowników.

Pełny oddział może mieć w składzie maksymalnie tyle postaci specjalnych, ile wynosi jego Wielkość razy dwa, nie licząc dowódcy. Mogą należeć do dowolnej z trzech poniższych grup, w jakichkolwiek proporcjach. Poza tym, jeśli nie są atakowane bezpośrednio (patrz str. 172), specjalne postaci przeżyją do chwili, gdy jednostka straci ostatni punkt Wielkości - wówczas dopiero poświęcają życie, by chronić dowódcę.

Gdy jednostka traci punkt Wielkości, na koniec bitwy albo w jej trakcie, jej szeregi opuścić muszą nadliczbowe postaci specjalne, które przekraczają limit wynikający z nowej Wielkości oddziału.

Heros: Podoficer, który może przejąć dowodzenie, jeśli dowódca padnie w bitwie. Poza tym herosi mogą atakować inne oddziały jakby byli jednostkami pojedynczymi, co zapewnia dodatkowy (choć słabszy) atak. Mogą też wydzielić część oddziału i sformować z niej nową, mniejszą jednostkę pod swoim dowództwem. Heros może użyczyć swojego poziomu ataku w walce wręcz całemu oddziałowi, zastępując w ten sposób stosowną cechę dowódcy, podlega jednak zwykłym ograniczeniom wynikającym ze Sztuki wojny dowódcy.

Czarnoksiężnik: Ten bohater może być prawdziwym magiem, wyszkolonym łucznikiem lub obserwatorem, dla bezpieczeństwa umieszczonym głęboko w szeregach oddziału. „Tysiąc Prawidłowych Manewrów Urodzonego Żołnierza", podręcznik taktyki z Pierwszej Ery, nazywa wszystkie takie osoby „czarnoksiężnikami". Czarnoksiężnik może dowodzić ostrzałem, zastępując wymaganą cechę oddziału swoją, ograniczoną wartością Sztuki wojny dowódcy w normalny sposób. Ponadto czarnoksiężnicy mogą wykonywać ataki dystansowe niezależnie od oddziału, nie mogą jednak przejąć dowodzenia ani wydzielać z jednostki mniejszego oddziału jak herosi.

Chorąży: Być może najważniejsza postać specjalna, pozwalająca poprawić organizację oddziału. Chorążowie to dobosze, trębacze, sztandarowi i sygnaliści, którzy przekazują rozkazy dowódcy żołnierzom. Jednostki o Wielkości 3 i więcej muszą mieć co najmniej jednego chorążego na każdy punkt Wielkości - brak takiej postaci powoduje trudności z przekazywaniem komend i zmienia karny oddział w luźną grupę, powodując karę -2 do aktualnego Drylu. Oprócz utrzymywania porządku, chorąży może zastąpić dowódcę, kiedy w oddziale upadać zaczyna duch i pojawia się ryzyko ucieczki albo innych sytuacjach, kiedy trzeba wydawać komendy.

Wojsko to ty

Jest to metafora zasad, według których cała machina wojenna jest tak naprawdę wsparciem dowódcy. Wojska zapewniają wodzowi premię do cech. Poza tym, starcie z oddziałem wojskowym wymusza walkę z jego dowódcą, więc bohaterowie, którzy mierzą się z nieprzyjacielską formacją walczą z nią jak z pojedynczym przeciwnikiem, a nie zgrają statystów. Taka jest natura Stworzenia, a Narrator nie powinien pozwolić na walkę z pojedynczymi członkami oddziałów, kiedy jednostka stanowi całość na polu bitwy.

Nieważne, że oddział właściwie nigdy nie zostaje wybity do nogi, chyba że walczy z naprawdę zabójczą potęgą. Przyjmuje się, że jednostka traci zdolność do walki na skutek wycieńczenia, stopniowej redukcji Wielkości i nieudanych testów morale, aż w końcu dowódca zostaje na polu bitwy sam i nikt mu nie towarzyszy.

Formacja

Wyszkolone oddziały mogąprzyjąć jedną z czterech formacji, która najlepiej odpowiada warunkom na polu bitwy. Formacje opisują strukturę oddziałów, a nie geometryczne rozstawienie żołnierzy i dowódca może ustawić ich dowolnie, o ile mieści się to w przedstawionych niżej ramach. Im ciaśniejsza struktura formacji, tym wyższego Drylu potrzeba, by ją wprowadzić.

Nieskoordynowana (Dryl 0): Ta „formacja" to tak naprawdę jej brak, czyli luźna banda w miarę zgodnych wojowników, którzy podążają za charyzmatycznym dowódcą. Nieskoordynowane oddziały mogą wygrać bitwę dzięki liczebności, ale lepiej zorganizowane jednostki mają nad nimi widoczną przewagę. W tej formacji walczą tylko barbarzyńcy, stosujący chaotyczne zasady swej prymitywnej taktyki. Zawodowe wojsko może zostać zmuszone do przyjęcia formacji nieskoordynowanej, jeśli celne ataki wyeliminują chorążych przekazujących rozkazy.

Harcownicy (Dryl 1): W tej formacji członkowie oddziału stoją na tyle daleko od siebie, że nie zdołaliby się dosięgnąć za pomocą długiego kija. To zwiększa mobilność i minimalizuje straty wywołane przez deszcz strzał i inne ataki dystansowe, ale wystawia jednostkę na niebezpieczne ataki wręcz, ułatwiając przeciwnikowi wtargnięcie w szeregi oddziału.

Luźna (Dryl 1): Podstawowa formacja, gdzie żołnierze są rozstawieni tak, by dotykać kolegów końcami palców, jeśli wyciągną rękę przed siebie lub w bok. Luźna formacja równoważy szyk harcowników i ścisły, nie otrzymując żadnych premii ani utrudnień, charakteryzujących inne formacje.

Ścisła (Dryl 2): W tej ciasnej formacji żołnierze stoją ramię w ramię, bez żadnych przerw, które mógłby wykorzystać wróg. Szeregi ścisłej formacji walczą jak jeden mąż, otrzymując premie do obrony i morale. Stojąc tak blisko siebie, żołnierze są za to bardziej podatni na obszarowe ataki machin oblężniczych, czarów, broni z Pierwszej Ery wykorzystującej Esencję i tym podobnych. Ponieważ jednak na polach bitew Drugiej Ery rzadko widuje się taką broń, zawodowe wojsko zazwyczaj naciera na wroga w ścisłej formacji.

Sztuka wojny i umiejętności bojowe

Na polu bitwy bohaterowie, nawet walczący samotnie jako jednostki pojedyncze o Wielkości 0, muszą posługiwać się umiejętnością Sztuka wojny, by walczyć efektywnie. Sztuka wojny mierzy, jak dobrze postać rozumie prawidła rządzące bitwą, czy potrafi walczyć w i przeciw formacjom oraz atakować cele o militarnym znaczeniu zamiast nacierać na przypadkowo wybranych przeciwników. Umiejętności bojowe herosów walczących w bitwie ograniczane są przez Sztukę wojny, co oznacza, że postać nie może wykorzystywać wyższego poziomu Broni białej, Broni miotanej, Łucznictwa, Sztuki walki i Uników, niż wynosi jej Sztuka wojny, zastępując tą umiejętnością wszystkie, które ją przewyższają. Wyjątek stanowią osoby, które walczą w szeregach oddziału jako herosi i czarnoksiężnicy, czyli postaci specjalne. Tacy bohaterowie mogą, wykonując atak, zastąpić swoją Sztukę wojny analogiczną umiejętnością dowódcy. W ten sposób, wyszkolony wojownik, który nie zna się na dowodzeniu, może być atutem oddziału i wpłynąć na wynik bitwy, jeśli pokieruje nim zdolny, choć słabszy fizycznie dowódca.

Inne zasady dla oddziałów

Choć reguły bitwy przedstawiają pełne oddziały, jakby były postaciami, wciąż są grupami żołnierzy. Powoduje to pewną liczbę modyfikacji zasad.

Celowanie: Wszelka magia lub efekty, które oddziałują na pojedynczy cel, należy kierować na dowódcę lub postać specjalną, zamiast na grupę jako całość. Efekty obejmujące kilka osób muszą działać na liczbę celów równą Wielkości oddziału, by zadziałać na całą jednostkę. Efekty o działaniu obszarowym muszą obejmować zasięgiem większość oddziału, by działać na cały, a jeżeli obejmują osoby w zasięgu wzroku, działają, gdy posługująca się nimi postać widzi większość członków jednostki.

Należy pamiętać, że dowódca może wykorzystywać zaklęcia odruchowe lub/i uzupełniające, by wesprzeć akcje całego oddziału, niezależnie od Wielkości. W takim wypadku, aktywacja zaklęcia nie jest odpowiednikiem jednokrotnego użycia, ale wielokrotnego i dramatycznego wykorzystania mocy, wzmocnionego akcją żołnierzy. Przykładowo, Doskonałość Łucznictwa może dodać kości do ataku skrzydła 300 żołnierzy, zapewniając dużo lepszy ostrzał, ponieważ dowódca daje przykład pozostałym łucznikom. Technika Diamentowej Skóry nie zapewni niewrażliwości wszystkim członkom oddziału, ale zminimalizuje straty, zwiększając liczbę poziomów zdrowia. W wypadku mniejszych oddziałów może to oznaczać, że dowódca rzucił się na wrogą jak niedźwiedzica, która broni młodych. W większych jednostkach, bezprzykładny heroizm kapitana inspiruje żołnierzy do wielkości, więc bardzo niewielu ucieka. Oczywiście, nie każde zaklęcie można wytłumaczyć tak logicznie, więc to Narrator powinien decydować, czy moc, którą bohater chce się posłużyć, można sensownie odnieść do bitwy. Warto jednak być w tym względzie wyrozumiałym, rozstrzygając wszelkie wątpliwości na korzyść efektowności i dobrej zabawy.

Niewrażliwości: Pełne oddziały nie mają modyfikatorów od ran ani kar wewnętrznych, które nie dotyczyłyby wszystkich żołnierzy jednocześnie. Nie można ich też Powalić ani Odrzucić, nawet dzięki magii, chyba, że efekt dotyczy wszystkich członków grupy w tym samym momencie (np. podczas trzęsienia ziemi). Jeśli oddział zostanie jednak Odrzucony lub Powalony, musi natychmiast sprawdzać morale (patrz str. 174). Jednostek nie można Pochwycić, a co najwyżej Okrążyć (patrz str. 172). By na grupę zadziałał efekt powodujący porażenie, należy użyć go wobec wszystkich członków jednocześnie.

Porządek bitwy

Rozpoczęcie bitwy

Potyczki pojedynczych postaci zaczynają się od akcji Bojowość, która zmienia czas narracyjny w czas walki. Wielkie bitwy zaczyna się podobnie, zmieniając czas narracji na czas wojny, kiedy dowódca oddziału przeprowadzi akcję Gotowość. Poza nazwą i zakresem, Gotowość jest prawie identyczna jak Bojowość (patrz str. 148) - powoduje, że wszelkie oddziały, które widzą wrogie działania, również rzucają na Gotowość. Test, który pozwala określić pierwszą akcję postaci, wykorzystuje ([Spryt + Sztukę wojny] - Wielkość). Pojedyncze jednostki testują (Spryt + Czujność) w normalny sposób, podobnie jak herosi i czarnoksiężnicy, którzy chcą działać niezależnie od swojego oddziału.

Niespodziewane ataki w bitwie przeprowadza się jak w potyczce (patrz str. 161), ale wymagają naprawdę skrzętnie ukrytej zasadzki. Oddział nie może zaatakować w ten sposób innej jednostki jeżeli jest widoczny - przygotowania do szturmu zdradzą wrogie zamiary zbyt wcześnie, by uzyskać premię. Próba ukrycia oddziału wymaga testu ([Zręczności + Skradania się] - Wielkość), ale poza tym podlega zwykłym zasadom i można go wykryć testując (Zmysły + Czujność) innego dowódcy lub którejś ze specjalnych postaci w oddziale, jeżeli jej pula jest wyższa i może zobaczyć ukrytych żołnierzy wroga.

Rodzaje akcji

Podczas bitwy wykonuje się akcje, tak samo, jak w zwyczajnej walce (patrz str. 147). Każda taka akcja ma Szybkość, która określa ile przedłużonych momentów oddział musi czekać, zanim będzie mógł działać ponownie oraz karę do WO, oznaczające, jak akcja osłabia obronę. Poniżej opisano zmiany:

Ruch

W ciągu przedłużonego momentu jednostka porusza się z szybkością równą X razy jej normalna szybkość, gdzie X to modyfikator prędkości wynikający z formacji (patrz tabela). W wypadku jednostek pojedynczych, pomnóż prędkość po uwzględnieniu zbroi oraz ran. W przeciwieństwie do wielu innych czynności, ruch pełnej jednostki nie zależy od cech dowódcy, ale średniej Zręczności członków oddziału (minus średnia kara z pancerzy, w które uzbrojony jest oddział).

Efekty terenu: Choć teren gra pewną rolę w zwykłej walce, mała skala takich starć osłabia jego taktyczne znaczenie. W prawdziwej bitwie teren jest bardzo ważny. Oddziały otrzymują

Formacja	Mnożnik prędkości
Brak (pojedyncza postać)	x100
Nieskoordynowana	x30
Harcownicy	x100
Luźna	x70
Ścisła	x40

standardowe premie za wysokość i osłony, zgodnie z zasadami ze str. 152, wykorzystując poniższe wskazówki do oceny osłony, zapewnianej przez dane warunki: wysoka trawa (25%), ciężki teren, na przykład pole głazów lub las (50%), samodzielnie wykonane fortyfikacje, wały, gęsta dżungla lub gaj bambusowy (75%), kamienne fortyfikacje (90%). Jeżeli zachodzi wiele powyższych okoliczności, używa się tylko najwyżej premii.

Oprócz zapewniania osłony, teren wpływa na poruszanie:

Otwarty: Teren jest uznawany za otwarty jeśli zapewnia nie więcej, niż 25% osłony, a ludzie i wierzchowce mogą po nim się przemieszczać bez ryzyka poważnych obrażeń. Każda jednostka może swobodnie poruszać się po otwartym terenie.

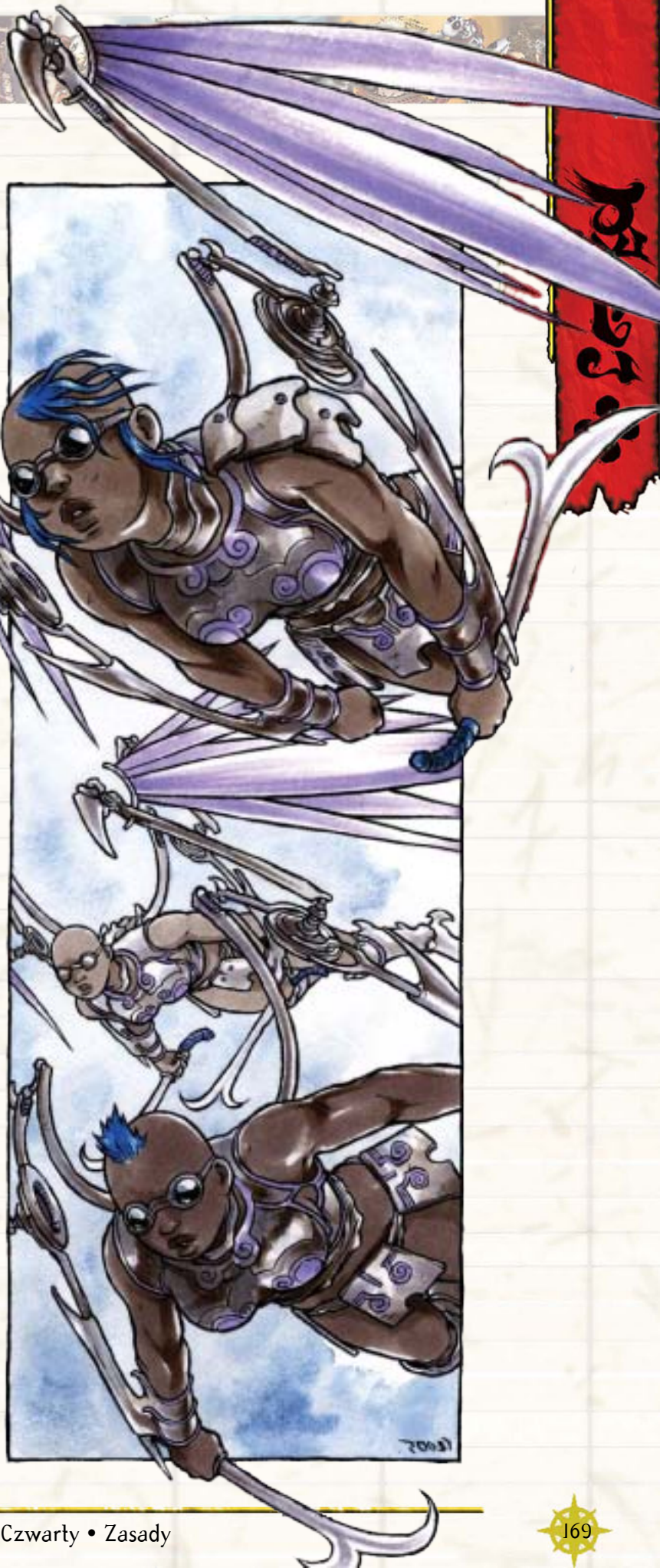
Trudny: Teren pozwala piechocie przejść normalnym tempem (ale nie biec), jest jednak tak trudny i niestabilny, że wierzchowce wielkości konia poruszają się po nim z połową prędkości (po uwzględnięniu modyfikatorów) a rydwany, wozy i lawety artyleryjskie nie są w stanie w ogóle go przebyć. Takim terenem jest na przykład las i inne miejsca, zapewniające osłonę 50%.

Ekstremalny: Ten teren jest prawie nie do przybycia. Piechota porusza się z połową szybkości i nie może pokonać go nic większego. Przykłady stanowią zasieki, gęsty busz, bagna i tym podobne. Jeżeli teren blokują barykady, można spróbować je zniszczyć — w takiej sytuacji przyjmuje się, że mają cechy dębowych drzwi, a każda zniszczona sekcja otwiera przejście na tyle szerokie, by jeden oddział mógł wykonać pełną akcję ruchu.

Kawaleria: Oddziały otrzymują premie za walkę z wierzchowca tak samo, jak pojedyncze postaci (patrz str. 159 - 160), o ile każdy żołnierz dosiada zwierzęcia podobnej wielkości i, co ważne, wszyscy mają Jeździectwo na poziomie równym lub wyższym niż poziom kontroli rumaków. Wymogów tych nie muszą spełniać tylko pasażerowie w palankinie. Poza tym, jedyną istotną właściwością kawalerii w bitwie jest to, że jej morale wynika ze średniej wartości Odwagi wierzchowców, jeśli jest mniejsza niż wartość Odwagi jeźdźców - znajdziesz je w poniższej tabeli. Ponadto niektóre konie, na przykład szlachetne marukany są szybsze niż inne.

Wierzchowiec	Prędkość/przedłużony moment	Odwaga
Koń	200m	2-3
Symhata	400m	4
Słoń/jeddim/ mamut	100m	3
Rydwan	2/3 szybkości zaprzęgu	Średnia zaprzęgu
Laweta artyleryjska	1/2 szybkości zaprzęgu	Średnia zaprzęgu

Lot: Aby korzystać z przewag, zapewnianych przez atak powietrzny (patrz str. 159), wszyscy członkowie oddziału muszą posiadać zdolność lotu, dzięki własnej mocy lub jakimś urządzeniom. Latające oddziały nie zajmują tej samej przestrzeni co jednostki naziemne, chyba że lądują (a wtedy przestają być jednostkami latającymi).



Bieg

W bitwie bieg nazywa się szarżą albo forsownym marszem i ma ten sam mnożnik prędkości dla poruszania formacji, jak w przypadku podstawowego ruchu. Poza tym, akcja ta podwaja prędkość kawalerii, wyliczoną według średniej statystyk w oddziale. Pojedyncze jednostki mogą biec bez rzutów, ale szarża pełnych oddziałów wymaga skoordynowania. By ją wykonać, jednostka musi być w formacji innej, niż nieskoordynowana a odgrywający dowódcę testuje (Charyzmę + Sztukę wojny) przeciw trudności (Wielkość oddziału - Dryl), minimalnie trudność 1. Hart oddziału, który wykonuje szarżę, obniża się natychmiast o liczbę punktów równą średniemu zmęczeniu, powodowanemu przez pancerze oddziału.

Ochrona

Oddziały wykonujące ten rozkaz koncentrują się na obronie, co jest standardową taktyką podczas przemieszczania się pod ostrzałem wroga.

Bierność

Akcja Bierność oznacza w bitwie, że oddział nie może wykonać żadnego manewru. Ponieważ jednak jednostki nie można Pochwycić ani Ogłuszyć, zachodzi bardzo rzadko - na przykład gdy na oddział rzucono czar, powodujący sen na dużym obszarze. Oczywiście, pojedyncze jednostki mogą dużo łatwiej popaść w Bierność.

Dodatkowe akcje

Poza wspomnianą wcześniej Gotowością, zastępującej Bojowość, istnieje kilka dodatkowych akcji, które można, a czasem wręcz trzeba wykonywać w bitwie. Pamiętaj, że wiele oddziałów nie może skoordynować ataku, ponieważ koordynacja walki jest wpisana w sam sens jednostek. Jeśli wiele pojedynczych oddziałów zechce się połączyć, muszą wykonać akcję Scalenie oddziału, by utworzyć grupę, wybrać dowódcę i wszelkie postaci specjalne. Dość często jednak, lepiej pozostać osobno, niż łączyć się w słabą grupę, którą znacznie łatwiej rozbić i zniszczyć.

Zmiana Formacji (Szybkość 5, -1 WO): Wydając ten rozkaz, dowódca może przeorganizować formację oddziału zgodnie z wymogami taktyki. Oddział musi mieć Dryl odpowiedni do formacji, a dowódca - odnieść sukces w teście (Charyzmy + Sztuki wojny), o trudności (Wielkości oddziału - Dryl), minimalnie 1. Jeśli w oddziale jest chorąży o wyższej puli (Charyzmy + Sztuki wojny), wykorzysta ją zamiast cech dowódcy. Jeśli jednostka była atakowana od czasu swojej ostatniej akcji, dodaj do trudności jeden. Jeżeli oddział jest związany walką z jednostką wroga, dodaj zamiast tego dwa. Korzyści i wady nowej formacji zaczynają obowiązywać natychmiast po wykonaniu Zmiany formacji. Najlepiej więc zebrać luźną jednostkę w ścisłe szeregi i od razu uderzyć na wroga, za pomocą wiru. Oddziały mogą wstrzymać ruch, dopóki nie zakończą tego manewru.

Oprócz Zmiany formacji w ramach normalnej akcji, dowódca może rozkazać rozproszyć się, kiedy oddział wejdzie w zasięg ostrzału wroga. Przeprowadź atak do końca, ustal obrażenia, a potem wykonaj rzut na dowodzenie, by zmienić formację. Jeśli się uda, jednostka przyjmuje formację Harcownicy przed następnym momentem, ale dowódca musi wykonać test rozsypki o zwiększonej trudności (szczegóły znajdziesz na str. 174).

Oderwanie (Szybkość 0, -0 WO): Kiedy pełny oddział atakuje inny pełny oddział wręcz, obie jednostki uznaje się za związane walką. Gdy jedna z grup chce się wyrwać, musi najpierw wykonać Oderwanie jako automatyczną akcję odruchową. Wymaga ona udanego rzutu na ([Spryt + Sztuka Wojny + Dryl] - Wielkość) o trudności (Dryl przeciwnika +3). Oderwanie nie jest potrzebne, by wykonać akcje inne niż odwrót.

Obrót (Szybkość 3 , - 1 WO): Pojedyncze postacie mogą obrócić się w każdą stronę, by stanąć twarzą do przeciwnika, lecz dużym oddziałom brak takiej elastyczności. Pełny oddział może odruchowo zmienić kierunek o mniej niż 90 stopni podczas przedłużonego momentu, w którym wykonuje inną akcję. Obrót o więcej niż 90 stopni wymaga specjalnej akcji. Rzuć na (Charyzmę + Sztukę wojny) dowódcy lub najlepszego z jego chorążych przeciw trudności (Wielkość oddziału - Dryl), minimalnie 1.

Jeśli oddział zostanie zaatakowany od tyłu, natarcie uznaje się za niespodziewany atak (patrz str. 161).

Podział oddziału (Szybkość 3,-1 WO): Wydarzenia podczas bitwy mogą wymusić podział oddziału i wydzielenie z niego nowej jednostki. Taka akcja udaje się automatycznie, jeżeli w macierzystym oddziale był heros, który może poprowadzić nową jednostkę. Wylicz Wielkość nowego oddziału zgodnie z liczbą przydzielonych do niego żołnierzy, i oblicz nowy rozmiar jednostki macierzystej, którą taka właśnie ilość wojska opuściła. Nawet jeśli oderwana grupa jest na tyle mała, że nie zmienia liczebności wymaganej przez dany poziom Wielkości, oddział macierzysty i tak traci jeden jej poziom (ze względu na nieporządek wywołany modyfikacją łańcucha dowodzenia). Do nowej jednostki można odesłać tyle postaci specjalnych, na ile pozwala jej Wielkość.

Jeśli nowemu oddziałowi brakuje wystarczającej liczby chorążych (a często tak będzie), nie może przyjąć innej formacji niż Nieskoordynowana. Ponadto, zarówno oryginalna jak i nowa jednostka ryzykuje zawahanie (patrz str. 174) i utratę skoordynowania. By temu zapobiec, dowódca lub najlepszy z jego chorążych wykonuje rzut na (Charyzmę + Sztukę wojny) o trudności (Wielkość jednostki - Dryl), minimum 1. Dodaj do trudności dwa, jeśli macierzysta jednostka była w zwarciu z innym oddziałem podczas podziału.

Odłączenie od oddziału postaci specjalnej, by stał się on jednostką pojedynczą, jest dużo prostsze i można je przeprowadzić w dowolnym momencie, wykonując akcję odruchową o Szybkości 0, -0 WO. Wykluczana postać nie może temu zapobiec, ale może się zdarzyć, że obróci się ona na pięcie i wyzwie niedawnego dowódcę na pojedynek (patrz str. 172).

Scalenie Oddziałów (Szybkość 3, -1 WO): Jeśli dwie sojusznicze jednostki odniosły znaczne straty, mogą połączyć się w jeden, silniejszy oddział. W takiej sytuacji jeden z nich wykonuje tę akcję, by wchłonąć lub złączyć się z drugim. Obydwaj dowódcy wykonują odruchowy test (Charyzmy + Sztuki wojny) o trudność (Wielkość własnego oddziału — Dryl), minimalnie 1. Jeśli któryś nie odniesie sukcesu, Scalenie się nie udaje a oddział (lub oddziały), których dowódca zawiódł zaczynają się wahać, (patrz str. 174). Powodzenie pozwala dodać liczebność mniejszej jednostki do większej, przeliczyć

na nowo Wielkość i oznajmić, że mniejszy oddział przestał istnieć. Kontrolę nad scalonymi oddziałami może objąć każdy z dowódców - w wypadku sporu pierwszeństwo ma wódz większości. Wszystkie postaci specjalne z mniejszego oddziału mogą zająć miejsce w szeregach nowo powstałej jednostki, o ile nie przekraczają limitu z Wielkości, w takiej bowiem sytuacji zostają wykluczone i stają się jednostkami pojedynczymi albo rezygnują ze stopnia i funkcji (i przez resztę bitwy są zwykłymi żołnierzami).

Dwa sojusznicze oddziały, które znajdują się niedaleko siebie, mogą też wymienić się postaciami specjalnymi. To także forma Scalenia oddziałów, ale trudność testów dla obu dowódców wynosi jedynie 1. Niepowodzenie uniemożliwia transfer, póki dowódcy nie spróbują ponownie. Podobnie rozgrywa się sytuacje, gdy heros będący oddziałem pojedynczym chce włączyć się do oddziału pełnego jako postać specjalna - oczywiście, jeśli nie przekroczy limitu. Podczas takiej akcji heros nie musi testować Sztuki wojny.

Łączność (Szybkość 3, -0 WO): Każdy oddział słucha swojego dowódcy, ten natomiast przyjmuje rozkazy ze sztabu, utrzymując łączność z głównodowodzącym generałem, naczelnym architektem zwycięstwa. Oddział może wykonać tę akcję, by wysłać sygnał przez pole bitwy do tylu oddziałów, ilu ma chorążych. Takie wiadomości są zazwyczaj zaszyfrowane, chyba że odebrać je mają wszyscy - jak na przykład rozkaz do natarcia.

Zbiórka (Szybkość 4, -1 WO): Skuteczny dowódca wie, że jego pasja i osobista charyzma potrafią tchnąć w oddział ducha. Zbiórka wymaga, by dowódca wyszedł przed szereg i zwrócił się do oddziału, po czym przetestował (Charyzmę + [Sztukę wojny lub Występy publiczne]), na trudności (Wielkość pełnej jednostki + Dryl), minimalnie 1. Chorąży może zastąpić dowódcę. Zbiórka może mieć następujące efekty:

Uporządkowanie: Sukces powoduje, że jeden z członków oddziału zostaje awansowany na chorążego, o ile nie przekracza w ten sposób limitu postaci specjalnych (Wielkość x2). Dzięki temu nie można w nieskończoność robić zbiórek, by tworzyć kolejnych chorążych, by zabezpieczyć się na przyszłość przed utratą sygnalistów lub wzrostem liczebności.

Skrzyknięcie: Sukces powoduje, że pojedynczy żołnierze twojej armii ściągają pod sztandar oddziału, zwiększając jego Wielkość o 1, przyjmując, że ma minimalną kadrę, wymaganą przy nowym poziomie Wielkości. Jeśli jednostka nie ma odpowiedniej liczby chorążych, natychmiast staje się ona Nieskoordynowana, do czasu, aż dowódca, podczas kolejnej zbiórki, awansuje nowych sygnalistów. Dowódcy mogą wykonywać zbiórki, by zwiększyć liczebność, tylko gdy wcześniej w bitwie oddział z większą Wielkością stracił jeden jej poziom. Oddział może również skrzyknąć własnych spanikowanych dezerterów, jeżeli sam stracił punkt Wielkości. Skrzyknięcie nie jest cudem i nie wskrzesza zmarłych ani nie stworzy żołnierzy z powietrza, więc Narrator ma prawo uniemożliwić zbiórkę, jeżeli nie da się wzmocnić składu oddziału.

Drugi oddech: Sukces przywraca tyle punktów Hartu, ile wynosi Dryl oddziału (minimalnie 1). Nie można w ten sposób podnieść Hartu powyżej Wielkości oddziału.

Wir

Należy pamiętać, że oddział może atakować tylko jedną jednostkę przeciwnika naraz, nawet z pomocą wiru. Jednakże wir jest wspaniałą okazją, by uderzyć na ten sam wrogi oddział wielokrotnie.

Aktywowanie zaklęcia/układu/mocy

Podczas bitwy, dowódca, pojedyncza jednostka lub postać specjalna w oddziale pełnym może wykorzystać zaklęcie lub układ zgodnie z normalnymi zasadami upływu czasu, zastępując po prostu przedłużonymi momentami standardowe momenty. Takie postaci mogą korzystać z zaklęć odruchowych w dowolnej chwili przedłużonego momentu, niezależnie od tego, czy użyła jeszcze jakichś zaklęć samym momencie. Czary działają nieco inaczej — postaci, które umieją się nimi posługiwać mogą rzucić jeden czar dowolnego poziomu wykonując akcję o Szybkości 5 i -2 WO. Jeśli magię czyni dowódca oddziału, rzucanie czaru zajmuje całą akcję jednostki, która zapewnia mu w tym czasie wsparcie i osłonę. Dużo skuteczniej i mądrzej jest pozostawić czarowanie wybranym czarnoksiężnikom (postaciom specjalnym, które mają tylko to za zadanie). Czarów, których rzucenie trwa dłużej niż pięć minut, nie można użyć szybciej i wymagają odpowiedniego długiego przygotowania, nim czarnoksiężnik wykona akcję, pozwalającą wykorzystać magię w bitwie.

Zwyczajni członkowie oddziału nie mogą korzystać z osobistych zaklęć i czarów podczas bitwy, ponieważ ich magiczne zdolności (jeśli je posiadają) są częścią cechy Moc. Pamiętać należy, że zaklęcie o czasie działania: scena funkcjonuje przez całą bitwę, niezależnie jak długo trwa.

Atak

Atak w bitwie przeprowadza się w tych samych co zwykle krokach, z tym, że rzuty modyfikowane są przez premie zapewniane dowódcy przez oddziały. Ponadto jednostki nie zapisują poziomów zdrowia w tradycyjny sposób. Pamiętaj też, że atak jednego oddziału na drugi to nie pojedynczy cios, ale nawała łucznicza lub starcie szeregów.

Premie oddziałów: Zazwyczaj uznaje się, że pełny oddział ma takie same charakterystyki, jak jego dowódca i wykorzystuje jego cechy charakteru, czyli cnoty, Siłę Woli i Esencję. Zawsze, kiedy dowódca deklaruje akcję swojego oddziału, używa stosownej umiejętności albo Sztuki wojny (zależnie, co jest niższe), by ustalić pulę kości. Znaczy to, że Sztuka wojny wodza ogranicza pozostałe umiejętności, które wykorzystuje w bitwie i jeśli ma Zręczność 3, Broń białą 5 i Sztukę wojny 4, efektywny poziom Broni białej równa się 4 i dowódca używa tylko siedmiu kości podczas testów. Dowódca dodaje Poziom ataku w walce wręcz i Poziom ataku w walce dystansowej oddziału, do sukcesów uzyskanych podczas atakowania na bliski i daleki zasięg, już po rzucie kośćmi. Ilość dodatkowych sukcesów z Poziomu ataku, nie może przekroczyć wartości Sztuki wojny dowódcy. Przykładowo, postać ze Sztuką wojny 3 dowodzi oddziałem o Poziomie ataku w walce wręcz 4. Zazwyczaj oznacza to, że będzie mogła dodać tylko trzy sukcesy (ze względu na limit ze Sztuki wojny) do rzutu za atak, ale w ciasnej formacji Poziom ataku w walce wręcz podwaja się, dodając sześć sukcesów. Po określeniu dodatkowych sukcesów za wyszkolenie oddziału

w walce, dodaj do puli tyle sukcesów, ile wynosi Moc. A więc pierwszorzędna jednostka łuczników Smoczej Krwi, z Walką dystansową 5 i Mocą 2, dowodzona przez postać posiadającą Sztukę wojny 4, będzie dodawać sześć sukcesów do rzutów za ataki dystansowe.

Na sukcesy akcji wpływa również Wielkość. Jeśli jeden oddział atakuje drugi i nie mają takiej samej Wielkości, strona liczebniejsza dodaje różnicę do swoich ataków podejmuje ją od liczby sukcesów uzyskanych przez mniejszego przeciwnika. Ta premia/kara zewnętrzna nie może przekroczyć +/-3. Oprócz wspierania ataku, Moc dodaje się również do poziomu Esencji dowódcy, gdy trzeba ocenić, czy jakiś efekt może zadziałać na jednostkę lub bronić się przez zaklęciami przeciwnika. Poziom obrażeń w walce wręcz/atakach dystansowych dolicza się odpowiednio do podstawowych obrażeń podczas ataku wręcz lub łuczniczego. Pancerz oddziału zwiększa naturalne wyparowania obrażeń lekkich oraz wyparowania ran poważnych i krytycznych dowódcy. Do WO bohatera dodaje się też połowę wartości Poziomu ataku w walce wręcz jego oddziału.

Modyfikatory za formację:

Ścisła formacja podwaja Poziom Ataku w walce wręcz oraz zwiększa dwukrotnie premie do WO, uzyskiwane dzięki tarczom i osłonom przeciw atakom bezpośrednim. Oddziały wroga, atakujące jednostkę ustawioną w formacji ścisłej na dystans, podwajają swoją Wielkość na potrzeby wyliczenia premii. Oddział w formacji ścisłej odejmuje też dwa od trudności testów zawahania (patrz str. 174).

Luźna formacja podwaja premie z tarcz i osłon przeciw atakom dystansowym.

Formacja *harcownicy* podwaja premie z tarcz i osłon przeciw wszystkim atakom i dodaje +3 do WO przeciw atakom dystansowym. Wróg, który atakuje harcowników wręcz podwaja swoją Wielkość na potrzeby wyliczenia premii. Jeśli atakujący jest ustawiony w ścisłej formacji, jego Wielkość jest potrajana. Oddziały w formacji harcownicy dodają dwa do trudności rzutów zawahania.

Nieskoordynowana formacja powoduje wzrost trudności rzutów na zawahanie o dwa.

Ataki dystansowe: Ponieważ każdy atak bronią dystansową to tak naprawdę salwa, jeden „strzał" zużywa trzy sztuki amunicji zamiast jednej. To oznacza, że większość żołnierzy może strzelić z łuku tylko cztery razy, jeśli są mobilni i siedem, jeżeli znajdują się na upatrzonej, ufortyfikowanej pozycji z pełnym zaopatrzeniem. Członkowie oddziału z kategorii „czarnoksiężnik", wykorzystujący łuki lub inną broń dystansową, również wystrzeliwują trzy razy więcej pocisków. Ponadto zasięg, na jaki można oddać salwę, wylicza się na podstawie uzbrojenia oddziału, a nie dowódcy. Tak więc jednostka łuczników pod wodzą Pomazańca uzbrojonego w łuk mocy nie może skorzystać z nadzwyczajnego zasięgu tej broni. Broń czarnoksiężników nie jest ograniczona w ten sposób, można zatem wykorzystywać ich jako snajperów.

Otaczanie: Próba wykorzystania ataku wręcz, by kogoś otoczyć, powoduje zewnętrzne kary -2 i wymaga, by napastnik przewyższał cel o przynajmniej 1 Wielkości. Powodzenie oznacza, że większy oddział rozciąga szeregi i otacza mniejszy, zamykając go w kleszczach. Jeśli uwięziony oddział próbuje się Oderwać, dodaj trzy do trudności. Gdy robi to większa jednostka, dodaj jeden. Efekt otoczenia trwa, dopóki któraś z jednostek się nie Oderwie.

Atak na dowódcę i postaci specjalne: Zabicie dowódcy może rozbić oddział, albo wywołać w nim chaos, więc zamach na jego życie to świetny sposób pokonania wroga. Taki „strzał mierzony" rzadko bywa łatwy - atakujący otrzymuje zewnętrzną karę do ataku, równą połowie Drylu lub Wielkości oddziału przeciwnika (zaokrąglane w górę). Jeśli jednostka jest aktualnie nieskoordynowana, wykorzystaj niższą z tych cech, w przeciwnym razie - wyższą. Ponadto, dowódcę oddziału można zaatakować tylko przy użyciu broni dystansowej oraz kiedy jednostka zamachowca jest związana walką od poprzedniego przedłużonego momentu. Cel może się normalnie bronić. Jeśli atak sięgnie celu, poziomy obrażeń odlicza się od zdrowia dowódcy, a nie oddziału, którym dowodzi. Gdy wódz zostanie zabity, jego miejsce musi zająć heros z tej jednostki albo oddział zacznie iść w rozsypkę (patrz „Zasada tłumu"). W ten sam sposób rozstrzyga się ataki na postaci specjalne, ale czarnoksiężnik podwaja Wielkość swojego oddziału, kiedy wylicza premię do obrony.

Pojedynek: Kiedy ścierają się armie, giną setki i tysiące żołnierzy. W świecie „**Exalted**", bohaterowie którym nie jest obojętny los podwładnych mogą wystąpić przed szereg i zmierzyć się w pojedynku, obserwowani przez swoje oddziały. Takie starcia dowódców były preludium wielu bitew w Stworzeniu.

By rozpocząć pojedynek, dwa oddziały muszą związać się walką. Wówczas dowódca lub wybrany przez niego heros występuje naprzód i obwołuje się czempionem oddziału. Jeżeli heros chce przystąpić do pojedynku bez zgody dowódcy, musi wyprzedzić akcję oddziału. Jeśli przeciwny wódz nie chce odpowiedzieć na wyzwanie dobrowolnie, czempion wykonuje standardowy rzut za atak, nie doliczając premii za oddział, uwzględniając za to strzał mierzony. Gdy się mu uda, nie zadaje obrażeń, ale cel musi wziąć udział w pojedynku. Rzut nie jest potrzebny, jeśli wróg dobrowolnie przyjmie wyzwanie. Poza tym, zainicjowanie pojedynku liczy się jako atak na potrzeby Szybkości akcji i kary do WO.

Kiedy rozpocznie się pojedynek, uczestniczących w nich bohaterów przestaje obowiązywać czas bitwy. Przedłużone momenty zatrzymują się, a wszyscy wstrzymują oddech w oczekiwaniu na wynik starcia. Pośrodku pola walczący wykonują akcję Bojowość i rozpoczynają normalną walkę jeden na jednego. Wciąż działają na nich zaklęcia trwające do końca sceny, które rzucili podczas bitwy. Pojedynek trwa, dopóki jeden z walczących nie zginie lub nie zostanie obezwładniony lub obaj przeciwnicy postanowią wycofać się do swoich oddziałów. Od tej chwili czas liczy się znowu w przedłużonych momentach. Zabicie dowódcy w pojedynku ma zwykłe efekty - jego miejsce musi zająć heros, albo oddział idzie w rozsypkę.

Podczas pojedynku często wykorzystuje się fortele. Do starcia może się zawsze wtrącić bohater, który służy w jednym z oddziałów jako postać specjalna. Bohaterowie nie będący częścią oddziału jako żołnierze lub herosi nie mogą zwykle brać udziału w starciu wodzów, choć Narrator może uznać, że postać, która trzymała się na uboczu, ale jest gotowa jest działać, przybyła na miejsce wiedziona wewnętrzną potrzebą, więc może walczyć.

Oczywiście, wynik niehonorowo zakończonych pojedynków nie ma żadnej wagi politycznej, a mieszanie się do walki wodzów i zabicie jednego z nich uchodzi za czyn wielce naganny. Oddziały, do których należą postaci specjalne zakłócające cere-

monialne starcie, automatycznie muszą wykonać test zawahania o trudności +2. Zwyczaje zmienią się prawdopodobnie wraz z postępem Czasu Zamętu, gdy wojny Pomazańców staną się bardziej okrutne, a mniej honorowe.

Obrażenia oddziału: Minimalne obrażenia, które oddział zadaje każdym udanym atakiem, nie wynikają z poziomu Esencji dowódcy, ale Wielkości jednostki. Pełne oddziały zaczynają bitwę z pełnym zdrowiem, równym maksymalnemu zdrowiu dowódcy, niezależnie od aktualnych obrażeń samego wodza. Jednostki złożone i dowodzone przez statystów mają zawsze zdrowie statysty. O ile to możliwe, armie zawsze starają się stawiać na czele oddziałów przynajmniej śmiertelnych herosów, ale o tym, ile jednostek znajduje się pod komendą statystów decyduje zawsze Narrator.

Kiedy oddział otrzymuje obrażenia, odlicza się rany od jego poziomów zdrowia, do chwili, gdy zostanie Obezwładniony. Wtedy jednostka traci jeden poziom Wielkości i jej zdrowie wraca do maksymalnego poziomu.

Szczególnie poważne ataki mogą spowodować, że taki cykl przeprowadzić trzeba będzie wielokrotnie, a oddział straci za jednym zamachem kilka poziomów Wielkości. Jeśli Wielkość spadnie do 0, giną wszyscy żołnierze poza dowódcą, który pozostaje w polu posiadając takie zdrowie, jakie miał na początku bitwy (plus ewentualne obrażenia za ataki na dowódcę). Jeśli oddział straci jeden lub więcej poziomów Wielkości podczas ataku, musi wykonać test rozsypki.

Należy dodać, że oddziały rzadko zostają całkowicie zniszczone. Dzieje się tak tylko w sytuacji, gdy walcząca w ciasnej formacji jednostka zostaje wyrżnięta do ostatniego człowieka lub kiedy zniszczeniu ulega oddział automatonów lub elitarnego wojska nadnaturalnych istot. Najczęściej jednak oddziały tracą ducha na skutek zmęczenia i strat, a żołnierze zaczynają cofać się przed walką albo po prostu uciekają.

Oddziały nie krwawią i nie ryzykują zakażenia, nie konają też w agonii liczonej w przedłużonych momentach. Uznaje się, że każdy kto padnie na polu bitwy, Obezwładniony, zostaje dobity ciosem łaski, jeżeli jego jednostka była związana z walką. Narrator może czasem uchylić tę zasadę z powodów fabularnych, by umierający żołnierz mógł przekazać ostatni rozkaz a główny bohater ocknąć się na pobojowisku, gracze powinni jednak pamiętać, że wróg dołoży wszelkich starań by zabić obalonych Pomazańców.

Straty: Nawet podczas najkrwawszej łaźni, nie wszyscy żołnierze giną, kiedy oddział traci poziomy Wielkości. Wielu ucieka. Ranni, jeśli mają szczęście, zabierani są na tyły, by jeszcze kiedyś stanąć do bitwy. A jednak bardzo wielu ludzi ginie na wojnie. Jeśli postać należy do oddziału, który utracił przynajmniej jeden poziom Wielkości, należy przetestować jej (Spryt + Siłę Woli), przeciw trudności równej największej liczbie poziomów Wielkości, straconych podczas jednego ataku w tej bitwie. Jeśli rzut się nie uda, bohater ginie. Porażka oznacza, że przeżył, ale straszliwie i na zawsze okaleczony. Wszyscy, którzy przeżyli, muszą rzucić ponownie, tym razem na trudność równą całkowitej liczbie utraconych w tej bitwie poziomów Wielkości. Jeśli ten rzut zakończy się niepowodzeniem, rzuć jedną kością. Wynik to ilość niewyparowywanych poważnych obrażeń, które postać odniosła w walce - one również mogą ją zabić. Na koniec śmiertelnicy testują, czy nie wdało się zakażenie, (patrz str. 157).

Jak zaznaczono wcześniej, dowódcy i postaci specjalne nie mogą przypadkowo zginąć podczas ponoszenia strat, przynajmniej dopóki w oddziale są zwykli żołnierze. Jeśli jednak bohater nie chce ryzykować śmierci na polu bitwy, najlepiej, jeśli jak najszybciej zdezerteruje i będzie uciekał bardzo daleko, ponieważ większość armii ściga i okrutnie karze dezerterów, czyniąc z nich przykład dla innych potencjalnych zdrajców i tchórzy.

Wycieńczenie

Za każdym razem, gdy oddział atakuje lub jest atakowany, jednostka ryzykuje utratę punktu Hartu. Dowódcy lub ich najlepsi chorążowie mogą jej zapobiec wykonując odruchowy test (Charyzmy + Sztuki wojny) o trudności równej poziomowi Zmęczenia pancerzy jednostki, dodając i odejmując modyfikatory opisane w tabeli poniżej. Minimalna trudność testu musi jednak zawsze wynosić 1.

Sposób ustalania Hartu oddziału opisano na stronie 165. Jednostki, których Hart spadnie do zera otrzymują karę za zmęczenie -2 do wszystkich akcji.

Leczenie i rekrutacja

Pojedyncze jednostki leczą się z ran jak postacie, którymi przecież są, pełne oddziały natomiast nie regenerują się w cudowny sposób. Aby wrócić do zdrowia, oddział musi odpocząć, otrzymać dobre zaopatrzenie, zaciągnąć rekrutów lub włączyć do swoich szeregów posiłki przysłane przez zwierzchników.

Okoliczności	Modyfikator trudności
Morale 3 i więcej	-1
Odział ma doskonałe morale	-2
Oddział związany walką z wrogiem	+2
Oddział szarżował podczas ostatniej akcji	+1
Upał/pada śnieg	+1
Pustynia/Śnieżyca	+2
Ekstremalna temperatura	+3

Wyleczenie jednego poziomu zabiera liczbę dni równą (obecna Wielkość oddziału +1) - proces powtarzaj, póki oddział nie odzyska pełni sił. Kiedy jednostka zregeneruje w ten sposób swój pierwszy punkt Wielkości, odzyskuje również wszystkie poziomy zdrowia. Podczas bitwy można częściowo wyleczyć oddział organizując zbiórkę (patrz str. 171), która pozwala przeorganizować i przegrupować wojsko.

Wahanie i rozsypka

Na polu bitwy, poczucie porażki i rozpacz mogą okazać się zgubne. Nieumarłe hordy Panów Śmierci i bojowe automatony z Pierwszej Ery nie czują strachu, ale oddziały śmiertelników, które stracą wiarę w zwycięstwo zaczną same się cofać. Zawsze, gdy oddział znajduje się w sytuacji wymagającej testu rozsypki

Zasada tłumu

Gracze i Narratorzy wczytujący się w zasady mogą się zastanawiać, jak przedstawić wielkie, niezorganizowane grupy przeciwników, jak hordy zombie i tłuszcza z pochodniami. Najprostszym sposobem jest zapewnienie im dowódcy. Zombie zazwyczaj słuchają rozkazów nekromanty, który ich stworzył, a dopóki ten nie wyda im konkretnych rozkazów i bezpośrednich poleceń, bezmyślnie niszczą wszystko na swej drodze. Na czele rozwścieczonej tłuszczy stoi zwykle pojedynczy podżegacz. Zasady zakładają, że oddział pozbawiony dowódcy idzie w rozsypkę, ale to nie oznacza, że znika z powierzchni ziemi w ciągu minuty. Potrzeba czasu by demoralizująca panika rozerwała szeregi (albo żołnierze rozpełzli się bez celu we wszystkie strony, jak automatony lub martwiaki).

Zasady symulują to, uznając że oddział pozbawiony dowodzenia automatycznie przechodzi w formację nieskoordynowaną i przelicza ponownie podstawowe statystyki jak gdyby typowy członek oddziału był dowódcą (gdy jest statystą, oddział ma od teraz tylko trzy poziomy zdrowia na punkt Wielkości). Wszyscy chorążowie stają się z powodu zamieszania zwykłymi żołnierzami a czarnoksiężnicy muszą albo oderwać się jako jednostki pojedyncze, albo tracą pozycję. Brak postaci specjalnych oznacza, że nikogo nie można sięgnąć strzałem mierzonym. Oddział musi kontynuować działanie, które przewidywał ostatni plan utraconego dowódcy (a więc, jednostki związane walką kontynuują starcie a maszerujące do wyznaczonego punktu idą na miejsce). Kiedy oddział wykona zadanie (pokona wroga, dotrze do punktu przeznaczenia itd.), nie może się przemieszczać ani wykonywać akcji innej, niż osłona. Jeśli zostanie zaatakowany na dystans, może się bronić i odpowiedzieć ogniem lub ruszyć, by związać atakującą jednostkę wręcz. Zaatakowany bezpośrednio może się bronić i oddawać ciosy, ale jeśli wygra starcie, znów nie robi nic. Nadto, oddziały pozbawione dowódcy wykonują automatyczny rzut na rozsypkę na początku każdego momentu, w którym kończą akcję i czekają na rozkazy, które nie nadchodzą (np. po pokonaniu wroga lub dotarciu na miejsce przeznaczenia). Trudność zaczyna się od poziomu 0 i wzrasta o jeden, kumulując się za każdym razem, gdy wykonywany jest test rozsypki. Wykonują go nawet jednostki o doskonałym morale, rzucając pięcioma kośćmi. A zatem, wielkie hordy zombie mogą się utrzymać razem na tyle długo, by pożreć oddział milicji, potem jednak nieumarli zaczną rozchodzić się w przypadkowych kierunkach.

Zaletą stopniowego rozpadu oddziału pozbawionego dowódcy jest to, że może dalej walczyć, choć w rozsypce, na przykład by pomścić swego kapitana. Ponadto heros z innej sojuszniczej jednostki może oderwać od macierzystego oddziału i ruszyć ku rozpadającej się grupie, starając się przejąć dowodzenie zanim ta całkowicie się rozpadnie. Jeśli te reguły dodają niepotrzebnych komplikacji albo jakaś jednostka statystów ma w toku fabuły po prostu się rozpaść i nie odgrywać już roli w bitwie, nie używaj ich. Uznaj, że oddział poszedł w rozsypkę natychmiast i przestał wpływać na tok bitwy, a pojedynczy żołnierze uciekli lub zginęli.

(zgodnie z poniższą tabelą), rzuć na morale oddziału ze standardową trudnością. Zmodyfikuj pulę o premie/kary równe (Wielkość + Dryl) jednostki i dolicz dodatkową trudność zależnie od sytuacji wywołującej rozsypkę oraz modyfikatory za aktualną formację oddziału (patrz str. 167).

Jeśli test rozsypki jest udany, nic się nie dzieje. W przypadku niepowodzenia oddział ulega zawahaniu i nie może się poruszyć do swojej następnej akcji. Co gorsza, traci punkt Wielkości za każdy sukces, którego zabrakło do osiągnięcia wymaganej trudności. Straty zachodzą natychmiast, ale powodują ten wątpliwy zysk, że jednostka odzyskuje wszystkie poziomy zdrowia. Rezultat nie wpływa na herosów i czarnoksiężników, ale może zmusić nadliczbowych chorążych, by zrezygnowali ze swojej funkcji i wrócili do szeregu.

Akcje postaci specjalnych

O ile postaci nie działają niezależnie od swoich oddziałów, ich akcji nie przeprowadza się w osobnych momentach. Jeśli jednak gracz chce, by szybkie postaci specjalne działały przed wolniejszymi żołnierzami, może wykonywać dla nich akcję Gotowość, jak gdyby byli jednostkami pojedynczymi, kiedy rozpoczyna się bitwa (wykorzystując [Spryt + Czujność], jak dla zwykłej akcji Bojowość). Jeśli zaś gracz nie przeprowadzi takich akcji, postaci nie mogą działać osobno, póki nie nastąpi przedłużony moment, w którym ich oddział wykonuje akcję. Gdy postać specjalna wykona działanie, rozlicza się je niezależnie od jednostki i może „rozsynchronizować" bohatera i oddział do czasu, gdy nie użyje Osłony, by czekać i reagować. Takie „wtopienie się w szereg" jest zawsze udane o ile postać specjalna zadeklaruje je podczas ogłaszania swojej akcji. Dzięki temu gracz może przestać deklarować osobne akcje dla postaci specjalnej od czasu gdy jakimś momencie działania oddziału obwieści, że bohater specjalny robi coś innego, niż reszta żołnierzy.

Kiedy postać specjalna działa niezależnie od oddziału, nie otrzymuje żadnych premii od oddziału, choć by ją trafić, wciąż należy zadeklarować strzał mierzony (patrz str. 172). Czarnoksiężników zawsze uznaje się za część oddziału na potrzeby ustalania zasięgu ataków i czarów. Herosi muszą atakować oddział wroga, z którym walczy ich jednostka albo postać specjalną w jego szeregach, by nie wyłamać się z szeregu. Jeśli heros zechce pobiec i zaatakować inną jednostkę na polu bitwy, musi wyłamać się z macierzystego oddziału i zostać na czas ataku jednostką pojedynczą (albo częścią nowego oddziału, gdy wraz z nich oderwie się grupa żołnierzy, patrz str. 470).

Okoliczność	Modyfikacja Trudności
Utrata Wielkości na skutek obrażeń	+0
Ostrzelanie po raz pierwszy od czasu ostatniej akcji.	+0
Ostrzelanie z broni ogniowej lub Esencyjnej.	+1
Zaczarowanie	+1 za każdy Krąg czaru
Związanie walką z oddziałem wroga który	+0
...ma przewagę lub dowodzi nim istota nadnaturalna	+1
...ma całkowitą przewagę albo jest oddziałem istot nadnaturalnych	+2
Oderwanie się od oddziału wroga	+1

Walka społeczna

Pojedynczy wojownicy mogą wyrządzić straszliwą krzywdę swoim wrogom, a armie potrafią niszczyć całe za pomocą mieczy. Ale wojna to nie jedyny sposób podboju - stanowi tylko przedłużenie dyplomacji. Walka społeczna to arena zmagań demagogów i dyplomatów, gdzie słowa zadają ciosy, a jadowite odpowiedzi zastępują riposty i parowania. Zasady takiego starcia są prawie takie same, jak reguły normalnej walki.

Rozpoczęcie debaty

Odpowiednikiem Bojowości jest akcja Wymowność, przeprowadzana za pomocą testu (Sprytu + Czujności). Czas mierzy się w przedłużonych momentach, z których każdy trwa około jednej minuty, tak jak podczas bitwy.

Dość często zdarzają się niespodziewane ataki społeczne, zwłaszcza, że napastnik nie musi się fizycznie ukrywać - wystarczy, że niespodziewanie zmieni temat rozmowy, przechodząc od swobodnej paplaniny do twardych konkretów. W miejsce (Zręczności + Skradania się) atakujący maskuje swoje intencje dzięki (Oddziaływaniu + Obyciu), a broniący się próbuje je wyczuć za pomocą (Zmysłów + Dedukcji).

Ponowne wykonanie niespodziewanego ataku wymaga zaskakującego zwrotu w rozmowie i przejścia na poziom nie związany z poprzednią dyskusją (np. zmiany tematu), co jest odpowiednikiem znalezienia nowej kryjówki. Prócz zmiany pul testów, cały niespodziewany atak przeprowadza się jak w walce fizycznej.

Akcje

Podczas walki społecznej postaci mogą wybierać z całej gamy akcji, posiadających Szybkość i karę do WO. Pamiętaj, że WO funkcjonuje w tym wypadku nieco inaczej (patrz str. 178), ale ogólna idea stałej wartości obrony, modyfikowanej przez akcje, nijak się nie zmienia.

Ruch (Szybkość 0/-0 WO) i Bieg (Szybkość 3/-3 WO)

Wzajemne położenie uczestników walki społecznej odgrywa niewielką rolę, póki są na tyle blisko, by się nawzajem słyszeć. A zatem, postać może przejść podczas przedłużonego momentu dystans dziesięciokrotnie większy, niż w walce fizycznej, a samo poruszanie ma niewielkie znaczenie, jeżeli pozostaje się w zasięgu głosu. Bieg uznaje się jednak za akcję, ponieważ biegnący nie może skupić się na odpowiedzi i zwykle używa się go, by się oddalić i przerwać walkę. Zasady biegu znajdziesz na stronie 147.

Ochrona (Szybkość 3/-0 WO)

Postać słucha z uwagą, czekając na dogodny moment, by wypowiedzieć komentarz. Ta akcja działa jak standardowa Ochrona, nie zmniejsza WO i pozwala szybciej je odnowić. Osłanianie się w walce społecznej podlega normalnym regułom akcji Ochrona (patrz str. 147 - 148).

Walka społeczna w "Exalted"

Świat „**Exalted**" jest bardzo koturnowy, a epickość wymaga natchnionych przemówień i pełnej ognia argumentacji nawet podczas zamkniętej rady, która decydować ma o losie całych narodów - dusze mieszkańców Stworzenia można pozyskać głownie dzięki pasji. Zasady walki społecznej pozwalają charyzmatycznym postaciom wpływać na wynik dyskusji dzięki perswazji i talentom oratorskim.

Postaci zawsze wiedzą, kiedy włączają się do walki społecznej - przecież każdy orientuje się, gdy ktoś usiłuje go do czegoś przekonać. Pomazańcy, którzy wykorzystują nadnaturalne moce by wywołać posłuch lub wzbudzić uwielbienie zdemaskują się jako Wybrańcy i zapewne przyciągną niepożądaną uwagę. Śmiertelni herosi uznawani będą za proroków lub awanturników i mogą automatycznie zyskać popularność lub ją utracić, zależnie od sytuacji. Statyści zazwyczaj nie włączają się w walkę społeczną, ale mogą być w niej wykorzystywani, na przykład jako słabo wykształceni rozmówcy, wywołani do dysputy teologicznej z bohaterem.

Tak czy inaczej, walka społeczna nie służy do przekonywania kogoś, gdzie pójść na obiad, ale trwałego pozyskania zwolennika albo przekonania całego sztabu odnośnie strategii, którą kraj powinien obrać w czasie nadciągającej wojny. Można ją wykorzystywać do małych spraw - zastraszenie strażnika blokującego most jest przecież drobiazgiem, ale może okazać się niezbędną próbą giętkości języka bohatera. Nie należy jednak używać jej w sytuacjach trywialnych lub zwykłej dyskusji. Jeśli używa się walki społecznej do dyskusji o modzie, to albo sposób ubierania się ma kluczowe znacznie, albo starcie służy podkreśleniu, że inicjująca je postać jest strasznie władcza i nieuprzejma.

Nie wolno też zapominać, że potencjalny cel walki społecznej może uciec przed dyskusją albo zdecydowanie uciąć rozmowę. To część charakterystycznego nastroju „Exalted" - w Stworzeniu mieszkają istoty tak złotouste i prawdomówne, że każda dłuższa rozmowa z nimi może skończyć się nawróceniem, a sam świat jest podatny na heroiczne gesty i porywające przemowy. Te zasady oddają rzeczywistość, więc należy je stosować, choćby i rzadko, zamiast całkowicie je odrzucić.

Bierność (Szybkość 3/WO specjalna)

Trudno sobie wyobrazić, by ogłuszona postać wciąż brała udział w dyskusji. Brak przytomności nie tylko wystawia na atak fizyczny, ale uniemożliwia udział w walce społecznej, skoro z postacią nie można się porozumiewać. Zaklęcie, które pozwala zaatakować społecznie nieprzytomną postać (na przykład programować podprogowo śpiących), sprawia że cel przestaje być bierny, ale wciąż pozostaje niewrażliwy ataki społeczne osób, które nie umieją się z nim komunikować. Stan bierności podlega poza tym wszystkim normalnym zasadom (patrz str. 147).

Monolog/Obserwacja (Szybkość 3/-2WO)

Ta akcja walki społecznej jest odpowiednikiem Celowania z walki fizycznej. Jeśli postać wykorzystuje czas, by ułożyć w głowie rozbudowaną przemowę, wykonuje cykliczną akcję Monolog, która pozwala wykonać atak z premią jak podczas Celowania. W przeciwieństwie do standardowego Celowania, Monologu nie trzeba kierować na konkretny cel, wymaga jednak, by atak był logiczną kontynuacją rozmowy. Obserwacja bardziej przypomina akcję Celowanie, ponieważ postać słucha konkretnego rozmówcy i formułuje argumenty wymierzone w jego wypowiedź, a nie mowę ogólną. Poza tym, Monolog i Obserwacja podlegają tym samym zasadom co Celowanie (patrz str. 147).

Pozostałe akcje (Szybkość 5/-2WO)

Postać wykonuje akcję, która jest niezwiązana lub słabo nawiązując do tematu dyskusji. Pamiętaj, że podczas przedłużonego momentu Szybkość 5 oznacza pięć minut czasu, więc akcja musi się mieścić w pięciu minutach lub bohater będzie musiał wykonać serię powiązanych czynności w pięciominutowych odstępach. W przeciwieństwie do pozostałych akcji w walce fizycznej, pełna koncentracja nie czyni bohatera całkowicie podatnym na ataki (tzn. nie zmniejsza WO do zera) - ba, postać jest tak bardzo skoncentrowana na tym, co robi, że ignoruje rozmowę i staje się niewrażliwa jak podczas bierności. Całkowite ignorowanie kogoś w ten sposób wymaga, aby nikt nie powstrzymywał postaci przed wykonywaniem pozostałej akcji. (Na przykład więźniowie podczas przesłuchania w zasadzie nie mogą robić nic prócz słuchania, odpowiadania na pytania i doznawania mąk). Ponadto, postać, która nie chce kogoś słuchać lub na niego patrzeć (obraca się na pięcie i zatyka uszy) nie widzi co robi ignorowany, a więc jeśli ten daruje sobie przemowy i sięgnie po broń, atak jest automatycznie niespodziewany.

Wymowność: (zobacz s. 148). To najczęstsza pozostała akcja w walce społecznej i podobnie jak Bojowość powoduje karę do WO -1.

Atak: Fizyczny atak wymaga rzutu na Bojowość, a agresja pozwala pozostałym uczestnikom dyskusji również ją przeprowadzić. Walka społeczna kończy się wraz z tą akcją - miecze przemawiają w czasie liczonym w zwykłych momentach.

Odczytanie motywacji: Akcja rozgrywana normalnie, w ciągu pięciu przedłużonych momentów. Szczegóły znajdziesz na str. 178.

Poza wyszczególnionymi wyżej wyjątkami, pozostałe akcje rozgrywa się według takich samych, standardowych zasad, jak opisano na stronie 147.

Wir (Szybkość różna/Różne WO)

Wir w walce społecznej działa wedle standardowych zasad (patrz str. 150), pozwalając postaci wypowiedzieć ciąg mniej lub bardziej spójnych myśli nawet, gdy robi w tym czasie coś nie związanego z dyskusją.

Aktywowanie zaklęcia/układu/mocy (Szybkość różna/Różne WO)

Zależnie od sytuacji, postać może używać zaklęć, wykorzystując standardowe zasady dotyczące czasu ich rozliczania. Większość zaklęć społecznych typu prostego posiada Szybkość w przedłużonych momentach by łatwiej je było stosować w walce społecznej. Wykorzystując zaklęcie nie związane z tym typem starcia (na przykład magii zwiększającej ilość zadawanych obrażeń fizycznych) wymaga odpowiedniej sytuacji - na przykład, by kogoś fizycznie zaatakować, postać musi przerwać walkę społeczną i rzucić za Bojowość. Bohaterowie nie mogą użyć zaklęć związanych z fizycznymi atakami, jeżeli nie przejdą do czasu walki. O tym, których zaklęć można użyć nie zmieniając sytuacji i/lub sposobu rozliczania czasu, decyduje Narrator.

Atak (Szybkość różna/-2 WO)

Postać wykonuje atak społeczny. Zasady rozgrywania takiego ataku (lub obrony przed nim) znajdują się w następnym podrozdziale.

Rozgrywanie ataków społecznych

Kiedy bohater wykonuje atak społeczny, tak naprawdę podejmuje rozmowę, której celem jest zmiana postępowania, przekonań lub zamiarów innej postaci. Taka rozmowa może mieć rozmaitą postać, począwszy od zastraszania, przez uwodzenie, aż po agresywne targowanie.

Cechy społeczne

Podczas rozgrywania walki społecznej używa się następujących cech:

Charyzma: Charyzma odpowiada za siłę osobowości postaci i wagę jej wypowiedzi. Posiadacze niskiej Charyzmy uchodzą za osoby słabe, nieśmiałe lub chamskie i nieobyte. Bohaterowie o wysokiej Charyzmie otoczeni są powszechnym szacunkiem i tchną majestatem. Ludzie kochają ich lub nienawidzą (a czasem i to, i to), ale zawsze czują przed nimi respekt. Bohaterowie wykorzystują Charyzmę, kiedy mówią o czymś, w co wierzą.

Oddziaływanie: Miara przebiegłości i umiejętności perswazji. Oddziaływanie może być subtelną bronią lub topornym narzędziem zdrady, zawsze jednak jest niebezpieczne. Osoby o niskim Oddziaływaniu są szczere i naiwne, o wysokim - szczwane i bezlitosne, gotowe zrobić wszystko, byle osiągnąć cel. Bohaterowie wykorzystują Oddziaływanie, by oszukiwać oraz manipulować emocjami innych.

Wygląd: Łączy fizyczną atrakcyjność i urok osobisty. Wysoki Wygląd prawie zawsze pomaga w kontaktach społecznych, czy postać przemawia, czy zastrasza lub uwodzi. Postaci, które wyglądają strasznie, liczą wartość Wyglądu inaczej na potrzeby zastraszania (ich Wygląd 1 = Wygląd 3, a Wygląd 0 = 5).

Biurokracja: Choć jest umiejętnością społeczną, jej wykorzystanie jest akcją dramatyczną i przekracza czas walki społecznej.

Dedukcja: Umiejętność pozwalająca dociec prawdy, stosowana jest podczas walki społecznej będącej przesłuchaniem. Każdy atak Dedukcji może mieć tylko jeden cel - pojedynczą osobę lub oddział o Wielkości 9. Ten drugi musi być grupą zorganizowaną, o ustalonej hierarchii i powiązaniach, w której rozmówcy nawzajem się nie przekrzykują. Osoby atakowane za pomocą Dedukcji są zwykle świadomie, że wyciąga się z nich prawdę, można jednak użyć tej umiejętności by pociągnąć za język osobę nieświadomą, dzięki pozostałej akcji. Ataki za pomocą Dedukcji mają Szybkość 5 przedłużonych momentów i Ataki 2.

Determinacja: „Pasywna" obrona, uwzględniająca upór i pewność siebie. Ta Umiejętność jest składową Wartości Obrony Mentalnej.

Języki: Bohater wykonujący lub będący celem ataku społecznego za pomocą listu, książki lub innego medium, gdzie liczy się elokwencja a nie osobowość argumentującego, ma efektywny Wygląd równy Językom, niezależnie od swojej fizycznej atrakcyjności (lub jej braku). Zapewniają one premie lub kary do WO, jak to zostało opisano wyżej.

Występy publiczne: Ta umiejętność odpowiada za krasomówstwo, chwytający za serce taniec i grę aktorską. Występy publiczne wpływają na wszystkich widzów i bohaterowie nie mogą wybierać, które osoby będą celem ataku - działa na wszystkich w zasięgu wzroku. Ta niemożność selekcji jest zarówno siłą, jak słabością tej umiejętności - pozwala demagogowi porwać serca tłumu, ale ryzykuje, że przyjaciele o słabszej woli, słuchający wystąpienia, także mogą się znaleźć pod wpływem propagandy. Ataki bazujące na Występach publicznych mają Szybkość 6 przedłużonych momentów i Ataki 1.

Przywództwo: Ta Umiejętność odpowiada za bezpośrednie ataki społeczne, w których pojedynczy cel atakowany jest z całą siłą osobowości bohatera. Atak z pomocą Przywództwa musi mieć jeden cel, jak w wypadku Dedukcji, ale posiada Szybkość 4 i Ataki 2.

Obycie: Choć ta umiejętność jest zwykle wykorzystywana w akcjach dramatycznych, nie mieszczących się w czasie walki społecznej, test (Oddziaływania + Obycia) zastępuje (Zręczność + Skradanie się) podczas ukrywania swoich intencji. Umiejętność zastępuje też Sztukę wojny, gdy w grę wchodzi formowanie i dowodzenie oddziałami społecznymi. Poza tym jednak nie można wykorzystać Obycia w walce społecznej.

Wartość Obrony Mentalnej

Ta cecha odpowiada za odporność postaci na wszelkie formy perswazji. Podobnie jak standardowe WO, Wartość Obrony Mentalnej (WOM) posiada dwie formy:

WOM Uników: Reprezentuj e zdolność postaci do unikania wpływów poprzez stanowczą odmowę dyskusji. Postać która nie wikła się w spory i unika dyskusji trzymając się własnych zasad postępowania i woli może wyjść z walki obronną ręką. By wyliczyć WOM Uników, należy podzielić na pół (Siłę Woli + Determinację + odpowiednią specjalizację + Esencję), zaokrąglając w dół. Jeśli wykorzystywana do ataku społecznego magia nie pozwala go uniknąć, taki atak nie może wykorzystać WOM Uników, wciąż jednak można zbić go argumentem.

WOM Parowania: Zdolność postaci do odbijania argumentów. Wynosi ([(Charyzma lub Oddziaływanie) + umiejętność + odpowiednia specjalizacja]/2), zaokrąglając w górę. Postać zbijająca ciosy bronią lub rękami korzysta z różnych umiejętności - podobnie dyskutant, podważający argumenty drugiej strony wylicza obronę zależnie od przyjętej metody. Dedukcja nie daje się złapać na urok Charyzmy i pozwala odnaleźć fałsz w argumentacji opartej o Oddziaływanie. Występy publiczne pomagają odeprzeć perswazję dzięki przekonującej retoryce. Przywództwo to umiejętność stosowania silnych kontrargumentów. Domyślnie, postać wylicza WOM Parowania używając wyższego z dwóch atrybutów: Charyzmy lub Oddziaływania oraz najwyższej z wymienionych umiejętności społecznych. Osoby, które wykonują popis podczas obrony muszą dostosować go do kombinacji cechy i umiejętności, mogą jednak wykorzystać przy tym te, które im odpowiadają. Niemożliwe do zablokowania ataki społeczne nie dopuszczają kontrargumentów, ale w dalszym ciągu mogą odbić się od niewzruszonych murów ego.

Modyfikatory Wartości Obrony Mentalnej

Postaci otrzymują kary do WOM zawsze, gdy wykonują akcję, tak jak podczas walki fizycznej. Kary te znikają a WOM odnawia się przed następną akcją bohatera. Karę otrzymać można również od nawału ataków (patrz str. 152) na skutek wielu ataków połączonych przez jednego dyskutanta w wir, oraz za skoordynowany atak (patrz str. 148) wielu rozmówców, połączonych Obyciem dowódcy. Jak zwykle, gdy nie można zastosować jakiegoś rodzaju obrony, obniża się ją do zera przed uwzględnieniem modyfikatorów. Stosuje się też zasadę automatycznych sukcesów (patrz str. 153) w walce ze statystami. Fizyczne modyfikatory związane ze zwykłą walką, takie jak osłona, teren, zasięg nie odgrywają żadnej roli, postać może jednak podlegać dwóm nowym utrudnieniom:

Porównanie Wyglądu: Postaci atakowane społecznie przez napastnika o niższym Wyglądzie dodają do swojej WOM premię równą (Wygląd własny - Wygląd napastnika). Bohaterowie atakowani przez istoty o wyższym Wyglądzie otrzymują karę do WOM, o wartości (Wygląd napastnika -Wygląd własny). Ten modyfikator nie może przekroczyć zakresu +3 do -3.

Upodobanie, cnota lub motywacja: Jeśli atak społeczny ma skłonić postać do zrobienia czegoś, co wyraźnie zgadza się z któryś jej upodobaniem, otrzymuje ona -1 do WOM. Jeżeli rezultat ataku ma być zbieżny z dominującą cnotą celu (cnotą o wartości 3 i więcej), otrzymuje on -2 do WOM. Ataki społeczne, które korespondują z czyjąś motywacją, powodują karę -3 do WOM. Stosuje się tylko najwyższe ograniczenie, a więc atak zgodny z cnotą i upodobaniem zmniejsza WOM o -2, a nie -3.

Ataki społeczne próbujące skłonić kogoś do działania wbrew upodobaniu zapewniają celowi premię +1 do WOM. Jeśli atak ma uciszyć rozsądek i/lub zmusić postać do zdrady jednej z jej podstawowych wartości (czyli zmusić ją do wykonania akcji nie zgadzającej się z cnotą o wartości 3 i więcej), premia do WOM wynosi +2. Przekonanie kogoś by zadziałał wbrew motywacji albo w sposób, który zagraża bezpośrednio jej zdrowiu albo życiu daje jej +3 do WOM. Znów, stosuje się tylko najwyższą premię.

Choć gracze mogą sugerować i oceniać modyfikatory z upodobań, cnót i motywacji, ostatnie słowo należy do Narratora, który powinien kierować się zdrowym rozsądkiem. Szczególnie widać to gdy w grę wchodzą wcześniej stworzone więzi. Większość postaci będzie chciała lojalnie chronić członków swoich rodzin i przyjaciół oraz działać na szkodę wrogów. Przekonanie kogoś, by zdradził przyjaciela, powinno być trudniejsze niż nakłonienie do skrzywdzenia rywala. Kary i premie mogą wówczas pojawić się jednocześnie, gdy akcja kłóci się z wysoką Litością, ale zgadza z równie dużą Pewnością postaci. W tym wypadki modyfikatory +2 i -2 znoszą się wzajemnie.

By szybciej rzecz rozgrywać, Narrator może po prostu brać pod uwagę poprzednie zachowania postaci i na tej podstawie oceniać, jak bardzo będzie się opierać lub ulegać sugestii, przyznając modyfikatory +3 lub -3 do WOM postaci. Ta zasada uzależnia bardzo postać od poprzednich decyzji gracza. Jeśli bohater popełnił morderstwo z zimną krwią, łatwiej będzie przekonać go do podobnej zbrodni w przyszłości.

Kroki do ataku

Ataki społeczne rozgrywa się zasadniczo według 10 kroków, opisanych w ramach walki fizycznej, ale są one nieco

zmodyfikowane ze względu na charakter starcia tego rodzaju. Wszystkie różnice wyszczególniono poniżej, a kroki które nie różnią się niczym od już opisanych pominięto.

1) Deklaracja ataku: Atakujący musi zdecydować, jakich cech używa, najpierw wybierając Charyzmę (dla szczerych perswazji) lub Oddziaływanie (dla oszustw i podstępów), a potem Dedukcję (przesłuchiwanie osoby lub grupy), Występy publiczne (wpływanie na wszystkich, którzy obserwują atak) lub Przywództwo (atak na pojedynczą osobę lub grupę). Deklaracja powinna zawierać pożądany efekt ataku, by cel mógł właściwie zareagować.

2) Deklaracja obrony: Brak reakcji to pokorna zgoda na wszystko, czego chce atakujący, nie trzeba więc wówczas rzucać, jeśli nie wymaga tego jakiś efekt magiczny. Parowanie lub uniki działają, jak opisano wcześniej, przy okazji WOM. Deklaracja obrony może być prostym „Uparcie odmawiam" dla uników, lub „Nie zgadzam się i dyskutuję" dla parowania.

3) Rzut za atak: Wykorzystuje się pule kości (atrybut + umiejętność), ustalone w kroku pierwszym.

7-8) Ustalenie efektu: Ataki społeczne nie zadają obrażeń, lecz modyfikują zachowanie lub łamią czyjąś wolę (zobacz niżej). Nie istnieje też coś takiego, jak wyparowania umysłowe. To sprawia, że kroki 7 i 8 zostają połączone.

10) Rozegranie efektu: Zamiast zadawać obrażenia, wprowadza się w życie efekt.

Efekty ataków społecznych

Kiedy rzut na atak społeczny przyniesie więcej sukcesów, niż wynosi WOM celu, ofiara ma zazwyczaj wybór: może albo zgodzić się z atakiem, zachowując się tak, jak atakujący opisał w deklaracji, albo odmówić i odruchowo wydać jeden punkt Siły Woli. Jeśli efekt ataku powoduje pogwałcenie motywacji celu (ocena Narratora), musi on odmówić. Postaci, którym zabrakło punktów Siły Woli muszą podporządkować się efektowi ataku. Należy pamiętać, że nadwyżka sukcesów podczas ataku nie wpływa na intensywność efektu. Atak z 15 sukcesami nie jest skuteczniejszy, niż posiadający 5 sukcesów, jeżeli WOM celu wynosi 4.

Bez pomocy magii, zapewniającej nadnaturalne formy perswazji (od hipnozy po opętanie), postać może polegać wyłącznie na swojej perswazji naturalnej, będącej sumą atrybutu i umiejętności. W danej scenie postać może stracić najwyżej dwa punkty Siły Woli na skutek naturalnej perswazji — wszystkie kolejne próby ataku automatycznie zawodzą, chyba że napastnik wykonał przy tym popis. Nadnaturalna perswazja nie podlega takiemu ograniczeniu i może nawet zmusić postać do wydania więcej niż jednego punktu Siły Woli za każdy atak albo spowodować, że bohater utraci całą Siłę Woli podczas jednej sceny. Ponadto, gdy Pomazaniec Słońca płaci Siłą Woli za odparcie efektów nadnaturalnej perswazji, otrzymuje także Przekroczenia granic - w większości przypadków może się to jednak stać tylko raz na scenę.

Ataki społeczne mogą wywołać wiele rozmaitych efektów:

Wykształcenie/osłabienie upodobania: Bohaterowie mogą swobodnie decydować, wobec kogo są lojalni i w co wierzą, wytwarzając przy tym metafizyczne więzi, wykorzystywane przez niektóre zaklęcia i zapewniające premie lub kary do WOM, gdy próba perswazji wiąże się z upodobaniem. By wykształcić odpowiednie relacje i stworzyć upodobanie, bohater musi poświęcić temu tyle scen, ile wynosi jego Pewność - nie muszą one jednak następować po sobie. Tworzenie upodobania może polegać na samotnej kontemplacji rodzącej się przyjaźni lub pielęgnowaniu w cichości serca krzywd i zadr, by pojawiła się nienawiść, zazwyczaj jednak musi wiązać się jakość z tym, co dzieje się podczas sceny. Postać może też dobrowolnie pozbyć się upodobania, stosując podobną procedurę, w czasie której złudzenia na temat danej relacji znikają przez liczbę scen równą Pewności.

W ten sposób nie można zmienić motywacji, która jest znacznie głębiej zakorzeniona. Wpływają na nią wyłącznie naprawdę przełomowe wydarzenia i potężna magia. Postać nie może zwykle mieć na raz więcej upodobań, niż wynosi jej (Siła Woli + Litość).

Każdy udany atak społeczny, któremu postać się nie oprze (gdyż nie chce lub nie jest w stanie) może zredukować jedno istniejące upodobanie o poziom i/lub zwiększyć nowe lub posiadane upodobanie o jeden punkt. Istniejące upodobanie, które „odnosi obrażenia", wciąż liczy się na potrzeby wszystkich zasad i postać posiada je, póki nie zostanie osłabione tyle razy, ile wynosi jej Pewność.

Zazwyczaj bohater będzie wydawał Siłę Woli, by nie osłabiano jej obecnych przekonań (nawet jeśli są już osłabione), zapewne jednak nie będzie opierał się tak bardzo przed otrzymaniem nowego upodobania, chyba że będzie ono sprzeczne z pozostałymi. Tylko ludzie słabej wiary gotowi są pójść za kimś wysłuchawszy jednej przemowy, choćby była bardzo porywająca - choć z drugiej strony tak zmienne osoby opuszczą swojego wodza, gdy tylko ktoś inny podbije ich serce. Zmiana przekonań człowieka o żelaznej woli wymaga całego prania mózgu (np. ciągu scen z udanymi atakami społecznymi).

Przykład: Wieśniak z Cesarstwa od dziecka jest lojalny wobec Zakonu Nieskalanych, co manifestuje się jako upodobanie. Jeśli spotka Słoneczne Plugastwo, które próbuje go przekonać, wykorzysta to upodobanie, by odeprzeć rzekome kłamstwa.

Popisy społeczne

Wykorzystując zasady walki społecznej, gracz może ograniczyć swoją deklarację do: „uwodzę ją" lub „chcę go przerazić", nie podając żadnych szczegółów. To odpowiednik deklaracji „to ja go tnę" podczas walki fizycznej — działa i wymaga rzutu, ale jest niemożliwie sztampowa. O ile akcja nie jest zupełnie błaha, gracze powinni zadać sobie więcej trudu, deklarując ataki społeczne. Reguły fizycznej walki powstały, by opisać starcie i nie zmuszać graczy do faktycznej bójki. Ataki społeczne wymagają rozmowy, więc gracz może (i powinien) dyskutować, spierać się i targować z pozostałymi i Narratorem. Przecież „Exalted" to gra fabularna, a odgrywanie ról jest jej fundamentem. Dlatego Narrator powinien uznawać za jednokostkowy popis już rozmowę postaci (zamiast opisów, co generalnie chce powiedzieć). Lepsze dialogi podnoszą klasę popisu. Hojnie przyznając popisy za dobrą grę, Narrator może nagrodzić tych, którzy wkładają dużo wysiłku w zabawę i jednocześnie podkreślając, że główni bohaterowie mają wielką przewagę na większością postaci drugoplanowych, nie wykonujących popisów.

Jeśli Słoneczny przekona go o swoim heroizmie, wyczerpując przy tym Siłę Woli chłopa, wieśniak otrzyma „punkt" upodobania wobec Pomazańca i straci „punkt" upodobania dla doktryny Nieskalanych. Jeśli jegoPewność wynosi 2, stoi teraz na rozdrożu. Kolejna scena, w której Słoneczny opisuje swój heroizm, może spowodować, że wieśniak przyłączy się do Plugastwa i porzuci swoją wiarę. Z drugiej strony, jeżeli chłop natychmiast uda się do świątyni Nieskalanych, gdzie wysłucha sugestywnego kazania, jego nadwyrężona wiara się odnowi.

Wymuszenie zachowania: Postać, która nie chce lub nie zdoła odeprzeć ataku społecznego, może zostać przekonana do działania wbrew własnemu osądowi i resztę sceny spędzić na wykonywaniu jakiejś czynności, o ile nie kłóci się ona z jej motywacją. Zazwyczaj postać nie zgadza się też działać wbrew swoim upodobaniom, to jednak nie jest reguła - mąż może przecież mieć upodobanie do swojej żony, ale przyjąć kuszącą propozycję pięknej kochanki. W takim jednak wypadku jego upodobnianie zostaje osłabione. Jeżeli bohater próbuje, na przykład, wzbudzić w tłumie gniew i zmienić go we wściekłą tłuszczę nie naruszając przy tym upodobań słuchaczy, mogą oni zrezygnować z wydawania Siły Woli i po prostu podążyć za mówcą, o ile nie wiąże się to z ryzykiem. Kiedy jednak pojawią się Czarne Hełmy, rozpocznie się kolejna scena, a rozruchy ustaną. W takiej chwili prowodyr może spróbować znów porwać tłum za pomocą nowego rzutu, ale najpewniej słuchacze wydadzą punkt Siły Woli, by odeprzeć atak, i w większości uciekną.

Przykład: Krzycząc do tłumu: „Odsuńcie się!" i wymachując bronią bohater testuje (Charyzmę + Przywództwo lub Oddziaływanie, jeśli blefuje). Wyduszenie z pojmanego rozbójnika położenia kryjówki jego kamratów wymaga rzutu na (Oddziaływanie + Dedukcję), a ponieważ więzień musi zdradzić swoje upodobanie, najprawdopodobniej potrwa kilka scen przesłuchania. Przekonanie zbrojmistrza, by sprzedał bezcenne ostrze, to test (Oddziaływania + Przywództwa lub Charyzmy, jeśli bohater przedstawi uczciwy i niepodważalny powód, dla którego jest godzien nosić broń).

Zdrada motywacji: Jeśli poziom tymczasowej Siły Woli spadnie u postaci do zera na skutek ataków społecznych, które godziły w jej motywację, a potem postać przez (stała Siła Woli + Esencja) dni nie odzyska pełnej Siły Woli, jej charakter zostaje złamany. Gdy jest w takim stanie (który trwa do czasu odzyskania całej Siły Woli), udany atak społeczny może nakłonić bohatera do zdrady motywacji. Chociaż nie zmieni to motywacji postaci na stałe, przez jakiś czas będzie postępować wbrew sobie. Narrator powinien uważać, stosując tę regułę wobec postaci pierwszoplanowych (patrz „Przestań Odgrywać Moją Postać!", obok).

Przykład: Arystokrata elfów złapał i uwięził parę śmiertelnych kochanków. Zauważył, że ich miłość jest głęboka i szczera (czyli stanowi ich motywację), ale chłopak jest słabszy (Siła Woli 4, Esencja 1). Po dwóch scenach zwodniczych gierek i męczarni, elf obniżył jego Siłę Woli do zera. Łącząc brak snu i dalsze tortury, niegodziwiec uniemożliwił więźniowi odzyskiwanie Siły Woli przez pełne pięć dni, łamiąc jego charakter. Wykorzystując skwapliwie udrękę więźnia, elf daje mu pajęczy nóż i rozkazuje zabić ukochaną.

Ataki pisemne

Postać może napisać list, traktat lub inny dokument, który będzie pojedynczym atakiem społecznym. Taki atak wykorzystuje Charyzmę lub Oddziaływanie, w zależności od szczerości treści, ale premię wylicza się nie z Wyglądu, a Języków (patrz str. 112). Jeżeli pismo ma działać na każdego, kto je przeczyta (raz na scenę lub czytelnika), wymaga użycia Występów publicznych. Gdy skonstruowane jest tak, by oddziaływało na jedną konkretną osobę, nawet gdy nie jest pierwszym czytelnikiem, piszący posługuje się Przywództwem. Poza tym, że czasu takiego ataku nie wylicza się w przedłużonych momentach i nie można na niego ripostować, nie różni się niczym od zwykłej walki społecznej. Da się go nawet sparować celną argumentacją, a szczególnie krewki czytelnik może to robić na głos (tak, że słyszą go wszystkie osoby zaatakowane pisemnie). Modlitwy do bogów i innych magicznych istot, które potrafią przyjmować modły, są specjalną formą ataków pisemnych, podczas których rytuał wysyłania wiadomości zastępuje fizyczny list. Bohaterowie nie mogą wykorzystywać zaklęć, które dają nadnaturalny wpływ na innych, podczas ataków pisemnych, chyba, że są specjalnie do tego przeznaczone.

Oddziały cywilne

Choć większość walk społecznych toczą pojedynczy rozmówcy, czasem zdarza się starcie zorganizowanych grup lub próba podporządkowania sobie większej liczby osób naraz. Oddziały cywilne przypominają swe bitewne odpowiedniki - posiadają statystyki dowódcy i kilka dodatkowych cech, które przeliczają się na premie. W przeciwieństwie do regularnej bitwy, oddziały cywilne wykorzystują wszystkie cechy swojego lidera, w tym Esencję, cnoty, Siłę Woli i inne właściwości charakteru. Z tego powodu, w walce społecznej oddziały mogą się atakować tylko za pośrednictwem dowódcy. Jeśli zaatakować konkretnego członka oddziału, traktuje się to jako zwykłą walkę społeczną przeciw niemu, a nie z całą jednostką.

Liderzy oddziałów cywilnych mogą skorzystać z premii związanej z tą pozycją zawsze, kiedy ich podwładni ich obserwują. Bohater może być przywódcą wielu oddziałów na raz, ale otrzymuje premie tylko za największy oddział w scenie, a wszystkie jego jednostki musza należeć do tej samej organizacji (albo być co najmniej być sojusznikami). Przykładowo, król jest przywódcą zarówno swego narodu jak i dworu. Zwykle otrzymuje jednak wyłącznie premie od dworu, ponieważ nie może ściągnąć na siebie uwagi całego narodu jednocześnie.

Korzystający ze swojej pozycji dowódca oddziału cywilnego nie może mieć w puli (albo w ramach stałej wartości) więcej kości z umiejętności społecznych, niż wynosi wartość jego Obycia. Wynika to z konieczności stałego odgrywania roli władcy, ze wszystkimi jej obciążeniami i majestatem.

Wielkość

Tę cechę wylicza się tak samo, jak Wielkość oddziałów wojskowych (patrz str. 165). Oddziały cywilne dodają sukcesy do wszystkich testów ataków społecznych i do WOM w wysokości (ich Wielkość - Wielkość oddziału przeciwnika). Jeśli przeciwnik ma wyższą Wielkość, to on otrzymuje premię. Nie może ona nigdy przekroczyć +3.

Przestań Odgrywać Moją Postać!

Walka społeczna istnieje, ponieważ istnieją społeczne cechy - tak samo, jak obecność cech bojowych jest powodem zaistnienia reguł walki fizycznej. Chociaż jednak są one do siebie podobne, gdy idzie o mechanikę rozgrywania, wielu graczy nie lubi, gdy mówić im, jak mają grać. Jeśli prosty rzut decyduje, czy postać ulegnie nagabywaniom kupca i sięgnie po sakiewkę, to po co ją w ogóle odgrywać? Na szczęście, limity utraty Siły Woli podczas naturalnej perswazji powodują, że nawet cały targ pełen złotoustych handlarzy pewnie nic nie wskóra, chyba że liczyć zmęczenie i frustrację bohaterów - jeśli postaci mają odpowiednio wysokie cechy, nawet nie odczują prób perswazji. Istoty, które potrafią przełamać opory bohaterów i skłonić ich do konkretnego działania, powinny pojawiać się na tyle rzadko, by gracze nie czuli się gnębieni.

Przekonania

Cecha opisuje motywację (podstawowe wartości, które wyznaje) oraz pomniejsze skłonności. Kiedy atak przeciw oddziałowi godzi w Przekonania grupy, stosuje się standardowe modyfikatory do WOM.

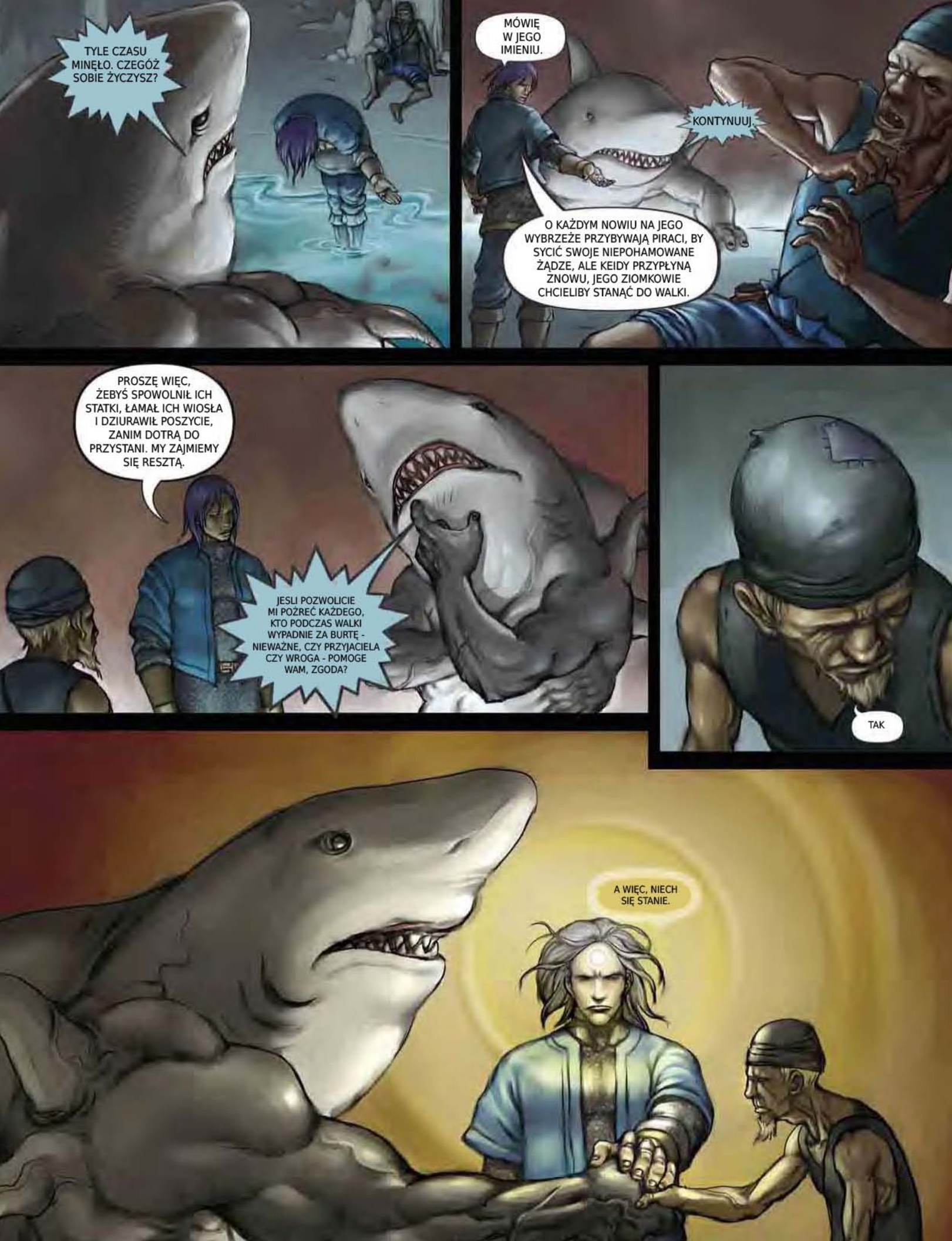
Lojalność

Choć lider oddziału ma Siłę Woli, nie może wydawać jej punktów by wzmacniać akcje jednostki lub odpierać ataki społeczne. Zamiast tego używa Lojalności, która jest równa stałej wartości Siły Woli lidera i zapewnia pulę tymczasowych punktów w tej wysokości. Przywódca wydaje punkty Lojalności, jak gdyby to była Siła Woli, podczas wszystkich akcji społecznych (również by opierać się atakom). Wydane punkty Lojalności odnawiają się z szybkością jednego na scenę.

Obrażenia dla oddziałów społecznych

Jeśli bohater lub oddział przebije się przez zmodyfikowaną WOM jednostki za pomocą ataku społecznego, przywódca „trafionego" ma do wyboru: zgodzić się, by oddział zachował się w wymuszony sposób, o ile nie jest sprzeczny z motywacją i Przekonaniami oddziału (patrz Przekonania), albo zapłacić jeden punkt Lojalności, by temu zapobiec (otrzymuje przy tym punkt Przekroczenia granic, jeśli jest Pomazańcem Słońca). Jeśli wyczerpie pulę Lojalności, jego niezręczne przywództwo powoduje utratę punktu Wielkości, gdy kolejne osoby odchodzą od grupy lub, co gorsza, trzymają się jej jak hieny, czekając na fatalny błąd lidera i szansę odebrania mu władzy. Gdy Lojalność spadnie do zera, oddział musi także zgodzić się na wszelkie żądania, o ile nie kłócą się z Przekonaniami oddziału. Natychmiast potem pula Lojalności odnawia się do maksimum (-1 jeśli akcja, która zredukowała Wielkość, zmusiła lidera do sprzeniewierzenia się Przekonaniom grupy). Ten cykl się powtarza, dopóki Wielkość oddziału nie spadnie do 0, a bohater zostanie sam, porzucony przez wszystkich.

MOI PRZODKOWIE KIEDYŚ SIĘ, TU MODLILI, ALE NIKT NIE PRZYCHODZIŁ TU OD LAT.
ROZUMIEM. TWÓJ NÓŻ, POPROSZĘ.
ROZPOZNAJĘ TEN NIEPOWTARZALNY, SŁODKI ZAPACH, KSIĄŻĘ ZIEMI.


TYLE CZASU MINĘŁO. CZEGÓŻ SOBIE ŻYCZYSZ?
MÓWIĘ W JEGO IMIENIU.
KONTYNUUJ.
O KAŻDYM NOWIU NA JEGO WYBRZEŻE PRZYBYWAJĄ PIRACI, BY SYCIĆ SWOJE NIEPOHAMOWANE ŻĄDZE, ALE KEIDY PRZYPŁYNĄ ZNOWU, JEGO ZIOMKOWIE CHCIELIBY STANĄĆ DO WALKI.
PROSZĘ WIĘC, ŻEBYŚ SPOWOLNIŁ ICH STATKI, ŁAMAŁ ICH WIOSŁA I DZIURAWIŁ POSZYCIE, ZANIM DOTRĄ DO PRZYSTANI. MY ZAJMIEMY SIĘ RESZTĄ.
JESLI POZWOLICIE MI POŻREĆ KAŻDEGO, KTO PODCZAS WALKI WYPADNIE ZA BURTĘ - NIEWAŻNE, CZY PRZYJACIELA CZY WROGA - POMOGE WAM, ZGODA?
TAK
A WIĘC, NIECH SIĘ STANIE.

ROZDZIAŁ PIĄTY
ZAKLĘCIA, UKŁADY I CZARY

Zaklęcia to proste magiczne „sztuczki", z których każda jest techniką regulowania przepływu Esencji przez ciało i umysł, zwiększającą umiejętności Słonecznych do nadnaturalnych poziomów. Pozwalają one Pomazańcom Słońca skakać na ogromne dystanse, przetrwać w najgorszych warunkach czy wytrzymać uderzenia, które zabiłyby normalnego śmiertelnika. To właśnie dzięki zaklęciom Wybrańcy Słońca wymordowali Przedwiecznych despotów, ustanowili porządek w miejsce chaosu i stworzyli wspaniałą Pierwszą Erę.

Z zaklęć korzystają wszyscy Pomazańcy i większość nadnaturalnych istot. Na pierwszy rzut oka wszystkie mogą wydawać się podobne, ale podobieństwo nie oznacza, że działają tak samo. W tym rozdziale znajdziesz zaklęcia Pomazańców Słońca, Dawców Praw, Wybranych przez Słońce Niezwyciężonego. Czerpią oni siłę ze Słonecznej Esencji i bohaterskiego ducha. Inne typy Pomazańców władaj ą inną mocą zaklęć - Pomazańcy Luny zmieniają kształt, a Smocza Krew rozkazuje żywiołom. Większość Pomazańców może korzystać tylko z zaklęć, które powstały specjalnie dla nich i tylko kasta Zaćmienia Słonecznych i Zaćmienia Księżyca Pomazańców Otchłani może uczyć się zaklęć, wykorzystywanych przez inne rodzaje Pomazańców oraz duchy.

Zaklęcia duchów i innych Pomazańców zostały pokrótce opisane w rozdziale Przeciwnicy.

Nauka Zaklęć

Nim jeszcze zaczęła się historia, bogowie nauczyli Dawców Praw pierwszych zaklęć. To oni pierwsi wprowadzili Pomazańców na ścieżkę wiedzy, którą sami Wybrańcy zaszli przez wieki o wiele dalej. Wyniesieni studiowali naturę mocy, opracowując nowe zaklęcia i dzieląc się nimi z pobratymcami. Wielkość przychodzi im zresztą tak łatwo, że wielu Słonecznych nie potrzebuje nauki - tworzą własne zaklęcia wedle potrzeb i pragnień.

Poniżej opisano najłatwiejsze i najbardziej znane zaklęcia, w żadnym wypadku nie wyczerpując ich katalogu. Jeśli drużyna i Narrator są otwarci na nowości, nie ma żadnych przeciwwskazań by gracze tworzyli własne zaklęcia albo nieznacznie zmienili drzewa zaklęć, aby lepiej pasowały do ich postaci.

Odnośnie zaklęć: Dawcy Praw?

Poniższe Zaklęcia odnoszą się do Pomazańców Słońca zwanych „Dawcami Praw", „herosami świtu", „Słonecznymi", „Pomazańcami Słońca", „bohaterami" lub „uczonymi Słońca". Te różne określenia na Pomazańców Słońca mają na celu jedynie urozmaicenie opisu. Nazwanie Słonecznego „herosem" nie oznacza, że twoja postać musi nim być. Analogicznie, zaklęcia rozpoczynają się od krótkiego opisu, jak może wyglądać lub dlaczego umieszczono je w zestawieniu. Jest to, znowu, zabieg mający na celu jedynie urozmaicenie. Chociaż zaklęcie Metoda Usprawniania Wydziału rozpoczyna się od informacji, że Dawcy Praw rządzili mądrze, nie znaczy, że i twoja postać musi postępować tak samo. Właściwe zasady działania Zaklęcia rozpoczynają się od zwrotów „by użyć zaklęcia musisz", „to zaklęcie robi X" albo „rzuć (pulą kości)".

Odnośnie zaklęć: Esencja

Większość zaklęć, nawet gdy opis o tym nie mówi, polega na manipulacji Esencją. Aby użyć swoich mocy, Pomazańcy Słońca kierują przez swoje ciała, umysły oraz serca ogromne strumienie Esencji - czystej magii o potędze nieznanej w kolejnych Erach. Skromne 10 okruchów Esencji Słonecznego to moc porównywalna do kamienia filozoficznego lub miecza Excalibur. Układy i zaklęcia o słowie-kluczu: Oczywiste często powodują, że z każdym ruchem postać ciągnie za sobą smugę magii, rozbłyskującą tu i ówdzie blaskiem Słońca. Jeśli nie jesteś pewny, jak dużo można osiągnąć za pomocą zaklęcia, oto odpowiedź: każdy Słoneczny posiada więcej mocy w puli swojej wrodzonej Esencji, niż bomba atomowa zrzucona na Hiroszimę. Herosi świtu często nadużywają jej i trwonią bezmyślnie.

Zaklęcia i Układy

Pomazaniec Słońca może użyć tylko jednego zaklęcia podczas jednej akcji - nawet, jeżeli wpada w wir. Każde zaklęcie wymaga ukształtowania przepływu Esencji w konkretny sposób i nawet Wybrani nie mogą kształtować go na dwa sposoby jednocześnie. Jeśli typ na to pozwala, postać może użyć tego samego zaklęcia kilka razy podczas jednej akcji, ale nie może normalnie zastosować dwóch różnych, nawet jeśli oba są odruchowe. Zaklęcia, które modyfikują test Bojowości są częścią akcji Bojowości postaci.

Aby obejść to ograniczenie, Pomazańcy tworzą złożone sekwencje zaklęć, zwane układami, których użycie wymaga jednak dużego wysiłku. Układy opisano dokładnie na stronie 244.

Niepowstrzymana siła, nieporuszony obiekt

Zaklęcia i nadnaturalne moce często wywołują efekty, które zapewniają sukces bez potrzeby wykonywania testu spornego. Czasami jednak dwa takie efekty kolidują ze sobą.

W „**Exalted**" pierwszeństwo ma zawsze obrona. Jeśli niemożliwa do powstrzymania siła napotka obiekt, którego nie da się przesunąć, pozostaje on nieruchomy. Za „atak" uważa się efekt, który zadaje obrażenia albo zmienia ciało, umysł, ducha lub cechy Pomazańca. „Obrona" to z kolei wszystko, co przeciwstawia się takiemu atakowi. Zawsze, kiedy dochodzi do konfliktu między dwoma takimi efektami, zwycięża obrona: przykładowo, jeśli atak z niepowstrzymaną siłą zetknie się z magiczną formą parowania, która zatrzymuje nawet niemożliwą do zablokowania siłę, zostaje zablokowany. Jeżeli jednak obrona zatrzymuje tylko ataki, które można powstrzymać normalnie, atak odnosi skutek, jako że moce nie kolidują ze sobą.

W niektórych przypadkach, efekt nie jest ani atakiem, ani obroną. Tropienie kogoś nie jest atakiem, ponieważ nie prowadzi do uszkodzenia ciała, umysłu, ducha lub cech celu. Ukrycie śladów również nie jest atakiem, chyba że bezpośrednio mami zmysły tropiciela. Czasami atakami są oba efekty - przykładowo, Pomazaniec zaatakowany ciosem, który zawsze trafia, może odpowiedzieć obronnym układem pozwalającym uniknąć trafienia a ponadto zranić atakującego podczas manewru.

W takich przypadkach, należy wykonać testy sporne, rzucając pulami kości, które zaklęcie wspomaga, zwiększa lub ich wymaga. Jeśli wybór atrybutu jest w danym przypadku kłopotliwy, należy rzucić na (Esencję + Umiejętność) użytkowników obu zaklęć. Zaklęcie rzucone przez zwycięzcę testu przeważa nad zaklęciem pokonanego. Niektóre zaklęcia są szczególnie potężne i dodają do takich testów premiowe sukcesy.

Kontrola umysłu

Postaci mogą wywierać wpływ na umysły innych, zazwyczaj podczas walki społecznej. Niektóre zaklęcia i czary również umożliwiają kontrolę umysłów. Zwykle można się im oprzeć, ale jeżeli zaklęcie będzie udane, a jego wpływ sięgnie czyjegoś serca, trzeba wydać punkt Siły Woli, aby nie poddać się jego mocy.

Zasady wpływania na umysł znajdują się na stronach 175-181.

Jak działa kontrola umysłu

Ataki społeczne i zaklęcia wpływające na umysł tworzą przekonania, przyczyny działania, uczucia oraz intencje. Czasami powodują też emocjonalne więzi - upodobania.

Przymus: Efektem Przymusu jest stworzenie zamiaru, który wymusza podjęcie konkretnej decyzji, na przykład: „Zdobędę Ciernie" albo „Teraz zasnę".

Emocja: Ich efektem jest powstanie uczuć, jak miłość, pożądanie, strach i tak dalej.

Iluzja: Iluzje tworzą przekonania i zmuszają do uznania za prawdziwe czegoś, co jest pozorem lub łgarstwem.

Służba: Służba zmusza do służby jakieś sprawie i tworzy pewność, że sprawa warta jest poświęceń.

O tym, ile swobody działania posiada postać pod wpływem kontroli umysłu, decyduje Narrator. Przymus zniszczenia Klejnotu może popchnąć jednego Słonecznego do ataku na armie tego miasta, a drugiego skłonić do stworzenia broni ostatecznej, opartej na Esencji. Zmuszenie kogoś do postawienia pięciu kroków naprzód pozostawia znacznie mniejszy margines swobody.

Wywołanie długotrwałej wierności jest zazwyczaj Przymusem - zmusza postać do wytworzenia upodobania (patrz str. 201) wobec tego, czemu ma być wierna.

Całkowita Kontrola: Specjalna kategoria kontroli umysłu. Jej ofiara nie może w ogóle decydować, co robi, całkowicie podporządkowując się wpływom, którym została poddana. Na postać może działać tylko jeden efekt całkowitej kontroli na raz. Jeśli ktoś chce przejąć władzę, obydwaj kontrolujący wykonują przeciwstawny test, który opisano w sekcji Niepowstrzymana siła, nieporuszony obiekt, na stronie 179.

Strategia

Najłatwiej wykorzystać w praktyce przymus, który pozwala bezpośrednio kontrolować czyjeś zachowanie. Służba może być równie użyteczna, ale należy pamiętać, że osoby lojalne ale zdezorientowane mogą działać niezgodnie z twoimi zamiarami.

Bohaterowie nie powinni nadmiernie polegać na efektach emocji i iluzji, gdyż oszustwa i udawanie mogą mieć niespodziewane rezultaty. Prawdziwy świat dostarcza jednak sporą liczbę dowodów na to, że manipulacja emocjami i przekonaniami innych może się nieźle opłacić, o ile manipulator jest naprawdę bezlitosny.

Rozkazy nie do zaakceptowania

Istnieją emocje i przekonania, których nie da się wzbudzić. Nie można nakłonić do nich nikogo, nie posiadając całkowitej kontroli lub niezwykle silnej magii. To właśnie rozkazy nie do zaakceptowania.

Domyślnie, system zakłada, że każda postać uznaje działanie, które może doprowadzić do jej śmierci („popełnij samobójstwo", „wyzwij Kuklę na pojedynek", „będziesz latał, jeśli skoczysz z mostu") za nie do zaakceptowania. Należy przyjąć, że takich rozkazów nigdy nie wykona, perswazja może bowiem wziąć górę nad na zdrowym rozsądkiem, ale nie instynktem samozachowawczym. To oczywiście realistyczne, ale nie o zachowanie realiów tu chodzi, raczej o to, żeby bohaterowie zmuszali wrogów do ciekawszych rzeczy, niż umieranie.

Wiele postaci używa zaklęć i innych umiejętności, by uzupełnić katalog poleceń, których oni sami albo inni nie mogą zaakceptować. Dla wielu Pomazańców Słońca nie do zaakceptowania jest „sprzeniewierzenie się motywacji", natomiast Smocza Krew uznaje „zdradę swego sprzysiężenia" za gorsze od śmierci. Z drugiej strony, statyści, męczennicy, zmęczeni życiem wyznawcy śmierci i tym podobne osoby mogą zaakceptować rozkaz samobójstwa, jeśli tak postanowi Narrator.

Postacie nie mogą używać kontroli umysłu do wydawania nieakceptowalnych rozkazów, o ile nie zastosują specjalnych zaklęć, które na to pozwalają. W przeciwnym wypadku polecenie nie odnosi żadnego efektu. Cel opiera się wpływom automatycznie, nie płacąc Siłą Woli, ale i nie otrzymując z tego tytułu żadnych korzyści.

Rozkazy niemożliwe

Rozkazanie wieśniakowi, by zapuścił skrzydła, mija się z celem. Postaci nie mogą wykorzystać kontroli umysłu do wydawania niemożliwych rozkazów - których cel nie może wykonać - nawet z pomocą najpotężniejszych zaklęć. Można namawiać kamienie w polu lub gwiazdy na niebie, by zaatakowały twoich wrogów, ale nie stracą one Siły Woli za niewykonanie niemożliwego rozkazu.

Naturalny wpływ na umysł

Naturalnie wpływa się na umysł poprzez rozmowę i interakcję. Postaci o wysokim Wyglądzie wywierają wpływ przez sam fakt posiadania dobrej aparycji, charyzmatycznym łatwiej jest do czegoś przekonać, a posiadacze wysokiego Oddziaływania kontrolują działanie innych ludzi, łapiąc ich w sieć kłamstw. Zaklęcia, które zwiększają umiejętności społeczne postaci również uznawane są za formę naturalnego oddziaływania na umysł.

Postać, która podlega naturalnej kontroli, ma dwa wyjścia. Jeśli cel wpływu jest zgodny z jej motywacją, może go zaakceptować i przyjąć przekonania lub intencje, albo zaakceptować emocję. Jeśli próbuje oprzeć się wpływom, albo są one sprzeczne z motywacją, musi wydać jeden punkt Siły Woli, aby się obronić. Ignoruje wówczas polecenia kontrolującego.

Naturalny wpływ na umysł może zmusić postać do zdrady motywacji (patrz s.174-175) tylko po spełnieniu stosownych warunków. Nawet tymczasowa Siła Woli postaci wynosi 0, o ile nie złamano jej charakteru, pozostanie przy swoich podstawowych zasadach. **Bohaterowie graczy mogą wydać najwyżej dwa punkty Siły Woli na scenę, by opierać się naturalnej perswazji - kiedy wyczerpią ten limit, stają się na nią niewrażliwi, o ile przeciwnik nie wykona popisu aby podejść postać z niespodziewanej strony.** Naturalna kontrola umysłu nie pozwala wydawać żadnych „rozkazów nie do zaakceptowania", a opieranie się takiej perswazji nie wymaga wydawania Siły Woli.

Strategia

Naturalny wpływ na umysł jest wynikiem zwykłej rozmowy, która wcale nie musi być bardziej lub mniej brutalna, niż zwykłe przekonywanie. W przeciwieństwie do kontroli magicznej, ani ofiary, ani sami manipulatorzy nie uważają naturalnej kontroli za coś niebezpiecznego. To po prostu neutralne narzędzie, które może służyć zarówno etycznym jak niemoralnym celom.

Naturalne wpływanie na umysł posiada ograniczenia. Ofiara nie uważa naturalnej kontroli za obelżywą inwazję na jego

umysł, ponieważ nią nie jest. By naprawdę „wyprać mózg" trzeba łamać czyjś charakter przez wiele dni.

Konieczność wydawania Siły Woli celem odparcia perswazji wynika z tego, że manipulator *jest przekonujący*. Bohaterowie mogą bez wahania odrzucać wszystkie wpływy niezgodne z ich poglądami, ale opieranie się *każdej* perswazji jest rodzajem paranoi, a nie objawem niezależności.

Nadnaturalny wpływ na umysł

Czarnoksięska kontrola umysłu i potężne zaklęcia społeczne pozwalają manipulować innymi za pomocą Esencji. To właśnie efekty nadnaturalne. Niektóre pozwalają zdominować ofiarę, wchodząc bezpośrednio w jej umysł, inne kierują Esencję na słowa i działanie Słonecznego, zapewniając mu nadludzkie możliwości w interakcji.

Ofiary nadnaturalnej kontroli umysłu mają dwa wyjścia. Jeśli polecenie zgadza się z ich motywacją, mogą je wypełnić — jeżeli jednak nie zgadza się przekonaniami albo postać po prostu nie chce się podporządkować, może wydać Siłę Woli, by pozostać przy swoim. Podstawowy koszt wynosi jeden punkt Siły Woli i pozwala całkowicie zignorować próby kontroli umysłu. Niektóre moce są jednak o wiele potężniejsze i wymagają wydania pięciu punktów Siły Woli, by się im oprzeć. Istnieją też trwałe sposoby oddziaływania na umysł, których odpieranie wymaga wydania Siły Woli co akcję, minutę, scenę lub rok. Postać nie może przezwyciężyć nadnaturalnego wpływu na umysł bez wydawania Siły Woli, niezależnie ile Siły Woli wydała w tej scenie na inne efekty kontroli umysłu.

Odparcie nadnaturalnego wpływu nadwyrężą duszę postaci. Zawsze, gdy opiera mu się ktoś, kto może Przekroczyć granice, otrzymuje on punkt Przekroczenia, choć nie więcej, niż jeden na scenę. Kiedy już go dostanie, nie otrzymuje w tej samej scenie kolejnych, chyba że manipulator wykona popis podczas próby kontroli.

Nienaturalna kontrola umysłu może zmusić osobę, która posiada 0 punktów Siły Woli, do zdrady motywacji, a niektóre rzadkie moce potrafią także wymusić wykonanie „rozkazu nie do zaakceptowania". Jeśli jednak atakujący nie użyje takiego efektu, cel nie musi wydawać Siły Woli i nie otrzymuje Przekroczenia, kiedy odpiera taki rozkaz.

Strategia

Nadnaturalna kontrola umysłu to perswazja magiczna i cel natychmiast rozpoznaje ją jako taką. Jeżeli wpływ jest wrogi, nie zgadza się z przekonaniami celu albo osoba poddana kontroli ceni sobie wolność, manipulator robi sobie z niej wroga.

Nadnaturalny wpływ na umysł ma w zasadzie nieograniczone możliwości. Przy pomocy Esencji można zmienić czyjś umysł tak, by z zapiekłego wroga stał się posłusznym sługą.

Zaklęcia a czas

W czasie narracji, gdy precyzyjne rozliczanie czasu nie ma znaczenia, zaklęć i układów używa się po prostu. Zaklęcia stosowane podczas walki używają czasu liczonego w momentach - i nawet najbardziej skomplikowane z nich można aktywować w kilka sekund.

Walkę społeczną i bitwy rozgrywa się w innej skali czasu - manewr oddziału wojska czy przemowa mogą zająć kilka minut. Odnosi się to również do zaklęć wpływających na wynik walki społecznej lub bitwy, zwłaszcza, gdy nie są odruchowe. Społeczne akcje oraz te w trakcie bitew działają na innych zasadach odnoszących się do czasu. Zasady nie zabraniają oczywiście rzucania zaklęć społecznych i bitewnych podczas zwykłej walki, niektóre jednak nie mają wówczas zastosowania - rzuca się je przez kilka minut albo ich efekt odnosi się wyłącznie do innych rodzajów walki i nijak nie pomagają w zwykłych pojedynkach.

Niektóre zaklęcia obejmują „akcje dramatyczne", jak handel czy podróżowanie pomiędzy miastami. Takie moce wymagają różnego czasu przygotowania i nie da się ich zastosować w walce lub innym konflikcie.

Zapis zaklęć

Z tej sekcji dowiesz się, jak rozumieć podręcznikowy opis zaklęcia. Choć każde działa w inny sposób, przedstawiono je według tego samego schematu, prezentując wszystkie ważne właściwości mechaniczne mocy.

Oznaczenie	Koszt	Przykładowo
#o	okruch	(4o - 4 okruchy)
#sw	Siła Woli	(1sw - 1 punkt Siły Woli)
#lo	lekkie obrażenia	(2lo - 2 lekkie obrażenia)
#po	poważne obrażenia	(1po - 1 poważne obrażenie)
#ko	krytyczne obrażenia	(1ko - 1 krytyczne obrażenie)
#pd	punkty doświadczenia	(2pd - 2 punkty doświadczenia)

Projektowanie zaklęć

Jeśli gracz postanowi stworzyć własne zaklęcie, Narrator powinien pamiętać o następujących regułach.

Wydajność: Zaprezentowane poniżej zaklęcia stanowią szczyt efektywnego wykorzystania Esencji Słońca. To podstawowy arsenał Wybrańców, tworzony podczas tysiącleci eksperymentów, testament mocy Pomazańców wpisany w księgę świata. Nie pozwól, by gracz ci wmówił, że skoro pracował nad udoskonaleniem Zaklęcia, powinien otrzymać jakieś zniżki.

Spójność: Drzewa zaklęć mają myśl przewodnią, a pomniejsze zaklęcia łączą się logicznie i tworzą spójny fundament dla potężniejszej magii. Bez wahania zabroń graczowi stworzenia pojedynczego drzewa zawierającego wszystko, czego by tylko chciał. Większość zaklęć powinna być albo gałęziami istniejącego drzewa, albo tworzyć nowe, które opracujesz wspólnie z graczami.

Estetyka: Słoneczni są herosami świtu, mędrcami, wojownikami i dobrymi królami z przeszłości, którzy obudzili się z wieloletniego snu by znów objąć władzę nad światem. Walczą, dowodzą i rządzą. Nie zmieniają postaci, nie strzelają piorunami lodu z dłoni, nie powołują legionów umarłych, nie przeklinają wiosek i nie wstrzykują trucizny opuszkami palców. Tego typu moce należą do innych Pomazańców. Nie ważne, jak długo nad tym pracować - Słoneczni nie mogą wystrzelić macek z ust, aby kogoś zadusiły. Nie zrobią czegoś, czego nie dokonałby Gilgamesz, Herkules, Dawid, Salomon, Zygfryd czy Żółty Cesarz. Słoneczny może krzyknąć tak głośno, że zmiażdży kości wroga lub przyzwać słoneczne promienie, lecz bez pomocy czarnoksięstwa nie uzyska rybich skrzeli.

Ograniczania: Nie pozwól, by bohater tworzył jedno potężne zaklęcie za drugim. Zaklęcia mają wymagania, ponieważ to złożona gałąź wiedzy, w której znajomość pomniejszych prawideł otwiera drogę do mistrzostwa. Gracze nie powinni tworzyć potężnych zaklęć tylko dlatego, że osiągnęli mistrzostwo w jednym lub dwóch innych drzewach - to byłoby za proste, a zaklęcie nie posiadałoby żadnych wymagań. Zacznij od słabszych efektów, które stopniowo będą się wzmacniać, albo wyjdź od mocy którą znasz i zacznij ją modyfikować.

Nazwa zaklęcia

Koszt: Koszt użycia zaklęcia, który wynosi zazwyczaj jeden lub więcej okruchów Esencji i zapisywany jest za pomocą skrótów, jak objaśniono w ramce poniżej.

A zatem zaklęcie, które kosztuje 3 okruchy i 1 punkt Siły Woli opisano jako: 3o, 1sw.

Postać może użyć zaklęcia tylko, jeśli natychmiast opłaci jego koszt w Esencji. Nawet zaklęcie które wytwarza Esencję, nie zadziała, jeżeli wcześniej nie wyda się odpowiedniej sumy. Moce posiadające koszt w obrażeniach zadają niemożliwe do wyparowania rany, zazwyczaj lekkie, rzucającej postaci. Nie można im nijak zapobiec, nie przerywając jednocześnie działania zaklęcia. O ile opis nie stanowi inaczej, koszt należy zapłacić zanim wykona się rzut kośćmi za działanie mocy.

Wymagania: Minimalny poziomom umiejętności i stałej Esencji, który musi posiadać bohater, gdy chce nauczyć się i używać zaklęcia. Przykładowo, by postać mogła poznać Technikę Widmowej Strzały musi posiadać 3+ w umiejętności Łucznictwo i Esencję na 2+. Postaci o zbyt niskich umiejętnościach nie posiadają zdolności potrzebnych do wykonania zaklęcia, a gdy brak im Esencji, nie dysponują wystarczającą mocą, by opanować strumień Esencji. Jeżeli w jakimś momencie cechy postaci zmniejszą się poniżej minimalnego poziomu, wciąż pamięta zaklęcie, ale nie może go użyć, póki nie odzyska odpowiednich umiejętności.

Typ: Zaklęcia Słonecznych dzielą się, na potrzeby mechaniki, na pięć typów, określających, jak często można go używać i czy wymaga testów. Typy to:

Proste - Zaklęcie jest akcją i można użyć go tylko raz w danym momencie. Proste Zaklęcia posiadają Szybkość i kary do WO.

Szybkość zaklęcia mierzy się w momentach i oznacza, ile musi ich upłynąć, nim postać będzie mogła działać ponownie. O ile nie stwierdzono inaczej, proste zaklęcia mają Szybkość 6, więc ich użycie trwa sześć momentów czasu walki. A zatem, jeśli postać użyje zaklęcia o Szybkości 6 w momencie 2, następną akcję wykonywać będzie w momencie 8.

Niektóre zaklęcia posiadają Szybkość w przedłużonych momentach. To znaczy, że przydają się podczas walki społecznej, w bitwach i zawsze kiedy postać może poświęcić na rzucanie kilka minut - a więc, jeśli bohater rzuca zaklęcie o Szybkości 6 przedłużonych momentów, nie może podejmować innych akcji przez sześć minut. Jeśli w międzyczasie postać zostanie wciągnięta do walki, zaklęcie zazwyczaj zostaje zniweczone (więcej szczegółów znajdziesz w ramce „Ktoś mi przerywa!" na s.125).

Niektóre z zaklęć posiadają Szybkość „akcja dramatyczna". Znaczy to, że związane są z działaniem, które zajmuje sporo czasu, na przykład zbieraniem pożywienia w lesie lub spływaniem rzeką. Postać zajmuje się czymś takim niekiedy i przez kilka dni, o ile nikt jej nie przerwie. Większość zaklęć informuje, jak mierzyć postępy pracy, którą przerwano.

Kara do WO prostego zaklęcia zmniejsza WO używającej go postaci. Podstawowa kara wynosi -1 WO, o ile tekst nie stwierdza inaczej.

Zaklęcia o nietypowej Szybkości lub karze do WO posiadają stosowne wartości, wypisane obok typu. Przykładowo, moc o Szybkości 3 momentów i standardowej karze do WO opisana jest jako: Typ: Proste (Szybkość 3). Zawsze, gdy w opisie nie ma Szybkości, wynosi ona 6, a kiedy brak kary do WO, równa jest -1.

Uzupełniające — Zaklęcie ulepsza akcję postaci i o ile nie zaznaczono inaczej, związane jest z konkretnym wykorzystaniem jakiejś umiejętności. Nie można używać go podczas działania wykorzystującego inne umiejętności ani solo. Takiego zaklęcia można użyć kilkakrotnie podczas wiru, po razie na każdą odpowiednią akcję.

Odruchowe — Zaklęcie nie jest częścią akcji postaci. Jeżeli zaklęcia odruchowego używa się w czasie ataku, opis precyzuje, w którym kroku należy je zastosować (patrz str.145) - infor-

mację tę podano w nawiasie, obok typu. Postać może użyć odruchowego Zaklęcia w każdej chwili, nawet przed swoją pierwszą akcją, i wykorzystać je tyle razy, ile chce. Za każdym razem musi jednak zapłacić koszt.

Użycie odruchowego zaklęcia liczy się jednak na potrzeby limitu jednego zaklęcia na akcję, a postać, która go użyła, nie może wykorzystać żadnego innego zaklęcia, nawet odruchowego, do momentu, w którym odnowi się jej WO. Układy (patrz str. 244) pozwalają zmienić ten limit.

Wiele zaklęć odruchowych jest jednocześnie uzupełniających - ulepszają działanie akcji, podczas której ich użyto. Przykładowo, postać może skorzystać z Rzutu Miażdżącej Fali, by cisnąć przeciwnika dalej.

Dodatkowa akcja — Dodatkowa akcja to wywołany zaklęciem wir (patrz str. 134), który zachowuje się jak normalny wir, ale nie posiada kar za wiele akcji. Ponadto, WO modyfikuje tylko akcja powodująca najwyższą karę - pozostałe kary są ignorowane. Magiczny wir jest akcją postaci, a więc jeśli wir daje dwa ataki, wówczas akcja polega na dwukrotnym zaatakowaniu. Tego zaklęcia można użyć raz w danym momencie i nie można dodawać do niego akcji innych, niż wyszczególnione.

Stałe - Zaklęcia stałe permanentnie zwiększają zdolności postaci, ich efektu nie można zniweczyć i nie posiadają dodatkowych kosztów. Większość Zaklęć wymaga wydania Esencji dla osiągnięcia pełnej mocy, ale taki wydatek nie jest uznawany za zaklęcie ani akcję. Stałe zaklęcia nie mają czasu trwania, a ich koszt to - (brak).

Słowa-klucze: W opisie zaklęcia znajdują się też słowa-klucze, opisujące dodatkowe właściwości:

Bitwa -Zaklęcie używane zwykle, kiedy postać bierze udział w bitwie na skutek wykonania akcji Gotowość. Czas mierzy się w przedłużonych momentach.

Choroba - Dodatkowym działaniem Zaklęcia jest wywołanie choroby.

Dotyk -Pomazaniec musi dotknąć celu, aby użyć zaklęcia. Dotknięcie kogoś wbrew jego woli wymaga ataku (Zręczność + Sztuki walki).

Emocja - Dodatkowym działania zaklęcia jest wzbudzenie uczuć.

Forma - Zaklęcie jest formą sztuk walki. Postać nie może użyć na raz więcej niż jednego zaklęcia Formy. Trzeba zakończyć jedną Formę, aby przejść do następnej.

Iluzja - Dodatkowym działaniem zaklęcia jest iluzja.

Kontratak — Zaklęcie pozwala na kontratak - dodatkowe działanie podczas sekwencji ataku. Zazwyczaj, choć nie zawsze, to atakowany kontratakuje napastnika. Kontratakiem nie można odpowiedzieć na kontratak ani użyć go wielokrotnie w odpowiedzi na pojedynczy atak, o ile opis zaklęcia nie stanowi inaczej. Wykonanie kontrataku wywołuje kumulujące się utrudnienie kontrataku -1 do WO do czasu następnej akcji.

Łańcuch - Wielokrotne użycie tego zaklęcia się kumuluje i Słoneczny może skorzystać z niego więcej niż raz, aby zwiększyć premie lub kary, które powoduje.

Oczywiste — Każdy wyraźnie widzi, że postać używa zaklęcia i potrafi rozpoznać jego efekty. Oczywiste zaklęcia stałe stają się widoczne, gdy aktywnie działają.

Odrzucenie — Zaklęcie odrzuca cel do tyłu, o ile nie może uchronić się przed tym za pomocą innego zaklęcia.

Porażenie - Dodatkowym działaniem zaklęcia jest porażenie.

Przymus - Dodatkowym działaniem zaklęcia jest przymus.

Służba - Dodatkowym działaniem zaklęcia jest efekt służby.

Społeczne - Zaklęcie stosuje się podczas walki społecznej, a jego czas liczy się w przedłużonych momentach.

Święte — Dodatkowe obrażenie zaklęcia są wynikiem karzącego osądu Słońca Niezwyciężonego. Tego typu moce posiadają specjalny wpływ na stworzenia ciemności, (patrz str. 192)

Trening — Zaklęcie pozwala szkolić inne osoby. Postaci, które otrzymają takie szkolenie i nie są statystami muszą zapłacić normalny koszt doświadczenia za każde zwiększenie cechy. Jeśli ich na to nie stać, zyskują „debet punktów doświadczenia" i muszą poświęcać na tę cechę przynajmniej połowę przyznawanego im doświadczenia (zaokrągloną w dół), dopóki nie spłacą długu.

Trucizna - Dodatkowym działaniem zaklęcia jest efekt trucizny.

Układ — podstawowy — Pomazaniec może połączyć zaklęcie w układ z zaklęciami odruchowymi, wliczając Doskonałości, ale nie z zaklęciami prostymi, uzupełniającymi czy dodatkowej akcji.

Układ — tak - Pomazaniec może użyć tego zaklęcia w układzie.

Kształtowanie - Zaklęcia Determinacji i Wiedzy traktują działanie tego zaklęcia jak efekt Kształtowania.

Czas trwania: Oznacza, jak długo działa zaklęcie. Można go mierzyć w prawdziwych jednostkach, jak dni, lub jednostkach gry, jak momenty lub sceny. Nieokreślone zaklęcia nie posiadają stałego czasu trwania i działają, aż Pomazaniec anuluje efekt. Zaklęcia natychmiastowe działają od razu, w nie dającym się uchwycić, abstrakcyjnym czasie. Jeśli spojrzysz na grę jak na film kung fu, „natychmiast" zdarza między kadrami.

Niektóre zaklęcia trwają konkretną liczbę akcji albo Pomazańca, albo jego przeciwnika. Takie moce przestają działać zawsze na początku akcji, nie na jej końcu - efekt który trwa dwie akcje przeciwnika kończy się wraz z rozpoczęciem jego trzeciej akcji.

Wymagane zaklęcia: Niektóre zaklęcia są bardzo proste i Pomazaniec może się ich nauczyć na własną rękę. Większość jest jednak bardziej złożona i by je zrozumieć postać musi posiadać pewne podstawy, w postaci innych, prostszych zaklęć. Bohaterowie nie mogą nauczyć się zaklęcia, jeżeli nie znają wszystkich wymaganych przez nie zaklęć ani podczas tworzenia postaci, ani za doświadczenie.

Poniżej znajduje się opis efektów zaklęć. Każde z nich ma indywidualne zasady, podane w opisie użycia.

Zaklęcia ogólne

Doskonałości i zaklęcia z nimi związane

Każda umiejętność posiada trzy zaklęcia Doskonałości. Postać może poznać jedną, dwie lub trzy Doskonałości w każdej umiejętności, ale każde takie zaklęcie można wykupić tylko raz dla jednej cechy. Ponadto, Pomazańcy Słońca posiadają dwa zaklęcia, które zwiększają Doskonałości. Każde z nich również można wykupić tylko raz dla każdej umiejętności, choć gracze i Narrator mogą tworzyć kolejne moce tego rodzaju.

Odpowiednie testy i cele

Jeśli zaklęcie wpływa na odpowiednią akcję lub cel, oznacza to, że nie umożliwia zrobienia czegoś, co byłoby niemożliwe bez pomocy magii. Przykładowo, zaklęcie Celność Ponad Dystans gwarantuje sukces w teście Łucznictwa, wymierzonym w odpowiedni cel. Nie pozwala postaci strzelić i automatycznie trafić Maski Zim (patrz str. 320), jeśli nie znajduje się w polu rażenia luku. Nie umożliwia też przestrzelenia grubej kamiennej ściany, o ile nie pozwala na to jakaś inna magia.

Kilkukrotne wykupienie i inwokacje

Postać nie może wykupić jednego zaklęcia więcej niż raz, o ile nie zaznaczono inaczej.

Postać może użyć natychmiastowych zaklęć tylko „natychmiast", da się jednak łączyć je w inwokacje o dłuższym czasie trwania. Efekty, które zaklęcie wywiera na Słonecznego lub inny cel kumulują się tylko, jeśli w opisie pojawia się słowo-klucz Łańcuch.

Zasady warte przeczytania

Jeśli przeglądasz podręcznik i uczysz się systemu, warto, byś przed grą przeczytał kilka fragmentów. Upewnij się, że rozumiesz zasadnicze podstawowe reguły i ich działanie, a jeśli masz jakieś wątpliwości, przeczytaj zawartość ramek „Odnośnie Zaklęć".

Ważne kwestie	**Strona**
Kolejność modyfikatorów	str. 128
Sekwencja ataku	str. 151
Układy	str. 252
Używanie zaklęć	str. 187
Wewnętrzne i zewnętrzne kary	str. 125
Zaklęcia i pule	str. 191
Zużyta Esencja	ta ramka
„Stworzenia Ciemności"	str. 196
Gdziekolwiek	str. 201
Grupy	str. 203
Kontrola umysłu	str. 185
Normalne zwierzęta	str. 212
Przedmioty i budynki	str. 224
Stan zdrowia	str. 220
Śmiertelnicy	str. 220
Kształtowanie	str. 228
Upodobania	str. 207
Własność	str. 246

Minimalne poziomy Esencji i umiejętności

Minimalny poziom umiejętności, którego wymaga zaklęcie, określa, jakie zwyczajne zdolności jego moc wzmacnia. Jeśli zaklęcie zwiększa podstawowe kompetencje, posiada niskie minimum umiejętności. Jeżeli wspomaga jakieś specjalne biegłości, których używają legendarni mistrzowie, minimum umiejętności jest wysokie.

Zaklęcia o minimalnej Esencji 1 zwykle wzmacniają siłę wewnętrzną i jeżeli nie są Oczywiste, trudno odróżnić je od szczęścia lub uzdolnienia.

Zaklęcia o minimalnej Esencji 2 pozwalają dokonywać czynów godnych legendarnych bohaterów.

Zaklęcia o minimalnej Esencji 3 to magiczny przejaw działania Esencji Słońca - tworzą coś z niczego i zmieniają świat.

Zaklęcia o minimalnej Esencji 4 zmieniają Słonecznych w trzęsące światem naczynia świętej mocy. Zapewniają wielką, anielską potęgę.

Zaklęcia o minimalnej Esencji 5 wskrzeszają chwałę Pierwszej Ery i pozwalają używać mocy godnej panów Stworzenia, pogromców chaosu albo przywódców nacji.

Zużyta Esencja

Większość zaklęć jest natychmiastowa - działa natychmiast, a potem się kończy. Owszem, pozostawia rezultaty na przykład w postaci zasklepionych lub zadanych ran, ale magii już nie ma.

Inne zaklęcia posiadają nieokreślony czas trwania i Wybrańcy podtrzymują ich efekt siłą swego ducha. Użyte podczas rzucania zaklęcia okruchy Esencji pozostają wydane. Takie okruchy nazywane są zużytą Esencją i nie można ich odzyskać, póki zaklęcie trwa.

Przykład: Bohater o maksymalnej puli Esencji 42 wydaje 10 okruchówna Technikę Hipnotyzującego Języka. Czas trwania zaklęcia jest specjalny — będzie działać, dopóki postać, która je rzuciła, go nie przerwie. Do tego czasu pula Esencji bohatera zmniejsza się do 32, ponieważ 10 okruchów służy podtrzymywaniu zaklęcia. Po zakończeniu działania Techniki Hipnotyzującego Języka, postać może odzyskać te 10 okruchów normalnie.

Pomazaniec może zakończyć działanie każdego rzuconego przez siebie zaklęcia w dowolnej chwili. Okruchów, które wydano na czarnoksięstwo, nie uznaje się za zużyte, o ile nie w opisie czaru nie zaznaczono inaczej, niezależnie od czasu jego trwania.

Pierwsza Doskonałość (Umiejętności) - Objęcie Esencji

Koszt: 10 za kość; **Wymagania**: (Umiejętność) 1, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 1 dla atakującego, krok 2 dla broniącego się)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Posiadający to zaklęcie Dawcy Praw słyną z przebłysków doskonałości. Pomazaniec może skorzystać z Objęcia Esencji podczas wykonywania testu konkretnej umiejętności - zapewnia mu ono jedną dodatkową kość do puli za każdy wydany okruch. To zaklęcie jest podstawowym sposobem pozyskiwania dodatkowych kości, a zasada głosząca, że pula testu Wybrańca Słońca nie może nigdy wzrosnąć o więcej, niż (atrybut + umiejętność) prawie zawsze odnosi się do zwiększania jej za pomocą tej mocy.

Postaci mogą również wykorzystać to zaklęcie, by zwiększyć wartości wynikające z umiejętności, ale nie testowane - na przykład podnosząc WO przez zwiększenie puli (Zręczność

Zaklęcia i pule

Zaklęcia mogą zwiększać pule kości Dawców Praw maksymalnie o tyle kości, ile wynosi suma (odpowiedniego atrybutu + umiejętność) i żadna kombinacja zaklęć nie pozwala przekroczyć tego limitu. Zaklęć, które dodają sukcesy lub znoszą kary nie uznaje się za zwiększające pulę, o ile nie stwierdzono inaczej.

W wypadku wartości stałych, takich jak WO (patrz str.146) WO Mentalnej (patrz str.172), pokazów siły (patrz str. 127), zaklęcia tego rodzaju modyfikują je, zwiększając sumę (odpowiedniego atrybutu + umiejętności), a nie ostateczny wynik kalkulacji, służących ich wyliczeniu. Znaczy to, że jeśli sumę (atrybutu + umiejętności) dzieli się na pół, dodatkowe kości z zaklęcia dolicza się jeszcze przed wykonaniem dzielenia. W rezultacie należy wówczas dodać dwie „kości", aby zwiększyć stałą wartość o jeden - choć dzięki Pierwszej Doskonałości (patrz str. 183) można pominąć powyższe obliczenia i zwiększyć wartość stałą o wyrzucone sukcesy.

Żadne kombinacje zaklęć, w tym Pierwsza Doskonałość, nie mogą zwiększyć wartości stałej o więcej, niż wynosi połowa sumy (atrybutu + umiejętności) - znów, pomijając zaklęcia które znoszą kary do takich cech postaci. Na potrzeby tych zasad traktuj Siłę Woli jak atrybut. Jeśli nie używa się akurat żadnego atrybutu, zaklęcia mogą dodać maksymalnie tyle kości, ile wynosi stosowna umiejętność postaci.

Przykłady

Pula lub wartość	Maksymalna premia
Zmysły + Czujność	Zmysły + Czujność
Zręczność + Broń Biała + Specjalizacja + Celność broni	Zręczność + Broń biała
Charyzma + Przywództwo - Utrudnienia	Charyzma + Przywództwo
Zręczność + Skradanie się + premia	Zręczność + Skradanie się
Esencja + Przywództwo +10	Przywództwo
WO Uników	(Zręczność + Uniki) / 2
WO Parowania mieczem	(Zręczność + Broń Biała) / 2
WO Parowania gołą ręką	(Zręczność + Sztuki Walki) / 2
WO Uników Mentalnych	(Siła Woli + Determinacja) / 2

Przykład: Kolec posiada Zręczność 5, Broń białą 3 oraz specjalizację w mieczu na 2. Doskonałość Broni białej może zatem zwiększyć pulę jego testu o osiem kości, albo dodać +4 do jego WO Parowania, nawet jeśli używa miecza i atakując rzuca 10 kośćmi.

Zaklęcia, które zwiększają pule kości albo wartości stałe innym postaciom, liczą się jak zwykła premia z zaklęcia. Słoneczni nie mogą dodać więcej kości do swojej puli, łącząc swoją moc z zaklęciami innych, niż mogliby doliczyć samemu. Zaklęcia, które powiększają pule i wartości stałe stworzeń nie władających magią, mogą zwiększyć pule maksymalnie o wartość umiejętności, nie licząc specjalizacji.

+ Uniki), by lepiej chronić się przed atakiem fizycznym. Zwiększając wartość stałą, gracz rzuca jedną kością za każdy wydany na Pierwszą Doskonałość okruch. Każdy zwiększa jego efektywną sumę (Atrybut + Umiejętność) o dwa. Znaczy to, że każdy sukces przy rzucie za Pierwszą Doskonałość zwiększa stałą wartość o jeden.

Postać nie może użyć tej lub innej Doskonałości ani innych zaklęć dodających kości, by „tworzyć" akcje. Przykładowo, jeśli postać atakuje w 3 momencie, a następnie w 8 momencie, nie może zyskać ataku w 4 momencie dlatego, że użyła Doskonałości do wyczarowania kości. Postać która używa tego lub innego odruchowego zaklęcia do wzmocnienia ataku może również zwiększyć za jego pomocą obronę do swojej następnej akcji. Musi wydać Esencję osobno za każdą pulę, którą modyfikuje.

Zaklęcie może stanowić układ z Drugą Doskonałością, ale jest niekompatybilne z Trzecią Doskonałością. Nie można ich nigdy użyć podczas tego samego testu.

Druga Doskonałość (umiejętności)

Zwycięstwo Esencji

Koszt: 20 za sukces; **Wymagania**: (Umiejętność) 1, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 1 dla atakującego, krok 2 dla broniącego się)
Słowa-klucze: Układ — tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Posiadacze tego zaklęcia potrafią osiągnąć niezachwianą perfekcję. Pomazaniec może użyć go podczas wykonywania testu odpowiedniej umiejętności wydając nie więcej, niż (Atrybut + Umiejętność) okruchów. Za każde 2 wydane okruchy, zaklęcie dodaje jeden sukces do wyniku rzutu. Sukces zdobyty dzięki Zwycięstwu Esencji jest odpowiednikiem 2 kości uzyskanych za pomocą Pierwszej Doskonałości lub w inny sposób. A zatem, Słoneczny który posiada sumę (Zręczność + Broń Biała) 8, może za pomocą Drugiej Doskonałości wykupić do 4 sukcesów. Wszystkie efekty, które zależą od liczby wykupionych kostek będą wówczas działać, jakby zdobył osiem (Zręczność + Broń Biała) kości. Postać nie może więc dodać do puli kolejnych kostek za pomocą innej magii, ponieważ wykorzystała limit ośmiu dodatkowych kości kupując 4 sukcesy.

Pomazaniec może również użyć tego zaklęcia do zwiększenia stałych wartości wyliczanych z umiejętności. Każde dwa wydane okruchy zwiększają sumę (Atrybutu + Umiejętności) o dwa na potrzeby jednej akcji. Oznacza to, że za dwa wydane okruchy stała wartość WO wzrasta o 1. Pierwsza Doskonałość może się zatem wydawać bardziej ekonomiczna, gdy idzie o zwiększanie wartości stałych - należy jednak pamiętać, że nie sposób być pewnym wyników rzutu.

Zaklęcie można łączyć w układzie z Pierwszą Doskonałością, ale nie z Trzecią i nie można zastosować go nigdy podczas tego samego testu, co Trzecią Doskonałość.

Trzecia Doskonałość (umiejętności - Przywrócenie Esencji

Koszt: 40; **Wymagania**: (Umiejętność) 1, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 4 dla atakującego, krok 6 dla broniącego się)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

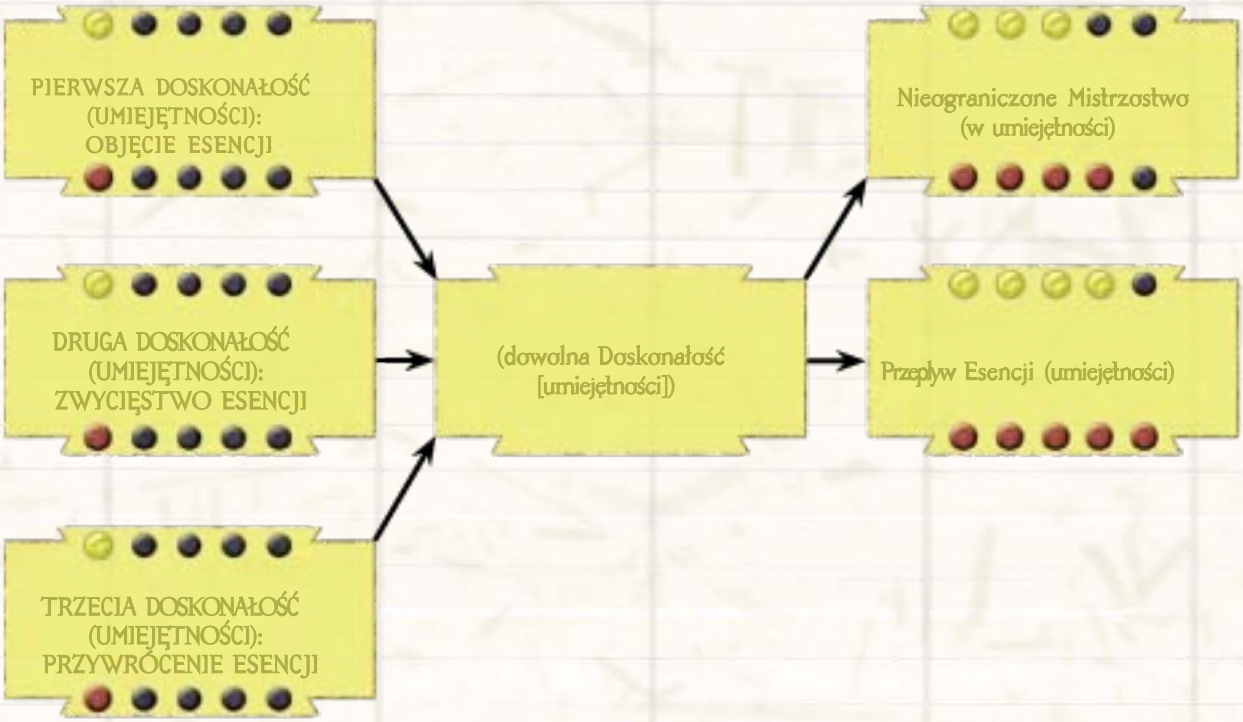
Dzięki temu zaklęciu Słoneczny zawsze zwycięża. Moc można wykorzystać po wykonaniu testu odnośnej umiejętności - pozwala powtórzyć rzut i wybrać bardziej satysfakcjonujący z wyników. Słoneczny może również użyć tego zaklęcia do zwiększenia wartości stałych wyliczanych z umiejętności. Zwiększa wówczas efektywną wartość (atrybutu + umiejętności) o poziom tej umiejętności. Oznacza to, że Przywrócenie Esencji podnosi WO o połowę odpowiedniej umiejętności bojowej.

Nieograniczone Mistrzostwo (w umiejętności)

Koszt: 2+0; **Wymagania**: (Umiejętność) 4, Esencja 3; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość (umiejętności)

Pomazaniec Słońca to niewyczerpane źródło talentów. Każde dwa okruchy wydane na to zaklęcie redukują koszt pierwszych trzech Doskonałości (tej umiejętności) o jeden, minimalnie do 0. Pomazaniec o Esencji

Na wszystkich drzewach zaklęć, szkarłatne kule oznaczają minimalną umiejętność, wymaganą przez zaklęcie, a złote minimalną Esencję.



równej 3 może wydać na Nieograniczone Mistrzostwo maksymalnie 6 okruchów. Posiadaczowi Esencji 4+ wolno wydać tyle, ile chce.

Przykład: Postać korzystająca z Nieograniczonego Mistrzostwa i posiadająca Broń białą 4, Zręczność 4 oraz Esencję 3 może wydać maksymalnie 6 okruchów, by aktywować zaklęcie. Zredukuje w ten sposób koszt każdej Doskonałości Broni białej o 3 okruchy. Technicznie, tworzy wówczas układ, który pozwala jej dodać, podczas każdego testu Broni białej, 3 dodatkowe kości z Pierwszej Doskonałości, płacąc 0 okruchów. Może również uzyskać jeden sukces z Drugiej Doskonałości nie płacąc Esencji lub zredukować koszt Trzeciej do jednego okruchu.

Postać może również otrzymać jedną kość z Pierwszej Doskonałości, jeśli Pierwsza i Druga Doskonałości zostały aktywowane w układzie (patrz s.244). Każdy dodatkowy efekt - kolejne kości lub sukcesy — wymaga opłacenia normalnych kosztów. Przykładowy bohater może zatem zdobyć maksymalne osiem kości przy pomocy Pierwszej Doskonałości i odjąć od kosztu 3 okruchy, redukując go do pięciu okruchów.

Zniżkę stosuj do całkowitego kosztu Doskonałości podczas konkretnego rzutu. Postać, która wyda okruchy na układ Pierwszej i Drugiej Doskonałości nie otrzymuje zniżek do obydwu zaklęć osobno, a więc jeżeli aktywuje układ i wyda cztery okruchy by uzyskać dwa sukcesy z Drugiej Doskonałości oraz cztery okruchy na cztery kostki z Pierwszej Doskonałości, całkowity koszt układu wyniesie 5 okruchów ([4+4]-3, odjęte za sprawą Nieograniczonego Mistrzostwa).

Zaklęcie nie pozwala użyć zniżki do obniżenia kosztów efektów podobnych do Doskonałości, ale będących rezultatem wrodzonych zdolności, a nie zaklęć. By zmniejszyć koszt, postać musi posiadać stosowną Doskonałość.

Przepływ Esencji (Umiejętności)

Koszt: -, **Wymagania**: (Umiejętność) 5, Esencja 4, **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Natychmiastowe
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość (umiejętności)

Esencja, która przepływa przez Pomazańców Słońca, tworzy harmonię między ich zamiarami i czynami. Zastosowanie tego zaklęcia pozwala Słonecznym użyć Pierwszej, Drugiej lub Trzeciej Doskonałości konkretnej umiejętności, jako mocy wrodzonej, a nie zaklęcia. Oznacza to, że postać może użyć ich nawet jeśli układ ich nie obejmuje albo gdy już użył zaklęcia podczas tej akcji. Nie może jednak wykorzystać ich poza swoją akcją podczas walki (patrz s.145), ani też wiele razy podczas jednego testu.

Postać obowiązują wciąż normalne ograniczenia maksymalnej puli kości. Przykładowo, jeśli bohater posiada sumę (Zręczności + Broni białej) 8 i kupuje cztery kości używając Pierwszej Doskonałości, może następnie użyć Drugiej Doskonałości by dodać maksymalnie dwa sukcesy, nawet, jeżeli używa jej jak wrodzonej mocy. Trzeciej Doskonałości wciąż nie można łączyć z pozostałymi dwoma, nawet jeśli niektóre lub wszystkie mają dzięki Przepływowi Esencji status wrodzonych mocy. Nie można bowiem łączyć efektów zaklęć używanych w dowolny sposób, o ile nie da się ich również połączyć w układzie (patrz str. 252).

By użyć Doskonałości z tym zaklęciem, postać musi ją najpierw posiadać. Z drugiej strony, nie musi kupować Przepływu Esencji dla każdej Doskonałości z osoba. Przepływu Esencji nie można łączyć z żadnym efektem, który redukuje koszt okruchów dla podstawowych trzech Doskonałości. Postacie, które używają zaklęcia jako wrodzonej mocy nie mogą nijak obniżyć jego kosztu.

Kasta Świtu

Broń Biała

Technika Głodnego Tygrysa

Koszt: 10; **Wymagania**: Broń biała 2, Esencja 1, **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Broni białej

Słoneczny wojownik staje się jednością ze swoim ostrzem. Pomazaniec wydaje jeden okruch i wykonuje atak Bronią białą. Zaklęcie podwaja nadwyżkę sukcesów testu na potrzeby wyliczania podstawy obrażeń.

Uderzenie Ognia i Kamienia

Koszt: 10 za kość; **Wymagania**: Broń biała 3, Esencja 1, **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy,
Wymagane zaklęcia: Technika Głodnego Tygrysa

Wybraniec Słońca okazuje swoją siłę, zadając potężny, wzmocniony przez Esencję cios. Pomazaniec może wydać maksymalnie (poziom swojej Siły) okruchów i wykonać atak Bronią białą. Jeśli trafi, zaklęcie dodaje za każdy okruch jedną kość do obrażeń po wyparowaniach.

Jedna Broń, Dwa Ciosy

Koszt: 10; **Wymagania**: Broń biała 2, Esencja 1, **Typ**: Odruchowe (krok 1)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna akcja
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość w Broni Białej

Pomazaniec Słońca jest szybki jak pierwsze promienie świtu. Zaklęcie zwiększa o jeden Ataki oraz Celność jego broni do początku następnej akcji.

Atak Płatków Peonii

Koszt: 20 za atak; **Wymagania**: Broń biała 3, Esencja 2, **Typ**: Dodatkowa akcja
Słowa-klucze: Układ - Tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Jedna Broń, Dwa Ciosy

Manewr zwany Atakiem Płatków Peoni pozwala, kosztem wielu okruchów Esencji, wykonać potężny wir uderzeń. Dawca Praw porusza się zwinnie i szybko, jak lód na rozgrzanym metalu. Zaklęcie jest magicznym wirem dwóch lub więcej ataków Bronią białą, z których każdy - w tym pierwszy - kosztuje dwa okruchy. Pomazaniec może wykonać ich więcej, niż wynosi jego Esencja +1. Zaklęcie pozwala zignorować Ataki broni i kary za wiele akcji, a WO modyfikuje o karę równą najwyższej karze użytych ataków.

Atak Żelaznego Wiru

Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Broń biała 5, Esencja 2, **Typ**: Dodatkowa akcja
Słowa-klucze: Układ — tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Atak Płatków Peoni

Atak Żelaznego Wiru oszczędza Esencję, ale wymaga najwyższego wysiłku woli. Zaklęcie jest magicznym wirem wielu ataków Bronią białą, których Pomazaniec może wykonać tyle, ile wynosi jego Zręczność + 1. Pozwala Słonecznemu zadać wiele ciosów bez względu na Ataki broni, nie powoduje kar za wiele akcji, a WO modyfikuje tak samo, jak użyty atak O najwyższej karze.

Niepowstrzymany Gniew Świtu

Koszt: -, **Wymagania**: Broń biała 5, Esencja 4, **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Nie dotyczy
Wymagane zaklęcia: Atak Żelaznego Wiru

Słoneczny płonie w walce świętym męstwem i porusza się niczym błyskawica. Zaklęcie zwiększa maksymalną liczbę ataków podczas Ataku Płatków Peoni i Ataku Żelaznego Wiru o dwa. Może też wzmacniać stworzone przez graczy zaklęcia ataków bronią białą, o ile zgadza się na to Narrator.

Wezwanie Ostrza

Koszt: 10, **Wymagania**: Broń biała 2, Esencja 2, **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Broń Słonecznego zna swojego pana. Pomazaniec wyciąga dłoń i wzywa Esencję swojej broni, a jeśli ta znajduje się w obrębie (Esencja x 10) metrów I może przelecieć do ręki postaci, zaklęcie przenosi ja do ręki Wybrańca. Pomazaniec musi być właścicielem broni, którą wzywa. Zaklęcia można użyć, by odruchowo dobyć broń z pochwy.

Przyzwanie Wiernej Stali

Koszt: 10, **Wymagania**: Broń Biała 3, Esencja 2, **Typ**: Proste (Szybkość 3)
Słowa-klucze: Układ -tak
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Wezwanie Ostrza

Zaklęcie działa tak samo, jak zaklęcie Łucznictwa Przyzwanie Wiernego Luku, opisane na stronie 189, z tą różnicą, że odnosi się do broni używanej w walce wręcz, a nie na dystans. A zatem, postać może za jego pomocą dobyć broni, którą umieściła gdziekolwiek.

Wspaniała Szabla Słońca

Koszt: 60+, 1sw; **Wymagania**: Broń biała 4, Esencja 3, **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ — tak, Oczywiste, Święte
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Wezwanie Ostrza

Esencja Dawcy Praw manifestuje się, tworząc lśniące ostrze z promieni słonecznych. Ta lśniąca broń zadaje krytyczne obrażenia istotom ciemności (patrz ramka) i emanuje światłem jasnym jak pochodnia. Jeśli ostrze upadnie, Pomazaniec może zawsze przyzwać broń do ręki, wykonując bezkostkową pozostałą akcję.

Podczas wykupywania zaklęcia, gracz określa jak broń będzie wyglądała i wybiera pośród przedstawionych dalej właściwości. Decydując się na świetliste, zwinne ostrze o Szybkości 3 może podzielić liczbę punktów, równą jego Broni białej, pomiędzy Celność, Obronę i poważne obrażenia, zadawane przez broń. Jeśli decyduje się na większą broń o Szybkości 5, może rozdzielić podwojoną wartość swojej Broni białej pomiędzy Celność, Obronę i zadawane poważne obrażenia. W obu przypadkach, Celność, Obrona i zadawane obrażenia wynoszą początkowo 0 i nie można ich obniżyć. Wybraną broń i jej statystki można zmieć tylko podnosząc poziom umiejętności Broń biała. Oręż posiada nieograniczone Ataki.

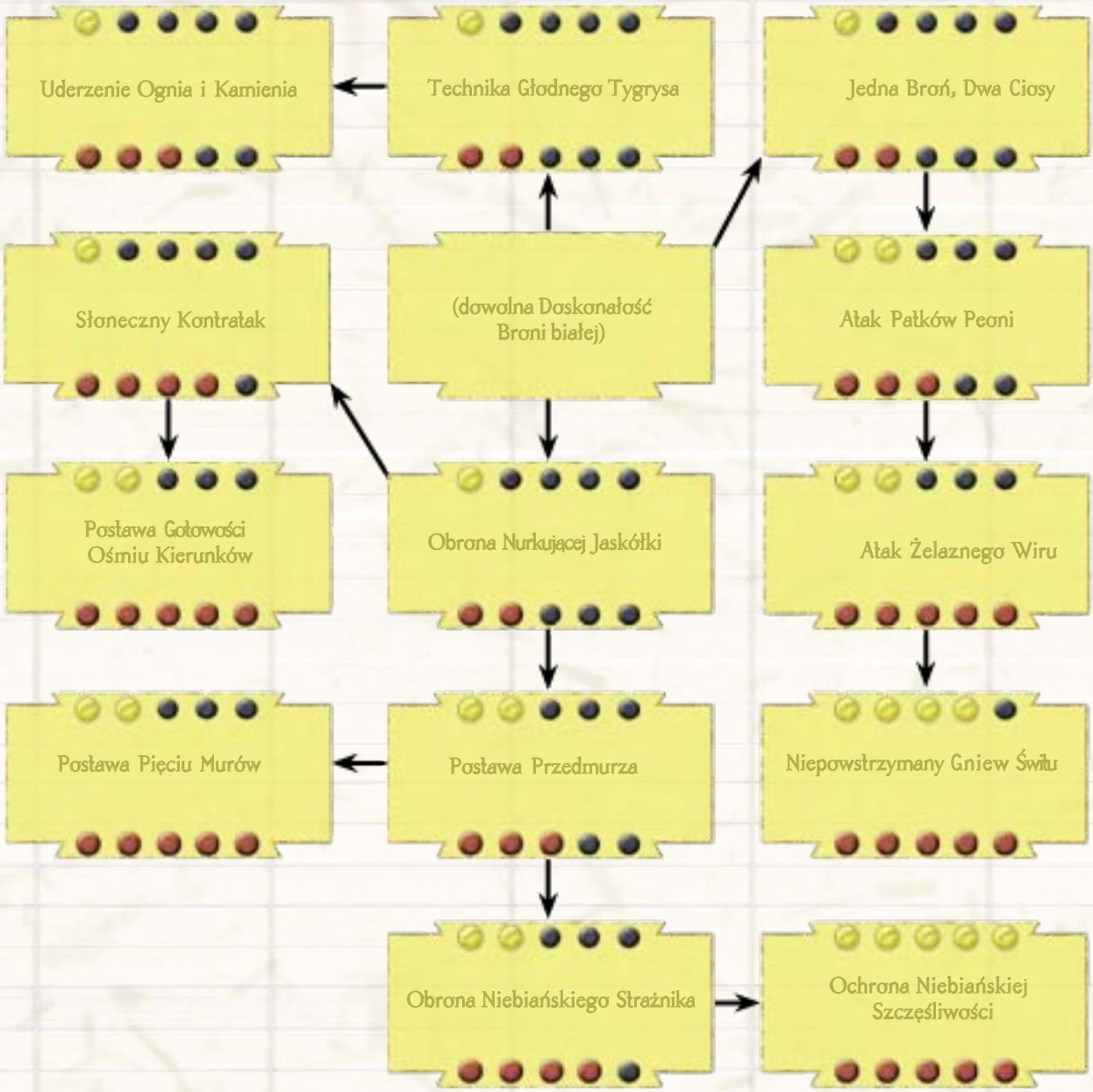
Postać może też użyć zaklęcia, by wyczarować parę ostrzy, po jednym w każdej ręce. W tym celu zwiększa koszt zaklęcia o 4, do 10 okruchów i 1 Siły Woli.

Gracze, którzy chcą dysponować szerszym arsenałem mogą wykupić to zaklęcie wielokrotnie, tworząc oręż różnego typu - nie więcej jednak, niż wynosi ich wartość Broni białej. Każde zaklęcie tworzy wówczas inną broń, o innych statystykach.

Technika Żelaznego Pazura

Koszt: 20 lub 40, **Wymagania**: Broń Biała 3, Esencja 2, **Typ**: Proste (Szybkość 5)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Przyzwanie Ostrza

Manewr zwany Techniką Żelaznego Pazura zwiększa zasięg Słonecznego — jego broń leci wprost do przeciwnika



niczym drapieżny ptak, a następnie powraca do ręki. Zaklęcie pozwala wykonać atak Bronią białą na maksymalny dystans (Esencja x 8) metrów. Poza tym, traktuje się go jak zwyczajny atak Bronią białą.

Jeśli Pomazaniec posiada Esencję 3 lub więcej, może wydać 2 dodatkowe okruchy (płacąc w sumie 4 okruchy) by zamiast rzucać bronią, wystrzelić z niej promień palącej energii. Taki manewr nazywa się „Atakiem Burzy Piaskowej" i nie można go sparować bez popisu lub odpowiedniego zaklęcia.

Płonący Piorun Słońca

Koszt: 30, 1sw, **Wymagania**: Broń Biała 5, Esencja 3, **Typ**: Proste (Szybkość 4)
Słowa-klucze: Układ - tak, Święte, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Żelaznego Pazura

Znamię Kasty Pomazańca Słońca rozbłyska, a potem z jego broni spada na przeciwnika słoneczny ogień. Zaklęcie jest atakiem Bronią białą, o puli (Zręczność + Broń biała + Esencja). Jego zasięg wynosi (Esencja x 10) metrów i nie może go przekroczyć. Ognia nie da się sparować ani uniknąć bez użycia zaklęć lub innej magii. Ignoruje osłonę, w tym tarcze, lecz nie może całkowicie ominąć przeszkody. Zadaje poważne obrażenia o podstawie, przed dodaniem sukcesów z testu ataku, równej (Sile + Sile Woli Pomazańca). Stworzeniom ciemności zadaje rany krytyczne.

Obrona Nurkującej Jaskółki

Koszt: 20; **Wymagania**: Broń biała 2, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy

Odnośnie Zaklęć : "Stworzenia Ciemności"

Niektóre zaklęcia posiadają specjalne właściwości, używane przeciw „stworzeniom ciemności". Tym terminem określa się wrogów świata, uznanych za takowych wyrokiem Słońca Niezwyciężonego. Do istot ciemności zalicza się: Jozów, demony, Niezrodzonych, żywe trupy, upiory, Panów Śmierci, pozbawiony kształtu Piękny Lud, Pomazańców Otchłani i Piekieł. Narrator może wyłączać i dodawać do listy konkretne istoty: życzliwy upiór nie musi być stworem ciemności, a horror, który pożera serce świata, jak najbardziej.

Strategia

O ile Narrator nie uzna inaczej, można spokojnie założyć, że w którymś momencie gry przyjdzie ci walczyć ze stworzeniami ciemności - ale nie musi się to zdarzać zbyt często. Jeśli jednak czujesz ekscytację, gdy pokonujesz siły zła swoją świętą siłą, a nie zwyczajnymi umiejętnościami, albo regularnie walczysz z demonami i żywymi trupami, wtedy warto zainwestować w zaklęcia, które ranią istoty ciemności.

Cztery Wady Niewrażliwości

Obrony doskonałe, chroniące całkowicie przed atakiem fizycznym, to tani sposób, by wykpić się od obrażeń. Pozwalają zupełnie zignorować ataki, każda posiada jednak którąś z Czterech Wad. Słoneczny może nauczyć się dowolnej liczby zaklęć obrony doskonałej (a nawet wybierać te same po dwa razy), musi przydzielić każdej jedną z dwóch wybranych przez siebie wad. Przykładowo, można posiadać Technikę Diamentowej Skóry z Wadą Pewności, Obronę Niebiańskiego Strażnika z Wadą Pewności oraz Unik Siedmiu Cieni z Wadą Umiaru.

Wada Odwagi: Pomazaniec musi zbliżać się do przeciwnika, który wydaje się najbardziej niebezpieczny, podczas każdego momentu kiedy może to zrobić bez pomocy magii, aż jego WO odnowi się dwukrotnie.

Wada Litości: Pomazaniec może użyć tego zaklęcia tylko, kiedy w pobliżu jest osoba lub przedmiot, na którym mu zależy.

Wada Umiaru: Pomazaniec nie może podejmować takich akcji poruszania się: ruchu, biegu, lotu, teleportacji ani skoku, póki jego WO nie odnowi się dwa razy.

Wada Pewności: Zaklęcie nie działa, jeśli akcja Słonecznego jest sprzeczna z jego motywacją. Narrator powinien założyć, że działania Pomazańca są zawsze z nim zgodne, o ile wróg celowo nie zaaranżuje sytuacji wewnętrznego konfliktu, który naruszy wewnętrzne przekonania Wybrańca. Gracz może interpretować to znacznie ściślej, jeśli zechce.

Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Broni białej

Manewr zwany Obroną Nurkującej Jaskółki przywraca wyczerpanemu lub okrążonemu wojownikowi wigor w obronie.

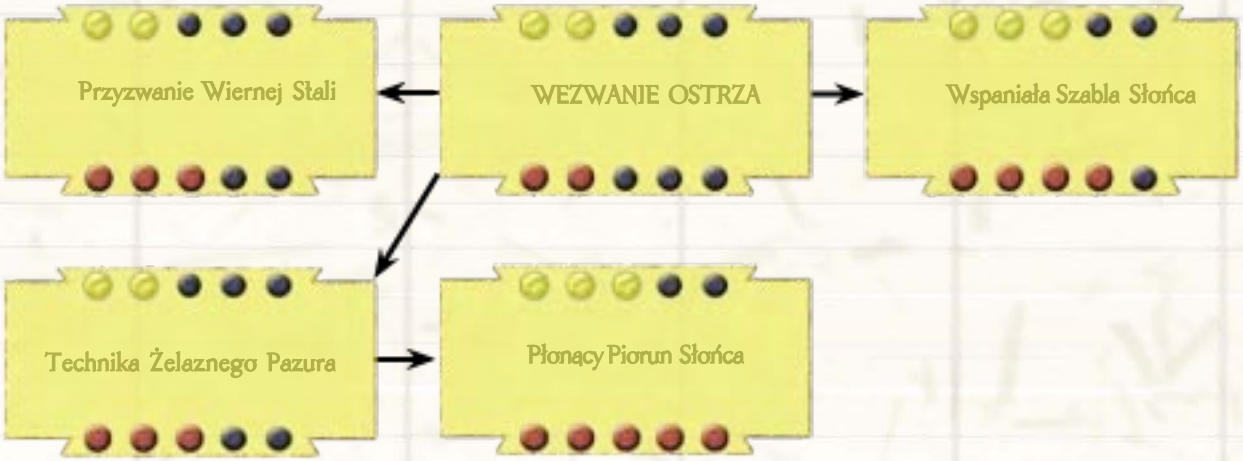
Zaklęcia używa się w odpowiedzi na atak i pozwala ono Pomazańcowi zignorować karę do WO Parowania na czas tego ataku. WO Parowania wciąż wynosi 0, jeżeli ciosu nie da się sparować - poza tym nie liczą się żadne modyfikatory ujemne.

Postawa Przedmurza

Koszt: 50; **Wymagania**: Broń biała 3, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 2)

Słowa-klucze: Układ - podstawowy
Czas trwania: Do następnej akcji
Wymagane zaklęcia: Obrona Nurkującej Jaskółki

Słoneczny kroczy wśród nawały mieczy jak przerażająca machina, a wrogowie nawet go nie drasną. Zaklęcie powoduje, że postać może ignorować kary do WO Parowania aż do swojej następnej akcji - nawet te, które są wynikiem jego ataków. Należy pamiętać, że niemożność sprawowania ciosu nie jest „karą" do WO



Obrona Niebiańskiego Strażnika

Koszt: 40; **Wymagania**: Broń biała 4, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ -Tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Postawa Przedmurza

Postać wykonuje zaklęcie w odpowiedzi na spodziewany atak. Musi mieć przy tym broń w ręce, ponieważ zaklęcie jest parowaniem, które w zupełności chroni przed każdym atakiem, nawet niemożliwym do sparowania.

Zaklęcie może zniszczyć zwyczajną broń Pomazańca - jeżeli użyje tego zaklęcia i sprawuje niemagicznym orężem atak, który zadał przynajmniej 25P obrażeń (przed wyparowaniem), cios zostaje wprawdzie sparowany, ale ostrze pęka.

Zaklęcie posiada jedną z Czterech Wad Niewrażliwości (patrz ramka), typowych dla wszystkich obron doskonałych Pomazańców Słońca.

Postawa Pięciu Murów

Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Broń biała 5, Esencja 2, **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak,
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Postawa Przedmurza

Świat płacze, gdy Słoneczny upada - a wiec Słońce Niezwyciężony obdarza swych wybrańców mistrzowską zdolnością obrony. Zaklęcie znosi na resztę sceny karę od nawały ciosów przeciwników, zmniejszającą WO Wybrańca. Redukuje również kary do obrony, wynikające z akcji bohatera, o jeden, maksymalnie do zera.

Słoneczny Kontratak

Koszt: 30; **Wymagania**: Broń biała 4, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 9)
Słowa-klucze: Układ - tak, Kontratak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Obrona Nurkującej Jaskółki

Każdy, kto atakuje Wybrańców Słońca, sam prosi się o śmierć. Gdy Słoneczny zastosuje to zaklęcie po ataku wroga, przed którym bronił się WO Parowania, otrzymuje możliwość kontrataku, rozgrywanego w kroku 9 sekwencji ataku nieprzyjaciela. Zasady kontrataków znajdziesz na stronach 150 i 183.

Postawa Gotowości Ośmiu Kierunków

Koszt: 50; **Wymagania**: Broń biała 5, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 9)
Słowa-klucze: Układ - podstawowy, Oczywiste
Czas trwania: Do następnej akcji
Wymagane zaklęcia: Słoneczny Kontratak

Pomazaniec Słońca potrafi powstrzymać każdego nieprzyjaciela. To zaklęcie umożliwia mu wykonanie kontrataku przeciwko każdemu napastnikowi, przed którym bronił się WO Parowania. Efekt trwa do początku jego następnej akcji. Zasady kontrataków znajdziesz na stronach 150 i 183.

Ochrona Niebiańskiej Szczęśliwości

Koszt: -; **Wymagania**: Broń biała 5, Esencja 5; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Obrona Niebiańskiego Strażnika

Zaklęcie pozwala postaci na wcześniejsze przygotowanie Obrony Niebiańskiego Strażnika. Bohater może mieć przygotowane tylko jedno zaklęcie na raz. Dzięki takiej gotowości, Pomazaniec może użyć Obrony Niebiańskiego Strażnika przeciwko jednemu atakowi w każdej chwili, jeśli tylko pozwalają okoliczności, kosztem 4 okruchów. Przygotowanie zaklęcia uznaje się za formę jego użycia - ale przywołanie już nie. Wykorzystane okruchy pozostają zużyte do momentu przywołania zaklęcia celem sparowania ataku.

Jeśli Słoneczny posiada Esencję 6 lub wyższą, może przygotować tyle zaklęć, ile wynosi poziom jego Bronie białej, a użycie każdego z nich kosztuje go tylko 3 okruchy.

Broń Miotana

Przecięcie Ścięgien

Koszt: 30; **Wymagania**: Broń miotana 3, Esencja 1; Typ: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Porażenie
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: dowolna Doskonałość Broni miotanej

Nawet w zażartym boju, Dawca Praw uderza z doskonałą precyzją. Zaklęcie wspomaga atak bronią miotaną, dzięki czemu ogłusza on lub poraża trafionego. Za każdy zadany poziom obrażeń, zaklęcie odejmuje jedną kość (jako wewnętrzną karę -1) od puli kości atrybutów fizycznych przeciwnika i jeden od wartości stałych. Ten efekt Porażenia utrzymuje się do końca sceny. Gracze i Narrator wspólnie decydują, co dokładnie go spowodowało - broń mogła zranić wroga w rękę, przeciąć ścięgna albo uderzyć w głowę i oszołomić go. Należy również wspólnie określać, jak porażeni zostali bardziej egzotyczni przeciwnicy, na przykład automatony czy żywe trupy.

Mylący Atak

Koszt: 30; **Wymagania**: Broń miotana 3, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ — Tak,
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość w Broni Miotanej

Wrogowie Słonecznych mają niekiedy czelność zgadywać, kiedy i gdzie Dawca Praw uderzy. To czyni ich głupcami, nie zobaczą bowiem zemsty Słońca Niezwyciężonego, kiedy ta nadejdzie. Zaklęcie ukrywa atak za pomocą broni miotanej i osoby, które patrzą wprost na Wybrańca, potrzebują (Esencja Słonecznego) sukcesów w teście (Sprytu + Czujności), aby go dostrzec. Wymagana liczba sukcesów maleje o jeden podczas każdego kolejnego ataku. Postaciom, które nie patrzyły na Słonecznego, będzie się wydawało, że broń nadleciała z kierunku i dystansu, które Wyniesiony określa, atakując. A zatem, Słoneczny może dzięki tej mocy zranić przeciwnika w bok lub pierś, zmieniając tor pocisku w ostatnim momencie.

Atak Mgły Ponad wodą

Koszt: 30 za akcję; **Wymagania**: Broń miotana 4, Esencja 3; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Porażenie
Czas trwania: Różny

Wymagane zaklęcia: Mylący Atak

To zaklęcie milczącej śmierci napełnia broń Słonecznego Esencją, wspomaga atak bronią miotaną i poraża cel tak, że nie może mówić ani krzyczeć. Jeśli potrząśnie na alarm dzwonkiem, ten nie wyda dźwięku. Gdy spadnie z muru, uderzy o ziemię bez szmeru. Innymi słowy, niczego, co zrobi nie da się usłyszeć testując Czujność. Jeśli atak zabije cel, nikt się nie zorientuje, dopóki nie ustanie działanie zaklęcia. Ciało będzie dalej stać, a splot okoliczności, dramatycznej konieczności oraz wyczucia czasu przez Słonecznego sprawi, że nawet kompani zabitego nie odkryją, że pożegnał się z życiem.

Zaklęcie wymusza ciszę przez tyle akcji Pomazańca, ile wynosi jego Esencja. Wybraniec musi wydać 3 okruchy za każdą akcję ciszy, wliczając atak, który ją zapoczątkował. Zaklęcie przestaje działać wraz z końcem odpowiedniej akcji.

Atak Spadających Sopli Lodu

Koszt: 10; **Wymagania**: Broń miotana 4, Esencja 3; **Typ**: Odruchowe (krok 7)
Słowa-klucze: Układ - Tak,
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Mylący Atak

Zaskoczenie jest fundamentem wszystkich wojskowych przedsięwzięć. Wybraniec Słońca uderza dyskretnie i gwałtownie, dezorientując swoich wrogów. Atak Spadających Sopli Lodu wzmacnia niespodziewany atak (patrz str. 155-156) - każdy sukces z rzutu za obrażenia liczy się podwójnie. Jeśli gracz rzuci pięcioma kośćmi obrażeń i wypadną 2 sukcesy, zada 4 poziomy ran.

Technika Potrójnego Dystansu

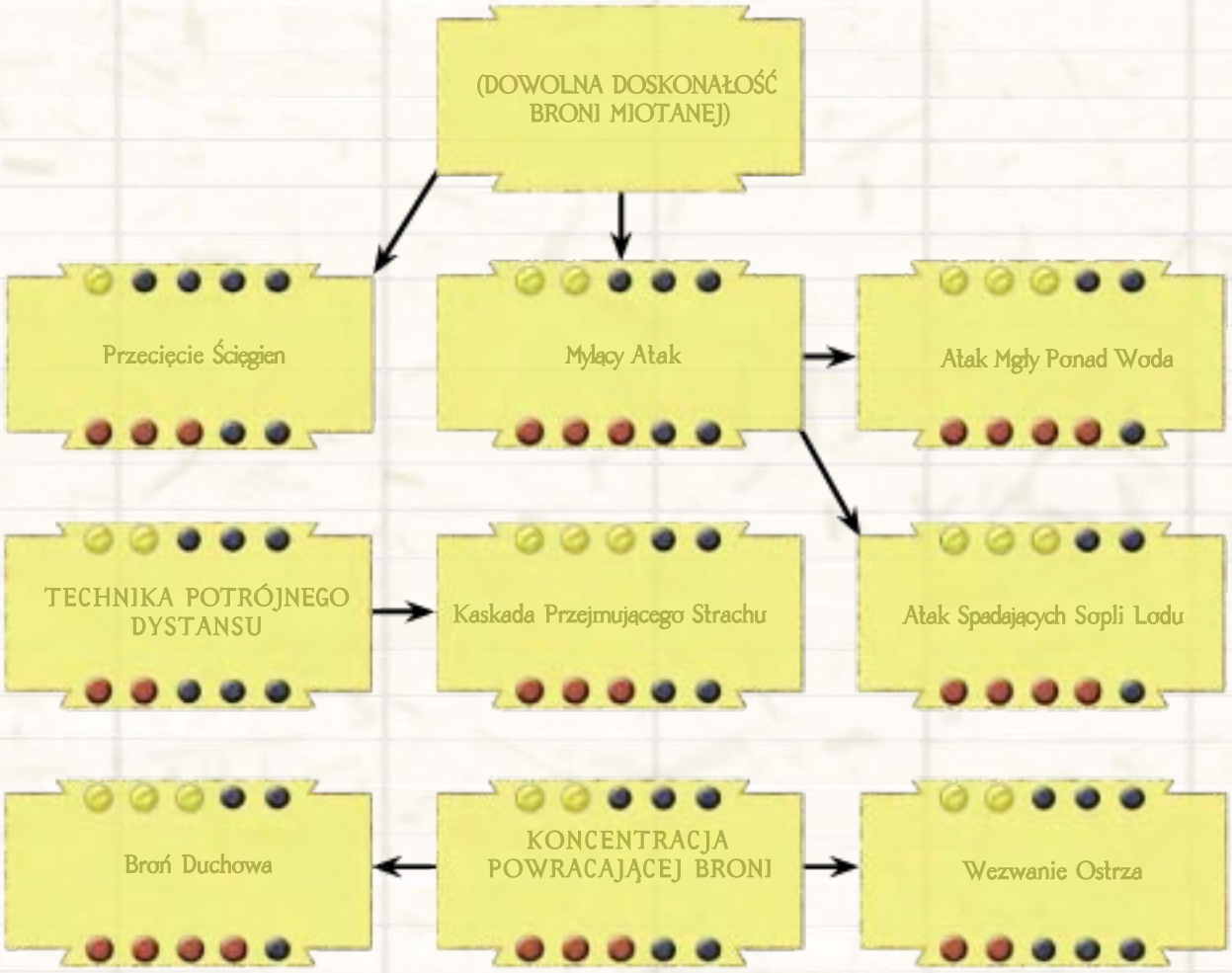
Koszt: 30; **Wymagania**: Broń Miotana 2, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak,
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Słoneczny napełnia swą broń Esencją, by leciała prosto do celu. Zaklęcie wspomaga atak bronią miotaną - Pomazaniec wydaje 3 okruchy i trzykrotnie zwiększa zasięg broni.

Jeśli Wybrany posiada Esencję 4 lub wyższą, zaklęcie anuluje również kary za wpływ otoczenia.

Kaskada Przejmującego Strachu

Koszt: 50; **Wymagania**: Broń miotana 3, Esencja 3; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Potrójnego Dystansu



Podczas Pierwszej Ery przed osądem Dawców Praw nie mogły ukryć się nawet najbardziej nieuchwytne demony. Zaklęcie wspomaga atak bronią miotaną, wypełniając powietrze dziesiątkami lub setkami kopii broni Pomazańca. Uniemożliwia tym samym użycie WO Uników i podwoja liczbę sukcesów rzutu na atak, przed porównaniem go do obrony w kroku 3 sekwencji ataku.

Koncentracja Powracającej Broni

Koszt: -; **Wymagania**: Broń miotana 3, Esencja 2, **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Wymagane zaklęcia: Brak

Słoneczny miłuje swój oręż. Zaklęcie daje postaci trzy dodatkowe sukcesy podczas akcji, której celem jest odzyskanie jednej lub więcej rzuconych broni - nieważne, czy chce szarpnąć sznur, do którego są przywiązane, pozbierać je w biegu, podnieść nóż z powierzchni lawy nim w niej zatonie czy wyszarpnąć je z rąk przeciwnika. Zaklęcie działa tylko na fizyczne próby odzyskania broni i nie wspomaga, dajmy ma to, perswazji, ani działań wstępnych, na przykład biegu po moście linowym do miejsca, gdzie upadł oręż. Koncentracja Powracającej Broni sprawia też, że wbita broń gładko się wysuwa - wystarczy delikatnie ją szarpnąć, choćby po rękojeść ugrzęzła w pniu drzewa.

Wezwanie Ostrza

Koszt: 10; **Wymagania**: Broń miotana 3, Esencja 2, Typ: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Koncentracja Powracającej Broni

Zaklęcie działa identycznie jak jego odpowiednik dla Broni Białej, opisany na stronach 191-192.

Broń Duchowa

Koszt: 20; **Wymagania**: Broń miotana 4, Esencja 3; **Typ**: Odruchowe (krok 1)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Koncentracja Powracającej Broni

Pomazaniec tworzy broń z cieni, Esencji i światła. Zaklęcie pozwala tworzyć broń miotaną, po 2 okruchy za sztukę. Powstały w ten sposób oręż ma zawsze właściwości broni o koszcie Mienia 2, takiej jak toporek lub nóż do rzucania. Broń istnieje do końca sceny, ale podtrzymuje ją Esencja Pomazańca - jeśli ktokolwiek poza nim spróbuje użyć jej do ataku, rozpłynie się w powietrzu podczas kroku 2.

Łucznictwo

Wiatr Nie Istnieje

Koszt: 3 lub 50; **Wymagania**: Łucznictwo 5, Esencja 1; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Łucznictwa

Serce Słonecznego zna ścieżkę strzały. Pomazaniec wydaje trzy okruchy i oddaje strzał doskonały, nie zważając na dystans, widoczność, pogodę czy niesprzyjające warunki. Zaklęcie anuluje wszelkie kary podczas jednego ataku z użyciem Łucznictwa, poza modyfikatorami za rany i wiele akcji.

Jeśli Słoneczny posiada Esencje 3 lub więcej, może wówczas wydać o 2 okruchy więcej i zwiększyć zasięg broni do swojej maksymalnej widoczności.

Celność Ponad Dystans

Koszt: 10, 1sw; **Wymagania**: Łucznictwo 3, Esencja 4; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ — tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Wiatr Nie Istnieje

Słoneczny oddaje jeden doskonały strzał, płacąc koszt zaklęcia i mierząc w odpowiedni cel. Zaklęcie gwarantuje, że pocisk trafi w cel. Można go wprawdzie użyć podczas

zawodów łuczniczych lub do trudnych, popisowych strzałów - na przykład by przeciąć linę - ale najczęściej jest wsparciem ataku. Rozegraj atak standardowo. Jeśli atak chybiłby bez tego zaklęcia, przyjmij że trafia i zadaje obrażenia jakby nadwyżka sukcesów wynosiła 0. Moc nie zmienia normalnych zasad odpowiednich celów: nie pozwala zignorować czyichś wyparowań, trafiając „szczelinę w pancerzu", strzelać przez kamienne mury albo zwiększać zasięg bez pomocy dodatkowej magii.

Potężna Strzała

Koszt: 30; **Wymagania**: Łucznictwo 4, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Odrzucenie, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Wiatr Nie Istnieje

Esencja wypełnia strzałę Dawcy Praw potężną siłą. Zaklęcie wspomaga test Łucznictwa. Jeśli atak trafi i zada choć jedną kość obrażeń, przeciwnik musi przetestować (Wytrzymałość + Odporność) o trudności równej (kości obrażeń po wyparowaniach). W wypadku niepowodzenia, atak odrzuca przeciwnika na tyle metrów, ile wynosi Esencja Pomazańca. Przedmioty nie wykonują rzutu i są odrzucane automatycznie jeśli (podstawowe obrażenia x 25) przekroczą ich wagę w kilogramach.

Trans Niepowstrzymanej Prędkości

Koszt: 2 lub 40 za atak; **Wymagania**: Łucznictwo 3, Esencja 2; **Typ**: Dodatkowa akcja
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Łucznictwa

Doskonały łucznik porusza się z delikatną, lecz niepowstrzymaną gracją, a jego broń nie przestaje ronić pocisków. Zaklęcie jest wirem dwóch lub więcej ataków łuczniczych. Każdy, wliczając pierwszy, kosztuje 2 okruchy, a Pomazaniec może wykonać ich nie więcej, niż jego (stała Esencja + 1). Zaklęcie pozwala zignorować Ataki broni i karę za wiele akcji, a WO zmniejsza o tyle, ile wynosi najwyższy modyfikator ataków.

Z niektórych broni dystansowych, na przykład zapalnicy i balisty, trudno jest strzelać bardzo szybko. Postaci używające Transu Niepowstrzymanej Prędkości podczas walki bronią o Atakach mniejszych niż 1 muszą wydać 4, a nie 2 okruchy, by zaklęcie zadziałało.

Zaklęcie nie musi być Oczywiste, jeśli postać nie przekracza normalnego limitu Ataków - potem jednak takim się staje.

Technika Burzy Strzał

Koszt: 80, 1sw; **Wymagania**: Łucznictwo 5, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - podstawowy, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Trans Niepowstrzymanej Prędkości

Jeden Pomazaniec Słońca potrafi stanąć za całą armię. To zaklęcie wspomaga atak łuczniczy. Słoneczny może wystrzelić (rzucając tylko raz) do (jego stała Esencja x 3) celów jednocześnie. Nie może jednak zaatakować tego samego człowieka albo celu o podobnej wielkości więcej, niż raz. Zaklęcie wymaga również, by postać posiadała odpowiednią ilość amunicji. Mocy można użyć również podczas strzelania z zapalnicy i innej broni, która wymaga akcji przeładowania.

Odwet w Mgnieniu Oka

Koszt: 30; **Wymagania**: Łucznictwo 3, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - podstawowy
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Trans Niepowstrzymanej Prędkości

Tylko głupiec atakuje Wybrańców Słońca Niezwyciężonego, gdyż ich zemsta jest szybka i straszliwa. Używając tego zaklęcia Pomazaniec musi posiadać sprawną broń łuczniczą, nie musi jednak mieć jej w rękach. Efekt wspomaga akcję Bojowości, dając Słonecznemu tyle dodatkowych sukcesów, ile wynosi jego Esencja. Zaklęcie pozwala natychmiast dobyć i wycelować z broni łuczniczej.

Strzała Esencji

Koszt: 20; **Wymagania**: Łucznictwo 2, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Postać napełnia strzałę Esencją. Efekt jest zależny od stylu walki i animy postaci, zawsze jednak pozwala dodać Esencję postaci do obrażeń ataku łuczniczego. Ponadto gracz może wybrać jeden z poniższych efektów:

Płonąca Strzała: Strzała (lub inny pocisk) zapala się w połowie lotu. Jeśli cel był łatwopalny, zaklęcie wznieca ogień. Jeżeli pocisk był z drewna, zostaje zniszczony.

Oślepiający Blask: Strzała (lub inny pocisk) Słonecznego jarzy się świętym płomieniem lub oślepiającym blaskiem słońca. Zaklęcie czyni atak Świę-

tym i zdaję krytyczne obrażenia stworom ciemności (patrz str. 192). Strzała lśni tak jasno, że widać ją z odległości (Esencja Słonecznego x15) metrów, jeśli wystrzelono ją w górę lub tak, by nic jej nie zasłaniało.

Strzała Sprawiedliwego Osądu: Słoneczny może wydać trzeci okruch, aby dodać 4 kość do obrażeń. Efekt wizualny zaklęcia jest różnorodny i zależy od animy postaci. Przykładowo, skoro anima Zmierzchu manifestuje się jako mandala z niebieskiego i złotego światła, więc strzała może ciągnąć za sobą niebieskie i złote wstęgi, które utworzą symbol mandali przed przeciwnikiem, kiedy strzała uderzy.

Postacie mogą zakupić dodatkowe efekty tego zaklęcia płacąc jeden punkt doświadczenia za każdy lub jeden punkt dodatkowy za obydwa.

Technika Widmowej Strzały

Koszt: - (10 za atak); **Wymagania**: Łucznictwo 3, Esencja 2; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Atak Strzały Esencji

Gdy śmiertelny łucznik wystrzeli wszystkie strzały, jest zgubiony. Dawcy Praw mogą jednak użyć tego zaklęcia, by tworzyć błyszczące strzały z Esencji. Zaklęcie pozwala wykonać atak łuczniczy bez użycia amunicji, płacąc 1 okruch za każdy strzał. Pomazaniec może przy tym użyć dowolnej formy amunicji, niezależnie od jej kosztu w Mieniu: strzała może być szeroka, ogłuszająca, przebijająca albo zakończona widliczem. Zaklęcie działa stale, a wytwarzanie amunicji z Esencji jest bezkostkową akcją odruchową, która nie aktywuje zaklęcia.

Przyzwanie Wiernego Łuku

Koszt: 10; **Wymagania**: Łucznictwo 3, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 3)

Odnośnie Zaklęć : Gdziekolwiek

Gdziekolwiek to miejsce gdzie przedmioty istnieją, ale nie mogą na siebie oddziaływać ani niszczeć. Cokolwiek bohater umieści Gdziekolwiek, jest „zupełnie bezpieczne". Oczywiście, taki przedmiot można ukraść dzięki niektórym zaklęciom (a Gdziekolwiek może teoretycznie być pełne potworów, skażenia Malfeasu, energii Dziczy czy innej formy entropii), ale i tak chroni cenne przedmioty na tyle dobrze, że Dawcy Praw z Pierwszej Ery nigdy nie stworzyli lepszej przechowalni. Narratorzy, którzy chcą by ich kampania działa się Gdziekolwiek, powinni uważać, by nie zdewaluować w ten sposób zaklęć związanych z tym miejscem.

Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Technika Widmowej Strzały

Wybraniec może odłożyć czasem broń, ale nie przeznaczono mu żyć w spokoju. Jeśli trzeba kogoś zastrzelić, Pomazaniec musi jednak mieć w rękach broń. To zaklęcie przenosi jego oręż Gdziekolwiek, skąd Słoneczny może jej dobyć, przy pomocy akcji pozostałej - wówczas efekt się kończy. Podobnie, pryska on, gdy Wybrany postanowi odnowić zużytą Esencję, która podtrzymuje zaklęcie - w takiej sytuacji broń natychmiastowo spadnie na ziemię tuż obok niego.

Zaklęcie może umieścić Gdziekolwiek tylko przedmioty (w tym artefakty), które wykonano jako broń dystansową.

Nieskalany złoty Łuk

Koszt: 50; **Wymagania**: Łucznictwo 4, Esencja 3 **Typ**: Proste (Szybkość 5)
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Technika Widmowej Strzały

Słoneczny potrafi ukształtować zabójczy, złoty łuk ze swojej Esencji. Broń każdego Pomazańca posiada niepowtarzalny wygląd, zasięg 300 metrów oraz Ataki i Celność równą stałej Esencji Dawcy Praw. Zadaje poważne rany, i zapewnia modyfikator obrażeń również równy stałej Esencji postaci (czyli podstawowe poważne obrażanie równają się [Siła + Esencja + nadwyżka sukcesów + ewentualna premia z rodzaju strzał]).

Niewyczerpane Pioruny Słonecznego Ognia

Koszt: 80; 1sw; **Wymagania**: Łucznictwo 5, Esencja 4 **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Technika Widmowej Strzały

W kołczanie Pomazańca spoczywają strzały słońca. Zaklęcie pozwala postaci przez resztę sceny tworzyć strzały wprost z Esencji. Rzecz działa podobnie, jak Technika Widmowej Strzały ale nie wymaga 1 okruchu za pocisk. Prócz normalnej amunicji, zaklęcie może tworzyć proch. Pociski powstałe dzięki tej mocy zadają dodatkową kość obrażeń i nigdy nie trafiają w przypadkowe cele. Zatrzymają się w powietrzu i znikną, zamiast zranić kogoś, kogo Słoneczny chce oszczędzić.

Metoda Słonecznych Rozbłysków

Koszt: 5 0, 1sw; **Wymagania**: Łucznictwo 5, Esencja 4 **Typ**: Proste (Szybkość 5)
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Niewyczerpane Pioruny Słonecznego Ognia

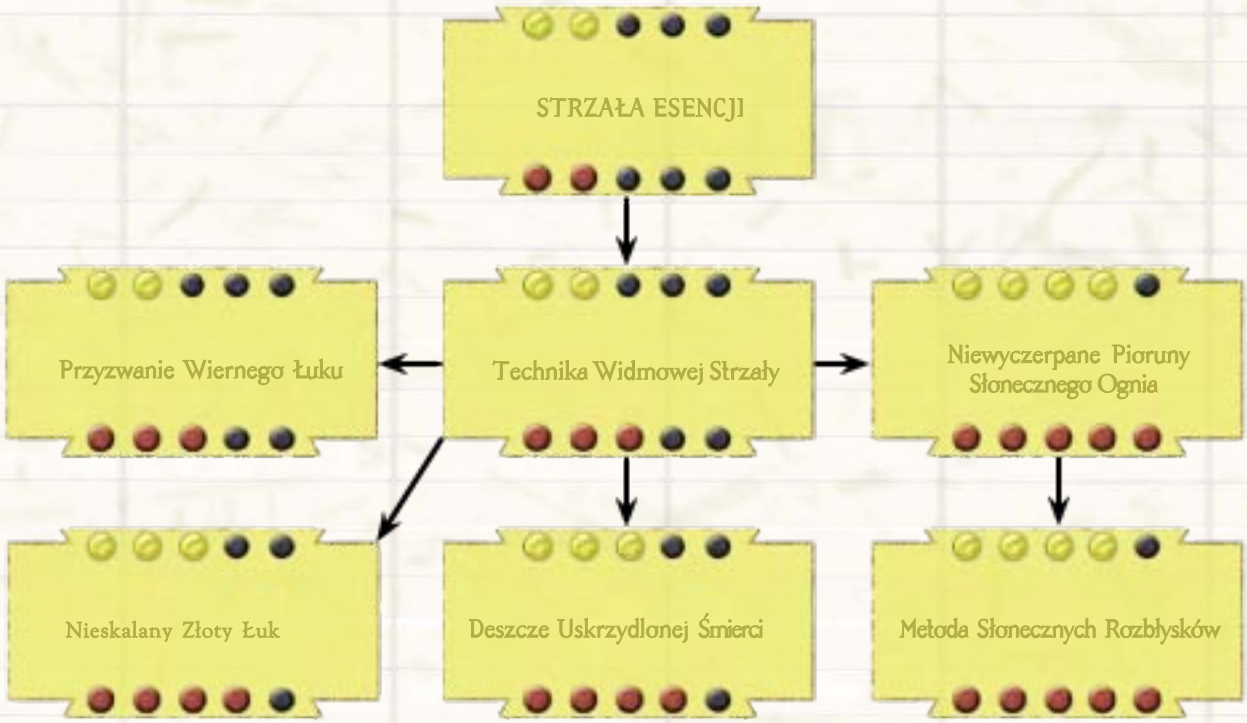
Słoneczny kształtuje swoją Esencję w zapalnicę. Broń Pomazańca posiada niepowtarzalny wygląd, zasięg 15 metrów oraz Ataki i Celność równą stałej Esencji Dawcy Praw. Podstawa jej obrażeń wynosi 16P, plus nadwyżka sukcesów.

Deszcz Uskrzydlonej Śmierci

Koszt: 30 lub 80 za duplikat; **Wymagania**: Łucznictwo 4, Esencja 3, **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Widmowej Strzały

Esencja zwielokrotnia siłę uderzenia Dawcy Praw. To zaklęcie powiela atak łuczniczy Pomazańca. Oznacza to zazwyczaj, że jedna strzała lub salwa z zapalnicy zostaje zwielokrotniona, nim trafi w cel.

Słoneczny wydaje trzy okruchy za każdy duplikat ataku i może powielić go maksymalnie tyle razy, ile wynosi jego stała Esencja. Wykonaj rzuty za jeden atak, jeżeli jednak sięgnie celu, każdy duplikat zadaje osobne obrażenia. Jeśli Pomazaniec strzela amunicją, która kosztuje więcej niż jeden punkt Mienia lub łączy Deszcz Uskrzydlonej Śmierci w układ z zaklęciami, które modyfikują obrażenia strzały, koszt wzrasta do 8 okruchów za duplikat. Zwielokrotnione pociski znikają po zakończeniu ataku.



Sztuka Wojny

Gest Wypędzenia Strachu

Koszt: 40, 1sw; **Wymagania**: Sztuka wojny 3, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Bitwa
Czas trwania: Do następnej akcji
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość w Sztuce Wojny

Chwała Pomazańców Słońca spływa i na tych, którzy za nimi podążają. Wybraniec może użyć zaklęcia wobec tylu oddziałów wojska, ile wynosi jego Esencja lub (Esencja x 100) pojedynczych osób. Jeżeli Słoneczny chce, może wskazać konkretne cele - w przeciwnym razie zaklęcie zadziała na najbliższe jednostki sojusznicze. Pojedyncze cele muszą widzieć lub słyszeć samego Pomazańca, oddziałom wystarczy, by dotarł do nich wysłany przez niego sygnał. Zaklęcie gwarantuje automatyczny sukces w teście Odwagi wszystkim objętym jego działaniem. Jeżeli użyć go na osobach lub oddziałach, którym wcześniej nie udał się taki test, mogą wykonać go jeszcze raz, ale nie kończy się automatycznym sukcesem. Zaklęcie działa do czasu następnej akcji Słonecznego podczas walki lub bitwy.

Dowodząc Doskonałą Armią Niebios

Koszt: 30; **Wymagania**: Sztuka wojny 4, Esencja 2; Typ: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak, Bitwa
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Gest Wypędzenia Strachu

Wojska Dawcy Praw znają jego wolę. Słoneczny wydaje rozkaz lub coś oświadcza, osobiście, lub za pomocą sygnału. Informacja ta natychmiast dociera do wszystkich - armia działa jak przedłużenie woli Słonecznego. Zaklęcie pozwala przekazać wiadomość liczącą nie więcej niż 12 słów do jednego lub więcej wiernych oddziałów w odległości (Esencja x 100) metrów oraz gwarantuje, że przekaz zostanie jasno zrozumiany. Ma też specjalne działanie, jeśli użyć go tuż przed testem zawahania oddziału lub celem szybkiej zmiany rozkazu. Jeśli Pomazaniec wyda odpowiednie polecenie, rzut kończy się automatycznym sukcesem.

Reprymenda Pierzchającego Tłumu

Koszt: 70, 1sw; **Wymagania**: Sztuka Wojny 3, Esencja 2, **Typ**: Proste (Szybkość 3 przedłużone momenty)
Słowa-klucze: Układ - tak, Społeczne, Bitwa
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Dawcy Praw sieją grozę w sercach niegodnego motłochu. Zaklęcie zmusza wrogi oddział, którego większość żołnierzy znajduje się w obrębie (Esencja x 100) metrów od Pomazańca do wykonania testu rozsypki. Trudność rzutu wynosi 1, jeśli Wielkość oddziału jest większa od Esencji Pomazańca, 2 kiedy jest inaczej. Zaklęcia można też użyć w walce społecznej - Wybraniec może przerazić każdy tłum, zbiegowisko albo grupę jakby była oddziałem wojska.

Wzbudzenie Słusznego Gniewu

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Sztuka wojny 3, Esencja 3; **Typ**: Proste (Szybkość 5 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Reprymenda Pierzchającego Tłumu

Pałający słusznym gniewem Dawca Praw budzi u śmiertelników posłuch. Pomazaniec może próbować przekonać wszystkich w zasięgu jego głosu, by przyłączyli się do niego podczas sprawiedliwej walki. Bohater testuje (Charyzmę + [Występy publiczne lub Sztukę wojny]). Zaklęcie organizuje wszystkie postaci, które uległy perswazji i które nie oparły się wpływowi (patrz str. 179), w nieskoordynowany oddział pod wodzą Pomazańca. Jednostka rozpada się, jeśli Pomazaniec ją rozpędzi lub po 15 przedłużonych momentach.

Generał Wszechwidzącego Słońca

Koszt: 10; **Wymagania**: Sztuka wojny 5, Esencja 4; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak,
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Wzbudzenie Słusznego Gniewu

Pomazaniec Słońca nigdy nie opuszcza swoich wojsk. To zaklęcie informuję Dawcę Praw o pozycji i statusie wszystkich wojsk w odległości (Esencja x 15) kilometrów, posiadających dowódcę, herosa, chorążego lub czarnoksiężnika wiernego Słonecznemu lub sprawie, za którą ten walczy. Obejmuje również oddziały pojedyncze, o ile nie są pojedynczymi statystami. Postać może ustalić tylko strategiczną pozycję oddziału: wie, gdzie się znajduje względem jednostek oraz większych punktów orientacyjnych, takich jak góry, miasta czy rzeki. Informacje o statusie oddziału, które może otrzymać Słoneczny, to: jego zmęczenie, rozkaz oraz aktualna Wielkość. Mają one charakter przeczucia, ale bohater może przekształcić je w mentalny plan bitwy, jeżeli ma po temu skłonności. O tym, czy pozbawiony zobowiązań Słoneczny walczy za daną sprawę, decyduje Narrator.

Zaklęcie zapewnia również wiedzę o wszystkich większych punktach orientacyjnych w odległości mili od każdego wiernego oddziału.

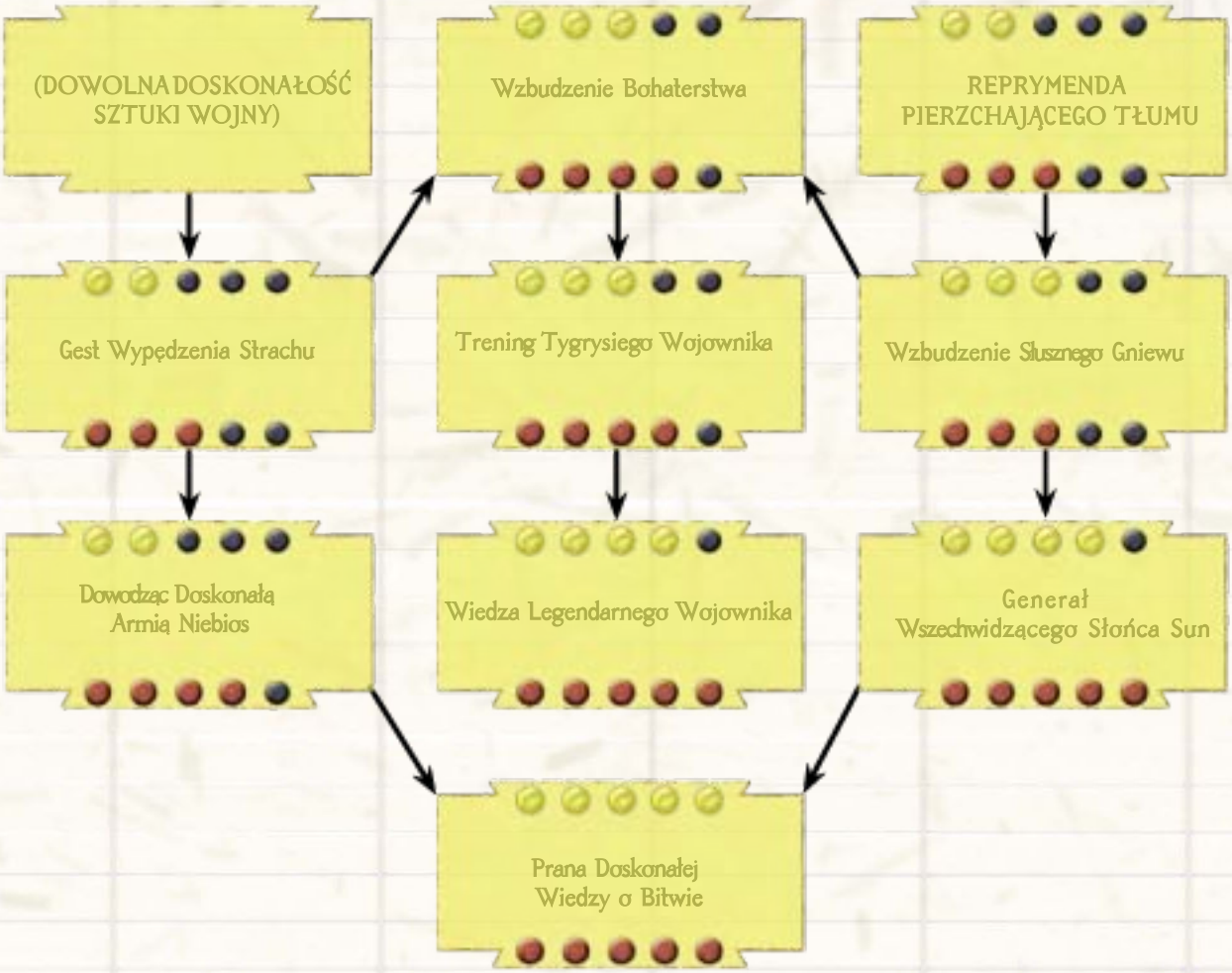
Wzbudzenie Bohaterstwa

Koszt: 80, 1sw; **Wymagania**: Sztuka wojny 4, Esencja 3; **Typ**: Proste (Szybkość 6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ — tak, Oczywiste, Bitwa
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Gest Wypędzenia Strachu, Wzbudzenie Słusznego Gniewu

Słoneczny emanuje zaufaniem i wiarą w Słońce Niezwyciężonego. Zaklęcie oddziałuje na każdą jednostkę albo grupę, która znajduje się pod komendą Pomazańca oraz wszystkich jego sprzymierzeńców w promieniu (Esencja x5) metrów.

Odnośnie Zaklęć: Grupy

Niektóre zaklęcia działają na grupę ludzi — zazwyczaj tłum, zgromadzony w konkretnym miejscu lub drużynę stworzoną w jakimś celu. Takie grupy posiadają Wielkość, liczoną jak w wypadku oddziałów cywilnych i wojskowych, nawet jeśli nie biorą udziału w bitwie ani walce społecznej.



Sprawia, że objęte nim cele nie muszą wykonywać testów Odwagi, a podczas bitwy zapobiega rozsypce i zmniejsza zmęczenie (patrz str. 374).

Trening Tygrysiego Wojownika

Koszt: 100, 2wp; **Wymagania**: Sztuka wojny 4, Esencja 3; **Typ**: Prosta (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Oczywiste, Dotyk, Trening
Czas trwania: Jeden tydzień
Wymagane zaklęcia: Prezencja Wzbudzania Heroizmu

Pod sztandarem Pomazańców Słońca, nawet bandyci i wieśniacy stają się śmiertelnie niebezpiecznymi wojownikami. To zaklęcie pomaga szkolić żołnierzy — jeśli poświęcić ich szkoleniu pięć lub więcej godzin tygodniowo, ich Dryl wzrasta co tydzień o 1, do maksymalnej wartości 5. Poza tym, w każdym tygodniu szkolący wybiera jedną cechę: Odwagę, Siłę, Wytrzymałość, Łucznictwo, Uniki, Sztuki walki lub Broń białą. Zaklęcie podnosi ją o jeden punkt u każdego członka oddziału, do maksymalnej wartości 4. Słoneczny może ćwiczyć wraz z jednostką lub jako oddział pojedynczy, zwiększając własne statystyki. Nie może jednak podnieść poziomu cech innych szkolonych osób powyżej własnych.

Wiedza Legendarnego Wojownika

Koszt: -; **Wymagania**: Sztuka wojny 5, Esencja 4; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Jeden tydzień
Wymagane zaklęcia: Trening Tygrysiego Wojownika

Pomazaniec Słońca wydobywa ze swoich żołnierzy to, co w nich najlepsze. Dzięki temu zaklęciu zyskuje nadnaturalną zdolność szkolenia wojowników i może użyć Treningu Tygrysiego Wojownika, by nauczać:

- Umiejętności bojowych, które sam posiada na 4 lub więcej. A zatem, prócz zwykłego zestawu Tygrysiego Wojownika, może podnosić Broń miotaną, Sztukę wojny, Determinację, Odporność, Przetrwanie, odpowiednie Rzemiosło, Medycynę, Wysportowanie, Skradanie się, Jeździectwo i Żeglarstwo.
- Siły Woli. Pomazaniec może zwiększyć w ten sposób Siłę Woli do maksymalnie 7.
- Dodatkowych kości. Pomazaniec może poświecić jeden tydzień treningu na naukę rzadkich i specjalnych technik, które zapewnią wyszkolonym dwie dodatkowe kości albo jeden dodatkowy sukces w działaniu, które wybrał Słoneczny instruktor. Ta korzyść musi wiązać się z wojną, nie dotyczy Pomazańców i nie kumuluje się. Wyszkolenie w kolejnej kwestii powoduje utratę poprzedniej premii. Premię można doliczyć do testu każdej umiejętności, traktując ją jak sztuczną specjalizację o poziomie 2, którą połączyć można z jedną kostką innej specjalizacji. Przykładowe premie to: dodatkowy sukces podczas

komunikacji bez słów, dwie kości podczas walki z liczebniejszym przeciwnikiem czy dwie kości podczas walki w nocy. Postaci, nie będące statystami, muszą zapłacić za ten bonus cztery punkty dodatkowe lub osiem punktów doświadczenia - w przeciwnym razie otrzymują debet. O tym, czy technika ma charakter wojskowy, decyduje Narrator.

Prana doskonałej Wiedzy o Bitwie

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Sztuka Wojny 5, Esencja 5; **Typ**: Proste (Szybkość 6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Bitwa
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowodząc Doskonałą Armią Niebios, Generał Wszechwidzącego Słońca

Armia pod wodzą Dawcy Praw działa jak jeden mąż. Prana Doskonałej Wiedzy o Bitwie zapewnia Pomazańcowi oraz wszystkim jego żołnierzom — oddziałom, którymi dowodzi bezpośrednio i niebezpośrednio - znajdujących się w promieniu (Esencja x 15) mil doskonałe wyczucie bitwy oraz zamiarów Słonecznego dowódcy. Zaklęcie zmniejsza o połowę liczbę chorążych potrzebnych do dowodzenia każdym oddziałem, dodaje 1 do ich Drylu oraz zwiększa ich Moc o 1 (maksymalnie do 3).

Sztuki Walki

Oprócz specyficznych zaklęć, opisanych niżej, Sztuki walki zapewniają dostęp do nadnaturalnych technik walki wręcz, opisanych na stronie 240. Wymagane zaklęcia - Technikę Pięści z Żelaza czy Formę Słonecznego Bohatera — opisano właśnie tam, w części poświęconej Stylowi Słonecznego Bohatera.

Atak Pędzącego Gromu

Koszt: 10; **Wymagania**: Sztuki walki 3, Esencja 2, **Typ**: Proste (Szybkość 3, WO -0)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Pięści z Żelaza

Kiedy Słoneczny atakuje, jest szybszy niż błyskawica. Postać używa Esencji, by przyspieszyć swoje ruchy, a następnie wykonuje atak za pomocą Sztuk walki. Zaklęcie posiada niższą Szybkość i karę do WO, niż normalny atak.

Ogłuszające Uderzenie

Koszt: 40, 1sw; **Wymagania**: Sztuki Walki 4, Esencja 2, **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Porażenie, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Forma Słonecznego Bohatera

Dzięki temu zaklęciu, Pomazaniec Słońca może obalić jednym uderzeniem pięści nawet behemota. Zaklęcie wspomaga jeden atak za pomocą Sztuk walki i działa, jeżeli ten zada przynajmniej jeden poziom obrażeń. Jeśli (sukcesy w teście obrażeń x Esencja Pomazańca) są większe, niż pozostałe poziomy zdrowia celu, zaklęcie ogłusza cel, który przez resztę sceny jest nieprzytomny.

Kasta Zenitu

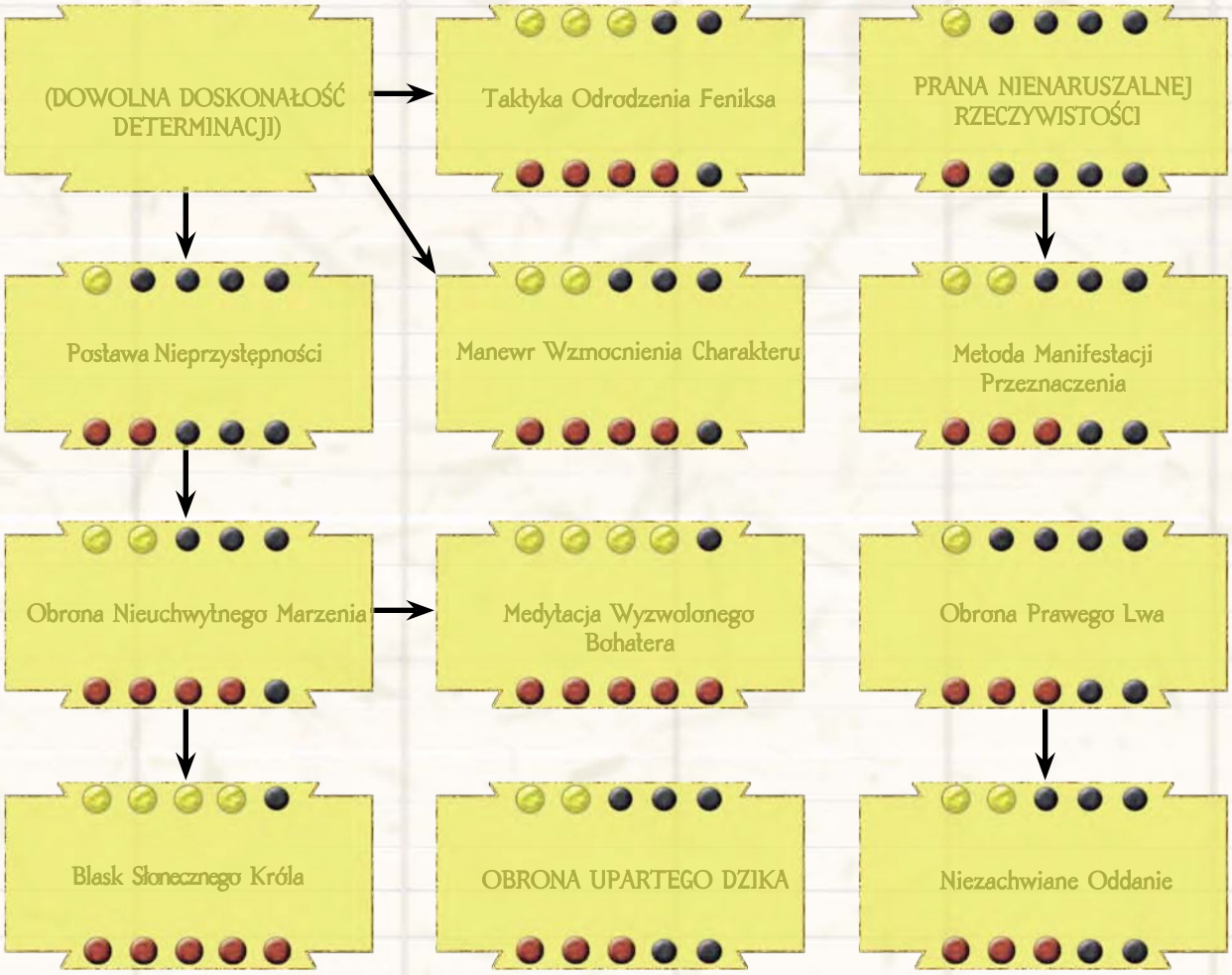
Determinacja

Prana Nienaruszalnej Rzeczywistości

Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Determinacja 1, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jeden dzień
Wymagane zaklęcia: Brak

Wybrańcy Słońca sami kształtują rzeczywistość. Zaklęcie ochrania postać przed wszystkimi efektami Kształtowania, które zmieniają jego umysł, ciało, ducha lub cechy. Zabezpiecza zarówno przed natychmiastowym działaniem nowego Kształtowania, jak przed kolejnymi przemianami, wywołanymi przez efekty długotrwałe. Chroni też przed niemożliwymi do uniknięcia i zablokowania atakami Kształtowania. Energia Dziczy nie może zatem utworzyć węży w brzuchu postaci ani zmienić jego pancerza w lawę ani na skutek działania wroga, ani przez własną kapryśną naturę, ponieważ takie efekty zadają natychmiastowe obrażenia i nie można się przed nimi bronić za pomocą WO.

Zaklęcie nie chroni jednak przed wszystkimi zagrożeniami Dziczy. Jeśli utworzy ona monstrualnego węża o tysiącach głów i płonących oczach z chalcedonu, który pożre postać, nie wpływa na postać poprzez kształtowanie. Podobnie, przemiana



zbroi bohatera w nieszkodliwą pajęczą sieć nie jest atakiem - to tylko niepożądany efekt.

Metoda Manifestacji Przeznaczenia

Koszt: -, **Wymagania**: Determinacja 3, Esencja 2; **Typ**: State
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Nie dotyczy
Wymagane zaklęcia: Prana Nienaruszalnej Rzeczywistości

Pomazaniec Słońca sam jest kowalem własnego losu i nikt nie zdoła nagiąć jego woli. Zaklęcie zwiększa poziom trudności akcji Kształtowania podejmowanych (patrz str. 217) przeciwko postaci o dwa. Przeciwnicy, którzy starają się oddziałać na bohatera za pomocą Kształtowania mogą uniknąć tego utrudnienia wykonując popis, który godzi efekt Kształtowania z opinią Dawcy Praw na temat jego własnego przeznaczenia. W Dziczy lub Labiryncie, zaklęcie redukuje częstotliwość nieszczęśliwych wypadków losowych dziesięciokrotnie. Moc nie ma żadnego kosztu - jest stałym elementem natury Wybrańca.

Obrona Prawego Lwa

Koszt: -; **Wymagania**: Determinacja 3, Esencja 2; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Stały
Wymagane zaklęcia: Brak

Dla Pomazańca Słońca „śmierć" i „poddanie się" to właściwie to samo. Zaklęcie pomaga postaci wytrwać w jej najważniejszych upodobaniach pomimo pokusy. Wykupując Obronę Prawego Lwa, postać wybiera jedno upodobanie. W wypadku Słonecznych, musi się ono wiązać z ideałem: nie tyle osobą, którą kocha, ale z ideą związku; nie z plemieniem lub miastem, lecz z narodem, w które można je zmienić; nie z wojną lub bitwą, ale z wyniszczeniem wroga lub obaleniem wielkiej religii. (Inni Pomazańcy dysponują odmianą tego zaklęcia, wspierającą inne rodzaje przekonań.)

Zaklęcie pozwala traktować próbę kontroli umysłu, która zmuszałaby postać do zdrady lub porzucenia tego upodobania, jakby była rozkazem nie do zaakceptowania (patrz str. 180). Jeśli postać dobrowolnie porzuci upodobanie lub straci ono aktualność, zaklęcie przestaje działać do początku nowej przygody lub chwili, gdy postać zwiąże z nim nowe upodobanie. Chronione przekonanie można też zmienić dobrowolnie, w dowolnej chwili wydając na to jeden punkt doświadczenia.

Postać może wykupić tę moc po raz drugi, dla ochrony dodatkowego upodobania. Wsparcie kolejnych przekonań wymaga bardziej specjalistycznej magii.

Odnośnie zaklęć: Upodobanie

Niektóre idee są ulotne, przepływają przez umysł i znikają. Inne okazują się trwałe i na stałe wiążą postać z jakimiś celami i pragnieniami: nazywa się je upodobaniami. Ludzie z czasem przywiązują się do nich i uznają za część swojej osobowości, choć nadają im mniejszą wagę, niż motywacjom. Do upodobań zalicza się wszelkie przekonania, cele, emocje, intencje, bliskich ludzi, plemiona czy idee. Zazwyczaj nie mają wielkiego znaczenia z punktu widzenia zasad, są jednak ważne dla postaci.

Bohater może mieć tyle upodobań, ile wynosi jego (Litość + Siła Woli), choć czasem zdarza się, że pojawi się ich więcej. Narrator powinien wówczas poprosić gracza, by usunął starsze, mniej ważne upodobania, odrzucając po jednym w każdej kolejnej przygodzie, aż zostanie ich dozwolona liczba. Ludzkie serce nie wytrzyma więcej.

Upodobania liczą się naprawdę dopiero, kiedy działa na nie jakieś zaklęcie. Kiedy przekonanie łączy się z Esencją, skutek może być magiczny. A ponieważ zaklęcia pozwalają często tworzyć nowe upodobanie w mgnieniu oka, kiedy tylko jest potrzebne, gracze nie powinni poświęcać zbyt dużo uwagi zmieniającym się przekonaniom, chyba że coś naprawdę warto odegrać.

Tworzenie upodobań: Przekonanie kogoś, czy z serca się w coś zaangażował, wymaga zwykle wiele czasu. Oczywiście, postać może w każdej chwili przysiąc wierność, ale stworzenie prawdziwego poczucia lojalności wymaga namysłu, kontemplacji i działania. W każdej scenie bohater może wykonać tylko jedną akcję, by rozwijać upodobanie - być może wysłucha czyichś argumentów, a może spokojnie wszystko przemyśli. Dopiero kiedy wykona tyle takich akcji, ile wynosi jego Pewność, zaszczepione przekonanie staje się prawdziwym upodobaniem.

Porzucanie upodobań: Postać może też raz na scenę przedsięwziąć działanie, którego celem będzie pozbycie się upodobania. Znów, jeżeli liczba takich akcji przekroczy Pewność bohatera, odrzuca ona zobowiązania i staje po drugiej stronie barykady — gorycz zastępuje miłość, patriotyzm anarchię i tak dalej.

Strategia

Nie poświęcaj zbyt wiele czasu i zachodu na śledzenie upodobań. Skup się raczej na zobowiązaniach, które się liczą - wspieranych przez magię. Aby chronić postać, zapewnij jej wysoką Siłę Woli oraz Determinację i używaj Obrony Prawego Lwa by wesprzeć najważniejsze przekonanie Pomazańca. Jeżeli chcesz stać się wodzem, wykorzystuj Przywództwo i Występy publiczne, aby przekonywać do siebie ludzi: niech cię kochają, służą albo po prostu wierzą w twoje słowa. Użyj następnie takich zaklęć, jak Blask Słonecznego Króla czy Dyscyplina Odświeżenia Pamięci, aby przypieczętować układ.

Obrona Upartego Dzika

Koszt: -; **Wymagania**: Determinacja 3, Esencja 2; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Nie dotyczy
Wymagane zaklęcia: Brak

Przekraczając granice, Pomazańcy Słońca nie mogą dłużej temperować swej chwały mądrością. Zaklęcie powoduje, że postać która Przekroczyła granice traktuje wszystkie polecenia, będące wynikiem nadnaturalnej kontroli umysłu, jak rozkazy nie do zaakceptowania.

Taktyka Odrodzenia Feniksa

Koszt: -, **Wymagania**: Determinacja 4, Esencja 3, **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Determinacji

Przez serce każdego Pomazańca Słońca przepływa strumień arete - doskonałości, cnót oraz oddania istocie życia. Wykupując to zaklęcie, heros wybiera cnotę (może je wykupić wielokrotnie, dla różnych cnót). Od tej pory, gdy może odzyskać punkt Siły Woli na skutek popisu lub odpoczynku, może zamiast tego odzyskać jeden punkt tej cnoty. Narrator może zabronić odzyskiwania cnoty, jeśli popis zasadniczo się z nią nie zgadzał - na przykład, gdy bohater chce odzyskać punkt Litości, wyrywając wrogowi serce.

Postawa Nieprzystępnoś ci

Koszt: 60, **Wymagania**: Determinacja 2, Esencja 1, **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - tak, Łańcuch, Społeczne
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Determinacji

W gniazdach zdradliwych demonów, które sprowadzają na ludzki umysł zepsucie; wśród zastępów elfów, spragnionych ludzkich dusz; w Węźle, pośród tysiąca pokus -Dawca Praw pozostaje zawsze niewzruszony, choćby cały świat próbował zwieść go ze ścieżki prawości. Zaklęcie zwiększa WOM o poziom Umiaru do końca sceny. Jeżeli postać posiada odpowiednią motywację, Narrator może zgodzić się, by zamiast Umiaru użyła Pewności, Litości lub Odwagi.

Obrona Nieuchwytnego Marzenia

Koszt: 50; **Wymagania**: Determinacja 4, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - tak, Społeczne
Czas trwania: Natychmiastowy (Opowieść)
Wymagane zaklęcia: Postawa Nieprzystępności

Jak sen wymyka się pamięci przebudzonego, tak myśli Słonecznego pozostają niedostępne dla innych. Pomazaniec może użyć tego zaklęcia w odpowiedzi na próbę naturalnej lub nadnaturalnej kontroli jego umysłu - oprócz podstawowego działania, chroni ono doskonale przed próbami wpływu.

Zaklęcie broni postać przed kontrolą umysłu, tworząc natychmiast magiczne upodobanie (patrz ramka) wobec idei lub emocji, która zapewnia ochronę. A zatem, może wytworzyć wrogość lub pogardę wobec osoby próbującej manipulacji albo wierność idei, którą polecenie nakazywałoby zdradzić.

Efekt może, ale nie musi zaistnieć, jeżeli postać ma już stosowne upodobanie - w takim przypadku magia może je bowiem wzmocnić i uczynić nienaruszalnym. Osoby, które obserwują Słonecznego w czasie działania tego zaklęcia, mogą wykonać odruchowy test (Percepcji + Dedukcji) o poziome trudność równym Umiarowi bohatera, by zauważyć zmianę jego zachowania wywołaną przez nową wrogość, wierność lub pogardę. Sam Pomazaniec zasadniczo przyjmuje nowe upodobanie, ale gracz może zdecydować, jak dużą wagę do niego przykłada, w porównaniu z innymi ideami, planami, celami oraz przekonaniami, którym jest wierny. Pod koniec opowieści Esencja tworząca upodobanie rozprasza się i przestaj e zapewniać doskonałą obroną - bohater może podtrzymać nowe upodobanie dla późniejszej korzyści, z sentymentu lub szczerego uczucia.

Medytacja Wyzwolonego Bohatera

Koszt: 100; **Wymagania**: Determinacja 5, Esencja 4; **Typ**: Proste (Szybkość 5 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Społeczne
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Obrona Nieuchwytnego Marzenia

Dawca Praw potrafi rozproszyć iluzje i zobaczyć rzeczy, jakimi są w istocie. Zaklęcie przerywa długotrwałe działanie Przymusu, Iluzji i Służby, nałożone na Słonecznego. Postać może zignorować wpływy na umysł, które mają uniemożliwić użycie tej mocy. Jeżeli bohater nie ma wystarczająco dużo Esencji, by posłużyć się tym zaklęciem, może zamiast wydawać jeden okruch otrzymywać jeden poziom krytycznych obrażeń.

Blask Słonecznego Króla

Koszt: -; **Wymagania**: Determinacja 5, Esencja 4; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Obrona Nieuchwytnego Marzenia

Śmiertelnicy zwracają się do Dawców Praw, szukając ochrony przed pokusą. Zaklęcie pozwala zastąpić Esencję stronnika Pomazańca Determinacją Słonecznego na potrzeby obliczania WO Mentalnej. Ponadto, odejmuje ono dwie kości (karę wewnętrzną -2) od puli kości zwolennika Słonecznego, gdy ten próbuje go zdradzić. Zaklęcie nie wpływa na Pomazańców Otchłani i innych Słonecznych.

Manewr Wzmocnienia Charakteru

Koszt: 50 za 1sw; **Wymagania**: Determinacja 4, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak, Społeczne
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Determinacji

Pomazańcy Słońca czerpią ze swych niewzruszonych pragnień i zamiarów siłę, by oprzeć się próbom kontroli umysłu. Zaklęcie pozwala Dawcy Praw oprzeć się nadnaturalnym efektom kontroli umysłu (patrz str. 180) oraz przymusu wynikającego z cnót (patrz str. 115) za mniej Siły Woli. Każde 5 okruchów redukuje koszt Siły Woli o jeden punkt. Jeśli Pomazaniec zapłaci cały koszt w Esencji, nie otrzymuje punktu Przekroczenia granic. Przykładowo, jeśli przeciwstawienie się nadnaturalnej perswazji kosztowałoby normalnie 2 punkty Siły Woli, Pomazaniec może zapłacić 5 okruchów i jeden punkt Siły Woli lub 10 okruchów. Jeśli w normalnych warunkach postać wyzwoliłaby się spod jakiegoś wpływu po wydaniu pewnej liczby punktów Siły Woli, uważa się, że spłaciła ten koszt, nawet jeżeli w całości zamieniła Siłę Woli na okruchy.

Niezachwiane Zdanie

Koszt: 40, 1sw; **Wymagania**: Determinacja 3, Esencja 2; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Łańcuch
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Obrona Prawego Lwa

Pomazaniec Słońca poświęca się nowemu celowi lub idei. Jeśli nie posiada jeszcze upodobania z nimi związanego, zaklęcie tworzy je natychmiast. Poza tym pozwala traktować takie upodobanie jak drugą motywację, ze wszystkimi wynikającymi z niej korzyściami i wadami. Dawcy Praw mogą używać tego zaklęcie wielokrotnie, nie wolno im jednak posiadać więcej motywacji jednocześnie, niż wynosi ich Pewność.

Odporność

Prana wiatru Podającego Zbroję

Koszt: 10; **Wymagania**: Odporność 1, Esencja 1; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Kiedy Słoneczny przywdziewa przed bitwą zbroję, odbywa się to bez opóźnień czy błędów, Esencja usprawnia bowiem jego ruchy. Zaklęcie skraca minutę przywdziewania zbroi do jednej akcji, wystarczy więc, że Pomazaniec wykona tyle wspomaganych tą mocą akcji, ile wynosi kara do poruszania się jego zbroi, by w pełni się opancerzyć. Przykładowo, sześć akcji (i sześć inwokacji) pozwala przywdziać zbroję kolczą. W wyjątkowych okolicznościach, jak brak Esencji czy częste przerwy, może też ubierać kolczugę przez 2 minuty i 4 akcje wspomagane zaklęciem.

Zaklęcie stosować można do każdej rzeczy, która jest odmianą stroju - zbroi, ubrania, tarczy a nawet mecha.

Gest Sprowadzenia Kolczugi

Koszt: 10; **Wymagania**: Odporność 3, Esencja 3; **Typ**: Proste (Szybkość 3)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Prana Wiatru Podającego Zbroję

Pancerz, który Pomazaniec nosi w niezliczonych bitwach, staje się częścią jego duszy. Jest zawsze pod ręką, kiedy jest potrzebny. Słoneczny ubiera najpierw pancerz, który jest jego własnością i już w nim walczył. Następnie używa zaklęcia, by odesłać go Gdziekolwiek, skąd może go w każdej chwili przywołać. Powraca w takim samym tempie, jakby ubierać go normalnie, proces można jednak przyspieszyć za pomocą Prany Wiatru Podającego Zbroję. Jeśli Pomazaniec wykorzysta Esencję, zużytą na to zaklęcie, gdy pancerz jest w całości lub częściowo Gdziekolwiek, każda cześć powraca i pojawia się w zasięgu ręki Pomazańca.

Zaklęcie odnosi się do zbroi i tarcz, ale nie wobec innych odmian ubioru.

Wspaniała Zbroja Słońca

Koszt: 100, 1sw lub 130, 1 sw; **Wymagania**: Odporność 4, Esencja 3; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Gest Sprowadzenia Kolczugi

Pomazaniec przyobleka się w błyszczącą chwałę Słońca Niezwyciężonego. Zaklęcie tworzy złoty pancerz z animy Wybranego. Bohater może określić jej wygląd, zgodnie ze swoim gustem oraz modą - może być lśniąca, imponująca, bogato zdobiona lub prosta. Bez względu na postać, jest zawsze średnim lub ciężkim pancerzem i emanuje złotym światłem, jakby anima Słonecznego lśniła po wydaniu 8-10 okruchów. Światło jest tak jasne, że można przy nim czytać w promieniu 3 metrów.

Postać może skorzystać z zaklęcia, jeśli nie nosi żadnej zbroi lub mecha. Tworzy ono pancerz o wyparowaniach 10P/10L, Twardości 5 i karze do poruszania -1, nie powodujący kar od zmęczenia. Bohater zostaje nim okryty natychmiast. Jeżeli postać nie posiada tarczy, za 3 dodatkowe okruchy może stworzyć jej lśniący odpowiednik, zapewniający + 1 WO przeciwko atakom bezpośrednim i + 3 przeciw atakom z dystansu. Tarcza zawsze posiada emblemat Słońca Niezwyciężonego.

Orzeźwienie Opancerzonego Zwiadowcy

Koszt: 30 za zmniejszenie utrudnienia ruchu lub zmęczenia; **Wymagania**: Odporność 4, Esencja 1; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Gest Sprowadzenia Kolczugi

W tych ponurych i zdegenerowanych czasach, Wybrańcy Słońca muszą być zawsze gotowi do walki. Nie mogą pozwolić sobie na odpoczynek, gdy bezustannie mierzą się z wrogami i niekiedy nie zdejmują zbroi przez wiele dni. Dzięki temu zaklęciu nie muszą dłużej się męczyć - za każde 3 zużyte okruchy, redukuje ono zarówno utrudnienie ruchu i zmęczenie zbroi Słonecznego o jeden, maksymalnie do 0.

Wartość zmęczenia 0 oznacza, że gracz nie musi wykonywać testów, by sprawdzać czy bohater w zbroi się zmęczył. Zaklęcie trwa, póki postać nie ściągnie pancerza.

Zaklęcie działa na każdą kombinację elementów stroju, powodujących kary do poruszania się i zmęczenie - pełną zbroję, tarczę, kombinację elementów pancerza, mechy i stroje, które powodują utrudnienia.

Medytacja Odpornego Dębu

Koszt: 30; **Wymagania**: Odporność 2, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 7)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Chłopiec nie może ściąć dębu kuchennym nożem. Tak samo, mierny śmiertelnik nie potrafi tknąć Pomazańca Słońca ciosami swej nędznej stali. Słoneczny może użyć tego zaklęcia, gdy został trafiony, ale przed rzutem na obrażenia. Zapewnia ono Twardość 8 podczas tego ataku.

Duch Umacnia Skórę

Koszt: 10 za usuniętą kość podstawowych obrażeń; **Wymagania**: Odporność 2, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 7)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Medytacja Odpornego Dębu

Niezwyciężony płomień ducha Pomazańca chroni go przed atakami. Zaklęcie uaktywnia się, gdy atak trafi, ale przed rzutem za obrażenia i redukuje pulę tego rzutu (przed wyparowaniem) o jedną kostkę za każdy wydany okruch. Zaklęcie może zmniejszyć obrażenia nawet do zera.

Koncentracja Żelaznej Skóry

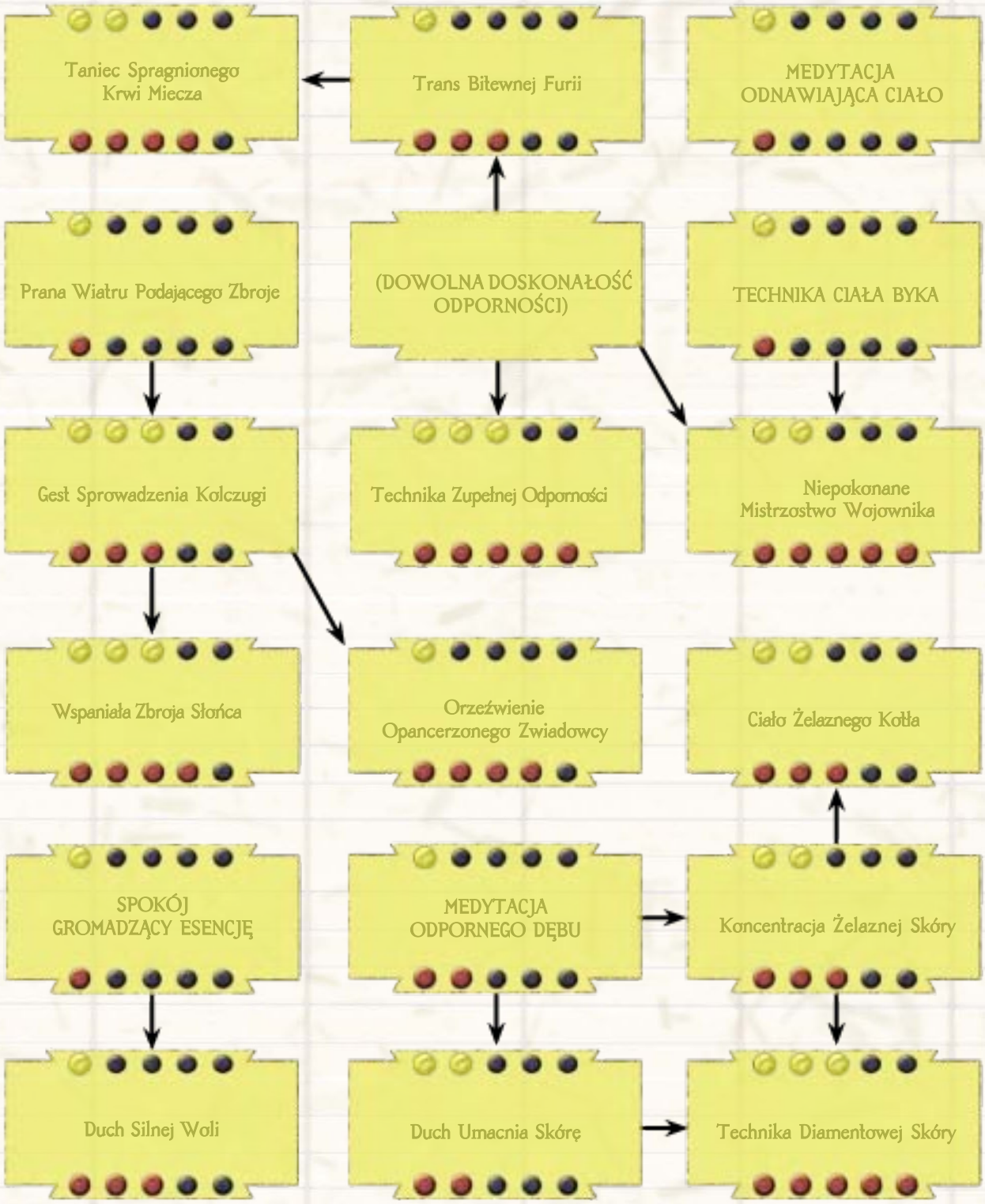
Koszt: 20; **Wymagania**: Odporność 3, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 7)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Medytacja Odpornego Dębu

Broń śmiertelnych jest wobec odrodzonych Dawców Praw niczym żądła os lub szerszeni. Zaklęcia można użyć, gdy Pomazaniec został trafiony, ale przed testem obrażeń. Rzuć za (Wytrzymałość + Odporność) przeciw trudności równej Esencji atakującego (maksymalnie 6). Powodzenie oznacza, że zaklęcie Przy chroni przed wszystkimi obrażeniami z ataku, niepowodzenie zapewnia natomiast wyparowania +4K/+8P/+8L.

Ciało Żelaznego Kotła

Koszt: 20, 1sw; **Wymagania**: Odporność 3, Esencja 2; **Typ**: Proste
Czas trwania: Scena
Wymagane zaklęcia: Koncentracja Żelaznej Skóry

Dawcy Praw oblekają się prawością i wielu z nich nie potrzebuje żadnego innego pancerza. Zaklęcie daje postaci



wyparowania +4K/+8P/+8L do końca sceny. Zaklęcia nie można użyć, jeżeli postać posługuje się normalnym pancerzem, ale łączy się z efektami Koncentracji Żelaznej Skóry.

Technika Diamentowej Skóry

Koszt: 40; **Wymagania**: Odporność 5, Esencja 3; **Typ**: Odruchowe (krok 7)

Słowa-klucze: Układ - Tak, Oczywiste

Czas trwania: Natychmiastowy

Wymagane zaklęcia: Duch Umacnia Skórę, Koncentracja Żelaznej Skóry

Gdy Pomazańca prowadzą cnoty i wyższe cele, nic nie zdoła go pokonać. Zaklęcia tego można użyć tuż przed otrzymaniem

obrażeń na skutek ataku fizycznego lub podobnego efektu. Zapewnia obronę doskonałą przeciwko zwykłym ranom, redukując je do zera po uwzględnieniu wszystkich innych modyfikatorów. Zaklęcie posiada jedną z Czterech Wad Niewrażliwości (patrz str. 194).

Spokój Gromadzący Esencję

Koszt: 10; **Wymagania**: Odporność 1, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 8)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Im bardziej przerażający są przeciwnicy, którym stawiają czoła, tym większa siła ducha Wybrańców Słońca. Pomazaniec rzuca to zaklęcie, gdy trafi go atak, który może zadać obrażenia - to znaczy taki, którego obrażenia przekraczają Twardość o przynajmniej jeden. Słoneczny rzuca dwiema kośćmi za każdą kość obrażeń, a za każdy sukces, do wartości jego Wytrzymałości, otrzymuje liczbę okruchów równą jego stałej Esencji. Przykładowo, Słoneczny o Esencji 2 i Wytrzymałości 3 otrzymałby 2 okruchy za jeden sukces, 4 okruchy przy dwóch i 6 okruchów przy trzech lub więcej sukcesach. Zaklęcie nie może zwiększyć puli Esencji powyżej normalnego maksimum, a Pomazaniec nie może uzyskać więcej niż 20 okruchów podczas jednej akcji, jeśli używa kombinacji zaklęć, pośród których jest Spokój Gromadzący Esencję.

Duch Silnej Woli

Koszt: 40; **Wymagania**: Odporność 3, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 10)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Spokój Gromadzący Esencję

Dawca Praw czerpie wewnętrzną siłę z wyzwań, które rzuca mu los. Pomazaniec może posłużyć się tym zaklęciem, gdy zostanie trafiony przez cios, który zada mu przynajmniej jEdno obrażenie. Gracz rzuca jedną kością za każdy stracony poziom zdrowia i otrzymuje jeden punkt tymczasowej Siły Woli plus jeden za każdy wyrzucony sukces. Zaklęcie nie może podnieść Siły Woli Pomazańca powyżej maksymalnego poziomu.

Trans Biłewnej Furii

Koszt: 50; **Wymagania**: Odporność 3, Esencja 1; **Typ**: Proste (Szybkość 7)
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Odporności

Postać przygotowuje się na czekająca ją walkę, budząc w swojej duszy niepowstrzymaną, przerażającą namiętność - stoickie poświęcenie, pierwotną wściekłość, bezlitosny osąd albo inną emocję, zgodną z jej charakterem - i pozwala, by powiodła ją do boju.

Zaklęcie daje postaci dodatkową kość do wszystkich puli kości, związanych z walką i redukuj e modyfikatory z ran o j eden. By użyć zaklęcia, bohater musi być zaangażowany w walkę lub mieć zamiar do niej przystąpić. W czasie transu może atakować z dystansu i odróżnia przyjaciół od wrogów, ale nie jest w stanie wypowiadać zdań dłuższych niż kilka słów, odsunąć się od wroga ani wykonywać skomplikowanych akcji, takich jak wyciągnięcie małego przedmiotu z torby. Aby zakończyć działanie zaklęcia przed czasem, gracz musi wydać punkt Siły Woli.

Taniec Spragnionego Krwi Miecza

Koszt: 100 1sw; **Wymagania**: Odporność 4, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 7)
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Trans Bitewnej Furii

Kiedy zwyczajne metody zawiodą i nie zostanie nic prócz życia i śmierci, legendarni królowie-bogowie dają się porwać bitewnemu uniesieniu i sieją śmierć w szeregach swych wrogów. Zaklęcie działa podobnie jak Trans Bitewnej Furii, ale jest o wiele potężniejsze. Daje postaci trzy dodatkowe kości do wszystkich puli związanych z walką i anuluje wszystkie modyfikatory od ran. Postać pogrąża się w bitewnym szale i nie może mówić ani się wycofać. Wolno jej wykonywać wyłącznie następujące akcje: zbliżać się do celu najkrótszą drogą, atakować z dystansu, czekać na atak albo wybrać na cel najbliższego przeciwnika, gdy poprzedni jest niezdolny do walki, nie żyje albo gdzieś przepadł.

Zaklęcie działa, aż postaci nie zostanie żaden przeciwnik do zabicia. Do przeciwników zalicza bohater faktycznych wrogów, może jednak zaatakować każdego, kto wejdzie mu w drogę i uznać za nieprzyjaciół przypadkowe osoby, jeśli są ubrane jak wrogowie lub zachowują się podejrzanie. Nie zaatakuje jednak bliskich przyjaciół, krewnych czy ukochanych nawet jeśli będą podejrzanie się zachowywać lub noszą nieodpowiedni strój - ktoś taki musiałby bezpośrednio wtrącić się w walkę, by stać się celem ataku Pomazańca.

Aby zakończyć działanie zaklęcia przed czasem, Słoneczny musi wydać trzy punkty Siły Woli oraz otrzymać punkt Przekroczenia granic. Koszt ten można zmniejszyć o jeden punkt Siły Woli i uniknąć punktu Przekroczenia, jeśli Wybrańca spróbuje powstrzymać przyjaciel lub ukochany. Niestety, jeśli Pomazaniec nie zapłaci punktów Siły Woli, gdy droga mu osoba będzie próbowała przerwać trans, prawie na pewno ją zaatakuje, widząc w niej tylko niewyraźny cień, który próbuje odciągnąć go od nieprzyjaciół.

Technika Ciała Byka

Koszt: -; **Wymagania**: Odporność 1, Esencja 1; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Łańcuch
Czas trwania: Stały
Wymagane zaklęcia: Brak

Pomazańcy są jak niewzruszone góry: nie zdołają obalić ich śmiertelni ludzie. To zaklęcie daje Dawcy Praw dodatkowe poziomy zdrowia.

Gracz może wykupić zaklęcie jeden raz na każdy poziom Odporności. Za każdym razem zapewnia jedną z poniższych korzyści, wybraną przez gracza:

- Jeden poziom zdrowia -0
- Dwa poziomy zdrowia -1
- Jeden poziom zdrowia -1 i dwa poziomy zdrowia -2

Niepokonane Mistrzostwo Wojownika

Koszt: 30, 1sw; **Wymagania**: Odporność 5, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 10)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy

Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Odporności, Technika Ciała Byka

Słoneczny śmieje się tylko z ran, które unieruchomiłyby słabszą osobę. To zaklęcie można zastosować, gdy wróg używa ataku z efektem Porażenia. Słoneczny wykonuje rzut na (Wytrzymałość + Odporność) o trudności równej Esencji atakującego. Jeśli test się uda, zaklęcie niweluje skutki porażenia.

Technika Zupełnej Odporności

Koszt: 60, 1sw; **Wymagania**: Odporność 5, Esencja 3; **Typ**: Proste (Szybkość 4)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Odporności

Nie łatwo jest zabić Dawcę Praw. To zaklęcie powstrzymuje trucizny i choroby od zdawania dalszych obrażeń i chroni przed efektami nowych trucizn oraz chorób przez resztę sceny. Postać wychodzi bez szwanku ze wszystkich sytuacji, które normalnie spowodowałyby zatrucie lub chorobę. Słoneczny może zatem maszerować ramie w ramię z ofiarami zarazy, doprawiać posiłek trucizną i jeść zatrute jaja jak kawior - nic mu od tego nie będzie.

Medytacja Odnawiająca Ciało

Koszt: 100; **Wymagania**: Odporność 1, Esencja 1; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Do końca dnia
Wymagane zaklęcia: Brak

Nawet gdy stanie u wrót śmierci, ranny Dawca Praw zdoła zebrać siły, by wrócić do zdrowia. Niniejsze zaklęcie wspomaga akcję dramatyczną, pomagając postaci zebrać wewnętrzną moc, konieczną do wyzdrowienia. Bez popisu lub innego zaklęcia, taka akcja trwa godzinę. W tym czasie Słoneczny wykonuje test (Wytrzymałości + Odporności). Sukcesy przyspieszają tempo rekonwalescencji dziesięciokrotnie albo, jeśli gracz tak woli, dodaje się je bezpośrednio do wyniku testu Techniki Leczenia Ran wykonywanego przez lekarza. Więcej informacji na temat naturalnego leczenia znajduje się na stronie 149.

Postaci mogą aktywować Medytację Odnawiającą Ciało nawet kiedy są bierne (patrz str. 143).

Przetrwanie

Wzbudzenie Sympatii Zwierząt

Koszt: 30; **Wymagania**: Przetrwanie 1, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 1 lub 2)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Majestatyczna Postać

Nawet dzikie zwierzęta i ptaki rozpoznają bohaterów Świtu. To zaklęcie powstrzymuje zwykłe zwierzęta od atakowania postaci, o ile nie zostały sprowokowane lub do ataku pcha je nadzwyczajny ból bądź strach. Pozwala również Pomazańcowi komunikować się z nimi - za pomocą odgłosów i gestów - jakby posługiwał się tym samym językiem. Zwierzęta posiadają ograniczoną inteligencję i Pomazaniec nie może ich zmusić do zaakceptowania przekonania lub planu, którego nie mogą zrozumieć.

Bohater może aktywować Przyjaźń z Nadchodzącymi Zwierzętami nawet, gdy jest bierny (patrz str. 143).

Zwierzę Związane Duchem

Koszt: 100, 1sw, 1 pd; **Wymagania**: Przetrwanie 3, Esencja 2; **Typ**: Proste (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Wzbudzenie Sympatii Zwierząt

Od czasów Pierwszej Ery, Dawcy Praw tworzyli magiczne więzi w wybranymi zwierzętami. Cel tego zaklęcia musi być lojalny (patrz str. 175) wobec Słonecznego. Zwykle Pomazaniec zdobywa taką wierność poprzez perswazję lub Wzbudzenie Sympatii Zwierząt. Słoneczny może użyć zaklęcia tylko, jeśli nie ma obecnie chowańca, a zastosowanie go po raz pierwszy na nowym zwierzęciu całkowicie anuluje jego zaszłość Chowaniec. Wykonuje następnie akcję dramatyczną, która wymaga kilku godzin interakcji z przyszłym pupilem. Zwiększa ona zaszłość Chowaniec o jeden punkt, maksymalnie do pięciu. Kiedy Pomazaniec osiąga poziom zaszłości wymagany, by zwierzę stało się jego chowańcem, zostaje oswojone. Przykładowo, tygrys wymaga, by użyć na nim zaklęcia aż trzy razy - dalsze dwa zaczarowania przemienia go w Chowańca o poziomie 5.

Technika Kształcenia Bestii

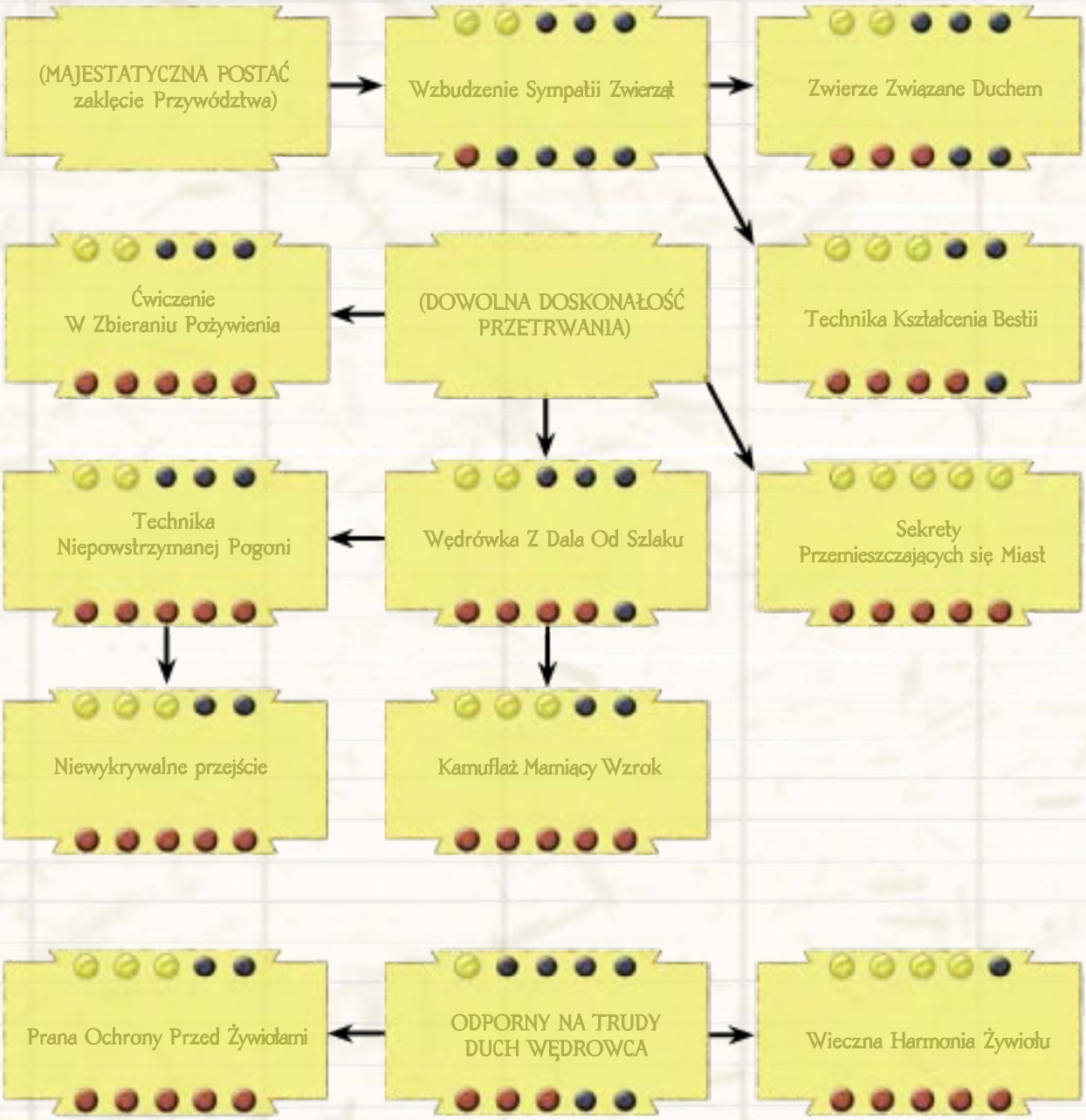
Koszt: 100, 2sw; **Wymagania**: Przetrwania 4, Esencja 3; **Typ**: Proste (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Oczywiste, Dotyk, Trening
Czas trwania: Jeden tydzień
Wymagane zaklęcia: Wzbudzenie Sympatii Zwierząt

Zwierzęta szkolone przez Pomazańca Słońca stają się wierniejsze i o wiele silniejsze. Zaklęcie pozwala trenować zwykłe zwierzęta oraz chowańców. Wymaga pięciu lub więcej godzin pracy w tygodniu i zastępuje normalny trening. W każdym tygodniu, treser wybiera jeden przedmiot szkolenia:

- Siła, Zręczność, Wytrzymałość albo Zmysły. Zaklęcie zwiększa dany atrybut zwierzęcia o jeden punkt, maksymalnie do (typowa dla gatunku wartość +2).
- Odwaga. Zaklęcie zwiększa Odwagę zwierzęcia o jeden punkt, maksymalnie do 4.

Odnośnie Zaklęć : Zwykłe Zwierzęta

Na potrzeby zaklęć, zwykłym zwierzęciem nazywa się istotę pochodzącą ze Stworzenia, która nie posiada wrodzonych magicznych mocy. Jeśli Narrator waha się, czy uznać konkretne zwierzę za zwykłe, może pozwolić użyć wobec niego zaklęcia działającego na takie zwierzęta, z modyfikatorem +2 do trudności. Zwykłe zwierzęta nie mówią w żadnym języku, ale można atakować ich w walce społecznej, o ile rozumieją przekazywane polecenie. Zwierzęta roślinożerne i udomowione posiadają motywację do osiągnięcia wygody i szczęścia. Drapieżniki posiadają zazwyczaj motywację by żyć, polować i rozmnażać się w dziczy. Dlatego trudniej je udomowić.



• Wysportowanie, Czujność, Sztuki Walki, Odporność lub Przetrwanie. Zaklęcie zwiększa wybraną umiejętność zwierzęcia o jeden punkt, maksymalnie do wartości umiejętności Pomazańca.

• Zdrowie i rozmiar. Zaklęcie daje zwierzęciu dodatkowy poziom zdrowia -1 i może zwiększyć jego wielkość o 10%. W ten sposób zwierzę nie może uzyskać więcej dodatkowych poziomów zdrowia, niż wynosi jego Wytrzymałość.

• Inteligencja. Zaklęcie może obdarzyć zwierzę rozumem sześcioletniego dziecka.

Jeżeli zaklęcia używa się na chowańcu, powyższe wartości maksymalne zwiększają się o 1. Można go obdarzyć inteligencją dorosłego człowieka,

Odporny na Trudy Duch Wędrowca

Koszt: 100; **Wymagania**: Przetrwanie 3, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe

Słowa-klucze: Układ - tak

Czas trwania: Nieokreślony

Wymagane zaklęcia: Brak

Herosi świtu radzą sobie nawet w najdzikszych regionach Stworzenia. To zaklęcie redukuje wszystkie naturalne kary od otoczenia, utrudniające testy Przetrwania Słonecznego. Oznacza to, że najzimniejszy lodowiec i najgorętsza pustynia nie jest dla niego bardziej śmiercionośna niż łagodna, zielona równina. Z równą łatwością znajduje wszędzie wodę i pożywienie, ignoruje złą pogodę nawet jeśli jest lekko ubrany, nie dokuczają mu odciski, ugryzienia insektów czy trujące soki roślin nawet,

jeśli chodzi boso po Dalekim Wschodzie. Zaklęcie nie ochrania przed obrażeniami od pogody, więc jeśli środowisko jest tak śmiercionośne, że wymaga regularnych testów Wytrzymałości, Słoneczny może potrzebować Prany Ochrony Przed Żywiołami, aby w nim przetrwać.

Prana Ochrony Przed Żywiołami

Koszt: -; **Wymagania**: Przetrwanie 5, Esencja 3; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Stały
Wymagane zaklęcia: Odporny Na Trudy Duch Wędrowca

Zaklęcie wzmacnia efekty Odpornego Na Trudy Ducha Wędrowca. Korzystająca z niego postać staje się niewrażliwa na zagrożenia ze strony środowiska - może bez trudu przeżyć w ogniu, pod wodą, w kraterze wulkanu czy basenie wypełnionym żrącym kwasem. Bohater otrzymuje obrażenia od Trucizny, Porażenia lub Choroby tylko, jeśli są wynikiem bezpośredniego działania innej osoby.

Wieczna Harmonia Żywiołu

Koszt: -; **Wymagania**: Przetrwanie 5, Esencja 4; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Stały
Wymagane zaklęcia: Odporny Na Trudy Duch Wędrowca

Zaklęcie wzmacnia efekty Odpornego Na Trudy Ducha Wędrowca: redukuje koszt zaklęcia do 5 okruchów i pozwala użyć go nawet gdy postać jest bierna (patrz str. 143).

Jeśli Słoneczny posiada Esencję 6 lub więcej, zaklęcie całkowicie redukuje koszt Odpornego Na Trudy Ducha Wędrowca.

Ćwiczenie w Zbieraniu Pożywienia

Koszt: 30; **Wymagania**: Przetrwanie 5, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 5 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Przetrwania

Ziemia daje Dawcom Praw siłę. Zaklęcie działa na postać lub grupę, której ta przewodzi, o Wielkości nie większej niż Esencja Pomazańca. Sam bohater oraz wszyscy członkowie grupy przeszukują dziką okolicę i znajdują tyle pożywienia, by każdemu starczyło na niewielki posiłek. Aby drużyna pozostała syta, zaklęcia trzeba użyć pięć razy dziennie. Jeśli w grupie słonecznego są osoby, które nie poszukują z nim pożywienia, przynoszą im je towarzysze. Przykładowo, za trzy okruchy dziesięcioosobowa grupa może zdobyć wystarczającą ilość pożywienie dla dwóch dodatkowych osób dziennie.

Wędrówka Z Dala Od Szlaku

Koszt: 70; **Wymagania**: Przetrwanie 4, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Przetrwania

Nawet najdziksze rejony nie są tajemnicą dla Pomazańców Słońca. Niniejsze zaklęcie może objąć postać lub grupę, której przewodzi, o ile jej Wielkość nie przekracza Esencji bohatera. Póki moc działa, heros lub drużyna może przebyć podczas jednego dnia 15 kilometrów w trudnym terenie lub 30 kilometrów w normalnych warunkach. Słoneczny odnosi automatyczny sukces we wszystkich testach Przetrwania od których zależy odnalezienie drogi, choć musi posiadać wystarczająco dużo informacji, by sam rzut był możliwy.

Technika Niepowstrzymanej Agonii

Koszt: 80, 1sw; **Wymagania**: Przetrwanie 5, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Wędrówka Z Dala Od Szlaku

Dawcy Praw ścigają swoich wrogów z bezlitosną zawziętością. Zaklęcie wspomaga rzut na wytropienie przeciwnika, gwarantując, że Słoneczny osiągnie przynajmniej (liczba sukcesów przeciwka + 1) sukcesów podczas poszukiwania śladów, po odliczeniu wszystkich kar. Jeśli ten efekt kontrowany jest przez inne zaklęcie, należy dodać Esencję Słonecznego do przeciwstawnego testu utrzymania efektu Techniki Niepowstrzymanej Pogoni.

Niewykrywalne Przejście

Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Przetrwanie 5, Esencja 3; **Typ**: Uzupełniający
Słowa-klucze: Układ - Tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Niepowstrzymanej Pogoni

Dzięki temu zaklęciu herosi Słońca mogą dosłownie rozpłynąć się w dzikich ostępach. Efekt może działać na postać lub grupę, której przewodzi, o Wielkości nie przekraczającej Esencji bohatera. Wspomaga test przeprowadzany, by uniknąć zostawiania śladów (swoich i grupy) gwarantując, że każdy tropiący osiągnie co najwyżej zero sukcesów podczas próby wytropienia drużyny. Jeśli ten efekt kontrowany jest przez inne zaklęcie, na przykład Technikę Niepowstrzymanej Pogoni, należy dodać Esencję Słonecznego do przeciwstawnego testu utrzymania efektu zaklęcia.

Kamuflaż Mamiący Wzrok

Koszt: 60 **Wymagania**: Przetrwanie 5, Esencja 3, **Typ**: Proste (Akcja Dramatyczna)
Słowa-klucze: Układ - Tak
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Przejście Obszaru bez Śladów

Zaklęcie jest akacją dramatyczną, pozwalającą zamaskować Pomazańca, inną postać lub przedmiot i trwa jedną godzinę. Gracz rzuca następnie za (Inteligencję + Przetrwanie) aby określić jakość kamuflażu. Zaklęcie sprawia, że zamaskowanej osoby lub obiektu nie można wykryć przy pomocy zwyczajnych zmysłów, wykonując testy Czujności. Postacie o nadludzko czułych zmysłach, jak Słoneczni używający Nadzwyczajnego Węchu lub Smaku, mogą wykryć zamaskowaną rzecz, wykonując przeciwstawny wobec kamuflowania test (Zmysłów + Czujności). Postaci prowadzące regularne przeszukanie, wymagające pozostałej akcji Dedukcji o Szybkości pięciu przedłużonych momentów, mogą zauważyć zamaskowanego, rzucając odpowiednią pulą kości.

Sekrety Przemieszczających się Miast

Koszt: -; **Wymagania**: Przetrwanie 5, Esencja 5; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Stały

Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Przetrwania

Zaklęcie wspomaga inne zaklęcia Przerwania postaci. Moc, która pozwala postaci objąć swoim działaniem grupę o Wielkości 1 lub więcej — na przykład Wędrówka Z Dala Od Szlaku - dzięki temu zaklęciu może zadziałać na drużynę większą o 1. Gracz może wykupić to zaklęcie wielokrotnie, maksymalnie tyle razy, ile ma Esencji.

Przywództwo

Technika Hipnotycznego Języka

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Przywództwo 5, Esencja 2; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Społeczne, Łańcuch, Dotyk
Czas trwania: Charyzma Słonecznego w dniach
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Przywództwa

Śmiertelnikom trudno oprzeć się lśniącej chwale Pomazańców Słońca. Zaklęcie wywiera nienaturalny wpływ na umysł, tworząc efekt Przymusu. Dawca Praw wykonuje rzut na (Oddziaływanie + Przywództwo) i jeśli rezultat przewyższa WO Mentalnej celu, ogarnia go Przymus wykonywania rozkazów Słonecznego. By oprzeć się poleceniu, cel musi wydać jeden punkt Siły Woli, wolno mu jednak zrobić to tylko raz dziennie. Wpływ traci moc, gdy kiedy kończy się działanie zaklęcia.

Kiedy Słoneczny korzysta z Techniki Hipnotycznego Języka, cel nie jest świadom, że oto pada ofiarą przymusi, a sam Pomazaniec nie musi mówić ani słowa. Jeżeli ofiara chce wiedzieć, co się z nią dzieje i zapamiętać, że ją do czegoś zmuszono, musi wydać 4 punkty Siły Woli jednocześnie - wówczas staje się świadoma efektu. Rozpoznanie lub zapamiętanie wpływu nie jest oczywiście sposobem jego odparcia, a cel nie otrzymuje w związku z tym punktu Przekroczenia granic.

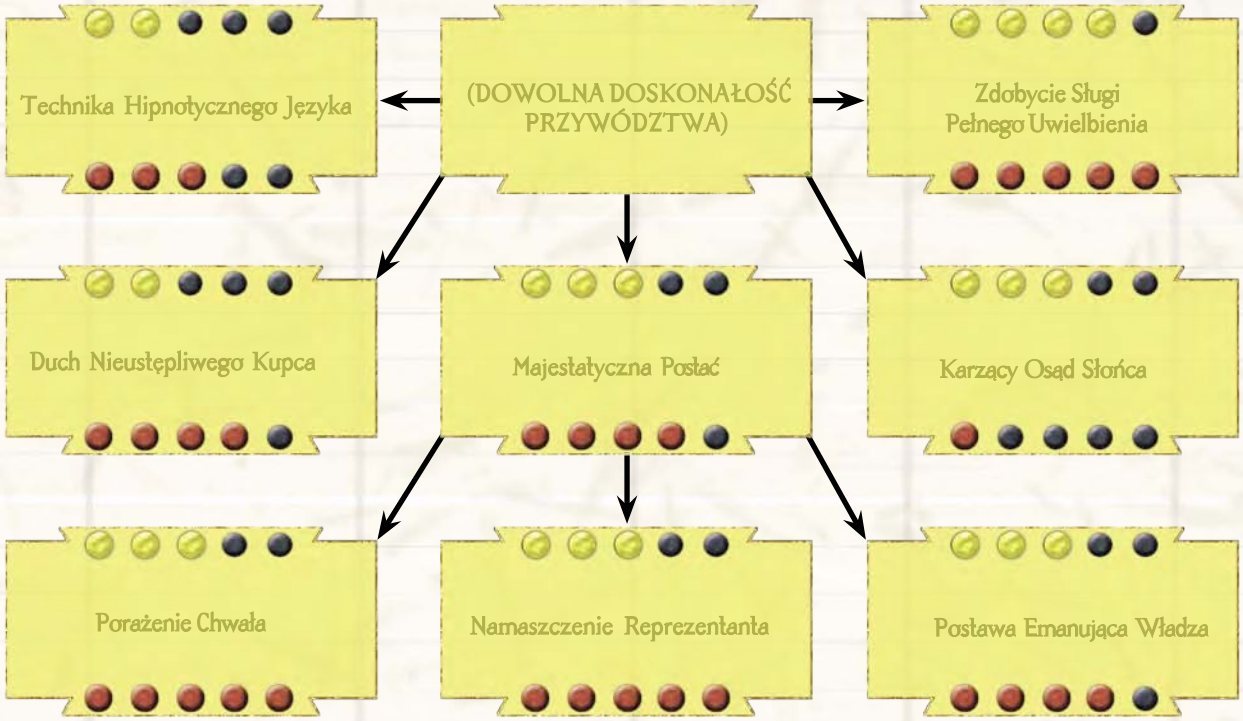
Majestatyczna Postać

Koszt: 10, **Wymagania**: Przywództwo 4, Esencja 3; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Oczywiste, Społeczne
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Przywództwa

Słoneczny płonie jasnym blaskiem Słońca Niezwyciężonego. Zaklęcie zastrasza innych, uniemożliwiając fizyczny lub społeczny atak przeciwko Słonecznemu, o ile atakujący nie wykona odruchowego testu przełamania mocy. Wykupując to zaklęcie, Słoneczny wybiera, czy ofiary testować będą Odwagę o trudności 1, czy Siłę Woli na trudności 2. Atakujący musi oprzeć się zaklęciu tylko raz na akcję, nieważne ile ataków wykonuje w wirze. Efekt zaklęcia jest nienaturalnym wpływem na umysł i przeciwnicy mogą wydać 3 punkty Siły Woli, aby się opierać Majestatycznej Postaci do końca sceny.

Porażenie Chwałą

Koszt: 30; **Wymagania**: Przywództwo 5, Esencja 3; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Społeczne,
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Majestatyczna Postać



Pomazaniec Słońca płonie straszliwą chwałą. Zaklęcie wspomaga próbę kontroli umysłu - cel nie może bronić się przy pomocy WO. Moc tę można wyjątkowo stosować podczas testów innych umiejętności. Zredukuj koszt o 2, jeżeli Pomazaniec korzysta już z Majestatycznej Postaci.

Namaszczenie Reprezentanta

Koszt: 70, 1sw; **Wymagania**: Przywództwo 5, Esencja 3; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Oczywiste, Dotyk
Czas trwania: Jedna przygoda
Wymagane zaklęcia: Majestatyczna Postać

Na osoby, które przemawiają w imieniu Słonecznego, spływa cząstka jego majestatu. Zaklęcie wypełnia postać będącą celem Esencją Słonecznego i póki ta uważa, że działa lub mówi w imieniu Pomazańca, dodaje wartość do puli testów Przywództwa tyle kostek, ile wynosi Esencja Słonecznego.

Postawa Emanująca Władzą

Koszt: 30; **Wymagania**: Przywództwo 4, Esencja 3; **Typ**: Proste (Szybkość 4 przedłużone momenty)
Słowa-klucze: Układ - tak, Społeczne
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Majestatyczna Postać

Pomazaniec Słońca okazuje swoją władzę. Zaklęcie jest formą nadnaturalnej kontroli umysłu i sprawia, że przez resztę sceny każda osoba kontaktująca się z Pomazańcem i posiadająca WO Mentalną niższą, niż Przywództwo Słonecznego, daje wiarę Iluzji. Wierzy wówczas święcie, że Wybraniec jest osobą posiadającą nad ofiarą formalną władzę. Identyfikacja iluzji wymaga wydania 2 punktów Siły Woli. To zaklęcie jest wyjątkiem od standardowych reguł, gdyż jego odparcie nie powoduje wzrostu Przekroczenia granic.

Duch Nieustępliwego Kupca

Koszt: 30; **Wymagania**: Przywództwo 4, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - podstawowy, Społeczne
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Przywództwa

Urok Dawców Praw inspiruje innych do marzeń o rzeczach wspaniałych. Czyni to Wybrańców najlepszymi handlarzami i poborcami. Duch Nieustępliwego Kupca wspomaga testy Przywództwa, które mają wpłynąć na umysł celu by dobić korzystnego targu lub zachęcić go do konkretnego działania. Zaklęcie podwaja liczbę sukcesów Słonecznego przed porównaniem ich z WOM celu.

Zdobycie Sługi Pełnego Uwielbienia

Koszt: 120, 1sw; **Wymagania**: Przywództwo 5, Esencja 4; **Typ**: Proste (Szybkość 6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Służba, Społeczne
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Przywództwa

Pomazańcy Słońca otaczają się zaufanymi ludźmi. Zaklęcie jest atakiem społecznym przy użyciu Przywództwa, który wymusza na celu uznanie wielkości Słonecznego. Ofiara musi być odpowiednim celem dla perswazji. Bohater testuje ([Charyzmę lub Oddziaływanie] + Przywództwo), odejmując od sukcesów WOM celu, jako karę zewnętrzną. Powodzenie oznacza, że zaklęcie wpływa na umysł i powoduje efekt Służby, zmuszając cel do złożenia przysięgi wierności Wybrańcowi. Opieranie się jego działaniu kosztuje jeden punkt Siły Woli dziennie.

Zaklęcie powoduje natychmiastowe upodobanie (patrz str. 201) wobec Słonecznego, którego cel nie może zacząć się pozbywać, nim nie skończy się działanie Zaklęcia. Wpływ na umysł ustaje, kiedy cel całkowicie otrząśnie się z narzuconej wierności.

Karzący Osąd Słońca

Koszt: 20; **Wymagania**: Przywództwo 1, Esencja 3; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Święte, Oczywiste, Społeczne
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Przywództwa

Słoneczny rozpala swoją duszę Esencją Słońca Niezwyciężonego. Zaklęcie wspomaga fizyczny atak, czyniąc go Świętym. Zadaje dzięki temu krytyczne obrażenia istotom ciemności (patrz str. 192).

Zaklęcie może również wesprzeć atak społeczny, który ma wzbudzić winę, wstyd lub strach oraz każdy popis, który wykorzystuje te emocje. Zaklęcie czyni taki atak Świętym i sprawia, że dla istot ciemności staje się formą nadnaturalnej kontroli umysłu, która wymaga wydania jednego punktu Siły Woli, by się jej oprzeć. Zmniejsza również o połowę podstawową WOM takich istot na czas wspomaganego ataku.

Zaklęcie to może wspierać testy innych Umiejętności.

Występy Publiczne

Wzbudzenie Posłuchu

Koszt: 40, 1sw; **Wymagania**: Występy publiczne 3, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 4 przedłużone momenty)
Słowa-klucze: Układ - tak, Przymus, Społeczne
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Brak

Gdy przemawia Dawca Praw, wszyscy słuchają. W zamierzchłych czasach, Wybrańcy Słońca skupiali uwagę Przedwiecznych, bestii i bogów. Pomazaniec może użyć tego zaklęcia, gdy występuje publicznie lub przemawia. Testuje wówczas (odpowiedni atrybut społeczny + Występy publiczne). Moc wpływa na umysł każdego, kto widzi lub słyszy bohatera i jeśli liczba sukcesów w teście jest większa niż jego WOM, odczuje on przymus pozostania na miejscu i uważnego śledzenia występu. By oprzeć się przymusowi trzeba wydawać 1 punkt Siły Woli co pięć minut, maksymalnie do 3 punktów Siły Woli na scenę. Tylko wówczas widz może opuścić miejsce przedstawienia, zadać Pomazańcowi kłopotliwe pytanie lub próbować uciszyć go siłą.

Występ Budzący Widma

Koszt: -; **Wymagania**: Występy publiczne 3, Esencja 3; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Różny
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Występów Publicznych

Esencja wzmacnia umiejętności artystyczne Pomazańca i pozwala mu tworzyć widmowe obrazy, rozbłyski światła, dźwięki nieziemskiej muzyki i inne dziwaczne efekty mamiące zmysły, gdy korzysta z którejkolwiek Doskonałości Występów publicznych lub Przywództwa. Efekty nie wydają się prawdziwe, pozostają w obrębie (Esencja x 10) metrów od Słonecznego i nie można ich użyć do oszukania kogokolwiek bez użycia popisu. Zaklęcie nie posiada kosztów, a Słoneczny nie musi go wykorzystywać.

Metoda Porywającego Serca

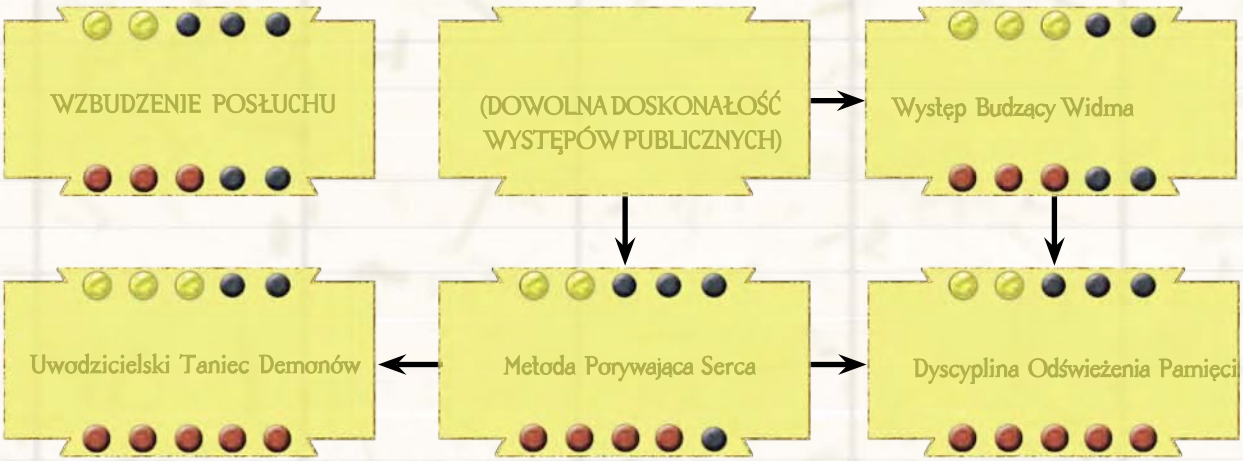
Koszt: 60; **Wymagania**: Występy publiczne 4, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ — tak, Emocja, Społeczne
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Występów Publicznych

Pomazaniec Słońca wie, czego pragną inni, lepiej niż oni sami. Zaklęcie wspomaga test Występów publicznych, którego celem jest rozbudzenie emocji. Wywiera nienaturalny wpływ na umysł każdego odpowiedniego celu. Jeśli jego WOM jest niższa, niż nadwyżka sukcesów w teście, zaklęcie wzbudza pożądane emocje do końca sceny. By oprzeć się temu wpływowi, należy wdać 2 punkty Siły Woli.

Dyscyplina Odświeżenia Serca

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Występy publiczne 5, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 5 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Iluzja, Społeczne
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Występ Budzący Widma, Metoda Porywająca Serca

To Dawcy Praw określają, co śmiertelnicy uznawać będą za rzeczywistość. Zaklęcie jest atakiem społecznym za pomocą



Występów publicznych i umacnia konkretne przekonania - przykładowo, zmienia wspomnienia widowni i przekonuje ją, że Słoneczny od zawsze mieszkał w ich mieście. Zaklęcie wywiera nienaturalny wpływ na umysł każdego odpowiedniego celu. Jeśli jego WOM jest niższa niż nadwyżka sukcesów testu, zaklęcie sprawia, że daje wiarę w iluzję i natychmiast się w tej kwestii angażuje (patrz str. 201). Otrząśnięcie się z iluzji wymaga wydawania 1 punktu Siły Woli, a jej efekt trwa, dopóki cel nie pozbędzie się fałszywego przekonania.

Uwodzicielski Taniec Demonów

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Występy publiczne 5, Esencja 3; **Typ**: Proste (Szybkość 6 w przedłużonych momentach)
Słowa-klucze: Układ - tak, Emocja, Oczywiste, Społeczne
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Metoda Porywająca Serca

W dawnych dniach ludzie porzucali domy i rodziny, by w odpowiedzi na wezwanie Pomazańców Słońca ruszyć na wojnę. Niektórzy Dawcy Praw wygłaszali przemowy i jaśnieli słonecznym blaskiem, inni jednak wzywali swoje sługi subtelniej - grając na piszczałkach, tańcząc czy uderzając w struny harfy. Nie potrzebowali słów, by posłać swoich żołnierzy na pewną śmierć.

Kiedy Słoneczny występuje, wykonuje rzut na ([Charyzmę lub Oddziaływanie] + Występy publiczne), dodając dodatkowe kości za Wygląd. Zaklęcie wywiera nienaturalny wpływ na umysł każdego świadka przedstawienia. Postaci o WO Mentalnej mniejszej niż liczba sukcesów Pomazańca muszą wydać dwa punkty Siły Woli albo natychmiast zakochać się w Słonecznym lub czymś, co reprezentuje. Efekt jest niezależny od płci ani preferencji seksualnych. Osoby, których Słoneczny nie może pociągać, nie zaczynają pałać do niego miłością, zostają jednak zauroczone albo całkowicie pochłonięte sprawą Pomazańca. Taka miłość jest formą zaangażowania (patrz str. 201). Cele mogą przełamać zaangażowanie naturalnie, muszą jednak wydać jeden punkt Siły Woli w każdej scenie, w której chcą osłabiać upodobanie.

Kasta Zmierzchu

Dedukcja

Metoda Sprytnej Obserwacji

Koszt: 50; **Wymagania**: Dedukcja 3, Esencja 2; **Typ**: Proste (WO -1)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Dedukcji

Świat nie kryje tajemnic przed Wybrańcami Słońca Niezwyciężonego. Zaklęcie jest opartą na Dedukcji akcją, podczas której postać bada widoczny dowód. Moc funkcjonuje dokładnie tak samo, jak zwykła akcja Dedukcji trwająca 15 minut, z tym, że postać wykonuje ją w kilka sekund i nie potrzebuje do tego całej sceny.

Metoda Mądrego Dowodu

Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Dedukcja 4, Esencja 1; **Typ**: Proste (Szybkość 5 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna opowieść
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Dedukcji

Dawcy Praw czytają w sercach innych jak w otwartych księgach. Zaklęcie pozwala postaci wykonać test Dedukcji, aby poznać czyjś charakter. Postać nie musi wchodzić z celem w interakcję, wystarczy, że zdobędzie odpowiedni materiał, dowodzący osobowości postaci, aby ocenić jej naturę. Jeśli cel świadomie wysyła mylące sygnały, należy odjąć zewnętrzną karę ([wartość Manipulacji + Obycia celu] / 2) od sukcesów, które bohater zdobędzie podczas testu Dedukcji. Sfałszowane lub niekompletne materiały dowodowe również mogą powodować utrudnienia.

Jeśli test okaże się pomyślny, każdy sukces zredukuje kary do wszystkich przedsiębranych przeciwko celowi akcji dramatycznych i społecznych oraz w bitwach. Zaklęcie nie redukuję jednak kar o więcej, niż wynosi Esencja Słonecznego.

Pomazaniec może stworzyć tylko jeden profil osobowości danej osoby. Jego użyteczność - czyli możliwość zmniejszania kar - twa tak długo, póki wydana za zaklęcie Esencja pozostaje zużyta. Dawca Praw nie może rzucić po raz kolejny, aby stworzyć nowy profil, póki nie skończy się przygoda lub nie pojawi się nowy dowód, rzucający inne światło na osobowość celu.

Technika Uszu Sędziego

Koszt: 30; **Wymagania**: Dedukcja 2, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 1)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Dedukcji

Dawcy Praw są strażnikami prawdy. Zaklęcie pozwala postaci usłyszeć fałsz wszystkich celowych kłamstw, które słyszy. Zorientuje się również, jeśli słyszy półprawdę, nie zidentyfikuje jednak, które części komunikatu są prawdziwe. Jeśli ten efekt jest kontrowany przez inne zaklęcie (patrz s. 179), należy dodać Esencję postaci do liczby sukcesów testu (Zmysłów + Dedukcji) przeciwko temu zaklęciu.

Technika Idealnego Przesłuchania

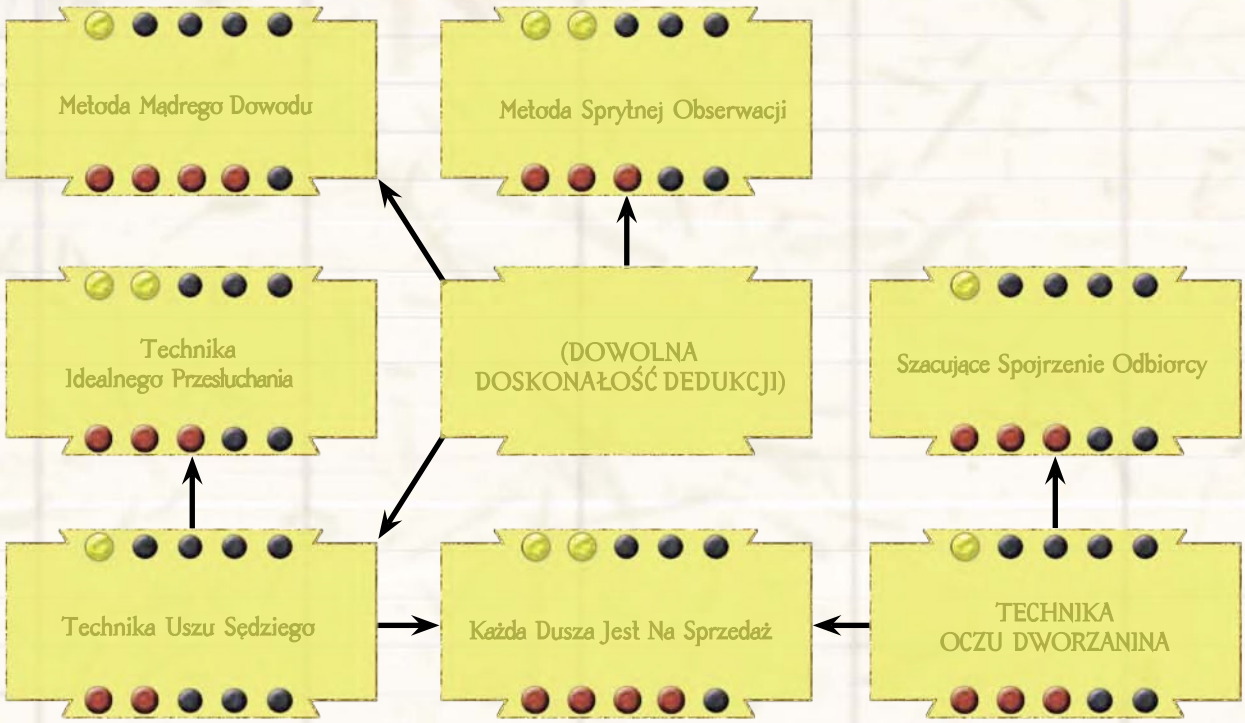
Koszt: 40; **Wymagania**: Dedukcja 3, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Przymus, Oczywiste, Społeczne
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Dedukcji

Zaklęcie wymusza prawdę na tych, którzy kłamią herosom świtu. Wymaga przesłuchania, podczas którego Pomazaniec używa Techniki Idealnego Przesłuchania i testuje (odpowiednie Atrybut Społeczny + Dedukcję). Moc jest odmianą nadnaturalnej kontroli umysłu, której można opierać się przy pomocy WOM. Jeśli postaci uda się test, cel musi opowiedzieć szczerze na zadane przez Pomazańca pytania. Sprzeciw wymaga wydawania 1 punkt Siły Woli na pięć minut, maksymalnie do trzech. Przymus trwa do końca sceny.

Zaklęcie jest mniej użyteczne, gdy używa się go po raz kolejny. Należy podnieść WOM celu o trzy, jeśli Pomazaniec użył wobec niego Techniki Idealnego Przesłuchania lub podobnego zaklęcia wcześniej w tej opowieści.

Technika Oczu Dworzanina

Koszt: 30; **Wymagania**: Dedukcja 3, Esencja 1; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ — tak



Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Żadne

Dawcy Praw rozumieją harmonię świata. Zaklęcie pozwala postaci jednym rzutem, oka ocenić czyjeś bogactwo lub pozycję. Moc pozwala zidentyfikować status jednego celu za pomocą testu (Zmysłów + Dedukcji) plus tyle dodatkowych sukcesów, ile wynosi Esencja postaci. Jeśli cel stara się ukryć swoją tożsamość albo Mienie, należy odjąć zewnętrzną karę równą ([Oddziaływanie + Obycie celu]/2) od sukcesów testu Dedukcji. Jeśli rzut jest pomyślny, Pomazaniec orientuje się, jakie jest Mienie i Wpływy celu. Ponadto, zdobywa powierzchowną ale prawdziwą wiedzę o tym, jak wielu sprzymierzeńców cel może posiadać w najbliższym otoczeniu oraz jakie bogactwa i władzę zapewniają mu zaszłości związane z członkostwem w organizacjach, czyli Status oraz Świta. Słoneczny nie może użyć zaklęcia wobec tej samej osoby częściej, niż raz na scenę.

Szacujące Spojrzenie Odbiorcy

Koszt: 20; **Wymagania**: Dedukcja 3, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak, Przymus
Czas trwania: Natychmiast
Wymagane zaklęcia: Technika Oczu Dworzanina

Intencje innych dla Wybrańców Słońca Niezwyciężonego są przejrzyste jak kryształ. Pomazaniec może użyć tego zaklęcia natychmiast po rozpoczęciu z kimś interakcji. Rzuca wówczas na (Zmysły + Dedukcję). Poziom trudności rzutu 1, a od sukcesów należy odjąć karę zewnętrzną równą ([Oddziaływanie + Obycie celu]/2). Jeśli test zakończy się powodzeniem, zaklęcie zmusza cel do ogłoszenia swoich intencji odnośnie tego spotkania.

Każda Dusza Jest Na Sprzedaż

Koszt: 50; **Wymagania**: Dedukcja 4, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak, Służba
Czas trwania: Natychmiast
Wymagane zaklęcia: Technika Oczu Dworzanina, Technika Uszu Sędziego

W brutalnym świecie Stworzenia każdy ma swoją cenę. Nawet osoby, których nie przekupi nefrytowa moneta, sprzedadzą się za coś innego: seks, sławę, oczyszczenie imienia przodka lub zbawienie świata. Pomazaniec może użyć tego zaklęcia natychmiast po wejściu z kimś w interakcję. Testuje wówczas (Zmysły + Dedukcję) przeciw trudności 1, a od sukcesów odejmuje karę zewnętrzną równą ([Oddziaływanie + Obycie celu]/2). Gdy test zakończy się sukcesem, cel musi podać podczas tego spotkania swoją cenę. Jeżeli Pomazaniec ją zapłaci, zaklęcie powoduje nienaturalny efekt Służby - cel staje się wiernym stronnikiem Wybrańca i musi wydać jeden punkt Siły Woli na scenę, by świadomie zachowywać się nielojalnie. Służba trwa, aż Pomazaniec zdradzi umowę, odbierając słudze rzecz, daną jako zapłata lub w chwili wydania przez stronnika w sumie 10 punktów Siły Woli na nielojalne zachowanie.

Medycyna

Dotyk Niosący Ukojenie

Koszt: 50; **Wymagania**: Medycyna 2, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 5)
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Esencja Słonecznego w godzinach
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Medycyny

Stronnicy Słonecznych nie są skazani na cierpienie. Cel tego zaklęcia odczuwa chwilową euforię, podobną do odurzenia

opium. Moc eliminuje do trzech punktów kary wynikłych z Choroby, Trucizny czy Porażania oraz utrudnienie za rany. Efekt utrzymuje się przez pięć minut po zakończeniu działania zaklęcia. Dotyk Niosący Ukojenie nie uzależnia celu fizycznie.

Odnośnie Zaklęć: Śmiertelnicy

Śmiertelnikiem jest osoba, która nie może wydać punktów Esencji aby używać magii. Zalicza się do nich zwykłych ludzi, zwierzęta i mutantów Dziczy.

Leczenie i Rekonwalescencja

Zaklęcia Medycyny zazwyczaj uzupełniają lub zastępuj anormalne akcje dramatyczne leczenia (patrz str. 137). Słoneczni medycy używają standardowych technik, a nie „uzdrowicielskiej magii" - stosują ziołowe preparaty, opatrują rany, nastawiają złamane nogi, motywują chorego i tak dalej. Dlatego, jeśli nie zaznaczono inaczej, nie mogą obejść się bez środków medycznych. Doświadczeni Słoneczni lekarze potrafią tworzyć układy, które przypominaj ą leczenie dotykiem, ale podstawą ich talentu są zawsze umiejętności medyczne. Zaklęcia Medycyny działają natychmiast wobec większości trucizn, efektów Porażania i utrudnień za rany, a narrator decyduje, czy pacjent wymaga krótkiej rekonwalescencji po uzdrowieniu z okropnej choroby, pozbyciu się rzadkiej trucizny lub długotrwałego Porażania - wynosi ona jeden do trzech dni dla Pomazańców i jeden do trzech tygodni dla śmiertelników.

Uzdrawiające Dotknięcie

Koszt: 20; **Wymagania**: Medycyna 3, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Medycyny

Przywiąż Słonecznego i umierającego na zarazę śmiertelnika do kotwicy i wrzuć do wzburzonego morza - a Pomazaniec wciąż będzie mógł uleczyć chorego. Zaklęcie wspomaga leczenie za pomocą Medycyny. Nie redukuje czasu wprawdzie czasu powrotu do zdrowia, ale pozwala leczyć w niesprzyjających warunkach, bez leków, kar i popisów. To, jak dokładnie Pomazaniec obywa się bez części sprzętu zależy od niego samego - być może uciska odpowiednie punkty na ciele pacjenta, używa czystej Esencji albo motywuje chorego do przezwyciężenia choroby.

Technika Leczenia Ran

Koszt: 100; **Wymagania**: Medycyna 3, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Do końca dnia
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Medycyny

Słoneczni medycy mogą sprawić, że pacjent wyliże się nawet z najgorszych ran. Zaklęcie wspomaga akcję dramatyczną leczenia, doglądania oraz pielęgnowania rannego pacjenta. Bez dodatkowych zaklęć czy popisów, trwa ona godzinę, podczas której Słoneczny testuje (Inteligencję + Medycynę). Zaklęcie zastępuje wyniki normalnego leczenia, pozwalając celowi odzyskać w czasie reszty dnia tylu poziomów lekkich i/lub poważnych obrażeń, ile sukcesów Pomazaniec wyrzucił. Jeśli pacjent przez cały dzień będzie tylko odpoczywał, dodatkowo odzyska tyle poziomów lekkich lub poważnych ran, ile wynosi stalą Esencja Słonecznego. Ranny nie może skorzystać z dobrodziejstw zaklęcia więcej niż raz dziennie.

Namaszczenie Cudowną Żywotnością

Koszt: 100; **Wymagania**: Medycyna 4, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 5)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Dotyk

Odnośnie Zaklęć: Stan Zdrowia

Zaklęcia Odporności pomagają Pomazańcom pokonać choroby ducha i ciała. Zaklęcia Medycyny z kolei pomagają je leczyć. Złe stany zdrowia powinny zawsze należeć do kategorii, którą mogą uzdrawiać zaklęcia Odporności i Medycyny: muszą zadawać rany, kary od ran albo efekty Porażania, Trucizny lub Choroby.

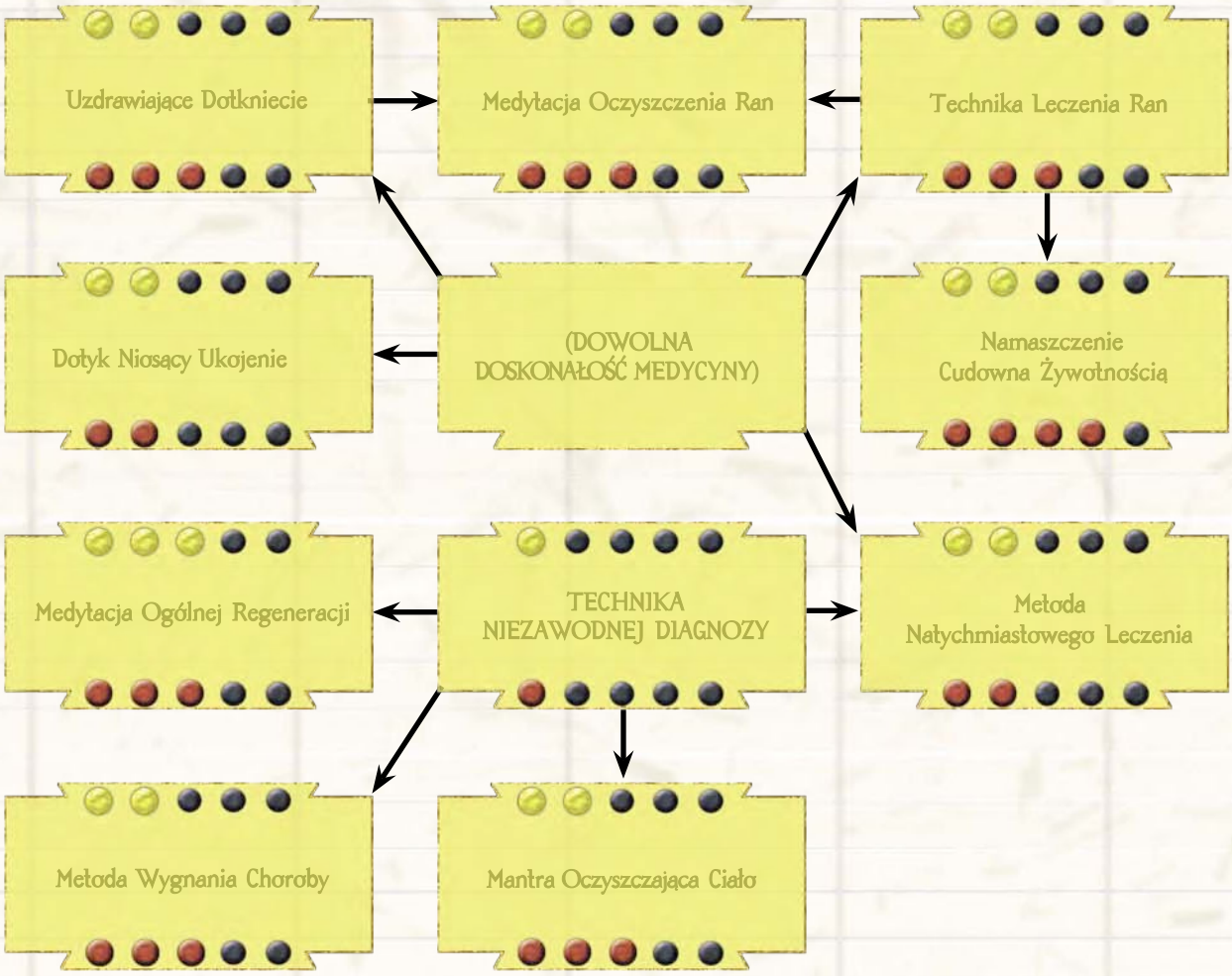
Ból i ogólne dysfunkcje to właśnie „utrudnienia od ran". Postaci otrzymują je zazwyczaj, gdy są faktycznie ranne, czasem jednak powoduje je również ból lub kalectwo.

Efekt Porażenia redukuje fizyczne możliwości postaci. Paraliż ramienia poraża je, jakby przecięto ścięgna lub całkowicie je odcięto. Efekty Trucizny zdają obrażania dzięki umieszczeniu w ciele nienaturalnej lub magicznej substancji. Jad nadrzewnej żaby, czarnoksięski miazmat, trucizna w żyłach, zepsuta małża czy jaja ichneumona — wszystko to powoduje efekt Trucizny.

Choroba osłabia ciało postaci. Zaraza, zakażone rany oraz więdnące w krainie cieni życie powodują efekty Choroby. Do tej kategorii należą również fizyczne dolegliwości, które są wynikiem stanów naturalnych - niedomagania wieku starczego, ubóstwo czy ciąża są na potrzeby mechaniki uznawane za Choroby, choć to schorzenie jest ich przyczyną. Jak zaznaczono na stronie 350, Pomazaniec jest odporny na pospolite dolegliwości.

Strategia

Trans Bitewnej Furii oraz Taniec Spragnionego Krwi Miecza redukują utrudnienia od ran. Można również zwiększyć pulę kości dzięki Doskonałościom oraz popisom. Inni natomiast mogą ci pomóc używając Dotyku Niosącego Ukojenie. Niepokonane Mistrzostwo Wojownika oraz Technika Zupełnej Odporności to dobre zaklęcia dla każdego, kto chce uniknąć Porażenia, Choroby lub Trucizny. Pomaga w tym również wysoka Odporność oraz medyk i jego zaklęcia: Metoda Wygnania Choroby, Mantra Oczyszczająca Ciało oraz Medytacja Ogólnej Regeneracji - lekarzowi przyda się też Metoda Natychmiastowego Leczenia, jeśli ma błyskawicznie postawić cię na nogi.



Czas trwania: Do końca dnia
Wymagane zaklęcia: Technika Zasklepiania Ran

Esencja Pomazańców Słońca napełnia innych nowym życiem. Działania uzdrowiciela dodają zranionym, połamanym i zbyt słabym by wstać, ducha koniecznego, by wziąć się za bary z chorobą. Zaklęcie daje celowi liczbę tymczasowych poziomów zdrowia -1, równą stałej Esencji Słonecznego. Traci je jako pierwsze, jeżeli otrzyma obrażenia, i nigdy nie może ich wyleczyć. Kiedy Słoneczny odzyska zużytą na to zaklęcie Esencję, dodatkowe poziomy zdrowia znikają, bez względu na to, czy cel je stracił. Przepadają w momencie ponownego użycia na celu Namaszczenia Cudownego Zdrowia.

Medytacja Oczyszczenia Ran

Koszt: 100; **Wymagania**: Medycyna 3, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Uzdrawiające Dotknięcie, Technika Zasklepiania Ran

Doskonali Słoneczni uzdrowiciele mogą wydobyć truciznę nawet z nadnaturalnych ran. To zaklęcie wspomaga akcję dramatyczną leczenia, doglądania oraz pielęgnowania pacjenta. Bez dodatkowej magii i popisów akcja trwa godzinę i zastępuje normalne leczenie. Pomazaniec wykonuje test (Inteligencji + Medycyny) - jeśli się powiedzie, krytyczne rany celu zamieniają się w poważne.

Technika Niezawodnej Diagnozy

Koszt: 10; **Wymagania**: Medycyna 1, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Oko Pomazańca Słońca widzi ukrytą przyczynę cierpienia. Zaklęcie pozwala Słonecznemu ustalić, które z możliwych do obserwacji cech oraz znanych symptomów są ze sobą medycznie powiązane. Jeśli Słoneczny użyje zaklęcia podczas formalnej diagnozy, w czasie normalnej dramatycznej akcji wymagającej testu (Zmysłów + Medycyny) o Szybkości 5 przedłużonych momentów, uchroni go ono od błędnej diagnozy. Jeżeli posiada wystarczającą ilość informacji, precyzyjnie rozpoznaje schorzenie, jego przyczynę i efekty. Jeśli informacje są niepełne - przykładowo, gdy cel zapadł na nieznaną chorobę na skutek zjedzenia zarażonego ludzkiego mózgu i ukrywa swój kanibalizm - Słoneczny rozpoznaje, że brakuje istotnej części układanki.

Metoda Wygnania Choroby

Koszt: -; **Wymagania**: Medycyna 3, Esencja 2; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Niezawodnej Diagnozy

Zaraza i wyniszczenie nie mogą przeciwstawić się uzdrowicielskiej mocy Pomazańca Słońca. Dzięki temu zaklęciu Słoneczny może wyleczyć każdy efekt Choroby. Gwarantuje ono, że każde działanie lecznicze, podjęte przez Wybrańca, będzie nadnaturalne i skraca rekonwalescencje pacjenta o połowę. Jeśli Pomazaniec wyrzuci pięć lub więcej sukcesów podczas testu Medycyny, próbując wyleczyć nieuleczalną zwykle chorobę, taką jak Wielka Zaraza, może wydać pięć okruchów, aby usunąć schorzenie z organizmu pacjenta. Leczenie tego rodzaju jest akcją dramatyczną wykorzystującą Medycynę i, o ile nie przyspieszono jej popisem lub zaklęciem, trwa godzinę.

Mantra Oczyszczająca Ciało

Koszt: -; **Wymagania**: Medycyna 3, Esencja 2; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Niezawodnej Diagnozy

Dawcy Praw przynoszą duszy oczyszczenie i niewinność. Dzięki temu zaklęciu Pomazaniec Słońca może usunąć każdy efekt Trucizny z ciała celu - gwarantuje ono, że każda próba neutralizacji trucizny, którą podejmie, będzie nadnaturalna. Jeśli Pomazaniec wyrzuci pięć lub więcej sukcesów podczas testu Medycyny, próbując zneutralizować niemożliwe do usunięcia trucizny, na przykład skażenie duszy, efekty działania Jozów czy czary w rodzaju Wrzącej Krwi, może wydać pięć okruchów aby usunąć je z organizmu pacjenta. Usunięcie trucizny w ten sposób jest akcją dramatyczną wykorzystującą Medycynę i, o ile nie przyspieszono jej popisem lub zaklęciem, trwa 20 minut.

Medytacja Ogólnej Regeneracji

Koszt: -; **Wymagania**: Medycyna 3, Esencja 2; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Dotyk
Czas trwania: Stałe
Wymagane zaklęcia: Technika Niezawodnej Diagnozy

Esencja może połączyć nawet oderwane kończyny. Dzięki temu zaklęciu Pomazaniec Słońca może wyleczyć każdy efekt Porażenia. Gwarantuje ono, że każda próba, którą Słoneczny podejmie w tym względzie, będzie miała charakter nadnaturalny. Jeśli bohater wyrzuci pięć lub więcej sukcesów podczas testu Medycyny, wykonywanego podczas próby uleczenia nieuleczalnego efektu porażenia, na przykład amputacji kończyny albo paraliżu spowodowanego zaklęciem, może wydać pięć okruchów aby wykurować pacjenta. Leczenie tego rodzaju jest akcją dramatyczną wykorzystującą Medycynę i, o ile nie przyspieszono jej popisem lub zaklęciem, trwa godzinę. Wyleczenie kalectwa, na przykład ślepoty lub odciętej kończyny, wymaga też kilku dni rekonwalescencji.

Metoda Natychmiastowego Leczenia

Koszt: 70, **Wymagania**: Medycyna 2, Esencja 2, **Typ**: Proste (Szybkość 7, WO -1)
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Medycyny, Technika Niezawodnej Diagnozy

Rzadko zdarza się, że Pomazaniec Słońca musi porzucić nieukończoną pracę. Zaklęcie jest akcją Medycyny, podczas której bohater leczy pacjenta i działa dokładnie tak samo, jak stosowna akcja dramatyczna, wymagająca jednej godziny, z tą różnicą, że można ją ukończyć w kilka sekund. Podobnie jak przy Uzdrawiającym Dotknięciu, dokładne działania zależą od Pomazańca. Zaklęcie wciąż wymaga stosowania odpowiednich leków, narzędzi chirurgicznych i tym podobnych, ale Słoneczny może użyć układu, by obejść te ograniczenia.

Zaklęcie obejmuje tylko tę cześć procesu wracania do zdrowia, która wymaga obecności lekarza. Nie przyspiesza odpoczynku, gojenia ran ani rekonwalescencji, którą pacjent odbywa samemu. Skraca jednak akcję dramatyczną, której wymagają niektóre zaklęcia, na przykład Medytacja Ogólnej Regeneracji czy Technika Zasklepiania Ran.

Rzemiosło

Dotknięcie Wzmacniające Przedmioty

Koszt: 50; **Wymagania**: Rzemiosło 2, Esencja 1; **Typ**: Proste (Szybkość 5)
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Rzemiosła

Każda rzecz na świecie stara się dobrze służyć Pomazańcom Słońca. To zaklęcie sprawia, że obiekt znacznie trudniej zniszczyć - zwiększa liczbę sukcesów, koniecznych bo zadać mu obrażenia o wartość Esencji postaci oraz sumę (Siły + Wysportowania), konieczną by złamać go podczas pokazu siły o tyleż. Żadna kombinacja zaklęć, która zwiera Dotknięcie Wzmacniające Przedmiot nie może podnieść tych wartości o więcej, niż wynosi Esencja bohatera.

Technika Wzmacniania Wytrzymałości

Koszt: 30; **Wymagania**: Rzemiosło 3, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dotknięcie Wzmacniające Przedmiot

Rzemieślnika Niezwyciężonego Słońca obmywa Esencja tego świata. Zaklęcie podnosi liczbę sukcesów, wymaganych do zadania obrażeń przedmiotowi o jeden i zwiększa sumę (Siły + Wysportowania) wymaganą do uszkodzenia obiektu podczas pokazu siły również o jeden. Efektu są permanentne, ale żadna kombinacja Zaklęć, która zwiera Technikę Wzmacniania Wytrzymałości, nie może podnieść tych wartości powyżej Esencji postaci.

Umocnienie Przeciwko Chaosowi

Koszt: 50, 2sw; **Wymagania**: Rzemiosło 4, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Dotknięcie Wzmacniające Przedmiot

Chaos Dziczy niszczy struktury Stworzenia, a na każdy przedmiot, który nieujarzmiona energia czyni lepszym, przypada tysiąc zniszczonych. Od zarania dziejów Dawcy Praw przeciw-

stawili się niszczycielskiej sile Dziczy. To zaklęcie uodpornia przedmiot na Kształtowanie Dziczy, póki wykorzystana w nim Esencja pozostaje zużyta.

Przedmiot staje się też permanentnie silniejszy - gdy znajduje się w Dziczy, dzięki mocy zaklęcie, szansa, że spotka go nieszczęśliwy przypadek, spada dziesięciokrotnie. Zaklęcie zwiększa też poziom trudności testów Kształtowania celu o dwa.

Technika Usunięcia Uszkodzeń

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Rzemiosło 5, Esencja 3; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Rzemiosła

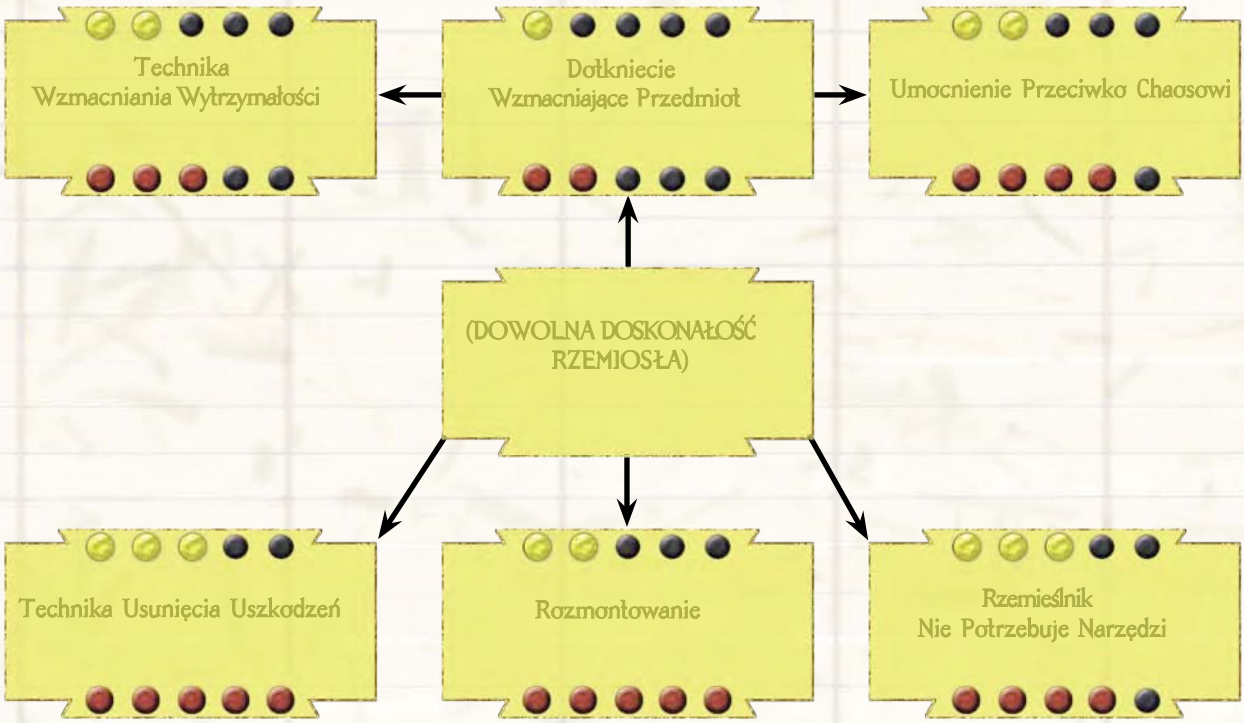
Dawcy Praw naprawiają wady świata. Zaklęcie wspomaga akcję dramatyczną naprawy jakiegoś przedmiotu i pozwala postaci na osiągnięcie rezultatów normalnie wymagających (Esencja x 3) godzin pracy podczas jednej godziny. Umożliwia również naprawę pęknięć i łączenie rozbitych części bez użycia kleju i gwoździ, scalając je, jakby obiekt na powrót stawiał się nowy. bohater może zatem w kilka godzin wykonać pracę, z którą robotnicy zmagaliby się kilka dni, zebrać i oczyścić kawałki spalonego papieru albo połączyć rozbity kryształ w jedną całość.

Rozmontowanie

Koszt: 50; **Wymagania**: Rzemiosło 5, Esencja 2; **Typ**: Proste (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Rzemiosła

Kto potrafi naprawiać, umie również psuć. To zaklęcie jest akcją dramatyczną, której celem jest rozczłonkowanie przedmiotu lub budowli. Postać decyduje, czy rozłoży przedmiot delikatnie, czy też go niszczy. Zaklęcie pozwala rozmontować tylko przedmioty, które bohater może niszczyć popisem siły, dodając podwojoną wartość Rzemiosła do sumy (Siły + Wysportowania), która określa jego w tym względzie możliwości. Praca trwa (8 - Esencja) minut, minimalnie trzy.

Zaklęcie może działać również na grupy budowli,



Typowe cele Rzemiosła

Zaklęcia Rzemiosła zazwyczaj działają na przedmioty i budynki. Mogą również wpływać na atomatony (żyjące artefakty) a nawet istoty żywe, ale w poniższym zestawieniu znajduje się niewiele takich zaklęć. Obietnic, marzeń i nadziei nie uznaje się za przedmioty, o ile inna magia nie nadała im materialnej postaci.

Minimalne wartości Rzemiosła

Postaci mogą użyć dowolnego rodzaju umiejętności Rzemiosła, by wypełnić wymagane minimum. Zaklęcia uzupełniające odnoszą się do Rzemiosła, którym postać włada na przynajmniej minimalnym poziomie. Pozostałe stosuje się do wszystkich Rzemiosł, jeśli nie zaznaczono inaczej. Postać posiadająca pięć punktów Rzemiosła (Ogień) i nie mająca żadnej innej odmiany tej umiejętności, może użyć Dotknięcia Wzmacniającego Przedmiot na każdym przedmiocie, ale Techniką Usunięcia Uszkodzeń posłużyć się może wyłącznie do naprawy, której można dokonać za pomocą Rzemiosła (Ogień).

takie jak zamki lub wioski. W takich przypadkach, Pomazaniec przechodzi stopniowo od jednego większego Elementu do następnego, rozkładając go na części w normalnym tempie, dopóki ktoś mu nie przerwie albo nie skończy pracy. Aby rozebrać większą budynek, Pomazaniec musi poświęcić na to przynajmniej (8- Esencja) godzin, minimalnie trzy i nie może skończyć wcześniej, chyba że przerwą mu nieprzewidziane zdarzenia. Pomazaniec nie może zniszczyć nic większego od dużego zamku lub wioski podczas jednego użycia zaklęcia.

Odnośnie Zaklęć: Przedmioty i Budynki

„Przedmioty" oraz „budynki" to obiekty, które są zawsze bierne. Jeśli coś nie może samodzielnie wykonywać akcji, należy do jednej z tych kategorii. „Przedmiotami" są pojedyncze obiekty, mniejsze niż jeddim - a zatem w ich liczbę wlicza się mury, małe budynki, paski, torby kamyki, ale nie zbiory obiektów, na przykład „miecze, które trzymają tamci strażnicy". Obiekty większe niż jeddim są „budynkami". Składają się zwykle z mniejszych komponentów, takich jak ściany czy okna.

Rzemieślnik Nie Potrzebuje Narzędzi

Koszt: 70, 1sw; **Wymagania**: Rzemiosło 4, Esencja 3; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Rzemiosła

Wybrańcy przynoszą Stworzeniu harmonię. Zaklęcie wspomaga akcję Rzemiosła: postać nie potrzebuje narzędzi i nie odlicza kary za ich brak. Pomazaniec potrzebuje jednak nadal materiałów. Moc przyspiesza też pracę, umożliwiając wykonanie czegoś, co normalnie wymagałoby (Esencja x 3) godzin, podczas jednej godziny.

Okultyzm

Czarnoksięstwo Kręgu Ziemi

Koszt: -; **Wymagania**: Okultyzm 3, Esencja 3; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Pomazaniec kształtuje Esencję świata. Zaklęcie pozwala postaci wyostrzyć swoją wolę jak brzytwę, by mogła korzystać z czarnoksięstwa tak zwanego Pierwszego Kręgu — mocy o wiele większej, niż taumaturgia śmiertelnych. Taka magia może działać nawet na kilka setek osób jednocześnie, a jej czary rzuca się w kilka momentów. Zaklęcie pozwala podejmować akcje czarnoksięstwa Kręgu Ziemi (patrz str. 251).

Czarnoksięstwo Kręgu Niebios

Koszt: -; **Wymagania**: Okultyzm 4, Esencja 4; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Czarnoksięstwo Kręgu Ziemi

Czarnoksięstwo Kręgu Niebios pozwala zabijać tysiące, niszczyć ogromne fortece oraz wiązać demony Drugiego Kręgu wysiłkiem woli Pomazańca. Tylko Pomazańcy Niebios mogą używać tego wtajemniczenia. Zaklęcie pozwala podejmować akcje Czarnoksięstwa Kręgu Niebios (patrz s.252).

Czarnoksięstwo Kręgu Słońca

Koszt: -; **Wymagania**: Okultyzm 5, Esencja 5; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Czarnoksięstwo Kręgu Niebios

Czarnoksięstwo zastrzeżone dla Dawców Praw jest mocą doskonałą i nieugiętą. Takich czarów nie da się opisać słowami — mogą przynieść życie całym regionom albo zabijać armie. Zaklęcie pozwala podejmować akcje czarnoksięstwa Kręgu Słońca (patrz str. 252).

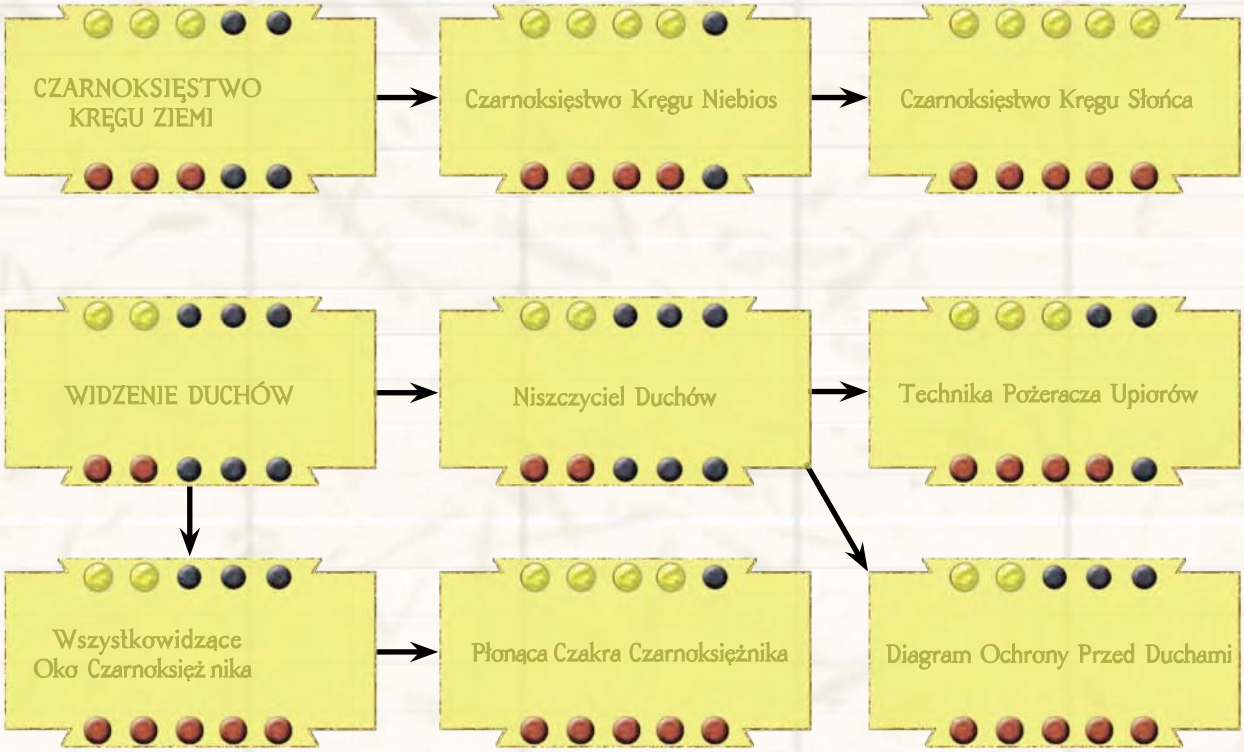
Widzenie Duchów

Koszt: 30; **Wymagania**: Okultyzm 2, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Brak

Duchy nie mogą się ukryć przed wzrokiem Dawcy Praw. Rozmaite duchy: demony, upiory oraz bogowie często przemierzają świat w postaci niematetialnej, kryjąc się przed wzorkiem innych. Zaklęcie pozwala bohaterowi zobaczyć, usłyszeć i wyczuć — ale nie dotknąć - niematerialne stworzenia. Czyni też istoty niematetialne w zasięgu zmysłów postaci odpowiednim celem dla akcji Czujności, również odruchowych.

Niszczyciel Duchów

Koszt: 10; **Wymagania**: Okultyzm 2, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - Tak, Oczywiste



Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Widzenie Duchów

Pomazaniec Słońca może zaatakować nawet subtelną Esencję duchów. Zaklęcie wspomaga atak, powodując, że może mierzyć w niematerialne istoty, o ile są w zasięgu. Zadaje krytyczne obrażenia duchom, nawet, jeżeli nie są materialne. Przy pomocy tego zaklęcia można wspomagać akcje wykorzystujące inne umiejętności. Należy pamiętać, że jeśli postać nie widzi celu ataku, otrzymuje normalną karę zewnętrzną -2.

Technika Pożeracza Upiorów

Koszt: 20; **Wymagania**: Okultyzm 4, Esencja 3; **Typ**: Odruchowe (krok 10)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Niszczyciel Duchów

Bohaterowie Pierwszej Ery używali Techniki Pożeracza Upiorów do zabijania Niezrodzonych oraz hord demonów. Duch, który straci wszystkie poziomy zdrowia, nie zostaje zabity - raczej rozprasza się. Słoneczny może użyć tego zaklęcia po wykonaniu ataku, który zadał obrażania lub rozproszył ducha. Oprócz normalnych obrażeń, moc wchłania tyle okruchów Esencji trafionego, ile wynosi (stała Esencja Pomazańca x 2) i przekazuje je Słonecznemu. Jeśli duch straci ostatni poziom zdrowia podczas tego ataku i rozproszy się, zaklęcie pochłania go całkowicie - jego Esencja zostaje rozwiana i nigdy nie może się odrodzić.

Diagram Ochrony Przed Duchami

Koszt: 100; **Wymagania**: Okultyzm 5, Esencja 2; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Przymus, Oczywiste
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Niszczyciel Duchów

Pomazaniec Słońca potrafi odstraszać duchy: rozpościera ramiona, a wokół niego pojawia się lśniący pierścień jasnozłotego światła, formując wokół bohatera okrąg o promieniu równym (Esencji postaci) metrów. Okrąg trwa do końca sceny, mając zawsze w centrum Pomazańca. Zaklęcie nakłada Przymus na wszystkie niematerialne stworzenia, które pojawiają się w tej scenie — nie mogą przekroczyć kręgu, gdy są niematerialne, i nie mogą w nim pozostawać. By przeciwstawić się przymusowi, duch musi wydać tyle punktów Siły Woli, ile wynosi Esencja Dawcy Praw. Taki wydatek pozwala im ignorować efekt Diagramu Ochrony Przed Duchami przez resztę sceny.

Wszystkowidzące Oko Czarnoksiężnika

Koszt: 60; **Wymagania**: Okultyzm 5, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 1)
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Widzenie Duchów

Przed Dawcą Praw nic się nie ukryje. Postać zyskuje możliwość widzenia wzoru Esencji - zaklęcie pozwala na zobaczenie okruchów, zasilanych Esencją efektów, mocy oraz niewidocznych, magicznych stworzeń i zjawisk. Takie obiekty staję się dzięki temu odpowiednimi celami testów Czujności postaci, również w wersji odruchowej.

Możliwość widzenia wzorów Esencji zapewnia postaci następujące efekty: traktuje wszystkie zaklęcia jakby były Oczywiste, widzi niematerialne i niewidoczne duchy oraz zjawiska, rozpoznaje wszelkie artefakty, Siedziby i domeny oraz identyfikuje natychmiast istoty o Esencji 4+ jako nadnaturalne. Postaci, które używają Skradania się, by uniknąć wykrycia, nie zostają automatycznie ujawnione przez swoje zaklęcia, Esencję lub artefakty - z tego samego powodu, dla którego kolorowy ubiór nie uniemożliwia całkowicie zwykłego krycia się. Zamiast

tego, jeżeli widzący Esencję próbuje dostrzec ukrytą istotę, dodaj do puli Esencję celu. Analogicznie, zaklęcie nie usuwa automatycznie wszystkich przebrań, magicznych kamuflaży czy innych prób ukrycia tożsamości, choć może ułatwiać ich przejrzenie.

Jeśli postać podejmuje świadomą próbę zanalizowania tego, co widzi, zaklęcie pozwala przetestować w tym celu (Inteligencję + Okultyzm). Zidentyfikowanie dokładnych efektów nieznanego zaklęcie lub czaru posiada trudność 5. Określenie wartości Esencji postaci, Siedziby, domeny czy artefaktu to trudność 2.

Płonąca Czakra Czarnoksiężnika

Koszt: -; **Wymagania**: Okultyzm 5, Esencja 4; **Typ**: Stale
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Różny
Wymagane zaklęcia: Wszystkowidzące Oko Czarnoksiężnika

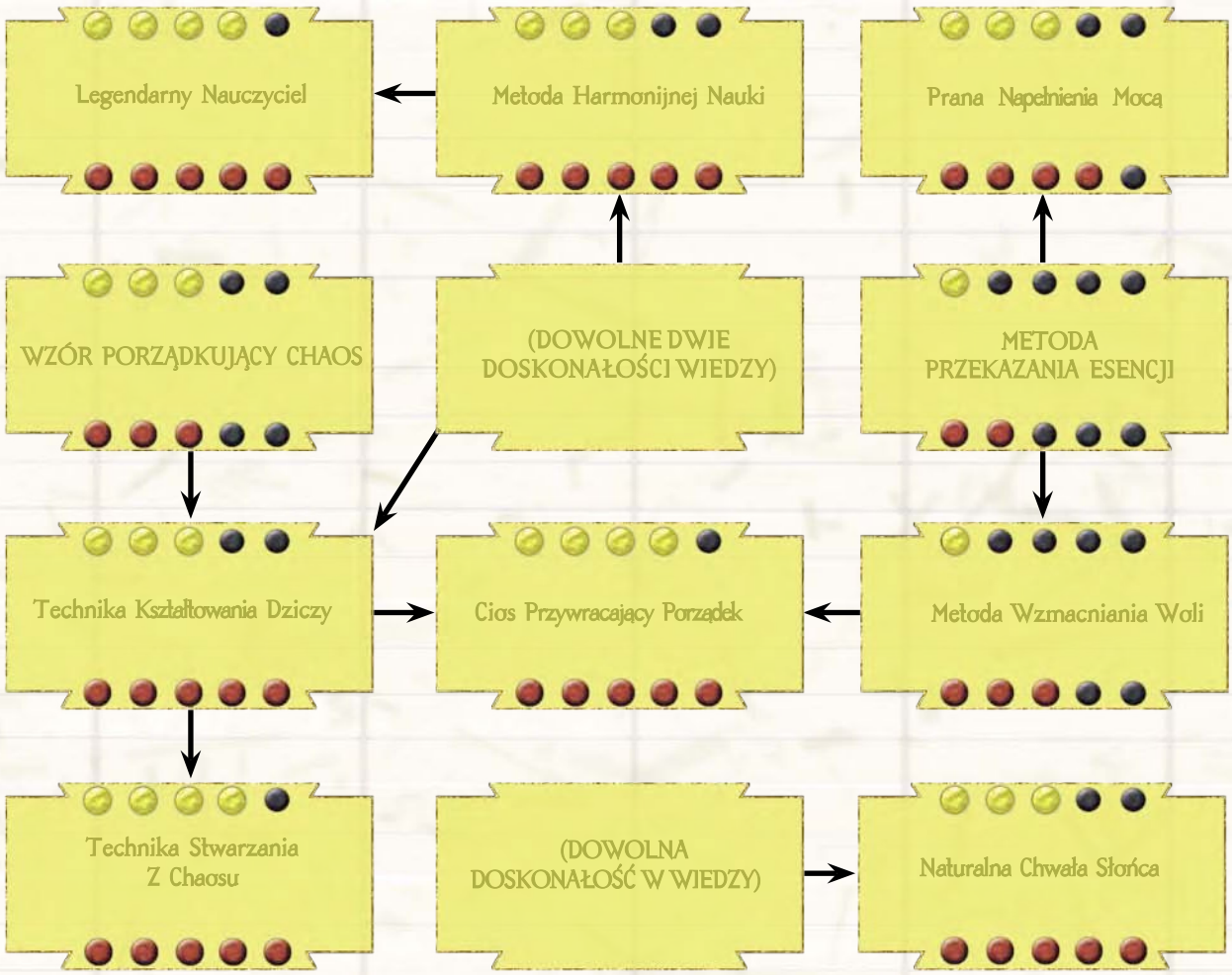
Dawcy Praw widzą wszytko takim, jakim jest w istocie. Zaklęcie funkcjonuje jak Wszystkowidzące Oko Czarnoksiężnika, z tą różnicą, że nie wymaga opłacania kosztu - postać widzi przepływ Esencji zawsze, gdy jego anima lśni na poziomie 4 — 7 okruchów. Jeśli chce widzieć Esencję w innym momencie, może zużyć jeden okruch, aby uczynić to odruchowo. Wówczas na czole bohater zaczyna płonąć Znamię Kasty i może on korzystać z wszystkich efektów Wszystkowidzącego Oka Czarnoksiężnika.

Wiedza

Metoda Harmonijnej Nauki

Koszt: 100, 2sw; **Wymagania**: Wiedza 5, Esencja 3; **Typ**: Proste (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Oczywiste, Dotyk, Trening
Czas trwania: Jeden tydzień
Wymagane zaklęcia: Dowolne dwie Doskonałości Wiedzy

Oświeceni Dawcy Praw niosą mądrość ludowi. Zaklęcie pozwala uczyć zorganizowane grupy ludzi, takie jak klasy, ministerstwa czy gildie. Akcja wymaga pięć lub więcej godzin pracy tygodniowo. Po każdym tygodniu szkolenia, nauczyciel wybiera jedną z poniższych cech: Pewność, Umiar, Zmysły, Inteligencję, Rzemiosło (Powietrze, Ziemię, Ogień, Wodę lub Drewno), Dedukcję, Wiedzę, Języki, Występy publiczne, Przywództwo lub Obycie. Zaklęcie zwiększa jej wartość u każdego członka grupy o jeden, maksymalnie do 4. Sam Słoneczny może uczyć się wraz z resztą grupy lub samodzielnie, by zwiększyć swoje własne cechy. Bohater nie może zwiększać cech innych do poziomu wyższego niż własny.



Legendarny Nauczyciel

Koszt: - **Wymagania**: Wiedza 5, Esencja 4; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Oczywiste,
Czas trwania: Jeden tydzień
Wymagane zaklęcia: Metoda Harmonijnej Nauki

Słoneczny uczony potrafi przekazywać wiedzę jak nikt inny na świecie. Zaklęcie wspomaga zdolności dydaktyczne Pomazańca i pozwala mu użyć Metody Harmonijnej Nauki by uczyć jednej z następujących właściwości:

• Umiejętności społecznych i akademickich, które posiada na poziomie 4 lub więcej. Oprócz dostępnych dzięki Metodzie Harmonijnej Nauki, może doskonalić uczniów również w: Czujności, Biurokracji, egzotycznych Rzemiosłach, Determinacji, Złodziejstwie, Medycynie i Okultyzmie.

• Cnót. Pomazaniec może podnosić cnoty maksymalnie do poziomu.

• Atrybutów. Wybrany może szkolić Charyzmę, Oddziaływanie oraz Spryt innych, maksymalnie do wartości 4. Może równie trenować Wygląd w racjonalnych granicach.

• Specjalizacji. Pomazaniec może trenować innych w specjalizacjach wszystkich umiejętności, których potrafi nauczać.

Wzór Porządkujący Chaos

Koszt: 80; **Wymagania**: Wiedza 3, Esencja 3; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Jedna godzina
Wymagane zaklęcia: Brak

Obecność Dawców Praw powstrzymuje chaos. Zaklęcie otacza postać mistycznym wzorem Esencji, który Piękny Lud może nazwać „wyspą Stworzenia" albo „martwym punktem". Najbliższe otoczenie postaci — w obrębie (jego Esencja) metrów - funkcjonuje według praw Stworzenia, nawet jeśli bohater jest w Dziczy, Malefasie albo innym dziwnym miejscu.

Technika Kształtowania Dziczy

Koszt: 200, 1 sw, **Wymagania**: Wiedza 5, Esencja 3, **Typ**: Proste (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Kształtowanie
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolne dwie Doskonałości Wiedzy, Wzór Porządkujący Chaos

Podczas Pierwszej Ery, Dawcy Praw używali tego zaklęcia do podboju Dziczy i ekspansji Stworzenia. Stali na granicy świata i zmuszali do wyjącą poza nimi burzę do przybrania kształtu. Zaklęcie sprawia bowiem, że chaos przyjmuje postać według rozkazu Pomazańca.

Technika Kształtowania Dziczy jest złożoną akcją dramatyczną, podczas której rzuca się pulą kości równą (Inteligencji + Wiedzy) Słonecznego. Każdy rzut wymaga pięciu godzin pracy i jednego użycia zaklęcia. Podstawowa trudność testu to 1 w Czystym Chaosie, 3 w Głębokiej Dziczy, 5 w Marchiach Wewnętrznych oraz 10 w Marchiach Granicznych.

Dawca Praw może w każdym momencie użyć skumulowanych sukcesów, by ukończyć część swojej konstrukcji. Rzecz działa jak niżej:

Domena: Aby stworzyć domenę, Słoneczny musi najpierw ukształtować ziemię, a potem wydać liczbę sukcesów równą poziomowi domeny.

Ziemia: Aby utworzyć stabilne miejsce, posiadające twardy grunt, Słoneczny musi wydać tyle sukcesów, ile wynosi wartość takiej ziemi w Mieniu. Może wykorzystać do pięciu sukcesów na raz. Oznacza to, że stworzenie żyznych ziem i zasobów mineralnych wymaga więcej zachodu, niż ukształtowanie jałowych równin, wyludnionych mokradeł czy martwego oceanu. Słoneczny może używać w nowopowstałym miejscu Techniki Kształtowania Dziczy jakby to były Marchie Wewnętrzne. Na potrzeby wszystkich innych efektów traktuje się ją jak Skażone Ziemie - część Stworzenia dotkniętą energią Dziczy.

Magiczne obiekty: Aby stworzyć Siedzibę lub artefakt, Słoneczny używa sukcesów z tego testu tak samo, jakby uzyskał je w rzucie na Rzemiosło podczas zwykłego konstruowania magicznego obiektu. Zaklęcie nie może przyspieszyć tworzenia więcej niż dziesięciokrotnie, ale postać może uzupełnić proces stosownymi zaklęciami Rzemiosła, na przykład Rzemieślnik Nie Potrzebuje Narzędzi.

Ludzie: Aby stworzyć statystów, Słoneczny musi wydać liczbę sukcesów równą poziomowi Zasłości, wymaganemu, by uczynić z nich Świty. By tworzyć przydatnych służących o Esencji 1, Słoneczny wydaje jeden sukces za osobę. Liczbę wymaganych sukcesów należy zwiększyć o jeden, jeśli postać chce utworzyć z chaosu zgrany oddział wojskowy, grupę społeczną lub organizację. Pomazaniec może wykorzystać najwyżej pięć sukcesów na raz.

Majątek: Aby stworzy podręczny majątek, Słoneczny musi wydać liczbę sukcesów równą jego wartości w Mieniu. Może wówczas wydać do pięciu sukcesów na raz.

Przedmioty stworzone dzięki tej mocy nie są rzeczywiste same przez się. Ich prawdziwość pochodzi całkowicie ze Stworzenia: mocy Dawców Praw, Imperialnej Góry oraz Krosna Losu. Przetrwają, dopóki będą mieć styczność ze Stworzeniem i Pomazańcem, choćby przez magiczne szlaki handlowe utworzone w Pierwszej Erze aby okiełznać Dzicz.

Jeśli stworzony za pomocą tego zaklęcia przedmiot straci podczas przygody kontakt z materią Stworzenia, staje się coraz mniej rzeczywisty. Należy wówczas wykonać rzut oparty na Esencji twórcy o poziomie trudności 1 lub, jeśli twór nie miał *żadnego* kontaktu z rzeczywistymi przedmiotami podczas tej przygody, o trudności 2. Po trzech porażkach, pomiędzy którymi obiekt nie miał kontaktu ze Stworzeniem lub Pomazańcem, stworzony przedmiot lub budowla znika na zawsze.

Tworów uformowanych dzięki Technice Kształtowania Dziczy nie dotyczą prawa życia i śmierci Stworzenia. Nie odradzają się, o ile Niebiosa nie wplotą ich wzoru w Krosna Losu. Nie stają się też upiorami, o ile nie wtrącą się Niezrodzeni, przekształcając wzór ich Esencji. Po śmierci znikają i przestają być odpowiednimi celami zaklęć, chyba że zaznaczono inaczej.

Technika Stwarzania Chaosu

Koszt: -; **Wymagania**: Wiedza 5, Esencja 4; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Kształtowania Dziczy

Dawcy Praw mogą rzeźbić rzeczywistość z materii Dziczy. Zaklęcie wzmacnia Technikę Kształtowania Dziczy Pomazańca, pozwalając mu na tworzenie trwałych i prawdziwych obiektów.

Odnośnie Zaklęć: Kształtowanie

Efekt Kształtowania zmienia postać czegoś, manipulując rzeczywistością. Ponieważ omija prawa Stworzenia, większość takich efektów pochodzi z energii Dziczy lub chaosu Labiryntu. Postaci, które znalazły się w Dziczy, mogą zostać odmienione fizycznie lub umysłowo - to właśnie efekt Kształtowania. Piękny Lud tworzy swoje uroki tymczasowo „korygując" prawa świata i Dziczy, co również jest efektem Kształtowania. Gdyby Panny zaingerowały w istniejące prawa świata, unicestwiając postać, również posłużyłyby się Kształtowaniem - podobnie stałoby się w Malefasie, gdyby uczynili to oszalali Jozowie. Większość efektów Kształtowania dostępnych Pomazańcom wymaga czarnoksięstwa, ponieważ zwykłe zaklęcia są częścią naturalnych praw świata (o ile stworzono ich specjalnie, by omijały reguły Stworzenia). Pomazańcy Gwiazd posiadają „astrologię", która kształtuje losy innych - to również odmiana Kształtowania, choć zazwyczaj zmienia nie tyle umysł, ciało i cechy, co pule kości oraz okoliczności.

Strategia

Jeśli sądzisz, że twoja postać spędzi wiele czasu w Dziczy poza Stworzeniem, powinieneś zaopatrzyć się w Prane Nienaruszalnej Rzeczywistości a przynajmniej we Wzór Porządkujący Chaos. Dawcy Praw są zasadniczo odporni na działanie Dziczy i podobnych mocy, ale w gruncie rzeczy wystarczy jeden niefart, a skutek którego znów staniesz się dzieckiem lub wyrośnie ci trzecia ręka, by popsuć twój heroiczny wizerunek.

Jeśli planujesz spędzić czas prawie wyłącznie w Stworzeniu, takie Zaklęcia mogą nie przydać się na początku gry. Porozmawiaj ze swoim Narratorem, czy warto martwić się już teraz, że wrogowie przekształcą cię wedle własnego, przerażającego upodobania.

Ziemia/Majątek: Postać może stworzyć prawdziwą ziemię lub majątek używając Techniki Kształtowania Dziczy. Obowiązują standardowe zasady, ale postać musi złożyć ponadto ofiarę - zazwyczaj odpowiednią ilość orichalkum lub nefrytu, równą wartości Mienia tworzonego przedmiotu czy budynku. Pomazaniec nie może poświęcić na ten cel działających artefaktów. W zamian bohater może wydać ilość (wartość Mienia x 2) punktów doświadczenia, rzeźbiąc ziemię lub majątek z cząstki własnej duszy.

Magiczne przedmioty: Jeśli postać zbuduje Siedzibę lub artefakt z materiałów pochodzących ze Stworzenia, rezultat jest prawdziwy - nie przestaje być rzeczywisty, jak opisano powyżej.

Ludzie: Postać może przekształcić osobę lub całą grupę, używając Techniki Kształtowania Dziczy. W tym celu odejmuje od sukcesów rzutu karę zewnętrzną równą WOM. Jeśli test postaci zakończy się powodzeniem, może zmienić motywację kształtowanej osoby lub wprowadzić tyle poziomów

mutacji, ile wynosi Esencja Pomazańca. Cel może oprzeć się zmianom, wydając cztery punktów Siły Woli lub wydać dwa i określić krótki warunek, taki jak: „nie czyń mnie odrażającym" lub „nie zmuszaj mnie do zdrady", który ogranicza pole manewru Słonecznego, ale nie chroni całkowicie przed efektem Kształtowania. Narrator może unieważnić warunki w rodzaju „nie zmieniaj mnie w ogóle". Cel zaklęcia musi być znajdować się w Dziczy, nie dalej niż (Esencja x 10) metrów od Słonecznego.

Metoda Przekazania Esencji

Koszt: 30; **Wymagania**: Wiedza 2, Esencja 1; **Typ**: Proste (Szybkość 4)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Zawiłe reguły przepływu Esencji animy są dla sług Słońca dziecinną układanką. Zaklęcie pozwala bohaterowi przekazać nie więcej niż (jego Esencja x 3) okruchów innej postaci. Słoneczny traci tyle okruchów, ile cel otrzymał, oraz konieczne do użycia zaklęcia. Przekazane okruchy nie liczą się jednak jak wydane na potrzeby rozbłysku sigilu animy. Przekazane okruchy najpierw zasilają pulę Esencji wrodzonej, w drugiej kolejności Esencji obcej, w obu jednak przypadkach nie mogą przekroczyć normalnego maksimum.

Metoda Wzmacniania Woli

Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Wiedza 3, Esencja 1; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Metoda Przekazywania Esencji

Słoneczni uczeni rozumieją delikatne i subtelne zawiłości wzoru Esencji, które stanowią podstawę siły charakteru i samokontroli. To zaklęcie wzmacnia taki wzór, utrwalając determinację i pewność siebie celu. Pomazaniec może dzięki niemu przekazać maksymalnie (jego Esencja x 3) punktów Siły Woli innej postaci. Traci wówczas tyle punktów Siły Woli, ile cel otrzymał, oraz konieczne do użycia zaklęcia - przekazane nie liczą się do limitów wydawania Siły Woli. Zaklęcie nie może zwiększyć tymczasowej Siły Woli celu powyżej normalnego maksimum.

Prana Napełnia Mocą

Koszt: 150, 1sw; **Wymagania**: Wiedza 4, Esencja 2; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Metoda Przekazania Esencji

Dawcy Praw dzielą się wielkimi tajemnicami ze swoimi uczniami. To zaklęcie działa na osoby o Esencji 1, które samodzielnie nie potrafią nią kierować - zwiększa ich efektywną Esencję do 2, zapewnia (początkowo pustą) pulę 15 okruchów i daje możliwość zyskiwania Esencji jak Pomazańcy Słońca. Pozwala im również uczyć się Słonecznych zaklęć, normalnie ćwicząc i wydając 10 punktów doświadczenia za każde. Esencja celu pozostaje zwiększona, póki jest pod działaniem Prany Przyznania Siły (czyli Esencja Słonecznego pozostaje zużyta).

Cios Przywracający Porządek

Koszt: 150, 1sw na punkt Esencji; **Wymagania**: Wiedza 5, Esencja 4; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Kształtowanie, Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Kształtowania Dziczy, Metoda Wzmacniania Woli

Dawcy Praw odnawiają ukryte wzory duszy. Zaklęcie oddziałuje na pojedynczy cel, którego Słoneczny dotyka. Dawca Praw wydaje 15 okruchów oraz liczbę punktów Siły Woli równą stałej Esencji celu i unieważnia wszystkie efekty Kształtowania, których jest ofiarą, nawet jeśli są permanentne lub długotrwałe, jak mutacje Dziczy czy Gwiezdna astrologia. Ponadto, cel staje się odporny na dalsze Kształtowanie do końca sceny.

Użycie zaklęcia poza Dziczą na przedstawicielu Pięknego Ludu niszczy go. Stworzone ze snów ciała elfów są wynikiem Kształtowania i porażone tą mocą przemieniają się w posągi, sny, przedmioty lub zwykłych śmiertelników, zależnie od decyzji Narratora. Pamiętaj, że Pomazaniec musi dotknąć elfa, jeśli chce użyć na nim tego zaklęcia.

Naturalna Chwała Słońca

Koszt: -; **Wymagania**: Wiedza 5, Esencja 3; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Oczywiste
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Wiedzy

Pomazaniec czerpie siłę z harmonii, rządzącej Stworzeniem. Im większej organizacji przewodzi, tym większą włada Esencją. Zaklęcie pozwala Słonecznemu odzyskiwać okruchy, gdy angażuje się w sprawy królestw, organizacji, społeczności czy armii, którymi dowodzi. Każda godzina, którą poświęca na przemawianie do ludzi albo wydawanie poleceń administracyjnych pozwala odzyskać tyle okruchów, ile wynosi Wielkość.

Ponadto, wykupienie Zaklęcia zwiększa pulę Esencji obcej o 10 okruchów. Tej mocy nie można przeznaczyć na artefakt. Postać nie odzyskuje takiej Esencji w normalny sposób - może uzupełnić pulę tylko dzięki niniejszej technice oraz zaklęciom odnawiającym Esencję. Bohater może wykupić to zaklęcie maksymalnie tyle razy, ile wynosi jego Esencja.

Kasta Nocy

Czujność

Technika Nadzwyczajnego (Zmysłu)

Koszt: 30; **Wymagania**: Czujność 3, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Czujności

Esencja wyostrza zmysły Pomazańca. Technika Nadzwyczajnego (Zmysłu) to właściwie trzy zaklęcia, z których jedno ulepsza wzrok, drugie które wyostrza słuch i dotyk a trzecie węch i smak.

Zaklęcie daje dwa dodatkowe sukcesy podczas akcji Czujności, gdy bohater używa odpowiednich zmysłów. Pozwala również jasno odbierać bodźce, których nie wychwytują ludzkie zmysły. Dostępne korzyści są następujące:

Wzrok: Postać może w środku czarnej nocy dostrzec z pól kilometra wzór na pagonie dowódcy. Widzi pojedyncze nici w koszuli oraz, jeśli rzut naprawdę się udał, roztocza, które żyją w brwiach innych.

Słuch i dotyk: Postać może wyczuć jakość tkaniny, której dotyka, a kara zewnętrzna za atakowanie niewidocznego celu spada do -1 i wewnętrzna za ślepotę do -2. Bohater zdoła podsłuchać rozmowę przez litą skałę oraz, w wypadku legendarnego sukcesu, czytać, wodząc dłonią po papierze.

Węch i smak: Postać rozpoznaje węchem osoby i to, czym się ostatnio zajmowały. Może śledzić woń, otrzymując jeden dodatkowy sukces podczas tropienia - oczywiście, jeśli topiony wydziela zapach. Rozpoznaje też pojedyncze przyprawy i trucizny po smaku. Nadzwyczajny sukces oznacza, ze wychwyci kroplę pozbawionej smaku trucizny z kielichu wina, choć ta została rozcieńczona.

Dyscyplina Niezrównanego (Zmysłu)

Koszt: 20; **Wymagania**: Czujność 5, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak,
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Technika Nadzwyczajnego (Zmysłu)

Esencja nadaje zmysłom nadzwyczajną moc. Dyscyplina Niezrównanego (Zmysłu) jest w zasadzie trzema zaklęciami: jedno ulepsza wzrok, drugie wyostrza słuch i dotyk trzecie natomiast węch i smak.

Zaklęcie podwaja liczbę sukcesów podczas testu Czujności, przed uwzględnieniem kar. Dzięki połączeniu z Techniką Nadzwyczajnego (Zmysłu), bohater stanie się obserwatorem zdolnym wypowiadać się w kwestii zwyczajów godowych insektów, czytającym opuszkami palców czy rozpoznającym czyjś nastrój po zapachu.

Metoda Unikania Zaskoczenia

Koszt: 20; **Wymagania**: Czujność 3, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

W tych zdeprawowanych czasach, nawet Dawcy Praw muszą polegać na swych nadzwyczajnych zmysłach, by uniknąć niebezpieczeństwa. Zaklęcie gwarantuje sukces podczas każdego testu Czujności, którego celem jest wykrycie śmiertelnego zagrożenia. Zaklęcie działa bez względu, czy postać walczy, śpi czy jest rozbudzona. Jeśli tylko Pomazaniec może zauważyć niespodziewany atak w czasie walki, strzałkę, wystrzeloną z głębi dżungli, niewidocznego przeciwnika czy zręcznie wykonaną pułapkę, dostrzega je.

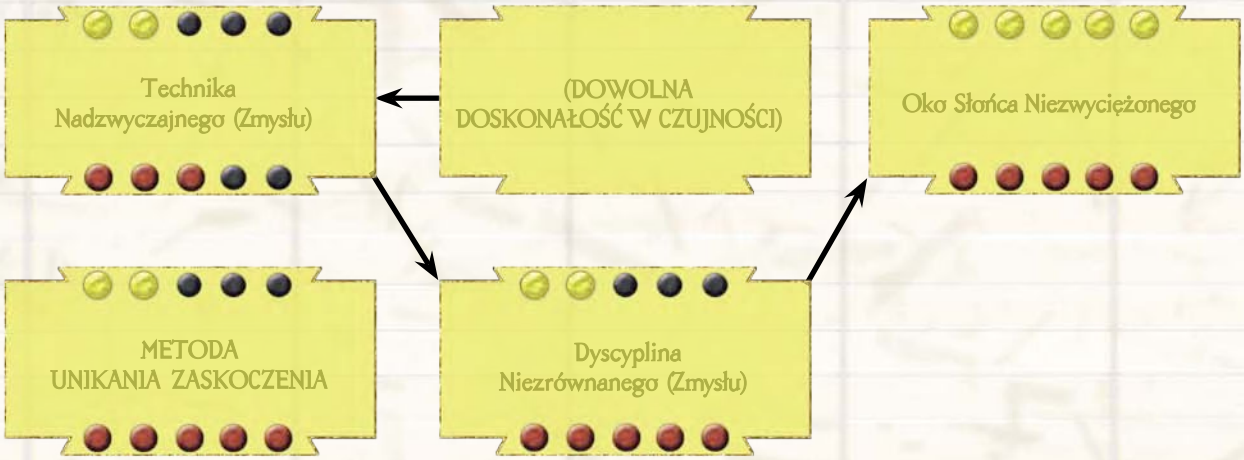
Metoda Unikania Zaskoczenia aktywuje się automatycznie zawsze, gdy pomazaniec musi wykonać test, by uniknąć niespodziewanego zagrożenia (i istnieje szansa niepowodzenia), o ile tylko może posłużyć się zaklęciem. Nadto, jeżeli bohater uczynił tę moc częścią układu, może zdecydować, czy posługuje się samą Metodą Unikania Zaskoczenia, czy całym układem.

Metoda nie uruchamia się automatycznie, jeśli postać użyła już zaklęcia podczas tej akcji, nie posiada wystarczającej liczby okruchów, jest bierna i nie może stać się aktywna, rzut na pewno się uda albo nie jest możliwy.

Oko Słońca Niezwyciężonego

Koszt: 120; 1sw **Wymagania**: Czujność 5, Esencja 5; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ-tak, Oczywiste
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dyscyplina Niezrównanego Wzroku

Dawcy Praw z łatwością rozpoznają oszustwa. Niniejsze zaklęcie pozwala Pomazańcowi zobaczyć wszystko, co normalnie jest ukryte przed jego wzrokiem i udaremnia wszelkie próby Skradania się, oszustwa czy ukrycia, zarówno naturalne, jak nadprzyrodzone. Postać widzi podejmowane wysiłki, ale nie stosuje się wobec niej efektów takich podstępów. Bohatera nie omami nawet niewidzialność, kamuflaż zwykły i wspierany przez zmianę kształtu Lunaków czy Gwiezdną astrologię oraz efekty Przymusu i Iluzji, które zmuszają do uznania fałszu za prawdę. Gdy go użyć, Oko Słońca Niezwyciężonego rozpala animę Słonecznego do poziomu 16+ okruchów. Jeśli inne zaklęcie kontruje efekt tej mocy, należy dodać podwojoną Esencję bohatera do liczby sukcesów uzyskanych w teście spornym określającym, czy Oko Słońca Niezwyciężonego działa. Zaklęcie jest uznawane za obronne, jeśli używać go by uniknąć zaskoczenia lub w walce społecznej.



Skradanie się

Metoda Unikania Odwagi

Koszt: 30; **Wymagania**: Skradanie się 3, Esencja 1; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - Tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Brak

Dawcy Praw muszą czasami kryć swoją chwałę, by nierozpoznanym wędrować pośród zwykłego ludu. Zaklęcie sprawia, że bohatera łatwo przegapić, póki specjalne okoliczności lub gotowość do walki nie zwrócą na niego uwagi. W związku z tym, testy Czujności albo Dedukcji, aby zauważyć Słonecznego, automatycznie się nie udają, o ile Wybraniec nie bierze akurat udziału w walce (patrz str. 141) albo obserwator nie otrzymał premii za okoliczności w wysokości minimum dwóch kostek. Przykłady premii za okoliczności to +1 jeśli ktoś zaalarmował straże, +1 za rozpoznanie człowieka z Północy w Południowym mieście czy +3, jeśli na eleganckim balu Pomazaniec nosi okrwawioną zbroję z orichalkum.

Technika Pozornej Niewidzialności

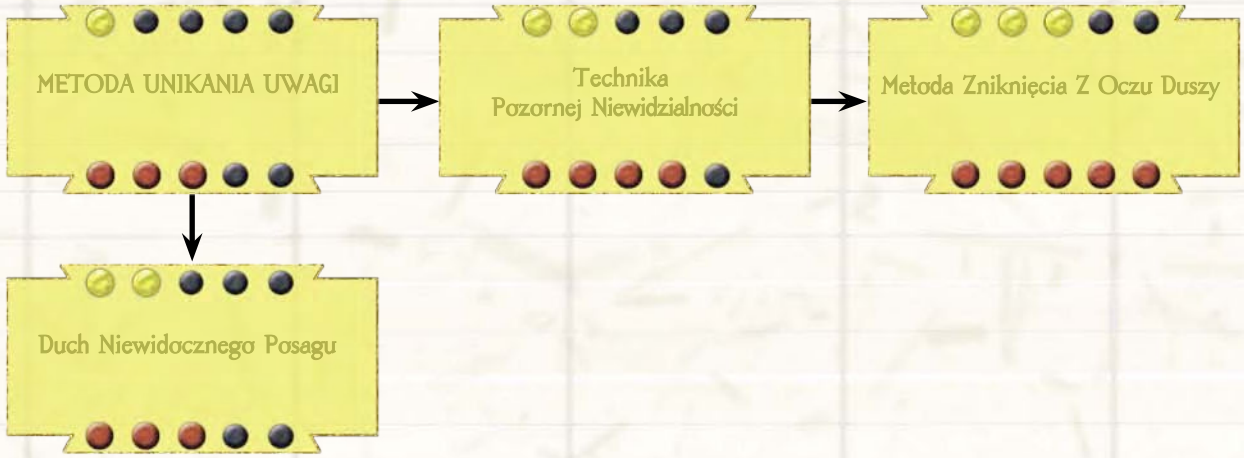
Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Składanie się 4, Esencja 2; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Przymus
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Metoda Unikania Uwagi

Technika Mentalnej Niewidzialności wiąże umysły osób, które mogą obserwować postać. Pomazaniec testuje ([Zręczność lub Oddziaływanie] + Skradanie się), dodając do sukcesów swoją Esencję. Zaklęcie powoduje nadnaturalną kontrolę umysłów wszystkich, którzy widzą Słonecznego i jeśli liczba sukcesów przewyższa WOM Uników celu, ten musi całkowicie zignorować obecność Wybrańca, o ile nie wykonał akcji Bojowość (patrz str. 141). Aby oprzeć się przymusowi, cel musi wydać cztery punkty Siły Woli lub o jeden mniej, jeżeli ktoś zwrócił jego uwagę na Pomazańca.

Metoda Zniknięcia z Oczu duszy

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Skradanie się 5, Esencja 3; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Technika Pozornej Niewidzialności

W nocy, gdy zewsząd otacza cię ciemność, trudno czasem pamiętać o słońcu. Zaklęcie pozwala postaci na Skradanie się wstecz: bohater testuje ([Spryt lub Oddziaływanie] + Skradanie się), dodając Esencję do sukcesów, by usunąć swój obraz z pamięci innych. Każdego dnia, gdy ktoś próbuje przypomnieć sobie zdarzenie związane z postacią lub usiłuje ją rozpoznać, wykonuje odruchowy test (Sprytu + Wiedzy), próbując



uzyskać więcej sukcesów, niż zdobył wcześniej Pomazaniec. Jeśli rzut się nie uda, postać pozostaje w jego wspomnieniach bezimienną, niezidentyfikowaną sylwetką albo w ogóle się w nich nie pojawia.

Duch Niewidocznego Posągu

Koszt: 50; **Wymagania**: Skradanie się 3, Esencja 2; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Metoda Unikania Uwagi

Słoneczny znika wszystkim z oczu i nie można go wykryć żadnym zmysłem poza dotykiem - o ile ktoś na niego wpadnie. Obserwatorzy po prostu nie widzą bohatera. Zaklęcie przestaje działać natychmiast, jeśli postać przyłączy się do walki albo się poruszy (przy pomocy akcji Ruchu lub Biegu oraz ich narracyjnych oraz dramatycznych odpowiedników). Efekt znika również po pięciu momentach od chwili, gdy ktoś wykryje Pomazańca dotykiem.

Uniki

Cień Nad Wodami

Koszt: 10; **Wymagania**: Uniki 3, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Żadne

Wybrańcy poruszają się jak cienie na wodzie - z perfekcyjną gracją i szybkością. Manewr zwany Cieniem Nad Wodami przywraca przewagę broniącemu się bohaterowi, gdy został otoczony a wrogowie opadli go ze wszystkich stron. Zaklęcie jest odpowiedzią na atak i pozwala zignorować wszystkie kary do WO Uników podczas jego rozstrzygania. WO Uników Postaci wciąż spada do 0, jeżeli ataku nie można uniknąć, zaklęcie eliminuje jednak wszystkie pozostałe utrudnienia.

Unik Siedmiu Cieni

Koszt: 30; **Wymagania**: Uniki 4, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - Tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Cień Nad Wodami

Słoneczny bohater jest zbyt szybki, by dosięgło go ostrze wroga. Pomazaniec aktywuje zaklęcie w odpowiedzi na atak, który nie był niespodziewany. Dzięki temu wykonuje unik doskonały, chroniąc się nawet przed ciosem nie do uniknięcia.

Zaklęcie posiada jedną z Czterech Wad Niewrażliwości (patrz s.194).

Technika Instynktownego Odstąpienia

Koszt: 10; **Wymagania**: Uniki 3, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - Tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Żadne

Bohaterowie świtu współbrzmią z Esencją świata. Pomazaniec może użyć tego zaklęcia w odpowiedzi na atak z zaskoczenia. Przestaje być niespodziewany (ale, jeśli wspomaga go odpowiednie zaklęcie, wciąż nie da się go zablokować), dzięki czemu postać może posłużyć się WO Uników lub zaklęciem w rodzaju Uniku Siedmiu Cieni.

Płynność Krwi

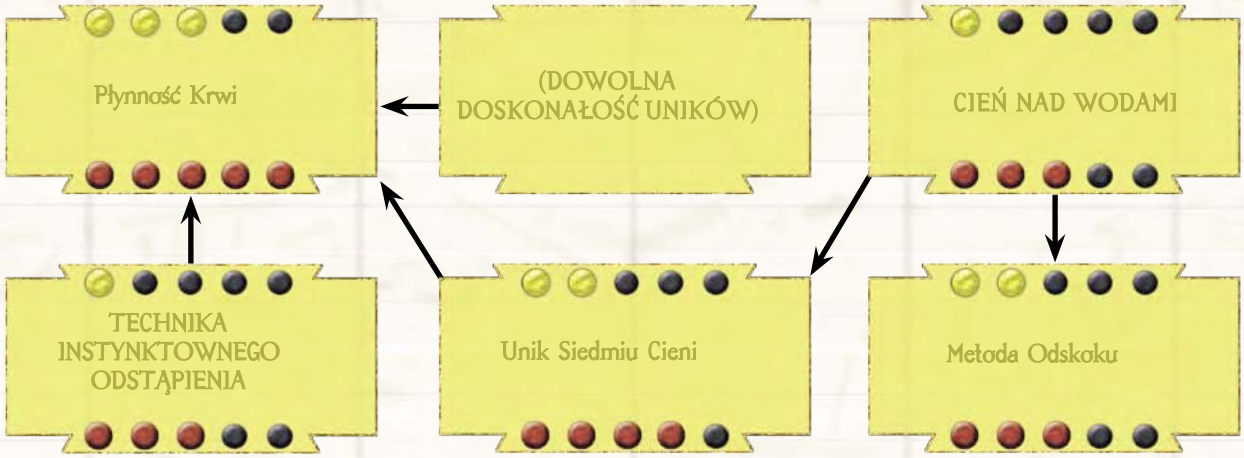
Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Uniki 5, Esencja 3; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Uników, Unik Siedmiu Cieni, Technika Instynktownego Odstąpienia

Esencja przenika jestestwo Dawcy Praw, który porusza się z niewyobrażalnie płynną gracją. Zaklęcie anuluje na resztę sceny wszystkie kary od nawały ciosów i skoordynowanych ataków, zmniejszające WO Pomazańca.

Metoda Odskoku

Koszt: 30; **Wymagania**: Uniki 3, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 9)
Słowa-klucze: Układ - Tak, Kontratak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Cień Nad Wodami

Słoneczny jest nieuchwytny jak sen. Pomazaniec może aktywować zaklęcie jeśli użył WO Uników, aby obronić się przed atakiem. Moc pozwala mu odskoczyć natychmiast od przeciwnika na maksymalną odległość ([Siła + Uniki]x3) metrów wzwyż lub



dwa razy dalej w dal. Pomazaniec wybiera kierunek i odległość skoku, pod warunkiem, że oddala się od atakującego. Zaklęcie uznaje się za kontratak, choć skok nie szkodzi wrogowi. Redukuje jednak WO postaci o jeden, nie można go łączyć z innym kontratakiem i wykonuje się go w kroku 9 sekwencji ataków.

Wysportowanie

Pełna Gracji Postawa Żurawia

Koszt: 30, **Wymagania**: Wysportowanie 1, Esencja 2, **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ — tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Brak

Pomazańcy Słońca poruszają się z gracją refleksów, tańczących na powierzchni wody. To zaklęcie zapewnia automatyczny sukces przy każdej odpowiedniej akcji Wysportowania, mającej na celu utrzymanie równowagi. Pozwala też Pomazańcowi stanąć na każdej powierzchni o grubości i wytrzymałości przynajmniej ludzkiego włosa. Na potrzeby obliczania prędkości i ewentualnych kar do testów, traktuje się ją jak szeroką na metr i zdolną do udźwignąć 500 kilogramów.

Technika Małpiego Skoku

Koszt: 30; **Wymagania**: Wysportowanie 1, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Brak

Herosi świtu wykonują skoki z gracją lecącego żurawia i prędkością pikującego jastrzębia. Przez resztę sceny, postać może skakać wykonując akcję ruchu zamiast akcji pozostałej i skacze na dwukrotnie większą odległość.

Strzelisty Skok Żurawia

Koszt: 20; **Wymagania**: Wysportowanie 4, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Do następnej akcji
Wymagane zaklęcia: Technika Małpiego Skoku

Umocniona Esencją postać może niemal latać. Do początku swojej następnej akcji, bohater może skakać wykorzystując akcję ruchu zamiast pozostałej, a dystans, który może przeskoczyć mnoży się razy pięć. Efekt nie kumuluje się z premią, którą zapewnia Technika Małpiego Skoku.

Technika Przeskakiwania Gór

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Wysportowanie 5, Esencja 4; **Typ**: Proste (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Strzelisty Skok Żurawia

Bohaterowie świtu mogą pokonywać ogromne odległości, wykonując pojedynczy skok. Zaklęcie jest dramatyczną akcją skoku i zwykle trwa pięć minut, w czasie których bohater skacze na dystans maksymalnie (jego Esencja x 3) kilometrów. Jeśli skok postaci zostanie przerwany, a ona sama zmuszona do podjęcia nieodruchowych akcji, kontynuuje skok po oryginalne trajektorii, ale lądowanie to raczej „upadek w dużej wysokości" niż „bezpiecznie zakończony skok".

Metoda Osaczania Nieprzyjaciela

Koszt: 10; **Wymagania**: Wysportowanie 5, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe

Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste

Czas trwania: Jedna scena

Wymagane zaklęcia: Technika Małpiego Skoku

Pomazańcy Słońca poruszają się z niespodziewaną gracją. Przez resztę sceny, zaklęcie dodaje Wysportowanie do puli kości bohatera, gdy próbuje ukryć się ponownie, by wykonać niespodziewany atak (patrz str. 156). Postać nie staje się wprawdzie lepsza w kryciu się, ale jej błyskawiczne ruchy nie pozwalają wrogom ustalić, gdzie się znajduje.

Prana Ataku Gromu

Koszt: 30, 1sw; **Wymagania**: Wysportowanie 3, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniający

Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste

Czas trwania: Natychmiastowy

Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Wysportowania

Atleci Słońca często atakują, wykonując niepowtarzalne manewry. To zaklęcie pozwala wykonać ulubioną akrobację bohatera do wzmocnienia ataku. Ulubioną akrobacją może być skok w powietrze i cios po wspaniale rozszerzonym przez Esencję łuku, zaszarżowanie na przeciwnika jak byk czy rzucanie się jak tygrys. Jeśli akcja ma zapewniać dodatkowe korzyści z akcji Wysportowania, na przykład dodatkowy ruch, trzeba wykonać ją w wirze. Domyślnie, zaklęcie zapewnia dodatkowy sukces podczas ataku, w kroku 3 sekwencji, oraz podwaja wartość obrażeń po wyparowaniach, w czasie kroku 7 sekwencji ataku. Zaklęcie można stosować podczas używania innych umiejętności.

Gracz wybiera ulubioną akrobację podczas zakupu tego zaklęcia, później jednak może wybierać nowe, płacąc za każdą jeden punkt doświadczenia lub dodatkowy.

Szybkość Błyskawicy

Koszt: 30; **Wymagania**: Wysportowanie 2, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe

Słowa-klucze: Układ — tak

Czas trwania: Jedna scena

Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Wysportowania

Pomazaniec rozmywa się od szybkości. Zaklęcie zwiększa odległość, którą postać może pokonać podczas Ruchu lub Biegu o wartość jego Wysportowania w metrach. Można powiększyć ją dodatkowo, używając Doskonałości Wysportowania 1 wydając okruchy by zwiększyć stałą wartość (Zręczności + Wysportowania).

Metoda Mknącego Zająca

Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Wysportowanie 5, Esencja 2; **Typ**: Proste (akcja dramatyczna, WO -6)

Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste

Czas trwania: Natychmiastowy

Wymagane zaklęcia: Szybkość Błyskawicy

Dla Dawcy Praw, wielkie przestrzenie pomiędzy terytoriami Stworzenia są nie tyle przeszkodą, co okazją do wzniesienia imperium. Zaklęcie pozwala postaci poruszać się z prędkością ([jej Wytrzymałość + Esencja]x15) kilometrów na godzinę, maksymalnie przez jedną godzinę. To pojedyncza akcja dramatyczna. Jeżeli postać użyje zaklęcia ponownie podczas kolejnej akcji, nie musi płacić Siły Woli.

Styl Pajęczych Stóp

Koszt: 40; **Wymagania**: Wysportowanie 3, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe

Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste

Czas trwania: Jedna scena

Wymagane zaklęcia: Pełna Gracji Postawa Żurawia

Gdy bohaterowie świtu dokonują niemożliwego, czynią to bez wysiłku. Zaklęcie pozwala postaci biegać (przy pomocy akcji Ruchu lub Biegu) po każdej powierzchni, nie może się jednak zatrzymać na pionowej lub odwróconej. Jeśli nie wykonuje akcji Ruchu lub Biegu w każdym momencie, spada.

Jeśli Słoneczny posiada Esencję 4 lub wyższą, może wydać jeden okruch aby stanąć na powierzchni odwróconej lub pionowej - na przykład może fechtować się, stojąc na suficie.

Styl Kroków Lekkich Jak Piórko

Koszt: 40; **Wymagania**: Wysportowanie 4, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe

Słowa-klucze: Układ — tak

Czas trwania: Jedna scena

Wymagane zaklęcia: Pełna Gracji Postawa Żurawia

Dawcy Praw, kiedy sobie tego zażyczą, potrafią stawiać stopy bardzo lekko. To zaklęcie pozwala Pomazańcowi iść po niestabilnych powierzchniach (w ramach akcji Ruchu lub Biegu), jakby ważyli tyle, co piórko. Tym samy papier ryżowy, woda, lawa czy rój pełzającego robactwa są pod jego stopami pewne, jak ziemia - choć niekoniecznie bezpieczne. Zatrzymanie się na takiej powierzchni wymaga odruchowego testu (Zręczności + Wysportowania) o trudności 2 podczas każdej akcji, w której postać chce zachować równowagę.

Styl Orlego Skrzydła

Koszt: 40, 1sw; **Wymagania**: Wysportowanie 5, Esencja 4; **Typ**: Odruchowe

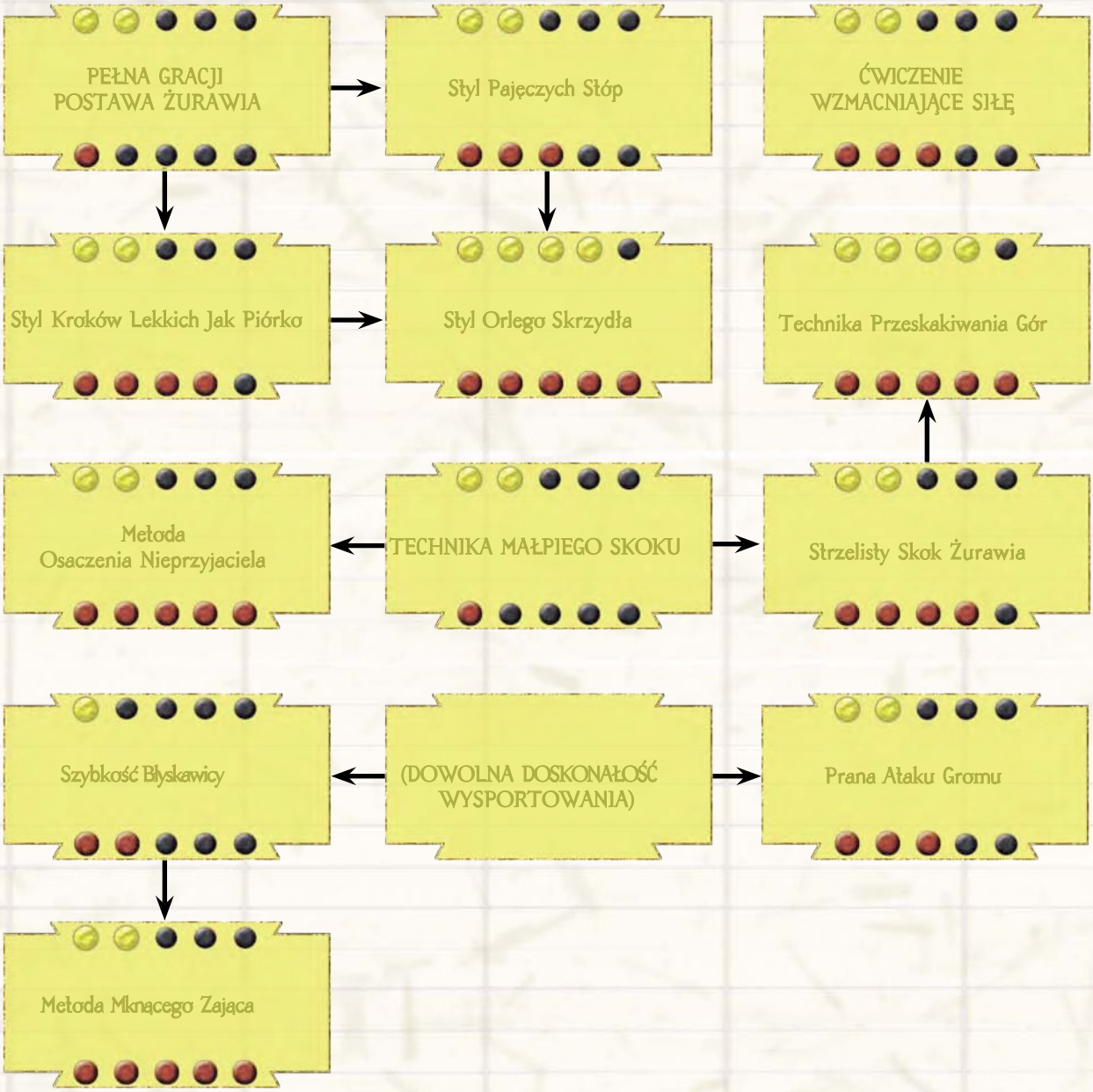
Słowa-klucze: Układ - tak

Czas trwania: Jedna scena

Wymagane zaklęcia: Styl Pajęczych Stóp, Styl Kroków Lekkich Jak Piórko

Słoneczny bohater może skoncentrować swoją Esencję i odepchnąć się nią od podłoża. Skacze wówczas w górę i nie przestaje lecieć do końca sceny lub chwili, gdy postanowi wylądować. Może przemierzać przestworza z potrojoną wartością Ruchu lub Biegu, ale musi poruszyć się przynajmniej połową normalnego Ruchu w każdym momencie - inaczej wyląduje i zakończy zaklęcie. Postać musi pozostać w zasięgu ([Siła + Wysportowanie]x3) metrów od powierzchni. Może „wspinać się" po murach czy klifach, stopniowo zwiększając pułap lotu, ale nie może wznieść się powyżej tej wysokości.

Aby kierować przepływem Esencji, bohater musi wyciągać przed siebie rękę. Uniemożliwia to strzelanie z łuków czy używanie broni dwuręcznej podczas lotu. Postać może rzucić bronią miotaną, walczyć gołymi rękami lub jednoręczną bronią normalnie, bez względu na prędkość, z jaką się porusza. Wolno



jej nawet toczyć powietrzny pojedynek z każdym, kto również może wzlecieć, broń na nieprzyjaciół w dole albo zapikować na nich, atakując podczas przelotu.

Ćwiczenie Wzmacniające Siłę

Koszt: 30 za punkt; **Wymagania**: Wysportowanie 3, Esencja 2; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Łańcuch
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Brak

Zaklęcie wypełnia postać Esencją Słońca, tymczasowo zwiększając jej siłę - dodaje jej jeden punkt Siły za każde wydane trzy okruchy. Żadna kombinacja zaklęć, zawierająca Ćwiczenie Wzmacniające Siłę, nie może zwiększyć Siły postaci powyżej wartości jej Esencji, a wzrost cechy traktuje się jak premię do puli kości, zapewniają przez zaklęcie.

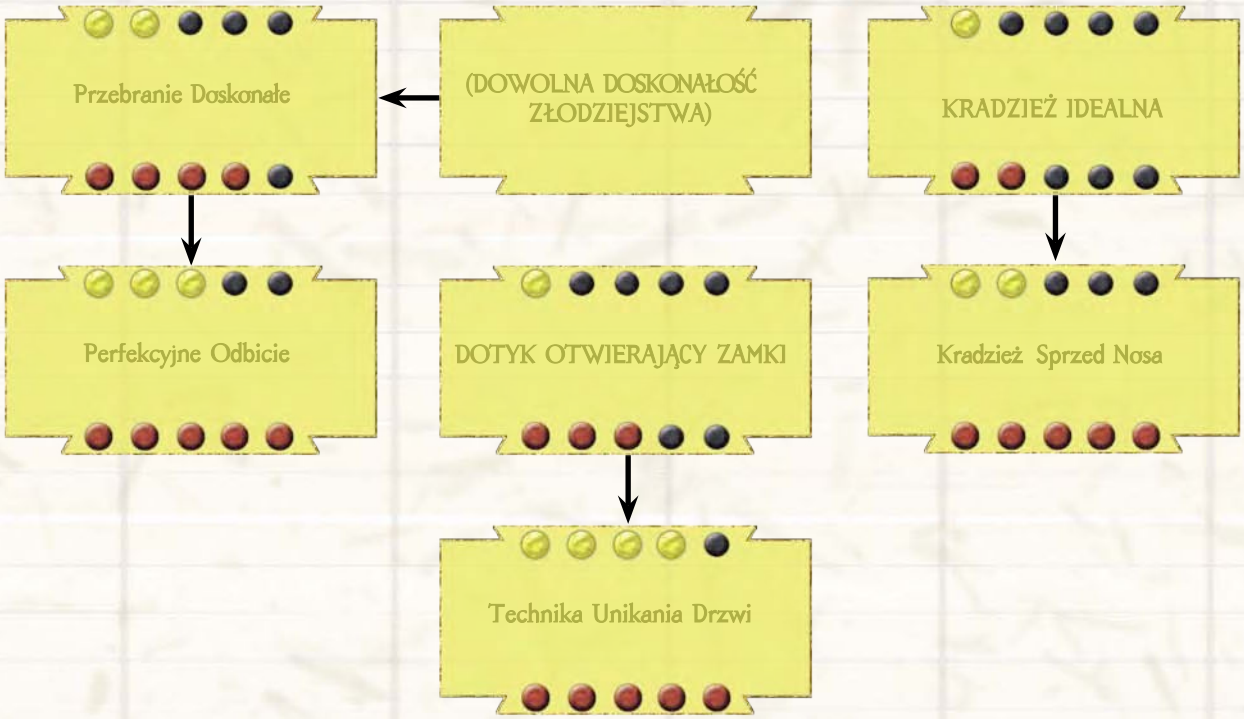
Złodziejstwo

Przebranie Doskonałe

Koszt: 70; **Wymagania**: Złodziejstwo 4, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Do chwili, gdy postać zaśnie
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Złodziejstwa

Po Uzurpacji, ostatni spośród Żelaznych Wilków użyli tego zaklęcia by w sekrecie wmieszać się w armie Smoczej Krwi. Wymaga ono stworzenia przebrania, którego jakość określa test ([Sprytu lub Oddziaływania] + Złodziejstwa) postaci.

Zaklęcie pozwala zmienić kolor skóry, budowę ciała, kolor włosów i oczu, a także przybrać wygląd osoby o połowę młodszej lub dwa razy starszej - oraz w każdym wieku pomiędzy. Umożliwia zmianę przynależności etnicznej, płci a nawet



wzrostu o 10%. Postać może modulować głos, modyfikować akcent i sposób wysławiana, a nawet zapach. Tych elementów kamuflażu nie można zdemaskować, a ewentualne wady są zbyt subtelne, by zauważyło je ludzkie oko i usłyszało ucho - nie można ich wykryć przy pomocy testów Czujności i Dedukcji. Postacie o nadludzkich zmysłach, jak Dawcy Praw posługujący się Techniką Nadzwyczajnego Wzroku czy psy czujące zapach swojego pana mogą rozpoznać przebierańca, ale otrzymują +4 do trudności testów spornych.

Zaklęcie nie pomaga jednak imitować czyjegoś wyglądu - przebranie jest doskonałe, ale nie konkretne. Jeżeli ktoś pozna się na oszustwie, zobaczy, że postać dziwnym zbiegiem okoliczności bardzo przypomina osobę, którą udaje.

Gdy efekt magiczny się kończy, przebranie staje się zwyczajne — zmiany, których dokonano za pomocą makijażu, zmiany gestyki i zachowania oraz kostiumu, a nie Esencji, wciąż działają.

Perfekcyjne Odbicie

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Złodziejstwo 5, Esencja 3; **Typ**: Proste (Szybkość 6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna godzina
Wymagane zaklęcia: Przebranie Doskonałe

Pomazańcy słońca znają sekrety serc innych. Zaklęcie wymaga przygotowania przebrania, którego jakość zależy do testu ([Sprytu lub Oddziaływania] + Złodziejstwa) i działa Przebranie Doskonałe z tą różnicą, że trwa krócej, więcej kosztuje i zapewnia dwa dodatkowe efekty.

Po pierwsze, postać może podzielić na pół lub podwoić pozorny poziom swojej Esencji, na potrzeby istot widzących przepływ energii i wydaje się posiadać właściwości magiczne, o ile podrobić je na poziomie mechaniki gry. Przykładowo, postać o Esencji 4 może podawać się za boga o Esencji 8. Jeśli włosy bóstwa wiją się, a ono samo płynie kilka centymetrów nad ziemią, również przebieraniec wydaje się zawieszony w powietrzu, choć w rzeczywistości stoi na ziemi.

Po drugie, jeśli postać posiada wiedzę konieczną, by przebrać się za konkretną osobę, a zaklęcie umożliwia przyjęcie takiego wyglądu, zaklęcie umożliwia doskonałe udawanie tej osoby. Posiadacze zwykłych zmysłów nie mogą użyć Czujności ani Dedukcji, by wykryć szalbierstwo i nawet osoby o nadludzkiej percepcji - Dawcy Praw używający Techniki Nadzwyczajnego Wzroku czy demony, rozpoznające swojego pana - dodają +4 do trudności testu penetracji przebrania.

Należy pamiętać, że zwykła Dedukcja nie może zdemaskować przebierańca, a postać posiada wszelkie konieczne właściwości ofiary - maniery, zapach, akcent i tym podobne. Nie wie jednak tego samego, co cel zaklęcia i nie może podać hasła czy szyfru. Ukrywa jednak tę niewiedzę doskonale, gdy ktoś próbuje przyłapać szalbierza.

Kradzież Idealna

Koszt: 30; **Wymagania**: Złodziejstwo 2, Esencja 1; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - Tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Pomazańcy Słońca mają prawo konfiskować to, co konieczne w służbie Słońcu Niezwyciężonemu. Zaklęcie wspomaga test kradzieży kieszonkowej, czyli próbę niedostrzeżonego zabrania czegoś osobie, której postać może dosięgnąć. Nie da się ukraść przedmiotu, który jest używany, na przykład miecza z czyjejś dłoni, butów z nóg ani artefaktu zawierającego zużytą Esencję, chyba że okradany jest statystą.

Zaklęcie gwarantuje pomyślność testu kradzieży kieszonkowej. Jeśli inne zaklęcie próbuje skontrować ten efekt, należy dodać Esencję kieszonkowca do sukcesów testu (Zręczności

+ Złodziejstwa), który określa, czy zaklęcie działa. Postacie o zwyczajnych zmysłach nie mogą wykryć złodzieja przy użyciu Czujności i nawet istoty o nadludzkiej percepcji, jak pająk wyczuwający drgania sieci, dodają +4 do trudności testu spornego, by złapać postać na gorącym uczynku

Kradzież Sprzed Nosa

Koszt: 50, 0sw lub 1sw; **Wymagania**: Złodziejstwo 5, Esencja 2; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Do odnowienia WO (Esencja) razy
Wymagane zaklęcia: Kradzież Idealna

W Pierwszej Erze, Pomazańcy Słońca używali tego zaklęcia by wykradać artefakty Pięknego Lud oraz Jozów i używać ich dla dobra Stworzenia. Zaklęcie pozwala ukraść przedmiot znajdujący się na widoku, w obrębie (Esencja Słonecznego) metrów. Bohater musi umieć go zabrać i nie może kraść używanych przedmiotów - znów, wliczając artefakty ze zużytą Esencją - o ile nie okrada statysty. Jeśli inne zaklęcie kontruje ten efekt, należy dodać Esencję Słonecznego do sukcesów spornego rzutu na (Zręczność + Złodziejstwo), by kradzież się udała.

Posiadacze normalnych zmysłów nie mogą odkryć złodziej a używając Czujności ani w chwili kradzieży, ani później, póki jego WO nie odnowi się tyle razy, ile wynosi jego Esencja - chyba że zajdzie specjalna okoliczność, na przykład bohater użyje skradzionego przedmiotu lub zawali się sklepienie, z którego wyjęto zwornik. Nawet istoty o nadnaturalnych zmysłach dodają +4 do trudności spornego rzutu wykrycia złodzieja i +8, jeśli chcą zorientować się, że czegoś brakuje.

Zaklęcie kosztuje 6 okruchów. Aby ukraść przedmiot, który jest poza zasięgiem chwytu postaci - po drugiej stronie okna, poza celą postaci, na dnie wąskiej szpary i tym podobne - bohater musi wydać ponadto 1 punkt Siły Woli

Dotyk Otwierający Zamki

Koszt: 30; **Wymagania**: Złodziejstwo 3, Esencja 1; **Typ**: Uzupełniający
Słowa-klucze: Układ - Tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Śmiertelni złodzieje muszą używać wytrychów i innych narzędzi. Pomazańcy mogą posłużyć się Esencją. Zaklęcie wspomaga akcję dodatkową, której celem jest otwarcie zamka i zapewnia automatyczny sukces nawet, jeżeli postać nie posiada odpowiednich narzędzi (choć wówczas staje się Oczywiste). Jeśli efekt kontruje inne zaklęcie lub magia, należy dodać Esencję Słonecznego do sukcesów testu (Zręczności + Złodziejstwa), by przeciwdziałać konkurencyjnej mocy.

Technika Unikania Drzwi

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Złodziejstwo 5, Esencja 4; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dotyk Otwierający Zamki

Tylko niegodziwi zamykają drzwi przed Dawcą Praw - w ten sposób dowodzą swojej grzeszności. Zaklęcie jest akcją Ruchu, która umożliwia przeniknięcie przez pojedynczą barierę blokującą przejście. Postać musi być zdolna do poruszania się, a zaklęcie działa podczas całej jej akcji Ruchu w danym momencie. Może wówczas przeniknąć zamknięte drzwi, zawalone bramy czy zapieczętowane wrota i inne obiekty stworzone, by regulować możliwość przejścia ludzi, zwierząt czy duchów. Postać nie może używać zaklęcia by przechodzić przez ściany, przeciskać się przez wąskie szczeliny czy wydostawać z zamkniętej skrzyni.

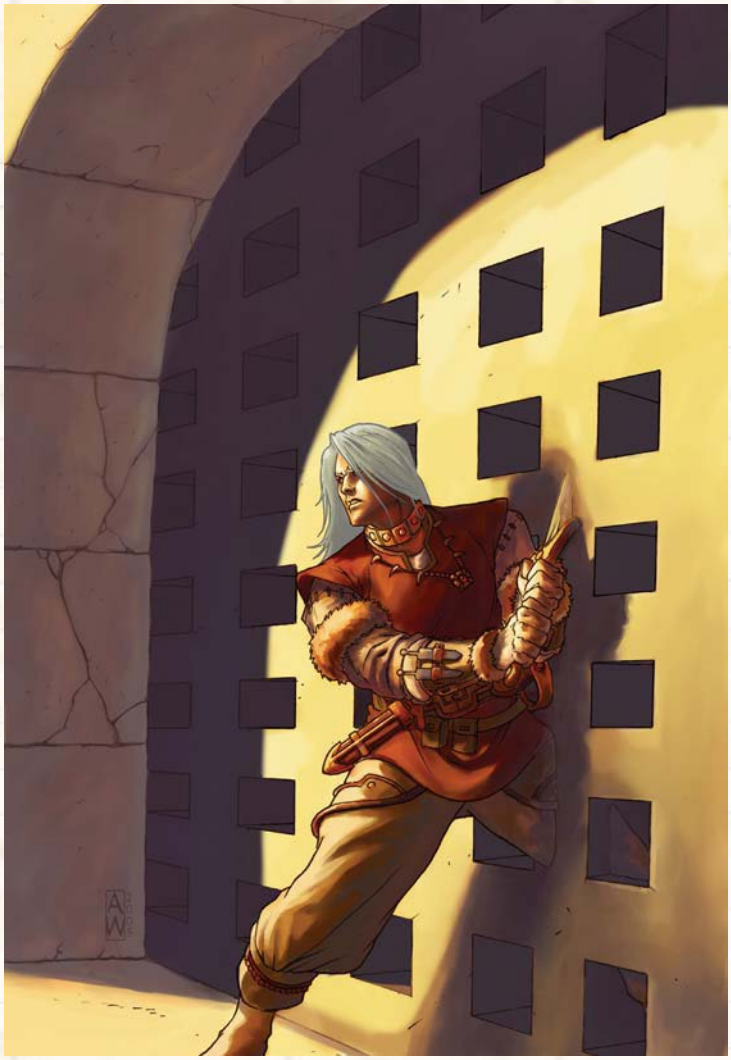
Kasta Zaćmienia

Biurokracja

Metoda Oszczędnego Kupca

Koszt: 10; **Wymagania**: Biurokracja 3, Esencja 1; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Tylko głupiec próbuje oszukać herosów świtu. Zaklęcie wspomaga akcję normalną lub dramatyczną, której celem



jest określenie jakości lub wartości czegoś, zarówno, gdy bohater wykonuje normalną akcję wyceny klejnotu, jak i podczas dramatycznej akcji szacowania ładunku przypraw i jedwabiu. Zaklęcie daje Pomazańcowi doskonałą znajomość jakości i kondycji przedmiotu, będącego celem. Ta wiedzy zapewnia mu jeden dodatkowy sukces podczas targowania z uczciwym sprzedawcą (który używa Charyzmy)oraz trzy dodatkowe sukcesy, jeśli kontrahent próbuje oszukiwać.

Technika Wnikliwego Nabywcy

Koszt; 30; **Wymagania**: Biurokracja 3, Esencja 1; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Społeczne
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Zręczne panowanie nad ekonomią jest ważnym aspektem kierowania państwem. Zaklęcie uzupełnia każdą społeczną lub dramatyczną akcję, której celem jest dokonanie mądrego zakupu, sprzedaży lub wymiany.

Zaklęcie zapewnia postaci wiedzę o wartościach rynkowych. Słoneczny rozumie dzięki niemu, czym jest przedmiot handlu, gdzie się go eksportuje i dokąd sprowadza, wie, jak działają te rynki i zna wartość, jakie towar na nich posiada. Niekiedy warto opłacić koszt zaklęcia dla samych informacji, ale zwykle używa się go, by zredukować kary do testów wykonywanych podczas handlu o wartość równą Esencji Słonecznego. Zawsze, gdy Słoneczny próbuje kupić dla siebie dobry miecz, uzbroić armię w wyjątkową broń, pozbyć się jeddima zanim zabije go zaraza albo sprzedać wytwory jego pobratymców, może przezwyciężyć w ten sposób utrudnienia ze względu na niedobry, zmienność czy bariery rynku.

Przyspieszenie Machiny

Koszt: 80; **Wymagania**: Biurokracja 3, Esencja 2; **Typ**: Proste (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Biurokracji

Dawcy Praw przynoszą porządek i niszczą korupcje. Słoneczny może przyspieszyć procesy biurokratyczne. Normalnie, urząd musi podjęć akcję dramatyczną Wszczęcia Procedur, która może trwać od kilku minut do wielu miesięcy, zależnie od struktury organizacji, zanim przystąpi do właściwej pracy na projektem. Pomazaniec może jednak przyspieszyć biurokratyczną machinę, wykonując test ([Inteligencji lub Charyzmy] + Biurokracji) i dodając do sukcesów poziom swojej Esencji. Trudność rzutu wynosi 1, ale jeśli osoba odpowiedzialna za projekt świadomie powoduje opóźniania, należy odjąć zewnętrzną karę w wysokości ([Inteligencji + Biurokracji tej osoby]/2). Wybraniec wie zawsze, kto jest sprawcą obstrukcji.

Jeśli Słoneczny osiągnie sukces, Zaklęcie dzieli czas potrzebny do rozpoczęcia projektu przez (Esencja Słonecznego + 1) i sprawia, że nie może zająć więcej niż jednej sesji. Przykładowo, jeśli Pomazaniec o Esencji 5 próbuje załatwić autoryzację koniczną do naprawy floty lub zorganizować spotkanie z lokalnym królem, co normalnie zajęłoby 6 miesięcy, dzięki temu zaklęciu poradzi sobie w miesiąc. Uzyskanie formalnych pozwoleń z posiadłości Pięknego Ludu zabrałoby wiek, Słoneczny może jednak załatwić sprawę podczas jednej sesji.

Metoda Usprawniania Wydziału

Koszt: 80, 1sw; **Wymagania**: Biurokracja 5, Esencja 3; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak

Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Przyspieszenie Machiny

Dawcy Praw rządzą mądrze. Zaklęcie wspomaga proces biurokratyczny, którym zarządza Słoneczny - akcję dramatyczną, podejmowaną przez urzędy państwowe i kupieckie. Redukuje ono zewnętrzne kary, nałożone na akcje wydziału, o wartość Esencji Słonecznego oraz stałe kary wewnętrzne, będące rezultatem korupcji lub niewydolności o jeden. Pomazaniec musi posiadać formalną władzę nad projektem, który realizuje jego urząd. Przykładowo, Słoneczny może kierować ogólnonarodowym projektem budowy sieci dróg, redukując kary wynikłe z działalności bandytów, trudności terenu lub lenistwa robotników. Zaklęcie przy okazji oczyszcza urząd z pięciu najmniej potrzebnych pracowników.

Klątwa Leniwego Urzędnika

Koszt: 40; **Wymagania**: Biurokracja 3, Esencja 2; **Typ**: Proste (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Biurokracji

Wrogowie Pomazańców Słońca to istoty pełne wad. Dawcy Praw wykorzystują ich przekupność i pozwalają, aby sami się pokonali. Zaklęcia wzmacnia naturalną niekompetencję innych. Pomazaniec kontaktując się z urzędem w sprawie jakiegoś projektu i rzuca za ([Inteligencję lub Charyzmę] + Biurokrację), dodając Esencję do wyrzuconych sukcesów. Trudność rzutu wynosi 1, ale jeśli osoba odpowiedzialna za projekt świadomie stara się przyspieszyć jego realizację, należy odjąć od wyniku rzutu karę zewnętrzną w wysokości ([Inteligencji + Biurokracji tej osoby]/2). Słoneczny wie wówczas, że ktoś próbuje usprawnić pracę.

Jeśli Pomazaniec odniesie sukces, zaklęcie mnoży czas potrzebny do rozpoczęcia projektu przez (Esencję Słonecznego + 1), wydłużając go o przynajmniej (Esencję Słonecznego) godzin. Jeśli realizacja zadania już się rozpoczęła, moc powoduje zewnętrzną karę w wysokości równej Esencji Słonecznego, blokujące postępy projektu.

Technika Zawiesistej Atmosfery

Koszt: 40, 1sw; **Wymagania**: Biurokracja 5, Esencja 3; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Klątwa Leniwego Urzędnika

Kto sprzeciwia się Dawcy Praw, ugnie się pod ciężarem własnych porażek. Zaklęcie uzupełnia każdą podjętą przez Słonecznego sabotażu działalności organizacji. Bohater testuje ([Inteligencję lub Charyzmę] + Biurokrację), dodając Esencję do liczby uzyskanych sukcesów. O wyniku odejmuje się karę zewnętrzną w wysokości ([Inteligencji + Biurokracji przewodniczącego organizacji]/2).

Jeśli rzut zakończy się powodzeniem, w organizacji zwiększa się korupcja i kłótliwość urzędników, powodujące karę wewnętrzną -2 do wszystkich akcji. Zaklęcia można używać wielokrotnie na tej samej jednostce urzędowej, ale żadna kombinacja zaklęć zawierająca Technikę Ciężkiej Atmosfery nie może spowodować kary większej niż (Esencja + Biurokracja Pomazańca).

Jeździectwo

Technika Władcy Koni

Koszt: -; **Wymagania**: Jeździectwo 1, Esencja 3; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Wybrańcy Słońca dobrze znają swoje zwierzęta. Zaklęcie zwiększa na stałe umiejętności Pomazańca, zapewniając mu jeden z poniższych trików.

Styl Harmonii Ducha. Dawca Praw może wydać odruchowo jeden okruch, aby nie spaść z wierzchowca. Postać może użyć tego efektu nawet, kiedy jest bierna (patrz str. 143). Ponadto, postać nigdy nie spadnie z konia ze względu na to, że po prostu jest bierna, podczas zwyczajnej podróży.

Gwizdnięcie Na Konia. Dawca Praw może wydać odruchowo jeden okruch, aby przywołać lojalnego wierzchowca. Rumak wybiera najbardziej wygodną i sprzyjającą drogę.

Oko Władcy Koni. Dawca Praw może wydać odruchowo jeden okruch podczas oceniania wierzchowca, by doskonale rozpoznać jego zalety i słabości.

Technika Wytrwałego Galopu. Dawca Praw może wydać odruchowo jeden okruch, aby dotknąć wierzchowca i uczynić go wytrzymalszym na dwie godziny. W tym czasie nijak się on nie męczy i nie przydarzają mu się takie wypadki, jak utrata podkowy czy zranienie kopyta.

Uspokajające Klepnięcie. Dawca Praw może wydać odruchowo trzy okruchy, by wierzchowiec nie wpadł w popłoch. Rumak nie odczuwa strachu przez całą resztę sceny..

Postacie posiadające to Zaklęcie mogą wykupywać dodatkowe triki za 2 punkty doświadczenia lub 1 punkt dodatkowy. Korzystanie z nich nie liczy się jako użycie zaklęcie - po prostu, na stałe zwiększa ono umiejętności Pomazańca.

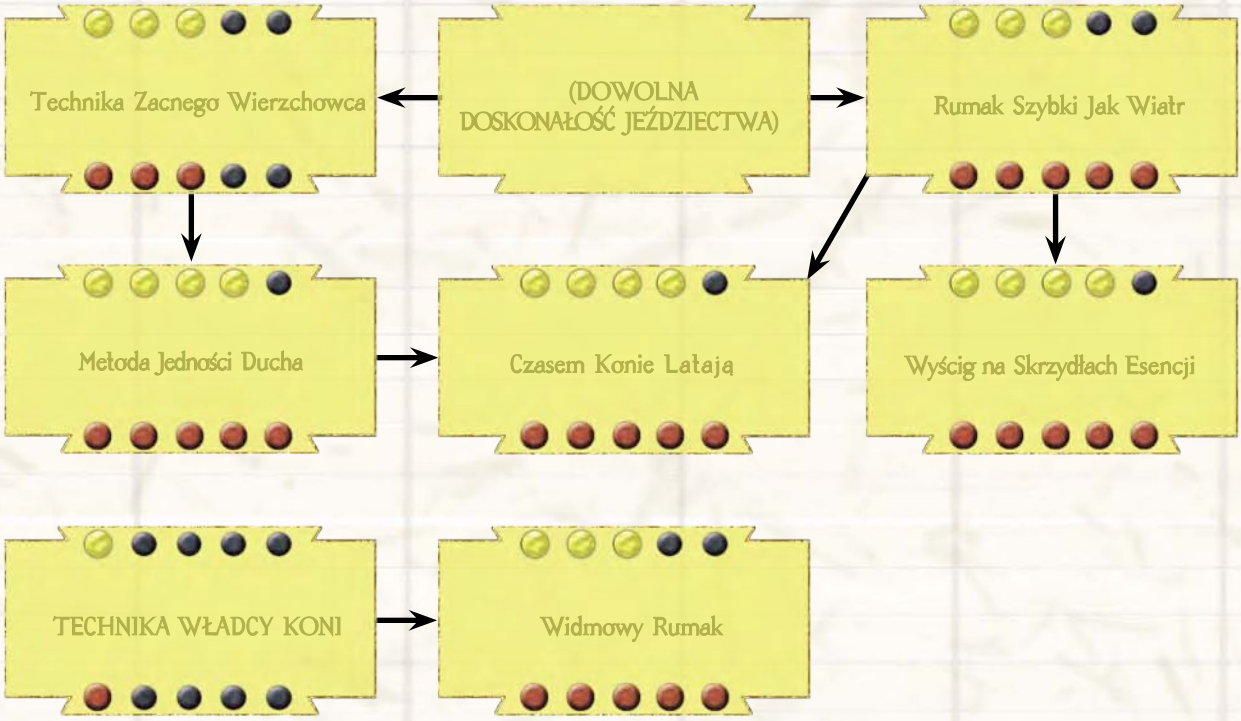
Technika Zacnego Ducha

Koszt: —; **Wymagania**: Jeździectwo 3, Esencja 3; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Jeździectwa

Dawcy Praw stanowią jedność ze swymi rumakami. To zaklęcie pozwala postaci na używanie zaklęć odruchowych, by wspierać nie siebie, ale wiernego wierzchowca. Uznaje się to za użycie zaklęcia na potrzeby wszystkich limitów i ograniczeń, wymaga też wydania dodatkowego okruchu. Przykładowo, postać nie może podczas tej samej akcji użyć Doskonałości Sztuk Walki, by wesprzeć atak, i Techniki Instynktownego Odstąpienia aby pomóc swojemu rumakowi wykonać unik, o ile nie stanowią układu. Może natomiast użyć tego samego zaklęcia zarówno na sobie, jak i wierzchowcu, podczas tej samej akcji. Jeśli postać używa mocy, która uruchamia się automatycznie, jak Metoda Unikania Zaskoczenia, może ona ochronić również rumaka. Gdy wierzchowiec staje oko w oko ze niespodziewanym, śmiertelnym niebezpieczeństwem, postać może, wydając dwa okruchy, zwiększyć Czujność rumaka, by się wycofało.

Metoda Jedności Ducha

Koszt: -; **Wymagania**: Jeździectwo 5, Esencja 4; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak



Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Zacnego Wierzchowca

Zaklęcie ulepsza Technikę Zacnego Wierzchowca i pozwala używać zaklęć uzupełniających, aby wspomagać akcje wierzchowca, podnosząc wówczas ich koszt o 2 okruchy. Przykładowo, postać może użyć Prany Ataku Gromu, alby wzmocnić atak konia, nawet jeśli podczas tej samej akcji użyła tego samego zaklęcia na sobie. Bohater nie może skorzystać z tej mocy, jeśli zaklęcie uzupełniające jest częścią układu, w którym znajdują się też zaklęcia proste.

Widmowy Rumak

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Jeździectwo 5, Esencja 3; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ — tak, Oczywiste
Czas trwania: Jeden dzień
Wymagane zaklęcia: Technika Władcy Koni

Pomazaniec Słońca kształtuje z Esencji świata śnieżnobiałego wierzchowca o płonącej, złotej grzywie. Zaklęcie tworzy bojowego rumaka, który nie potrzebuje snu, odpoczynku czy pożywienia. Koń jest lojalny wobec postaci i posiada poziom kontroli 2.

Rumak Szybki Jak Wiatr

Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Jeździectwo 5, Esencja 3; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Jeden dzień
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Jeździectwa

Esencja napełnia wierzchowca Dawcy Praw nieograniczoną energią - może cwałować bez opamiętania i niczym mu to nie grozi. Otrzymuje jeden dodatkowy sukces podczas każdego testu utrzymania równowagi lub skakania przez przeszkody. Dzięki temu zaklęciu, może mknąć z szybkością (Wytrzymałość konia x 15) kilometrów na godzinę.

Wyścig na Skrzydłach Esencji

Koszt: -; **Wymagania**: Jeździectwo 5, Esencja 4; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Oczywiste
Wymagane zaklęcia: Rumak Szybki Jak Wiatr

Wierzchowce Dawców Praw osiągają nadzwyczajną szybkość. Zaklęcie ulepsza działanie Rumaka Szybkiego Jak Wiatr, pozwalając zwierzęciu biec z prędkością ([Wytrzymałość stworzenia + Esencja postaci] x 15) kilometrów na godzinę.

Czasem Konie Latają

Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Jeździectwo 5, **Esencja** 4; Typ: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Dotyk
Czas trwania: Jedna godzina
Wymagane zaklęcia: Rumak Szybki Jak Wiatr, Metoda Jedności Ducha

Słoneczni herosi potrafią skłonić swoje wierzchowce do nadzwyczajnych wyczynów. Zaklęcie obdarza wierzchowca umiejętnością latania oraz konieczną do tego odwagą i przekonaniem. Może dzięki niemu biec po wodzie, chmurach, a nawet w powietrzu wykonując akcję Ruchu lub Biegu, wykorzystując dwa metry ruchu by wzbić się o jeden metr w górę.

Koszt zaklęcia spada do pięciu okruchów, jeśli rzucić je na konia przywołanego za pomocą Widmowego Rumaka lub podobne zaklęcie.

Języki

Metoda Wirującego Pędzelka

Koszt: 40; **Wymagania**: Lingwistyka 1, Esencja 1; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Dyplomaci Niezwyciężonego Słońca posługują się zręcznym i eleganckim stylem pisma. Zaklęcie wspomaga akcję dramatyczną, której cele jest zapisanie czegoś: skopiowanie księgi, zapisanie rozmowy czy coś w tym rodzaju. Zaklęcie pozwala postaci pisać (jej Esencja x 10) razy szybciej, niż normalnie. Postać o Esencji 2 ukończy dzięki niemu manuskrypt w półtorej godziny, któremu należy poświęcić 30 godzin. Zamiast ślęczeć sześć godzin nad przepisywaniem traktatu, członek Kasty Zaćmienia może ukończyć go w zaledwie 12 minut.

Dyscyplina Perfekcyjnej Kaligrafii

Koszt: 80; **Wymagania**: Lingwistyka 5, Esencja 3; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak, Emocja
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Języków

Dyscyplina Perfekcyjnej Kaligrafii upiększa pismo Dawcy Praw, czyniąc każdy jego szczegół doskonałym. Pomazańcy korzystający z tego zaklęcia piszą niczym legendarni mędrcy i boscy mistrzowie kaligrafii. Pozwala ono dodać stałą Esencję postaci do wartości jego Języków na potrzeby określenia urody pisma. Ponadto sprawia, że słowa Dawcy Praw stają się nadludzko przyciągające. Zapisując tekst, Słoneczny testuje (Charyzmę + Występy publiczne). Jeśli test jest pomyślny i uzyska więcej sukcesów, niż wynosi WOM czytelnika, lektura powoduje podziw i miłość wobec autora. Ta emocja jest rezultatem nadnaturalnego wpływu na umysł i cel może wydać trzy punkty Siły Woli, aby odeprzeć efekt i nie pozwolić, by zaklęcie nim zawładnęło (patrz str. 201). Jeśli cel nie wyda trzech punktów Siły Woli, pozostaje owładnięty miłością dopóki nie usunie upodobania i musi wydawać jeden punkt Siły Woli na scenę, by się jej oprzeć. Cel, który poddano działaniu Dyscypliny Perfekcyjnej Kaligrafii staje się niewrażliwy na kolejne próby użycia zaklęcia przez najbliższy rok.

Doskonałość Języków

Choć umiejętność Języków można podnieść za pomocą Doskonałości, nie powoduje to, że postać zaczyna mówić większą liczbą języków.

Widmowy Rumak

Sił/Zrę/Wyt	Zmy/Int/Spr/SW	Poziomy Zdrowia	Atak(Szy/Cel/Obr/Ata)		Uniki/Wyparowania
(7/3/6)	(5)	(-0x3/-1x2/-2x3/-5/O	Ugryzienie:5/6/8L/1	Kopyto:6/6/13*B/2	(6/3L/6B)

Umiejętności: Czujność 3, Dedukcja 1, Odporność 2, Przetrwanie 2, Przywództwo 3, Sztuki Walki 3, Uniki 3, Wysportowanie 3
*Obrażenia przebijające

Technika Listu w Liście

Koszt: 60; **Wymagania**: Lingwistyka 4, Esencja 2; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Języków

Choć pełni chwały Pomazańcy Słońca z Pierwszej Ery są martwi, wielu z nich pozostawiło ukryte wiadomości. Zaklęcie pozwala postaci na ukrycie informacji w innym tekście tak, że mogą ją odczytać tylko osoby powołane.

Ukryta wiadomość może powodować naturalną lub nadnaturalną kontrolę umysłu. w takim wypadku, lekturę uznaje się automatycznie za niespodziewany atak. Do wyniku testu Obycia, przeprowadzanego by zaskoczyć cel, należy dodać poziom Języków autora wiadomości.

Mądre Oko Uczonego

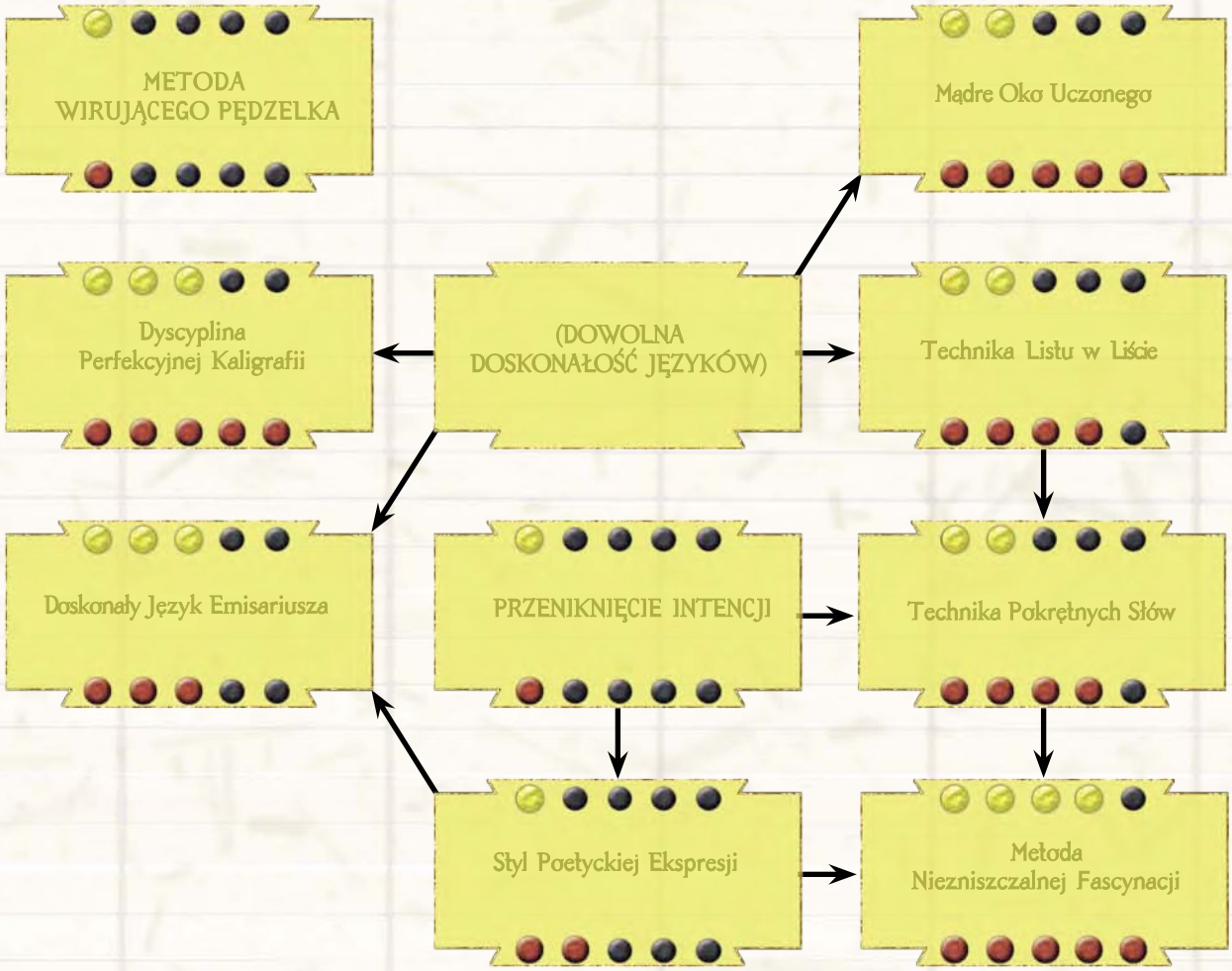
Koszt: 60, 1sw; **Wymagania**: Lingwistyka 5, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Języków

Słoneczni bohaterowie bez trudu rozumieją drobne sekrety śmiertelnych. To zaklęcie pozwala postaci zrozumieć zakodowane, niejasne i ukryte metody komunikacji, jakby były całkowicie oczywiste. Przykładowo, Pomazaniec może odczytać zniszczone kamienne tablice, zrozumieć sygnały tajnego kodu, czytać zaszyfrowane rękopisy, jakby napisano je w ojczystym języku bohatera, a nawet wyciągać informacje od osób, którym wycięto języki. Zaklęcie pozwala rozkodować wiadomość ukrytą za pomocy Techniki Listu w Liście czy podobnych zaklęć. Używającej go postaci nie można nigdy niespodziewanie zaatakować społecznie.

Przeniknięcie Intencji

Koszt: 30; **Wymagania**: Lingwistyka 1, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - tak, Społeczne
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Dawca Praw rozumie jasno, do czego dążą inni. Zaklęcie odsłania powód stwierdzenia, które Pomazaniec przeczytał lub usłyszał - zapewnia jednozdaniową informację, co tak naprawdę chciał osiągnąć jego autor. Jeśli Pomazaniec użyje zaklęcie, aby obronić się przed atakiem społecznym, który wrogi jest albo samemu Pomazańcowi, albo jego motywacji, moc neguje atak całkowicie.



Styl Poetyckiej Ekspresji

Koszt: 30; **Wymagania**: Lingwistyka 2, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Przeniknięcie Intencji

Herosi Słońca jasno wyrażają swoje pragnienia. Bariery językowe nie są dla nich przeszkodą — każdym gestem wyrażają, co zamierzają wyrazić. Zaklęcie usuwa zewnętrzne kary do akcji dramatycznych lub walki, wynikające z nieznajomości czyjegoś języka. Pomazaniec może dzięki niemu przekazywać niezbędne informacje taktyczne i strategiczne za pomocą gestykulacji. Z równą łatwością krzyknie „Padnij!" jak nauczy prymitywne plemię techniki uprawy ziemi. Zaklęcie nie usuwa kar do akcji społecznych oraz wojskowych i postać wciąż będzie mieć trudności z nienaturalną lub naturalną perswazją czy dowodzeniem, jeśli nie zna języka rozmówców i podkomendnych.

Doskonały Język Emisariusza

Koszt: -; **Wymagania**: Lingwistyka 3, Esencja 3; **Typ**: Stałe
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Różny
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Języków, Styl Poetyckiej Ekspresji

Esencja zwiększa umiejętności lingwistyczne Słonecznego - zaklęcie pozwala mu komunikować się i rozumieć podstawowe zwroty w języku, z którym miał styczność, choć nim nie włada. Wymaga to pomyślnego testu (Inteligencji + Języków) co pięć przedłużonych momentów konwersacji lub stronę tekstu, bohater musi używać Doskonałości Języków. Trudność wynosi 5, jeśli Słoneczny już od pięciu dni ma styczność z językiem, słysząc go lub się go ucząc. Trudność rośnie do 7, jeżeli Pomazaniec styka się z językiem przez jedną scenę oraz do 10, gdy słyszał lub widział tylko kilka jego słów. Jeśli Wybrany używa zaklęcia podczas walki społecznej w nieznanej mu mowie, zarówno on sam, jak i każdy, kto próbuje go do czegoś przekonać, dodaje +3 do WOM.

Technika Pokrętnych Słów

Koszt: 60, 1sw; **Wymagania**: Lingwistyka 4, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Przymus, Iluzja
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Listu w Liście, Przeniknięcie Intencji

Melodia języka Słonecznych potrafi subtelnie zniewolić. Zaklęcie wspomaga pisemną próbę kontrolowania lub oszukiwania innych, powodując, że perswazja staje się nadnaturalna. Bohater rzuca na (Oddziaływanie + odpowiednią umiejętność społeczną). Efektem jest przymus lub iluzja, oddziałujące na każda osobę, która przeczyta tekst i jej WOM jest mniejsza od liczby sukcesów. By oprzeć się tej mocy, czytelnik musi wydać trzy punkty Siły Woli - w przeciwnym wypadku uzyskuje upodobanie w kwestii, którą chce mu narzucić Słoneczny (patrz str. 201). Jeżeli czytający nie wyda trzech punktów Siły Woli, pozostaje pod wpływem mocy do czasu, gdy pozbędzie się upodobania i musi wydać jeden punkt Siły Woli na scenę, w której mu się opiera. Zaklęcie za każdym razem staje się mniej skuteczne — należy zwiększyć WOM celu o trzy, jeśli wcześniej miał styczność z Techniką Pokrętnych Słów lub podobną mocą.

Metoda Niezniszczalnej Fascynacji

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Lingwistyka 5, Esencja 4; **Typ**: Proste (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Styl Poetyckiej Ekspresji, Technika Pokrętnych Słów

Słowa Słonecznego emanują mocą, fascynując innych. Zaklęcie jest akcją dramatyczną, podejmowaną podczas występu przed dużą publicznością. Po użyciu, rozpala animę postaci do poziomu 16+ okruchów i sprawia, że słuchanie melodyjnych, poetyckich słów Pomazańca staje się dla widowni przeżyciem wręcz mistycznym.

Zaklęcie wywiera nadnaturalny wpływ na umysł każdego, kto może usłyszeć Wybrańca, zmuszając do bacznego słuchania. Cel ten osiąga automatycznie, o ile kontruje go inne zaklęcie. Ponadto, Pomazaniec testuje (Charyzmę + Języki) i jeśli liczba sukcesów przewyższa WOM celu, ten musi paść na kolana w zachwyceniu, rozpłakać się lub w inny sposób wyrazić szczęście i bojaźń spowodowane spotkaniem z bogiem. Aby oprzeć się jednemu lub obu przymusom na czas jednej akcji, widz musi albo wykonać pomyślny test Umiaru, albo wydać jeden punkt Siły Woli. Nie może jednak w danej scenie wydać więcej Siły Woli, niż wynosi Esencja Słonecznego.

Zaklęcie kończy się w momencie, kiedy Pomazaniec przerwie mowę z innego powodu, niż pauza na reakcję słuchaczy - to znaczy, gdy podejmie inną akcję.

Obycie

Metoda Czcigodnego Dworzanina

Koszt: 30, 1sw; **Wymagania**: Obycie 3, Esencja 2; **Typ**: Proste (6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ — tak, Iluzja
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Słoneczny przekształca przekonania całych społeczeństw. Zaklęcie jest wykonywanym przy pomocy Obycia atakiem społecznym na grupę o Wielkości 1+ (na przykład dwór, królestwo czy tajemną organizacje), który ma zmusić jej członków do uwierzenia w coś. Postać musi poświęcić wiele godzin w ciągu roku, wzniecając pragnienie wiary, zanim użyje tego zaklęcia, a posłużyć się nim może tylko obecności przynajmniej jednej osoby z grupy. Pomazaniec testuje ([Charyzmę lub Oddziaływanie] + Obycie), odejmując karę zewnętrzną w wysokości WOM lidera plus połowa Wielkości grupy. Jeśli test się powiedzie, społeczność akceptuje wpojone przekonanie.

Zaklęcie wywiera nadnaturalny wpływ na umysł. Grupa będącą celem - i każdy oddział cywilny o Wielkości 1+, który się z niej wydzieli - musi wydać sześć punktów Lojalności, aby uwolnić się na czas jednej sceny.

Moc nie działa na pojedyncze osoby - wyłącznie na grupy. Postać może zatem zmienić dogmat kościoła albo wierzenia narodu, ale każda jednostka reaguje na nie wedle

własnego przekonania. Główną funkcją Metody Czcigodnego Dworzanina poza czasem narracji jest ograniczanie akcji, które grupa może podjąć.

Czas Dzikiej Hulanki

Koszt: 30, 1sw; **Wymagania**: Obycie 3, Esencja 2; **Typ**: Proste (6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Emocja
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Słoneczny zachęca całe społeczności, by porzuciły skrępowanie i zatraciły się we wściekłym potoku emocji. Zaklęcie jest wykorzystującym Obycie atakiem społecznym, a jego celem jest wzbudzenie w grupie silnej emocji: spowodowanie, że pogrąży się w nienawiści, smutku, lenistwie lub odświętnej radości. Funkcjonuje dokładnie jak Metoda Czcigodnego Dworzanina z tym zastrzeżeniem, że powoduje Emocje, a nie wiarę.

Tyrada Tworząca Tabu

Koszt: 30, 1sw; **Wymagania**: Obycie 3, Esencja 2; **Typ**: Proste (6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Przymus
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Słoneczny gwałtownie potępia lub akceptuje jakieś zachowanie, zachęcając całe społeczeństwo, by je poparło lub odrzuciło. Obycia atakiem społecznym na grupę społeczną o Wielkości 1+, którego celem jest przymuszenie jej do czegoś. Postać musi poświęcić wiele godzin w ciągu roku, promując pożądane zachowanie, zanim użyje tego zaklęcia, a posłużyć się nim może tylko obecności przynajmniej jednej osoby z grupy. Pomazaniec testuje ([Charyzmę lub Oddziaływanie] + Obycie). odejmując karę zewnętrzną w wysokości WOM lidera plus połowa Wielkości grupy. Jeśli test się powiedzie, społeczność akceptuje propagowane przez bohatera tabu lub chwilową modę i natychmiast przyjmuje je za część swoich Przekonań. Dochowa mu wierności, dopóki przywódca grupy nie wyda 10 punktów Lojalności, nie więcej, niż jeden tygodniowo.

Zaklęcie, nie wpływa na jednostki, choć złamanie nowych zasad może wyrzucić je poza nawias społeczeństwa. Główną funkcją Zaklęcia poza czasem narracji jest ograniczanie akcji, które grupa społeczna może podjąć.

Technika Jadowitych Podszeptów

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Obycie 5, Esencja 3; **Typ**: Proste (6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Przymus, Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Tyrada Tworząca Tabu

Słoneczny może przekonać ogół społeczeństwa do potępienia jednostki lub małej grupy. Pomazaniec musi dotknąć ofiary, a następnie wejść w interakcję z resztą grupy. Zaklęcie jest nadnaturalnym atakiem społecznym przy użyciu Obycia, a jego celem jest podważenie pozycji osoby będącej celem. Pomazaniec testuje ([Charyzmę lub Oddziaływanie] + Obycie). odejmując karę zewnętrzną w wysokości WOM lidera plus połowa Wielkości grupy.

Jeśli test się powiedzie, cel odnajduje się jak najgorzej w każdej społecznej sytuacji. Przez resztę dnia, dana osoba lub grupka musi wydawać jeden punkt Siły Woli w każdej scenie, gdy chce zachowywać się normalnie. W przeciwnym wypadku, odejmuje karę wewnętrzną równą Esencji Pomazańca od wszystkich pul kości podczas interakcji społecznych.

Zrozumienie Dworu

Koszt: 200, 1sw; **Wymagania**: Obycie 5, Esencja 3; **Typ**: Proste (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Układ - Tak

Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Obycia

Dawcy Praw rozumieją relacje międzyludzkie, a to zaklęcie pomaga im zbadać, jak silne więzy łączą daną społeczność. Postać buduje dokładny profil członków grupy i ich związków, które Narrator może opisać według własnego uznania. Pomazaniec testuje w tym celu ([Zmyły lub Inteligencję] + Obycie) przeciw trudności 1, dodając do wyniku tyle sukcesów, ile wynosi jego Esencja. Jeśli trzon społeczności próbuje świadomie wysyłać mylące sygnały, należy odjąć od wyniku zewnętrzną karę równą ([Oddziaływaniu + Obycie + Wielkość]/2) grupy. Nadzwyczajne okoliczności, jak nieobecność lidera społeczności przez cały czas, gdy bohater obserwuje grupę, może karę zewnętrzną. Jeśli test się uda, każdy sukces zmniejsza kary zewnętrzne do akcji społecznych i dramatycznych, które Pomazaniec może podjąć by manipulować społecznością w jej środowisku. Zaklęcie nie może zredukować utrudnień o wartość większą, niż Esencja Słonecznego.

Pomazaniec może zbudować tylko jeden profil danej społeczności. Jego trafność, redukująca zewnętrzne utrudnienia, utrzymuje się, póki Esencja Pomazańca pozostaje zużyta. Dawcy Praw nie może rzucić raz jeszcze, by określić nowy profil, dopóki nie skończy się opowieść lub pojawi nowa okoliczność, powodująca przetasowanie w strukturach dworu.

Mistrzostwo Skromnych Manier

Koszt: 10; **Wymagania**: Obycie 2, Esencja 1; **Typ**: Proste (Szybkość 5 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Społeczne
Czas trwania: Jeden tydzień
Wymagane zaklęcia: Żadne

Słoneczny z łatwością przystosowuje się do istniejących związków międzyludzkich. Dzięki temu zaklęciu reaguje na każdą sytuację społeczną tak stosownie i naturalnie, że podczas walki społecznej traktuje wszystkie wrogie grupy, jakby miały o jeden poziom Wielkości mniej (minimalnie 0). Jego efektywny Wygląd wzrasta o jeden i może spodziewać się drobnych przysług i większej gościnności niż zwykle. Zaklęcie sprawia również, że postać rozumie motywacje wszystkich osób obecnych w danej scenie, jakby wyrzuciła trzy sukcesy w zwykłym teście Dedukcji, by określić czyjeś zamiary.

Zebranie Kongregacji

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Obycie 3, Esencja 3; **Typ**: Odruchowe (krok 1 dla atakującego, krok 2 dla broniącego się)
Słowa-klucze: Układ - tak, Społeczne
Czas trwania: Do następnej akcji
Wymagane zaklęcia: Brak

Chwalą Dawcy Praw budzi respekt w zwykłych śmiertelnikach. Pomazaniec może podjąć próbę przekonania wszystkich, którzy mogą go usłyszeć, by zebrali i mu służyli. Testuje w tym celu (Charyzmę + [Występy publiczne lub Obycie]). Sukces sprawia, że wszyscy słuchacze stają się oddziałem cywilnym pod dowództwem Pomazańca. Grupa rozpada się, jeśli Słoneczny porzuci ją na dłużej niż dzień.

Żeglarstwo

Metoda Wilka Morskiego

Koszt: 30; **Wymagania**: Żeglarstwo 2, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 1 lub 2)
Słowa-klucze: Układ - tak, Społeczne, Bitwa
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Brak

Zaklęcie pomaga we wszystkich czynnościach dotyczących żeglugi, poczynając od zachowania równowagi na rozkołysanym sztormem pokładzie po sprawne przeprowadzenie floty poprzez rafy w mglistą noc. Zaklęcie redukuje wszystkie kary zewnętrzne do akcji dramatycznych, społecznych, bitewnych i zwykłej walki o maksymalnie tyle, ile wynosi Esencja postaci. Nieważne, czy kary są bezpośrednio związane z warunkami na morzu - na przykład spowodowane mgłą lub kołysaniem statku - czy też mają źródło niezależne, na przykład w WO lub WOM przeciwnika.

Metoda Niezwyciężonego Admirała

Koszt: 120, 1sw; **Wymagania**: Żeglarstwo 4, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 1 lub 2)
Słowa-klucze: Układ - tak, Społeczne, Bitwa
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Metoda Wilka Morskiego

Herosi świtu czują się na morzu jak u siebie. Metoda Niezwyciężonego Admirała przypomina Metodę Wilka Morskiego, ale zapewnia również korzyści innym. Zaklęcie stosuje podczas żeglugi lub, gdy Słoneczny jest na pokładzie statku pełnomorskiego. Znosi ono jeden punkt kary zewnętrznej podczas akcji dramatycznych, społecznych, bitewnych i normalnej walki dla wszystkich oddziałów (również pojedynczych), podlegających dowództwu postaci i znajdujących się w zasięgu (Esencja x 15)

kilometrów, które podlegają dowództwu postaci. A zatem, zaklęcie pomoże zarówno załodze okrętu Pomazańca podczas abordażu jak i jego flocie w ogromnej bitwie morskiej.

Postawa Kapitana

Koszt: 50, 1sw; **Wymagania**: Żeglarstwo 4, Esencja 3; **Typ**: Proste (Szybkość 6 przedłużonych momentów)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Żeglarstwa

Esencja okrętu zna swojego pana. Zaklęcie pozwala objąć dowodzenie statkiem, który nie jest własnością (patrz str. 238) innej osoby, władającej Esencją. Sprawia ono, że Pomazaniec natychmiast zostaje właścicielem statku. Inne postaci odejmują jeden sukces od wyników wszystkich testów na pokładzie jednostko, dopóki Wybraniec formalnie ich nie powita i jeśli równie formalnie ich nie odprawił. Wymusza to pomniejszy bożek statku, wiec słowa powitania i odprawy należy wypowiadać w Starocesarskim, mając jednostkę w zasięgu głosu.

Technika Zabezpieczenia Kadłuba

Koszt: 80, 1pz; **Wymagania**: Żeglarstwo 4, Esencja 3; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Postawa Kapitana

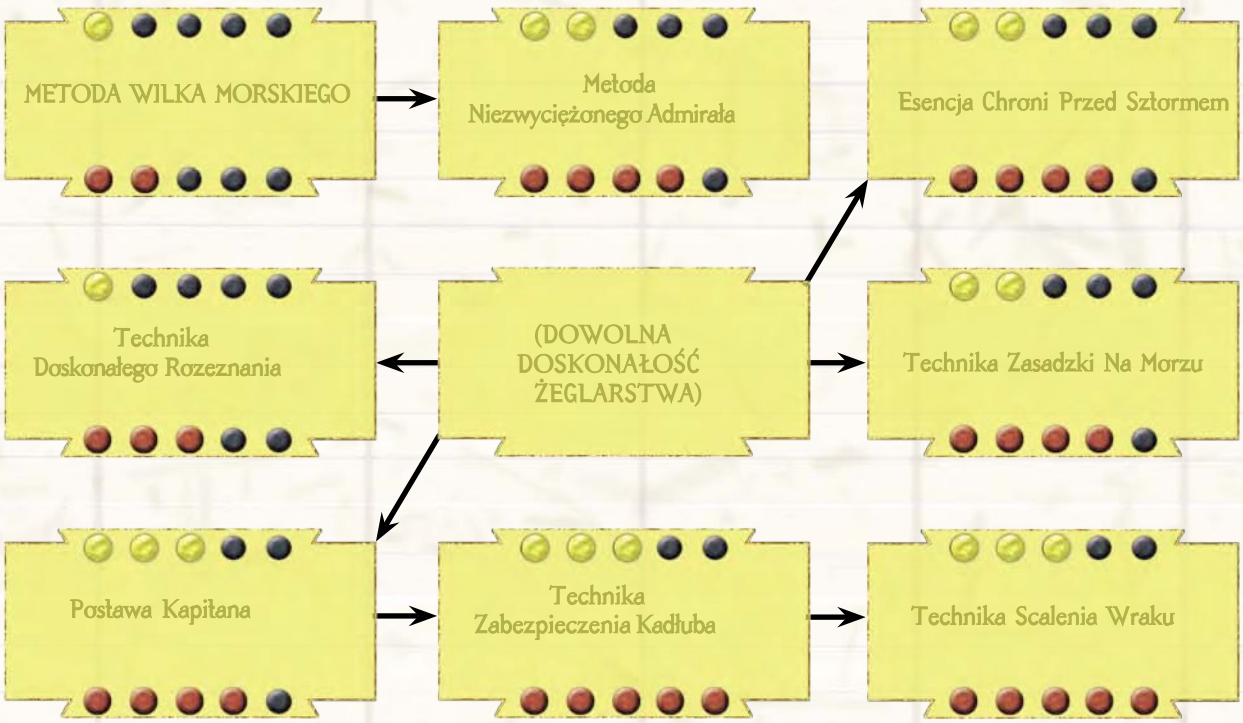
Postać chroni swój okręt. Zaklęcia używa się odpowiedzi na atak nieprzyjaciela lub podwodnej bestii czy zderzenie z rafą, o ile postać jest na statku. Moc doskonale broni jednostkę, zmniejszając zawsze obrażenia po wyparowaniach do 0.

Odnośnie Zaklęć: Własność

Zaklęcia czasami odnoszą się do przedmiotów, które postać „posiada". Jest to stan fizyczny a nie prawny: Esencja obiektu zna swojego właściciela. Pomazaniec posiada przedmiot, jeśli jej duch jest mu wierny (patrz str. 175) i nie żywi lojalności względem jego wrogów. Zdobywanie wierności rzeczy wygląda tak samo, jak pozyskiwanie człowieka czy zwierzęcia i wymaga stosownego odgrywania, testów umiejętności lub zaklęć. Większość przedmiotów jest jak bezpańskie psy — łatwo je pozyskać. Wystarczy, że bohater je posiada i poświęca im odrobinę uwagi. Jeśli przedmiot jest własnością innej osoby lub jego przynależność jest dyskusyjna, by go przejąć potrzeba odpowiedniej perswazji. Postaci bez stosownego zaklęcia mogą „komunikować się" z przedmiotami, traktując je dobrze, używając podczas ważnych lub emocjonujących wydarzeń i demonstrując stosowne mistrzostwo - na przykład, wykonując kata można zdobyć wierność dajkatany. Typowe przedmioty posiadają Siłę Woli 3, WO Mentalnej 3 i Przekonanie 2.

Strategia

Zazwyczaj nie będziesz musiał się martwić tymi zasadami: jeśli przedmiot do ciebie należy, jest twój i nawet, jeżeli zdobycie jego serca wymaga nieco czasu narracyjnego, szczegóły rzadko są istotne. Jeśli istnieje specjalny powód, dla którego potrzebujesz pozyskać „własność" obiektu, rozważ użycie zaklęć perswazji, efektów Służby lub Iluzji, aby zdobyć go szybko.



Technika Scalenia Statku

Koszt: 40; **Wymagania**: Żeglarstwo 5, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 10)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste, Łańcuch, Dotyk
Czas trwania: Nieokreślony
Wymagane zaklęcia: Technika Zabezpieczania Kadłuba

Postać może użyć zaklęcia w odpowiedzi na atak, który roztrzaskałby lub zatopił jej statek. Dzięki niemu okręt pozostanie całością dopóki Esencja bohatera nie będzie zużyta. Jeżeli statek otrzyma wówczas nawet jeden poziom obrażeń, natychmiast się rozpadnie, choć postać może użyć zaklęcia ponownie (zwiększając ilość zużytej Esencji) lub próbować ochronić go inną mocą.

Technika Doskonałego Rozeznania

Koszt: 40; **Wymagania**: Żeglarstwo 3, Esencja 1; **Typ**: Proste (akcja dramatyczna)
Słowa-klucze: Układ - Tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Żeglarstwa

Dawcy Praw znajdą drogę przez najstraszliwsze nawet morza. Zaklęcie jest akcją dramatyczną, pozwalającą poprowadzić statek wprost do miejsca przeznaczenia. Słoneczny musi znajdować się na pokładzie. Jednostka płynie po kursie, przy maksymalnej prędkości, do momentu kiedy coś - sen, walka lub koncentracja na innych sprawach - nie rozproszy postaci sprawiając, że podejmie inną akcję. Pomazaniec odnosi automatyczny sukces podczas wszystkich testów nawigowania na trudnych wodach w stronę punktu docelowego - choć musi mieć dość informacji, by test był odpowiedni.

Esencja Chroni Przed Sztormem

Koszt: 60, 1sw; **Wymagania**: Żeglarstwo 4, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 1)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość Żeglarstwa

Słoneczni bohaterowie mogą wpłynąć w sam środek sztormu - dzięki temu zaklęciu załoga i statek przetrzymają nawałnicę, pokonają rafy, wiry i inne niebezpieczeństwa. Pomazaniec musi być na pokładzie, by wytyczać kurs i kierować załogą - zarówno on, jak marynarze otrzymują jednak dwa dodatkowe sukcesy gdy w grę wchodzi przetrwanie statku: kiedy walczą z wodną odmianą Pięknego Ludu, łatają kadłub nim zatonie czy wykonują akcję dramatyczną, by zażegnać mniej ekscytujące niebezpieczeństwo.

Technika Zasadzki Na Morzu

Koszt: 100, 1sw; **Wymagania**: Żeglarstwo 4, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniający
Słowa-klucze: Układ - tak, Bitwa
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Dowolna Doskonałość w Żeglarstwie

Okręty Dawców Praw pojawiają się znikąd nawet w bezchmurny dzień. Zaklęcie pozwala postaci podwoić liczbę sukcesów podczas akcji Skradania się okrętu którym dowodzi, przed uwzględnieniem kar zewnętrznych. Jednostki floty, będące pod wpływem zaklęcia, mogą zniknąć z oczu nawet, jeśli nie mają się za czym schować, trudność takiego testu wzrasta jednak +4.

Nadnaturalne Sztuki Walki

Techniki, zwane „nadnaturalnymi sztukami walki" wymagają intensywnej nauki, dyscypliny i treningu. Nie przychodzą same, dzięki naturalnym możliwościom Pomazańca Słońca - a przynajmniej nie bardziej, niż zwykle sztuki walki do kogoś, kto uczył się walczyć biorąc udział w karczemnych bójkach. By opanować nadnaturalne sztuki walki, trzeba zrozumieć przepływy Esencji świata i osiągnąć z nimi harmonię.

Te zaklęcia nie są związane z żadnym konkretnym typem Pomazańców. Choć Słoneczni posiadają nadzwyczajną siłę ducha i animy, wciąż muszą nauczyć się poprawnych form, kata i duchowej mądrości sztuk walki dzięki wytrwałym ćwiczeniom i pilnym studiom. To samo dotyczy innych Wybrańców Niebios - każdy z nich, a nawet Nieskalany ze Smoczej Krwi, może nauczyć się poniższych zaklęć. Co więcej, niektóre nadnaturalne sztuki walki, zwane „ziemskimi", mogą uprawiać nawet śmiertelnicy i zwykła Smocza Krew.

Każdy z nadnaturalnych stylów walki jest zamknięty. Gracze mogą tworzyć nowe szkoły, ale nie wolno im modyfikować istniejących, dodając do nich kolejne zaklęcia.

Styl Węża

Sekwencja zaklęć rozpoczynająca się Techniką Atakującej Kobry i składa z mocy sztuk walki Stylu Węża. Charakterystyczną bronią tej szkoły jest kolczasty miecz i złamany kij - na potrzeby zaklęć Stylu Węża traktuje się ataki i bloki przy pomocy tego oręża jak bez broni. Za odpowiednią broń uznaje się też artefaktyczne wersje powyższych, na przykład wężowe kije.

Styl Węża jest Niebiańską Sztuką Walki - mogą się go nauczyć Pomazańcy Słońca, Księżyca, Otchłani, Gwiazd oraz Smocza Krew, pod warunkiem, że zna techniki walki Zakonu Nieskalanych. Ponieważ ten styl jest tradycyjnie związany z Pomazańcami Słońca, tylko oni mogą poznać jego sekrety bez nauczyciela.

Technika Atakującej Kobry

Koszt: 30; **Wymagania**: Sztuki Walki 2, Esencja 1; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Najstraszliwsze jest pierwsze ukąszenie węża. Zaklęcie wspomaga akcje Bojowość, dodając do wyniku testu tyle dodatkowych sukcesów, ile wynosi poziom Sztuk Walki Pomazańca.

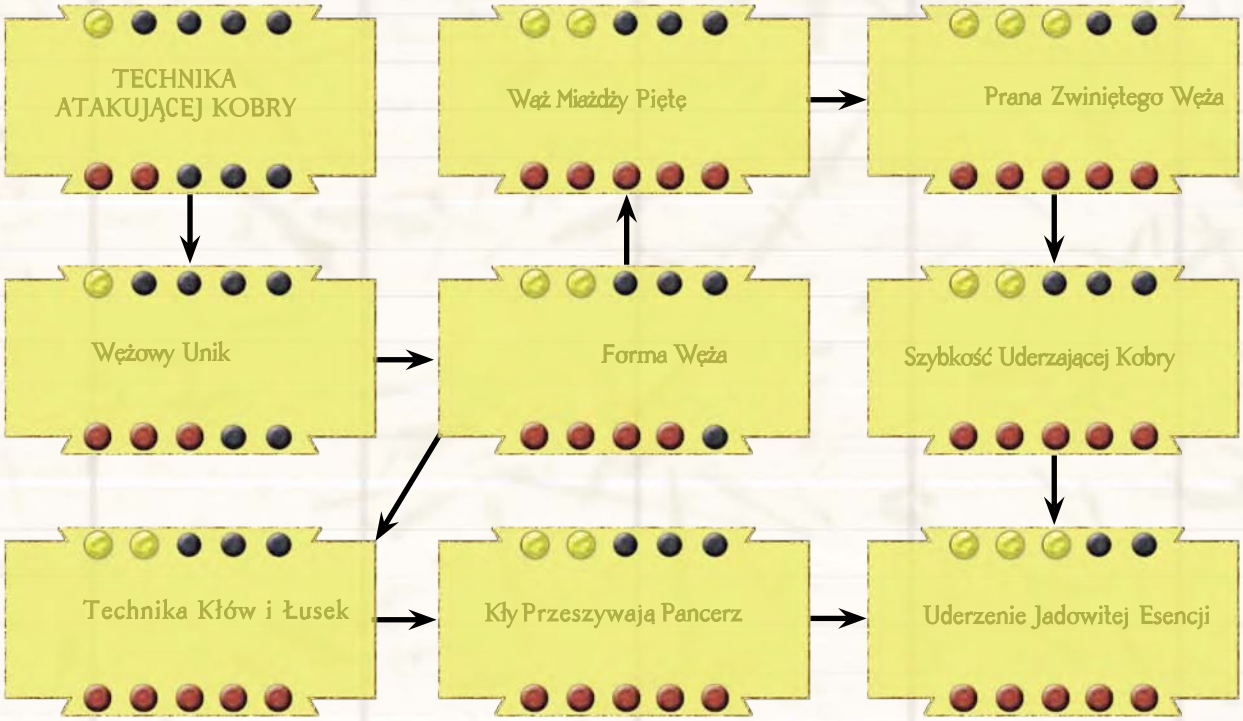
Wężowy Unik

Koszt: 30; **Wymagania**: Sztuki Walki 3, Esencja 1; **Typ**: Odruchowe (krok 2)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Atakującej Kobry

Wąż z gracją wije się i wygina. Zaklęcie daje postaci +2 do WO Uników lub Parowania przeciwko jednemu atakowi.

Forma Węża

Koszt: 50; **Wymagania**: Sztuki Walki 4, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 3, WO -1)
Słowa-klucze: Forma, Oczywiste



Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Wężowy Unik

Pomazaniec przyjmuje postawę ostrożnego węża - wycofany, gotów zarówno do ataku, jak odwrotu. Esencja węża czyni skórę mocniejszą, a płynne, wężowe mchy Pomazańca spowolniają i rozpraszają przeciwników.

Zaklęcie dodaje na resztę sceny wartość Sztuk Walki postaci do jego wyparowań obrażeń lekkich. Jeśli atakujący przeciwnik widzi hipnotyczne ruchy postaci, zaklęcie odejmuje od puli, którą rzuca zadając cios, liczbę kości równą Esencji Wybrańca.

Postać używać może najwyżej jednego zaklęcia Formy Sztuki Walki jednocześnie i jeśli chce posłużyć się kolejnym, musi zakończyć Formę Węża.

Technika Kłów i Łusek

Koszt: 50; **Wymagania**: Sztuki Walki 5, Esencja 2; **Typ**: Proste (Szybkość 5)
Słowa-klucze: Brak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Forma Węża

Kły węża wbijają się głęboko, a jego skóra jest silna i giętka. Zaklęcie daje Pomazańcowi podobne właściwości — powoduje, że jego ataki gołymi rękami zadają poważne obrażenia i stają się przebijające (patrz str. 373) -ignorują połowę wyparowań pancerza. Ponadto, pozawala Wybranemu używać wyparowań lekkich obrażeń do wyparowywania ran poważnych.

Kły Przeszywają Pancerz

Koszt: 40, 1sw; **Wymagania**: Sztuki Walki 5, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Technika Kłów i Łusek

Wodne węże ze Wschodu mogą przegryźć hartowaną stal. Adepci Stylu Węża mogą nauczyć się równie niebezpiecznych ataków. Zaklęcie wspomaga atak gołymi rękami za pomocą Sztuk walki, pozwalając na zignorowanie wyparowań pancerza przeciwnika. Cel może wyparować obrażenia tylko dzięki Wytrzymałości oraz zaklęciom, takim jak Koncentracja Żelaznej Skóry.

Wąż Miażdży Piętę

Koszt: 40; **Wymagania**: Sztuki Walki 5, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 9)
Słowa-klucze: Układ - tak, Kontratak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Forma Węża

Wąż broni się, atakując. Pomazaniec może użyć tego zaklęcia, kiedy zostanie zaatakowany lub trafiony, ale przez otrzymaniem obrażeń. Daje mu ono możliwość kontrataku gołymi rękami, za pomocą Sztuk walki. Pula kości tego ataku jest równa wartości Sztuk walki Pomazańca plus nadwyżka sukcesów, które wyrzucił w swoim teście przeciwnik. (Pomazaniec otrzymuje normalne obrażenia od ataku, który kontratakuje) Zasady kontrataku objaśniono stronach 150 oraz 183.

Prana Zwiniętego Węża

Koszt: 30; **Wymagania**: Sztuki Walki 5, Esencja 3; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Wąż Miażdży Piętę

Anima niektórych mistrzów sztuk walki uderza do przodu, jak atakujący wąż. Inni zadają cios cieniem swojej pięści. W obu przypadkach, zaklęcie wzmacnia atak przy użyciu Sztuk walki, pozwalając Pomazańcowi uderzyć cel znajdujący się w odległości (Esencja x 2) metrów, o ile nic nie blokuje ciosu. Ofiarę trafia anima lub cień postaci.

Szybkość Uderzającej Kobry

Koszt: 60; **Wymagania**: Sztuki Walki 5, Esencja 2; **Typ**: Dodatkowa akcja
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Prana Zwiniętego Węża

Walczący w Stylu Węża muszą poruszać się z szybkością uderzającego gada. Gracz testuje (Esencję Pomazańca x 2). Zaklęcie pozwala mu wykonać magiczny wir, złożony z tylu akcji, ile sukcesów wyrzucił. Nie muszą być atakami, ale postać nie może wykonać żadnej akcji, która trwa dłużej niż siedem momentów.

Uderzenie Jadowitej Esencji

Koszt: 60, 1sw; **Wymagania**: Sztuki Walki 5, Esencja 3; **Typ**: Proste (Szybkość 4, WO -1)
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Kły Przeszywają Pancerz

Mistrz Stylu Węża jest szybki jak błyskawica i śmiercionośny niczym dziesiątki węży. Pomazaniec wykonuje atak gołymi rękami przy pomocy Sztuk walki, a zaklęcie sprawia, że zadaje obrażenia krytyczne i zwiększa liczbę zadanych rano poziom stałej Esencji postaci.

Styl Słonecznego Bohatera

Drzewo zaklęć rozpoczynające się od Techniki Pięści z Żelaza to „naturalny" styl walki wręcz Pomazańców Słońca, uprawiany również z szeregiem broni: cestusami, rękawicami bojowymi, katarami, tygrysimi szponami, świętymi cestusami i bronią improwizowaną. Na potrzeby zaklęć Stylu uznaje się, że posługująca się takim orężem postać walczy gołymi rękami. Analogicznie traktuje się artefaktycze odmiany wyliczonych rodzajów uzbrojenia. Broń uznaje się za „improwizowaną", jeśli posiada Celność -3 oraz maksymalną liczbę Ataków 2, jak krzesła, beczki brandy, ogary czy nie dostrojone dajkatany.

Ponieważ niniejsze drzewko to Niebiańska Sztuka Walki, mogą się jej nauczyć również inni Pomazańcy. Zaklęcia wzmacniają jednak i imitują moce herosów świtu, więc choć Wybrańcy Niebios i Smocza Krew szkolona przez Nieskalanych mogą się ich uczyć, nie zdołają ani stworzyć, ani opanować dodatkowych mocy.

Dla Pomazańców Słońca, niniejsze zaklęcia są najbardziej naturalną formą walki, wykorzystują bowiem ich chwałę, Szybkość oraz siłę. Dlatego Słoneczni mogą tworzyć nowe zaklęcia dla drzewka - takie jak Atak Pędzącego Gromu czy Ogłuszające Uderzenie, opisane na stronie 190. Takie moce traktowane są jednak jak zaklęcia Słoneczne, nie nadnaturalne formy Sztuki Walki, więc tylko Wybrańcy Słońca (i Pomazańcy Otchłani z Kasty Cienia Księżyca) mogą się ich uczyć.

Technika Pięści z Żelaza

Koszt: 10; **Wymagania**: Sztuki Walki 2, Esencja 1; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Brak

Słoneczny wypełnia swoje dłonie siłą Esencji i uderza niczym Słońce Niezwyciężony. Zaklęcie wspomaga atak gołymi rękami przy pomocy Sztuk walki, zwiększając Celność o jeden oraz Obrażania o dwa i czyniąc je poważnymi. Słoneczny może również do początku swojej następnej akcji parować poważne obrażenia gołymi rękami, nie wykonując popisów.

Uderzający Młot

Koszt: 30; **Wymagania**: Sztuki Walki 3, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Technika Pięści z Żelaza

Zaklęcie nazywane jest również „Uderzeniem Kruszącym Kolumny". Anima Dawcy Praw płonie niczym gniew Niebios, a moc zaklęcia wzmacnia atak gołymi rękami za pomocą Sztuk walki przeciwko nieożywionym celom, podwajając podstawowe (przed wyparowaniami) obrażania.

Technika Smoczych Splotów

Koszt: 30; **Wymagania**: Sztuki Walki 3, Esencja 2; **Typ**: Odruchowe (krok 1)
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Do następnej akcji
Wymagane zaklęcia: Technika Pięści z Żelaza

Chwyt Dawcy Praw jest niezawodny i bezlitosny - jeśli Pomazaniec chce, może wydusić życie nawet z najsilniejszego

przeciwnika. Zaklęcie powoduje, że obrażenia zadawane pochwyconemu przeciwnikowi stają się poważne i pozwala dodać Esencję Słonecznego do puli kości, podczas prób pochwycenia, utrzymania lub kontroli chwytu. Zwiększa prócz tego obrażenia w czasie miażdżenia przeciwnika o poziom Esencji Pomazańca.

Zaklęcia nie można połączyć w układ z mocami zapewniającymi dodatkową akcję.

Forma Słonecznego Bohatera

Koszt: 60; **Wymagania**: Sztuki Walki 4, Esencja 2; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Forma, Oczywiste
Czas trwania: Jedna scena
Wymagane zaklęcia: Uderzając Jak Młot, Technika Smoczych Splotów

Słoneczny wypełnia swoje ciało Esencją Słońca i staje się wzorem siły oraz zdolności, promieniującym chwałą pradawnych bohaterów. Choć ten styl walki nie posiada formalnych reguł, zastępuje je niepowstrzymana i niezwyciężona gracja. Ta honorowa technika walki czempionów, gladiatorów i bohaterów powstała u zarania świata, by Dawcy Praw mogli stawić czoła potworom, za jedyny oręż mając swoje nadzwyczajne zdolności.

Podczas określania liczny obrażeń od ataku gołymi rękami przy użyciu Walki Wręcz, Pomazaniec liczy każdy sukces podwójnie. Za każdym razem, gdy postać korzysta z tego efektu, musi odruchowo wydać w kroku 7 sekwencji ataku jeden okruch. Zaklęcie pozwala również używać Sztuk Walki do parowania ataków dystansowych bez wykonywania popisów.

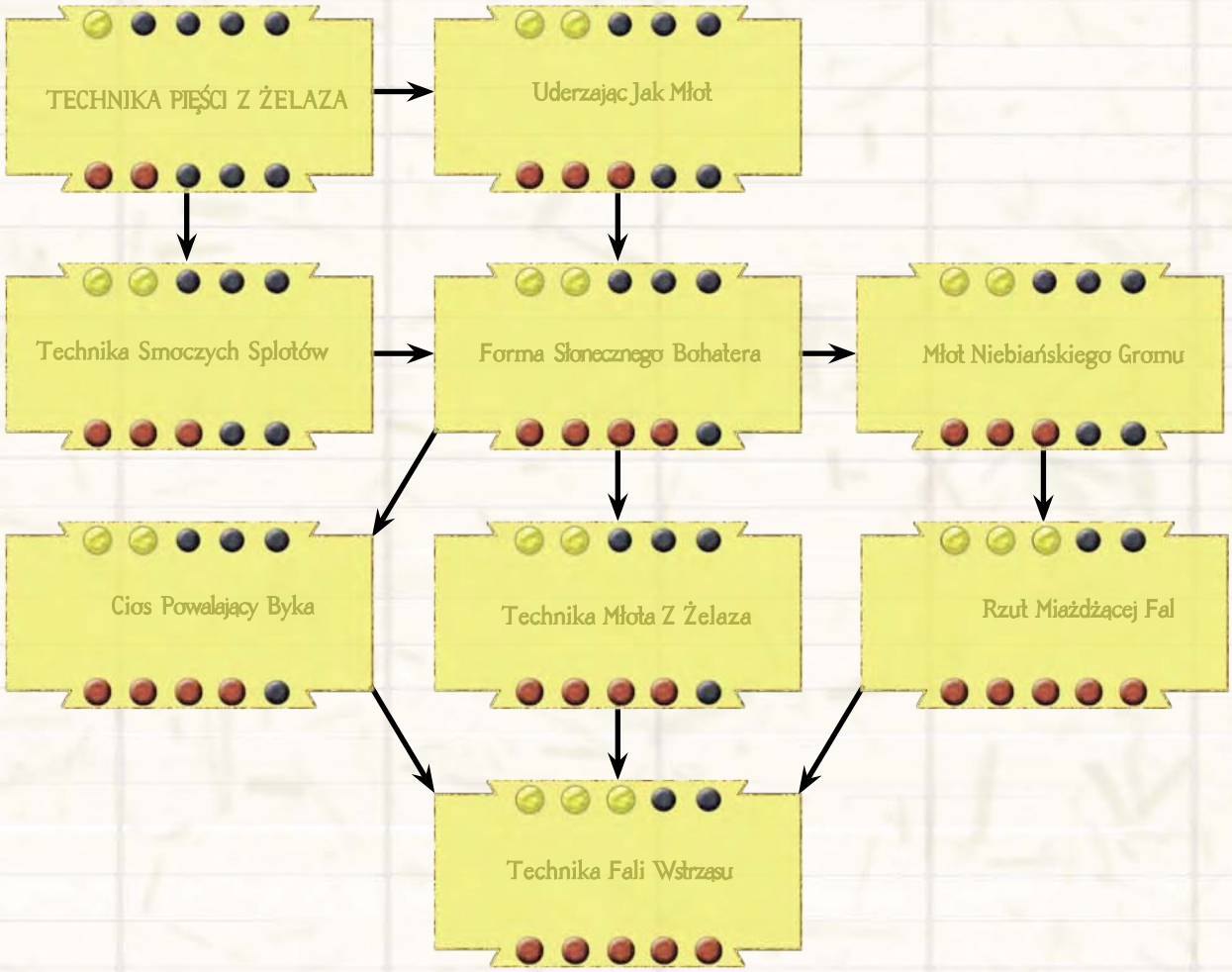
Młot Niebiańskiego Gromu

Koszt: 60; **Wymagania**: Sztuki Walki 3, Esencja 2; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Układ - tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Forma Słonecznego Bohatera

Furia Dawców Praw sprawia, że ich wrogowie drżą niczym liście przed burzą. Zaklęcie wspomaga atak gołymi rękami przy użyciu Sztuk Walki, powodując, że odrzuca wroga w tył na odległość jednego metra za każdy punkt obrażeń przed wyparowaniem. Cel, który uderzy w twardy obiekt, otrzymuje jedną kość obrażeń za każdy metr, który pozostał mu do pokonania pełnego dystansu. Obrażania są zwykle lekkie, ale mogą stać się poważne, jeśli odrzucony przeciwnik wpadł na coś wyjątkowo niebezpiecznego.

Rzut Miażdżącej Fali

Koszt: 30; **Wymagania**: Sztuki Walki 5, Esencja 3; **Typ**: Odruchowe
Słowa-klucze: Układ - tak



Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Młot Niebiańskiego Gromu

Brutalna siła pozwala czasem po prostu odepchnąć maluczkich wrogów. Pomazaniec Słońca może użyć tego zaklęcia gdy kończy zwarcie, by rzucić swojego przeciwnika na (Sztuki Walki x 5) metrów w górę lub (Sztuki Walki x 10) metrów w dal. Postaci zrzucone z klifów lub spadające z dużych wysokości otrzymują odpowiednie obrażenia, a jeśli trafiły w coś twardego, dostają obrażenia jak przy użyciu Młota Niebiańskiego Gromu.

Cios Powalający Byka

Koszt: 10 za kość; **Wymagania**: Sztuki Walki 4, Esencja 2; **Typ**: Proste
Słowa-klucze: Układ — Tak, Porażenie
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Forma Słonecznego Bohatera

Prowadzona przez Esencję pięść może ogłuszać legendarnych gigantów, opancerzonych katafraktów oraz potworne bestie. Dawca Praw wydaje nie więcej okruchów, niż wynosi poziom jego Siły i wykonuje atak przy użyciu Sztuk Walki. Jeśli trafi, zaklęcie zamienia normalne obrażania na ogłuszające i zadaje jedną dodatkową kostką takich obrażeń za każdy wydany okruch. Dodatkowe sukcesy dodaje się do nich normalnie. Obrażenia ogłuszające ignorują wyparowania naturalne i z pancerza, ale można je wyparować zaklęciami. Każdy sukces podczas rzutu za rany powoduje karę -1 puli kości celu oraz jego WO przez na następne trzy akcje. Uznaje się to za efekt Porażania patrz str. 152).

Technika Młota z Żelaza

Koszt: 30, 1sw; **Wymagania**: Sztuki Walki 4, Esencja 2; **Typ**: Dodatkowa akcja
Słowa-klucze: Układ — tak
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Forma Słonecznego Bohatera

Sztuka walki Dawców Praw niesie bezlitosną karę ich wrogom. Zaklęcie jest magicznym wirem wielu ataków Sztuk Walki. Pomazaniec wykonuje ich łącznie tyle, ile wynosi (jego Esencja +1), niezależnie od limitu Ataków broni i bez kar za wiele akcji. Kary do WO są równe najwyższej karze powodowanej przez jeden z użytych w wirze ataków. Wszystkie ciosy muszą uderzać w ten sam cel.

Technika Fali Wstrząsu

Koszt: 30, **Wymagania**: Sztuki Walki 5, Esencja 3; **Typ**: Uzupełniające
Słowa-klucze: Kontratak, Odrzucenie, Oczywiste
Czas trwania: Natychmiastowy
Wymagane zaklęcia: Rzut Miażdżącej Fali, Cios Powalający Byka, Technika Młota z Żelaza

Słoneczny płonie Esencją, a jego siła i sprawność stają się wręcz nadludzkie. Zaklęcie wspomaga pojedynczy atak, powodując, że nie można przeciw niemu użyć WO Prawowania. Jeśli Słoneczny trafi, zaklęcie pozwala mu wykonać kolejny atak gołymi rękami za pomocą Sztuk walki - zderza wówczas jednego przeciwka z drugim. Ten atak posiada zasięg (Sztuki Walki x5) metrów i jego również nie można sparować. Pierwszy przeciwnik tratowany jest jak broń o Celności -3 i obrażeniach +4L. Jeśli wróg nie trafi w kolejny cel lub Słoneczny rzuci go w pustą przestrzeń, przeleci (Sztuki Walki x 5) metrów i jeśli w coś uderzy, otrzymuje obrażenia jak przy zastosowaniu Młota Niebiańskiego Gromu.

Zderzenie przeciwników odbywa się w tym samym momencie, co kontrataki. Zaklęcie nie może zatem wspomagać kontrataku i nie pozwala na użycie mocy posiadających słowo-klucz Kontratak, jak Metoda Odskoku. Drugi atak rozgrywa się w kroku 9 i powoduje kumulatywną, spowodowaną przez kontratak karę -1 do WO Słonecznego.

Czy powinienem uczyć się Sztuk Walki?

Pomazańcy Słońca są herosami świtu, niezrównanymi bohaterami, których naturalna gracja jest wzorem dla śmiertelnych mistrzów sztuk walki. Mogą uczyć się Stylu Węża, ale i wcześniej są bardziej śmiercionośni niż węże. Mogą poznać Styl Tygrysa, ale zawczasu są o wiele bardziej przerażający, niż tygrysy.

Mechanicznie, nadnaturalne sztuki walki często są słabsze, niż zwykłe zaklęcia Słonecznych, a Pomazańcy doskonalący się w pojedynczym stylu ograniczają swoją naturalną doskonałość za pomocą technik stworzonych dla słabszych istot.

Sztuki walki posiadają jednak dwie zalety. Po pierwsze, nadnaturalne techniki walki pozwalają przełamać ograniczenia nałożone na zaklęcia Słonecznych. Są jak czarnoksięstwo: podlegają nie tyle regułom animy Pomazańca, co własnym zasadom. Wprawdzie formy są zawsze bojowe, mogą jednak do pewnego stopnia wspomagać inne umiejętności, a nawet dawać ograniczony dostęp do mocy innych typów Pomazańców.

Po drugie, nadnaturalne sztuki walki umożliwiają tworzenie potężnych układów. Tylko one pozwalają połączyć atak z dystansu, wykonywany zapalnicą za pomocą Stylu Prawego Diabła, ze Stylem Hebanowego Cienia, używanym przez zabójców, łub zwodniczymi ruchami Stylu Węża.

Twoja postać nie musi uczyć się zaklęć nadnaturalnych sztuk walki, aby mistrzowsko walczyć walce wręcz. Jeśli posiada grację ruchów i duchową dyscyplinę, odciśnie piętno na historii, pokonując legiony wrogów gołymi rękami, mieczem lub siłą ducha. Nie musi być przy tym mistrzem sztuk walki - wystarczy, że jest po prostu dobra. Jeśli jednak chcesz, by bohater poszukiwał lub rozwijał okultystyczne techniki walki, dzięki którym stworzy swój niepowtarzalny styl, powinien uczyć się nadnaturalnych sztuk walki.

W niniejszym podręczniku znajduj e się opis jednego nadnaturalnego stylu walki - Stylu Węża. Prezentuje również naturalny styl walki wręcz Słonecznych. Dla Pomazańców Słońca, zaklęcia tego drugiego są po prostu normalnymi technikami walki bez broni. Dla innych typów Pomazańców, Styl Słoneczny jest potężnym stylem, który pozwala przez chwilę czuć się potężnym jak Dawca Praw.

Układy

Zazwyczaj, Pomazaniec może użyć tylko jednego zaklęcia podczas swojej akcji. A jednak, dzięki długiej praktyce i skupieniu, Pomazaniec może łączyć zaklęcia tak, by używać ich po kilka jednocześnie. Przykładowo, Pomazaniec, który zna układ złożony z Ataku Płatków Peoni oraz Uderzenia Ognia i Kamienia może wykonać magiczny wir kilku ataków, zadając każdym z nich dodatkowe obrażania. Liczba i moc znanych przez Pomazańca układów są lepszą miarą jego siły, niż ilość zaklęć, którymi potrafi się posługiwać.

Tworzenie układów

Opracowanie układu wymaga długiego ćwiczenia mocy i wielu godzin starań, by połączyć różne umiejętności i zrozumieć rozmaite zaklęcia oraz ich działanie. Część postaci przygotuje swoje pierwsze układy jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki - stworzenie układu podczas tworzenia postaci wymaga wydania tylu punktów dodatkowych, ile zaklęć wchodzi w jego skład.

Podczas gry, postać może tworzyć układy dzięki żmudnej praktyce i wymaga wydania tylu punktów doświadczenia, ile wynosi suma minimalnych poziomów umiejętności zaklęć, które mają wejść w jego skład. Narrator nie powinien jednak pozwolić na przygotowanie układu tylko dlatego, że gracz zebrał odpowiednią ilość doświadczenia. Sekwencje zaklęć są trudne i nie pojawiają się po prostu w czasie snu albo kiedy są potrzebne. Bohater musi przejść żmudny trening albo wypełnić odpowiednie warunki, by nauczyć się nowych sekretnych manewrów. Nauka układów powinna być częścią gry, a nie tylko procesem notowania mocy na karcie postaci. Przyjmij zatem, że przygotowanie układu wymaga tylu dni, ile wynosi suma minimalnych umiejętności zaklęć razy trzy.

Zasady ogólne

W układy można łączyć tylko te zaklęcia, które posiadają słowo-klucz „Układ - podstawowy" lub „Układ - tak". W pierwszym przypadku, moc może znaleźć się w układzie wyłącznie z zaklęciami odruchowymi. Układ może składać się z wielu różnych zaklęć, ale nie może nigdy zawierać dwóch takich samych. Ponadto, Narrator może zawsze zaprotestować przeciwko konkretnej kombinacji zaklęć i jest ostateczną instancją rozstrzygającą, jak dany układ będzie działał.

Raz utworzony, układ pozostaje już niezmienny i choć nie ma limitu zaklęć podczas tworzenia sekwencji, kiedy już powstanie, nie można dodawać do niej nowych mocy. Jeśli gracz chce dołożyć kolejne zaklęcie do układu, musi wówczas składać go od nowa, dodając nowe zaklęcie. W takiej sytuacji postać będzie znała wtedy obie wersje układu. Bohater może też korzystać z zaklęć, które stały się częścią układu, niezależnie od niego - nie ma żadnych ograniczeń, które regulowałyby ich normalne użycie.

Kiedy postać używa układu w walce lub podczas bitwy, rozbłyska flarą Esencji, a każdy obecny zorientuje się, że Pomazaniec korzysta z sekwencji zaklęć w chwili, gdy wyda Siłę Woli by aktywować układ. Świadkowie nie wiedza jednak, jak dokładnie manewr działa, chyba że widzą go któryś raz z kolei. Objawy aktywacji każdego układu są bardzo charakterystyczne i każdy, kto raz je widział, bez trudu rozpozna je w przyszłości.

Bohater może posłużyć się układem w walce społecznej lub akcji dramatycznej. Nie towarzyszy im wówczas rozbłysk mocy, o ile żadne z zaklęć układu nie jest oczywiste.

Czas trwania

Układ pozwala użyć dwóch, trzech lub więcej zaklęć podczas jednej akcji. To może wydawać się skomplikowane, nie martw się jednak. Poniżej opisujemy krok po kroku, jak różne typy zaklęć współdziałają w układzie. Choć reguluje to wiele zasad, nie są one wcale tak skomplikowane, jak się wydają. Poniższy opis jest bardzo precyzyjny i czasem się powtarza, w gruncie rzeczy jednak reguły są jasne.

Proste — Układ może zawierać tylko jedno proste zaklęcie.

Jeżeli w układzie znajdują się zaklęcia uzupełniające, *muszą* wspomagać działanie zaklęcia prostego.

Jeśli w układzie znajdują się zaklęcia dodatkowej akcji, bohater *musi* używać tego prostego zaklęcia podczas każdej akcji magicznego wiru. Postać *musi* użyć prostego zaklęcia tyle razy, ile wynosi minimalna liczba akcji w wirze. Zaklęcie proste *musi* być związane z tą samą umiejętnością, co zaklęcie dodatkowej akcji, chyba że któreś z nich dopuszcza zastosowanie wobec rożnych umiejętności, i musi być akcją możliwą do wykonania podczas każdej akcji wiru.

Uzupełniające - Nie ma ograniczenia liczby zaklęć uzupełniających, które można umieścić w układzie.

Jeśli w układzie znajduje się zaklęcie proste, zaklęcie uzupełniające *musi* działać właśnie na nie. Oznacza to, że zaklęcie uzupełniające musi wiązać się z tą samą umiejętnością, co zaklęcie proste układu, chyba że któreś z nich dopuszcza zastosowanie wobec rożnych umiejętności, i *musi* w jakiś sposób wspomagać akcję, którą wykonuje zaklęcie proste.

Jeżeli w układzie nie znajduje się zaklęcie proste, zaklęcie uzupełniające *musi* ulepszać wszystkie nieodruchowe akcje postaci. O ile nie zaznaczono inaczej, zaklęcia uzupełniające wspomagają tylko akcje z użyciem umiejętności, z którą same są związane.

Zaklęcie uzupełniające *może* wzmacniać akcje odruchowe postaci, w tym wynikające z zastosowania odruchowych lub stałych zaklęć, jeśli są odpowiednie. O ile nie zaznaczono inaczej, zaklęcia uzupełniające wspomagają tylko akcje z użyciem umiejętności, z którą same są związane.

Odruchowe - Nie ma ograniczenia liczby zaklęć odruchowych, które mogą być umieszczone w układzie.

Jeśli w układzie znajduje się zaklęcie proste, które *może* zostać wzmocnione za pomocą zaklęcia odruchowego, postać *może* użyć tego zaklęcia odruchowego by wspomóc zaklęcie proste.

Jeżeli w układzie znajduje się zaklęcie dodatkowej akcji, a jedna lub więcej z akcji wiru może zostać wzmocniona przy pomocy zaklęcia odruchowego, bohater *może* posłużyć się tym zaklęciem odruchowym, by wspomóc stosowną akcję.

Gdy w układzie nie ma ani zaklęcia prostego, ani dodatkowej akcji, a odruchowego zaklęcia *można* użyć do wspomożenia jednej lub więcej akcji kostowych, heros może się nim wobec tej akcji posłużyć.

Jeśli w układzie znajduje się zaklęcie uzupełniające oraz zaklęcie odruchowe powodujące akcję, którą można wzmocnić za pomocą tego zaklęcia uzupełniającego, *może* ono wówczas ulepszyć tę akcję.

Zaklęcia odruchowego można użyć podczas akcji bezkostkowych, jak zwykle. Pomazaniec musi jednak zadeklarować, że używa układu i wskazać którego oraz zapłacić za całość (patrz poniżej), podczas stosowania pierwszego zaklęcia z sekwencji — nie wolno mu użyć zaklęcia odruchowego, a później zadeklarować, że chce użyć całej reszty układu, zawierającego to zaklęcie.

Dodatkowa Akcja - W danym układzie można umieścić tylko jedno zaklęcie dodatkowej akcji.

Jeżeli w układzie znajduje się zaklęcie dodatkowej akcji, postać *musi* je aktywować.

Jeśli układ zawiera ponadto zaklęcie proste, bohater *musi* użyć tego zaklęcia prostego podczas każdej akcji magicznego wiru i *musi* posłużyć się nim przynajmniej tyle razy, ile wynosi minimalna liczba akcji w wirze. Zaklęcie dodatkowej akcji *musi* być związane z tą samą umiejętnością, co zaklęcie proste, chyba że któreś z nich dopuszcza zastosowanie wobec rożnych umiejętności, a zaklęcie proste *musi* być odpowiednie podczas wszystkich akcji magicznego wiru.

Jeśli w układzie znajduje się zaklęcie uzupełniające, może ono ulepszać wszystkie akcje magicznego wiru.

Stały - Zaklęcia stałe nie mogą być częścią układów, bohaterowie mogą jednak korzystać z trwałych korzyści zapewnianych przez takie zaklęcia podczas układu.

Płacenie kosztu

Wykorzystując układ, Pomazaniec może użyć kilku rożnych zaklęć podczas jednej akcji, ale nie bez konsekwencji. Kierowanie taką ilością Esencji wymaga ogromnej siły woli. By użyć sekwencji, postać musi normalnie opłacić wszystkie składające się na nią zaklęcia - jeżeli nie stać ją na którekolwiek nieodruchowe zaklęcie układu, cały manewr nie działa. Niektóre układy mogą mieć koszt zależy od okoliczności - wówczas bohater musi opłacić przynajmniej minimalny koszt każdego zaklęcia.

Poza normalnym kosztem zaklęć, tworzących układ, postać **musi również wydać jeden punkt tymczasowej Siły Woli, by go aktywować.** Bohater może posłużyć się układem tylko raz na akcję i nie może go wykorzystać, jeżeli w tej akcji użył już innego zaklęcia.

Przykłady

By lepiej zrozumieć zasady układów, warto przyjrzeć się trzem przykładom. Pierwszy opisuje układ prosty, drugi to złożony układ wielu akcji a trzeci jest przykładem układu społecznego. Gracze i Narratorzy powinni korzystać z tych przykładów, tworząc własne sekwencje.

Należy również poświęcić czas na zastanowienie się, jak działanie układu wygląda w grze. Choć taka sekwencja jest złożonym efektem mechanicznym, rzecz nie kończy się na zasadach. Układ do również nadzwyczajny atak, któremu, poza nielicznymi wyjątkami, powinny towarzyszyć widowiskowe i zapierające dech efekty. Trzeba też zwracać uwagę, że duży układ prawie na pewno zużywa dość Esencji, by rozpalić animę bohatera, co aż prosi się o efektowny opis.

Układ prosty

Janka chce, żeby Perła Oceanu potrafiła pokonać całe grupy niebezpiecznych przeciwników i armie statystów. W tym celu tworzy układ złożony z Pierwszej Doskonałości Broni Białej

oraz Obrony Nurkującej Jaskółki. Kiedy bohaterka aktywuje tę sekwencję, będzie mogła wyprowadzać potężne ciosy, nie zaniedbując obrony.

Aby użyć układu, Janka wydaje jeden punkt Siły Woli i ogłasza, że go aktywuje. Od tej chwili aż do następnej akcji może używać Pierwszej Doskonałości Broni Białej, by dodać kości do rzutów za atak oraz WO Parowania. Ponadto, ponieważ używa układu, może korzystać z Obrony Nurkującej Jaskółki by jej WO Parowania pozostała wysoka.

Należy zwrócić uwagę, że choć oba zaklęcia są odruchowe, Janka musi zadeklarować użycia układu i wydać tymczasową Siłę Woli, kiedy po raz pierwszy używa jednego z zaklęć. Gdyby posłużyła się nim nie aktywując układu, nie mogłaby podczas tej samej akcji wykorzystać drugiego zaklęcia - bohater nigdy nie może aktywować układu podczas akcji, w której posłużył się już zaklęciem.

Cały układ kosztuje dwa punkty dodatkowe podczas tworzenia postaci, ponieważ składa się z dwóch zaklęć. Podczas gry, kosztowałby trzy punkty doświadczenia, gdyż Pierwsza Doskonałość Broni Białej wymaga minimalnie umiejętności Broń biała na 1, a Unik Nurkującej Jaskółki Broni białej na minimum 2.

Opis: Gdy Perła Oceanu używa układu, jej anima rozbłysła wokół niej jak promień słońca na wodzie, a każdy ruch staje się skończenie perfekcyjny. Jej miecz płonie ogniem Esencji, zostawiając złote ślady w powietrzu na dowód, że osąd Słońca Niezwyciężonego dosięgnie wszystkich.

Układ wielu akcji

Karol postanawia, że Wiatr opracuje potężny układu Sztuk Walki po tym, jak odniósł dotkliwą porażkę z rąk swojego arcywroga z Kręgu Otchłani. Gracz chce, by sekwencja składała się z Techniki Pięści z Żelaza, Ataku Pędzącego Gromu oraz Techniki Młota z Żelaza. Dodaje również zaklęcie Uniku, Unik Siedmiu Cieni, na wszelki wypadek, gdyby Otchłannik wytrzymał atak i próbował się odgryźć.

Kiedy Karol chce skorzystać z układu, musi wydać jeden punkt tymczasowej Siły Woli. Następnie wydaje jeden punkt Siły Woli i trzy okruchy na Młot z Żelaza oraz po dwa okruchy Esencji za każdy atak - jeden za Atak Pędzącego Gromu oraz jeden za Technikę Pięści z Żelaza. Wiatr posiada Esencję na poziomie trzy, a więc może wykonać w sumie cztery ataki. A zatem, by użyć całego układu musi wydać w sumie 2 punkty tymczasowej Siły Woli i 11 okruchów Esencji Wiatru.

Kiedy Wiatr korzysta z Układu, wykonuje magiczny wir złożony z czterech Ataków Pędzącego Gromu. Szybkość takiego układu wynosi 3 - bohater będzie mógł działać trzy momenty później. Atak Pędzącego Gromu powoduje niską karę do WO, a Technika Młota z Żelaza pozwala uniknąć kumulacji kar za cztery ataki. Wiatr zmniejsza w związku z tym WO o -1. Atak odznacza się Celnością +1 oraz dodaje +2 do obrażeń, dzięki Technice Pięści z Żelaza. Poza tym pozwala do początku następnej akcji stosować WO Parowania gołymi rękami przeciwko poważnym obrażeniom. Zapewnia wreszcie możliwość wydania dodatkowych trzech okruchów i skorzystania z Uniku Siedmiu Cieni, aby doskonale uniknąć ataku.

Podczas tworzenia postaci taki układ kosztowałby cztery punkty dodatkowe, ponieważ zawiera cztery zaklęcia. Aby nabyć go w trakcie gry, Karol musi wydać 13 punktów doświadczenia Wiatru, ponieważ Technika Pięści z Żelaza wymaga Sztuki walki na minimum 2, Atak Pędzącego Gromu Sztuki walki na 3, Technika Młota z Żelaza Sztuki walki na 4, a Unik Siedmiu Cieni Uników na minimum 4.

Ulepszona wersja

Karol uznaje, że choć układ jest całkiem fajny, nie zapewnia wystarczającej liczby kości, by na pewno trafić przeciwnika. Tworzy zatem nową sekwencję o tej samej funkcji, ale zawierającą dodatkowo Pierwszą Doskonałość Sztuk Walki. Nowy układ kosztowałby pięć punktów podczas tworzenia postaci, ponieważ zawiera pięć zaklęć. Tworząc go w trakcie gry, gracz musi wydać 14 punktów doświadczenia — Pierwsza Doskonałość w Sztukach walki wymaga umiejętności na przynajmniej 1. Oczywiście, Karol jest przez to stratny, zdążył już bowiem wydać 13 punktów doświadczenia na układ, który jest obecnie bezużyteczny. Będzie od tej pory pamiętał, by zawsze włączać do układu przynajmniej jedną Doskonałość oraz jedną obronę.

Opis: Kiedy Wiatr używa którejkolwiek wersji układu, zamiera na mgnienie oka w bezruchu, a wokół niego zbiera się śnieżnobiała Esencja. Następnie, pomiędzy uderzeniami serca, spada na przeciwnika, a jego pięść zostawia cztery błyszczące ślady na ciele wroga, znacząc miejsca uderzeń. Emanują one białym i złotym światłem, śląc fale bólu przeszywające ciało wroga, który powoli upada.

Układ społeczny

Maria miewa problemy z wykorzystaniem potencjału zaklęcia Dyscyplina Odświeżenia Pamięci Ulewy. Postanawia zatem zbudować układ, zawierający Dyscyplinę Odświeżenia Pamięci, Drugą Doskonałość Występów publicznych oraz Pierwszą Doskonałość Determinacji

Kiedy Maria używa układu, musi wydać jeden punkt tymczasowej Siły Woli bohaterki. Następnie wykorzystuje jeden punkt Siły Woli i 10 okruchów Esencji Ulewy, aby użyć zaklęcia Dyscyplina Odświeżenia Pamięci. Ponieważ zaklęcie to jest atakiem społecznym, a dodatkowe kości dodaje się w kroku pierwszym, Maria musi natychmiast zdeklarować, czy Ulewa używa Drugiej Doskonałości Występów Publicznych by wspomóc atak i wydać dwa okruchy za każdy sukces, który zaklęcie ma zapewnić. Jeśli ktoś użyje wobec niej społecznego ataku, może bronić się Pierwszą Doskonałością Determinacji.

Opis: Układ nijak się nie manifestuje, ponieważ nie zawiera zaklęć oczywistych. Po prostu, Ulewa staje się bardzo przekonująca, mówiąc słuchaczom, w co powinni wierzyć.

Strategia walki

Poniżej znajdują się zasady podstawowej strategii walki z użyciem zaklęć. Sugestie te znacznie zwiększają szansę początkującej postaci na przeżycie i zapewniają dużą różnorodność taktyki, dla różnych bohaterów.

Trafić wroga

Aby zadać przeciwnikowi obrażania, najpierw trzeba go trafić.

Poznaj przeciwnika

Zagrożenie X (0 - 1 WO). Zaryglowane drzwi i przedmioty nieożywione mają często podstawową WO 0 - 1. Podobnie

rzecz się ma z niezdarnymi przeciwnikami oraz pospolitymi śmiertelnikami, walczącymi prymitywną bronią.

Zagrożenie • (2 WO). Zwierzęta, zombi lub najęci śmiertelnicy padają, nie mogąc przeciwstawić się sile Pomazańców Słońca. Aby trafić takiego przeciwnika wystarczy zwykle cztery do sześciu kości w puli ataku. Nadto, musi on zwykle zrezygnować z obrony, by wykonać atak.

Zagrożenie •• (3 WO). Podczas Pierwszej Ery tylko najpotężniejsze monstra miały czelność niepokoić świat. Kiedy zabrakło Dawców Praw, łeb podniosły pomniejsze bestie, takie jak kozłogry, ogromne pająki, erymantusy oraz nemisariusze, grasujące w dzikich ostępach i napadające na osady. Śmiertelnicy obawiają się takich stworzeń, ale wystarczy sześć do ośmiu kości ataku, by przełamać ich obronę. Gdy atakują, wystawiają się na śmiercionośną odpowiedź Słonecznego.

Zagrożenie ••• (4 - 6 WO). Taką obroną dysponują zwykle herosi, Piękny Lud oraz Pomazańcy, jak również niektóre szybkie potwory, żywiołaki czy demony. Aby regularnie trafiać takiego wroga, potrzeba przynajmniej ośmiu kości ataku - a jeszcze lepiej mieć ich 10. Taki przeciwnik może wykonać ostrożny atak i zachować część swojej obrony. Podstawowe zaklęcia bojowe pomogą Pomazańcowi zachować ten poziom nawet, jeżeli atakuje.

Zagrożenie •••• (obrona oparta na Esencji). Doświadczona Smocza Krew, demony Drugiego Kręgu, potężne duchy oraz Pomazańcy Niebios często mistrzowsko bronią się za pomocą Esencji. Aby mieć rozsądną szansę trafienia kogoś takiego, trzeba rzucać przynajmniej 12 kośćmi, albo używać specjalnych metod (na przykład wykonując przeciw ciężkozbrojnemu przeciwnikowi atak niemożliwy do sparowania). Nawet to nie gwarantuje jednak trafienia.

Zagrożenie ••••• (obrona doskonała). Podczas szczególnie niebezpiecznego starcia wielu Pomazańców może stworzyć obronę doskonałą - nieważne, ile kości przeciwnik wykorzysta w ataku, nigdy nie trafi. Nie należy marnować najbardziej śmiercionośnego ciosu, jeśli zachodzi szansa, że wróg może użyć takiej obrony. Wyprowadzając kosztowny atak dobrze mieć pewność, iż przeciwnik wykorzystał już zaklęcie podczas tej akcji.

Strategie atakowania

Tradycyjną strategią ofensywną jest **celny atak**. Postaci, które mają od 8 do 15 kości w puli ataku (Zręczność + umiejętność + specjalizacje + Celność) prawie zawsze trafią przeciwnika stanowiącego Zagrożenie ••• i mniejsze. Jeśli chcesz walczyć w ten sposób, posługuj się celną bronią: mieczem, kijem lub dajkataną. Dobrym wyborem jest broń wykonana z orichalkum lub księżycowego srebra, ulubiona przez wojowników, którym zależy na celności. Zwiększające pule kości zaklęcia Doskonałości Broni białej, Broni miotanej, Łucznictwa czy Sztuk walki i pozwolą łatwo przełamać obronę Zagrożenia ••• a nawet pomogą sięgnąć wroga o Zagrożeniu ••••.

Punktem dojścia tej strategii jest atak doskonały, który zawsze trafia, chyba że wróg użyje doskonałej obrony. Zapewnia go na przykład zaklęcie Celność Ponad Dystans.

Walcząc z ciężkozbrojnym przeciwnikiem lub wrogiem, którego obrona opiera się na Esencji, należy rozważyć zastosowanie **ataku nie do sparowania**. Takie ataki anulują WO Parowania i większość wspomagających parowanie zaklęć, zdecydowanie obniżając możliwości przeciwników, którzy polegają przede wszystkim na WO Parowania. Przykładem takiego ataku jest Technika Fali Wstrząsu.

Walcząc z nieuzbrojonym przeciwnikiem lub wrogiem, którego obrona opiera się na Esencji, należy rozważyć zastosowanie ataku nie do uniknięcia. Takie ataki anulują WO Uników i większość wspomagających uniki zaklęć, zapewniając przykrą niespodziankę osobom, które pokładały nadmierną nadzieję w WO Uników. Przykładem takiego ataku jest Kaskada Przejmującego Strachu.

Ostatecznie można także obniżyć obronę przeciwnika. Ataki skoordynowane oraz wielokrotne, podobnie jak zaklęcia w rodzaju Ciosu Powalającego Byka mogą wywołać tymczasowe kary dla przeciwnika. Wariacją na ten temat jest zachęcenie wroga do odsłonięcia się i zaatakowania twojej postaci.

Uniknąć przeciwnika

Najprostszym sposobem na przeżycie walki jest unikanie ciosów przeciwnika.

Poznaj przeciwnika

Zagrożenie X (1 - 3 kości ataku). Domowe koty, dzieci oraz pijacy uderzają, wykorzystując pulę 1 - 3 kości. Wystarczy 1 WO, by blokować połowę ich ataków i WO, by nie zagroziło ci 90 %.

Zagrożenie • (4 - 6 kości ataku). Bandycie, żołnierze, nieumarła piechota oraz mniejsze potwory posługują się 4 - 6 kośćmi ataku. Zablokowanie połowy z nich wymaga 3 WO, zablokowanie 90 % - 5 WO.

Zagrożenie •• (7 - 9 kości ataku). Demony, żywiołaki, nemisariusze, stwory Dziczy oraz młodzi Pomazańcy Ziemi posiadają 7 - 9 kości ataku. Zablokowanie połowy takich ciosów wymaga 4 WO, 6 WO pozwala zablokować 90 % z nich.

Zagrożenie ••• (10 - 15 kości ataku). Potężne upiory, Pomazańcy Niebios i Nieskalani ze Smoczej Krwi często rzucają 10 - 15 kośćmi za atak: 8 - 10 z nich stanowi zwykle ich własną pulę, a jedna lub dwie zawdzięczają celnej broni. Blokowanie połowy ich ataków wymaga 6 - 7 WO, a do uniknięcia 90% potrzeba 10 WO.

Zagrożenie •••• (atak oparty na Esencji). Zaklęcia takie jak Doskonałości Broni białej mogą zwiększyć pulę ataku do 20 - 25 kości, inne natomiast obniżają obronę. Aby zablokować ten typ ataku, potrzebna jest obrona doskonała albo sposób, by zwiększyć WO do 12 - 15.

Zagrożenie ••••• (atak doskonały). Przed niektórymi przerażającymi atakami, na przykład Celnością Ponad Dystans albo zębatą paszczą Kukli, nie chroni WO. By się ich ustrzec, trzeba posłużyć się obroną doskonałą lub specjalną.

Strategia unikania ciosów

Postaci, które chcą unikać trafień, muszą posiadać wysoką WO. Pomoże im w tym defensywny oręż, jak kolczasty miecz, katar czy złamany kij. Jeśli wojownik chce mieć wysoką WO, warto by pomyślał o broni z orichalkum. Postaci, którym zależy na WO Uników powinny wybierać pancerze nie utrudniające nadmiernie ruchu, na przykład zbroje z księżycowego srebra lub koszule kolcze i dbać o wysoką Esencję. Obrona za pomocą WO polega zasadniczo na dwóch kwestiach - trzeba albo utrzymywać jej poziom w niesprzyjających okolicznościach, albo zwiększać kiedy potrzeba.

Najprostszym sposobem utrzymania wysokiej WO jest **ograniczenie akcji ofensywnych**. O ile przeciwnik nie jest rozproszony, twój Pomazaniec powinien używać wielokrotnych ataków i akcji rozważnie: większość ataków powoduje karę -1 do WO. Niektóre zaklęcia, jak Atak Pędzącego Gromu, powodują mniejsze utrudnienia, a inne, na przykład Atak Płatków Peoni, redukują lub znoszą kary za wykonanie wielu ataków.

Podobnie, należy ograniczyć **możliwości ofensywne przeciwnika**. Jeśli wróg Pomazańca może wykonać wir ataków, twoja WO spada. Podobnie, przebije się przez nią kilku przeciwników, jeśli skoordynują działanie. Aby chronić się przed karami za nawałę ciosów, należy dbać, by przeciwnik był zbyt zajęty własną obroną aby obniżyć swoją WO wykonując wir, albo użyć stałej obrony, takiej jak Postawa Pięciu Murów. By ograniczyć zagrożenie wynikające ze skoordynowanych ataków, trzymaj przeciwników na dystans lub użyj defensywnych zaklęć, takich jak Płynność Krwi.

Koleje walki oraz niezwykłe okoliczności nie pozwalają czasem trzymać się powyższych rad - twój Pomazaniec chce przecież zadać jak najwięcej obrażeń, podobnie jak jego przeciwnicy. Jeśli kary zanadto obniżą twoją WO, rozważ użycie obrony odruchowej, takiej jak Cień Nad Wodami lub Obrona Nurkującej Jaskółki. Te zaklęcia to prawdopodobnie najskuteczniej sza broń defensywna w arsenale młodego Pomazańca i o ile nie masz naprawdę dobrego powodu by tego nie robić, wykup przynajmniej jedno z nich. Jeżeli jednak pierwsza na nich całą strategię obrony, pamiętaj zawsze o koszcie okruchów.

Druga strategia obrony polega na wzmacnianiu WO Pomazańca w razie konieczności. Jeśli potrzebujesz, by wzrosła o jeden lub dwa punkty, dobrze przysłużą ci się Doskonałości: Broni białej, Sztuk walki i Uników. Jeżeli to za mało i atak wciąż ci grozi, rozważ obronę doskonałą, na przykład Obronę Niebiańskiego Strażnika.

Otrzymać obrażenia

Kiedy twoja postać zostaje trafiona, przeciwnik ustala liczbę obrażeń. Zadanie siedmiu poziomów poważnych ran i obezwładnienie postaci wymaga około 18 kości. Jeśli posiadasz dodatkowe poziomy zdrowia dzięki Technice Ciała Byka, będzie musiał ci zadać o dwa lub trzy obrażenia więcej.

Leczenie jest w świecie „**Exalted**" problemem. Załóż, że nie odzyskasz straconych poziomów zdrowia do momentu, kiedy twoja postać będzie miała spokój i czas na rekonwalescencję - większości Dawców Praw zajmuje ona kilka dni lub godzin, jeżeli mają zaklęcia leczące. W szczególnie niebezpiecznych sytuacjach każdy utracony poziom zdrowia ma znaczenie.

Poznaj przeciwnika

Zagrożenie X (1 - 3 kości podstawowych obrażeń). Jedna do trzech kości obrażeń jest zwykle efektem działania magii lub niesprzyjających warunków otoczenia. Tyle właśnie zadają pięści, kopnięcia, wachlarze bojowe czy noże kuchenne w rękach słabeuszy - ich ataki zadają jedną, czasem dwie kości obrażeń Pomazańcom. Chroni przed nimi ciężka i superciężka, artefaktyczna zbroja - ale nie zwykły pancerz, ten bowiem przepuszcza zawsze przynajmniej jedną kostkę obrażeń.

Zagrożenie • (4 - 7 kości podstawowych obrażeń). Pomazaniec Słońca za nic ma krwawienie, okaleczania i infekcje. Dlatego niewiele robi sobie z noży i włóczni oraz zębów zwierząt i zatrutych szponów nieumarłych. Takie ataki zadają dwie do sześciu kości obrażeń nieopancerzonemu przeciwnikowi i jedną lud dwie kostki Słonecznemu w zbroi.

Zagrożenie •• (6 - 11 kości podstawowych obrażeń). Wyszkoleni żołnierze, śmiercionośni drapieżnicy oraz kolczaste łańcuchy mogą zadać 6 do 11 kości podstawowych obrażeń. Ataki zadające od 4 do 10 kości podstawowych obrażeń mogą zabić pozbawioną pancerza postać po dwóch lub trzech ciosach. Lekkie i średnie pancerze dają większą szanse przeżycia, redukując razy słabych ataków do jednej kości, a silnych do około pięciu. Jeżeli Słoneczny nosi ciężką lub superciężką zbroję, otrzyma jedną, czasem dwie kości obrażeń.

Zagrożenie ••• (10 - 20 kości podstawowych obrażeń). Potwory, wojownicy ze Smoczej Krwi oraz i młodzi Pomazańcy Niebios mogą zadać 10 do 20 kości podstawowych obrażeń i zabić pozbawionego zbroi Wybrańca Słońca jednym lub dwoma uderzeniami. Lekkie i średnie pancerze zmniejszają nieco siłę ciosów, ale takie ataki zadają dwie do pięciu kostek ran nawet najlepiej opancerzonym wojownikom.

Zagrożenie •••• (21+ kości podstawowych obrażeń). Najpotężniejsze ataki Pomazańców, zwłaszcza niszczycielskie układy, mogą zadać nawet 20 kości podstawowych obrażeń. Potężne duchy, behemoty i doświadczeni Pomazańcy Niebios zadają czasem tak straszliwe rany jednym zaklęciem. Przed takim atakiem nie uchroni nawet potężna zbroja z orichalkum, a pozbawiona pancerza postać, która wda się w taką walkę, rychło zginie.

Zagrożenie ••••• (35+ kości podstawowych obrażeń lub natychmiastowa śmierć). Przeciwnicy o Esencji 4 i wyższej mogą niekiedy posługiwać się zaklęciami lub układami, które sprowadzają natychmiastową śmierć, niezależnie od pancerza i innych rodzajów fizycznej ochrony. Przed takim atakiem nie chronią wyparowania.

Walka w pancerzu

Pancerz drastycznie redukuje obrażania ataków stwarzających Zagrożenie • do a ciężka, artefaktyczna zbroja uchroni nawet przed atakiem o Zagrożeniu ••••. Nawet najpotężniejsi wrogowie używają ataków o Zagrożeniu ••••• oszczędnie i dużym kosztem Esencji, wyjąwszy może kilku specyficznych wrogów, jak żyjące góry czy wiry Ostatecznego Zapomnienia.

Pancerz jest rzeczą dobrą, a zbroja artefaktyczna - jeszcze lepszą. To dlatego nawet zwykli żołnierze noszą zbroje. Gdyby nie dawały tak oczywistej przewagi, narody odziewałyby by swoje armie w o wiele tańsze listki figowe. Pancerz ma więc poważną strategiczną przewagę nad zwykłym ubraniem, o ile nie zainwestowałeś w zaklęcia, stworzone do walki bez zbroi.

Jednak nawet w pancerzu twoja postać wciąż potrzebuje zaklęć obronnych. Hordy nieprzyjaciół i potężni wrogowie używający dodatkowych akcji mogą bez trudności uśmiercić nawet zakutego w stal bohatera. Pancerz nie pozwala beztrosko „zbierać" trafień, a co najwyżej zaryzykować zostanie trafionym. Walki w zbroi wymagają jednak zwykle niedrogich zaklęć uników i parowania, na przykład Doskonałości Uników i Cienia nad Wodą albo Doskonałości Broni białej oraz Obrony Nurkującej Jaskółki. Jeśli pancerz twojej postaci zredukuje obrażania zdane przez przeciwnika do akceptowalnego poziomu, możesz skorzystać z zaklęć ofensywnych bez użycia układu.

Wady

Pancerz utrudnia ruch - powoduje **karę do poruszania**, która redukuje WO Uników i zwiększa ryzyko otrzymania obrażeń. Utrudnia też wszystkie wyczyny akrobatyczne. Aby tego uniknąć, używaj zaklęcia Orzeźwienie Opancerzonego Zwiadowcy, szarpnij się na zbroję z księżycowego srebra albo wybierz pancerz który nie utrudnia ruchu - koszulkę kolczą albo będący artefaktem napierśnik.

Pancerz posiada również **wartość zmęczenia**, który powoduje wyczerpanie, gdy nosić go zbyt długo. Dlatego nie można chodzić w zbroi przez cały czas. Aby uniknąć zmęczenia, używaj zaklęcia Orzeźwienie Opancerzonego Zwiadowcy, kup drogą zbroję z nefrytu albo wybierz pancerz bez wartości zmęczenia - artefaktyczny napierśnik lub wzmocnioną przeszywanicę.

Pancerz kosztuje punkty **zaszłości** i jeśli chcesz rozpocząć grę w zbroi, musisz użyć odpowiednio wysokiego Mienia lub Artefaktu. Jeżeli na początku gry nie masz zbroi, pewnie lepiej będzie nie rozwijać pancernego stylu walki i skupić się na zaklęciach wspomagających nieopancerzonego wojownika.

Założenie zbroi **wymaga czasu**. Oznacza to, że czasem walka zacznie się, gdy będziesz w samej koszuli. Jeśli twój styl walki wykorzystuje zbroję, w takiej sytuacji możesz zginąć, a w najlepszym razie stracisz cenny czas. Aby zredukować tę niedogodność, używaj Prany Wiatru Podającego Zbroję, a jeśli chcesz mieć pewność, że pancerz będzie zawsze pod ręką, zainwestuj w Gest Sprowadzenia Kolczugi. By jednak pozbyć się na stałe tego problemu, musisz albo nosić pancerz przez cały czas albo użyć zaklęcia takiego jak Wspaniała Zbroja Słońca. W pierwszym przypadku będziesz jednak rzucać się w oczy, możesz mieć problemy w kontaktach międzyludzkich i musisz jakoś uporać się z kwestią zmęczenia.

Pancerz **przepuszcza minimalną ilość obrażeń**. Jeśli zostaniesz trafiony, przeciwnik rzuca minimalną liczbą kości obrażeń (zazwyczaj jedną, dwiema lub tyloma, ile ma Esencji) bez względu na to, jak ciężką masz zbroję. Pancerze z gwiezdnej stali redukują to minimum o jedną kość, chroniąc przed obrażeniami od ataków o Zagrożeniu • i ••. Niektóre pancerze będące artefaktami posiadają też Twardość, która całkowicie powstrzymuje podstawowe obrażania z ataku, jeśli liczba kości była mniejsza od samej Twardości. Zazwyczaj chroni ona tylko przed obrażeniami o Zagrożeniu X, lecz niektóre efekty, takie jak Niewrażliwa Skóra z Brązu, dają wystarczającą Twardość, by powstrzymać całkowicie atak o Zagrożeniu •, i zmniejszyć niebezpieczeństwo, jaki stwarza horda słabych wrogów.

Walka bez pancerza

Pokładanie nadmiernej wiary w pancerzu to strategiczne obciążenie - nawet w najlepszym ze światów zbroja rzuca się w oczy, nie chroni całkowicie oraz ciąży na barkach lub puli Esencji postaci. Niektórzy wolą obyć się bez pancerza, korzystając

z zaklęć, które pozwalają radzić sobie z Zagrożeniami od • do Zbroję zastępuje skutecznie drzewko zaklęć, rozpoczynające się Medytacją Odpornego Dębu - pozwalają one postaci zaryzykować przyjęcie trafienia. Zaklęcia, o których mowa, to „obrona oparta na Odporności".

Wady

Kiedy twoja postać zostanie trafiona, obrona oparta na Odporności **wymaga użycia zaklęcia**. A zatem zawsze, gdy używasz zaklęcia do ataku, wystawiasz się na ryzyko — jeśli wróg trafi cię przed twoją następną akcją, nie będziesz mieć pancerza, który zredukuje obrażania. Mała, szybka broń i zaklęcia takie jak Atak Pędzącego Gromu dają ci jednak szybkość konieczną, by działać pomiędzy dwiema akcjami przeciwnika i przygotować zaklęcie obronne, nim ten zaatakuje. Powinieneś również rozważyć umieszczenie popularnych zaklęć ofensywnych w układach z obroną opartą na Odporności.

Oznacza to również, że **niebezpiecznie jest używać innych zaklęć obronnych**. Doskonałości i obrony odruchowe bywają zawodne, a jeśli użyłeś jednej z nich i wróg mimo wszystko cię trafił, nie masz pancerza ani zaklęcia, które pomogło by ci przyjąć cios. Układ dwóch defensywnych Zaklęć jest mniej skuteczny, niż obrona doskonała, wiec twoja strategia uników lub parowaniu powinna wykorzystywać przede wszystkim zaklęcia trwające całą scenę, jak Płynność Krwi lub Postawa Pięciu Murów oraz obronach doskonałych, jak Unik Siedmiu Cieni czy Obrona Niebiańskiego Strażnika

Jeśli twoja postać walczy bez pancerza i opiera obronę na Odporności, pamiętaj, że rozstrzyga się ją pod **koniec sekwencji walki**. W chwili, gdy możesz posłużyć się takim zaklęciem twoja postać jest już trafiona, będziesz więc otrzymywał ciosy częściej. Jest to zarówno wada jak i zaleta - miło jest użyć Techniki Diamentowej Skóry, gdy trafił się atak zadający ogromne obrażania. Jeżeli jednak cios ma nieprzyjemne skutki uboczne, jak śmierć, paraliż lub zniewolenie, obrona oparta na Odporności nic ci nie pomoże.

I na koniec, **artefaktyczne zbroje mogą być odjazdowe**, zapewnić postaci naprawdę świetny wygląd oraz posiadać interesujące moce, oprócz samych wyparowań. Nawet jeśli nie interesuje cię ubieranie bohatera w skórzane pasy i metalowe płyty, możesz pozazdrościć prezencji herosom, którzy w trackie opowieści noszą smocze zbroje, mechy lub błyszczące kolczugi z księżycowego srebra.

Czarnoksięstwo

Magia zaklęć jest naturalną właściwością Pomazańców, sposobem, w jaki wzmacniają swoje umiejętności i sprawiają, że niemożliwe staje się proste. Istnieją jednak wyzwania metafizycznie trudniejsze i potężniejsze niż skakanie przez góry czy naginanie woli narodów do woli Pomazańca. Mierzy się z nimi czarnoksięstwo - moc kierowania okultystycznymi prądami Esencji świata. Jest ono zbyt powolne i nieporęczne, by używać go w czasie walki, zwłaszcza że tylko najsłabsze czary można przerwać bez ryzyka śmierci maga, a stosunkowo niewiele pomniejszych efektów ma zastosowanie podczas walki.

Skąd się biorą czarnoksiężnicy?

Poznawanie sekretów czarnoksięstwa to proces inicjacji. Przyszły czarnoksiężnik musi przejść pięć prób, które można potraktować jako cześć „czasu nauki" albo odegrać, jeśli gracz i Narrator mają na to ochotę. Według legendy, pierwszą osobą, która sprostała pięciu wyzwaniom i poznała tajemnice magia była Wybranka Słońca imieniem Brygida.

Pierwszą próbą jest pokora. Nowicjusz musi nauczyć się patrzeć poza granice własnej pychy, zwykle próbując wykonać niemożliwe do ukończenia zadania, znosząc poniżane przez mentora lub kontemplując swoje dotychczasowe porażki. Narrator może zachęcić graczy, by sami opisali tę część inicjacji, gdyż czasem mogą poczuć się urażeni upokorzeniem, które zgotował im Narrator. Brygida upokorzyła się, przyznając, że nie dorównuje mocą swoim pobratymcom i nie potrafi tworzyć zaklęć.

Drugą próbą jest poddanie się nauce. Nowicjusz musi znaleźć sobie nauczyciela - niekoniecznie mentora, wystarczy bowiem każdy człowiek lub duch, który pomoże mu spojrzeć na świat z nowej perspektywy. Akademia Salińska, szkoła czarnoksiężników z Pierwszej Ery, propagowała podstawowe zasady czarnoksięstwa tak szeroko, że nawet dziś Pomazaniec Słońca bez trudu może znaleźć kogoś, kto podzieli się wiedzą. Osoba, która poświęci na to odpowiednio dużo czasu i wsłucha się w sekrety, które zapisano w strukturach świata, odkryje ponownie nawet najpotężniejsze, zaginione czary. Opiekę nad Brygidą roztoczyły potężne duchy nieznanego pochodzenia - prawdopodobnie słudzy Słońca Niezwyciężonego, choć tego nigdy nie potwierdzono.

Trzecią próbą jest podróż. Dawca Praw musi wędrować, a w trakcie wyprawy uczy się cenić świat takim, jakim jest. Jego chwalebne czyny mogą kiedyś zmienić Stworzenie, ale teraźniejszość jest równie ważna jak przyszłość. Dzięki trzeciej próbie przyszły czarnoksiężnik uczy się, że każda chwila jest w życiu równie ważna. Brygida podróżowała do Biegunów Żywiołów w poszukiwaniu sekretów czarnoksięstwa.

Czwartą próbą jest trwoga. Słoneczny musi osiągnąć mistrzostwo przełamując swój największy strach, niezależnie czy to obawa przed zejściem z obranej ścieżki, spowodowaniem czyjejś śmierci, niemożnością zdobycia prawdziwej mocy, poczuciem bezsilności czy przed przysłowiowymi „pająkami". Brygida zmierzyła się ze swoim strachem u kresu podróży, stając przed Słońcem Niezwyciężonym choć obawiała się, że nie jest godna tego zaszczytu.

Piątą próbą jest ofiara. Aby stać się czarnoksiężnikiem, trzeba dokonać strasznego poświęcenia. Tę próbę powtarza się potem, by dostąpić wyższych kręgów wtajemniczenia. A zatem czarnoksiężnik, który odciął sobie palec lub potępił własnego brata by poznać tajemnice Kręgu Ziemi może utracić cześć zdrowia psychicznego kiedy sięgał będzie po Krąg Niebios i poświęcić jedyną prawdziwą miłość by posiąść wiedzę Kręgu Słońca. Nikt nie wie, jaką ofiarę poniosła Brygida i czy w ogóle coś jej odebrano.

Podczas Pierwszej Ery, czarnoksięstwo było szeroko znane i praktykowane. Istniały ogromne biblioteki oraz akademie, które zabierały i rozpowszechniał wiedzę czarnoksięską. Tylko młodzi i słabi Pomazańcy Niebios ignorowali zebrany tam potencjał, a wtajemniczenie w Krąg Ziemi było powszechne nawet w kręgach wykształconej i kulturalnej Smoczej Krwi. Dziś nie ma już akademii, a wiedza czarnoksięska rozproszyła się po świecie. Aby poznawać potężne czary trzeba dokonać wielkich czynów i podejmować się trudnych wyzwań.

Nauka czarnoksięstwa podczas gry

Postaci, które chcą używać czarnoksięstwa, muszą nauczyć się odpowiednich zaklęć ze stron 220 - 221. Wymaga to stosownej inicjacji, przyjęcia światopoglądu oraz zdobycia wiedzy koniecznej, by rzucać czary odpowiedniego Kręgu. Czary są w „**Exalted**" zbyt złożone, by wystarczyło odczytać formułę z księgi. Postać musi zapamiętać czar, zrozumieć jego strukturę i sposób działania, a to wymaga wydawania punktów doświadczenia. Umiejętność rzucania czarów - czyli podejmowania akcji czarnoksięstwa — jest bezużyteczna, o ile postać nie nauczy się konkretnych czarów, z których będzie korzystać.

Jeśli bohater chce nauczyć się czaru, którego w danym momencie nie może rzucić, musi uzyskać na to zgodę Narratora.

Tworzenie czarów

Tworzenie nowych czarów nie jest łatwe -wymaga wielu miesięcy, jeśli nie lat, pracy. Mag musi posiadać odpowiednio wyposażoną bibliotekę, by szukać informacji o magii, oraz miejsce testów, w którym każde życie spisane jest na straty. W Pierwszej Erze czarnoksiężnicy zazwyczaj wykorzystywali demoniczne sługi, które przenosiły ich na kamieniste wysepki pośrodku oceanu, gdzie mogli powodować zniszczenia nie obawiając się, że przypadkowo trafią skupisko ludności.

Z punktu widzenia mechaniki, tworzenie czaru jest bardzo proste - jest to złożona akcja dramatyczna, wymagająca testu (Inteligencji + Okultyzmu). Poziom trudności jest równy Kręgowi czaru i wynosi 1 dla czarów Kręgu Ziemi, 2 dla Kręgu Niebios oraz 3 dla czarów Słońca.

Pomazaniec wykonuje jeden rzut na każde 300 godzin pracy nad czarem - czyli po miesiącu pracy, o ile postać nie robiła nic innego. Aby pomyślnie zakończyć badania, musi skumulować liczbę sukcesów równą (Kręgowi x 10). Dlatego powinna bez skrępowania korzystać z Doskonałości Okultyzmu.

Jeśli Dawca Praw pracuje na fragmentach notatek lub próbuje odtworzyć efekty istniejącego czaru, rzuca za (Inteligencję + Wiedzę) zamiast (Inteligencję + Okultyzm). Ilość posiadanych informacji redukuje proporcjonalnie liczbę wymaganych sukcesów - jeśli postać zna połowę struktury czaru Pierwszego Kręgu, to potrzebuje tylko pięciu sukcesów, aby odtworzyć resztę.

Akcje czarnoksięstwa

Rzucenie czaru wymaga wykonania akcji czarnoksięstwa. Większość postaci nie może ich wykonywać, tak jak nie może sama z siebie latać albo zmieniać kształtu. Dlatego właśnie najpierw nauczyć się trzeba odpowiednich zaklęć.

Kształtowanie czarnoksięstwa (zasady podstawowe)

Bohaterowie używają akcji czarnoksięstwa do wykonywania rytuałów czarnoksięskich. Dzięki tej akcji postać może ukształtować jeden czar, który zna.

Kształtowanie czaru uniemożliwia branie udziału w walce - postać działa wprawdzie w czasie walki, ale nie może skupić się na niej ani reagować na zdarzenia. Nie wolno jej też korzystać z zaklęć, nawet odruchowych, ani podejmować dobrowolnych akcji takich jak mówienie, Ruch lub Biegi Może za to czerpać korzyści z zaklęć, które obecnie na nią działają oraz stałych i może — to specjalny wyjątek od restrykcji używania akcji odruchowych — aktywować swoją animę.

Czarnoksięstwo jest Oczywiste. Obserwatorzy nie wiedzą dokładnie, jaki czar rzuca Pomazaniec, orientują się jednak natychmiast, że bohater używa czarnoksięstwa, o ile opis czaru nie stanowi inaczej.

Jeśli postać zostanie rozproszona, musi wykonać odruchowy test (Sprytu + Okultyzmu) aby utrzymać koncentrację. Trudność testu wynosi 1. Jeśli rozproszenie spowodowane jest otrzymaniem obrażeń, należy odjąć od wyniku rzutu karę zewnętrzną równą liczbie straconych poziomów zdrowia. Jeśli test się nie uda, czar rozprasza się nie czyniąc nikomu krzywdy i nie powoduje żadnych efektów. Powodzenie oznacza, że postać kontynuuje kształtowanie czaru. Efekty porażki mogą być jednak przerażające - straszna siła magii może zadziałać na opak lub stworzyć oślepiające gorąco czy palące światło. Konsekwencje pierwszego przypadku pozostają w gestii Narratora. Wypadek drugiego typu oznacza, że wszyscy w obrębie tylu metrów, ile wynosi krąg czaru otrzymują liczbę kości poważnych obrażeń od „płonącej Esencji", równą Esencji czarnoksiężnika.

Esencja wydana na czar pozostaje zużyta przez cały czas kształtowania. Kiedy postać podejmie akcję Rzucenia czaru (patrz niżej), Esencja przestaje być zużyta, o ile nie zaznaczano inaczej.

Jeśli postać przestanie rzucać czar na skutek rozproszenia, z powrotem zaczyna dostrzegać otoczenie i natychmiast testuje Bojowość.

Kształtowanie czarnoksięstwa Kręgu Ziemi (Szybkość, WO -2)

Postać kształtuje znany sobie czar Kręgu Ziemi. W tym celu wydaje jeden punkt tymczasowej Siły Woli i tyle Esencji, ile wynosi koszt czaru. Bohater może wykonać Rzucenie czaru podczas następnej akcji, uwalniając moc i dołączając do walki. Jeśli postać tego nie uczyni, uznaj że przygotowanie czaru zostało przerwane.

Niektóre czary Kręgu Ziemi posiadają Szybkość mierzoną w przedłużonych momentach lub akcjach dramatycznych. Magia bitewna często powoduje efekty w skali mierzonej akcjami bitwy, a długie rytuały odpowiadają akcjom dramatycznym.

Kształtowanie czarnoksięstwa Kręgu Niebios (Dwie akcje, każda o Szybkości 5, WO -3)

Postać kształtuje znany sobie czar Kręgu Niebios. W tym celu wydaje dwa punkty tymczasowej Siły Woli i tyle Esencji, ile wynosi koszt.

Postać musi przeznaczyć na ukształtowanie czaru dwie akcje. Okruchy i Siłę Woli wydaje na początku pierwszej z nich i może wykonać Rzucenie czaru podczas akcji następującej po drugiej. Uwalnia wówczas moc i dołącza do walki. Jeśli postać nie wykona tych trzech akcji pod rząd, uznaj że przygotowanie czaru zostało przerwane.

Niektóre czary Kręgu Niebios posiadają Szybkość mierzoną w przedłużonych momentach - postać musi wówczas wciąż poświęcić dwie pełne akcje na ukształtowanie magii. Inne, mierzone w akcjach dramatycznych, pozwalają przeprowadzić cały proces używania czarnoksięstwa podczas jednej, odpowiednio długiej akcji dramatycznej.

Kształtowanie czarnoksięstwa Kręgu Słońca (Trzy akcje, każda o Szybkości 5, WO -4)

Postać kształtuje znany sobie czar Kręgu Słońca. W tym celu wydaje trzy punkty tymczasowej Siły Woli i tyle Esencji, ile wynosi koszt.

Postać musi przeznaczyć na ukształtowanie czaru trzy akcje. Okruchy i Siłę Woli wydaje na początku pierwszej z nich i może wykonać Rzucenie czaru podczas akcji następującej po trzeciej. Uwalnia wówczas moc i dołącza do walki. Jeśli postać nie wykona tych czterech akcji pod rząd, uznaj że przygotowanie czaru zostało przerwane.

Niektóre czary Kręgu Słońca posiadają Szybkość mierzoną w przedłużonych momentach - postać musi wówczas wciąż poświęcić trzy pełne akcje na ukształtowanie magii. Inne, mierzone w akcjach dramatycznych, pozwalają przeprowadzić cały proces używania czarnoksięstwa podczas jednej, odpowiednio długiej akcji dramatycznej.

Rzucenie czaru (Różny, WO -0)

Bohater używa tej akcji, by uwolnić energię czaru i znów zwrócić uwagę, co się dookoła dzieje. W jej czasie postać wciąż nie może używać zaklęć ani układów, w tym zaklęć odruchowych, ani podejmować dobrowolnych akcji. Może jednak czerpać korzyści z działających obecnie lub stałych zaklęć.

Ta akcja sprawia, że czar powoduje odpowiedni efekt. Jeśli dookoła czarnoksiężnika wrze walka lub bitwa, zaczyna on brać udział w starciu natychmiast po rzuceniu czaru. Aby określić Szybkość tej akcji, wykonuje się rzut na Bojowość (patrz str. 148).

Zapis czaru

Każdy czar posiada koszt wyrażony w okruchach - nie wliczając Siły Woli potrzebnej do inwokacji - oraz cel. Potem następuje opis.

Krąg Ziemi

Krąg Ziemi jest najniższym wtajemniczeniem czarnoksięskim i czasem nazywa się go również Kręgiem Pierwszym lub Szmaragdowym. Wyznacza on górną granicę możliwości czarnoksięskich Smoczej Krew i nawet Pomazańcy Niebios i Słońca uznają należące do niego czary za podstawę swojego magicznego repertuaru.

Demon Pierwszego Kręgu

Koszt: 20+0

Cel: Jeden demon Pierwszego Kręgu

Czar przyzywa pomniejszego mieszkańca świata demonów - niepojętego, piekielnego wymiaru, który bardzo różni się od Stworzenia. Te paskudne istoty nie znoszą świeżego powietrza i palącego, żółtego słońca naszego świata, ale chytry czarnoksiężnik może pochwycić je w magiczną niewolę.

Ukształtowanie tego czaru jest akcją dramatyczną, która musi rozpocząć się o zmierzchu i zakończyć o północy. Właściwy koszt czaru wynosi 20 okruchów - tyle potrzeba, by otworzyć bramę do Malfeasu i przyzwać cel. Postać może zapłacić dodatkowe okruchy podczas Kształtowania czarnoksięstwa Kręgu Ziemi, by tym pewniej z zapewnić sobie pomyślne zniewolenie demona, wedle poniższego opisu. Koszt czaru i dodatkowe okruchy pozostają zużyte do chwili, gdy postać wykona akcję Rzucenia czaru.

Kiedy stwór zostanie przywołany, czarnoksiężnik i demon zaczynają toczyć pojedynek woli. Wykonują w tym celu złożone testy przeciwstawne - wykonaj po jednym rzucie odruchowym dla obu stron podczas każdej akcji czarnoksiężnika. Pula kości każdego uczestnika konfrontacji wynosi (Esencja + Siła Woli). Demon otrzymuje karę zewnętrzną -1 kości z puli za każde pięć okruchów, wydane przez czarnoksiężnika w dodatku do podstawowego kosztu czaru. Pojedynek trwa, dopóki demon lub mag nie uzyska minimum trzech sukcesów przewagi nad przeciwnikiem. Nim to nastąpi, potwora nie można zaatakować i on sam nie może wykonać ataku.

Jeśli czarnoksiężnik wygra, czar wywiera nadnaturalny wpływ na umysł demona, zmuszając go do służby. Istota staje się lojalna (patrz str. 175) wobec bohatera i będzie mu służyć przez rok i dzień lub wobec wskazanego przez czarnoksiężnika celu, dopóki ten nie zostanie osiągnięty (czyli, być może, na zawsze). W obu wypadkach, demon powraca do Malefasu automatycznie, kiedy jego lojalność się kończy. Demony nigdy nie wydają Siły Woli na przerwanie efektu Służby i pozostają mu najbardziej wierne, choć miewają i inne cele.

Jeśli pojedynek wygra demon, czarnoksiężnik wykonuje odruchowy test (Sprytu + Okultyzmu) o trudności 3, aby wygnać go z powrotem do Malfeasu. Niepowodzenie oznacza, że demon uwalnia się w Stworzeniu, co oznacza zazwyczaj śmierć czarnoksiężnika, któremu pozostało niewiele okruchów.

Pomazaniec wybiera, jaki typ demona przywołuje i może przyzwać konkretną istotę, jeśli zna jej imię. Nie może jednak użyć tego czaru do pętania demonów już znajdujących się w Stworzeniu.

Rzucenie tego czaru wymaga zwykle użycia wielkich ilości magicznych narzędzi i ochronnych amuletów. Jeśli postać nie posiada stosownych przedmiotów, należy odjąć karę zewnętrzną -1 od sukcesów jej pierwszego testu pętania demona i, jeśli nie zdoła go zwyciężyć, karę w wysokości dwóch sukcesów podczas próby wypędzenia potwora do piekieł.

Jeździec Sztormów

Koszt: 150

Cel: Przyzwana wichura

Czarnoksiężnik przywołuje potężny wiatr i owija się nim niczym płaszczem. Tworzy tym samym trąbę powietrzną, podobną do tornada, ale mniej niszczycielską, która przemieszcza się tuż nad ziemią i może przeskoczyć nad przeszkodami szerokimi na 16 i wysokimi na 10 metrów, choć tak naprawdę nie lata. Wytrzymuje też upadek z 16 metrów i całkowicie chroni czarnoksiężnika oraz wszytko, co znajduje się w jej wnętrzu podczas takiego upadku. Jeśli wir spadnie z większej wysokości, rozprasza się przy zderzeniu z podłożem. Większe upadki należy traktować na potrzeby wyliczenia obrażeń jakby postać spadła z 20 metrów mniej, minimalnie 0.

Trąba powietrz naniesie czarnoksiężnika oraz (Esencja x 100) kilogramów ładunku lub wagi osób i przemieszcza się z prędkością 45 metrów na moment - prawie 65 kilometrów na godzinę. Wir jest bardzo sterowny i można bez trudu przemierzać nim las i inne najeżone przeszkodami miejsca. Postać, która nim kieruje, może podczas walki przebyć 30 metrów w ramach akcji Ruchu i 45 metrów podczas Biegu w każdym momencie. Kiedy tylko czarnoksiężnik postawi stopę na ziemi, wir się rozprasza.

Postaci wewnątrz wiru widzą wyraźnie, co się dzieje poza nim, lot wymaga jednak koncentracji, która powoduje dwie kości wewnętrznej kary do wszystkich akcji i WO postaci. Wyjący wiatr powoduje zewnętrzną karę w wysokości dwóch sukcesów do ataków dystansowych mierzących do postaci w wirze lub wykonywanych z jego wnętrza, zewnętrzną karę trzech sukcesów podczas testów Czujności mających na celu rozpoznanie osób znajdujących się wewnątrz trąby powietrznej oraz zewnętrzną karę trzech sukcesów do testów Czujności gdy ktoś znajduje się w odległości 15 metrów od czarnoksiężnika i próbuje coś usłyszeć. Dobre maniery wymagają, by czarnoksiężnik przybywający w odwiedziny przy pomocy Jeźdźca Sztormów wylądował w pewnej odległości od gospodarzy i ostatni odcinek pokonał pieszo.

Czar ma też zastosowanie strategiczne. Jeśli czarnoksiężnik wydłuży czas kształtowania do przedłużonych momentów i zredukuje prędkość według reguł poruszania się w czasie bitwy, Jeździec Sztormów może przetransportować jednostkę o Wielkości nie większej niż Esencja czarnoksiężnika oraz jej dobre zorganizowane i spakowane zaopatrzenie o wadze (Esencja x 100) kilogramów. Postać musi należeć do tej jednostki.

Nienaruszalna Bariera Mrozu

Koszt: 200
Cel: Obszar (w promieniu 3 do 5 metrów wokół rzucającego)

Ta magia chroni czarnoksiężnika i jego kompanów przed atakami z dystansu. Od Pomazańca emanuje zwiewna, niebieskoszara mgiełka. Rozprzestrzenia się ona na odległość 3 do 5 metrów od maga, w zależności od siły wiatru i wysokości temperatury. Mgła wiruje wokół lecących strzał, otaczając je i pokrywając szronem. Większość pocisków zostaje zepchnięta z kursu, a siłą pozostałych znacznie się zmniejsza.

Przez następne 20 minut, od wszystkich ataków z dystansu, wymierzonych w czarnoksiężnika lub inną osobę, znajdującą się we mgle, odejmuje się karę zewnętrzną równą podwojonej wartość stałej Esencji maga. Mgła posiada ograniczoną moc, które ważą więcej niż 15 kilogramów ignorują efekt.

Nieomylny Posłaniec

Koszt: 100
Cel: Przywołany cherub

Czarnoksiężnik wyczarowuje z Esencji pomniejszego ducha, zwanego cherubem. Cherubin jest kolorowym humanoidem, wysokim na najwyżej metr i posiadającym sześć metalicznych, niebieskich skrzydeł. Czarnoksiężnik może wyszeptać mu do ucha wiadomość nie dłuższą, niż pięć minut (komunikat może być atakiem społecznym o Szybkości nie większej niż 5 przedłużonych momentów). Następnie nazywa i opisuje cel, poczym wypuszcza ducha. Cherub potrafi niemal natychmiast pokonać dowolną odległość w Stworzeniu lub Ju-Szan - przebywa setki kilometrów w godzinę i może przemierzyć cały świat w mniej niż jeden dzień. O ile miejsce pobytu celu nie zostało ukryte przy pomocy magii, cherub odnajdzie odbiorcę i przekaże informację wprost do jego ucha (używając głosu nadawcy), a potem zniknie. Pomazaniec może wzmocnić ten czar za pomocą odpowiedniego zaklęcia natychmiastowego, takiego jak Duch Nieustępliwego Kupca czy Doskonałość Języków.

Niewrażliwa Skóra z Brązu

Koszt: 200
Cel: Rzucający

Dopóki słońce ponownie nie przekroczy horyzontu, skóra postaci staje się twarda niczym brąz, giętka i elastyczna jak jedwab, ale niewrażliwa i zimna na podobieństwo metalu. Postać otrzymuje +6P/+12Lwyparowańoraz 6P/12L Twardości, zadaje dwie dodatkowe kości obrażeń gołą ręką walcząc za pomocą Sztuki walki oraz waży o 50 kilogramów więcej. Niewrażliwa Skóra z Brązu nie ogranicza ruchów bohatera ani go nie spowalnia, choć powinien zachować ostrożność w pobliżu wody i głębokiego błota.

Obsydianowe Motyle Niosące Śmierć

Koszt: 150
Cel: Obszar (30 metrów szerokości, 100 metrów długości i 10 metrów wysokości, licząc od rzucającego)

Obsydianowe Motyle Niosące Śmierć przywołuje rój wykutych w obsydianu motyli o ostrych jak brzytwa skrzydłach, których rozpiętość wynosi od trzech do nawet trzydziestu centymetrów. Wzbijają się w powietrze zza ramion postaci i tworzą wir szklistej czerni, tnąc powietrze na obszarze szerokim na 30, długim na 100 i wysokim na 10 metrów. Trawa, chwasty i małe drzewa zostają ścięte zaraz przy ziemi, większe pnie i drewniane budynki odnoszą poważne obrażenia. Kamień zostaje porysowany, ale nie na tyle, by budynek odniósł obrażenia.

Kiedy postać uwalnia magię, gracz testuje (Zmysły + Okultyzm), dodając do wyniku tyle sukcesów, ile wynosi Esencja czarnoksiężnika. Każdy w zasięgu, kto nie skrył się za osłoną z kamienia grubą na co najmniej trzy milimetry lub drewnianą, o grubości kilkudziesięciu centymetrową, pada ofiarą ataku.

Postaci broniące się przed Obsydianowymi Motylami Niosącymi Śmierć walczą wręcz. Każdy walczy niezależnie, więc magia i kary, które redukują atak przeciw jednemu bohaterowi nie pomagają innym. Należy potraktować motyle jak atak o tylu sukcesach, ile wyrzucił czarnoksiężnik, minus dwie kości za każdy punkt kary za okoliczności. Atak zadaje 8P, plus każdy dodatkowy sukces podstawowych obrażeń(przed wyparowaniem).

Tysiąc szklanych motyli nie znika po zakończeniu czaru i zaściela ziemię warstwą tłuczonego szkła. Nie poleca się chodzenia po nich boso.

Przyzwanie Żywiołaka

Koszt: 10+0
Cel: Żywiołak

Czar podobny jest do Demona Pierwszego Kręgu i tyczą się go te same reguły, z poniższymi wyjątkami:

- Magia Przyzywa żywiołaka, a nie demona.
- Można rzucić go o dowolnej porze - kształtowanie czaru jest akcją dramatyczną wymagającą czterech godzin, ale trzeba rozpoczynać jej i kończyć o północy.
- Rzut mający na celu odesłanie żywiołaka, którego nie udało się spętać, posiada trudność 1 a nie 3.
- Żywiołak nie będzie służył dłużej, niż miesiąc księżycowy a praca, którą nakazuje mu się wykonać nie może zająć więcej, niż rok i jeden dzień zachodu. Ten efekt pozostaje formą nadnaturalnej kontroli umysłu, a żywiołaki nie wydają Siły woli by go przełamać.

Porywanie i niewolenie żywiołaków budzi gniew Niebańskiego Magistratu. Postaci, które źle traktują swoje sługi i pętają potężnych bogów mogą spodziewać się gniewu mieszkańców świata duchów. Żywiołaki jednak tylko „biednymi kuzynami" potężnych bóstw Nieba i jeśli po prostu się nimi pomiata, potężni bogowie tylko wzruszą ramionami. Czarnoksiężnik, który bezdusznie wyniszcza służące mu duchy żywiołów dla swoich egoistycznych celów powinien się jednak liczyć z reakcją Niebios.

Dawca Praw wybiera typ i żywiołaka którego chce przyzwać. Ważne żywiołaki, które pełnią istotne funkcje w mechanizmach świata, mogą wysłać pełnomocnika zamiast stawiać się osobiście.

Szmaragdowa Kontrmagia

Koszt: 10 lub 20 okruchów
Cel: Rzucający lub czar

Szmaragdowa Kontrmagia służy czarnoksiężnikowi, by bronić siebie i towarzyszy przed wrogimi czarami. Ten czar posiada specjalne zasady czasu rzucania: by się nim posłużyć, postać kształtuje czarnoksięstwo Kręgu Ziemi jako akcję odruchową, trwającą o momentów. Pozostałe zasady czarnoksięstwa pozostają bez zmian, a czarnoksiężnik musi Rzucić czar w swojej następnej normalnej akcji.

Jeśli postać wyda 10 okruchów Esencji, ochrania przed wrogą magią samego siebie. Krzyżuj e ramiona lub wykonuj e inny gest oporu, roztaczając wokół siebie nimb kolorowej energii. Przez cały czas trwania akcji Rzucenia czaru oraz kolejnej akcji czarnoksiężnika, każdy wymierzony w niego czar o niepożądanym działaniu zostaje rozproszony i nie działa.

Czarnoksiężnik może również wydać 20 okruchów Esencji i rozproszyć czar Kręgu Ziemi w promieniu (stała Esencja rzucającego x 15) metrów. Jeśli czar był właśnie kształtowany, zostaje przerwany - jeżeli działał, jest rozpraszany. Moc nie wypędza jednak demonów i duchów, których przyzywanie zakończono - sam ich pobyt w Stworzeniu nie jest uznawany za czar.

Szmaragdowa Kontrmagia nie jest czysta i cicha - „rozproszenie" czaru w praktyce oznacza jego rozdarcie. Choć przestaje działać, rozrzucona po okolicy moc powoduje drobne, losowe efekty. Czarnoksiężnik jest wprawdzie bezpieczny, ale inne osoby mogą doznać pomniejszych obrażeń i poparzeń. Dokładne efekty powinien ustalić Narrator, pamiętając, że powinny być mniej odczuwalne, niż którykolwiek wrogi czar Kręgu Ziemi.

Szpony Smoka Drewna

Koszt: 100
Cel: Rzucający

Dłonie bohatera skręcają się i wyginają w kształt potężnych, sękatych szponów z dębowego drewna do chwili, gdy nie anuluje działania czaru. Pazury są pomniejszoną kopią szponów wielkiego smoka żywiołu Drewna. Postać otrzymuje 15 punktów, które rozdziela pomiędzy Celność, Obronę, Obrażania i liczbę Ataków szponów - żadna z tych cech nie może przekroczyć (Esencji rzucającego + jego Okultyzmu). Pazury zadają poważne rany. Na początku każdej akcji, postać odruchowo może zmienić rozkład 15 punktów według uznania.

Ataki wykonywane za pomocą szponów posiadaj ą Szybkość 5 i uznaje się je za wykonywane gołymi rękami, używają więc Sztuk walki. Posiać może użyć szponów do parowania ataków gołymi rękami i bronią, nie wykonując przy tym popisów.

Krąg Niebios

Czarnoksięstwo Kręgu Niebios jest o wiele bardziej skomplikowane i potężne, niż magia Kręgu Ziemi. Czasem nazywa się je Kręgiem Drugim lub Szafirowym. Tylko Pomazańcy Niebios mogą dostąpić tego wtajemniczenia, ucząc się przy tym czarów, które mogą zabić tysiące ludzi, zrównać z ziemią fortece lub przyzwać demony Drugiego Kręgu.

Bolesne Odbicie

Koszt: 200
Cel: Rzucający

Postać rozkłada ramiona, a następnie krzyżuje je w obronnym geście. Wokół niej zaczynają wirować setki rozbłysków mistycznej energii, tworząc idealny ochronny kokon. Rozbłyski znikają po kilku sekundach, ich efekt pozostaje i utrzymuje się do czasu, gdy postać się poruszy lub wykona atak albo upłynie tyle przedłużonych momentów, ile wynosi Esencja czarnoksiężnika razy dwa.

Dopóki działanie czaru nie ustanie, każdy fizyczny pocisk, wystrzelony z dystansu zostaje złapany w wirujące pasma Esencji, które chwytają go z przerażającą szybkością i odrzucaj ą w stronę atakującego. Podczas odbijania ataku, czarnoksiężnik wykonuj e odruchowy test (Sprytu + Okultyzmu) - wynik służy za test

trafienia odbitego ataku, a pechowy strzelec może wykorzystać WO lub inną obronę normalnie. Odbite ataki ignorują Zasięg i zadają obrażenia, które miał otrzymać czarownik. Czar nie działa na ataki w walce wręcz i wykonane wyłącznie Esencją.

Czaru można użyć w bitwie. Jeśli czarnoksiężnik zwiększy czas kształtowania do przedłużonych momentów, może chronić magią oddziały o Wielkości nie przekraczającej jego Esencji. Czas trwania czaru zwiększa się wówczas do liczby godzin równych Esencji czarnoksiężnika

Demon Drugiego Kręgu

Koszt: 30+0
Cel: Demon Drugiego Kręgu

Czar podobny jest do Demona Pierwszego Kręgu i obowiązują go te same reguły z poniższymi wyjątkami:

• Przyzywa demona Drugiego Kręgu, a nie demona Pierwszego Kręgu. Jest to o wiele potężniejsze stworzenie - przerażające, napawające grozą i niebezpieczne, zdolne do czynienia wielkiego zła i dysponujące ogromną mocą.

• Czar może zostać rzucony tylko noc nowiu albo podczas Kalibracji. Musi rozpocząć się o zmierzchu i zakończyć o północy.

• Koszt redukcji puli kości demona o jedną wynosi 10 okruchów, a nie pięć.

Demony Drugiego Kręgu to mściwe, inteligentne kreatury. Choć nie mogą przybyć do Stworzenia samemu, to jeśli tylko otrzymają taką szansę,zemszczą się okrutnie na czarnoksiężniku, który choć raz je zniewolił lub źle potraktował.

Niezrównany Arsenał Ciała

Koszt: 300
Cel: Rzucający

Bohater przemienia się na liczbę godzin równą swojej Esencji w poznaczonego plamami rdzą automatona z czarnego żelaza, który wygląda, jakby naturalne ciało Pomazańca zostało odlane z metalu i połączone nitami w miejscach gdzie łączą się „segmenty". Postać pod działaniem czaru nie oddycha, jest niewrażliwa na Trucizny i nie odczuwa skutku ekstremalnych temperatur.

Niezrównany Arsenał Ciała daje postaci 10P/10L Twardości oraz +10P/+10L wyparowań. Ponadto, ciało bohatera najeżone jest ukrytą bronią. Jej skóra może na rozkaz porosnąć żelaznymi kolcami, z opuszków palców strzelają dwudziestocentymetrowe noże o dwóch ostrzach, z nadgarstków może wystrzelić drut kolczasty a z wiecznie otwartych jak u lalki ust - pocisk na długim łańcuchu, o wielu ostrych jak brzytwa grotach. Gdy tylko bohater potrzebuj broni, po prostu tworzy ją ze swojego metalowego ciała.

Siła i Wytrzymałość postaci wzrasta o dwa, nawet jeśli wykroczy tym samym poza wartość 5. Uznawane są jednak za naturalne atrybuty, a nie dodatkowe kości wynikłe z zaklęć. Czarnoksiężnik zadaje (Siła + 8) poważnych obrażeń w zwarciu, a jego ataki wykonywane za pomocą Sztuk walki otrzymują + 1 Celności oraz zdają (Siła + 6) poważnych obrażeń. Postać zaatakował gołą ręką za pomocą Sztuk walki na odległość tylu metrów, ile wynosi jej stała Esencja.

Pancerz i broń, w które uzbrojony był czarnoksiężnik w momencie aktywacji czaru zostają przeniesione Gdziekolwiek, ponieważ żelazna postać nie może używać żadnego dodatkowego uzbrojenia. Postać przemieszcza się w zwykłym tempie i nie waży więcej niż normalnie, otrzymuje jednak zewnętrzną karę- 5, jeśli spróbuje pływać.

Podróż bez Odległości

Koszt: 250
Cel: Rzucający

Najpotężniejsi pośród czarnoksiężników mogą, jeśli muszą, podróżować po całym świecie w mgnieniu oka. Postać zbiera wokół siebie błyszczącą koronę Esencji i kształtuje ja, wykonując skomplikowaną serie gestów rąk i palców. Uwolniona moc spowija maga chmurami Esencji, a gdy te się rozproszą, czarnoksiężnik jest już gdzie indziej. Postać może pojawić się w każdym miejscu świata, które już widział - nieważne, czy na własne oczu, czy za pośrednictwem magii, o ile leży ono dalej niż 25 kilometrów na każdy punkt stałej Esencji bohatera i nie jest zabezpieczona przed magicznymi podróżami.

Przybycie postaci jest równie spektakularne jak jej zniknięcie — znów znikąd pojawiają się wirujące chmury, a wykonujący skomplikowane gesty mag otoczony zostaje koroną Esencji. Pojawienie się zajmuje tyle samo czasu, co zniknięcie z innego miejsca-przybywszy do celu, czarnoksiężnik musi wykonać dwie akcje Kształtowania czarnoksięstwa Kręgu Niebios, nim będzie mógł dołączyć do walki. Jeśli zostanie w tym czasie rozproszony, czar nie przepada - bo już zadziałał - ale postać jest zdezorientowana i otrzymuje karę wewnętrzną -2 do wszystkich akcji przez (8 - Wytrzymałość) godzin.

Podróżowanie za pomocą tego czaru jest całkowicie bezpieczne. Struktura Esencji powoduje, że jeśli punkt docelowy jest niebezpieczne, postać pojawi się w najbliższym bezpiecznym, otwartym miejscu o twardym podłożu, gdzie nie otrzymuje się obrażeń od warunków zewnętrznych.

Czar można wykorzystać w bitwie. Jeśli postać wydłuży czas kształtowania do przedłużonych momentów, może przetransportować jednostkę o Wielkości nie większej niż Esencja czarnoksiężnika, do której postać musi przynależeć. Jeśli oddział dołączy do walki nim połowa rzucania czaru się zakończy, każdy jego członek odczuwa skutki opisanej powyżej dezorientacji, trwające przez czas wyliczony za pomocą Wytrzymałości dowódcy oddziału.

Szafirowa Kontrmagia

Koszt: 150 lub 200
Cel: Rzucający lub jeden czar

Ten czar funkcjonuje jak Szmaragdowa Kontrmagia, z tym że posiada wyższy koszt oraz poniższe modyfikacje. Obowiązują go również specjalne zasady odnośnie czasu rzucania: postać może go ukształtować i przygotować do rzucenia podczas dwóch akcji odruchowych o o momentach.

Czar rozprasza magię Drugiego oraz Pierwszego Kręgu. Przełamanie czarów Drugiego Kręgu powoduj e o wiele poważniejsze skutki uboczne, niż zniszczenie mocy Pierwszego Kręgu - osoby postronne mogą otrzymać obrażenia od przypadkowych oparzeń i pomniejszych efektów magicznych, ale zawsze są one mniej szkodliwe, niż magia Pierwszego Kręgu.

Użyty do kontrowania czarów Pierwszego Kręgu, czar ten tłumi je natychmiast i całkowicie. Działa to jak zwykłe rozproszenie, z tym, że nie powoduje dodatkowych obrażeń.

Wrząca Krew

Koszt: 300
Cel: Dotknięta postać

W dłoniach bohatera pojawia się lśniąca kula Esencji. Sfera staje się tym jaśniejsza, im większa rośnie w niej moc. Początkowo ma barwę ceglastej czerwieni, lecz jej kolory jaśnieją, a barwa staje się intensywniejsza, przechodząc od koloru rozgrzanego do czerwoności metalu po iskrzący szkarłat. Następnie, czarnoksiężnik wykonuje akcję Rzucenia czaru, a sfera znika bezgłośnie bez żadnego efektu. Dłonie czarnoksiężnika pokrywają się natomiast błyszczącym, tajemniczym szkarłatem.

Jeśli postać położy teraz rękę na innej żywej istocie, moc przepłynie z jego dłoni na nieszczęsną ofiarę, przemieniając jej krew we wrzący olej. Większość śmiertelników zginie od tego na miejscu i nawet Pomazańcy mogą skonać po jednym dotknięciu.

Aby zagotować czyjąś krew, czarnoksiężnik musi najpierw dotknąć gołą ręką przeciwnika. Taki atak można połączyć z normalnym ciosem, zaklęciem a nawet układem, więc potężny mag bojowy może zaatakować z niepowstrzymaną, niszczycielską siłą.

Czar aktywuje się podczas pierwszego pomyślnego ataku gołą ręką, nawet jeśli czarnoksiężnik rzuca tylko jedną kością obrażeń. Kiedy moc się uaktywni, czarnoksiężnik wykonuje natychmiast odruchowy test (Charyzmy + Okultyzmu), a cel otrzymuje jeden poziom nie możliwych do wyparowania poważnych obrażeń w każdym momencie przez (Esencja czarnoksiężnika x sukcesy) momentów. Jest to efekt Kształtowania i Trucizny.

Istoty magiczne zazwyczaj opierają się takiej przemianie. Jeśli użyć tej mocy na postaci, która może wydawać Esencję, na przykład Pomazańcu lub członku Pięknego Ludu, należy odjąć Esencję celu od liczby sukcesów wyrzuconych w teście (Charyzmy + Okultyzmu). Czar nie działa nie stworzenia nieżywe i istoty żyjące, które nie posiadają krwi.

Dłonie czarnoksiężnika pozostają zaklęte przez (jego Esencja) minut albo do momentu, w którym czarnoksiężnik kogoś uderzy i sforsuje Twardość. Może się zdarzyć, że zada obrażenia przypadkowej osobie, ale - nawet jeśli czarnoksiężnik odniesie porażkę w teście trafienia i uderzy samego siebie -nigdy sobie nie zaszkodzi.

Krąg Słońca

Czarnoksięstwo Kręgu Słońca, nazywanego też Kręgiem Trzecim lub Diamentowym, jest najpotężniejszą mocą dostępną Pomazańcom. Tylko Pomazańcy Słońca mogą dostąpić trzeciego wtajemniczenia, ucząc się przy tym, jak kształtować świat.

Demon Trzeciego Kręgu

Koszt: 40+0
Cel: Demon Trzeciego Kręgu

Czar podobny jest do Demona Pierwszego Kręgu i rozgrywa się go według tych samych reguł, z poniższymi wyjątkami:

• Przyzywa demona Trzeciego, a nie Pierwszego Kręgu. Taka istota jest przybocznym któregoś z Jozów, istotą połączonym duchowo z potwornym, Przedwiecznym bogiem, który rządził światem nim rozpoczęła się historia.

• Czar można rzucić tylko podczas Kalibracji. W Starożytnej Krainie, wszyscy czarnoksiężnicy zbierali się każdej noc Kalibracji na wielkiej uczcie, która trwała aż do świtu, by żadnego z nich nie kusiła zabawa z mocami ciemności. Ta tradycja przetrwała do dziś wśród Smoczej Krwi, choć żaden Pomazaniec Ziemi nie ma mocy tak wielkiej, by przyzwać istotę zrodzoną z ucieleśnionego zła. Rytuał jest akcją dramatyczną, która musi rozpocząć się o zmierzchu i zakończyć się północy.

• Koszt redukcji puli kości demona o jedną wynosi 10 okruchów, a nie pięć.

Demony Trzeciego Kręgu rzucają dodatkowymi kośćmi, tak że ich efektywna pula (Siły Woli + Esencji) zawiera się miedzy 18 a 25.

Diamentowa Kontrmagia

Koszt: 200 lub 250
Cel: Rzucający lub Jeden Czar

Ten czar funkcjonuje jak Szmaragdowa Kontrmagia, z tym że posiada wyższy koszt oraz poniższe modyfikacje. Obowiązują go również specjalne zasady odnośnie czasu rzucania: postać może go ukształtować i przygotować do rzucenia podczas trzech akcji odruchowych trwających 0 momentów.

Czar rozprasza magię Drugiego, Trzeciego i Pierwszego Kręgu. Rozbicie czarów Pierwszego i Drugiego Kręgu odbywa się bez skutków ubocznych, ale przełamanie mocy Trzeciego Kręgu jest o wiele bardziej dramatyczniejsze. Choć eksplozje Esencji spowodowane rozproszeniem czaru Trzeciego Kręgu nie szkodzą nigdy samemu czarnoksiężnikowi, całe otoczenie może zostać porażone efektem potężniejszym niż większość czarów Pierwszego Kręgu. Takie eksplozje mogą kogoś zabić lub przemienić, a odpryski Esencji mogą zaleć w całej po okolicy.

Deszcz Zagłady

Koszt: 600
Cel: Obszar

Czar przywołuje nadnaturalną burzę o ogromnej sile. Z niebios pada deszcz żrącego jadu, a w ziemię biją pioruny o barwie chorobliwej zieleni. Jad pada ciągle, od zmierzchu do świtu i posiada taką siłę, że przeżera skały i hartowane szkło. Drewno, na które spadła choć kropla takiego deszczu staje w czerwono - pomarańczowych płomieniach, a metal po prostu się rozpuszcza. Żywe stworzenia zostają tak strasznie poparzone, że większość ludzi i zwierząt umiera wkrótce w strasznych męczarniach.

Miną lata, a nawet dekady, nim na spustoszonej przez burzę ziemi wyrośnie coś innego, niż perz - podobnie spustoszone zostaj ą obszary, przez które przepłynęły wezbrane jadem potoki. Szczęśliwie, złowroga substancja traci moc, gdy padną na nią pierwsze promienie dnia, więc rozmiar destrukcji jest ograniczony. Ale nawet kilka dni po ulewie w miejscach, gdzie nie dociera światło i ciepło słońca, może gromadzić się niebezpieczna trucizna.

W mechanice gry, złowrogi jad ma następujące efekty:

• Postacie wystawione na działanie deszczu otrzymują jedną dawkę trucizny na każdy moment, w którym pozostają w strefie opadów. Taka dawka zadaje jedną kość poważnych obrażeń podczas każdej akcji walki, dopóki postać nie zdejmie przesiąkniętego ubrania i nie oczyści zmoczonych miejsc. Wymaga to akcji o Szybkości 5, o ile postać nie jest zakuta w pancerz, który zdejmuje tak szybko, jak zwykle. Postać może odjąć wyparowanie poważnych ran od obrażeń, które otrzymuj e podczas każdej akcji.

• Wystawione na działanie deszczu zwyczajne przedmioty zostają zniszczone.

• Bohaterowie, wystawieni na działanie potoków po deszczu otrzymują dawkę trucizny zależną od ilości jadu, z którą się zetknęli - kąpiel w skażonym basenie może zdać 20 dawek, a kropla, która spadnie z liścia to tylko jedna dawka.

• Śmiertelnicy, których dotknie jad, wykonują rzut na (Wytrzymałość + Odporność) o trudności 2. Niepowodzenie oznacza trwające przez kilka godzin bolesne spazmy i konwulsje, po których następuje śmierć.

Prócz tego postaci, które znajdują się podczas burzy na zewnątrz mają podczas każdej akcji walki szansę 1 do 10, że trafi je piorun. Rażony gromem bohater otrzymuje 12 kości poważnych obrażeń, które można wyparować tylko Wytrzymałością lub zaklęciami.

Deszcz Zagłady to skomplikowany czar, który można ukształtować tylko, gdy słońce dotknie o zmierzchu horyzontu. Gdy czarnoksiężnik rozpoczyna inwokacje, niebo nienaturalnie ciemnieje i zasnuwając się ciemnymi, kłębiącymi się chmurami. Rzucając czar, mag musi obejść cały docelowy obszar na piechotę lub jadąc wierzchem - nie może jednak przy tym latać ani korzystać z żadnej magii, która pozbawiłaby go kontaktu z podłożem. On lub jego wierzchowiec muszą stąpać po ziemi, okrążając docelowy obszar.

Czarnoksiężnik musi ukończyć kształtowanie czaru nim na całym docelowym obszarze zapadnie noc. W tym celu można bezpiecznie przyjąć, że słońce zachodzi około godziny. Mag nie może przeciąć ścieżki, którą już pokonał, i musi wrócić do punktu wyjścia nim noc zapadnie całkowicie. Jeśli postać przetnie swoją ścieżkę lub nie zdąży obejść obszaru, magia się rozprasza, a zbierająca się burza znika, jakby jej nigdy nie było.

Jeśli postać zdoła obejść obszar, w godzinę po zachodzie słońca spadnie na nim Deszcz Zagłady. Dookoła szaleć będzie rzęsista ulewa z gradem i śniegiem, ale to nic w porównaniu z horrorem, który ma miejsce na obszarze działania czarnoksięstwa. Osoby będące poza terenem opadów - przykładowo, armia która go oblega - musi w jakiś sposób zabezpieczyć się przed płynącymi z zaczarowanego obszaru potokami jadu.

POSZLI SOBIE?
CO Z WOZAMI, KTÓRE UCIEKŁY? WIDZISZ JE?
BARBARZYŃCY ODCHODZĄ, MOŻE ICH MAŁY NAJAZD SIĘ SKOŃCZYŁ?
CHYBA WRESZCIE MAJĄ DOŚĆ.
JAK MYSLISZ, MOŻE DOPADŁO ICH TO COŚ? TEN STRASZNY... ZWIERZOŁAK...
A TAM. PEWNIE PUŚCI ICH WOLNO, ŻEBY WYKOŃCZYĆ NAS.
MŁODY, WIDZISZ TAM JAKIEGOŚ POTWORA?
UM...
NRRAAAA!!!!!

NIE, NIE, NIE, NIE, NIE...
POMOCY!
AIEEE!!!
CARAVEL, MOŻNY KUPIEC, JAK MNIEMAM.
SPASŁEŚ SIĘ NA KRWII NIEWOLNIKÓW, CZŁOWIEKU Z GILDII!
BEZ SKRUPUŁÓW I WYRZUTÓW SUMIENIA WYKORZYSTYWAŁEŚ LUDZKĄ NĘDZĘ. ALE TO JUŻ KONIEC. CHOĆ NIC NA TYM NIE ZYSKAM, UCZYNIĘ NIE TO W IMIĘ LUNY, DLA POŻYTKU STWORZENIA!

ROZDZIAŁ SZÓSTY

NARRACJA

W tym rozdziale znajdziesz wskazówki, jak tworzyć opowieści o odrodzonych herosach, kształtujących Stworzenie na swoje podobieństwo, oraz rady dotyczące prowadzenia „**Exalted**". Wytłumaczymy ci, jak wygląda rozgrywka w praktyce, jak stworzyć własną kampanię i ułatwiać sobie jej prowadzenie dzięki notatkom. Znajdą się tutaj również zasady dotyczące rozwoju postaci i rady, jak odgrywać Pomazańców Słońca, którzy przeżyli już całe stulecia. Bierz, co potrzebujesz i zignoruj, co zbędne, żeby poprowadzić niezapomnianą kampanię.

Zaczynamy

Jako Narrator musisz po pierwsze rozważyć pośród różnorodnych możliwości „**Exalted**" i ustalić pewne generalne założenia dla kampanii, a gracze - dla swoich przyszłych postaci. Następnie powinieneś określić, w jakim stylu będziesz prowadzić i w którym miejscu Stworzenia osadzisz akcję. Na koniec musisz wspólnie z graczami zdecydować, jak ich postacie będą współgrać z fabułą.

Pytania wstępne

Zanim zaczniesz tworzyć kampanię do „**Exalted**", ty i twoi gracze musicie odpowiedzieć sobie na kilka fundamentalnych pytań o postaci, świat i zasady. Narrator musi ustalić następujące kwestie:

• Kto jest naprawdę zainteresowany graniem? Kiedy i jak często wszyscy mogą się spotykać? Czy gra powinna skończyć się po określonej liczbie sesji, czy ma trwać, bez ustalonego momentu zakończenia?

• Czy są jakieś elementy świata, które chcielibyście pominąć lub odrzucić? Czy chcecie zmienić lub zignorować któreś reguły, zanim zaczniecie grać?

• Kim będą główni przeciwnicy i stałe postaci, które Pomazańcy spotkają na swej drodze? Czy mają jakichś sojuszników lub inne wsparcie od samego początku? Na jakie tereny Stworzenia rozszerzy się fabuła?

Radzimy również zapytać wszystkich graczy o kilka kwestii:

• Skąd pochodzą ich postaci? Jak dotarły do miejsca, gdzie rozpoczyna się gra? Skąd znają siebie nawzajem?

• Jaki zakres wiedzy i umiejętności każda postać wnosi do Kręgu? Czy są jakieś haki, które postacie powinny posiadać lub unikać? Czy bohaterowie powinni mieć odmienne zdolności, czy mogą się one pokrywać?

• Czy gracze powinni stworzyć Krąg Idealny, wybierając po jednym z każdej kasty Słonecznych? Czy mogą posiadać podobne zaszłości, na przykład artefaktyczne zbroje albo wspólnego mentora?

Wykorzystaj te pytania na starcie. Jeśli lubisz planować na przyszłość, postaraj się zdobyć wszystkie inne informacje, które pomogą w twoich obecnych lub przyszłych zamiarach.

Modyfikacja zasad

Sprawujesz kompletną kontrolę nad grą i możesz zmieniać dowolne zasady, w każdej chwili i z jakiegokolwiek powodu. Pamiętaj jednak, że wiele reguł w „**Exalted**" wzajemnie się zazębia, więc upewnij się, za co dany przepis odpowiada, zanim go zmienisz. Gracze mogą zirytować się, gdy twoje modyfikacje osłabią ich zaklęcia, zwłaszcza, jeśli odkryją to już podczas gry. Bądź więc elastyczny w tej kwestii i zawsze stosuj reguły konsekwentnie.

Spisz, co i dlaczego zmieniłeś w zasadach i poinformuj swoich graczy o modyfikacjach zawczasu. Pozwoli to utrzymać porządek, jeśli wrócisz do gry po przerwie albo zechcesz przywrócić jakąś regułę z powrotem. Ponadto, zachowasz się grzecznie i unikniesz długich sporów podczas zabawy.

Przykład: Marcin jest Narratorem i nie podoba mu się, że Pomazańcy Słońca mogą aktywować tylko jedno zaklęcie podczas jednej akcji, jeśli nie używają układu. Postanawia zmienić to w swojej grze, pozwalając Słonecznym aktywować dowolnie dużo zaklęć podczas jednej akcji, o ile wystarczy im Esencji. W związku z tym, bohaterowie przez kilka akcji wycierają podłogę niesamowicie potężnymi przeciwnikami, ale potem kończy im się Esencja. Dwóch graczy, którzy przed zmianą zasad rozwijali układy, czyje się strasznie pokrzywdzonych.

Marcin chce, żeby jego Słoneczni byli naprawdę potężni, więc podwaja ich pule Esencji - już nie „wypruwają się do zera" tak szybko. Zgadza się także z graczami, ze ich układy bardziej im teraz szkodzą, niż pomagają. Zmienia więc zasady, ogłaszając, że od tej pory użycie wielu zaklęć, w układzie i osobno, wymaga wydania jednego tymczasowego punktu Siły Woli, a chcąc zachęcić graczy do tworzenia układów decyduje, że zmniejszają one o połowę koszt Esencji. Te zmiany drastycznie zmieniają rozgrywkę „Exalted", ale Marcin i jego drużyna są z nich zadowoleni.

Niepowtarzalność postaci

To nic złego, że postaci będą mieć podobne zdolności i zaklęcia, albo będą należeć do tej samej kasty. Jeśli jednak powielają się koncepcje bohaterów, musisz porozmawiać z graczami, jak zmniejszyć podobieństwo postaci. Każdy bohater powinien wypełniać własną niszę, żeby żaden gracz nie czuł, że jego postać pozostaje w cieniu innych, posiadających wyższe cechy lub bardziej zaangażowanych w fabułę. Kasty Pomazańców są na tyle pojemne i elastyczne, że nie powinno pojawiać się dwóch takich samych herosów.

Przykład: Postać Tadeusza, Gniewny Wąż, należy do Kasty Nocy i poświęca się studiowaniu sztuki walki Stylu Węża. Pracuje nad uwolnieniem niewolników Jedwabnego Chwytu i stworzeniem z nich niepokonanej armii tygrysich wojowników. Bohater Marka, Ornai, także należy do Kasty Nocy, ale zanim został Pomazańcem, był mistrzem w zapasach na dorocznych zawodach w swojej wiosce. Obecnie wędruje beztrosko, szukając swego miejsca w świecie. Choć należą do tej samej kasty, Gniewny Wąż i Ornai są na tyle różni, że raczej się dopełniają, a nie konkurują.

Styl Gry

Nie istnieje jedyny, słuszny sposób gry w „**Exalted**", ale gracze mają pewne oczekiwania, z którymi siadają do stołu. Jeśli potrzebujesz inspiracji albo twoi gracze pragną spróbować czegoś innego, użyj opisanych niżej stylów jako źródła pomysłów. Każdy z nich posiada „fundament" oraz ogólne zarysy do tworzenia pasujących do niego postaci.

"Klasyczni" Pomazańcy

Najbardziej typowy styl gry, w którym Pomazańcy Słońca wracają do Stworzenia, uciekają przed Smoczym Gonem, budują bazę, podbijają okoliczne ziemie i walczą przeciwko sługom Szkarłatnego Imperium. Taki konflikt może polegać na wytyczeniu granicy i wojnie z każdym, kto ją przekroczy (np. z siłami Rodu Katak albo Cesarskimi Legionami), szkodzeniu czyimś interesom (np. powiązaniom Rodu Cynis z Gildią albo sieci obronnej Krainy). Może też być próbą obalenia Szkarłatnej Dynastii z zewnątrz lub od środka (choćby przez wysadzenie Cesarskiej Siedziby, przez celny, geomantyczny atak z powietrza).

Postaci graczy mogą skończyć jako główni rozgrywający w odbudowanym Zgromadzeniu Słońca, ukształtowanym zgodnie z ich wolą, broniąc ludności Stworzenia oraz samego świata przed zagrożeniami. Ten styl koncentruje się na odbudowie i dźwiganiu społeczeństwa z tragicznego upadku, do którego doprowadziła Smocza Krew. Może też opowiadać o długiej i trudnej drodze do przejęcia Cesarskiej Siedziby. Inspiracji szukać należy w anime „Escaflowne" i powieści z cyklu „Diuna".

Fundament: bez zmian.

Podzielony kraj musi się zjednoczyć

Ten styl, podobny do standardowej rozgrywki w „**Exalted**", polega na snuciu opowieści o triumfie sprawiedliwości, szlachetności i mądrych rządów nad tyranią i egoizmem. Postaci graczy powinny dążyć do zwycięstwa dzięki sprytnemu planowaniu, niesamowitej sile ramienia i genialnej strategii, zarówno na polach bitew, jak poza nimi.

Taka metoda najlepiej sprawdza się w małych, wyniszczonych przez wojujące ze sobą kraje regionach albo na poziomie całego Stworzenia. Generalnie, gdy bohaterowie zaczynają, ich imię znaczy niewiele, albo wręcz nic, szybko jednak okazują heroizm i militarny geniusz. Następnie zaczynają wikłać się w intrygi, by wspomagać szlachetnych władców i niszczyć tyranów i walczą o uznanie w oczach ludzi, zanim poproszą ich o oddanie władzy. Pięknym przykładem takiego stylu jest klasyczna chińska powieść „Dzieje trzech królestw" oraz, w kulturze Zachodu, losy Aleksandra Wielkiego oraz anime „Reign: The Conqueror", przedstawiające losy tego wielkiego zdobywcy w sosie wizji i gotowych pomysłów w stylu „**Exalted**". Przydadzą ci się też zasady bitew, starć dworskich i system Niebiańskiego Namaszczenia, opisane w „Podręczniku Narratora" do „**Exalted**".

Fundament: Zaszłości społeczne (Status, Wpływy itd.), umiejętność Sztuka wojny.

Rekombinacja!

„**Exalted**" zazwyczaj jest grą bardzo barwną i wybuchową, a ten styl doprowadza ją do ekstremum. Gracze wcielają się w Słonecznych pilotów wielobarwnych mechów, zrzucanych z latających fortec w miejsca, gdzie trzeba poradzić sobie z wrogiem, wykorzystującym setki machin wojennych. Gdy wracają do swoich baz, wikłają się w melodramatyczne związki rodem z telenoweli z postaciami Narratora lub pomiędzy sobą. Bohaterowie graczy będą strzelać z dział esencyjnych, używać eksplodujących strzał i taktycznych Ataków Dziczy przeciw wrogom, a potężne indywidua i organizacje - snuć skomplikowane intrygi, które zapewne mogą zniszczyć świat.

Ten styl gry odwołuje się przede wszystkim wizji Stworzenia w Pierwszej Erze i może przynieść masę zabawy, jeśli zyska nieco nastrój u i pomysłów rodem z serii „Final Fantasy". Nie obawiaj się użyć imperium Smoczych Królów, rozwścieczonego behemota, który powoli pożera Stworzenie, albo tajemniczej powietrznej fortecy, która nadleci z niespodziewaną inwazją nienaturalnie szybkich statków powietrznych w kształcie piramid.

Fundament: Zaszłość: Artefakt.

Przybysze

Być może Stworzenie już cię nie interesuje. Spróbuj więc Dziczy, Zaświatów, Ju-Szan, Malfeasu albo Gdziekolwiek. Świat „**Exalted**" jest pełen dziwnych wymiarów, gdzie prawa natury to jedynie sugestie, nie reguły. Miejsca te bardzo różnią się od tego, co nazywamy rzeczywistością i są domem obcych istot, których zamiary są co najmniej dziwne, jeśli nie kompletnie niepojęte. Ten styl pozwala zapoznać się z takimi właśnie elementami świata.

Narrator powinien skupić się na eksponowaniu różnic pomiędzy Stworzeniem a światami poza nim, wysuwając na pierwszy plan dziwne istoty i odmienną logikę, która im przyświeca. To świetna okazja, żeby pokazać dlaczego istnienie Stworzenia i jego mieszkańców jest takie ważne.

Wedle legend, Pomazańcy Słońca wymordowali Przedwiecznych, więc bądź ostrożny i nie uczyń z nich najmniejszych rybek w wielkim stawie. Ci, którzy poruszają i wstrząsają światami, powinni rozpoznać w bohaterach siłę, która może spowodować wielkie zmiany, zechcą więc pewnie ich zabić, spróbują pozyskać w nich sojuszników, albo będą ignorować. „Spirited Away" i „Księżniczka Mononoke" Hayao Miyazakiego to wspaniała inspiracja dla odgrywania dziwacznych zachowań duchów i Pięknego Ludu.

Fundament: Esencja 3 i więcej.

Inne

Jest wiele innych stylów gry, które pasują do „**Exalted**". Poniżej znajdziesz kilka sugestii:

Projekt: Mazaniec zapewnia lekkie i radosne podejście do gry. Być może postaci są nastolatkami z akademii Złotej Kwadry, albo muszą znaleźć odpowiednią partnerkę dla Pana Śmierci na bardzo ekskluzywny bal w Ju-Szan - ważne, by nie brać niczego serio i budzić powszechny śmiech. Wspaniałym przykładem tego stylu jest anime „Slayers".

Inwazja! oferuje grę w obliczu gigantycznego najazdu spoza świata, którego celem jest podbój, zniewolenie lub zniszczenie Stworzenia. Bohaterowie musza podjąć walkę, opóźniać wroga lub uciekać przed siłą, która wydaje się niepokonana: Pięknym Ludem, demonami, armią Panów Śmierci, najazdem koczowników, plemionami zwierzołaków pod wodzą Lunaków, gniewnymi duchami albo czymś w tym rodzaju. Być może postaci zdołają zatrzymać inwazję z pomocą jakiejś superbroni z Pierwszej Ery, gdy już pojednają się z tymi, którzy kiedyś na nich polowali.

Stawka większa niż Słońce: zakłada rozgrywkę pełną intryg i szpiegostwa, być może z postaciami pracującymi dla Złotej Kwadry, kupców z Węzła, szczególnie bluźnierczego Suwerena albo nawet Pana Śmierci, wykorzystujących ich do swoich mrocznych celów. Bohaterowie zazwyczaj nie wiedzą, komu ufać, więc ich przetrwanie zależeć będzie od inteligencji, umiejętności i sprytu, a nie od miecza.

Czary i Czarnoksięstwo przypomina standardową grę, z tym, że gracze odgrywają czarnoksiężników. Jeśli zdecydujecie się na ten pomysł, kampania łatwo może zacząć żyć własnym życiem, skoro postaci zaczną realizować swoje czarnoksięskie ambicje.

Spacer po ziemi to chyba najprostsza forma gry, opowiada bowiem o wędrówce bohaterów poprzez Stworzenie, bez szczególnego celu - ot, chcą zobaczyć świat i odwiedzić egzotyczne miejsca. Ten styl gry to Przewodnik po Stworzeniu, pozwalający Narratorowi do woli modyfikować Stworzenie, by stanowiło dobre tło do wspaniałych, pojedynczych i nie związanych ze sobą przygód.

Miejsce, Miejsce, Miejsce

Stworzenie jest wielkie: każdy centymetr na mapie to pięćset kilometrów, czyli mniej więcej tyle, ile dzieli Gdańsk do Krakowa. Obszar wielkości paznokcia to 50 000 kilometrów kwadratowych, jedna szósta powierzchni Polski. Błogosławiona Wyspa jest tak duża, jak w naszym świecie współczesna Rosja czy półtorej Stanów Zjednoczonych albo Chin.

W rozdziale pierwszym opisano liczne miejsca i regiony, które dają mnóstwo pomysłów na lokalizację fabuły. Przeczytaj go, żeby znaleźć obszary, które szczególnie działają ci na wyobraźnię. Zrób listę, jeśli tak ci wygodniej, notując miejsca, które do ciebie przemawiają. Jeśli wiesz, jakimi postaciami zamierza grać twoja drużyna, poszukaj okolic, które zapewnią właściwe tło dla ich przygód i zaoferują wiele wyzwań do rozwiązania. Wykreślaj z listy wszystko, póki nie zostanie tylko jeden obszar, dający największe pole do popisu dla bohaterów i przestrzeń do rozwinięcia ich własnych historii.

Podróż e

Podróż przez Stworzenie zabiera masę czasu, więc wykorzystaj to na swoją korzyść. Rzadko można wędrować w linii prostej, z powodu naturalnych barier, a przebycie pieszo lub wozem jednego centymetra na mapie, zatrzymując się tylko po zapasy i podążając znanymi szlakami, zajmuje ponad miesiąc. Masz więc sześć tygodni na zabawę, wędrowanie i poznawanie ludzi i miasteczek leżących wzdłuż szlaku bohaterów. Konno, postać może przebyć taki dystans w połowę czasu, ale musi za to opiekować się swoim wierzchowcem.

Podróż rzeką może być szybsza, ale ogranicza ją kierunek prądu, jego szybkość i trasa wędrówki, w górę lub w dół nurtu. Statek dryfujący z prądem porusza się z taką samą szybkością, jak nurt - by jednak żeglować w górę biegu musi mieć jakiś napęd, a podróż jest zawsze wolniejsza, gdyż łódź musi walczyć z nurtem. Gdy koryto jest szerokie, można wykorzystywać żagle, ale zazwyczaj łódź ciągnąć będą zwierzęta, idące brzegiem. Oczywiście, pozostają też wiosła, ale tylko małe jednostki wykorzystują je jako podstawowy rodzaj napędu.

Typowa jednostka rzeczna, płynąc z prądem przebywa w sześć tygodni tysiąc kilometrów, a podobna odległość pod prąd wymaga trzech miesięcy żeglugi. Szybki nurt redukuje prędkość w górę rzeki, ale przyśpiesza rejs zgodny z biegiem wód. Ogólnie przyjmij, że im szersza rzeka, tym wolniejszy nurt. Przyspiesza go wysoki stan wody, zazwyczaj związany z porą roku. Podróże rzeką na dalekie dystanse odbywają się zwykle za dnia, ponieważ nawigowanie wśród mielizn i meandrów rzeki może być bardzo niebezpieczne w ciemnościach - chyba, że załoga doskonale zna jej koryto. Wieczorem statki zwijają zwykle do przystani lub cumują przy brzegu.

Najszybszym środkiem podróży w Stworzeniu jest podróż morska. Przy przeciętnej prędkości wiatru i spokojnej pogodzie, typowy statek żaglowy pokonuje w ciągu tygodnia rejsu po otwartych wodach tysiąc kilometrów. Ostra praca wiosłami potrafi podwoić tę prędkość, ale nie można utrzymać jej dłuższy czas bez poważnego nadwyrężania wioślarzy. Najczęściej spotyka się połączenie żagli i lekkiej pracy wioseł, które pozwala statkom przepłynąć tysiąc kilometrów w cztery dni. Żeglarze na statkach pełnomorskich pracują na zmianę, dzięki czemu mogą płynąć przez całą dobę. Podróż wzdłuż wybrzeża jest odrobinę wolniejsza, ponieważ jednostki muszą trzymać się linii brzegowej i zawijać do portów lub rzucać kotwicę przy brzegu. Rejs taki łączy ryzyko nocnych podróży po rzece z szybkością osiąganą na otwartym morzu. Jednostki przybrzeżne wykorzystują zazwyczaj żagle i wiosła. Mogą przepłynąć tysiąc kilometrów w dwa do trzech tygodni, w zależności od ukształtowania linii brzegowej.

Przeciętny czas podróży

Poniższe zestawienie zawiera średni czas podróży po otwartym terytorium, bez postojów po zapasy i drobne naprawy. Użyj tabeli jako pomocy podczas wędrówki na długie dystanse - liczba oznacza, ile kilometrów można pokonać w danym czasie.

By wyliczyć przybliżony czas podróży pomiędzy dwoma punktami, najpierw określ dystans pomiędzy nimi i ustal środek transportu. Spójrz na kolumnę „Typ podróży" i znajdź wiersz z najwyższą liczbą, którą da się odjąć od dystansu bez uzyskania różnicy ujemnej. Odejmuj podaną wartość od dystansu tyle razu, ile będzie trzeba - a gdy pozostanie ci różnica mniejsza, niż odejmowana liczba, przesuń się o jedną kolumnę w lewo i powtórz proces. Potem zsumuj czas całej podróży.

Tabela pozwala też zmieniać środki transportu podczas podróży. Podziel drogę po lądzie, rzeką i morską na osobne odcinki. Jeśli to potrzebne, je również możesz podzielić, w zależności od wymaganej dokładności. Potem zsumuj wszystkie wyniki, by uzyskać czas podróży.

Przykład: Postać Dawida, Złotooki Mściciel korzysta z łodzi rzecznej by dotrzeć do Węzła, to znaczy pokonuje 2500 kilometrów w dół rzeki od miejsca, gdzie leży jego wioska. Korzysta z kolumny „z prądem" i znajduje 1000 kilometrów w kolumnie „przez miesiąc" który jest najwyższą pasującą liczbą z tabeli. Odejmuje ją dwa razy, co oznacza, że podróżuje dwa miesiące i pozostaje mu jeszcze 500km do przebycia. To około pół miesiąca podróży, a więc cała podróż Złotookiego Mściciela z rodzinnej wioski do Węzła trwa dwa i pół miesiąca.

Typ podróży	Przez godzinę	Przez dzień	Przez tydzień	Przez miesiąc
Podróże lądowe				
Pieszo/wozem	5	25	120	400
Powóz/dyliżans	6,5	32	160	560
Konno	10	50	240	800
Konno ze zmianą pojedynczą	16	80	480	1600
Konno ze zmianą wielokrotną	24	160	1000	3200
Podróż rzeką				
Pod prąd, bez pomocy	3	40	160	480
Pod prąd, z pomocą	5	50	200	600
Z prądem	6,5	80	320	1000
Podróż oceanem				
Rejs przybrzeżny	10	160	650	1900
Tylko na żaglach	10	200	1200	3900
Z lekkim wiosłowaniem	13	280	1600	4800
Z ostrym wiosłowaniem	20	400*	2000**	7700**
Podróż nadnaturalna				
Nieustanne wiosłowanie	24	600	4000	14000
Wierzchowiec nie znający zmęczenia	40	1000	6800	24000

*śmiertelni wioślarze utrzymują tempo przez (Wytrzymałość) dni, a potem muszą dwa razy tyle dni odpoczywać

** zakłada jeden dzień ostrego wiosłowania na każde dwa dni odpoczynku, w czasie których statek idzie na żaglach

Odległość i komunikacja

Poziom technologiczny społeczeństw, zamieszkujących Stworzenie, jest odpowiednikiem epoki brązu oraz żelaza. Naturalne przeszkody, takie jak góry, oceany, gęste lasy, tundry i pustynie utrudniają tworzenie szlaków pomiędzy miastami. W wielu miejscach idea „narodu" jest dość mglista, jeśli można w ogóle o niej mówić. Istnieją za to miasta-państwa, których mieszkańcy wiedzą tylko o swych najbliższych sąsiadach i posiadają niepewne informacje o „egzotycznych" krainach 1000 kilometrów dalej, czyli o szerokość palca na mapie. Większość map powstających w Wieku Smutków pokazuje tylko najbliższy region i jest bardzo niedokładna, jeśli chodzi o główne punkty orientacyjne, zmiany krajobrazu, drogi i szlaki, niebezpieczne obszary oraz ogólne umiejscowienie innych znaczących miast i miasteczek.

Informacje podróżują z prędkością tego, kto je przekazuje, co zazwyczaj oznacza: na piechotę i rzadko w linii prostej. Po drodze zostają zazwyczaj uzupełnione o upiększenia, plotki, pomyłki albo zwyczajne bzdury, tym większe, im dalej od źródła wiadomości. Szybciej przekazują informacje kurierzy konni i ptaki pocztowe. Na wyznaczonym szlaku, gdzie łatwo o zmianę konia, bo świeże wierzchowce czekają w regularnie rozmieszczonych stacjach kurierskich, wiadomość może przebyć 150 km w jeden dzień. Bez dobrej drogi albo zmian koni, pojedynczy jeździec przebywa 50 km dziennie przez teren otwarty albo połowę tego, gdy okolica jest nieprzyjazna. Bardzo trudny teren wymaga, by jeździec zsiadł z konia i prowadził go, co spowalnia obu do 15 km dziennie. Listy przewożone galarami przemieszczają się 80 km dziennie z prądem rzeki i 40 km pod prąd. Burzliwe wody zmniejszają ten dystans do połowy, a w szczególnie trudnych warunkach łódź pokona tylko jedną piątą tej odległości. Wiadomości przenoszone po otwartych wodach przemierzają 200 km dziennie, a przy ostrym wiosłowaniu aż 400 km. Zła pogoda może zmniejszyć ten dystans - ale nie bez powodu miasta nadbrzeżne przekazują sobie wieści dużo szybciej, niż leżące w głębi lądu.

Choć nie są powszechne, niektórzy wykorzystują do transportu wiadomości ptaki, szkolone, by wracały do określonej lokacji - umieszczają wtedy list w tubie przymocowanej do nogi zwierzęcia. Ptak pocztowy może przelecieć 50 km w godzinę, nawet w nieznanej mu okolicy, a na krótkim dystansie jest nawet dwa razy szybszy. Maksymalny zasięg zwierzęcia to 800 km - jeśli dystans jest dłuższy, musi po drodze odpoczywać, poza tym im dalej, tym większa szansa, że ptak się zgubi. Wykorzystanie ptaków pocztowych ma swoje wady - wypatrują ich wrogowie, by przechwytywać pocztę, padają też ofiarą drapieżników. Ponadto ptaki pocztowe latają tylko w jednym kierunku, szkoli się je, by wracały do „domu". Dlatego właśnie często przewozi się je w klatkach - w odpowiedniej chwili posłaniec wypuszcza skrzydlatego kuriera, a ten niesie jego wiadomość do „domu".

Inną formą szybkiej komunikacji jest użycie wież sygnałowych, obsadzonych przez wartowników. Wieże takie znajdują się w zasięgu wzroku od siebie, często rozmieszczone co kilkadziesiąt nawet kilometrów, a czasem o ponad 150. Kiedy należy przesłać na duży dystans ustaloną wcześniej wiadomość, wartownicy z pierwszej wieży zapalają wielki stos na jej szczycie - a gdy załoga następnej dostrzeże ogień, zapala własny, aż informacja dotrze do miejsca przeznaczenia. Sama wiadomość musi być jednak wcześniej ustalona i oznaczać proste „tak" lub „nie", zwykle więc wieże wykorzystuje się do potwierdzenia jakiegoś wydarzenia, wezwania pomocy lub dania sygnału ataku o świcie. Trzeba też uważać na prowokatorów, żeby nie rozpalili ognia przedwcześnie lub nie wysłali fałszywego potwierdzenia - na różnych obszarach stosuje się w tym celu rozmaite metody.

Komunikacja nadnaturalna

Wszystko to zmienia się, jeśli w grę wchodzi magia albo technologia z Pierwszej Ery. Natychmiastowa, albo prawie natychmiastowa komunikacja na wielkie odległości staje się możliwa, ale tym rzadsza i bardziej zawodna, im większa jest odległość. Cesarskie legiony posiadają z przenośne heliografy, mocne źródła światła z przysłoną, dzięki którym można transmitować informacje na zasięg wzroku, albo i dalej, jeśli odbiorca ma lunetę.

Kraina sumiennie dba o system heliografów. Takie urządzenia są wprawdzie niewyobrażalnie kosztowne poza Szkarłatnym Cesarstwem, ale podróżni natrafiają czasem w przeróżnych miejscach na zrujnowane wieże heliograficzne z czasów Szogunatu. Heliograf wymaga prowadzenia komunikacji ustalonym kodem, a ponadto każdy, kto w nocy spojrzy w stronę, z której nadawane są sygnały, zobaczy jej światło. Trudniej wykryć heliograf za dnia, jednak można go zauważyć, jeśli wypatrujący wie, na co zwracać uwagę.

Istnieje też duże zapotrzebowanie na usługi czarnoksiężników, stworzeń i duchów, które potrafią zapewnić natychmiastową komunikację. Kraina wykorzystuje rozległą siatkę samodzielnych czarnoksiężników, którzy zwykle z pomocą czaru Kręgu Ziemi Nieomylny Posłaniec utrzymują stałą łączność między prefekturami i satrapiami. Taka komunikacja sprawia niekiedy problem, bo choć wiadomość nie trafi w niepowołane ręce, sam czarownik wie między kim pośredniczy, a czasem zna treść komunikatu. Tak więc w najlepszym interesie stron leży wykorzystywanie tylko najbardziej zaufanych posłańców. Czasem zdarza się nawet, że posiadacze takich rzadkich zdolności tracą życie, przekazali bowiem zbyt ważne informacje. Zazwyczaj trzyma się jednak czarnoksiężników - kurierów w swoistej „złotej klatce", zaspakajając wszelkie zachcianki, ale bezustannie pilnując, by nikt nich nie porwał albo sami nie uciekli.

Armie w marszu

Dobrze wyszkolona armia ze Stworzenia może pokonać dziennie 25 km, albo 40 do 50 forsownym marszem, jeśli teren jest stosunkowo otwarty i łatwy do przebycia. Nieprzyjazne tereny zazwyczaj obniżają ten dystans do połowy. Armie maszerują zazwyczaj drogami, w formacjach zwanych kolumnami, które są podatne na atak, ale najszybsze. W pewnej odległości przed armią znajduje się kawaleria i lekko uzbrojeni zwiadowcy, wypuszczający się o kilka kilometrów do przodu w poszukiwaniu sił wroga. Przemarsz wojsk uniemożliwia korzystanie z drogi komukolwiek innemu.

Skrzyżowania, przełęcze górskie i mosty stanowią dla wojska pozycje strategiczne. Armia przekracza rzekę, przechodząc brodami albo mostami, niekiedy już istniejącymi, a czasem tymczasowymi, zbudowanymi na jej potrzeby. Pasza dla koni podróżuje na wozach, które zazwyczaj stanowią najwolniejszą część formacji i jadą na samym końcu kolumny.

Znaczenie zaopatrzenia

Żywność to bardzo poważna sprawa dla wojska. Zasięg i kierunek marszu jest ograniczany przez ilość żywności, którą armia może nieść ze sobą albo zdobyć, plądrując magazyny po drodze. Jeden jeździec i wierzchowiec potrzebują takiej samej ilości jedzenia oraz zapasów, jak czterech pieszych. Armie, które mogą zdobyć koniecznego zaopatrzenia, zaczynają głodować i buntować się przeciw dowódcom. Nadwyżki żywności zdarzają się w wojsku tylko na najbardziej cywilizowanych obszarach, gdzie pola ryżu rodzą plony trzy do pięciu razy rocznie.

Zdolności większości społeczeństw do zaopatrzenia wojska powodują, że polowa armia 5000 ludzi jest poważną siłą. Garnizony obronne, stacjonujące w jednym punkcie, takim jak typowe miasto - państwo, mogą liczyć trzy do czterech razy więcej żołnierzy, o ile zaopatrzenie jest bardzo dobre, ale zdolność bojowa takich sił może być bardzo różna. Zazwyczaj bowiem, prócz profesjonalnych żołnierzy, w ich skład wchodzi żandarmeria, kwatermistrzowie i najemnicy. Społeczeństwa zdolne wystawić większe armie, choćby i na krótko oraz na ograniczonym obszarze, są w stanie zdominować znaczące obszary.

Siły morskie

Floty wojenne oraz konwoje są zazwyczaj ograniczone prędkością najwolniejszej jednostki wchodzącej w ich skład, a kiedy ważna jest szybkość, najszybsze statki odłączają się od zgrupowania. Cesarski okręt wojenny często posiada jakiś rodzaj heliografu, a okręty flagowe maja także jakiś stały sposób magicznej komunikacji - na przykład co najmniej jednego czarnoksiężnika, który potrafi rzucić czar Nieomylny Posłaniec. Eskadry jednostek bojowych mogą utworzyć blokadę, by zatrzymać wsparcie lub uniemożliwić wypłynięcie wrogim okrętom. Zazwyczaj ustawiają się wówczas wokół portu i na znanych szlakach morskich. Żołnierzy transportowanych na okrętach wojennych trzeba zaopatrywać

Przeszkody w podróży

Dystans w tabeli typów czasu podróży nie uwzględnia modyfikacji wywołanych przez naturalne lub polityczne ograniczenia, uznając że podróż przebiega w linii prostej, bez niespodziewanych przestojów. Jeśli chcesz dodać takie czynniki, użyj poniższego zestawienia. Wykorzystaj najwolniejszy środek transportu, gdy kilku podróżujących wspólnie osób korzysta z różnych pojazdów.

By użyć tych modyfikatorów, musisz najpierw określić rodzaj terenu, potem zastosować mnożniki i na koniec ustalić warunki podróży. Pomnóż te wartości przez stosowne liczby z tabeli czasu podróży, zaokrąglając w górę. Jeśli iloczyn wynosi zero, podróżujący może przebyć co najwyżej 2 km dziennie, o ile pozwoli na to narrator.

Rodzaje terenu

Wybierz rodzaj terenu by określić bazowy dystans.

Otwarty: bazowy dystans x1. Taki teren to łagodne równiny i tundra, spokojne wody oraz inne przyjazne obszary.

Trudny: bazowy dystans x3/4. Wierzchowce i pojazdy kołowe pokonują 1/2 dystansu. Do tej kategorii zaliczają się lasy, pustynie, tereny zaśnieżone i zamarznięte, wzgórza, brody rzeczne, okresowe błota i inne przeszkody.

Ekstremalny: bazowy dystans x1/2. Wierzchowce i pojazdy kołowe, bazowy dystans x0, ale to może wzrosnąć dzięki modyfikatorom. Podróż przez góry dla pieszych i wierzchowców, bazowy dystans x1/4. Taki teren to bagna, góry, gęste lasy, progi na rzece i inne prawie niedostępne miejsca.

Modyfikatory terenowe

Zsumuj wszelkie pozytywne i negatywne modyfikatory, a później je zastosuj. Nie mogą one nigdy zwiększyć dystansu do więcej niż do x1, albo obniżyć poniżej x0.

Szlak: +1/8 dystansu. Szlakiem są wszelkie lokalne drogi, spławne szlaki rzeczne i ubite ścieżki. Znaleźć je można na każdym terenie.

Trakt: +1/8 dystansu (zsumuj z tym od szlaków). Trakt to każdy dobrze utrzymany system bitych dróg, na przykład na Błogosławionej Wyspie. Spotkać je można na otwartym i trudnym terenie. Narrator może w drodze wyjątku uznać, że pojawia się w terenie ekstremalnym. Trakty nie zawsze prowadzą w dogodnym kierunku, ale mogą doprowadzić w pobliże celu, gdzie trzeba będzie zacząć korzystać z dróg lokalnych. Znajdują się tylko na lądzie.

Długi dystans: -1/4 dystansu. Wykorzystywany przy podróżach dłuższych niż jeden dzień pozwala uwzględnić naturalne lub polityczne granice, konieczność obejścia obszarów niedostępnych i tym podobne.

Niepokoje polityczne: -1/8 dystansu. Polityczne niepokoje utrudniają podróż, a wielkie zamieszki w ogóle ją uniemożliwiają, ponieważ drogi blokują uchodźcy, mosty są zamknięte, a tajna policja tworzy „punkty kontroli".

Wojna: -1/4 dystansu. Jeśli na obszarze maszerują lub walczą armie, cywilni podróżni muszą starać się o odpowiednie dokumenty i przepustki albo unikać kolumn wojska. Obniż do -1/8, jeśli armia wydała zezwolenie, albo zignoruj, jeśli podróżni są od razu rozpoznawani jako jej członkowie. Dodaj wówczas jednak modyfikator -3/4 po przekroczeniu linii wroga i pamiętaj, że pewnie nie obejdzie się bez walki. Już samo przekroczenie linii frontu to wyzwanie.

Jak ptak: Zignoruj modyfikator za Długi dystans, jeśli go zastosowałeś. Podróż przebiega prawie w prostej linii i uznaje się, że każdy teren jest otwarty, chyba że powiedziano inaczej.

Warunki podróży

W przeciwieństwie do modyfikatorów terenowych, warunki podróży mogą spowodować, że mnożnik przekroczy x1, ale wciąż nie mogą zredukować go poniżej x0.

Doskonałe: +1/8 dystansu. Odnosi się do środka transportu, na przykład: wierzchowca, pojazdu lub statku. Jest to szybka albo obsługiwana przez zawodowców forma podróży, wymaga jednak o jedną lub dwie kropki Mienia więcej. Nie można łączyć z „poniżej standardu".

na długą podróż - jeśli jednak przewozi ich konwój, zawsze może wysłać statki do przyjaznych portów, albo łączyć się i dzielić zapasami, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Przyspieszona podróż

W Stworzeniu istniej e wiele niecodziennych sposobów podróży i komunikacji. Poniżej znajduje się krótka lista, opisująca czas podróży każdym z nich. Kursywą oznaczono podróże „w linii prostej", opisane poprzednio. „Traktuj jako wyjątek" oznacza, że powinno się dodać ten modyfikator do czasu podróży pospolitszymi środkami transportu, ponieważ wierzchowiec nie musi być sam w sobie niezwykły.

Statki

Łopatkowiec automatyczny (tylko z Pierwszej Ery): Na morzu rozwija szybkość żaglowca z wiosłami. Odpowiednik sposobu wiosłowania zależy od jakości silnika i zużycia paliwa.

Łopatkowiec korbowy: Prędkość jak na rzece: „pod prąd z pomocą", także na oceanie.

Bojer Haslanti: Po morzu, prędkość „na żaglach" po lodzie i po wodzie. Bojery nie posiadają wioseł.

Łódź powietrzna Haslanti: Po morzu, prędkość „na żaglach". Łodzie powietrzne nie posiadają wioseł.

Wierzchowce

Ptak wierzchowy (gryf, jastrząb z Metagalupy): Po lądzie „konno z pojedynczą zmianą" przez trzy dni lub mniej, w innym przypadku użyj „konno". Wierzchowiec taki uznawany jest za wyjątkowego na potrzeby ustalenia ceny i szybkości.

Ptak wielkości słonia (rok): Po lądzie „konno z wielokrotną zmianą", przez tydzień lub mniej, w innym przypadku „konno z pojedynczą zmianą". Wierzchowiec jest wytrzymały.

Mamut albo jeddim: Po lądzie „wóz", jeśli ciągnie powóz lub jest mocno obładowany, inaczej „powóz/dyliżans". Wierzchowiec jest wytrzymały.

Wielki jaszczur: Po lądzie „konno z pojedynczą zmianą. Wierzchowiec jest wytrzymały.

Wytrzymałe wierzchowce: +1/8 dystansu. Odnosi się do wierzchowców i oznacza, że jest on obdarzony wielką wytrzymałością, więc może podróżować dalej niż większość stworzeń, nim się zmęczy.

Dokładne mapy: + 1/8 dystansu. Wymagane Mienie to jedna kropka dla terenu otwartego, dwie dla trudnego i trzy dla ekstremalnego. Pozwala podróżnym uniknąć znanych niebezpieczeństw. Narrator określa, które mapy są dokładne. Podróżni bez żadnej kropki w Przetrwaniu nie otrzymują modyfikatora.

Pośpiech: +1/4 dystansu (na dzień), +1/2 (na godzinę). Możliwe tylko dla podróży lądowych. Dla dystansu godzinnego spójrz na stronę 133, gdzie znajdziesz zasady żmudnego zajęcia. Dla dystansów dziennych, zamień „godziny" na „dni", żeby określić, jak długo podróżny będzie mógł wędrować w pośpiechu i ile dni będzie potem odpoczywał. Ten modyfikator niwelują wszelkie utrudnienia. Armie idące forsownym marszem rozwijają prędkość najwolniejszego członka kolumny.

Poniżej standardu: -1/4 dystansu. Odnosi się do środków transportu: wierzchowców, wozów i statków. Najmniej wygodna i powolna metoda podróży, wymaga jednak Mienia o kropkę niższego, by ją kupić lub wynająć. Nie można łączyć z „Doskonałe".

Ścigany/Ścigający: -1/4 dystansu. Podróżni są czynnie poszukiwani i starają się uniknąć zatrzymania, albo sami kogoś tropią i usiłują nie zgubić celu na długim dystansie.

Duża grupa: -1/4 dystansu. Karawany Gildii, armie, eskadry marynarki i inne duże grupy, podróżujące razem, mają problemy ze skoordynowaniem przemieszczania się. Każda grupa piesza większa niż 500 ludzi, konna powyżej 200, statków większa niż 20 jednostek, uznawana jest za dużą. Natychmiastowa komunikacja (możliwa dzięki magii lub artefaktom) zmniejsza ten modyfikator do -1/8, a jeśli grupę przeszkolono do wspólnego marszu (jak przykład elitarne wojska, lub doświadczone karawany) spada on o dalsze 1/8. Modyfikatory się kumulują.

Nieznany teren: -1/8 dystansu. Stosuje się, jeśli żaden z podróżnych nie był nigdy w danym regionie. Zignoruj po trzech miesiącach podróży przez dane obszary, a także, jeśli wędrowcy wybrali znany szlak, wynajęli lokalnego przewodnika, albo któryś posiada Przetrwanie na •••• lub więcej kropek.

Przykład: Postać Dawida, Złotooki Mściciel, pragnie dostać się z rodzinnej wioski do Węzła, czyli 2500km z nurtem rzeki. Narrator prowadzący gry, uznaje, że 14 drogi to teren Trudny (625km) z powodu utrudniającej żeglugę pory deszczowej, ale reszta drogi uznawana jest za Otwartą.

Modyfikatory terenowe: +1/8 za Szlaki (dobrze utrzymany tor wodny), -1/4 za Długi dystans (dużo dłuższy, niż dzień), co daje razem -1/8. Droga przez teren trudny odbywać się będzie z modyfikatorem x 5/8, a przez teren otwarty x7/8.

Warunki podróży: Złotooki Mściciel wynajmuje doskonałą łódź, co daje +1/8, a Narrator uznaje, że taka łódź ma dokładne mapy, dzięki czemu zyskuje kolejne +1/8, sumują się więc do +1/4. Droga przez teren trudny odbędzie się z modyfikatorem x7/8, a przez teren Otwarty x9/8.

Dystans dla podróży z prądem oznacza, że trudny odcinek 600 km wymaga ponad dwóch tygodni podróży (320 km x 7/8 daje ok. 280 km tygodniowo. Dwa tygodnie to 560 km, więc zostaje jeszcze 40 km. Średni dystans dzienny to 80 km, a więc nawet z modyfikatorem x7/8 daje to trochę więcej niż pół dnia podróży).

Podróż przez teren Otwarty, czyli przez 1900km, trwa ponad miesiąc (1000km x 9/8 daje około 1150km na miesiąc. Jeden miesiąc podróży i pozostaje jeszcze 750km, a więc Dawid zaczyna rozliczać tygodnie podróży, 320 km x 9/8 daje 360 km na tydzień, co pozwala mu przebyć ostatni odcinek w prawie dokładnie dwa tygodnie. Po zsumowaniu tego wszystkiego można ustalić, że Złotooki Mściciel znajdzie się w Węźle po dwóch miesiącach i około jednym dniu.

Teleportowałem się przez całe Stworzenie!

Niektóre czary, na przykład Podróż bez Odległości, mają ograniczony zasięg, ponieważ nie da się tak po prostu teleportować do dowolnego punktu Stworzenia. Niektóre istoty i artefakty mogą posiadać nadprzyrodzoną zdolność ograniczonej teleportacji na wielkie dystanse, ale takie umiejętności są tak rzadkie, że właściwie unikatowe i zawsze wymagają wielkich kosztów. Podróżowanie w mgnieniu oka pomiędzy ściśle określonymi, bardzo odległymi punktami jest wciąż częstsze w legendach, niż życiu, ale zdarza się nieco częściej niż właściwa teleportacja.

Czary podróżne i komunikacyjne

Poniżej znajduje się krótkie podsumowanie czarów, które przyśpieszają podróże albo komunikację - szczegóły znajdziesz w innej części podręcznika albo w dodatkach. Zdania kursywą oznaczają, że podróżuje się „Jak ptak".

Krąg Ziemi

Przyjaciel Lasu: każdy las, zarośla i pola uprawne stają się terenem Otwartym.

Wołanie o Pocałunek Wiatru: pozwala statkom osiągnąć maksymalną prędkość, ignorując naturalne warunki oraz słabe sztormy za [(Esencja) godzin + 2 okruchy za kolejną godzinę, by podtrzymać efekt czaru]. Teren uznaje się za Otwarty, a dodatkowo dolicza się modyfikator za pośpiech na czas działania czaru [ignorując ograniczenia (Wytrzymałość + Odporność)].

Przyzwanie Lazurowego Rydwanu: Lot z prędkością 320 km na godzinę, póki na niebie jest słońce. Trzeba go rzucić za dnia.

Jeździec Sztormów: Tworzy wierzchowca, pędzącego 160 km na godzinę, który traktuje teren z przeszkodami jak otwarty. Czar wymaga koncentracji i rozwiewa się, gdy tylko rzucający postawi stopę na ziemi.

Rumak, Który Przemierza Ziemię i Wody: Użyj pozycji „wierzchowiec nie znający zmęczenia" do następnego wschodu słońca. Traktuj wszelkie obszary wody jak ląd tego samego typu.

Podróż bez Odległości: Natychmiast przenieś się do jakiegokolwiek miejsca, które widziałeś na własne oczy, w zasięgu (Esencja x15) kilometrów.

Szmaragdowa Peleryna Podwodnych Podróży: Pływanie lub spacer pod dnie, z pełną szybkością poruszania się po lądzie. Można zastosować modyfikator z pośpiechu [ignorując limit (Wytrzymałość + Odporność)] tak długo, jak postać przebywa pod wodą.

Krąg Niebios

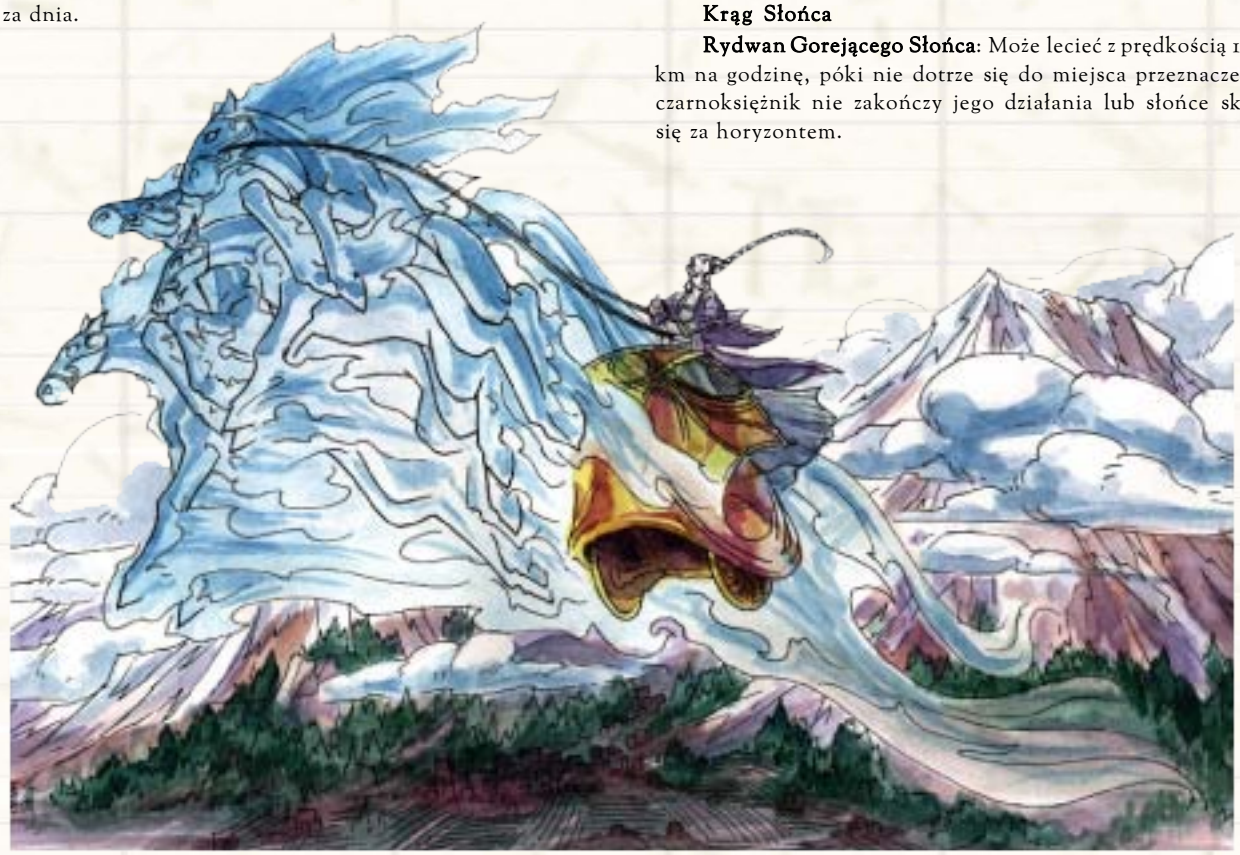
Trapez Chmur: Pozwala lecieć z szybkością 160 km na godzinę. Kończy się, gdy czarnoksiężnik przerwie koncentrację.

Ruchomy Dywan Ziemi: Podłoże zmienia się w teren otwarty dla rzucającego i 100 maszerujących ludzi/50 jeźdźców. Obszar rozciąga się wokół czarnoksiężnika, trwanie zależy od wykorzystanej Esencji. Zignoruj modyfikatory terenowe za długi dystans, polityczne niepokoje, wojnę i ściganego/ścigającego, choć czar nie chroni przed bezpośrednim spotkaniem z wrogiem.

Szybki Duch Skrzydlatej Wędrówki: Latający statek, przemieszczający się z prędkością 320 km na godzinę, 1,5 km nad lądem, póki nie dotrze do miejsca przeznaczenia, które musi być obszarem wodnym. Tylko płaskodenne statki mogą bezpiecznie lądować na lądzie.

Krąg Słońca

Rydwan Gorejącego Słońca: Może lecieć z prędkością 1200 km na godzinę, póki nie dotrze się do miejsca przeznaczenia, czarnoksiężnik nie zakończy jego działania lub słońce skryje się za horyzontem.



Powiązania bohaterów

Czy postaci powinny spotkać się dopiero podczas pierwszej sesji, czy też lepiej, gdy znają się jeszcze przed rozpoczęciem gry? I jaka właściwie jest szansa, że kilku niedoświadczonych półbogów, błąkających się po tak ogromnym Stworzeniu w ogóle się spotka?

Najprościej chyba jest zakomunikować graczom, że ich postaci zaczynają jako grupa, ale zapytasz, jak się spotkali i co trzyma ich razem. Jeśli zaproponują coś interesującego i inspirującego masę pomysłów, możesz ich wynagrodzić jednym punktem dodatkowym, który muszą wykorzystać przed pierwszą sesją. Pamiętaj też, że oceniasz ich wyjaśnienia i możesz odrzucić elementy, których nie chcesz w historii, na przykład jakichś przeciwników (choćby Rycerzy Śmierci), organizacje (jak piraci Linta) albo miejsca (Węzeł).

Banda Słonecznych

To trochę sztuczne, gdy postaci spotykają się po raz pierwszy i od razu tworzą Krąg. Takie rozwiązanie może wyglądać niezgrabnie i tendencyjnie. Dlatego tak bardzo polecamy, by ustalić, jak postaci się spotkały i dlaczego podróżują razem jeszcze przed rozpoczęciem gry.

Sztuczność tego wysoce nieprzypadkowego spotkania dwóch lub trzech osób można zmniejszyć, rozgrywając preludium. Pozwól graczom określić, kto zna kogo jeszcze przed grą, aby zyskać dwie lub trzy małe grupy bohaterów. Dużo łatwiej wymyślić, jak połączyć małą grupkę, niż powiązać historie pięciu bohaterów naraz, a ponadto dodatkowe związki mogą stworzyć interesujące napięcia i sojusze wewnątrz kręgu.

Nowe postaci w trwającej grze

Być może znajdziesz się w sytuacji, gdy musisz wprowadzić nową postać do istniejącego Kręgu. Wymyśl wtedy co najmniej trzy powody, dla których do grupy może przystać twój nowy bohater, a potem opowiedz o nich Narratorowi oraz pozostałym graczom i pozwól im wprowadzić ten element do gry. Jeśli nie możesz lub nie chcesz tego zrobić (bo na przykład nie jesteś jeszcze pewny albo nie znosisz mówić o motywacjach „nie odgrywając postaci"), daj jakiekolwiek pole manewru reszcie grających. Jeśli tego nie zrobisz, możesz ustawić postać poza główną osią fabuły. Uznaj przyłączenie się do Kręgu za pierwsze wielkie wyzwanie dla swojego bohatera.

Tworzenie Kręgu

Gracze, którzy nie mogą znaleźć powodów, by sformować Krąg, powinni zapoznać się prezentowanymi poniżej pomysłami rozpoczęcia gry:

Wróg mojego wroga

Najprostsza metoda to pozwolić spotkać się postaciom walczącym z tym samym wielkim zagrożeniem. Smoczy Gon jest najlepiej zorganizowanym, ale nie jedynym niebezpieczeństwem dla Słonecznych. Pomazańcy mogą odkryć, że trudno im ukryć swoją obecność, a samotny dysponent mocy Słońca Niezwyciężonego będzie najpewniej szukał innych, kiedy tylko usłyszy, że są w okolicy. Postacie mogą pochodzić z dwóch krańców Stworzenia i wcale nie muszą znać się nawzajem, ale na koniec preludium powinny zdecydować, że połączą siły, choćby dla bezpieczeństwa, oczywiście na jakiś czas...

Spokojnie, tylko odgrywam postać!

Możesz uznać, że twoja postać powinna unikać reszty drużyny z powodów, które umieściłeś w swojej historii, ale nie zamierzasz jeszcze zdradzać, czekając na odpowiedni moment, by wszystko wyjawić. Wspaniale, ale powinieneś powiedzieć o tym innym. Daj do zrozumienia, że twoja postać „zachowuje się dziwnie" ze względu na swoją historię. Pozbawieni tej informacji współgracze mogą wziąć rzecz do siebie i po prostu porzucić twojego bohatera.

Jeśli natomiast takie podejście irytuje resztę drużyny, zrezygnuj z niego albo stwórz nową postać, która będzie mieć powody, by współpracować z Kręgiem. Jeśli bohater jest oddany czemuś tak bardzo, że nie może w żadnym wypadku dołączyć do drużyny, powinien nim grać Narrator, a nie ty.

Bogowie tak chcą

Postacie ufają sobie nawzajem, bo taka jest wola bogów. Słońce Niezwyciężony, Luna, Pięć Panien albo bóstwo o podobnej poręce użyło swej mocy i postarało się połączyć postaci. Jeśli ten pomysł nie jest dość subtelny, postać z kasty Zenitu może mieć wizję, a pozostali sny pełne obrazów miejsc, w których nigdy nie byli. Pomazańcy podróżują więc, szukając jeden drugiego, ponieważ wizja jasno dowodzi, że muszą sformować grupę, by sprostać misji od bogów. Takie tło świetnie sprawdza się na sesjach, które koncentrują się wokół któregoś z wielu mitycznych elementów Stworzenia.

Nadprzyrodzony spisek

Nie brakuje ludzi, którzy chcą zdobyć władzę, a naiwni Słoneczni są doskonałym narzędziem, jeśli odpowiednio ich kontrolować. A przynajmniej tak widzą ich osoby aroganckie i ambitne, na przykład Gwiezdni ze Złotej Kwadry, panteony pomniejszych bogów, dwory żywiołaków, szczególnie zepsuci Suwereni, przebiegli Panowie Śmierci i cała czereda nadnaturalnych intrygantów oraz spiskowców. Choć postaci zaczynają grę, służąc potędze rzekomo większej niż ich własna, szybko otrzymają okazję, by wyprowadzić swych niedoszłych władców z błędu.

Wiele pieczeni przy jednym ogniu

Ukryty doradca Smoczego Gonu, jeden z Gwiezdnych, jest osobnikiem praktycznym. Uznał, że nowo odrodzeni Słoneczni są stosunkowo słabi, a Smoczy Gon prawie pozbawiony wsparcia. Wymyślił więc, że zdobędzie więcej wojsk i funduszy, gromadząc wielu Słonecznych w miejscu, gdzie łatwo ich pokonać jednym, skoncentrowanym atakiem. Bohaterowie są pierwszym celem nowego systemu i muszą współpracować, by uciec przed gniewem Szkarłatnego Imperium.

Przed Drugim Oddechem

Bohaterowie znają się z czasów, zanim zostali Pomazańcami Słońca - być może nawet byli bliskimi przyjaciółmi. Dziś, już jako Słoneczni, trzymają się razem właśnie ze względu na ta więzi, jakiekolwiek by nie były. Implikacje faktu Wyniesienia przez Słońce Niezwyciężonego ludzi, którzy znali się wcześniej, może być główną osią fabuły.

Przyjaźń poza grób

Każdy Wybrany współcześnie Słoneczny otrzymuje ułamek duszy, która przeżyła setki wcieleń. Czasem fragmenty wspomnień z poprzedniego życia wtapiają się w pamięć śmiertelnika, w którego ciało wstąpiła tak starożytna dusza. Strzępy wspomnień poprzedników całej drużyny potwierdzają, że bohaterowie doskonale znali się w przeszłym życiu. To może zapewnić im motywację do poszukiwania prawdy o tamtych wcieleniach. Czy walczyli ramię w ramię aż do końca, czy stali się najgorszymi wrogami? Czy są skazani na powtarzanie historii, czy posiadają własny los w materii Stworzenia?

Tworzenie kampanii

Skoro już wiesz, kim chce grać twoja drużyna, jakie tematy szczególnie ją interesują i gdzie rzecz ma się dziać, możesz zacząć pracę nad stworzeniem własnej kampanii. Będziesz musiał dopracować obszar, na którym rzecz ma się dziać, stworzyć niezapomniane postaci, które Pomazańcy spotkają, dopieścić przeciwników i wymyślić główne założenia opowieści.

Możesz oczywiście robić to równolegle z wcześniejszymi tematami, podczas ustalania wstępnych założeń rozgrywki. Pewnie przyjdzie ci coś zmienić, kiedy poznasz już bohaterów swoich graczy. Jeśli bowiem nie chcą mieć absolutnie nic wspólnego z Północą, to lepiej porzuć pomysł, by znaleźli Lodowy Miecz w Lodowej Jaskini, albo chociaż wymyśl, czemu Lodowa Jaskinia znajduje się na niezmierzonej pustyni Południa.

Dopracuj obszar

Masz generalny pomysł, teraz trzeba go uszczegółowić. Narysuj ogólną mapę obszaru, otaczającego miejsce zawiązania akcji. Zaznacz na niej główne punkty: miasta, rzeki, drogi i ważne historyczne miejsca (nie przejmuj się, jeśli nie umiesz rysować. Robisz to na własny użytek). Wprowadź interesujące lokacje, które postaci mogą odwiedzić. Spisz najważniejsze informacje o osobach, których można tam spotkać i wynotuj przeciwników. Wymyśl sąsiednie terytoria i ich ogólny nastrój. Stwórz grupy lub stronnictwa, które bohaterowie mogą odkryć, wspierać lub zwalczać. Zanotuj pomysły na cudowne artefakty, które drużyna może odkryć i wykorzystać.

Na tym etapie nie musisz dopracowywać szczegółów, nagle pisać charakterystyk wszystkich ośmiu zabójców, pomagierów Nagiego Szakala - wystarczy wiedza, że Szakal ma grupę przerażających przybocznych, których pokonanie może być wielkim wyzwaniem. Zaczniesz uzupełniać ten prosty zarys o detale dopiero, kiedy zyskasz już rozeznanie, jak wszystko się zazębia.

Jeśli potrzebujesz włączyć do rozgrywki Piękny Lud albo wpadnie ci do głowy pomysł na świetnego łotra, idealnego przeciwnika drużyny, możesz uznać, że lepiej zrobić z Szakala sprzymierzeńca drużyny, przynajmniej na początku. Pilnuj więc, by pomysły nie były dopięte na ostatni guzik i dokonuj zmian, kiedy wpadniesz na jeszcze lepszy pomysł dotyczący danego elementu fabuły.

Rozpocznij małą skalą

Zanim zaczniesz wprowadzać graczy do swojego kawałka Stworzenia, powinieneś połączyć bazowe pomysły z miejscem startu, które stworzyłeś z pomocą drużyny. Poświęć nieco czasu na wymyślenie rzeczy, które postaci będą często widywać od początku gry. Stwórz miejsce, które nazwą domem. Kiedy zaczniecie, zwiążesz ich bliżej ze światem, gdy zaangażują się w sprawy mieszkańców okolicy.

To prawda, że postaci wzlatają nad poziomy, ale gracze (szczególnie jeśli są nowi w „**Exalted**", albo dopiero poznają gry fabularne) powinni zakotwiczyć się w świecie, zanim ruszą go podbijać. Dając im „dom", pokażesz im później co stracili, albo jak daleko zaszli. Da ci to również chwilę wytchnienia od trzymania w ryzach obrazu świata.

Myśl perspektywicznie

„**Exalted**" to świat wielkich ludzi i jeszcze większych idei, w którym niczego nie może być „zbyt dużo" - pamiętaj o tym, planując rozgrywkę. Lunak z Pierwszej Ery, wódz watahy zwierzołaków, może być dawną miłością przodka postaci Słonecznego. Nadchodząca wojna domowa w Krainie pchnąć którąś z frakcji do pozyskania niecodziennego, ale potężnego sojusznika w postaci bohaterów graczy. Wysadź Węzeł. Pozwól by zachłanni Mistrzowie Gildii zawiązali spisek z władcą Pięknego Ludu, by zniewolić ludność całego królestwa. Zrzuć lśniącą, czerwoną gwiazdę na Klejnot. Niech jakaś frakcja Panów Śmierci spróbuje zniszczyć jeden z biegunów żywiołów, by wytrącić z równowagi Stworzenie. Jeśli zaś masz naprawdę wielkie ambicje, wykorzystaj wszystkie powyżej opisane pomysły naraz. Cokolwiek zrobisz, niech to będzie naprawdę wielkie.

Niech to będzie prawdziwe

Spójrz na wszystkie punkty, które zapisałeś, i zacznij je ze sobą łączyć. Doprecyzuj wcześniejsze pomysły. Uzupełnij miejsce startu o detale, opisz dokładniej sąsiednie obszary -ale nie tak ściśle, jak okolicę, w której wszystko się zaczyna. Wymyśl, który z przeciwników, grup albo krajów ma w regionie interesy i gdzie rezydować będą wrogowie albo ich przedstawiciele, a także określ ich konkretne zamiary wobec tego terenu. Resztę pozostaw na razie niedopracowaną, ponieważ na tym etapie nie wiesz jeszcze, dokąd bohaterowie zechcą wyruszyć.

Jeśli cieszy cię szczegółowe opisywanie świata i ustalanie wszystkiego zawczasu, tym lepiej dla ciebie. Pamiętaj jednak, że to postaci graczy są główną siłą rozgrywki, więc nie ustalaj wszystkiego zbyt kategorycznie. Może to bowiem doprowadzić do sytuacji, gdy utkniecie wraz z graczami z czymś, czego nikt z was nie chce. Daj więc sobie we wszystkim pewien margines dla zmian.

Pozwól wykazać się graczom

Nie czuj się jedyną osobą, która ma przychodzić na sesje z pomysłami. Gracze mogą ci pomóc, zwłaszcza, że to losy ich postaci są motywem przewodnim całej rozgrywki. Poproś ich o pomoc, niech opowiedzą, co chcieliby zobaczyć na sesji - na przykład miasteczko zbudowane wewnątrz pnia kilometrowej średnicy sekwoi albo legendarną złotą Siedzibę, zaginioną w głębinach Zachodniego Oceanu. Na zachętę daj im przydatne artefakty, które w Pierwszej Erze ułatwiały życie, na przykład garniec podgrzewający każde jedzenie, które do niego włożyć, albo daj ornitopter zbudowany z kości ostrycha.

Jeśli postaci doskonale orientują się, jakich przeciwników można spotkać w danym miejscu i cieszy ich pisane statystyk, pozwól im wymyślać przeciwników i statystów. Opracowanie cech najważniejszych wrogów weź wprawdzie na siebie, ale w pozostałych kwestiach pozwól graczom odcisnąć piętno na Stworzeniu.

Musisz być jednak ostrożny. Niektórzy gracze bardzo przywiązują się do własnych pomysłów, uznając je za swoją własność, i mogą być bardzo niezadowoleni, jeśli coś pozmieniasz lub nie wykorzystasz ich koncepcji podczas gry. Postaw im zatem ograniczenia i poinformuj o nich przed rozgrywką. Niech gracz opowie ci o swoim pomyśle, zanim opracujesz własne rozwiązania. Dopilnuj, żeby wszyscy rozumieli, iż dostarczają ci tylko zarysy i szkice, które możesz modyfikować albo odrzucić.

Prowadzenie Gry

„**Exalted**" różni się bardzo od innych gier, gdy idzie o możliwości bohaterów graczy, co może stanowić trudność nawet dla najbardziej doświadczonego Narratora, a co dopiero dla początkujących. Najważniejszą kwestią jest zrozumieć, że to postaci wyznaczają kierunek rozwoju gry. Jeśli w przeciętnej grze zadaniem graczy jest reagować na sytuacje, które im opisujesz, w „Exalted" powinieneś jak najczęściej improwizować w odpowiedzi na plany drużyny, zamiast samemu inicjować akcję.

Preludium

Być może zechcesz poprowadzić krótką sesję zwaną preludium, dać graczom szansę dopracowania osobowości postaci. Proponujemy, abyś zaplanował indywidualne preludia dla każdego z grających i przeprowadził je przed pierwszą wspólną przygodą.

Preludium trwa zazwyczaj pół godziny do godziny i nie wymaga zbyt wielu rzutów kośćmi. Należy skoncentrować się raczej na odgrywaniu i tym, jak postać zachowuje się w różnych okolicznościach. Powinieneś poprowadzić preludium tylko, jeśli dany gracz jest nim od początku zainteresowany i rozumie jego wymagania. Jeśli czuje, że wie już wszystko o swojej postaci albo nie pali się do solowej gry, daruj je sobie.

Pierwsza sesja

Pierwsza sesja kampanii wprowadza drużynę do gry. Zrób wszystko, żeby zacząć z fajerwerkami. Zamiast odgrywać spotkanie w herbaciarni i planować wyprawę do starożytnych ruin w poszukiwaniu jakiegoś artefaktu, niech zaczną z artefaktem w rękach, uciekając przed hordą zwierzołaków wśród walących się, pradawnych budowli - dopiero zakończenie powinno odbyć się w spokojnym zaciszu herbaciarni.

Przypomnij sobie otwarcia filmów o Jamesie Bondzie: przedstawiają pełną akcji kulminację ekscytującej przygody, która wygląda jakby nie miała nic wspólnego z tym, co będzie później, ale oczywiście wiąże się to z fabułą. Postaraj się zrobić to samo, tworząc emocjonującą rozbiegówkę, a potem spytaj graczy, jak ich postaci się w nią uwikłały. Pozwolisz im tym samym wykazać się wyobraźnią i być może wykorzystasz ich pomysł w dalszej części kampanii.

Jeśli pierwszy raz prowadzisz „**Exalted**", albo masz graczy, którzy nie znają tej gry, powinieneś wykorzystać pierwszą sesję by przetestować ograniczenia systemu i pokazać drużynie, jak świetne mogą być ich postaci. Bądź łagodny przy ocenie popisów, wprowadź graczy w nastrój, daj im przykłady rzeczy, które mogą robić, zanim postawisz przed nimi prawdziwe wyzwania. Zachęć ich do skupienia na podstawach, niech przetestują wszystkie reguły, których nie zrozumieli i użyją wszystkich zaklęć, które mają wielką ochotę wykorzystać. Pamiętaj jednak, że Słoneczni mogą użyć tylko jednego zaklęcia na akcję, poza Układami.

Co mogą robić Słoneczni?

Krótka odpowiedź brzmi: „wszystko, co chcą". Dłuższa jest taka, że Słoneczni odzyskali właśnie przyrodzone prawa boskich Pomazańców oraz ich prawie nieograniczoną moc, nie mają jednak ani doświadczenia, ani sojuszników i środków. W ostatecznym rachunku, zdobędą oczywiście wszystko, czego potrzebują by tworzyć narody, niszczyć krainy i zmieniać Stworzenie na dobre i na złe. Jeśli potrzebujesz porad, jak do tego doprowadzić, zajrzyj do sekcji „Styl gry" w tym rozdziale (str. 270).

Pomyśl o bohaterach graczy jak o duszach dawnych królów Polski, potężnych Jagiellonów, którzy nagle pojawili się i zaczęli mieszać w sprawy dzisiejszych ludzi. Postrzegają oni świat przez pryzmat władcy i zastanawiają się, co poszło źle pomiędzy ich czasami a dniem dzisiejszym. Potem zaś postanawiają przywrócić dawne ideały we współczesnej rzeczywistości.

Trzeba zawsze zważać na anachronizm. Choć bohater nosi duszę dawnego władcy i posiada część jego wspomnień oraz pragnienie przywrócenia ojczyźnie świetności, potrafi też odrzucić te elementy przeszłości, które nie pasują do dzisiejszego świata i umie odnieść się do współczesnych problemów. Jeśli nie lubisz historii Polski, zastąp Jagiellonów z przykładu amerykańskimi Ojcami Założycielami, parami Karola Wielkiego, założycielami Islamu albo przypadkiem Kemala Ataturka, który w dwadzieścia lat przekształcił Imperium Osmańskie w Republikę Turcji.

Choć bohaterowie powinni czuć zagrożenie w niebezpiecznych sytuacjach, zabicie postaci gracza na pierwszej sesji zniechęca do gry. Nie masz przecież udowodnić, z jaką łatwością niszczysz bohaterów, ale pozwolić graczom sprawdzić, co może dobrze im się przysłużyć, a co nie. Dlatego jeżeli okażą się niepewni i zabraknie im odwagi, by się pakować w niebezpieczne sytuacje, możesz im powiedzieć „poza grą", że jeśli zginą na pierwszej sesji, tylko stracą przytomność, do następnej przygody wyleczą się częściowo lub całkowicie, a rana zamieni się w trwałą bliznę, bez znaczenia w mechanice, za to niezmiernie heroiczną lub przydającą postaci aurę grozy. Jeżeli jednak nie musisz, nie informuj o tym wprost. Choć taka informacja może się przydać, gdy wpadną w poważne kłopoty, uświadamianie im na samym początku, że są prawie niezniszczalni, może zniszczyć całą radość zmagania się z przeciwnościami.

Dopracowanie postaci

Możesz pozwolić graczom, którzy po pierwszej sesji nie są zadowoleni ze swoich postaci, by je dopracowali. Jeśli któryś uznał, ze gra takim bohaterem jest po prostu nudna albo że postać jest źle zrównoważona, teraz może zrobić nową. Powinieneś jednak tonować zapał w wygładzaniu wad postaci. Niektórzy gracze mogą wymienić wszystkie niebojowe zaklęcia na przydatne wyłącznie podczas walki, jeśli pierwsza sesja składała się głównie z akcji. Zachęć ich wówczas, by zatrzymali niektóre pokojowe zdolności, z myślą o przyszłych przygodach. Zaklęcia bojowe rzeczywiście pomagają w walce, ale to nie one dają władzę nad narodami.

Po pierwszej sesji

Pierwsza sesja tworzy fundament pod całą kampanię. Musisz przy tym zrozumieć, że kampania to coś, co tworzy się razem. Nie jesteś władcą, którego opinie są jedyne i słuszne, architektem wyrafinowanych intryg przeciwników i reżyserem scen, w których co jakiś czas próbują ci przeszkadzać gracze. Powinieneś budować wspaniałą fabułę przede wszystkim w oparciu o decyzje graczy. Rozmawiaj z nimi szczerze poza grą, dowiedz się, czego oczekują i upewnij, że się rozumiecie - inaczej nie dasz im nigdy tego, czego chcą.

Kung-Fu Szaleństwo

Cechą dobrych filmów kung-fu jest duża dawka emocjonujących scen akcji. Pomyśl o niesamowitej rzeźni w herbaciarni w „Kill Bill: część pierwsza", nocnym pościgu po dachach w „Przyczajonym Tygrysie, Ukrytym Smoku", finale z Jackie Chanem na dzwonnicy w „Kowboju z Szanghaju", lub obronie szkoły kaligrafii w „Hero". Choć sama walka jest bardzo rozrywkowa, sceny te pamięta się ze względu na niesamowite tło albo biorące w nich udział postaci.

Choć gra fabularna to nie kino kung-fu, z powodzeniem możesz wykorzystywać takie filmy jako inspiracje. Zobacz, dlaczego są tak zabawne i emocjonujące oraz które z ich elementów możesz sam opisać. Poszukaj wspaniałych motywów fabularnych, szczególnie gdy budują sytuację zagrożenia, oraz rozmaitych detali, które mogą wpłynąć na przebieg walki. Przede wszystkim, włącz do zabawy scenerię. Jeśli bohaterowie nieostrożnie gdzieś wejdą, niech osoby i przeciwnicy w środku walczą z wykorzystaniem elementów scenografii. Zapewnij odpowiednie okoliczności starcia, zasada popisów zrobi resztę.

Jeśli wiesz już jak umieścić scenę walki w efektownej scenografii, zawczasu zaplanuj, jak można wykorzystać jej elementy. Pomyśl, co będzie działo się w kolejnych momentach, w zależności od stopnia zaangażowania bohaterów i jaki rezultat mogą mieć ich rozmaite działania. Wykorzystaj ich Wiedzę, Okultyzm, Rzemiosło lub inne umiejętności, żeby podpowiedzieć im fajne zagrania.

Przykład: Walka toczy się w hucie z Pierwszej Ery. Co dziesiąty moment przewala się przez nią fala niesamowicie gorącej pary, spuszczana z wielkich kadzi do hartowania części mechów. Tuman ogranicza widoczność i może oparzyć walczących, jeśli znajdą się za blisko źródła pary. Pierwszy bohater, statysta lub przeciwnik, który zada kadzi 20+ obrażeń jednym ciosem, przebije się i uszkodzi maszynerię do transportu surówki. Od tej chwili, co pięć momentów będzie ona lać setki litrów rozgrzanego do białości stopu z sufitu w różne miejsca w okolicach kadzi. Brak widoczności, spowodowany przez parę, będzie przez to jeszcze bardziej niebezpieczny. Postaci (albo przeciwnicy), którzy odniosą sukces w rzucie na (Spryt + Rzemiosło), mogą pokierować maszyną tak, by wylać na kogoś z góry płynny metal.

Akcja kontra walka

Emocjonująca akcja chroni przed nudą wtórnych i długotrwałych walk, które mogą spowolnić rozgrywkę w „Exalted". Pewnie, że rycerz śmierci imieniem Przynoszący Ulgę w Bólu Zjadacz Lotosu z Dziesięciu Tysięcy Krwawych Sutr zadaje bazowe obrażenia 25P, lecz jeśli walka z nim zamieni się w monotonną i długotrwałą wymianę ciosów, nikt się tym nie przejmie. Następny wróg zadający bazowo 25P obrażeń będzie tak samo pospolity, jeśli znowu dojdzie do walki w pustej komnacie albo na opustoszałym podwórzu.

A zatem umieść walkę w niespotykanych warunkach, np. na ostrzach włóczni stojących gęsto legionistów. Niech Zjadacz Lotosu używa zaklęć Otchłanników, by biec po grotach broni i zabijać oficerów legionu. Postaci z zaklęciami wspomagającymi ruch, takimi jak Pełna Gracji Postawa Żurawia lub Technika Małpiego Skoku także mogą wskoczyć na ostrza włóczni, a zaskoczony legion będzie wykonywał przypadkowe ataki przeciwko wszystkim w zasięgu.

Niech zdumiony legion cofa się i skupia, jak szalejące morze z żelaza, próbując włączyć się w niesamowite starcie, trwające nad głowami żołnierzy. Nie przejmuj się jednak ich statystykami. Po prostu pozwól masie wykonać kilka ataków włóczniami. A gdy wystarczająco dużo oficerów zginie, legion zacznie się rozpierzchać.

Innym sposobem podtrzymania emocji jest wymuszenie pośpiechu. Być może celem Zjadacza jest zniszczenie legionu, a Pomazańcy muszą go powstrzymać. Choć Słoneczni nie pałają miłością do Krainy, wiedzą, że wojsko ma zatrzymać ciągnące w wielkiej sile oddziały zombie, wysłane przez Pana Śmierci imieniem Gniewny Sen Zemsty w Godzinie Próby. Nie mogą pójść z tym do dowódców legionu, bo w ogóle by ich nie posłuchali. Zamiast tego muszą zatrzymać Zjadacza, żeby legion mógł stawić opór zombie i dał Słonecznym czas, by zatrzymali Delikatną Równowagę Pożądliwej Istoty i Pocałunki Krwawnika od rzucenia Deszczu Zagłady na Łono.

Wykorzystuj także sceny akcji pozbawione walki i przerywaj starcia, zmuszając bohaterów do zajęcia się czymś innym. Dodatkowe zagrożenia, jak panikujący tłum, niespodziewane wybuchy gejzerów, nadchodząca lawina, tsunami, stado pędzących jeddimów, walący się budynek, deszcze meteorytów, burze odłamków metalu i upadek drzewa, na gałęziach którego walczą bohaterowie, mogą kompletnie zmienić przebieg gry. Jeśli gracze poczują bezustanny ruch i wzrastające zagrożenie, osiągniesz znacznie lepszy rezultat, niż rzucając przeciw nim setkę zabójców ze Smoczej Krwi.

Doświadczenie

Rozwój postaci determinuje liczba punktów, które gracze otrzymują od Narratora. Nazywa się je doświadczeniem.

Istnieją dwa rodzaje doświadczenia: zachowane i całkowite. Zachowane doświadczenie to punkty, które gracz gromadzi, by podwyższyć cechy swojej postaci. Gracz który „wyda" doświadczenie, redukuje liczbę punktów zachowanych o wykorzystaną wartość.

Całkowite doświadczenie to suma wszystkich otrzymanych punktów, która nigdy nie może się zmniejszyć i nie można jej wykorzystać. Kiedy Narrator nagradza doświadczeniem, gracz dodaje punkty do zachowanego i całkowitego doświadczenia. Jeśli Narrator tego nie wymaga, nie musisz śledzić całkowitego doświadczenia.

Przykład: postać Michała, Genialna Małpa ma obecnie trzy punkty zachowanego doświadczenia i 29 całkowitego. Zapisuje to na swojej karcie postaci, sekcji służącej zaznaczaniu doświadczenia, jako „3/29". Kiedy otrzyma pięć punktów, będzie miał osiem zachowanego i 34 całkowitego. Michał może wykorzystać zachowane punkty doświadczenia, a całkowita ich liczba nigdy nie zostanie zmniejszona.

Nagradzanie Doświadczeniem

Narrator nagradza doświadczeniem po zakończeniu każdej sesji, biorąc pod uwagę pięć czynników.

Nagroda podstawowa: 4 punkty. Każdy z graczy, którzy przyszedł na sesję, otrzymuje tyle właśnie punktów. Zakładamy przy tym, że bawicie się cztery do pięciu godzin, więc jeśli spotkanie trwa krócej, możesz zredukować nagrodę do dwóch punktów. Dłuższe natomiast może się skończyć sześcioma, pod warunkiem, że tak je zaplanowałeś, a nie po prostu „wyszły dłuższe".

Nagroda dodatkowa: 1 punkt. Jeśli gracz wymyśli coś wspaniałego, sprawi, że wszyscy w grze położą się ze śmiechu albo będzie szczególnie dobrze odgrywał swoją postać, daj mu na koniec sesji dodatkowy punkt. Bądź jednak pewny, że również dobre pomysły, nie tylko odgrywanie, ponieważ nie wszyscy gracze czują się dobrze w centrum zainteresowania, a inni mają wielki problem, by rozśmieszyć grupę. To powinna być nagroda za dobra grę, a nie bonus za osobowość.

Nagroda za popisy: 1 punkt. Raz na sesję, gracz, który wykonał trzykostkowy popis, może starać się o nagrodę. Prowadzący zapisuje to wówczas i przydziela go wraz z najbliższymi punktami doświadczenia. Gracz który zdecyduje się wziąć nagrodę nie odzyskuje za to Esencji ani Siły Woli. Nie otrzyma też dodatkowego punktu aż do chwili przyznawania kolejnej nagrody podstawowej, nieważne, ile wykonał trzykostkowych popisów.

Nagroda finałowa: 5 punktów. Kiedy gracze odnieśli ważny dla fabuły sukces, daj im nagrodę nawet, jeśli nie zdają sobie jeszcze sprawy z wagi swojego dokonania. Jeśli się jednak okaże, że przyznajesz taką premie częściej, niż raz na trzy sesje, musisz przemyśleć fabułę i zastanowić się, jak utrudnić uzyskiwanie nagrody finałowej. Jeżeli nagradzasz graczy rzadziej niż raz na osiem sesji, być może musisz ułatwić odnoszenie znaczących sukcesów.

Nagroda okresowa: różnie. Czasem Narrator może stwierdzić, że pomiędzy sesjami minęły miesiące lub nawet lata i w tym czasie bohaterowie także uzyskiwali punkty doświadczenia. Szczegóły znajdziesz w tabeli „Okresowe nagradzanie doświadczeniem" na str. 283.

Kontrolowanie Doświadczenia

Radzimy Narratorom spisywać, ile punktów doświadczenia przyznał graczom. Zapisz imiona postaci na kawałku papieru i podziel na kolumny, oznaczone datami sesji. Podczas sesji, gdy gracz otrzymuje nagrodę dodatkową lub za popisy, zaznacz to koło jego imienia, przy danej dacie. Na koniec dodaj do tego nagrodę podstawową i finałową, a potem zlicz punkty dla każdego. To pozwoli lepiej oznaczać i spamiętać, kiedy gracze odnosili znaczące sukcesy.

Choć nie jest to niezbędne, kontrolowanie doświadczenia pomaga też określić ogólny poziom zaawansowania graczy. Poza tym, porównując swoje notatki z całkowitym doświadczeniem zapisanym na kartach postaci zawsze będziesz wiedział, czy przyznałeś już nagrodę za poprzednie sesje.

Nie sprawdza się za to nigdy redukowanie nagrody podstawowej albo tworzenie „ujemnych punktów doświadczenia". Jedyna sytuacja, w której powinieneś przyznać mniej punktów, to wielogodzinne spóźnienie gracza, który o tym nie uprzedził i nie miał dobrego powodu, albo celowe psucie rozgrywki. W takim wypadku masz jednak większy problem, niż rozdawanie punktów doświadczenia.

Wykorzystywanie Doświadczenia

Gracze mogą wydać zachowane doświadczenie na zakup nowych cech lub zwiększenie posiadanych. Podniesienie cechy kosztuje wielokrotność jej obecnej wysokości w punktach doświadczenia. Pamiętaj, pod uwagę bierze się obecny poziom, a nie poziom po podniesieniu. Gracz zawsze powinien przedyskutować zwiększenie cechy z Narratorem.

Przykład: Marek chce podnieść wartość umiejętności Sztuki walki swojej postaci, Jina, Oka Sztormu, z 4 na 5. Jin należy do Kasty Świtu, więc Sztuki Walki są jego umiejętnością kastową. Zwiększenie takiej umiejętności [(wartość x2) - 1], co oznacza, że Jin musi zapłacić [(4x2)- 1], czyli 7 punktów

Koszt doświadczenia

Podnoszona cecha	Koszt	Czas szkolenia
Atrybut	Wartość x4	(wartość) miesięcy
Umiejętność preferowana lub kastowa	(Wartość x2) -1	natychmiast
Umiejętność spoza kasty	Wartość x2	(wartość) tygodni
Esencja (do 3)	Wartość x8	natychmiast
Esencja (powyżej 3)	Wartość x8	(wartość) miesięcy
Cnota	Wartość x3*	natychmiast
Siła Woli	Wartość x2	natychmiast
Nowa cecha	Koszt	Czas szkolenia
Umiejętność	3	3 tygodnie
Specjalizacja	3**	3 tygodnie
Zaklęcie preferowane/kastowe	8	(min. umiejętność) dni
Zaklęcie spoza kasty	10	(min. umiejętność + min. Esencja) dni
Zaklęcie innych Pomazańców	16***	(min. umiejętność + min. Esencja) tygodni
Czar (okultyzm z preferowanej szkoły/kasty)	8	(krąg czaru) tygodni
Czar (okultyzm spoza kasty)	10	(krąg czaru) tygodni

* Podniesienie Cnoty po stworzeniu postaci nie zwiększa jej Siły Woli
**maksymalnie trzy na umiejętność, ale można kupować tą samą specjalizację wiele razy
*** tylko dla Kasty Zaćmienia: zawiera zaklęcia duchów i zaklęcia innych Pomazańców.

doświadczenia. Jeśli Narrator się zgodzi, Marek odejmuje 7 od zachowanego doświadczenia i zaznacza dodatkową kropkę przy Sztukach Walki.

Możesz wydawać punkty na cechy, nawet jeśli zabraknie ci ich, by podnieść ich poziom. Żeby to zrobić, zredukuj swoje zachowane doświadczenie i zapisz na karcie postaci, przy odpowiednim współczynniku, ile już wydałeś, a ile jeszcze potrzebujesz. Kiedy uzbierasz w ten sposób wymaganą sumę, powiększ cechę i wymaż zapiski.

Szkolenie

Bohaterowie nie poprawiają swoich możliwości, jeśli nie trenują, a rozwój jest wolniejszy, gdy nikt nie uczy ich nowych sztuczek. Czas szkolenia opisany w tabeli zakłada, że postać ma jakiegoś nauczyciela, który posiada stosowną cechę przynajmniej na poziomie, który bohater chce osiągnąć. Jeśli heros nie ma mistrza, podwój czas. Postać nie może też rozpocząć szkolenia, jeśli nie wyda wszystkich punktów doświadczenia, wymaganych, żeby podnieść rozwijaną cechę.

Czas szkolenia z tabeli zakłada, że postać trenuje osiem godzin dziennie, przez sześć dni w tygodniu, więc jeśli bohater nie jest w stanie poświęcić tyle czasu, przedłuż go odpowiednio. Heros może ćwiczyć dłużej niż osiem godzin dziennie i więcej niż sześć dni w tygodniu, ale w ten sposób nie skróci czasu treningu. Nie może też przerwać szkolenia na dłużej niż miesiąc, wtedy bowiem musi zaczynać od nowa.

Pomazańcy Słońca nie potrzebują nauki albo szkolenia by podnieść poziom umiejętności preferowanych lub kastowych. Są przecież bezdyskusyjnymi innowatorami i niezrównanymi mistrzami w obydwu kategoriach. Używaj kolumny z ilością dni (Minimalna Umiejętność), zarówno gdy mają nauczyciela, jak i gdy trenują sami.

Podnoszenie cech magicznych

Pomazańcy Słońca mogą natychmiast podnieść Esencje do poziomu 3, po prostu wydając doświadczenie. Jednakże zwiększenie Esencji ponad 3 wymaga medytacji i długich pielgrzymek, zazwyczaj do miejsc związanych ze Słońcem, takich jak góry (skąd jest bliżej do Słońca) albo na pustynie (które są zalane blaskiem słonecznym). Tak, bohater musi medytować i trenować przez długie miesiące. W ciągu ludzkiego życia można podnieść Esencję tylko pięć razy. Zobacz tabele „Wiekowi Pomazańcy", znajdującą się na końcu tego rozdziału.

Zaklęcia przypominają zwykłe umiejętności o tyle, że nauczyć ich może każdy, kto je zna. Stworzenie nowego zaklęcia zajmuje czterokrotnie więcej czasu, niż nauczenie się istniejącego, i wymaga stosownych materiałów i zdolności. Słoneczny z Kasty Zaćmienia może tworzyć nowe zaklęcia dla innych rodzajów Pomazańców tylko, jeśli jego Esencja jest większa niż 6. Nawet wtedy wymaga to dostępu do legendarnych artefaktów, zaginionych dawno temu narzędzi, starożytnej wiedzy i warsztatów, zniszczonych po zakończeniu Pierwszej Ery. Te szczegóły pozostawione są w gestii Narratora.

Tworzenie układu zajmuje więcej czasu, niż nauczenie się nowego zaklęcia. Wylicz minimalny czas szkolenia wszystkich potrzebnych zaklęć i dodaj go do siebie, by określić, ile potrwa poznawanie układu, jeśli postać jest szkolona. Jeżeli bohater nie ma nikogo, kto nauczyłby go detali układu, podwój czas szkolenia. Jeśli tworzy całkowicie nowy układ, pomnóż wymagany czas przez cztery.

By nauczyć się czaru, czarnoksiężnik potrzebuje jego tekstu, spokojnego miejsca do studiowania i praktyki. Jeśli któregoś z tych elementów zabraknie, czarnoksiężnik po prostu nie może opanować nowej magii. Stworzenie czaru wykorzystuje podstawowy czas szkolenia, z tym że krąg czaru mnoży się przez miesiące, a nie tygodnie (a więc czar Kręgu Ziemi wymaga jednego miesiąca, czas Kręgu Niebios dwóch, a Kręgu Słońca aż trzech). Bez potrzebnych czarnoksięskich komponentów i dobrze wyposażonego laboratorium, czas wylicza się w latach zamiast miesięcy. W obu przypadkach, postać wymyślająca nowy czar nie może korzystać z pomocy nauczyciela, więc czas z tabeli automatycznie się podwaja.

Nowi bohaterowie w starej grze

Czasem trzeba wprowadzić nową postać do trwającej kampanii. Być może poprzedni bohater zginął, a może postanowiłeś włączyć do drużyny nowego gracza. Pytanie, czy taki nowy bohater powinien zaczynać z taką samą ilością doświadczenia, jak inni gracze, czy też z mniejszą.

Porozmawiaj z drużyną. Niektórym może nie podobać się nagradzanie postaci, która jeszcze „nie zasłużyła na punkty" i mogą upierać się, by nowy bohater był początkujący. Inni zechcą, by zaczynał na podobnym do nich poziomie, ponieważ Słoneczni potrzebują wszelkiej możliwej pomocy. Musisz się dodatkowo upewnić, żeby nowy gracz nie poczuł się skrępowany lub bezsilny. Jedno jest ważne: wprawdzie twoja decyzja jest ostateczna, ale nie podejmuj jej bez porozumienia z grającymi. Najlepiej podyskutować, zanim zacznie się gra, żeby nie było później problemów.

Pośrednią metodą jest zsumowanie doświadczenie z nagród podstawowych i finalnych. Potem na każde 10 punktów z sumy nowy gracz rzuca k10, dodaje wyniki kolejnych rzutów i przed rozpoczęciem pierwszej sesji wydaje tyle dodatkowego doświadczenia. Nie przejmuj się czasem szkolenia, zadbaj jednak, by nowo stworzony czarnoksiężnik wymyślił, gdzie nauczył go każdego potężnego czaru.

Jeśli nie śledziłeś przyznawanego doświadczenia, uśrednij ilość doświadczenia całkowitego ze wszystkich kart postaci i wylicz z tego 75%, by odjąć nagrody za popisy i punkty dodatkowe. W ten sposób uzyskujesz podstawową liczbę doświadczenia za już rozegrane przygody. Teraz niech gracz rzuca k10 za każde pełne 10 punktów rezultatu.

Wiekowi Pomazańcy

Na sesji nie trzeba rozgrywać każdej chwili z życia bohatera. Kolejne przygody może dzielić wiele lat przerwy - możecie też zacząć grę wiekowymi Pomazańcami, którzy w chwili rozpoczęcia fabuły żyją już w Stworzeniu przez setki lat.

Esencja i wartości maksymalne

Wiekowi Pomazańcy mogą podnieść Esencję, atrybuty i umiejętności powyżej 5 według normalnych zasad, w pierwszej kolejności muszą jednak zwiększyć Esencję. Na przykład, Esencja 6 pozwala na podniesienie atrybutów i umiejętności do poziomu 6. Pomazańcy Słońca mogą również podnosić atrybuty i umiejętności powyżej maksimum wykorzystując rzadkie artefakty i inne czynniki nadnaturalne, ale nie wolno im wydawać na to doświadczenia, zanim nie zwiększą poziomu Esencji. Wybrańcy nie mogą natomiast podnieść wartości cnót powyżej 5.

Zanim Pomazaniec podniesie Esencję powyżej pięciu kropek, musi osiągnąć pewien wiek. Pomazańcy Ziemi nie mogą zwiększyć stałej wartości Esencji powyżej, bez mocy czynników zewnętrznych, takich jak rygorystyczna, magiczna dieta, rzadkie inkluzy, długotrwała medytacja i podobne.

Nagrody okresowe

Użyj poniższej tabeli, żeby określić jak dużo punktów doświadczenia powinien dostać długowieczny bohater oraz maksymalny dopuszczalny poziom jego Esencji. Dotyczy ona wszystkich rodzajów Pomazańców, choć maksymalny wiek i koszt w punktach doświadczenia może się różnić pomiędzy Wybranymi (Smocza Krew na przykład umiera ze starości w wieku około 300 lat, co ogranicza ich maksymalny poziom Esencji do 7, o ile nie używają artefaktów i magii).

Wiekowi Pomazańcy powinni wykorzystywać okresowe doświadczenie w proporcjach 4:3:2:1 na zaklęcia i układy, umiejętności i specjalizacje, atrybuty i cnoty, oraz na Esencję i Siłę Woli. Najłatwiej obliczyć te proporcje, dzieląc całkowite doświadczenie przez dziesięć, a potem mnożyć rezultat odpowiednio, przez 4, 3, 2 i 1, aby określić ile punktów należy wydać na poszczególne kategorie. Bohaterowie nie powinni gromadzić doświadczenia w potężnych rezerwach i lepiej, gdy wydadzą je w całości przed następną sesją. Żaden wiekowy bohater, nie może zachować więcej punktów, niż wynosi jego obecny wiek podzielony przez 10. Nadwyżka przepada, chyba, że gracz wyda ją zgodnie z opisaną wyżej metodą.

Przykład: W kampanii Mateusza występują wiekowi Pomazańcy: każdy gra 600-letnim Słonecznym, który został Wyniesiony w wieku 25 lat. Z tabeli Nagród okresowych wynika, że postać Janiny zaczyna posiadając 1000+750+[(100-25) x 10) punktów doświadczenia, czyli 2500. Dzieli tę liczbę przez 10 (wychodzi 250) a potem mnoży przez każdą z proporcji. Jej doświadczenie zostaje podzielone na pule, liczące 1000, 750, 500 i 250 i powinna je wydać na odpowiednie kategorie cech (czyli 1000 na zaklęcia i układy, 750 na umiejętności i specjalizacje i tak dalej). Maksymalna Esencja postaci wynosi 8 i nie wolno jej zachować więcej, niż 60 punktów doświadczenia na raz.

Wiek	Maks. Esencja	Doroczne doświadczenie*	Bazowe doświadczenie**
Od Wyniesienia do 99 roku życia***	5	10	Brak
100-249	6	5	+ [(100 - wiek Wyniesienia) x 10]
250-499	7	4	+750
500-999	8	3	+ 1000
1000 i więcej	9 i więcej	2	+ 1500

* Bohater otrzymuje połowę tej ilości (zaokrąglane w dół), jeśli pomiędzy sesjami minęły trzy albo więcej pór roku. Jeśli minęło mniej, nic nie dostaje.
** Liczba w tej kolumnie jest wyliczoną na szybko sumą doświadczenia postaci, rozpoczynającej w danym wieku.
*** Wylicz doświadczenie w tym czasie, wykorzystując moment Wyniesienia postaci, jako początek okresu.

NIECIERPLIWOŚĆ CI NIE PRZYSTOI ETRAGON.
TOK TOK TOK

...

NIE TRACĘ TU CZASU.
JESTESMY WE WŁAŚCIWYM MIEJSCU.
ON PRZYJ-DZIE.

NIE. POWRÓT DO SYJANU JEST WYKLU-CZONY.
EJ. TY TAM!
WI-DZISZ? JUŻ ZA PÓŹNO.

TY KSIĄŻĘ CIENI?
RAAR
AARGH!!!
JAM JEST.

IMIĘ MOJE POZZO. TEN TO SZCZĘŚCIARZ. TWOJA PANI WYSŁAŁA TUTAJ, BYM POMÓGŁ COSIK ZNALEŹĆ.
NIE MÓWI CO.
RRRRR

PRZYBYŁEM TU PO TOWARZYSZKĘ BRONI ZWANĄ MELKIN, CZERWONĄ TREFNISIĄ. WESZŁA BEZ CIENIA STRACHU DO LASU PONURYCH ŁOWÓW I NIE MA JEJ JUŻ OD DAWNA.

WIĘC CHODŹMY. WCZEŚNIE WEJDZIE, WCZESNIE WYJDZIE.
W RZECZY SAMEJ, ALE ZALECAM ROZSĄDEK. NIEOSTROŻNOŚĆ MOŻE NAS DROGO KOSZTOWAĆ.

ŻEGNAJ, ETRAGONIE.

ROZDZIAŁ SIÓDMY

PRZECIWNICY

Stworzenie to niebezpieczne miejsce, szczególnie dla Wybrańców Słońca. Jako zabójcy Niezrodzonych, gnębiciele Jozów i Plugastwo wedle wiary Nieskalanych, odrodzeni Słoneczni są powszechnie znienawidzeni i polują na nich ludzie, bogowie, inni Wybrańcy oraz demony. Poniższy rozdział poświęcony jest właśnie przeciwnikom, od zwierząt po Pomazańców i obejmuje prawie wszystkich, z którymi Słoneczni mogą się zetknąć i skrzyżować ostrza podczas swojej heroicznej odysei. Choć każda z poniższych istot jest potencjalnym zagrożeniem dla Dawców Praw, większość może również zostać ich sojusznikami. Taka jest bowiem natura Słonecznych, że potrafią zmieniać wrogów w przyjaciół, budząc sympatię, zmuszając do służby lub odpowiednio ich zaklinając. A wiec każdy z opisanych poniżej może stać się stronnikiem lub przeciwnikiem Słonecznych, w zależności od jego własnej natury i celów samych Dawców Praw.

Śmiertelnicy

Przeznaczono im żyć krótko, padać ofiarami chorób i słabości, być pionkami w rozgrywkach bogów - ale to nie znaczy, że nie trzeba się z nimi liczyć. Są częścią Stworzenia, Pomazańcy powinni nimi władać i chronić. Wybrańcy Niebios zrodzeni są z krwi śmiertelników, a więzy krwi i ludzkie sumienie może przeważyć u nich nad boskim przeznaczeniem. Poza tym Pomazańcy zależą od śmiertelnych rolników i kupców, którzy budują potęgę ich królestw, stanowią trzon ich armii, szpiegują dla nich i służą.

Rolnik/Mieszczanin/Obywatel/Niewolnik

Chłopi i niewolnicy, piekarze i myśliwi - to ludzie, którzy wymieniają swój trud za ochronę i bezpieczeństwo. Zwykły lud jest twórcą bogactwa królestw, uprawiając ryż w dolinach Wschodu i wydobywając ogniste klejnoty na Południu. Ale nawet on, gdy przycisnąć go zbyt mocno, potrafi się zbuntować lub rozpocząć niszczycielski dla gospodarki bierny opór. Choć zazwyczaj są słabo wykształceni, prostym ludziom nie brak inteligencji. Kłusownik zna dzikie ostępy i bezpieczne ścieżki na swoim terytorium, a lokalny znachor wie wszystko o narodzinach i umieraniu w jego wiosce. Odpowiednio traktowani, potrafią okazać bezcenne talenty i wiedzę.

Większość osób z ludu ubiera się zgodnie ze swoim statusem, w proste sznurkowe sandały i bawełnianą tunikę niewolnika

pracującego na polach Krainy, czy kość mamucią i futra lisów u branki z Północy. W miastach, miejscach bogatszych i bezpieczniejszych, częściej spotyka się ozdoby: tatuaże, złoto, wyszywany jedwab i dobrze wyprawioną skórę. W dzikich ostępach ubrania są bardziej praktyczne: nosi się grube skóry, mocne płótno i bawełnę i trzyma broń pod ręką.

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 2, Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 2, Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 3

Cnoty: Litość 2, Pewność 1, Umiar 2, Odwaga 1

Umiejętności: Broń Biała 1, Czujność 1, Obycie 1, Przywództwo 1, Przetrwanie 2, Rzemiosło (Drewno) 2, Sztuki Walki 1, Uniki 1, Wysportowanie 1

Bojowość: 4

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 4, Obrażenia 2L, Obrona 5, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 3, Obrażenia 5L, Obrona 1, Ataki 3

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 3, Obrażenia 2L, Obrona -, Ataki 1

Wyparowania: 0P/2L

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: WO 1

Siła Woli: 4

Esencja: 1

Dodatkowe: Takie postaci nie walczą i są statystami.

Żołnierze/Bandyci/Piraci

Podstawą armii Pomazańców są prości żołnierze: piechota, lekka kawaleria i łucznicy. Jeśli jednak tacy ludzie wystąpią przeciw prawu i państwu, stają się bandytami oraz piratami, sługami własnej chciwości i podstawowych żądz. Choć śmiertelni żołnierze nigdy nie dotrzymają pola Smoczej Krwi, jeśli gdy idzie o umiejętności i bitność, będą jednak uparcie trwać na pozycji i walczyć, jeśli dowódca zdobędzie ich lojalność i szacunek. Nawet bandyci i piraci mogą, w obliczu danej przez bogów potęgi, wstąpić na służbę do Pomazańca i działać zgodnie z jego celem, choćby tylko przez jakiś czas. Niejeden Wybraniec rekrutował swoje siły spośród złodziei, piratów i łotrów.

Uzbrojenie to majątek żołnierza i jego życie. Nawet najbiedniejszy z bandytów dba, by jego maczeta była czysta i naostrzona, a zbroja jak najszybciej reperowana. W czasach kryzysu, gdy brakuje wszelkich zapasów, czasem trudno odróżnić odizolowany i obszarpany (choć wciąż lojalny) legion od bandy najeźdźców.

Satrapie Krainy miały prawo posiadać ograniczoną liczbę wojska, ale od czasu zniknięcia Cesarzowej wielu z władców zaczęło ignorować limity narzucone przez prawo i starają się zaciągnąć na służbę jak najwięcej odpowiednio wyszkolonych żołnierzy. Prywatne armie, działające na terenie kontrolowanym przez Krainę muszą być czytelnie oznaczone znakiem swojego władcy (np. jego herbem). Na dzikich krańcach Stworzenia nie łatwo odróżnić oddziały wojskowe od bandy kryminalistów. Zwykłemu ludowi zakazuje się zwykle posiadania broni, by zapobiec powstaniom i rebeliom.

W cieniu błyszczących zbrojami legionów Krainy, gorsi od szaleńczo odważnych barbarzyńców z Północy, szanowani mniej, niż niewyszkolone oddziały z branki na Południu, żyją bandyci: złodzieje, mordercy, piraci i gwałtownicy. Wśród tej pohańbionej grupy są także osoby, których zbrodnie godziły w sprawujących władzę: polityczni wygnańcy, powstańcy, rebelianci i heretycy. Przestępcy całego Stworzeniu, jeśli nawet uniknęli stryczka, są zazwyczaj piętnowani, aby wszyscy rozpoznali w nich zbrodniarzy. Złodzieje ryzykują utratę zdradzieckich dłoni, zbiegli niewolnicy tracą stopę lub palce u stóp, łotrzy, którzy napadli na obywateli, są zazwyczaj piętnowani na twarzy, a gwałcicieli się kastruje. Sądy Nieskalanych wypalają na czołach oskarżonych o herezję symbol Plugastwa.

Rekruci/Typowi banici

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 2, Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 2 (1 dla banitów), Zmysły 2, Inteligencja 2, Spryt 2 (3 dla banitów)

Cnoty: Litość 2, Pewność 2, Umiar 2, Odwaga 2

Umiejętności: Broń Biała 1, Czujność 1, Determinacja (1 dla banitów), Obycie 2 (1 dla banitów), Odporność 1, Przetrwanie 1, Rzemiosło (Woda) 1, Skradanie się 1 (2 dla banitów), Sztuka Wojny 2, Sztuki Walki 1, Uniki 2, Wysportowanie 1, Złodziejstwo (1 dla banitów)

Bojowość: 3 (4 dla banitów)

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 4, Obrażenia 2L, Obrona 5, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 3, Obrażenia 5L, Obrona 1, Ataki 3

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 3, Obrażenia 2L, Obrona -, Ataki 1

Nóż: Szybkość 5, Celność 4, Obrażenia 4P Obrona 3, Ataki 3

Krótki miecz: Szybkość 4, Celność 5, Obrażenia 5P, Obrona 4, Ataki 2

Włócznia: Szybkość 5, Celność 4, Obrażenia 6P/7P, Obrona 5, Ataki 2

Wyparowania: 3P/6L (przeszywanica, 3P/4B, -1 trudność poruszania)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 2/1

Siła Woli: 4

Esencja: 1

Dodatkowe: Takie charakterystyki mają np. brańcy ze Światłocienia, zdesperowany ruch oporu z Cierni albo początkujący kryminaliści z cywilizowanego Wschodu. Są zwykle statystami.

Regularni żołnierze/Rebelianci

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 2, Zmysły 2, Inteligencja 2, Spryt 2

Cnoty: Litość 2, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 3

Umiejętności: Biurokracja 1, Broń Biała 3, Czujność 2, Determinacja 1, Języki 1, Łucznictwo 2, Medycyna 1, Obycie 1, Odporność 2, Okultyzm 1, Przywództwo 1, Przetrwanie 1, Rzemiosło (Ogień) 1, Skradanie się 2, Sztuka Wojny 3, Sztuki Walki 2, Uniki 1, Wysportowanie 2, Złodziejstwo (1 dla rebeliantów),

Bojowość: 4

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 4, Obrażenia 3L, Obrona 6, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 3, Obrażenia 6L, Obrona 2, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 3, Obrażenia 3L, Obrona -, Ataki 1

Dao: Szybkość 4, Celność 6, Obrażenia 8P/2, Obrona 4, Ataki 2
Nóż: Szybkość 5, Celność 6, Obrażenia 5P, Obrona 5, Ataki 3
Łuk Samoistny: Szybkość 6, Celność 4, Obrażenia 7P*, Zasięg: 150, Ataki 2
używają widliczy, podwój wyparowania ze zbroi
Wyparowania: 3P/7L (przeszywanica, 3P/4B, -1 do poruszania, tarcza okrągła, +1 trudność trafienia, - 1 do poruszania)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 1/0
Siła Woli: 6
Esencja: 1
Dodatkowe: Podstawowe siły w armii. Wyposażeni są przez swego pana, mogą być lotnymi jeźdźcami z Południa albo typową piechotą z Krainy. Zwykle są statystami.

Elita wojska/Rozbójnicy

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 4, Charyzma 2, Oddziaływanie 2 (3 dla przestępców), Wygląd 2 (1 dla rozbójników), Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 3
Cnoty: Litość 2, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 4
Umiejętności: Biurokracja 2 (1 dla rozbójników), Broń Biała 4, Broń Miotana 2, Czujność 3, Dedukcja 2, Determinacja 2 (3 dla rozbójników), Jeździectwo 2, Języki 3, Łucznictwo 2, Medycyna 2, Obycie 2, Odporność 3 (Choroby +1), Okultyzm 2, Przywództwo 2, Przetrwanie 3, Rzemiosło (Ogień) 2, Skradanie się 2 (3 dla rozbójników), Sztuka Wojny 3, Sztuki Walki 3, Uniki 2, Wiedza 1, Wysportowanie 3, Złodziejstwo (2 dla rozbójników)
Bojowość: 6
Uderzenie: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 3L, Obrona 5, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 6, Obrażenia 6L, Obrona 1, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 6, Obrażenia 3L, Obrona -, Ataki 1
Dao: Szybkość 4, Celność 8, Obrażenia 8P/2, Obrona 6, Ataki 2
Nóż: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 5P, Obrona 7, Ataki 3
Łuk Samoistny: Szybkość 6, Celność 5, Obrażenia 7P*, Zasięg: 150, Ataki 2
używają widliczy, podwój wyparowania ze zbroi
Wyparowania: 6P/11L (kurtka kolcza, 6P/7B, -3 do poruszania)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 2/0
Siła Woli: 7
Esencja: 1
Dodatkowe: Do tej kategorii należą hersztowie band, przywódcy powstań, siły specjalne, dowódcy armii śmiertelników, wataż-kowie barbarzyńców ze Stworzenia. Często są statystami.

Śmiertelny heros

Nie tylko Pomazańcy potrafią w tych niespokojnych dniach okazywać odwagę i nawet śmiertelnik może zostać bohaterem, choć brak mu mocy i boskiego przeznaczenia. Być może zaczynał jako poborowy w Światłocieniu, albo córka watażki z Północy, a potem udało im się wybić ponad szary tłum, by bronić niewinności, chronić wartości i chronić Stworzenie przed upadkiem w ciemność (informacje, jak stworzyć postać śmiertelnego bohatera, znajdziesz na stronie 83).
Atrybuty: Siła 5, Zręczność 4, Wytrzymałość 5, Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 2, Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 4
Cnoty: Litość 2, Pewność 4, Umiar 2, Odwaga 4
Umiejętności: Biurokracja 2, Broń Biała 4 (Młot +1), Broń Miotana 4, Czujność 3 (Zasadzki +1), Dedukcja 3, Determinacja 3, Jeździectwo 3, Języki 2, Łucznictwo 2, Medycyna 2, Obycie 4, Odporność 3 (Choroby +1), Okultyzm 2, Przywództwo 2, Przetrwanie 3, Rzemiosło (Ziemia) 2, Skradanie się 3, Sztuka Wojny 4 (Partyzantka +1), Sztuki Walki 4, Uniki 4, Wiedza 3, Wysportowanie 3, Złodziejstwo 2
Zalety: Olbrzymi
Bojowość: 7
Uderzenie: Szybkość 5, Celność 9, Obrażenia 5L, Obrona 10, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 8L, Obrona 6, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 8, Obrażenia 5L, Obrona -, Ataki 1
Młot: Szybkość 5, Celność 11, Obrażenia 13P/2, Obrona 10, Ataki 2

Nóż: Szybkość 5, Celność 9, Obrażenia 7P, Obrona 8, Ataki 3
Krótka włócznia: Szybkość 5, Celność 11, Obrażenia 10P, Obrona 10, Ataki 2
Łuk kompozytowy: Szybkość 6, Celność 6, Obrażenia 7P*, Zasięg: 250, Ataki 3
*używają szerokich strzał
Wyparowania: 6P/11L (lamela, 6P/8B, -2 trudność poruszania)
Poziomy zdrowia: -0/-0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 4/2
Siła Woli: 8
Esencja: 1
Dodatkowe: Ten bohater posiada młot i krótką włócznię doskonałej jakości oraz talizman uniku (x2), które pozwala mu raz na sesję odjąć dwa sukcesy od rzutu na obrażenia jego przeciwnika.

Uczeni/Starszyzna/Magowie

Magia nie jest domeną Wybrańców i wśród czarnoksiężników jest wielu śmiertelnych, a większość osad może liczyć na usługi uzdrowiciela, znachorki lub mówcy umarłych. Niektórzy z nich stoją na czele społeczności, przekazując rady uzyskane od lokalnych bóstw lub duchów przodków. Tam, gdzie sięgają mocne wpływy Zakonu Nieskalanych, większość to mnisi. Niektórzy ze śmiertelnych uczonych potrafią wznieść się ponad pomniejszą magię i uzyskując niespodziewanie wysoki poziom mocy. Jednak wciąż daleko im do możliwości świeżo Wyniesionych Dawców Praw.

Śmiertelni magowie mogą wspierać niedoświadczonych Słonecznych z Kasty Zmroku na początkowym etapie ich nauki i obecność magów wśród najbliższych sojuszników młodych Pomazańców nie jest niczym niezwykłym. Choć nie mają dostępu do kręgów wtajemniczenia Wybranych, potrafią wydrzeć moc ze Stworzenia dzięki długim rytuałom, alchemii roślin, zwierząt i minerałów oraz wyczerpującym studiom.
Atrybuty: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 2, Zmysły 2, Inteligencja 4, Spryt 3
Cnoty: Litość 2, Pewność 3, Umiar 3, Odwaga 2
Umiejętności: Biurokracja 3, Czujność 2, Dedukcja 3, Determinacja 1, Języki 2, Medycyna 3, Obycie 3, Odporność 2 (Trucizny +1), Okultyzm 4 (Alchemia +3, Przyzywanie Żywiołaków +3), Przywództwo 1, Przetrwanie 1, Rzemiosło (Ogień) 3, Skradanie się 1, Sztuki Walki 1, Uniki 1, Wiedza 4, Wysportowanie 1, Występy publiczne 2 (Inkantacje +1), Złodziejstwo 1
Bojowość: 5
Broń:
Uderzenie: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 2L, Obrona 6, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 6, Celność 4, Obrażenia 5L, Obrona 2, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 4, Obrażenia 2L, Obrona -, Ataki 1
Nóż: Szybkość 5, Celność 4, Obrażenia 4P, Obrona 3, Ataki 3
Wyparowania: 3P/7L (przeszywanica, 3P/4B, -1 trudność poruszania)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 3/2
Siła Woli: 6
Esencja: 2
Dodatkowe: Zasoby magiczne tej czarodziejki wiążą się z dobrze wyposażonym laboratorium alchemicznym. Próby jej przyzwań i alchemii mają trudność o 1 większą, jeśli nie odbywają się na Wschodzie Stworzenia, ponieważ specjalizuje się ona w przyzywaniu wschodnich żywiołaków (szczególnie żywiołu drewna). Może produkować różne uzdrawiające eliksiry, leki na choroby oraz odtrutki i trucizny, a także słabsze mikstury, okresowo podnoszące atrybuty fizyczne.

Krew bogów

W połowie śmiertelni, w połowie pochodzący od bogów - przedstawiciele Krwi Bogów to dzieci dwóch światów. Choć urodzeni w śmiertelnych ciałach, dysponują cząstką możliwości

boskiego rodzica. Mogą posiadać zdolność zmiany kształtu, moc przywoływania Dziczy albo wyczuwać wpływ demonów. Krew Bogów może zapewnić Wybrańcom zarówno sojuszników o unikalnej sile i talentach, jak i sprytnych i nadspodziewanie niebezpiecznych przeciwników, krzyżujących ich plany.

Krew Bogów zazwyczaj różni się fizycznie od ludzkich krewniaków, dziedzictwo nieśmiertelnych odciska się bowiem na ciele i umyśle. Dzieci zrodzone z upiorów wyglądają często blado i niezdrowo, półelfy dziedziczą zdradliwe piękno i zwiewność wyglądu rodziców, a potomkowie demonów mogą mieć żelazne szpony, czerwone oczy i języki jak węże. Dzieci pomniejszych bogów zazwyczaj mają jakieś fizyczne znamiona, wiążące ich z symboliką rodziców, a potomkowie Pomazańców są zawsze niesamowicie piękni, silni i zdrowi.

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 2, Zmysły 3, Inteligencja 4, Spryt 3

Cnoty: Litość 2, Pewność 4, Umiar 4, Odwaga 3

Umiejętności: Biurokracja 1, Broń biała 4, Broń miotana 2, Czujność 2, Dedukcja 1, Determinacja 1, Jeździectwo 2, Języki 1, Medycyna 1, Obycie 1, Odporność 3, Okultyzm 3, Przywództwo 1, Przetrwanie 2, Skradanie się 1, Sztuka Wojny 4, Sztuki walki 3, Uniki 2, Wiedza 2, Wysportowanie 2

Zaszłości: Artefakt 1, Dziedzictwo 3 (Boska Krew), Mienie 3, Patron 1 (Rodzic Żywiołak), Wpływy 2

Moce: Władza nad Żywiołem, która pozwala sprawować kontrolę nad pierwiastkiem, który posiada w sobie każdy żywiołak drewna (patrz moce żywiołaków na str. 311). Użycie tej mocy do ataku wymaga udanego testu Siły Woli. Taki atak można normalnie unikać i parować.

Bojowość: 4

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 4L, Obrona 9, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 7L, Obrona 5, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 7, Obrażenia 4L, Obrona -, Ataki 1

Nóż: Szybkość 5, Celność 9, Obrażenia 6P, Obrona 8, Ataki 3

Bojowy wachlarz z liści: Szybkość 5, Celność 10, Obrażenia 5P, Obrona 10, Ataki 3

Wyparowania: 5P/9L (zbroja ze skamieniałego drewna 4P/6L, - 2 do poruszania)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 4/2
Siła Woli: 8
Esencja: 2
Pula Esencji: 33
Dodatkowe: Ta przedstawicielka Krwi Bogów jest dzieckiem żywiołaka drewna. Odziedziczyła wrodzoną zdolność komunikacji z duchami świata, która kosztuje ją punkt Siły Woli albo trzy okruchy Esencji. Może dzięki temu przez jedną scenę widzieć wejścia do sanktuariów i wszelkie niematerialne duchy w zasięgu zmysłów. Jej zbroja ze skamieniałego drewna jest darem od rodzica, a delikatnie wyglądające wachlarze - szybką i śmiercionośną bronią.

Zwierzołaki

Zwierzołaki, dzieci Pomazańców Luny, nie są ani zwierzętami, ani ludźmi, ani Wybrańcami. Żyją na skraju Dziczy i są odporni na mutacje, zarówno fizyczne jak umysłowe. Łączą się w watahy lub małe plemiona, które czczą swoich Wyniesionych jako bogów. Walczą z najazdami Pięknego Ludu i wychowują kolejne pokolenia zwierzołaków, by kiedyś zajęły ich miejsce. Wszystkie dorosłe zwierzołaki to przebiegli wojownicy, szkoleni od maleńkości w sztuce walki oraz wędrowania i życia na granicy Dziczy. Są bardzo lojalni wobec swoich rodziców, Lunaków, więc każdy Pomazaniec szukający sojuszników wśród zwierzołaków, będzie musiał ułożyć się z Wybrańcem Luny, który ich zrodził.

Informacje o mutacjach dziczy oraz zasady tworzenia zwierzołaków i innych mutantów znajdziesz na stronach 297 - 300.

Wilczarze

Wilczarzy najczęściej można spotkać na Północy, głęboko w sosnowych borach i pośród zaśnieżonych gór. Gdy księżyc jest w pełni, ich ponure, modlitewne pieśni niosą się na wiele mil.

Wilczarze są jednym z najlepiej zorganizowanych gatunków zwierzołaków. Tworzą własne społeczności, łącząc się w rządzone przez wodzów plemiona, które sprzymierzają się oraz toczą wojny najeźdźcze i religijne, w imię swoich boskich, wybranych przez Lunę, rodziców. Niektóre plemiona wilczarzy dopuszczają się straszliwych rzezi na ludziach, starając się zniszczyć cywilizację, którą uznają za skazę na obliczu natury. Inni trzymają ludzkich niewolników i handlują z pozbawionymi skrupułów bandytami lub przedstawicielami Gildi.

Niewolnicy wilczarzy żyją tak samo, jak wszędzie indziej. Uprawiają pola, hodują bydło, budują domy i oddają owoce swojej ciężkiej pracy zwierzęcym władcom zawsze, gdy po nie przychodzą. Na terytorium tych zwierzołaków ludzie nie mają żadnych praw - zresztą, wilczarze w ogóle nie znają reguł innych, niż posłuszeństwo Wyniesionym rodzicom i prawo siły. Jeśli plemię musi opuścić jakieś terytorium, woli wymordować ludzi i zwierzęta, a pola spalić, niż pozwolić, by wpadły w obce ręce.
Atrybuty: Siła 4, Zręczność 2, Wytrzymałość 4, Charyzma 3, Oddziaływanie 2, Wygląd 1, Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 3
Cnoty: Litość 2, Pewność 3, Umiar 1, Odwaga 3
Umiejętności: Broń biała 2 (Topór +2), Broń miotana 2, Czujność 3, Determinacja 1, Języki 3, Medycyna 1, Obycie 1, Odporność 3, Okultyzm 2, Przywództwo 2, Przetrwanie 2 (Ojczyste środowisko +1), Skradanie się 2, Sztuka wojny 3, Sztuki walki 2, Uniki 2, Wiedza 1, Wysportowanie 2
Bojowość: 6
Broń:
Ugryzienie: Szybkość 2, Celność 3, Obrażenia 4P, Obrona -, Ataki 1
Uderzenie: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 4L, Obrona 6, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 4, Obrażenia 7L, Obrona 2, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 4, Obrażenia 4L, Obrona -, Ataki 1
Wielki Topór: Szybkość 6, Celność 7, Obrażenia 11P/2, Obrona 4, Ataki 2
Oszczep (wręcz): Szybkość 4, Celność 5, Obrażenia 7P, Obrona 5, Ataki 2
Oszczep (rzucany): Szybkość 4, Celność 5, Obrażenia 7P, Zasięg 30, Ataki 2
Wyparowania: 8P/11L (kurta kolcza 6P/7L, -3 do poruszania)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 2/0
Siła Woli: 6
Esencja: 1
Dodatkowe: Wilczarze, zwłaszcza mieszkający na Północnym Wschodzie, mają kły zmutowane przez Dzicz, wyostrzony węch i wzrok (widzą w ciemnościach), gęste futro i duże rozmiary. Często są statystami.

Stworzenia Dziczy

Za granicami Krainy, gdzie nie ma już miast ani wsi, kończą się krainy barbarzyńców i nie sięgają postrzępione macki krain cienia, Stworzenie zaczyna przechodzić w Dzicz. Zmiany przez nią wywołane następują stopniowo: najpierw zaburzeniu ulegają barwy, dźwięki i odległości, potem pojawiają się zniekształcone zwierzęta i rośliny, które ulegają bezustannej przemianie i wciąż przyjmują nową postać. Dla osób nie korzystających z ochrony, zaklęć Pomazańców, przychylności Pięknego Ludu lub protekcji któregoś z bogów, głębsza Dzicz jest bardziej niż zabójcza. Po śmierci ciała, dusza odrodzi się na nowo - Dzicz potrafi jednak zniekształcić nawet ducha.

W Dziczy nic nie jest stałe: ani pora dnia, ani spoistość ziemi pod nogami, ani nawet czystość powietrza. Są miejsca, gdzie drzewa zrobione są z ludzkich kończyn, a woda to krew, żelazo lub śmiech. Można tu spotkać psy uczynione z ognia i dzieci powstałe z wody. To nie jest miejsce dla istot Stworzenia i nawet najpotężniejsi Pomazańcy nie potrafią go pojąć.

Dzicz jest jak fala, bezustannie podmywająca brzegi Stworzenia. Na Zachodzie, ogarnia Bezkresne Morze, gdzie woda i niebo stają się jednym, a żeglarze zmieniają się w foki i giną z rąk własnych pobratymców. Na Wschodzie Dzicz to Puszcza, gdzie gałęzie śpiewają, a zamiast liści rosną na nich ludzkie dłonie. Na Północy, Dzicz zaczyna się jako zamarznięta mgła, cicha, gorzka i zabójcza, na Południu zaś to kraina bezbarwnego ognia. Gdyby nie stabilizujący wpływ Bieguna Żywiołu Ziemi, Dzicz szybko pochłonęłaby Stworzenie, a świat zatraciłby się w szaleństwie.

Ignoranci twierdzą, że Plugastwo jest częścią Dziczy i właśnie dlatego próbuje zniszczyć Krainę i usunąć ochronę, którą Cesarstwo zapewnia Stworzeniu. Osoby, które zajmują się badaniem Plugastwa albo studiami nad Dziczą wiedzą jednak lepiej - u szczytu swojej potęgi, Pomazańcy walczyli z Dziczą

tak samo, jak Kraina w Drugiej Erze. Choć zepsute i zdemoralizowane, Plugastwo jest wrogiem Dziczy i wszystkiego co z niej zrodzone. Jednakże Dzicz również ma swoich czempionów, niesamowity, wiecznie głodny marzeń sennych Piękny Lud, który potrafi rozkazywać rzeczywistości.

Dzicz nie jest jednolitym morzem chaosu. Jej najbardziej ujarzmionymi regionami są Marchie Graniczne, gdzie ziemia, słońce, czas i odległości podlegają prawom Stworzenia. Tylko obecność potworów i dziwnych roślin oraz iluzje, mamiące co jakiś czas wzrok, przypominają, że to już obszar Dziczy. To jednak niebezpieczne miejsca, pełne zniekształconych dzikusów, a ich mieszkańcy często najeżdżani są przez Piękny Lud. Za Marchiami Granicznymi rozciągają się Marchie Wewnętrzne, gdzie ptaki mogą latać pod wodą, ryby pływać w powietrzu, śnieg płonie a gwiazdy świecą tylko, gdy na niebie jest słońce. To tutaj żyje właśnie Piękny Lud. Rzeczy i istoty, znajdujące się w Marchiach Wewnętrznych - takie jak kamienie, ryby, albo powietrze - mają zazwyczaj rozpoznawalne kształty, ale mogą występować w dziwnych, nowych rolach. Zmiany zachodzą tu stopniowo. Za wszystkimi Marchiami zaczyna się Głęboka Dzicz, tu przetrwać może bardzo niewiele istot ze Stworzenia. Tu nic nie jest stałe, a czas i przestrzeń tracą znaczenie: w jednej chwili widzisz na horyzoncie górę, a w drugiej zamiast niej pojawia obok ciebie śpiewająca świnia. To, co żyje w Głębokiej Dziczy, nie zdoła przetrwać w Stworzeniu, a istoty Stworzenia nie przeżyj tu bez ochrony.

Dzicz zmienia się wedle faz księżyca. Podczas pełni, rusza do przodu i miejsca, które kiedyś były Marchiami Granicznymi, zmieniają się w Marchie Wewnętrzne, zaś Wewnętrzne stają się Głęboką Dziczą. Podczas nowiu, Dzicz ma odpływ, jeśli ktoś musi przez nią podróżować, to jest najlepszy moment. Narrator może wyliczać przypływy Dziczy, korzystając z faz księżyca.

Podróżujący przez Dzicz zostają przez nią naznaczeni. Przez resztę życia mogą dręczyć ich koszmary, o ile unikną zniekształcenia ciała lub umysłu. Dzicz zawsze pozostawia piętno, więc bohaterowie graczy, którzy przez nią wędrują, muszą wykonywać testy (Siły Woli + Esencja), z częstotliwością i poziomem trudności wynikającym z rodzaju terytorium Dziczy, by uniknęły mutacji. Pomazańcy są bardziej odporni na nie niż inne istoty — Smocza Krew dodaje jedną kostkę do puli, Gwiezdni dwie, a Słoneczni i Otchłannicy trzy kostki. Możliwe mutacje najdziesz w sekcji „Dotyk Dziczy", na stronie 297.

Piękny Lud

Żadna wioska, nawet najmniejsza, ani żadne miasto, nawet największe, nie lekceważy Pięknego Ludu. Powtarzane szeptem plotki o porwanych dzieciach i mgliste sugestie obłędu przerażają jednako królów i niewolników, żebraków i czarnoksiężników. Nawet Smocza Krew i Pomazańcy Niebios boją się Pięknego Ludu.

Szczęśliwie, dla większości śmiertelników Piękny Lud zawsze będzie tylko tematem koszmarów i przerażających opowieści. Mieszkańcy Pogranicza znają go lepiej, jako handlarzy niewolników, którzy kupują pechowe dzieci oraz najeźdźców, sprowadzających szaleństwo na całe wioski. Dla niektórych, Piękni to panowie i władcy, którzy z jakiś powodów zagarnęli dla siebie część Stworzenia. Elfy, które zdecydowały się żyć otwarcie pośród ludzi, nauczyły się tłumić głód, ale są równie niebezpiecznie, jak ich krewni z Dziczy. Dla kilku Pomazańców Słońca z Kasty Zaćmienia oraz Pomazańców Otchłani z Kasty Cienia Księżyca, Piękny Lud to wierni sojusznicy, ale nawet przysięgi potwierdzane przez Wybranych wiążą tylko jednego elfa i jego sługi. Nie istnieje bowiem żaden naród ani cesarstwo Pięknego Ludu, by z nim paktować, a każda opowieść o przedstawicielu Pięknego Ludu, który ujął się za ludźmi jest tylko bajką.

Kiedy członek Pięknego Ludu pojawia się w Stworzeniu, przyjmuje kształt zgodny z potrzebą i stosowny do wykonania zadania poza Dziczą. Większość elfów mami więc zmysły niewypowiedzianym pięknem, stając się istotą pełną gracji, kociej elegancji i niesamowitej doskonałości. Piękni królowie i królowe noszą szaty z opalizujących piór albo złotych włókien, tak delikatne, że porusza je każdy podmuch wiatru. Ich twarze wyrażają siłę i majestat, ale szpeci je uparta arogancja. Niewielu śmiertelników potrafi spojrzeć w oczy elfa i uniknąć koszmarów lub halucynacji. Każdy wykonany przez Piękny Lud przedmiot, najlichsze narzędzia, lśnią od doskonale oszlifowanych klejnotów, a najprostsze sandały przekraczają wszelkie wyobrażenia ludzi o doskonałości. Wola i intencje elfa odciskaną się na każdym przedmiocie, który posiada: jego broni, szatach, a nawet ciele, które przybrał i wyglądzie jego sług.

Postać, którą przyjmuje Piękny Lud, zdradza jego związek z żywiołami - czy to będą wojownicy o lwich głowach z Południa, paskudni, wężoużci hobgoblini ze Wschodu, czy uwodzicielskie panny — lisice z Północy. Ciała i ekwipunek grup podkreślają wzajemne związki ich członków, więc banda goblinów będzie pokryta taką samą, błękito-złotą łuską, jak szaty jej szlachetnego dowódcy.

Piękny Lud rodzi się z Dziczy i z niej czerpie siłę. Elfy mogą przetrwać bez problemów wszędzie tam, gdzie odcisnęły swoje piętno. Ale opieka chaosu jest niczym w porównaniu ze smakiem ludzkich emocji. Piękny Lud żywi się delikatnymi jak pajęczyna snami śmiertelników, zjadając przy okazji cząstką ich człowieczeństwa. To właśnie głód sprowadza elfy do Stworzenia - kupują tu niewolników albo porywają nieuważnych ludzi, a potem pasożytują na nich, póki nie zmienią się w puste, bezwolne skorupy. Wówczas porzucają nieszczęśnika gdzieś w Stworzeniu, jako ostrzeżenie dla każdego, by strzec się elfich pokus. Piękny Lud pożera tylko sny osób, które uległy lub dały się oszukać. Gdy zaspokajają głód, wykonaj test cnoty, którą zjadają — za każdy sukces, ofiara traci jedną kropkę Siły Woli lub

Wpływ Dziczy

Teren	Trudność	Częstotliwość	Sukcesy	Nieudane	Porażka
Marchia Graniczna	2	Co miesiąc	-	Znamię	Zaburzenie
Marchia Wewnętrzna	3	Co tydzień	Znamię	Znamię, Piętno	Zaburzenie
Głęboka Dzicz	5	Co dzień	Piętno	Zaburzenie	Splugawienie

tej cnoty, wedle decyzji atakującego, a elf uzyskuje 10 punktów tymczasowej Esencji. Jeśli ofiara starci wszystkie punkty Siły Woli, zamienia się w niewolnika, podobnego do zombie, a ci, którzy stracą wszystkie punkty danej cnoty nie mogą odpierać żadnych testów przeciw niej.

Moce elfów są zupełnie odmienne od wszelkiej magii Stworzenia, ponieważ nie są jego częścią. Zdolności Pięknego Ludu przypominają wprawdzie bardzo wyrafinowaną taumaturgię, ale nie zależy ona od wysokości cech, w przypadku Pomazańców. Czary elfów korzystają z ich Esencji, a każdy przedstawiciel Pięknego Ludu ma ograniczoną liczbę mocy. Piękni nie mogą zmieniać za pomocą magii swoich atrybutów ani innych aspektów ciała, ponieważ przyjmując materialną postać uczynili ją już doskonałą. Materializują się, elf decyduje, jakimi mocami dysponować będzie jego fizyczne ciało, i nie może ich zmienić póki nie ukształtuje go na nowo. Tego natomiast dokonać może tylko w miejscu, gdzie manifestuje się moc Dziczy, a więc w Marchiach albo Posiadłościach. Większość elfów ma atrybuty znacznie wyższe niż ludzie, nigdy nie krwawi ani nie choruje. Jednakże Piękny Lud ma dobrze znane i śmiertelnie dla nich groźne słabości: otrzymuje krytyczne obrażenie od żelaza - nawet dotyk tego metalu parzy elfy - i nie może złamać danego słowa.

Dyplomata Pięknego Ludu

Widywani niekiedy na dworach zewnętrznych królestw dyplomaci Pięknego Ludu przybywają czasem do stworzenia by reprezentować i przemawiać w imieniu swoich władców. Choć nie są władcami krain Dziczy, a tylko ich potężnymi sługami, mogą posiadać wygląd królów, bogactwo całych imperiów i rynsztunek generałów. Dyplomatom towarzyszy zawsze przynajmniej jeden katafrakta i kilka hobgoblinów, którzy mu służą i bronią przez typowymi zagrożeniami ze strony istot Stworzenia. Wysłannicy elfów są całkiem zręczni w grach politycznych i zdobywaniu wpływów.

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 4, Charyzma 6, Oddziaływanie 7, Wygląd 6, Zmysły 5, Inteligencja 6, Spryt 5

Cnoty: Litość 1, Pewność 5, Umiar 2, Odwaga 4

Umiejętności: Biurokracja 4, Broń biała 4, Czujność 5, Determinacja 1, Jeździectwo 4, Języki 2, Łucznictwo 3, Obycie 7, Odporność 3 (Dzicz +1), Okultyzm 2, Przywództwo 6, Rzemiosło (Iluzja) 4, Skradanie się 5, Sztuka wojny 4, Sztuki walki 4, Uniki 5, Wysportowanie 4, Występy publiczne 6

Zaklęcia Pięknego Ludu:

Omamienie: Dzięki tej mocy, elfy stają się niesamowicie czarujące, godne zaufania, posłuszeństwa, a nawet miłości. Omamione postaci są podatne na większość bezwstydnych sugestii Pięknych i mogą służyć im za pożywienie. Ofiara wierzy w szczerość i mądrość elfa, więc posłusznie wykonuje polecenia, wkładając w to wszelkie siły i wolę. Omamienie nie ogłupia ani nie pustoszy umysłu ofiary — po prostu wywołuje wiarę we wszystko, co Piękny Lud powie, nawet wbrew logice. Omamiony bohater nie podporządkuje się rozkazowi popełnienia samobójstwa, ale zaryzykuje własne życie, by wypełnić dla elfa zadanie czy podniesie rękę na własnych przyjaciół. Uwierzy także w najbardziej niedorzeczne opowieści, nawet wtedy, jeśli kłócą się one ze świadectwem jego własnych zmysłów. Kiedy elf próbuje kogoś omamić, Narrator testuje (Charyzmę+Obycie) dyplomaty, a rezultat oznacza, po ilu scenach efekt minie. Piękny nie może omamić osoby, której ([Spryt albo Siła Woli]+Esencja) są wyższe niż jego Charyzma. Omamienia dokonuje się za pomocą głosu, więc nie można posłużyć się nim podczas bitwy albo wobec postaci, która nie może albo nie chce słyszeć słów elfa, np. wobec rozszalałego tłumu. Moc kosztuje 10 okruchów i jeden punkt Siły Woli.

Ułuda: Ułuda to zdolność tworzenia złudzeń tak przekonujących, że wyglądają jak prawdziwe. Nie może wprawdzie kreować magicznych surowców albo naprawdę magicznych przedmiotów, na przykład inkluzów, może jednak wyczarować fantastyczne zwierzęta, inteligentne istoty, skrzydlate rydwany, a nawet kopiować przedmioty, których elf nigdy nie widział, jak pieniądze Krainy czy zaginiona trzecia kopia „Księgi Trzech Kręgów". To, jak długo trwa iluzja zależy od materiału, z którego jest „zrobiona". Narrator testuje (Inteligencję + Rzemiosło [Ułudę]) elfa, a rezultat oznacza liczbę akcji/scen/dni, przez które będzie istniał pozorny twór. Jeśli Piękny tworzy ułudę z niczego, utrzyma się ona przez kilka akcji. Gdy używa czegoś całkiem niepodobnego do tworzonego pozoru, na przykład kamyków do stworzenia złota, albo żuków jako rumaków bojowych, iluzja rozwieje się po kilku scenach. Jeżeli wykorzysta istniejący obiekt podobny do celu, który chce osiągnąć, np. zmieni wóz chłopski w królewską karocę, ułuda utrzyma się kilka dni. Jeśli rzecz dzieje się na terenie Dziczy, domeny lub Siedziby, iluzja będzie trwać wiecznie. Osoby o (Sprycie + Esencji) wyższej niż inteligencja Pięknego nie poddają się ułudzie i widzą prawdziwy przedmiot, a nie jego zaklęty wygląd nawet, jeżeli tego nie chcą. Zbroje Pięknego Ludu, ich broń i przedmioty nie powstają dzięki mocy tego czaru, więc nie można dostrzec kryjącej się pod nimi prawdy. Ułudę niszczy dotyk zimnego żelaza i nie utrzyma się na Błogosławionej Wyspie. To zaklęcie kosztuje 5 okruchów.

Osłona przed Dziczą: Elfy mogą osłaniać innych przed mutacyjnym wpływem Dziczy. Piękny wydaje punkt Siły Woli i okruchy, a potem Narrator rzuca na (Oddziaływanie + Rzemiosło [Ułudę]) przeciw poziomowi Esencji celu. Za każdy sukces, jest on chroniony przez jeden dzień, nawet w Głębokiej Dziczy. By użyć tej mocy, Elf musi dotykać celu przez jedną akcję. Póki cel jest pod wpływem zaklęcia, Piękny może karmić się jego snami i emocjami - oczywiście, przez całkowity przypadek. Osłona przed Dziczą kosztuje 10 okruchów i punkt Siły Woli.

Bojowość: 10

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 10, Obrażenia 4L, Obrona 11, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 9, Obrażenia 7L, Obrona 7, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 9, Obrażenia 4L, Obrona -, Ataki 1

Pajęcze ostrze: Szybkość 4, Celność 9, Obrażenia 7P, Obrona 9, Ataki 3

Pajęczy nóż: Szybkość 5, Celność 10, Obrażenia 6P, Obrona 9, Ataki 3

Wyparowania: 8P/10L (Ubiór z pajęczyn, 6P/6L)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 7

Siła Woli: 9

Esencja: 3

Pula Esencji: 30

Dodatkowe: Żelazo zadaje elfom rany krytyczne, których nie mogą wyparowywać przy pomocy Wytrzymałości. Przeciw żelaznej broni, Piękny ma Obronę 6P/6L, ze względu na opancerzenie. Należy pamiętać, że większość broni w Stworzeniu wykonuje się ze stali lub brązu, nie z żelaza.

Katafrakta Pięknego Ludu

Katafrakci Pięknego Ludu to istoty pełne niszczycielskiego piękna. Noszą delikatne zbroje z przezroczystego szkła i filigranu, które wydają się zdobić, ale nie chronić, póki elf nie ruszy do walki. Dzwoneczki na ich pancerzach przenikliwie dźwięczą, jakby krzyczało dziecko, a sami katafrakci poruszają się w walce lekko jak dworscy tancerze, zwinni jak kurtyzany, roześmiani i upojeni szaleństwem. Broń katafraktów odbija każdą obronę, a ich zwodniczo delikatne zbroje okazują się twarde jak nefryt.

Katafrakci towarzyszą dyplomatom podczas podróży do Stworzenia i są zazwyczaj częścią ich świty. Ich pancerze są zawsze zgodne ze stylistyką zwierzchnika i posiadają jego znaki, lecz choć oddział katafraktów nosi podobne zbroje, nie znajdzie się wśród nich dwóch identycznych. Gdy nie chronią dyplomatów, wojownicy Pięknego Ludu najeżdżają Stworzenie, walczą ze zwierzołakami i ich władcami, Lunakami, w krainach Dziczy, atakują wioski, by porwać dzieci i artystów, rabują pałace oraz dwory, szukając w nich snów, które cenią bardziej niż orichalkum. Gdy Smoczy Gon nie tropi akurat Plugastwa lub nie wyplenia herezji, walczy z najazdami Pięknego Ludu na ziemie Cesarstwa.

Wojownicy Pięknego Ludu stworzeni zostali do walki, więc niewielu śmiertelnych bohaterów, zdołałoby dotrzymać im pola. Nawet pojedynczy przedstawiciel Smoczej Krwi albo Pomazaniec Niebios musi na siebie uważać, gdy stanie do boju z katafrakta Pięknych, który potrafi radzić sobie z wrogiem równie dobrze, jak Wybraniec bogów.

Atrybuty: Siła 6, Zręczność 7, Wytrzymałość 6, Charyzma 4, Oddziaływanie 4, Wygląd 5, Zmysły 5, Inteligencja 5, Spryt 6

Cnoty: Litość 1, Pewność 4, Umiar 2, Odwaga 5

Umiejętności: Broń biała 6 (Miecz +2), Czujność 5, Determinacja 2, Jeździectwo 5, Języki 2, Łucznictwo 6, Obycie 5, Odporność 4 (Dzicz +1), Okultyzm 3, Przywództwo 6, Rzemiosło (Iluzje) 3, Skradanie się 4, Sztuka wojny 6, Sztuki walki 6, Uniki 6, Wysportowanie 5, Występy publiczne 4

Zaklęcia Pięknego Ludu:

Straszliwa postać: W walce, elfy oblekają się w przerażające iluzje, podobne do mocy Pomazańców z Kasty Świtu. Cel którego (Odwaga + Esencja) jest mniejsza niż najwyższa umiejętność bojowa katafrakty, otrzymuje modyfikator -2 do puli kości w walce. Straszliwa postać kosztuje pięć okruchów i jeden punkt Siły Woli.

Bojowość: 11

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 14, Obrażenia 6L, Obrona 11, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 13, Obrażenia 9L, Obrona 7, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 13, Obrażenia 6L, Obrona -, Ataki 1

Pajęcze ostrze: Szybkość 4, Celność 16, Obrażenia 9P, Obrona 15, Ataki 3

Pajęczy nóż: Szybkość 5, Celność 14, Obrażenia 8P, Obrona 13, Ataki 3

Pajęcza lanca: Szybkość 5, Celność 12, Obrażenia 11P/16L, Obrona 12, Ataki 1

Pajęczy łuk: Szybkość 5, Celność 14, Obrażenia 8P*, Zasięg 200, Ataki 3

*wykorzystuje szerokie strzały

Wyparowania: 12P/15L (wzmocniony pajęczyną pancerz i okrągła tarcza 9P/9L, brak modyfikatorów do poruszania)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-1/-2/-2//-2/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 8

Siła Woli: 9

Esencja: 3

Pula Esencji: 30

Dodatkowe: Żelazo zadaje elfom rany krytyczne, których nie mogą wyparowywać przy pomocy Wytrzymałości. Przeciw żelaznej broni, Piękny ma Obronę 9P/9L, ze względu na ciężką zbroję. Należy pamiętać, że większość broni w Stworzeniu wykonuje się ze stali lub brązu, nie z żelaza.

Hobgobliny

Hobgobliny często lekceważy się jako najsłabszych członków Pięknego Ludu, pospolitych żołnierzy i służących Pięknych władców, są jednak potężniejsze, niż można by sądzić. Tworzą one trzon armii elfów, stoją najniżej w hierarchii i można spotkać je wszędzie, gdzie rezydują Piękni.

Hobgobliny są najbardziej znanymi przedstawicielami elfiego rodzaju w Stworzeniu, ponieważ wiele ich małych grup przetrwało, uwięzionych w miejscach, gdzie utrzymują się moce dziczy. Takie bandy to pozostałość po odwrocie armii Pięknego Ludu z czasów Wielkiej Zarazy. Tak jak wszystkie elfie istoty, związane są z konkretnym żywiołem, tym, który dominuje na zajmowanym przez nich terytorium. Hobgobliny mogą zatem być ciemnoskóry, czerwonookimi bestiami, nawiedzającymi bagna Południa, albo bladymi, wychudzonymi postaciami o wielkich kłach, żyjącymi w odizolowanych dolinach Północy.

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 1, Zmysły 2, Inteligencja 2, Spryt 3
Cnoty: Litość 1, Pewność 4, Umiar 1, Odwaga 4
Umiejętności:
Broń biała 3, Czujność 4, Determinacja 1, Łucznictwo 2, Odporność 2 (Choroby +1), Przywództwo 2 (Zastraszanie +1), Przetrwanie 3, Skradanie się 3, Sztuka wojny 3, Sztuki walki 3, Uniki 4, Wysportowanie 3
Bojowość: 7
Broń:
Ugryzienie: Szybkość 7, Celność 9, Obrażenia 6P, Obrona 6, Ataki 1
Pazury: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 6P, Obrona 9, Ataki 3
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 7, Obrażenia 4L, Obrona -, Ataki 1
Dao: Szybkość 4, Celność 8, Obrażenia 9P/2, Obrona 6, Ataki 2
Wyparowania: 5P/7L (gruba skóra)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 5
Siła Woli: 8
Esencja: 2
Pula Esencji: 20
Dodatkowe: Żelazo zadaje elfom rany krytyczne, których nie mogą wyparowywać przy pomocy Wytrzymałości. Należy pamiętać, że większość broni w Stworzeniu wykonuje się ze stali lub brązu, nie z żelaza. Niektóre hobgobliny mogą przyjmować kształty zwierząt takich jak wilki lub lwy. Większość to statyści.

Barbarzyńcy i kulty Dziczy

Pod wpływem dziczy żyją też śmiertelnicy - dzikie plemiona, które uległy przerażającym mutacjom i rozpleniły się w Marchiach Granicznych. Żyjąc tam od wielu pokoleń, zaczęli nazywać Dzicz swoim domem, a na Stworzenie patrzą z niesmakiem. Ale nawet w głębi świata znajdą się osoby, które wielbią Dzicz jako źródło inspiracji artystycznych, dzikich pasji, uwodzicielskich perwersji i świętych wizji.

Życie barbarzyńców z Dziczy jest krótkie, brutalne i dzikie. Większość z nich posiada liczne mutacje, a plemiona często nazywa się od rodzajów przemian, które posiadają ich członkowie. Posiadacze mutacji innych, niż plemienna, są wypędzani. Barbarzyńcy żyją w strachu przed Pięknym Ludem, który ich najeżdża, ale nienawidzą także ludzi cywilizowanych, mordujących dzikusów ze względu na skazę Dziczy. Życie plemion wypełnia okrucieństwo - gdy nie atakuje ich Piękny Lud, walczą między sobą o ziemię lub przychylność plemiennych bogów. Najeżdżają także krainy Pogranicza, by zdobyć rzeczy wytwarzane przez ludzi cywilizowanych, na przykład metalową broń albo tkaniny.

Choć barbarzyńcy z Dziczy uchodzą za prymitywów, doskonale znają swoje ziemie i w życiu kierują się kodeksem postępowania, nie mniej złożonym, niż obowiązujący w krainie. Większość plemion wyznaje jedno lub kilka pomniejszych bóstw, które otaczają czcicieli opieką i dają rady, broniąc ich przed najgorszymi koszmarami Dziczy i ucząc, jak walczyć z Pięknym Ludem. W zamian składa się im ofiary ciałopalne, modlitwy, krew, pieśni i tatuuje ciała w ich symbole.

Wszyscy barbarzyńcy z Dziczy mają skłonność do rytualnych blizn, tatuaży i inny ekstremalnych form ozdabiania ciała. Często, świeżo zmutowany barbarzyńca dodaje sobie nowy ornament lub wycina bliznę, by potwierdzić odzyskanie kontroli nad swym ciałem po wykształceniu mutacji.

Barbarzyńcy z Dziczy

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 2, Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 3
Cnoty: Litość 2, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 3
Umiejętności: Broń biała 2 (Topór +1), Czujność 2, Medycyna 1, Obycie 1, Odporność 2, Przywództwo 1, Przetrwanie 2 (Środowisko naturalne +1), Skradanie się 2, Sztuka wojny 2, Sztuki walki 2, Uniki 2, Wysportowanie 2
Bojowość: 5
Broń:
Uderzenie: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 3L, Obrona 4, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 4, Obrażenia 6L, Obrona 2, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 4, Obrażenia 3L, Obrona -, Ataki 1
Topór: Szybkość 5, Celność 6, Obrażenia 8P, Obrona 3, Ataki 2
Nóż: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 5P, Obrona 4, Ataki 3
Wyparowania: 3P/7L (Zbroja z łusek pangolina [przeszywanica] 3P/4L, -1 do poruszania i okrągła tarcza +1 do trudności trafienia, -1 do poruszania)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 2/1
Siła Woli: 6
Esencja: 1
Dodatkowe: Posiada przynajmniej dwa znamiona.

Szaman Dziczy

Szamani Dziczy są często wodzami lub duchowymi doradcami plemienia. Zwykle pędzą żywot pustelników, rozmawiając z duchami, którym służą i cierpiąc od wizji i opętania przez zmarłych. Szamani komunikują się ekstatycznym tańcem, cytują niezrozumiałą poezję i mamroczą jak szaleńcy. Często oddają duchom część swojej Esencji, a nawet ciała, by zyskać wiedzą i moc niezbędną do ochrony plemienia. Handlują z dworami duchów, rozmawiają ze zmarłymi i tworzą bariery, zabezpieczające terytoria ich plemion przed wpływem Dziczy. Są to zwykle brudne, bełkoczące i wiecznie wzburzone kreatury, dysponujące jednak wielką mocą. Szamani są cennymi przewodnikami po świecie duchów, a także użytecznym źródłem informacji o wszystkim, od polityki Krainy po imiona rycerzy śmierci z Otchłani. Ponieważ całe ich życie polega na wymianie przysług z duchami, nigdy nie zaoferują swoich talentów „na kredyt". Za każdą oddaną usługę, szaman będzie chciał dostać coś w zamian.

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 4, Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 1, Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 3
Cnoty: Litość 2, Pewność 2, Umiar 1, Odwaga 4
Umiejętności: Broń biała 2, Czujność 2, Języki 1, Obycie 1, Odporność 2 (Halucynogeny +1), Okultyzm 2 (Przyzywanie duchów +3, Kontrola pogody +3), Przywództwo 1, Przetrwanie 2 (Ojczyste środowisko +1), Rzemiosło (Drewno) 2 (Talizmany +1), Skradanie się 2, Sztuka wojny 2, Sztuki walki 2, Wysportowanie 2, Występy publiczne 1
Zaszłości: Sprzymierzeńcy 2 (Przodkowie plemienia), Artefakt 1 (Talizmany), Wpływy 2
Zalety: Wrażliwość na Esencję
Bojowość: 5
Broń:
Uderzenie: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 2L, Obrona 6, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 4, Obrażenia 5L, Obrona 2, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 4, Obrażenia 2L, Obrona -, Ataki 1
Nóż: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 4P, Obrona 4, Ataki 3
Krótka włócznia: Szybkość 5, Celność 6, Obrażenia 6P, Obrona 5, Ataki 2
Wyparowania: 4P/8L (blizny ochronne i tatuaże)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 2
Siła Woli: 6
Esencja: 2
Pula Esencji: 17 (mogą użyć tylko pierwszych 6, jeśli nie wydadzą punktu Siły Woli)
Dodatkowe: Szamani mają dostęp do puli Esencji. Kiedy odprawiają modły i ofiary, uznaj ich za kapłanów.
Przyzywanie duchów: Działa jak Sztuka Przyzywania Demonów opisana na stronie 144, ale pozwala wyłącznie na wezwanie pomniejszych bogów plemiona szamana i przodków plemiennych.
Kontrola pogody: Sukces w teście (Charyzmy + Okultyzmu), minimalna trudność 2, pozwala szamanowi kontrolować pogodę. Kosztuje to 2 okruchy za poziom efektu. Uczeń: Szaman może przewidywać pogodę, a każdy sukces oznacza jeden dzień prognozy. Nowicjusz: Może tworzyć pomniejsze zjawiska, takie jak chłodna bryza, ciepły wiatr, delikatna mgła. Adept: Prawdziwa manipulacja pogodą. Szaman może zmienić burzę w delikatny deszcz, obezwładniający żar w ciepły słoneczny dzień i tym podobne. Mistrz: Szaman może dokonywać wielkich zmian w pogodzie, wzywać silne burze i wichury, sprowadzać deszcze w czasie suszy itd. Przeprowadzanie małych zmian wymaga kilku minut, ale wymodlenie poważnych twa mniej więcej dwa dni.

Kulty Dziczy

Nawet na bardziej cywilizowanych obszarach Stworzenia potajemnie oddaje się cześć Dziczy. Kulty Dziczy powstają na całym świecie, rodząc się tym obficiej, im więcej widać znaków końca Drugiej Ery.

By się zorganizować, kultyści Dziczy muszą mieć dostęp do źródła mocy Dziczy, nie ważne jak małego. Czasem czczą jakąś istotę Dziczy, rezydującą w takiej strefie chaosu, uznając ją za potężnego ducha, ale częściej po prostu słuchają bardziej „oświeconego" członka kultu, który był bardziej wystawiony na działanie Dziczy i przez to cieszy się większym szacunkiem. Większość członków kultu jest uzależniona od Dziczy i uznaje mutacje za coś cennego, a nie wstydliwego. Wyznawcy Dziczy służą często jako chłopcy na posyłki albo informatorzy Pięknego Ludu lub któregoś z dziwniejszych Lunaków, trudno jednak na nich polegać, ponieważ zmieniają sojusze tak samo chaotycznie, jak chaotyczna jest Dzicz, której oddają cześć.

Kulty Dziczy są nielegalne we wszystkich państwach Stworzenia - wiara Nieskalanych uznaje je za zbrodniczą herezję, a Smoczy Gon tropi i niszczy bez litości.

Uzależnienie od Dziczy: Osoby, które spędzają zbyt wiele czasu w Dziczy albo są wystawione na wpływ jej energii, mogą się od niej uzależnić. Takim ludziom trudno jest opuścić obszar chaosu (albo w ogóle tego nie mogą zrobić) i chorują, jeśli oddzieli się ich od emanacji Dziczy. Postaci graczy, które mają kontakt ze zgubną energią muszą wykonać rzut na (Siłę Woli + Umiarkowanie) podczas pierwszego zetknięcia z każdym poziomem intensywności Dziczy (Marchie Graniczne, Marchie Wewnętrzne, Głęboka Dzicz), by uniknąć uzależnienia. Sukces zapobiega uzależnieniu, a ponadto postać otrzymuje modyfikator +1 do rzutów podczas następnych kontaktów z Dziczą przez liczbę miesięcy równą Umiarkowaniu postaci. Niepowodzenie oznacza uzależnienie, na skutek którego bohater będzie szukał wszelkiego kontaktu z Dziczą. Heros pozostaje uzależniony, póki nie wykona udanego testu (Siły Woli + Umiarkowania). Porażka znaczy, że postać otrzymuje modyfikator -1 do testów wyleczenia się z uzależnienia od Dziczy.

Dotyk Dziczy

Dzicz przekształca Stworzenie, a wszystkie istoty, które się z nią zetkną, narażone są na mutacje. Informacje o tym, jak się przed nimi chronić znajdziesz na stronie 293. Narrator powinien pozwolić graczom wybrać rodzaj mutacji, gdy dotknie ich postaci, ograniczając ich decyzje regułą, że nie można zdecydować się na to samo przeobrażenie dwa razy z rzędu.

Znamiona i skazy

To najsłabsze mutacje Dziczy, a istoty naznaczone znamieniem, a nawet kilkoma znamionami, mogą przeżyć w Stworzeniu. Większość osób dotkniętych taką drobną przemianą unika Dziczy, chcąc zachować człowieczeństwo, które jeszcze im pozostało.

Znamiona

Kły/Pazury (wybierz): Mutacja powoduje pojawienie się krótkich, ale ostrych kłów lub pazurów. Pazury zadają poważne obrażenia, gdy postać kopie lub uderza, kły natomiast - kiedy kogoś ugryzie. Niekiedy pazury wysuwają się z palców, a nawet gdy są stałe można ukryć je w rękawiczkach. Kły są widoczne zawsze, gdy mutant je lub mówi.

Wyostrzony zmysł (wybierz jeden): Jeden ze zmysłów mutanta zostaje niesamowicie wyostrzony. Postać otrzymuje dwie kości do wszystkich testów Czujności, gdy korzysta z tego zmysłu. Znamię ma też fizyczną postać: objawia się poprzez niezwykły kształt lub kolor oczu, wielkie, ostro zakończone uszy, wydłużony nos i tym podobne.

Futro/Pióra/Liście/Łuski (wybierz): Skóra zmutowanego zaczyna pokrywać się krótkim futrem, piórami (gracz wybiera rodzaj umaszczenia i kolor), liśćmi, cienką korą albo delikatnymi łuskami. Postać otrzymuje jedną kość do testów Przetrwania i nie musi nosić ubrań, by chronić się przed niepogodą. Znamię zapewnia też mutantowi 1P/1L wyparowań. Nie można go również ukryć, jeśli jednak postać ma szczęście, inni będą uznawać ją za członka Smoczej Krwi.

Olbrzym: Bohater rośnie do niezwykłych rozmiarów. Otrzymuje dodatkową kropkę do Siły i Wytrzymałości oraz dodatkowy poziom zdrowia -0. Zazwyczaj postać wciąż mieści się w zakresie spotykanych u ludzi rozmiarów, więc może uchodzić za normalnego (choć bardzo dużego) człowieka. (To znamię staje się piętnem, jeśli zostanie wybrane więcej niż raz).

Kolor skóry/włosów: Skóra lub włosy mutanta zmieniają kolor na niespotykany: tygrysie pręgi, czystą biel, krwawą czerwień i tym podobne. Zmiana jest wyłącznie kosmetyczna i można ukryć ją pod farbą, pudrem lub szczelnie zakrywającym ciało ubraniem.

Karzeł: Mutant traci około jednej czwartej masy ciała i wzrostu, a wraz z nimi po punkcie Siły i Wytrzymałości oraz poziom zdrowia -2. Od tej pory trudniej go trafić (+1 do trudności). Mali mutanci mogą łatwo uchodzić za normalnych ludzi i często brani są za dzieci. To znamię może można wybrać wiele razy, póki atrybuty nie sięgną zera - wtedy mutant umiera. (To znamię staje się piętnem, jeśli zostanie wybrane więcej niż raz).

Ogon: Postaci wyrasta ogon. To znamię jest typowo kosmetyczną mutacją - ogon może być łuskowy, pokryty futrem, nagi jak u szczura albo pękaty, ale nie da się przy jego pomocy niczym manipulować, zwisać z gałęzi albo atakować. Mutant otrzymuje jednak dwie kości do Wysportowania, ponieważ ogon ułatwia zachowanie równowagi. Takie znamię można ukrywać pod ubraniem.

Skazy

Atrofia: Dzicz wyrządziła krzywdę postaci - zredukuj któryś z atrybutów o jedną kropkę. Obniżony atrybut od tej pory nie może nigdy przekroczyć 4, albo wartości niższej od dotychczasowej o jeden, jeśli przed mutacją była wyższa niż 5. Jeżeli bohater posłuży się zaklęciem albo inną magią by podnieść atrybut, rzecz się udaje, ale postać otrzymuje jeden poziom niewyparowywanych, poważnych obrażeń za każdy punkt, o który zwiększyła się cecha. Te obrażenia leczy się normalnie. Atrofia jest zawsze widoczna: ma postać zniekształconej kończyny, zdeformowana krtani albo innego, ewidentnego upośledzenia ciała.

Wahania nastrojów: Postać staje się podatna na przytłaczające poczucie rozpaczy i załamania albo wybuchy maniakalnej energii. Bohaterowie depresyjni popadają w najczarniejszy nastrój zawsze podczas trzech nocy nowiu. Mutant musi w tym czasie rzucać na Pewność -2, by rozpocząć jakiekolwiek nowe działanie. Maniacy cierpią na ekstremalne wybuchy radości i rozkojarzenie, które odczuwają najmocniej podczas nocy pełni księżyca. Wtedy gracz musi testować Pewność -2, by uniknąć publicznych dzikich tańców, bijatyk i innych dziwacznych zachowań. Jeśli gracz wybierze mutację dwa razy, bohater zaczyna cierpieć na obie jej odmiany.

Brzydota: Postać zmutowała w istotę odpychającą i potwornie zniekształconą. Zredukuj Wygląd o dwie kropki - od tej pory bohater nie może podnieść Wyglądu powyżej 3, ani za punkty dodatkowe, ani za doświadczenie. Tę skazę można ukrywać za pomocą zaklęć i magii, ale żadna iluzja nigdy nie będzie permanentna.

Piętna i upośledzenia

Te mutacje są dość poważne i zazwyczaj trudne do ukrycia. Piętna są zwykle korzystne, a upośledzenia szkodliwe.

Piętna

Kameleon: Mutant może zmienić kolor skóry i wzór na niej, by dopasować się do otoczenia. Postać otrzymuje jedną kość do Przetrwania i dwie kości do testów Skradania się, gdy próbuje ukryć się przed czyimś wzrokiem.

Żabi język: Język mutanta staje się bardzo długi, chwytny i lepki. Jeśli postać jest wystarczająco silna, by sama się podnieść, może się na takim języku podciągnąć. Poza tym można nim atakować, uderzać i chwytać przedmioty w zasięgu trzech metrów. Kiedy bohater atakuje językiem, dodaj dwie kropki do jego Zręczności i jedną do Siły, ze względu na szybkość i lepkość organu. Wymowa postaci staje się jednak bardzo niewyraźna i niezrozumiała.

Skrzek: Postaci wyrastają skrzela, dzięki czemu może oddychać swobodnie pod wodą. Wybierając tę mutacje, wykonaj rzut przeciw (Wytrzymałość postaci -2). Jeśli test jest nieudany, bohaterowi zanikają płuca od tej pory nie może wytrzymać na powierzchni dłużej niż (Wytrzymałość x5) minut. Po tym czasie zaczyna się dusić, jakby „tonął". Jeśli rzut zakończył się powodzeniem, mutant jest dwudyszny, więc funkcjonuje równie dobrze na lądzie jak i pod wodą. Skrzela znajdują się na karku i ramionach postaci.

Chwytny ogon: Postać posiada w pełni funkcjonalny ogon. Jego zręczność jest na tyle duża, że może służyć do używania przedmiotów i traktuje się go jak trzecią rękę, z modyfikatorami -2 do Siły i -1 do Zręczności. Zazwyczaj ogon da się ukryć pod ubraniem - oczywiście, nie można go wtedy używać.

Szpony/Szable/Rogi (wybierz jedno): Mutantowi rosną zabójcze szpony, szable jak u dzika albo długie rogi. Mutacja może też przyjąć postać ostrych kostnych wypustek u ramion, szerokich szabli wyrastających na policzkach albo kolców na kolanach — ważne, że nie można jej ukryć. Naturalna broń pozwala zadawać poważne obrażenia, kiedy postać atakuje za pomocą Sztuk walki.

Jad: Mutant posiada zęby jadowe, zatrute szpony lub pluje trucizną. Jeżeli postać ma pazury lub szpony, to one pokrywają się jadem. Standardowy jad posiada statystyki: (5P/akcje, 2, -/-, -2). To piętno można brać więcej niż raz - dodaj wówczas jeden do Toksyczności jadu i trudności jego zwalczenia.

Upośledzenia

Dieta: Mutant może przyjmować tylko jeden rodzaj pokarmu: surowe mięso, nektar, korzenie taro czy inną substancję, której zwykle nie jedzą istoty jego gatunku. Pojawiają się też dodatkowe zmiany, umożliwiające przyjmowanie i trawienie takiego pożywienia (długi język, pusta ssawka albo kły). Tę mutację trudno ukrywać przez dłużysz czas. Narrator decyduje, czy postać może żywić się jakimś substytutem (na przykład jedząc miód zamiast nektaru).

Omamy: Mutant wierzy w coś kompletnie nieprawdziwego. Może być przekonany, że słyszał od „tajemniczego przyjaciela" ostrzeżenia przed zdradą sojuszników, albo że nefryt produkuje się z kości dzieci Pomazańców. Łagodne przypadki są zazwyczaj tylko męczące, ale poważne omamy mogą odciąć ofiarę od rzeczywistości.

Uzależnienie do Dziczy: Mutant jest nieodwracalnie uzależniony od Dziczy i nie ma żadnej nadziei na wyleczenie go. Nigdy nie opuści dobrowolnie obszaru oddziaływania chaosu i już zawsze będzie chciał się w niego zagłębiać. Jeśli zostanie zabrany z Dziczy siłą, traci dziennie jeden punkt Siły Woli, póki nie odzyska z nią kontaktu. Kiedy cecha spadnie do zera mutant, zrobi wszystko, byle wrócić w Dzicz.

Zniekształcenia i deformacje

Tak poważnych mutacji nie da się ukryć, a część z nich może uniemożliwić mutantowi egzystencję poza obszarem Dziczy, która go stworzyła. Zniekształcenia są relatywnie pozytywne, deformacje - nie.

Zniekształcenia

Pancerz skórny: Skóra postaci zmienia się na całkowicie nieludzką- może stać się szkieletem zewnętrznym, jak u owada, porosnąć grubym, mamucim futrem albo zmienić się w płyty jak u nosorożca. Bohater otrzymuje modyfikator do wyparowań 4L/4P oraz cztery kości do testów Przetrwania. Oczywiście, tej mutacji nie da się ukryć.

Szybowanie: Mutantowi wyrasta para skrzydeł, umożliwiających szybowanie. Postać może dzięki nim się niezgrabnie wzbić w powietrze i z trudem sterować lotem. Szybuje poziomo z prędkością (Wytrzymałość x3) metrów na akcję, gdy chce się wznieść, prędkość zmniejsza się do (Wytrzymałość) metrów na akcję, a jeżeli nurkuje, przyśpiesza do (Wytrzymałość x10) metrów na akcję. Aby zanurkować, bohater musi wykonać udany rzut na (Zręczność + Wysportowanie) o trudności (liczba akcji podczas nurkowania +1). Skrzydła mogą przypominać nietoperze, być pierzaste lub pokryte łuskami.

Kolce: Postać porasta kolcami, które mogą przysłużyć się jej podczas walki bez broni albo jako strzałki, wystrzeliwane we wrogów. Czasem kolce rosną na całym ciele (postaci trudno wtedy uchodzić za człowieka) albo na jego części, na przykład głowie lub ramionach. Narośle zadają 1P obrażeń, ich Celność wynosi +1, Atali 3, a zasięg (jeśli bohater nimi strzela) 15 metrów. Dodają także jedną kość do parowania, a jeżeli ktoś próbuje pochwycić bohatera, otrzymuje 3P obrażenia. Im więcej razy gracz wybierze to zniekształcenie, tym większe są obrażenia (ale nie pozostałe cechy) i obszar ciała postaci, pokryty kolcami.

Macki: Mutant ma silne macki, długie na około 5 metrów - otrzymuje ich k10/2 za każdym razem, gdy wybiera to zniekształcenie. Są dość silne, ale jeżeli bohater chce przy ich pomocy wykonać coś wymagającego koordynacji, odejmuje 3 od Zręczności. Postać może pochwycić macką osobę w zasięgu, a potem nią rzucić, albo miażdżyć, zadając (Siła +3L) obrażeń. Cel może unikać pochwycenia jak każdego innego ataku.

Chodzenie po ścianach: Dłonie i stopu mutanta pozwalają mu utrzymać się na każdej płaskiej powierzchni. Może mieć małe, ostre pazury, przylepne poduszki lub tuzin małych przyssawek - w każdym przypadku, dłonie stają się dużo większe, a palce dłuższe, co bardzo trudno ukryć. Bohater porusza się z prędkością (Zręczność +8) metrów podczas akcji pełnego ruchu, lub dwa razy wolniej, jeśli chce zrobić podczas akcji coś jeszcze. Bardzo śliskie powierzchnie (lód, szkło, budynki z Pierwszej Ery) mogą wymagać testu (Zręczności + Wysportowania), by się do nich przyczepić, jego trudność nigdy nie bywa jednak większa niż 2.

Deformacje

Rozkład: Ta straszliwa deformacja więzi mutanta w gnijącej skorupie jego ciała, które rozkładać się będzie powoli przez wiele miesięcy albo lat. Każdego tygodnia należy wykonać test Wytrzymałości postaci. Jeśli się nie uda, przypadkowo wybrana, mała część ciała bohatera odpada. Rozkład zaczyna się od palców rąk i stóp, potem obejmuje nos i uszy, ale wraz z postępem czasu dotrze do bardziej newralgicznych organów. W Marchiach i dalej w Dziczy postać regeneruje jedną cześć ciała na każdy spędzony tu miesiąc. W Stworzeniu prędzej czy później umrze.

Nosiciel zarazy: Mutant nosi w sobie zabójczą chorobę. Sam jest na nią uodporniony, ale zaraża każdego, z kim się zetknie. Każda osoba, która kontaktuje się z nosicielem musi rzut przeciw Zakaźności choroby, albo zapadnie na zarazę. O tym, jaką konkretne chorobę nosi w sobie mutant, decyduje Narrator (szczegóły znajdziesz na stronach 362 - 365).

Splugawienia

Splugawieni mutanci w żadnym miejscu świata nie mogą uchodzić za ludzi. Nawet barbarzyńcy z Dziczy patrzą na nich z przestrachem i odrazą.

Rój: Postać jest żywym domem licznego robactwa albo szkodników: być może w jej plecach gnieździ się rój os, z ust wychodzą mięsożerne chrabąszcze, albo w zrytych korytarzami kończynach żyją węże. Bohater kontroluje te zwierzęta i może wykorzystywać je jako broń, szpiegów lub wsparcie. Jeśli to splugawienie zostanie wybrane więcej niż raz, postać staje się pustą w środku skorupą i od tej pory składa się wyłącznie z plugastwa, wypełniającego przestrzeń pod skórą. Czy taka postać jest jeszcze żywa, to pytanie, które nikt nie może odpowiedzieć - chyba że przyjrzy się rojowi naprawdę blisko.

Wiele członków: Mutant posiada dodatkowe głowy, ręce albo nogi - jedna para kończyn lub głowa wyrasta mu za każdym razem, gdy wybiera to splugawienie. Liczne głowy mają często różne osobowości, które mogą w ogóle nie przypominać postaci z charakteru. Każdy zestaw nóg, aż do trzeciego dodaje 5m do szybkości biegu podczas stosownej akcji oraz dodatkową kość gdy postać próbuje uniknąć powalenia, przewrócenia i pochwycenia. Liczne ręce mają tą samą Siłę i Zręczność, co oryginalne i pomagają postaci wpaść w wir - kiedy bohater deklaruje wiele akcji, wylicz kary jak zwykle a potem zmniejsz je o jeden za każą dodatkową parę rąk, minimalnie do jednego. Podobnie policz zestawy macek, gdy w wir wpada postać, która je posiada.

Skrzydła: Mutant potrafi latać - może mieć wielkie, funkcjonalne skrzydła, wypełniające się gazem worki skórne i tak dalej. Postać lata z szybkością równą podwojonej prędkości normalnego biegu, wznosi się normalną prędkością biegu, a nurkuje mnożąc ją razy 10. Nie musi wykonywać rzutów, by poderwać się po nurkowaniu.

Tworzenie bestii

Narrator może wykorzystać pomysły opisane w sekcji „Dotyk Dziczy" by tworzyć różne dziwaczne potwory, zrodzone z chaosu. Jedynym ograniczeniem przy ich projektowaniu jest wyobraźnia prowadzącego i możliwości bohaterów, którzy mają spotkać potwora. Bestia zbyt potężna i trudna do pokonania zrodzi jedynie frustracje, zarówno Narratora, jak i graczy.

Przemyśl efekt: Czy ta istota ma być monstrualnym przeciwnikiem? A może straszliwą i tajemniczą bestią, którą bohaterowie widywać będą odtąd w koszmarach ? Zwierzątkiem domowym? Albo dziwacznym, ale inteligentnym bohaterem niezależnym? Czy teren, na którym mieszka bestia, jest szczególnie związany z którymś żywiołem (albo czymś innym, jak zaginione miasto Smoczych Królów)? Istota, która mieszka w lesie powinna mieć raczej skórę podobną do kory, a nie ogniste skrzydła. Pomyśl o kluczowych określeniach, takich jak: szybki, zabójczy, wygłodzony, pełen energii - pomogą ci wyobrazić sobie powstającego potwora.

Wybierz punkt wyjścia: Wybierz istniejącego potwora z bestiariusza, by zmienić go w bestię Dziczy. Możesz także przekształcić człowieka w barbarzyńcę z Dziczy albo inną, prawie ludzką istotę. Wybierając miej w pamięci, jaki efekt chcesz osiągnąć.

Jak bestia wygląda?: Zmiany wyglądu, na przykład koloru futra albo liczby oczu nie mają wpływu na zasady, ale są fundamentalne dla opisów. Jeśli projektujesz szybkiego biegacza, dodaj mu świecące pręgi, dzięki którym zlewa się z fosforyzującymi roślinami lasu elfów. Świetne, prawda?

Mutacje: Dodaj odpowiednie zmiany z sekcji „Dotyk Dziczy" lub stwórz własne, jeśli zajdzie potrzeba. Te zmiany mają wpływ zarówno na wygląd bestii, jak na zasady gry. Wyposaż ją więc śmiało w komplet kłów i trującą ślinę, a może nawet dodatkowy zestaw kończyn. Popis mutacji zawiera stosowne informacje o mechanice, a jeśli tworzysz nową deformację, stwórz dla niej reguły posiłkując się istniejącymi przykładami.

Gryf

Te bestie często znajdują się w stajniach Pięknego Ludu. Zrodziły się z połączenia lwów i jastrzębi, ale goblini rzemieślnicy zmienili je w prawdziwy gatunek. Gryf to inteligentna bestia, dziki latający łowca, którzy żywi się właściwie wszystkim, co zdoła złapać i rozerwać na strzępy przy użyciu mocnego dzioba i wielkich szponów. W powietrzu poruszają się z wielką prędkością, dwa razy szybciej od galopującego konia, na ziemi zaś skrada się jak wielki kot, którym po części jest. Elfy używają gryfów jako rumaków bojowych, nie mogą jednak używać lanc, gdy szarżują z powietrza - uderzenie byłoby zbyt silne, by utrzymać broń.

Kozłogr

Kozłogry spotyka się na północnym wschodzie Pogranicza. Te dwugłowe istoty żyją w małych stadach, mają kozie nogi, masywną korpus człowieka i dwie koźle głowy, ozdobione przez poskręcane rogi i błyszczące, czworokątne źrenice oczu. Kozłogry są inteligentne, ale niecywilizowane i często najeżdżają Pogranicze, szukając branek, metalu i przedmiotów, których z lenistwa nie wykonują same.

Duchy

Duchy to luźny termin określający wszystkie istoty składające się wyłącznie z Esencji, stosowany zwykle w odniesieniu do wszelkich bóstw, które nie są Niebiańskimi Inkarnami. Uczeni nazywają duchami również żywiołaki i demony, które także składają się z Esencji. Zasadniczo zatem duchem jest każda istota, która potrafi sama materializować się i dematerializować, zazwyczaj wydając przy tym okruchy Esencji. Duchy są właściwie nieśmiertelne i żyją w nieskończoność. Ich przeznaczenie ma jednak swój kres i, podobnie jak los śmiertelników oraz Pomazańców, wplatany jest przez Panny we wzór tkany na Krośnie Losu.

Bogowie

Kiedy Przedwieczni powołali do istnienia Stworzenie, uformowali też bogów ze swojej woli i Esencji. Każdemu nadali imię i cel - sferę wpływów oraz pozycję, jaką sprawuje w hierarchii zarządzania Stworzeniem. Tę hierarchię nazywa się Porządkiem Niebios, a każdy bóg, poczynając do Słońca Niezwyciężonego i na najmniejszej muszce snów, skarabeuszu strażniczym lub opiekunce ognia kończąc, ma w nim swoje miejsce i funkcję. To właśnie funkcja definiuje bóstwo i stanowi jego naturę, a bóg istnieje, by zajmować się częścią Stworzenia daną mu pod opiekę. Każdy fragment i cześć Stworzenia, choćby najmniejsza, ma swoje bóstwo - posiadają je przedmioty materialne, idee, myśli i uczucia. Każda rzecz, którą można nazwać w językach śmiertelnych, ma boskiego opiekuna, który jest za nią odpowiedzialny. Dlatego właśnie bóstwa są liczne niczym gwiazdy na niebie i można je znaleźć na każdym zakątku Stworzenia.

Porządek niebios: Hierarchia Niebios i stworzenia

Porządek Niebios dzieli się na dwie części: Dwór Niebios i Magistrat Ziemi. Dworem Niebios zarządzają same Niebiańskie Inkarny i należą do niego wszyscy bogowie reprezentujący pojęcia uniwersalne, takie jak pory roku, sny, emocje i uczucia oraz wszystko, co stanowi wspólną wiedzę śmiertelnych. Bogowie rzeczy materialnych, takich jak rzeki, miasta i inne ważne miejsca albo konkretne gatunki zwierząt zrzeszeni są w Magistracie Ziemi. Magistrat dzieli się na dwory duchów, według terytoriów i podobnych sfer zainteresowań.

Nim Pomazańcy odebrali Przedwiecznym władzę nad Stworzeniem, Dwór Niebios rezydował i obradował na Błogosławionej Wyspie, a Przedwieczni mieszkali w cudownym Niebiańskim Mieście, Ju-Szan. Po zakończeniu Przedwiecznej Wojny, Niebiańskie Inkarny oddały Stworzenie we władanie Wybrańcom i odeszły do Ju-Szan, by nadzorować wewnętrzne mechanizmy wszechświata i podjąć rozgrywki w Bożych Igrzysk, przerwane przez Przedwiecznych. Ju-Szan jest najcudowniejszym miastem, jakie można sobie wyobrazić, metropolią wielkości i kształtu Błogosławionej Wyspy, istniejącą Gdziekolwiek, poza granicami, ale obok Stworzenia. Otacza je wielki mur, powstrzymujący kłębiący się na zewnątrz chaos nieskończoności i przykrywa kopuła niebios, doskonała półkula, na której wyświetla się, kto obecnie prowadzi w Bożych Igrzyskach. Jaśnieje dniem, gdy górą jest Słońca Niezwyciężony, lśni na niej księżyc w pełni, gdy zwycięża Luna oraz odpowiednie konstelacje domu astrologicznego dla każdej z Panien. Ju-Szan jest pełne cudów i wspaniałości - na-

Nazwa	Si/Zr/Wyt	Zm/Int/Spr/SW	Poziomy zdrowia	Atak (Sz/Cel/Obr/Kol)	Unik/Wyparowania
Gryf	7/5/5	4/1/4/8	-0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Obez	Ugryzienie: 6/10/11P/8 Szpony: 5/9/9P/9	4/5P/8L

Umiejętności: Czujność 5, Odporność 4, Przywództwo 2, Przetrwanie 4, Skradanie się 2 (Lot +3), Sztuki walki 4, Uniki 4, Wysportowanie 6,
Mutacje: Skrzydła, Szpony, Ogromny (punktem wyjścia jest wielki kot)

Nazwa	Si/Zr/Wyt	Zm/Int/Spr/SW	Poziomy zdrowia	Atak (Sz/Cel/Obr/Kol)	Unik/Wyparowania
Kozłogr	(7/2/6)	(4/2/4/6)	-0/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-4/Obez	Uderzenie: 5/7/7L/3 Kopnięcie: 5/6/10L/2 Branie na rogi: 6/7/12P/1 Wielki topór* 6/8/14P (min. 2)/2	2/9P/14L

*kozłogr może wykonywać wiele ataków, trzymając topór w każdej ręce - patrz opis mutacji Wiele członków na str. 299
Umiejętności: Broń biała 3 (Topór +2), Czujność 4, Odporność 2, Przywództwo 1 (Zastraszanie +3), Przetrwanie 5, Skradanie się 3, Sztuki walki 4, Uniki 3, Wysportowanie 3,
Mutacje: Wyostrzony wzrok (Widzenie w ciemności), Włosie (futro jelenia), Ogromny, Rogi i Wiele członków (Głowy) (punktem wyjścia jest człowiek)

wet najlichszy z tutejszych posiłków godzien jest królewskiego stołu, a najprostsze ubranie byłoby ozdobą najpiękniejszej kurtyzany Błogosławionej Wyspy. Wszystkie budowle Ju-Szan to dzieła sztuki, nieważne, czy mieszkają w nich prości służący, czy chronią się potężni bogowie. Zachwyt budzą nawet drogi, łuki i mosty, którymi każdego dnia wędrują tłumy.

Dwór Niebios osiedlił się wraz z Inkarnami w Ju-Szan, Ziemski Magistrat pozostał natomiast pod kontrolą Zgromadzenia Słońca, które rządziło Stworzeniem. Słońce Niezwyciężony cedował władzę w ręce zaufanych sług, Pomazańców Słońca i wydał dekret stanowiący, że żaden bóg nie może wprost wpływać na wydarzenia w Stworzeniu. Wszyscy ziemscy bogowie mieli zajmować się obserwacją: doglądać powierzonych im spraw, składać raporty do swego dworu duchów lub przed Zgromadzeniem Słońca i czekać, aż zapadnie decyzja o ewentualnej reakcji. Tylko Niebiańscy Cenzorzy, bogowie stojący na straży praw Inkarn, mogą działać bezpośrednio, nawet oni jednak muszą meldować o swoich poczynaniach najbliższemu Pomazańcowi Słońca Słonecznego, kiedy operują w Stworzeniu.

Dwór Niebios dzieli się na pięć kancelarii: Niebios, Pór Roku, Ludzkości, Natury oraz Losu. Kancelaria Niebios jest największa i najpotężniejsza, ponieważ odpowiada za prawa boskie i reguły dotyczące bogów. Inne kancelarie składają jej raporty, które ona przedkłada Niebiańskim Inkarnom. Kancelaria Ludzkości jest drugą co do wielkości i pozycji. Zajmuje się wszystkim, co dotyczy ludzi i ich cywilizacji. Opiekuje się zatem źródłem dobrobytu Ju-Szan. Podczas Pierwszej Ery, ta Kancelaria ściśle współpracowała ze Zgromadzeniem Słońca, pomagając mu w zarządzaniu Stworzeniem. Po Uzurpacji, Kancelaria Niebios podzieliła się na frakcje, które spierają się, czy bogowie powinni zająć miejsce Słonecznych i przejąć rządy nad światem.

Kancelaria Pór Roku kontroluje całą pogodę Stworzenia i mechaniczne aspekty zmian pór roku. Tą administracją zarządza Luna, który zatrudnia nie tylko bogów, ale także wiele żywiołaków. Kancelaria Natury odpowiada za wszystko, co nie podlega innym kancelariom: życie roślin i zwierząt, ekosystemy oraz zjawiska geologiczne. Pracują w niej wszystkie awatary zwierząt i duchy strażnicze oraz jak żywiołaki, które nie znalazły zajęcia w Kancelarii Pór Roku. Kancelaria Losu jest domeną Pięciu Panien i zajmuje się Krosnem Losu, czyli tym, co jest i co się zdarzy, dbając by Stworzenie istniało. Ta Kancelaria nadzoruje i obserwuje wszystko, co dzieje się w niebiosach i Stworzeniu.

Porządek Niebios załamał się, gdy wymordowano Słonecznych, więc obecnie istnieje tylko bazowa struktura dawnych urzędów. Wysoko postawieni bogowie rzadko zajmują się aktualnymi wydarzeniami, oddając się z przyjemnością odrywającym ich od pracy rozrywkom lub gierkom politycznym, które mają im przynieść władzę oraz bogactwo. Niżej postawione bóstwa Niebios i Ziemi zmusza się do pracy na pospolitych funkcjach, gdzie zapewniają równowagę Porządku Niebios i dbają o pozycję przełożonych. Niektórzy z najpotężniejszych ziemskich bogów knują intrygi, by zyskać na znaczeniu i przenieść się do Ju-Szan, by uczestniczyć w Bożych Igrzyskach. Inne bóstwa ziemi zajmują się pozyskiwaniem śmiertelnych wyznawców, zmuszając mieszkańców Stworzenia do oddawania im czci. Niewolą czasem pomniejszych bogów i żywiołaki na swoich terytoriach, jawnie łamiąc Boskie Prawa. Był czas, gdy prawa wśród bogów pilnowali Niebiańscy Cenzorzy, ucieleśniający cnoty i porządek, ale zepsucie i łajdactwa stały się tak powszechne, że bóstwa te musiały porzucić swoje zadanie i odejść z urzędów. Ci, którzy pozostali na stanowiskach, coraz mniej przykładali się do obowiązków i zaczęli brać łapówki, by przymknąć oko na wykroczenia. Tymczasem większość Niebiańskich Inkarn jest zbyt zaangażowana w Boże Igrzyska, by zauważyć, że Porządek Niebios upada.

Rzadko zdarza się, by ziemscy i niebiańscy bogowie współdziałali. Większość z Niebian nie pali się, by porzucać komfort oraz bezpieczeństwo Ju-Szan, dla, jak uważają, barbarzyńskiej i ubogiej krainy śmiertelników. Ziemskim bóstwom natomiast rzadko wydaje się przepustki do Ju-Szan i muszą płacić wielkie łapówki, by wejść do miasta choćby w najważniejszej sprawie. Większość z bogów Niebios uważa wszystkich przybyszów ze Stworzenia za wiejskich prostaków, jeśli nie bezmyślne zwierzęta. Ziemskie bóstwa skłaniają się za to do opinii, ze ich krewni z Ju-Szan to istoty pyszne, nieuprzejme i kompletnie ślepe na prawdziwe problemy i kryzysy obecnej Ery. Poza tym bardzo

trudno im dostać się do Ju-Szan, skoro większość bram jest ukryta w zapomnianych twierdzach oraz świątyniach porozrzucanych po całym Stworzeniu, a na ich straży stoją olbrzymie i przerażające niebiańskie lwy. Tylko mieszkańcy Niebiańskiego Miasta, którzy mają przepustki wydane przez urzędników Dworu oraz Pomazańcy Słońca z kasty Zaćmienia mogą zawsze wejść przez którąś z 61 bram. Jedynym wyjątkiem jest Karnawał Spotkań, kiedy w przypadkowym miejscu Stworzenia otwiera się Brama Kalibracji i każda istota, nawet lichy śmiertelnik, może wejść do Ju-Szan na jeden dzień i wziąć udział w święcie centralnego dnia Kalibracji.

Nieśmiertelność, narodziny i śmierć

Bogowie są właściwie nieśmiertelni. Ich życie jest nieskończenie długie, nie starzeją się, nie cierpią od chorób i słabości, a na świecie pojawiają w pełni świadomi i rozwinięci. Bóstwa nie muszą jeść ani spać, ich ciała nie mają żadnych z potrzeb przyrodzonych śmiertelnikom. Choć bogowie czasem łączą się ze śmiertelnikami, a owocem takiego związku jest potomstwo posiadające cechy i zdolności wynikające z charakteru boskiego rodzica, nie mogą płodzić dzieci między sobą. Bóstwo, które zginie w walce, może natychmiast odrodzić w swoim sanktuarium. W takich warunkach, życie może stać się nudne i męczące, co tłumaczy, czemu tylu bogów ma obsesję na punkcie rozgrywek politycznych, bogactwa albo hedonistycznej rozrywki.

Pomimo swej nieśmiertelności bóstwa mogą jednak ulec zagładzie. Zaklęcie Technika Pożeracza Upiorów (zobacz str. 225) pochłania Esencję ducha - Słoneczni używali go jako podstawowej broni do zabijania Przedwiecznych, ale nawet gdy nie jest używane może się zdarzyć, że jakiś pomniejszy bóg nie ma swojego sanktuarium, w którym mógłby się odrodzić. Wtedy, jeśli otrzyma zabójczą liczbę poważnych obrażeń, jego wola i cel istnienia zostaną zniszczone, a Esencja rozejdzie się po całym pobliskim obszarze, płynąc przez smocze linie jak powódź światła. W podobnej sytuacji jest bóg, którego sanktuarium zostało z jakichś przyczyn zniszczone - on również nie ma się gdzie odrodzić i ginie.

Bogowie skazani za prawdziwie bestialskie zbrodnie mogą ponieść bardzo rzadko stosowaną karę ostateczną. Każdy z bogów poniżej Niebiańskich Inkarn posiada na niebie własną gwiazdę i kiedy ona spada, bóstwo zostaje unicestwione. Jeśli więc uzna się jakiegoś boga za winnego i skaże na śmierć, jego gwiazdę zrzuca się z nieboskłonu. Metal, z którego była zrobiona, trafia do Kancelarii Losu, która przerabia go na niewyobrażalnie potężny przedmiot z gwiezdnej stali — odpowiednik zaszłości Artefakt o tylu kropkach, ile wynosiła Esencja skazanego boga. A zatem, śmierć bóstwa z Esencją 3 zaowocuje powstaniem artefaktu wartego 3 punkty (albo jednego artefaktu za dwa i drugiego za jeden punkt).

Prócz morderstwa i egzekucji, boga można zniszczyć na jeszcze jeden sposób - może zostać zapomniany. Taki właśnie los najbardziej przeraża pomniejszych bogów i być może jest powodem, dla którego Porządek Niebios całkiem się nie rozpadł. Bóg, który kompletnie zaniedba swoje zadania, może nagle odkryć, że jego sfera wpływów została zniszczona lub wymazana, a w Stworzeniu zapomniano, że kiedykolwiek istniał. Coś takiego rzadko spotyka idee, chyba, że są naprawdę abstrakcyjne, więc większość Niebian nie boi się utraty mocy - a co najwyżej,

że ich strefa wpływów zmniejszy się lub zdegenerują Bóstwa ziemskie, które mają zdecydowanie mniej mocy, są bardziej podatne na zapomnienie. Bóg rzeki, której woda wysycha podczas długotrwałej suszy, zacznie tracić przywileje i pozycję. Gdy cała woda wyschnie, a wzmianki o rzece znikną ze Stworzenia (z pamięci, map itd.), on także zakończy egzystencję. Kilku bogów zniknęło, gdy ich obszary pod ich opieką pochłonęła Dzicz w czasach Wielkiej Zarazy, a wielu innych (szczególnie Niebian) utraciło pozycję i moc. Jeśli jakieś bóstwo zostaje całkiem zapomniane, gwiazda, która je reprezentuje, również przestaje świecić na niebie.

Regularnie pojawiają się też nowi bogowie, lecz większość z nich to pomniejsze bóstwa o Esencji nie większej niż 2. Kiedy powstaje nowy dom, otwarta zostaje nowa droga lub obsiane nowe pole, z niebytu wyłania się bóg, który od tej pory się nimi opiekuje. Podobnie, jeśli w umysłach śmiertelników zaświta nowa idea, rodzi powiązanego z nią boga. Tacy bogowie pojawiają się w pełni uformowani i ucieleśniają obszar, przedmiot lub ideę. Wielu pomniejszych bogów, na przykład opiekunowie nowo zbudowanych domów, nie nacieszy się samodzielną, świadomą egzystencją, o ile nie przyłączy się do lokalnego dworu duchów i nie zarejestruje w stosownej kancelarii - lub jeżeli ktoś nie zacznie się do nich modlić. Nowe idee i pomysły są rzadkie, a ich bóstwa jeszcze mniej trwałe, o ile nie otrzymają wsparcia od Porządku Niebios.

Modlitwy i przyzwanie

W przeciwieństwie od demonów i żywiołaków, bogów nie można przyzwać i zmuszać do posłuszeństwa przy pomocy zaklęć lub magii. Pokonawszy w wojnie o władzę Przedwiecznych, Niebiańskie Inkarny postarały się, by nikt nie zdołał ponownie zniewolić ani ich samych, ani ich pomniejszych pobratymców. Potężna magia i zaklęcia umożliwiają natomiast przyzywanie demonów - to jeden z warunków ich uwięzienia. Pozwala również wzywać i rozkazywać żywiołakom, które nie pracują bezpośrednio dla Porządku Niebios, na przykład pomniejszym smokom żywiołów, pracującym jako Niebiańscy Cenzorzy, czy członkom Powietrznego Legionu. Istoty takie ulegają magii ze względu na swoją ziemską naturę i pochodzenie.

Uwagę bóstwa można zwrócić dzięki modlitwie - bóg nie ma jednak obowiązku odpowiadać na prośby ani sprzyjać temu, kogo zauważył. Nadto, zwykłe modlitwy kierowane do wybranego boga nie wystarczą zwykle, by się zainteresował i potrzeba jednego dnia religijnych hołdów, modlitw, ofiar, rytuałów i obrzędów na każdy punkt Esencji bóstwa, by pozyskać jego uwagę. Nadzwyczajne czyny wykonywane ku czci lub w imieniu boga również mogą sprawić, iż ten zwróci oczy na osobę, która ich dokonała. Oczywiście, jeśli śmiertelnik lub Wybraniec pozyska już uwagę bóstwa, musi zrobić z niej dobry użytek lub przygotować się na poważne konsekwencje (patrz „Modlitwy", na str. 136 - 137).

Boskie moce

Duchy władają potężną i niesamowitą mocą, której przejawy śmiertelni zwykli nazywać cudami. Duch jest istotą zbudowaną z Esencji utrzymywanej w konkretnej formie przez Siłę Woli, a jego natura wynika bezpośrednio z celu i motywacji. Bogowie to żywe ucieleśnienia miejsc, przedmiotów i idei, opiekunowie Porządku Niebios. Żywiołaki są dziećmi Gai, zrodzonymi z Esencji, która przenika Stworzenie. Nadano im formę oraz ciało i powierzono zarząd nad ciągłym przepływem Esencji na świecie. Demony zrodziły się z kaprysów Jozów, którzy wiecznie szukają sposobu, by uwolnić się z eterycznego więzienia w Zaświatach. Nawet najsłabszy bóg, żywiołak czy demon włada magią, która przeraża i zachwyca śmiertelników.

Przybywając do Stworzenia, duchy są zazwyczaj niematerialne. W takim stanie widzą wprawdzie świat, ale nie mogą wpływać na niego inaczej, niż za pomocą zaklęć i innej magii. Bezcielesnych bóstw nie można zobaczyć, dotknąć ani na nie wpłynąć bez użycia zaklęć, magii albo czarnoksięstwa, które oddziałują na istoty niematerialne. Duchy widzą siebie nawzajem oraz inne niematerialne obiekty - nie ma znaczenia, czy przyjęły postać materialną, czy nie.

Zaklęcia Pomazańców związane są z ich cechami, natomiast zaklęcia i moce duchów opierają się wyłącznie na wysokości ich Esencji, a większość działa za pośrednictwem którejś cnoty. Zaklęcia duchów przypominają czarnoksięstwo, a ich działanie zależy od natury i obszaru wpływów bóstwa. Są też bardziej różnorodne, niż moce Wybrańców i nie układają się w drzewka - duchy mają dostęp do wszystkich zaklęć, których wymagają ich obowiązki. Bóstwa sprawują też prawie całkowitą kontrolę nad rzeczą, którą się opiekują, czy to będzie pole, jezioro, czy zawroty głowy, dotykające śmiertelników gdy patrzą w dół z wielkiej wysokości. Żywiołaki mogą manipulować Stworzeniem, demony natomiast mają wpływ na umysły i dusze śmiertelników, by przysporzyć im jak najwięcej strachu i cierpień. Duchy zwykle nie uczą się zaklęć - część to ich wrodzone umiejętności, które posiadają od chwili powstanie, nowe zyskują natomiast automatycznie, gdy poprawia się ich pozycja ducha. Wszystkie duchy mogą mieć Pierwszą, Drugą i Trzecią Doskonałość zamiast innych zaklęć.

Zaklęcia duchów nie łączą się w drzewka i nie wymagają znajomości innych mocy ani odpowiednich poziomów atrybutów. Pogrupowane są za to w rodziny, zależnie od rodzaju mocy, część jest uniwersalna, a część związana z konkretnymi cnotami. Wymagania, które ograniczają duchom dostęp do zaklęć to poziom Esencji oraz rodzaj - niektóre zaklęcia znane są wszystkim duchom, inne natomiast dostępne są wyłącznie dla żywiołaków, demonów lub bogów.

Esencja i pula Esencji

Czysta moc ducha zależy do jego Esencji - poziom tej cechy jest też dobrym oznaczeniem jego statusu. Pomniejsi bogowie, większość żywiołaków i demonów Pierwszego Kręgu ma Esencję 1-2. Demony z Drugiego Kręgu, bóstwa niebios i bardzo wielkie żywiołaki posiadają Esencję 3-5. Bogowie i żywiołaki o najwyższym statusie, prócz samych Niebiańskich Inkarn i Pięciu Smoków Żywiołów oraz demony Trzeciego Kręgu, które są fragmentami dusz Jozów, mają Esencję 6-9. Ogólnie rzecz biorąc, duchy przewyższają statusem wszystkie inne istoty swojego rodzaju (bóstwa, żywiołaki, demony) o niższej Esencji - jedynym wyjątkiem są bogowie Niebios (posiadacze sanktuariów w Niebiosach i członkowie Niebiańskiego Dworu), którzy zawsze górują pozycją nad bóstwami ziemi (posiadającymi ziemskie sanktuaria oraz pozbawionymi sanktuariów). Wynika z tego, że duch nie może użyć mocy ani zaklęcia, które oddziałuje na konkretną istotę, wobec ducha o Esencji wyższej niż jego własna, chyba że opis mocy stanowi inaczej.

Duchy mają bardzo duże pule Esencji, ponieważ są istotami zrodzonymi z czystej mocy, a posługiwanie się potężną

magią jest dla nich chlebem powszednim. Istoty tego rodzaju dysponują jedną pulą Esencji, równą ([Esencja x 10] + [Siła Woli x 5]) - nie dzieli się ona na wrodzoną i obcą, jak u Pomazańców. Duchy mogą posiadać zaklęcia, które zwiększają ich pulę Esencji.

Duchy odzyskują Esencję w normalnym tempie pięciu okruchów na godzinę, zależnie od ich poziomu aktywności - ilość ta podwaja się, gdy odpoczywają (nie wykonując żadnych czynności). Mogą również odzyskiwać Esencję w domenach i Siedzibach, bez potrzeby dostrajania się do nich. W takim przypadku odzyskują tyle okruchów Esencji na godzinę, ile wynosi poziom domeny lub Siedziby razy pięć.

Siła woli i poziomy zdrowia

Siła Woli jest spoiwem, które łączy całą Esencję ducha. W wypadku duchów, cecha ta reprezentuje, jak silne są ich motywacje i determinacja, by wypełniać swoje zadania oraz dbać o sferę wpływów. Efekt wielu mocy duchów zależy do ich Siły Woli, a każdy z nich zna minimum tyle zaklęć uniwersalnych, ile wynosi ta jego cecha. Nawet najmniejszy z duchów będzie miał odpowiednio wysoką Siłę Woli (minimalna Siła Woli dla duchów to 3).

Ponadto, prócz uzyskiwania automatycznych sukcesów, duchy mogą korzystać ze swej Siły Woli na wiele różnych sposobów, niedostępnych śmiertelnym i Pomazańcom. Duch może zapłacić jeden punkt tymczasowej Siły Woli, by zignorować wszelkie kary za obrażenia podczas jednej akcji. Może również wydać jeden tymczasowy punkt, żeby wydać rozkaz innemu duchowi tego samego rodzaju, o niższym statusie - a ten będzie musiał dołożyć wszelkich starań by go wykonać, niezależnie od własnej motywacji. Duch może także wykorzystać Boską Wolę - może wówczas wydać tyle punktów Siły Woli, iloma kostkami rzucałby w teście, który nie jest sporny, by akcja zakończyła się automatycznym sukcesem (tej mocy może użyć tylko, kiedy ma pełną liczbę punktów Siły Woli).

Śmiertelnicy i Pomazańcy odzyskują Siłę Woli podczas snu - duchy natomiast nie muszą spać i nie odnoszą korzyści z nocnego odpoczynku jak inne istoty. By odzyskać tymczasowe punkty Siły Woli, duch musi wykonać jedną z poniższych czynności:

- Wykonać zadanie związane z jego motywacją i zajmujące przynajmniej scenę.
- Zaakceptować i wykonać rozkaz ducha o wyższym statusie.
- Wykonywać swe obowiązki, wynikające z pozycji i statusu w Porządku Niebios.
- Użyć zaklęcia, które wysysa Siłę Woli innej istoty.
- Otrzymać żywą ofiarę, zabitą ku czci jego imienia. Otrzymuje wówczas tyle tymczasowych punktów Siły Woli, ile wynosiła Esencja ofiarowanej istoty. Ofiara ta nie może być jednocześnie składnikiem czaru, rytuału lub magii, która ma inny efekt.
- Czerpać korzyści z zaszłości Kult (patrz str. 114 - 115). Zyski z tej zaszłości kumulują się z pozostałymi opisanymi tu opcjami.

Duchy mogą posiadać stałe zaklęcia, które podnoszą liczbę ich tymczasowych punktów Siły Woli, powstałe, by magazynować dodatkowe punkty do późniejszego wykorzystania. Ta nadwyżka nie ma wpływu na inne cechy wynikające z Siły Woli.

Ilość poziomów zdrowia ducha jest równa jego Sile Woli plus najwyższej z Cnót. Duchy mają zazwyczaj jeden poziom -0 i jeden poziom -4 oraz równą liczbę poziomów zdrowia -1 i -2. Leczą się z obrażeń, które nie są śmiertelne, z taką samą szybkością, jak Pomazańcy (patrz str. 154).

Jeśli zmaterializowany duch otrzyma tyle obrażeń, by osiągnąć poziom Obezwładniony, to jego tymczasowe materialne ciało zostaje zniszczone i staje się niematerialny, posiadając tylko jeden poziom zdrowia -4. Duchy które sprowadzono na poziom Obezwładniony gdy nie były materialne, rozpadają się i mogą zaistnieć ponownie wyłącznie w sanktuarium.

Uniwersalne zaklęcia duchów

Poniżej znajdują się często spotykane zaklęcia, do których dostęp mają wszystkie duchy, niezależnie od cnót. Duch może z nich korzystać bez ograniczeń, zarówno gdy jest zmaterializowany, jak i bezcielesny.

Przesyt Esencji - Dzięki temu zaklęciu duch może podnieść swoją bazową pulę Esencji o 10. Można wybierać je wielokrotnie, a jego efekty się sumują.

Szybki Odwrót - Duchy są zawsze zestrój one ze swoją sferą wpływów, a kiedy coś idzie tragicznie źle, mogą do niej wrócić i zebrać siły. Ta moc pozwala duchowi natychmiast wrócić do domu. Podróż taka kosztuje 10 okruchów Esencji i jeden tymczasowy punkt Siły Woli, a duch musi być zdematerializowany, albo automatycznie dematerializuje się, kiedy użyje zaklęcia. Moc nie pozwala opuścić Stworzenia, a wyłącznie wrócić do regionu, który uchodzi za sferę wpływów ducha, miejsca gdzie znajduje się jego sanktuarium (jeśli je posiada), najbliższej Niebiańskiej Bramy do Ju-Szan albo punktu, gdzie pojawił się w Stworzeniu.

Materializacja - Wszystkie duchy mogą posłużyć się tym zaklęciem, by przyjąć materialną formę. Materializacja jest akcją natychmiastową, która wymaga wydania odpowiedniej ilości Esencji i pozwala stworzyć tymczasowe, materialne ciało. Duchy o większej mocy muszą tworzyć silniejsze i większe ciała, by odzwierciedlić swój status, więc koszt materializacji jest równy pięciokrotności sumy Esencji i Siły Woli ([Esencja + Siła Woli] x5) w okruchach. Taka cielesna postać ma wszystkie atrybuty i umiejętności bezcielesnego ducha, jego poziomy zdrowia i pule Esencji, więc wszystkie obrażenia zadane bezcielesnemu duchowi pojawią się na jego zmaterializowanym ciele, a liczba pozostałych mu okruchów Esencji pozostaje niezmieniona. Duchy generalnie posiadają jedną formę i kształt, które mogą przyjąć, identyczny lub bardzo podobny do formy, którą posiadają przed zmaterializowaniem. Niektóre duchy znają dodatkowe zaklęcia, które pozwalają im przyjmować kilka różnych postaci materialnych, a najpotężniejsze z nich posiadają zaklęcie Materializacji, które pozwala im przyjąć cielesną postać posiadającą wyższe atrybuty i umiejętności, a także liczne możliwości ataku, naturalną broń i pancerz - płacą za to jednak dodatkowo.

Duchy mogą porzucić cielesną postać w ramach akcji odruchowej, nie odzyskują jednak Esencji wykorzystanej na materializację. Materialna powłoka istnieje przez tyle dni, ile okruchów duch wydał by ją utworzyć, chyba że zostanie zniszczona wcześniej. Przykładowo, demon o Esencji 3 i Sile Woli 5 potrzebuje 40 okruchów Esencji, by w postaci materialnej przebywać w Stworzeniu przez 40 dni. Materialne duchy odzyskują Esencję w takim samym tempie, jak bezcielesne, więc wiele duchów, które zmaterializowały się w Stworzeniu, przez

jakiś czas ukrywa się, odzyskując Esencję, zanim podejmie swoją działalność.

Żywiołaki i demony, które zostały przyzwane poprzez czary albo inną magię są zmuszone zapłacić koszt materializacji w momencie, gdy się pojawiają, chyba że w zasadach czaru zaznaczono inaczej.

Duchy mogą także użyć słabszej formy Materializacji, by stać się widzialne, choć bezcielesne. Nie mogą wówczas wpływać na rzeczy materialne bez użycia zaklęć, ale przynajmniej zaznaczają swoją obecność. Takie użycie zaklęcia kosztuje jeden okruch Esencji i pozwala być widzialnym przez jedną scenę.

Miara Przepływu - To proste zaklęcie pozwala duchowi oszacować ilość i pływ Esencji w najbliższej okolicy. Kiedy duch wyda jeden okruch, by aktywować tę moc, może zobaczyć naturalny przepływ Esencji i wysokość cechy Esencja wszystkich żywych istot w promieniu równym jego Sile Woli w metrach. Narrator musi w dalszym ciągu wykonać odruchowe testy (Sprytu + Czujności), by duch zauważył istoty, które się przed nim kryją, ale trudność w ich znalezieniu zmniejsza się o dwa. Duch natychmiast wykrywa też prawdziwą naturę każdej istoty, którą obserwuje przy użyciu tej mocy, czy to śmiertelnik, Pomazaniec, bóg, upiór czy coś zgoła innego.

Zasada Ruchu - Następnym po Materializacji, najpotężniejszym zaklęciem w arsenale duchów jest Zasada Ruchu. Kiedy duch wyda pięć okruchów Esencji i punkt tymczasowej Siły Woli, otrzymuje tyle dodatkowych akcji, ile wynosi jego Siła Woli i dysponuje tą pulą, póki nie wykorzysta wszystkich nadliczbowych akcji. Zaklęcie to można wykorzystywać tylko, jeśli duch nie ma innej puli dodatkowych akcji nie może ich więc magazynować. Akcji takich używa się, jak wszystkich innych - by atakować, bronić się, parować lub używać nieodruchowych zaklęć. Każda dodatkowa akcja wykorzystywana przez ducha posiada pełną pulę kości, którą można standardowo rozdzielać na wiele czynności, tworzących wir (patrz str. 150).

Rezerwa Woli - Ta moc pozwala duchowi podnieść tymczasowy zasób Siły Woli ponad poziom cechy Siła Woli. Za każdym razem, gdy duch ją wybiera, liczba tymczasowych punktów, które może posiadać, wzrasta o jeden.

Zmiennokształtność - Wiele duchów posiada zdolność dowolnej zmiany wyglądu i wykorzystuje ją, by przybrać straszliwszą lub bardziej majestatyczną postać. Zaklęcie to nie zmienia cech ducha, ale połączone z popisem może zapewnić kilkukostkową premię do jakiejś akcji. Zmiennokształtność przestaje działać po jednej scenie.

Motywacje, cnoty i obszar wpływów

Jeśli Esencja jest ciałem ducha a Siła Woli jego duszą, motywacje i cnoty tworzą jego umysł. Kiedy duch zaczyna istnienie, otrzymuje lub wybiera cele, które określają go i prowadzą. Motywacje bogów wynikają z funkcji, którą sprawują w Porządku Niebios, żywiołaki posiadają motywacje dane im przez Gaję, motywacje demonów pochodzą natomiast od ich panów, Jozów. Nie są to jednak krótkoterminowe cele śmiertelników lub Pomazańców, ale stałe i zdawałoby się niezmienne priorytety. Motywacją opiekuna miasta jest dbać o jego wzrost i stabilność, motywacja ducha szin-tsu nakazuje mu pilnować pałacu lub świątyni, zaś Książę Demonów może stawiać sobie za cel zebranie jak największej Libusz śmiertelników, którzy się w nim zakochają. Motywacje duchów są bardzo subiektywne i rzadko pozwalają się wypełnić, kiedy bowiem zadanie ducha się zakończy a motywacja zostanie spełniona ostatecznie, utraci sens istnienia. Motywacja ogranicza duchy dużo mocniej niż śmiertelników - istota bezcielesna nie może tak łatwo postąpić brew swojemu celowi. Każda akcja, która zmusza ducha do aktywnego działania niezgodnie z jego motywacją wymaga od niego wydania tymczasowego punktu Siły Woli.

Duch może zmienić motywację podczas upływu wieków, jeśli obszar jego wpływów zmieniał się lub ewoluował. To może dziać się stopniowo albo nastąpić nagle, jeśli duch został zabity i jego nieśmiertelna postać regeneruje się w sanktuarium.

Zakres i naturę obszaru wpływu ducha determinuje równowaga między jego trzema cnotami: Litością, Pewnością, Umiarem i Odwagą. Bogowie wojny mają Odwagę i Pewność wyższą niż Litość. U boginek płodności dominuje Litość i Pewność. Demoniczne kurtyzany z Pierwszego Kręgu, neomahy zwane Mistrzyniami Ciała posiadają Pewność wyższą niż pozostałe cnoty. Ponieważ cnoty kształtują osobowość duchów, które są bytami stworzonymi z czystej woli, ich moce również zależą od cnót. Każdy duch posiada minimalną liczbę zaklęć każdego rodzaju równą poziomowi odpowiedniej cnoty, a więc bóstwo o Umiarze 4 i Odwadze 1 zna cztery zaklęcia Umiaru i jedno zaklęcie Odwagi.

Zaklęcia Litości to moce lecznicze, błogosławieństwa, które wpływają na cechy innych istot oraz cuda zwiększające atrybuty umysłowe ducha i jego zdolności zmysłowe. Zaklęć Litości można użyć tylko, gdy duch się zmaterializował lub przebywa Gdziekolwiek.

Zaklęcia Pewności mogą zwiększyć atrybuty społeczne, zmieniać możliwości ruchu ducha oraz reprezentują moce o działaniu globalnym lub obszarowym. Jeśli nie stwierdzono inaczej, zaklęć Pewności można używać zarówno w formie materialnej, jak i niematerialnej.

Zaklęcia Umiaru to moce umysłu i iluzji, wykorzystywane by wprost wpływać i kontrolować umysły oraz dusze innych istot. Jeśli nie stwierdzono inaczej, zaklęć Umiaru można używać zarówno w formie materialnej, jak i niematerialnej.

Zaklęcia Odwagi wykorzystywane są do podnoszenia atrybutów fizycznych, zdolności bojowych oraz obrażeń zadanych przeciwnikowi. Zaklęć Odwagi można użyć tylko, gdy duch się zmaterializował lub przebywa Gdziekolwiek.

Pies z nietkniętej ziemi

Te duchy lasów żyją na obszarach nietkniętych ani nie przekształconych przez człowieka: w puszczach, gdzie nigdy nie zrąbano drzewa, na polach nie tkniętych pługiem i wzgórzach, których nie rozkopano w poszukiwaniu surowców. Właśnie takie miejsca są domem psów z nietkniętej ziemi, które za wszelką cenę starają się chronić.

Duchy takie mogą się również pojawić na obszarach nietkniętych siekierą ani pługiem przez co najmniej stulecie, gdzie natura odzyskała władzę. Psy mają niski status pośród duchów Ziemi i nie są szczególnie blisko związane z dworami duchów, nie interesują się bowiem ani polityką, ani urzędami.

Kiedyś zadaniem tych duchów było strzec terytorium przed Pięknym Ludem i martwiakami, by ziemi, którą się opiekują, nie zagarnęła Dzicz i nie nawiedzały upiory. Kiedy śmiertelnicy chcieli korzystać z ziemi psów, potrzebowali zezwolenia od lokalnego Pomazańca Słońca. Odkąd Porządek Niebios uległ

załamaniu, psy z nietkniętej ziemi przyjęły bardziej zdecydowaną postawę i bronią terytorium przed każdym, kto chce je naruszyć. Duchy te będą próbować zabić każdego intruza - śmiertelnika, Pomazańca i inne istoty, a jego czaszkę zabrać jako trofeum.

Osoby, które chcą osiedlić się na obszarze psów mogą uniknąć walki z tymi duchami na kilka sposobów. Psy chętnie przyjmą ofiarę z mięsa lub bydlęcego mleka, więc można je nimi przekupić podczas każdej zmiany pór roku, zapewniając sobie spokój. Nigdy jednak nie zaakceptują ofiary z dziczyzny i nie przyjmą jej od budowniczych dróg, których nienawidzą najbardziej ze wszystkich śmiertelników. Ludzie mogą też poprosić o pomoc innego lokalnego boga albo ducha. Bogowie ludzi są naturalnymi przeciwnikami psów, więc czasem stają w ich obronie, w zamian za hojną daninę (Mienie 2 i więcej) albo rok regularnych ofiar.

Psów z nietkniętej ziemi nie sposób pomylić ze śmiertelnymi psami lub wilkami. Mają długie, brązowe futro, które przetykane jest mchem, gałązkami i błotem. Ich oczy lśnią czerwienią lub zielenią, w zależności od nastroju. W kłębie liczą od metra do półtorej, a ich łby są długie na 30 cm. Wycie psów potrafi spowodować, że szło pęka, a miedź i ołów pokrywają się śniedzią.

Sanktuarium: Psy z nietkniętej ziemi żyją w średniej wielkości norach, które przypominają jaskinie. Zazwyczaj oświetlają je wiecznie płonące pochodnie albo latarnie. Nory służą za legowisko i miejsce gromadzenia trofeów, gdzie psy przynoszą czaszki swoich ofiar.

Motywacja: Powstrzymać napór cywilizacji na swój obszar wpływów.

Atrybuty: Siła 7, Zręczność 5, Wytrzymałość 5, Charyzma 2, Oddziaływanie 4, Wygląd 2, Zmysły 4, Inteligencja 2, Spryt 3

Cnoty: Litość 1, Pewność 3, Umiar 1, Odwaga 3

Umiejętności: Czujność 4, Determinacja 2, Języki (rodzinne: Starocesarski, inne: Leśna Mowa, Rzeczna Mowa) 2, Odporność 4, Przywództwo 3, Przetrwanie 3 (Tropienie +2), Skradanie się 4, Sztuki Walki 4, Uniki 5, Wiedza 2, Wysportowanie 2

Zaszłości: Sprzymierzeńcy 2, Sanktuarium 2

Zaklęcia duchów:

Broń Zguby - Za pięć okruchów Esencji, pies z nietkniętej ziemi może sprawić, że jego zęby albo pazury pokryją się nienaturalnie zielonym jadem. Mogą wówczas wykonać jeden fizyczny atak, który zadaje krytyczne obrażenia śmiertelnikom i sprawia, że rany się jątrzą i nie można wyleczyć ich zwykłymi lekami. Ta moc działa jedynie na śmiertelników.

Przesyt Esencji (x2) - Psy maja 20 dodatkowych okruchów Esencji.

Szybki Odwrót - Za 10 okruchów Esencji i jeden punkt Siły Woli, duch może przenieść się w dowolne miejsce swojej domeny albo uciec do swego sanktuarium.

Wyczucie Intruzów - Wiele z duchów strażniczych używa tego zaklęcia, by chronić się przed najściem przez innych bogów i potężnych wrogów. Duch wydaje punkt Siły Woli i wykorzystuje pięć okruchów Esencji. Gdy na jego obszarze wpływów pojawi się

istota o Esencji większej niż 1, Narrator powinien wykonać test odruchowy (Zmysłów + Czujności), dodając liczbę dodatkowych sukcesów równą Litości psa - powodzenie oznacza, że wyczuł intruza. Prawie wszystkie psy z nietkniętej ziemi wykorzystują Esencję, by zawsze podtrzymywać to zaklęcie.

Płaszcz Krajobrazu - Duch może wydać sześć okruchów i jeden tymczasowy punkt Siły Woli, by jego ciało przyjęło barwę i fakturę naturalnego elementu obecnego w jego strefie wpływów, na przykład pnia drzewa, kamienia lub skały.

Materializacja - Psy z nietkniętej ziemi materializują się kosztem 40 okruchów.

Miara Przepływu - Psy mają niezwykle wyczulone zmysły, więc często wykorzystują to odruchowe zaklęcie, by kosztem jednego okruchu wyczuć siłę wroga, zanim zastawią na niego pułapkę.

Paraliż - Jeden ataków ducha zostaje nasycony nadnaturalną energią, która oszałamia przeciwnika. Użycie tego zaklęcia kosztuje sześć okruchów, a kiedy atak zostanie wykonany, cel nie otrzymuje obrażeń ale wykonuje test (Wytrzymałości + Odporności) o trudności równej Odwadze psa. Nieudany rzut powoduje karę -2 kości do wszelkich testów nieodruchowych, która trwa do najbliższej akcji psa. Ta moc nie działa na istoty, których Esencja jest wyższa, niż u psa z nietkniętej ziemi.

Zasada Ruchu - Duch ten ma zazwyczaj na początku spotkania rezerwę pięciu dodatkowych akcji.

Psy z nietkniętej ziemi posiadają także Pierwszą i Drugą Doskonałość w następujących umiejętnościach: Czujność, Sztuki Walki, Przywództwo, Skradanie się i Przetrwanie.

Bojowość: 7

Broń:

Ugryzienie: Szybkość 4, Celność 10, Obrażenia 11P, Obrona 2, Ataki 1

Pazury: Szybkość 2, Celność 9, Obrażenia 6P, Obrona 1, Ataki 2

Szarża: Szybkość 6, Celność 7, Obrażenia 10L, Obrona 0, Ataki 1

Wyparowania: 12P/15L (gruba skóra 10P/10L)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 6

Siła Woli: 6

Esencja: 2

Pula Esencji: 70

Koszt materializacji: 40

Dodatkowe: Łapa psa z nietkniętej ziemi może służyć jako talizman, który dodaje bohaterowi jedną dodatkową kość do wszystkich testów Przetrwania, gdy jest w dzikich ostępach. Stworzenie tego talizmanu wymaga sukcesu w rzucie na (Inteligencję + Okultyzm) o trudności 2. Posiadacz amuletu staje się automatycznie wrogiem wszystkich psów, które napotka.

Gri-Fel, Bóg wiecznego Miasta

Gri-Fel, Bóg Wiecznego Miasta, najpotężniejszej metropolii na całym Stworzeniu, jest jedną z najznaczniejszych osobistości w Kancelarii Ludzkości. Jako oddany wyznawca filozofii Nieskalanych głęboko wierzy w wagę misji Brązowej Kwadry (patrz str. 344) i prawo Smoczej Krwi do sprawowania ciężko wywalczonej władzy. Takie poglądy nie dziwią wcale, jeśli zauważyć, że to właśnie rozwój Szkarłatnego Cesarstwa wyniósł pomniejszego bożka rolniczej wioski do statusu i potęgi, jaką cieszy się dzisiaj. A cieszy się on nimi niezmiernie, zdaniem niektórych wręcz zbyt mocno. Gri-Fel przeszedł długą drogę, od wiejskiego bóstwa pasterzy, do bardzo uszczypliwego i wyrafinowanego boga miejskiego (albo bezproduktywnego, aroganckiego snoba), wytrawnego bywalca salonów zarówno stolicy, jak i w Niebios.

Dla upojonego swoją pozycją Gri-Fela plotki o masowym powrocie Dawców Praw są prawdziwą zgryzotą. Pomimo osobistych zapewnień Chejopa Kejaka, że sytuacja jest pod kontrolą (a liczba Pomazańców mocno przesadzona), Gri-Fel zamartwia się, pamiętając bardzo dobrze potęgę, którą Słoneczne Plugastwa mogły w Pierwszej Erze rzucić przeciwko swoim wrogom, prawdziwym i urojonym. Jest też bardzo świadomy strat, które Kraina odniosła z rąk Plugawca zwanego Bykiem z Północy. Gri-Fel boi się, że Słoneczni mogą uderzyć w serce Cesarstwa, szczególnie w czasach czczych sporów o sukcesję, które poróżniły Suwerenów z Wielkich Rodów. Gri-Fel może wkrótce puścić mimo uszu zapewniania Kejaka i wziąć sprawę w swoje ręce, proponując wsparcie któremuś z kandydatów do tronu. Choć w ten sposób przekroczyłby swoje uprawnienia w Doskonałej Hierarchii, wierzy, że zakończenie sporu o władzę nad Krainą pomoże zarówno jemu, jak i samemu Cesarstwu. Poza tym, Mnemonis przekonuje go, że udzielając jej wsparcia zagwarantowałby sobie awans na stanowisko piastowane obecnie przez jego znienawidzonego rywala, Jagalzę - Satrapy Krainy w Kancelarii Ludzkości.

Choć jest egzaltowanym fircykiem, Gri-Fel nie obawia się konfliktu. Skoro przed wiekami był gotów walczyć do ostatniej kropli krwi, by bronić malutkiej wioski, dziś jest jeszcze bardziej zdeterminowany, by zachować swoją uprzywilejowaną, wygodną pozycję. Jest mistrzem Sztuk walki oraz utalentowanym czarnoksiężnikiem i nie zawaha się skorzystać z tych umiejętności, aby się bronić i zmiażdżyć oraz upokorzyć każdego, kto będzie na tyle zuchwały, by wystąpić przeciw niemu.

Sanktuarium: Wewnątrz wielkiej świątyni Gri-Fela, w samym sercu Wiecznego Miasta, znajduje się mała kapliczka, jakich wiele można znaleźć przy polnych drogach Krainy. Jej wrota prowadzą do sanktuarium Gri-Fela, bogato urządzonej sali

tronowej z czerwonego nefrytu i złota. Ponadto, ma on mały pałac w Ju-Szan (jego Niebiańska Siedziba), z którego balkonu widać Nefrytową Kopułę Rozkoszy, oddaloną zaledwie o trzy przecznice.

Motywacja: Za wszelką cenę dbać o bezpieczeństwo i dobrobyt Wiecznego Miasta.

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 6, Wytrzymałość 4, Charyzma 3, Oddziaływanie 6, Wygląd 4, Zmysły 4, Inteligencja 4, Spryt 5

Cnoty: Litość 2, Pewność 5, Umiar 2, Odwaga 3

Umiejętności: Biurokracja 5, Czujność 3, Dedukcja 3, Determinacja 4, Języki (ojczysty: Starocesarski, inne: Wysoki Krainy, Prosty Krainy, Rzeczna Mowa) 3, Medycyna 2, Obycie 5, Odporność 3, Okultyzm 4, Przywództwo 5, Sztuka Wojny 5, Sztuki Walki 4, Uniki 3, Wiedza 4, Występy publiczne 5

Zaszłości: Sprzymierzeńcy 4, Niebiańska Siedziba 3, Kult 1, Świta 5, Mienie 5

Zaklęcia duchów:

Pochwycenie - Wydając 15 okruchów Esencji i jeden tymczasowy punkt Siły Woli, Gri-Fel może wysłać dowolna pojedynczą osobę w zasięgu wzroku do Cesarskiego Więzienia. Narrator musi odnieść sukces w rzucie na (Umiar + Esencja) przeciw (Wytrzymałości + Determinacji) ofiary.

Czary Kręgu Niebios: Gri-Fel zna następujące czary z Kręgu Niebios: Wrząca Krew, Świat we Mnie, Szafirowa Kontrmagia i Władczy Głos z Oddali.

Cios Esencji — Gri-Fel może przeznaczyć trzy okruchy Esencji by przez scenę każda istota, która go dotknie lub której dotknie on, otrzymywała 1P obrażeń, które ignorują zbroję i wyparować je można tylko za pomocą Wytrzymałości. By kogoś dotknąć, Gri-Fel musi wykonać odpowiedni atak, a cel może go unikać.

Przesyt Esencji (x5) - Gri-Fel ma 50 dodatkowych okruchów Esencji.

Szybki Odwrót — Za 10 okruchów i jeden punkt Siły Woli, bóg może się pojawić w dowolnym punkcie Wiecznego Miasta.

Materializacja — Materializacja kosztuje Gri-Fela 65 okruchów.

Zasada Ruchu — Gri-Fel dysponuje zazwyczaj na początku spotkania ośmioma dodatkowymi akcjami.

Rezerwa Woli (x2) - Gri-Fel może posiadać dwa punkty tymczasowej Siły Woli ponad limit cechy.

Czary Kręgu Ziemi - Gri-Fel zna wszystkie czary Kręgu Ziemi i może ich uczyć innych.

Gri-Fel posiada Pierwszą, Drugą i Trzecią Doskonałość w następujących Umiejętnościach: Biurokracja, Czujność, Obycie, Okultyzm, Przywództwo, Sztuka wojny, Sztuki walki.

Bojowość: 9

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 11, Obrażenia 3L, Obrona 12, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 10, Obrażenia 5L, Obrona 8, Ataki 2

Wyparowania:8P/16L (Niewrażliwa Skóra z Brązu, 6P/12L, Twardość 6P/12L)

Poziomy zdrowia: -0/-0/-1/-1//-1/-1//-1/-1/-2/-2/-2/-2/-2/-2/-4/ Obezwładniony

Obrona: 7

Siła Woli: 8 (10 tymczasowy)

Esencja: 5

Pula Esencji: 140

Koszt materializacji: 75

Dodatkowe: Podczas walki, Gri-Fel preferuje użycie zaklęć i czarów, wykorzystując swoje mistrzostwo w sztukach walki tylko w ostateczności.

Sikunare, matka sztormu

Sikurane jest stosunkowo młodą matka sztormu, jedną z czczonych na Zachodzie bogiń, które tworzą burze i władają małymi dworami duchów. Pracowała bardzo ofiarnie przez ostatnie tysiąclecie, by umocnić swoją pozycję i zdobyć wpływy w Porządku Niebios - po zaledwie tysiącu lat od objęcia władzy nad swoim dworem, włada sztormami na prawie 2,500 km² powierzchni oceanu. Przez podległy jej obszar przebiegają dwa popularne szlaki handlowe, dzięki czemu stała się jednym z najgłośniejszych bóstw swojego rodzaju. Jest dumna, że udało jej się zdobyć przychylność silniejszych bóstw i zawiązać wiele sojuszy z pomniejszymi, ale nie pozwala, by duma wpędziła ją w pychę. Jest tak samo zaangażowana w polityczne intrygi jak w dniu, gdy zorganizowała zamach na swoją poprzedniczkę.

Sikunare uchodzi za brzydulę nawet wśród innych matek sztormów. Jej rzadkie włosy zwisają w strąkach wokół pomarszczonej twarzy, a muskularne ciało jest zniekształcone i garbate. Jej jedyną dumą są świetnie zadbane, długie paznokcie, ozdobione diamentami i rubinami. Nienawidzi wszystkich kobiet ładniejszych od niej i gdy jakąś zobaczy, stara się ją pojmać i torturować. Do ściany jej sanktuarium przykuta jest łańcuchem zawsze co najmniej jedna syrena, by bogini mogła torturować ją i poniżać na oczach całego dworu. Zatapia te przepływające przez obszar jej wpływów statki, które nie zakryły swoich kobiecych galionów i poluje na śmiertelne kobiety, które nie złożą jej ofiary lub nie przekupią. Często wysyła mniejsze sztormy, żeby sprawdzić nowe statki wpływające na jej dominium — kontroluje, jak dobrego mają kapitana, a potem żąda od niego daniny, jeśli przetrwa. Gdy idzie o ofiary, ma gust podobny do wszystkich matek sztormów - lubi czarne psy, kruki, obsydian i ludzkie niemowlęta. Kiedy statek zapłaci jej daninę, Sikunare będzie go zazdrośnie pilnować, zatapiając wszystkie jednostki, które mu zagrożą i mszcząc się na każdym duchu, który skrzywdzi członka załogi.

Sikunare uwielbia konfrontacje i bitwy, więc nigdy nie odmawia wyzwania. Staje do pojedynku z każdym przybyszem, którego uzna za godnego przeciwnika, wyprawia się często polować na wielkie drapieżniki oraz ściga zbiegów, którzy naruszyli granice jej domeny.

Bogini traktuje wszystkie istoty o niższym statusie, nawet Pomazańców, z lekką pogardą, dopóki nie udowodnią jej w pojedynku lub przez swoje czyny, że zasługują na szacunek. Nigdy potem nie waha się go okazać każdemu, kto na niego zasłużył.

Ma prymitywne poczucie humoru, szczególnie śmieszą ją żarty z czyjegoś nieszczęścia. Kocha także sprośną poezję.

Sanktuarium: 30 metrów pod powierzchnią Wielkiego Oceanu Zachodniego, jakieś 500 km na wschód od Archipelagu Wyrzutków znajduje się osadzona na podmorskiej skale gigantyczna muszla martwego małża - jest ona wrotami duchów do sanktuarium Sikunare. Wewnątrz znajduje się pałac zbudowany z macicy perłowej i złota, udekorowany drogimi błyskotkami z wielu zatopionych statków. W głównej komnacie znajduje się wysadzany perłami tron, zbudowany z czaszki wieloryba. Zawsze kręci się tam żywiołacza służba,

doglądając sanktuarium, polerując, sprzątając i wykonując wszelkie potrzebne czynności.

Motywacja: Powiększyć swoje wpływy na morzach Zachodu i awansować w Porządku Niebios.

Atrybuty: Siła 6, Zręczność 5, Wytrzymałość 6, Charyzma 2, Oddziaływanie 3, Wygląd 0, Zmysły 3, Inteligencja 3, Spryt 3

Cnoty: Litość 1, Pewność 4, Umiar 1, Odwaga 4

Umiejętności: Biurokracja 3, Broń biała 5 (Pojedynki +2), Broń miotana 2, Czujność 5, Determinacja 2, Języki (ojczysty: Starocesarski, inne: Wysoki Krainy, Prosty Krainy, Morska Mowa) 3, Obycie 3, Odporność 4, Okultyzm 3, Przywództwo 2, Przetrwanie 1 (Tropienie +3), Rzemiosło (Ogień) 3, Sztuka wojny 4, Sztuki walki 3, Uniki 5, Wiedza 2, Wysportowanie 3, Żeglarstwo 3

Zaszłości: Sprzymierzeńcy 3, Świat 4, Mienie 5, Sanktuarium 4

Zaklęcia duchów:

Kontrola Znanego Żywiołu — Za sześć okruchów Esencji, Sikunare może manipulować wodą dookoła siebie, zmuszając ją do przyjęcia dowolnego kształtu, zmiany w mgłę lub zamarznięcia w lód. Za każdym razem może wpływać na ilość wody, która zmieściłaby się w trzech beczkach. Efekt trwa jedną scenę.

Złorzeczenie — Sikunare może rzucić paskudne przekleństwo na kogoś, kto ma niższy poziom Esencji niż ona. Kosztem 15 okruchów i 1 tymczasowy punkt Siły Woli sprowadza na cel straszliwy ból stawów i wysypkę na całym ciele. Fizyczne osłabienie trwa jeden tydzień i powoduję, że ofiara rzuca on jedną kością mniej podczas każdej wykonywanej akcji.

Materializacja - Sikunare materializuje się kosztem 55 okruchów.

Zasada Ruchu - Sikunare ma zazwyczaj w pogotowiu siedem dodatkowych akcji.

Kontrola Pogody - Za 10 okruchów Sikunare może stworzyć sztorm o dowolnej intensywności i rozmiarze, który trwa do trzech godzin. Burza może był łagodna - obejmuje wówczas prawie dziewięć kilometrów kwadratowych, na których zasłania słońce i dodaje 1 do trudności testów Żeglarstwa. Jeśli bogini sprowadzi silną burzę, ma średnicę 3 km, a znajdujący się na jej obszarze dodają 3 do trudności testów Żeglarstwa i 1 do trudności wszystkich innych akcji. Sikunare może też przywołać mały sztorm o mocy huraganu, który dodaje 5 do trudności rzutów na Żeglarstwo, zatapiając większość statków, i 3 do testów wszystkich innych akcji. Obszar objęty sztormem ulega podwojeniu, jeśli szaleją na obszarze wpływów bóstwa.

Daleka Podróż - za cztery okruchy, Sikunare podwaja swoją prędkość na czas sceny i dodaje dwa do wszystkich manewrów i poruszania się pod wodą.

Sikunare ma Pierwszą i Drugą Doskonałość w następujących umiejętnościach: Biurokracja, Broń biała, Broń miotana, Sztuki walki.

Bojowość: 8

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 9, Obrażenia 4L, Obrona 10, Ataki 3

Kordelas pojedynkowy: Szybkość 13, Celność 7, Obrażenia 9L, Obrona 12, Ataki 3

Oszczep: Szybkość 4, Celność 6, Obrażenia 9P, Zasięg 30, Ataki 2

Wyparowania: 6P/9L (gruba skóra 3P/3L)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 7

Siła Woli: 8

Esencja: 3

Pula Esencji: 70

Koszt materializacji: 55

Dodatkowe: Jak wszystkie matki sztormu, Sikunare nie może używać zaklęć przeciw rudowłosym kobietom i ma +1 do trudności, kiedy atakuje statki z pomalowanymi na czerwono szczytami masztów.

Żywiołaki

Przedwieczni zaczerpnęli Esencję z gigantycznego morza chaosu, zwanego Dziczą, i utkali z niej pięć żywiołów: Ziemię, Powietrze, Ogień, Wodę i Drewno. Każdy z elementów wpływał na kolejne, tworząc w efekcie budulec, z którego powstało całe Stworzenie. Pięć żywiołów wiąże się z pięcioma aspektami Stworzenia: powietrze z ruchem i postępem, Woda ze zmianą i zdolnością do adaptacji, Ogień to wiecznie trwający cykl narodzin i śmierci, Ziemia to solidność materii, a Drewno to iskra życia i siła popychająca je do przodu.

Przedwieczni stworzyli też bogów, by dbali o Stworzenie, kiedy oni sami oddają się Bożym Igrzyskom. Po jakimś czasie, kiedy bogowie opanowali już narzędzia, pozostawione im przez stwórców, pod kierunkiem Gai, najmłodszej z Przedwiecznych, udało im się stworzyć pięć pierwszych żywiołaków, żywe ucieleśnienia podstawowych cech żywiołów. Ich zadaniem było dbać o naturalny porządek Stworzenia. Żywiołaki te potęgą mogły się równać ze Smokami Żywiołów i dbały o wszystko, co zrodziło się na obszarze świata oraz podstawowe funkcje Stworzenia.

Pierwsze żywiołaki podporządkowano woli bogów za pomocą magii i klątw, które zmusiły te tytaniczne potęgi do wiecznego posłuszeństwa Niebiańskim Inkarnom. Kiedy bogowie się zbuntowali, Przedwieczni wpierw obrócili się przeciw ich żywiołakom, rozrywając ich ciała i rozrzucając Esencję po całym Stworzeniu. Po jakimś czasie, ta Esencja sama zaczęła

się gromadzić i uformowała pierwszych przedstawicieli nowego pokolenia żywiołaków, dużo mniejszych i słabszych niż pierwotna piątka, ale wciąż zdolnych do użycia tej samej mocy i opieki nad światem, tyle, że na mniejszą skalę. Prawa, które bogowie zaszczepili w umysłach i sercach pierwszych żywiołków, przetrwały w pokoleniu, które przyszło po nich. Ucieleśnienia żywiołów wciąż posłuszne były bogom i pilnowały, by Stworzenie działało właściwie.

Nowe żywiołaki rodzą się w Stworzeniu zawsze, gdy w smoczych liniach wzbiera Esencja i trzeba uregulować jej przepływ na nowym obszarze świata. Czasami pojawiają się też na wielkich polach bitewnych, gdzie wielu Wybrańców wykorzystywało Esencję albo zginęła rzesza śmiertelników — potężne wyładowania Esencji zakłócają tam równowagę naturalnego porządku. Żywiołaki są ze swej natury skupione na obowiązkach. Najmniejsze z nich mają ograniczone horyzonty i koncentrują się wyłącznie na zadaniu lub zadaniach, jakie im powierzono, nigdy nie myśląc, co znajduje się poza obszarem ich wpływów ani o rzeczach, które je przerastają. Takie małe żywiołaki rodzą się często do zadań, które szybko zostają zakończone a potem zostają bez zajęcia. Bogowie z Kancelaria Natury zbierają takie żywiołaki i umieszczają je na obszarach, które potrzebują więcej żywiołaczych robotników, albo oddają je na służbę innych duchów.

W przeciwieństwie do pozostałych duchów, żywiołaki są z natury materialne i muszą wydawać Esencję, by się zdematerializować. Ponadto, ich natura i motywacje są ściśle związane z doczesnym światem.

Choć żywiołaki są duchami, a więc są nieśmiertelne, mają w sobie kruchość typową dla wszystkich istot materialnych. Wiedzą odrobinę więcej o śmiertelności, niż inne duchy i można znacznie prościej pozbawić je życia, nie mogą bowiem automatycznie przyjmować niematerialnej formy, która uodpornia ich na rany. Wielkie drapieżniki, katastrofy naturalne, szukający przygód Pomazańcy, okrutni przedstawiciele Pięknego Ludu - to tylko część katalog niebezpieczeństw, z którymi żywiołak musi się mierzyć podczas swojego długiego życia.

Żywiołaki zajmują najniższą pozycję w Porządku Niebios. Prawie wszyscy bogowie patrzą z góry nawet na najpotężniejsze ucieleśnienia żywiołów i śmieją się z ich związanych z materią motywacji. Żywiołaki uznaje się zwykle za istoty nisko urodzone, owoc przypadkowych wydarzeń naturalnych. Uchodzą też często za niewychowanych i tępych, ponieważ unikają powabów życia na dworze i wolą skupić się na swoich przyziemnych obowiązkach. I choć najpotężniejsze żywiołaki, wielkie Smoki, mogą równać się mocą z zarządcami Niebiańskich Kancelarii i potrafią dotknięciem zniszczyć pomniejszego boga, mają w oczach większości z bóstw bardzo niską pozycję. Także Niebiańscy Cenzorzy, zazwyczaj rekrutowani spośród pomniejszych smoków żywiołów, rzadko cieszą się szacunkiem odpowiednim do ich pozycji.

Żywiołaki są pogrupowane i zhierarchizowane dużo ściślej, niż pozostałe rodzaje duchów. Poziom Esencji Żywiołaka ma większy wpływ na zakres i obszar ich zadań oraz osobowość, niż u bogów. Ponieważ żywiołaki są z natury materialne, rosną i ewoluują dużo szybciej, niż inne duchy i nie ulegają tylko

wymuszonym zmianom. Ich moc rośnie, gdy po prostu służą Stworzeniu i pilnują swych obowiązków. Nie muszą wdawać się w polityczne intrygi, by zdobyć nowy status i otrzymać od przełożonych większą moc, choć najpotężniejsze żywiołami rzucają czasem wyzwanie swoim boskim kuzynom.

Kształty i formy żywiołaków są równie różnorodne, jak u demonów, choć nie tak rozmaite, jak przybierane przez pomniejszych bogów. Wielkość i postać zależą od cechy Esencja i zadania żywiołaka. Najmniejsze z nich, z Esencją równą 1, to zazwyczaj insekty i rośliny. Kiedy zyskują potęgę, zmienia się ich wielkość oraz cechy. Potężniejsze żywiołaki przyjmują postać większych zwierząt, takich jak ptaki, ryby, węże i psy. Żywiołaki z Esencją 3 albo większą mogą przyjąć kształt człowieka lub wielkiego drapieżnika, na przykład niedźwiedzia lub lwa. Kiedy w końcu osiągają szczyt potęgi, wielką moc i status, mogą przyjmować tylko jedną materialną postać - smoka. Pomniejsze smoki żywiołów mają Esencję 6-9, a wielkie nawet 10 i więcej.

Moce żywiołaków

Żywiołaki mogą posługiwać się tymi samymi zaklęciami uniwersalnymi, co inne duchy, ale ich efekt zależy często od żywiołu rzucającego. Żywiołaki mają ponadto dodatkowe moce i cechy, właściwe wyłącznie dla tego rodzaju duchów.

Dematerializacja - Przeciwieństwo zaklęcia Materializacji działa w ten sam sposób. By się zdematerializować, żywiołak musi zapłacić liczbę okruchów Esencji równą pięciokrotności sumy Siły Woli i Esencji ([Siła Woli + Esencja] x5). Bezcielesnego żywiołaka ranić mogą wyłącznie moce i zaklęcia, które potrafią wpływać na istoty niematerialne. Żywiołak może pozostać w takim stanie przez tyle dni, ile okruchów wykorzystał rzucając zaklęcie. Z tej mocy nie można korzystać w sanktuarium, Ju-Szan, krainie demonów i innych miejscach, znajdujących się Gdziekolwiek.

Smoczy Oddech - Żywiołak może wykonać atak na dystans, który dobywa się z jego ciała, zazwyczaj w formie zionięcia i którego efekt zależy od żywiołu: może być falą ognia, deszczem odłamków, uderzeniem pioruna, eksplodującą magmą lub strumieniem zamarzającej wody. By użyć tej mocy, żywiołak musi zapłacić pięć okruchów Esencji i jeden punkt tymczasowej Siły Woli. Narrator rzuca wtedy na (Zręczność + [Wysportowanie, Łucznictwo albo Broń miotaną), by sprawdzić, czy atak trafił w cel. Smoczy Oddech ma zasięg 3 metrów i 1,5 m szerokości. Zadaje 4 poważne obrażenia, plus jedno za każdy dodatkowy sukces w teście ataku.

Władza Nad Żywiołem - Podstawowym zadaniem żywiołaków jest dbać o przepływ Esencji w Stworzeniu i w ten sposób zachowywać porządek natury. A że wszystkie zjawiska naturalne są manifestacjami przepływu naznaczonej przez dany żywioł Esencji, Żywiołaki mogą wykorzystać własną energię by nimi manipulować. Wydając jeden okruch esencji, duch żywiołu podwaja lub osłabia do połowy efekt zjawisk naturalnych, takich jak wiatr, mgła, deszcze, pioruny, prądy, ogień i trzęsienia ziemi. Te zmiany mogą posłużyć do zwiększenia obrażeń, zadawanych przedmiotom materialnym na obszarze wpływów żywiołaka. W takim wypadku każdy okruch Esencji zadaje jeden poziom poważnych lub lekkich obrażeń (rodzaj wybiera żywiołak), wyparowywanych przez cel normalnie. Duch nie może wydać w ten sposób więcej okruchów, niż wynosi jego cecha Esencja.

Odrodzenie W Żywiole - Wszystkie żywiołaki odzyskują siły, gdy zetkną się z czystym żywiołem, z którym są związane. Ta moc wymaga pełnej koncentracji, więc żywiołak nie może w tym czasie robić nic innego. Kiedy duch wchodzi w kontakt z naturalną formą swojego żywiołu, może wyleczyć jeden poziom obrażeń albo odzyskać jeden okruch Esencji na każde trzy momenty skupienia.

Przyzywanie żywiołaków

Do ograniczeń nałożonych na żywiołami należy i to, że muszą stawiać się na wezwanie bogów i ich Wybrańców. Rytuały i metody wykorzystywane do przyzwania żywiołaków różnią się od używanych do przywołania i pętania demonów. Polegają bowiem na złożeniu prośby w Niebiańskim Magistracie, którą ten przekazuje konkretnemu żywiołakowi. Przywołujący może starać się o specyficzny rodzaj żywiołaka, wzywając konkretną istotę albo po prostu poprosić o przysłanie dowolnego ducha żywiołu. Gdy żądanie dociera do żywiołaka, zostaje wysłany przez całe stworzenie, by stanąć przed czarownikiem. Pojedynek woli, który poprzedza spętanie, jest wielce sformalizowany i nie przypomina gwałtownego starcia podczas pętania demona. Ani żywiołak, ani Pomazaniec nie mają prawa używać podczas starcia zaklęć i mocy, pod groźbą kary nałożonej przez Kancelarię Niebios. Wiele żywiołaków stara się zyskać pozycję, służąc potężnym Wybrańcom, albo uważa taką służbę za ciekawą odmianę w swej nudnej egzystencji. Takie istoty poddają się szybko podczas testu woli.

Żywiołaki o większej mocy, które mają na swoje usługi pomniejsze duchy żywiołów, mogą - gdy się je przyzywa - wysłać w zastępstwie któregoś z podwładnych, o ile słabszy duch jest w stanie wypełnić zadania, które stawia przed nim przyzywający.

Facharu, Pomniejszy Smok Wody, Cenzor Zachodu

Facharu jest jednym z najpotężniejszych i najbardziej szanowanych urzędników dworu duchów na Zachodzie. Jako najważniejszy z Niebiańskich Cenzorów tego regionu posiada najwyższą pozycję, jaką może objąć duch pozostający częścią Magistratu Ziemi. Dawno temu smok z wielką energią tropił nadużycia w Porządku Niebios na dworach Zachodu, ale od czasu Uzurpacji systematycznie rosło jego obrzydzenie wobec korupcji wśród podwładnych i przełożonych i dziś nie chce mieć z nimi nic wspólnego - spędza czas samotnie, w swej złotej wieży, malując, rzeźbiąc i pisząc zawikłane traktaty historyczne. Wziął sobie także ludzką kochankę, Amarelę, którą obsypał licznymi łaskami i praktycznie zapewnił nieśmiertelność. Facharu całkiem stracił dla Amarelki głowę i ze wszystkich sił spełnia jej kaprysy i zachcianki.

Facharu zbuntował się przeciw korupcji i politycznym gierkom, które prowadzą jego przełożeni, co utrudnia mu bardzo pracę cenzora. Kiedy wzywają go obowiązki w Magistracie Niebios, najchętniej zrzuca odpowiedzialność na swoich podwładnych, jeśli to tylko możliwe. Kiedy nie może nikim się posłużyć, nie waha się przyjąć łapówki od pomniejszych dworzan, by przymknąć oko na ich uchybienia - dzięki temu nie musi się nimi zajmować i może szybko wrócić do ulubionych rozrywek, sztuki, historii i Amareli. Facharu spędza większość dni, wygrzewając potężne ciało na tarasie, stanowiącym dach

wieży, wnoszącej się w centrum obszaru jego wpływów. Maluje portrety Amareli o wschodzie i zachodzie słońca, rzeźbi w wydobywanych niedaleko, rzadkich kamieniach albo analizuje pokrętne meandry polityki z czasów Pierwszej Ery.

Facharu wie praktycznie wszystko o mechanizmach działania dworów duchów Zachodu. Zna wszystkie bóstwa i żywiołaki o znaczącej pozycji, a większość z nich winna mu jest albo poparcie, albo przysługę. Smok ma wspaniałe wyczucie stylu, doskonałe maniery i doskonale znajduje się w każdej sytuacji. Rozkoszuje się, przyjmując krótkie wizyty Pomazańców, najchętniej uczonych Słonecznych, których interesuje historia Pierwszej Ery. Każdy Pomazaniec Słońca, który o to poprosi i okaże odpowiednio dobre maniery, dostanie do czytania 50 albo i więcej książek, które smok napisał w ciągu kilku ostatnich stuleci. Ponieważ jednak Facharu koncentruje się na wydarzeniach politycznych i społecznych Pierwszej Ery, znalezienie w jego pismach informacji o miejscach i artefaktach, zaginionych po Uzurpacji, wymaga dodania do trudności testu +2.

Jeśli Facharu chce, by jego goście czuli się pewniej lub musi penetrować sanktuaria pomniejszych duchów, może przyjąć postać człowieka lub innej istoty materialnej o podobnych rozmiarach. Najchętniej jednak pozostaje w swoim smoczym ciele - w naturalnej postaci liczy osiem metrów długości, ma sześć kończyn, zielono-złote łuski, a wokół karku grzywę miękkiego niczym piana futra.

Sanktuarium: Facharu zamieszkuje złoty pałac - gigantyczną Siedzibę wzniesioną w samym centrum Zachodniego Oceanu. Jego właściwe sanktuarium to sala biblioteczna wewnątrz pałacu, na tyle duża, by pomieścić smocze ciało, kiedy Fachura odpoczywa w niej od Stworzenia, co ostatnio zdarza się rzadko.

Motywacja: Zachować status quo i dalej zdobywać wiedzę i dążyć do oświecenia.

Atrybuty: Siła 8, Zręczność 5, Wytrzymałość 12, Charyzma 4, Oddziaływanie 5, Wygląd 4, Zmysły 5, Inteligencja 6, Spryt 4

Cnoty: Litość 3, Pewność 4, Umiar 2, Odwaga 4

Umiejętności: Biurokracja 5, Czujność 4, Dedukcja 3, Determinacja 4, Języki (ojczysty: Starocesarski, inne: Mowa Płomieni, Żargon Gildii, Wysoki Krainy, Rzeczna Mowa, Mowa Morza) 5, Łucznictwo 3, Obycie 5, Odporność 4 (Trucizny +3), Okultyzm 5, Przywództwo 4 (Wykonując urzędnicze obowiązki +2), Rzemiosło (Ziemia) 4 (Rzeźbiarstwo +3), Rzemiosło (Powietrze) 2 (Malarstwo +2), Skradanie się 2, Sztuka Wojny 2, Sztuki Walki 4 (w postaci smoka +2), Uniki 4 (w postaci smoka +2), Wiedza 4, Wysportowanie 2, Występy publiczne 4

Zaszłości: Siedziba 5, Sprzymierzeńcy 4, Status 5, Świta 5, Wpływy 5, Mienie 5, Sanktuarium 5

Zaklęcia duchów:

Czary Kręgu Niebios - Facharu zna następujące czary Kręgu Niebios: Koniec Bitwy, Bolesne Odbicie, Szafirowa Kontrmagia, Rwąca Kaskada i Krąg Obracających się Niebios

Dematerializacja — Facharu może się zdematerializować za 85 okruchów.

Przesyt Esencji (x4) - Fakharu ma do dyspozycji o 40 okruchów Esencji więcej.

Technika Redukcji Postaci - Fakharu może skurczyć się i przyjąć mniejszą postać, choć taka nowa forma nie ma wszystkich umiejętności i mocy smoczego ciała. Smok może zapłacić 10 okruchów i jeden punkt Siły Woli, by na jeden dzień zmniejszyć się do rozmiaru ludzkiego ciała albo zwierzęcia o podobnej wielkości. Powrót do naturalnej formy to dla smoka akcja odruchowa, dzięki której odzyskuje wszystkie właściwości swojego ciała.

Przymus - Facharu może nakładać zobowiązania na istoty o niższej Esencji. Przymus musi być prostym, jednozdaniowym poleceniem, którego realizacja pozostaje w zasięgu wpływów i zdolności celu. Ofiara ma na wypełnienie zadania jeden miesiąc. Za każdy dzień tego miesiąca, którego nie poświęca na wypełnienie rozkazu, traci jeden tymczasowy punkt Siły Woli i jeden poziom zdrowia, których nie może odzyskać, jeśli nie spędzi całego dnia na wykonywaniu zadania. Użycie tej mocy kosztuje Facharu 15 okruchów Esencji oraz dwa tymczasowe punkt Siły Woli.

Szybki Odwrót - gdy Facharu wykona już swoje zadanie na Zachodzie, za 10 okruchów Esencji i jeden punkt Siły Woli może natychmiast wrócić do swej wieży.

Daleka Podróż — za 4 okruchy Facharu może potroić swoją szybkość pod wodą. Ta moc działa przez jedną scenę, a smok może używać jej tylko w swojej naturalnej postaci.

Miara Przepływu - zawsze, gdy przyjmuje gości, Facharu wydaje 1 okruch Esencji, by przy użyciu tej mocy sprawdzać ich status oraz moc. Dzięki temu wie zawsze, jak się wobec nich zachować i przestrzega wszelkich form grzecznościowych.

Naturalna Moc Żywiołu -Facharu ma wszystkie moce naturalne dla żywiołaków.

Zasada Ruchu - Facharu zazwyczaj posiada zapas 10 dodatkowych akcji.

Czary Kręgu Ziemi - Smok zna następujące czary Kręgu Ziemi: Obsydianowe Motyle Niosące Śmierć, Demon Pierwszego Kręgu, Szmaragdowa Kontrmagia, Osobista Burza i Przyzwanie Żywiołaka.

Facharu posiada Pierwszą, Drugą i Trzecią Doskonałość w następujących umiejętnościach: Biurokracja, Dedukcja, Obycie, Przywództwo, Sztuki walki, Uniki,

Bojowość: 8

Broń:

Postać smoka

Pazury: Szybkość 5, Celność 13, Obrażenia 11P, Obrona 6,

Ataki 4
Ugryzienie: Szybkość 6, Celność 12, Obrażenia 15P, Obrona 2, Ataki 1
Smoczy oddech: Szybkość 6, Celność 8, Obrażenia 24P, Zasięg: 10, Ataki 1
Postać człowieka
Uderzenie: Szybkość 5, Celność 10, Obrażenia 8L, Obrona 11, Ataki 3
Sztylet z zęba smoka: Szybkość 5, Celność 10, Obrażenia 10P, Obrona 10, Ataki 2
Wyparowania: 6P/12L (człowiek) albo 14P/28L (smocza skóra 8P/16L, Twardość: 10) (smok)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-2/-2/4/Obezwładniony
Obrona: 8 (w postaci smoka 9)
Siła Woli: 10
Esencja: 7
Pula Esencji: 160
Koszt dematerializacji: 85
Dodatkowe: Facharu woli negocjować niż walczyć, ale zmuszony do walki natychmiast przybierze postać smoka. Ludzkie statystyki zamieszczono na wypadek niespodziewanego ataku, który jest bardzo mało prawdopodobny.
Facharu zieje parą o bardzo wysokiej temperaturze.
Na służbie smoka pozostaje ponad 100 pomniejszych duchów i żywiołaków.

Huraka

Huraki to średniej wielkości żywiołaki powietrza, które przyjmują postać olbrzymich niedźwiedzi, zionących z pysków parą. Mają po 3,5 - 4 metry wysokości, oczy niczym rozpalone jasne złoto o futro miękkie jak chmury. Huraki służą Władcom Wiatru, pięciu pomniejszym smokom żywiołu powietrza, odpowiedzialnym są za pięć podstawowych wiatrów, a futro każdego huraki odpowiada barwą Władcy, któremu służy. Niedźwiedzie żywiołów są pasterzami łagodnych wiatrów, opiekunami bryzy wiejącej na obszarze tysiąca kilometrów kwadratowych. Ze względu na swoje wielkie rozmiary i ogromną siłę stanowią też elitę natarcia Powietrznego Legionu.

Huraki mają ograniczoną inteligencję i chętnie wykonują rozkazy. Rzadko demonstrują jakąkolwiek osobowość i wolą wykonywać proste czynności zamiast wikłać się w konflikty i dyskusje. Często wzywają je czarnoksiężnicy, którzy potrzebują w czasie swoich eksperymentów stabilnego wiatru albo wielkiej siły, ale małej zręczności manualnej. Władcy Wiatru bardzo dbają o swoje ulubione sługi, a czarnoksiężnicy, którzy obrażą lub źle potraktują przyzwanego hulakę narażają się na gniew smoków.

Oddech huraki potrafi rozwiewać iluzję. Wielu uczonych zamyka tchnienie tych żywiołaków w słojach lub innych pojemnikach. Gracze, którzy otworzą takie naczynie otrzymują trzy dodatkowe sukcesy podczas każdego rzutu wykonywanego, by dostrzec fałsz iluzji czy uroku, choćby rzucał go najpotężniejszy przedstawiciel Pięknego Ludu.
Sanktuarium: Gdy nie wykonują żadnych zadań, huraki odpoczywają w Wielkich Dworach swoich Władców Wiatrów.
Motywacja: Doglądać łagodnych, stałych wiatrów Stworzenia i lojalnie służyć swym panom.
Atrybuty: Siła 6, Zręczność 3, Wytrzymałość 5, Charyzma 2, Oddziaływanie 1, Wygląd 3, Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 2

Cnoty: Litość 3, Pewność 2, Umiar 1, Odwaga 3
Umiejętności: Biurokracja 1, Czujność 2, Determinacja 2, Języki (ojczysty: mowa powietrza, inne: Starocesarski) 2, Odporność 4, Przywództwo 2, Skradanie się 3, Sztuki walki 4, Uniki 3, Wysportowanie 3 (Pokazy Siły +2)
Zaszłości: Status 3, Sanktuarium 1
Zaklęcia duchów:
Dematerializacja — huraka dematerializuje się kosztem 40 okruchów.
Przesyt Esencji (x2) - huraka ma 20 dodatkowych okruchów Esencji.
Kamuflaż Krajobrazu - żywiołak może wydać trzy okruchy Esencji, by tak zmienić kolor futra, aby stapiał się z otoczeniem. Otrzymuje wówczas trzy kości do ich puli testów Skradania się.
Daleka Podróż - huraka może zapłacić 4 okruchy Esencji, by przez jedną scenę lecieć z naturalną prędkością.
Miara Przepływu - huraki rzadko spotykają się z innymi duchami i nieczęsto zdarza im się wydać jeden okruch, by aktywować tę moc.
Naturalna Moc Żywiołu - huraki mają wszystkie moce naturalne dla żywiołaków.
Zasada Ruchu — huraka stara się zawsze mieć w zapasie cztery dodatkowe akcje, gotowe do użycia.
Wyczucie Dziedziny - huraka może wydać pięć okruchów i jeden punkt Siły Woli by określić status swego obszaru wpływów. Narrator testuje (Zmysły + Czujność) niedźwiedzia dodając liczbę sukcesów równą jego Współczuciu. Jeden sukces ostrzega ducha o konkretnym niebezpieczeństwie dla niego lub jego terytorium. Dwa zapewniają listę wszelkich zdarzeń, które właśnie zachodzą - przydaje się ona, by określić jak wieją wiatry i jak reaguje na nie natura. Trzy lub więcej sukcesów pokazują duchowi wszystkie istoty, których nie ukryły zaklęcia albo czary.

Huraki posiadają Pierwszą Doskonałość w następujących umiejętnościach: Czujność, Determinacja, Skradanie się, Sztuki walki, Uniki i Wysportowanie.
Bojowość:4
Broń:
Ugryzienie: Szybkość 5, Celność 11, Obrażenia 10P, Obrona 2, Ataki 1
Pazury: Szybkość 6, Celność 10, Obrażenia 8P, Obrona 4, Ataki 2
Smoczy oddech: Szybkość 6, Celność 5, Obrażenia 6P, Zasięg: 10, Ataki 1
Wyparowania: 6P/9B (gruba skóra 4P/4L)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 4
Siła Woli: 6
Esencja: 2
Pula Esencji: 70
Koszt dematerializacji: 40
Dodatkowe: Smoczy oddech huraki przybiera postać ostrego, zamarzającego gradu.

Nimfa

Nimfy to żywiołaki wody, które pływają w najgłębszych oceanach, szukając dziwacznych prądów i wirów, by w nich baraszkować, interesujących gatunków zwierząt, aby im podokuczać i pomęczyć, a czasem śmiertelników, których wciągają

w odmęty. Nimfy to istoty kapryśne i zmysłowe, wiecznie poszukujące nowych podniet. Słyną ze swoich seksualnych apetytów i pożądliwości, więc często łapie się je i czyni koronnymi klejnotami w haremach najbogatszych arystokratów. Nimfy są także bardzo próżne i łase na pochlebstwa i słodkie słówka, o ile są oryginalne. Jeśli pozostają w niewoli, to zazwyczaj nie dlatego, że nie mogą uciec, ale ponieważ jeszcze nie znudziły się sposobem traktowania.

Wielu żeglarzy opowiada historie o spotkaniach z tymi kochliwymi istotami, chętnie wyolbrzymiając swoje przeżycia. To zazwyczaj łgarstwa, ponieważ śmiertelnik, którego nimfa bierze za kochanka, zwykle topi się podczas igraszek.

Nimfy przyjmują postać nieziemsko pięknych, ludzkich kobiet o długich włosach, które wiecznie falują i unoszą się jak zanurzone nawet, gdy nimfa opuszcza wodę. Ich skóra ma kolor błękitno-zielony, a nagie ciała zdają się być półprzezroczyste. Nimfy mają perłowe oczy i zęby z kości wielorybów, a między palcami rąk i nóg delikatną błonę. Gdy płyną pod wodą, są prawie niewidzialne.

Sanktuarium: Nimfy które nie rezydują w sanktuarium innego ducha, żyją w małych morskich jaskiniach, gdzie gromadzą fanty i pamiątki z najniezwyklejszych spotkań. Wracają do tych sanktuariów tylko, by przynieść nowy przedmiot do kolekcji lub wyleczyć obrażenia.
Motywacja: Znaleźć nową rozrywkę i zmysłowe rozkosze.
Atrybuty: Siła 3, Zręczność 5, Wytrzymałość 3, Charyzma 4, Oddziaływanie 3, Wygląd 5, Zmysły 2, Inteligencja 2, Spryt 3
Cnoty: Litość 1, Pewność 2, Umiar 1, Odwaga 3
Umiejętności: Biurokracja 2, Czujność 2, Determinacja 1, Języki (ojczysty: Starocesarski, inne: Rzeczna Mowa, Mowa Morza) 2, Obycie 3, Odporność 2, Przywództwo 4, Skradanie się 4, Sztuki Walki 3, Uniki 4, Występy publiczne 4.
Zaszłości: Sanktuarium 1
Zaklęcia duchów:
Dematerializacja - nimfa może się zdematerializować za 40 okruchów Esencji.
Dziedzina Żywiołu — ciała nimf składają się ze scalonej wody i Esencji aspektu Wody. Za pięć okruchów i jeden tymczasowy punkt Siły Woli, nimfa może się „rozpuścić" w otaczającej ją

wodzie i dzięki temu stać się całkowicie niewrażliwa na zranienia. Moc działa, póki nimfa się koncentruje i wymaga jednego okruchu Esencji, by ją dezaktywować - to jedyna czynność, jaką nimfa może wykonywać, gdy używa tego zaklęcia.

Przesyt Esencji — nimfa ma posiada 10 dodatkowych okruchów Esencji.

Pustoszenie Umysłu - nimfa może stworzyć w umyśle jednej istoty iluzję, która rozprasza lub myli ofiarę. Musi zapłacić za nią 10 okruchów Esencji i jeden punkt Siły Woli - zdolność działa wówczas przez całą scenę. Narrator testuje (Oddziaływanie + Występy publiczne) nimfy przeciw WOM celu, dodając tyle dodatkowych sukcesów, ile wynosi Umiar ofiary. By stworzyć iluzję wystarczy jeden sukces - każdy kolejny zwiększa trudność testów wykonywanych, by przełamać złudzenie.

Płaszcz Krajobrazu - nimfa może wydać sześć okruchów i jeden tymczasowy punkt Siły Woli, by stopić się z morską pianą.

Miara Przepływu - nimfa wykorzystuje to Zaklęcie, by kosztem jednego okruchu Esencji oceniać istoty, które napotka - sprawdzać, czy nie są zbyt potężne, by je oszukać lub uwieść.

Zasada Ruchu - nimfy zazwyczaj przygotowują rezerwę sześciu dodatkowych akcji.

Nimfy posiadaj ą Pierwszą i Drugą Doskonałość w następujących Umiejętnościach: Obycie, Uniki i Występy publiczne.

Bojowość: 5

Broń:

Spoliczkowanie: Szybkość 5, Celność 9, Obrażenia 3L, Obrona 10, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 6L, Obrona 6, Ataki 2

Wyparowania: 1P/3L

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 6

Siła Woli: 6

Esencja: 2

Pula Esencji: 60

Koszt dematerializacji: 40

Dodatkowe: Nimfy zawsze wolą uciec niż walczyć. Nowość, jaką jest ból, mija szybko, a duchy maja silny instynkt przetrwania. W ostateczności, nimfa spróbuje użyć zaklęć, by uwieść lub ogłupić przeciwnika, a potem zadać mu śmiertelny cios i uciec niepostrzeżenie.

Drzewny Pająk

Drzewne pająki to zdradliwe żywiołaki, które czają się na gałęziach drzew nad drogami i ścieżkami. Ponad wszystko uwielbiają czyhać na samotnych podróżnych albo małe grupy, a kiedy podejdą blisko, przemykać się przez listowie i poszycie, zmieniając i fałszując ślady i znaki, aby wyprowadzić ofiarę na manowce. Drzewne pająki dręczą podróżnych, wiodąc ich w głąb lasu, póki nie położą się, by odpocząć, albo nie padną ze zmęczenia i głodu. Pająki schodzą wtedy z drzew, plotą sieci z łyka, owijają ofiary w kokony z drewna i liści, a potem wstrzykują im truciznę, która powoli zmienia nieszczęśników w żyjące posągi z drewna.

Jeśli drzewny pająk zostanie zauważony lub złapany, kiedy się ukrywa, zaproponuje w zamian za darowanie życia poradę, najeżoną zagadkami lub ukrytą w rebusie. Pająk może sprawiać wrażenie, że szczerze chce pomóc, ta wymiana obnaża jednak jego zdradliwą naturę. Żywiołaki te są bowiem nałogowymi kłamcami, owijającymi prawdę w łgarstwa, jak pająk obwija

w kokon złapaną muchę. Ich słowa są równie jadowite, jak ugryziecie, a wypowiadane zdania utkane tak mistrzowsko, jak sieci. Nawet jeśli ktoś zna prawdziwe zamiary drzewnego pająka, jego zagadki i rebusy są rodzajem prostej magii, która może omamić nawet najczujniejszych.

Ciało drzewnego pająka składa się z mocno splecionych gałęzi, połączonych rosnącymi witkami. Każda z ośmiu nóg jest poskręcana i rozszczepia się na końcu jak korzeń. Większość drzewnych pająków ma wielkość ludzkiej głowy, niektóre mogą jednak urosnąć do rozmiarów konia. Nie splatają sieci, jak zwykłe pająki, ale mogą użyć Esencji, żeby wiązać rośliny i drzewa we wzory, zdolne zmylić lub ogłupić ofiary.

Sanktuarium: Drzewne pająki żyją w pustych pniach lub jamach pod drzewami, ale rzadko odwiedzają sanktuaria - najczęściej, by wyleczyć obrażenia.

Motywacja: Ogłupić i zmylić wędrujących po lesie.

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 6, Wytrzymałość 5, Charyzma 2, Oddziaływanie 5, Wygląd 1, Zmysły 3, Inteligencja 3, Spryt 4

Cnoty: Litość 1, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 2

Umiejętności: Czujność 4, Determinacja 3, Języki (ojczysty: Starocesarski, inne: Leśna Mowa, Prosty Krainy, Rzeczna Mowa) 3, Łucznictwo 3, Obycie 3, Odporność 2, Rzemiosło (Drewno) 3 Tkanie +2), Skradanie się 5, Sztuki Walki 2, Uniki 5, Wiedza 2, Złodziejstwo 3,

Zaszłości: Sanktuarium 1

Zaklęcia duchów:

Dematerializacja - drzewny pająk może się zdematerializować za 40 okruchów Esencji.

Pustoszenie Umysłu - pająk może tworzyć iluzje w umyśle pojedynczej istoty, by rozproszyć ją lub zmylić. Musi zapłacić za nią 10 okruchów Esencji i jeden punkt Siły Woli - zdolność działa wówczas przez całą scenę. Narrator testuje (Oddziaływanie + Występy publiczne) pająka przeciw WOM celu, dodając tyle dodatkowych sukcesów, ile wynosi Umiar ofiary. By stworzyć iluzję wystarczy jeden sukces - każdy kolejny zwiększa trudność testów wykonywanych, by przełamać złudzenie.

Płaszcz Krajobrazu - drzewne pająki mogą zapłacić sześć okruchów i jeden tymczasowy punkt Siły Woli, żeby stopić się z liśćmi i gałęziami.

Miara Przepływu - pająki sprawdzaj ą każdą potencjalną ofiarę, wykorzystując to, kosztujące jeden okruch, zaklęcie.

Naturalna Moc Żywiołu - drzewny pająk posiada wszystkie moce naturalne dla żywiołaków.

Paraliż - jeden z ataków ducha nasycony zostaje nadnaturalna energią, która czasowo ogłusza przeciwnika. Wykonując taki atak, pająk wydaje sześć okruchów - jeśli trafi, nie zadaje obrażeń, ale cel musi wykonać rzut na (Wytrzymałość + Odporność) o trudności równej Odwadze pająka. Nieudany rzut pozostawia powoduje karę wewnętrzną do wszystkich czynności nieodruchowych, równą -2 kości - trwa ona do następnej akcji żywiołaka. Moc nie działa na istoty o Esencji wyższej, niż drzewnego pająka.

Zasada Ruchu — duch ma zazwyczaj na początku spotkania rezerwę czterech dodatkowych akcji.

Słowa Mocy - drzewny pająk może wydać pięć okruchów Esencji, by aktywować to zaklęcie na czas jednej sceny. Zaczyna wówczas wyrzucać z siebie ciąg bezsensownych słów i może wykonać atak, testując (Oddziaływanie + Odwagę). Ten atak zadaje dwa obrażenie lekkie, plus jedno za każdy sukces nadwyżki. Wyparowywać można je wyłącznie za pomocą Wytrzymałości. Za każdy stracony poziom zdrowia, ofiara otrzymuje jedną kostkę kary do trudności wszystkich akcji na czas dziewięciu momentów.

Drzewne pająki mają Pierwszą Doskonałość w następujących Umiejętnościach: Obycie, Rzemiosło, Uniki i Złodziejstwo.

Bojowość: 8

Broń:

Ugryzienie: Szybkość 3, Celność 8, Obrażenia 4P + trucizna, Obrona 4, Ataki 1

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 10, Obrażenia 6L, Obrona 2, Ataki 2

Smoczy oddech: Szybkość 6, Celność 9, Obrażenia 12P, Zasięg 10, Ataki 1

Wyparowania: 6P/8L (drewniana skóra, 3P/3L)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 7

Siła Woli 5

Esencja: 3

Pula Esencji: 55

Koszt dematerializacji: 40

Dodatkowe: Trucizna [Jad Drewnianego Pająka] (4P/godzinę, 3, -/-, -4). Każda istota, która umrze od jadu zamienia się w żywy posąg z drewna.

Smoczy oddech drewnianych pająków to wir ostrych jak brzytwa liści.

Demony

Niebiańskie Inkarny planowały wymordować wszystkich Przedwiecznych i ich sługi, którzy przeżyli bunt bogów i poddali się, wtedy jednak zainterweniowała Gaja. Zdołała wyjednać łaskę dla niegodziwych Przedwiecznych, ratując życie swoich krewniaków. Gaja wiedziała bowiem, że gdyby Inkarny dopuściły się mordu na Przedwiecznych, już zawsze miałyby krew na rękach, a akt niepotrzebnego okrucieństwa u zarania rządów nad Stworzeniem na zawsze naznaczyłby ich władzę piętnem terroru. Przekonani bogowie wybrali po jednej duszy każdego Przedwiecznego i ją zabili, zmuszając w ten sposób swych dawnych panów do przyjęcia nowej postaci. Kontrolowana przez Inkarny metamorfoza trwała, póki natura pokonanych nie zmieniła się całkowicie, tak, że nie dało się rozpoznać w nich stwórców wszystkiego, co istnieje. Tak oto Przedwieczni stali się Jozami, najpotężniejszymi z demonów, na całą wieczność uwięzionymi poza obrębem Stworzenia.

Kraina Demonów

Malfeas, Miasto Demonów, jest sercem ich krainy i centrum więzienia, które stworzyli dla demonów bogowie. Malfeas to także imię największego z Jozów, który kiedyś, pod innym mianem, rządził jako Król Przedwiecznych. Kiedy jego 23 dusza została zgładzona, został przenicowany - jego ciało stało się ziemią, a kości filarami, na których wspiera się niebo. Mięśnie i organy zmieniły się w budowle i konstrukcje, pnące się pod niebiosa, serce zaś, wydarte i rzucone w niebo, zmieniło się w Ligier, Zielone Słońce.

Joza Kimbera jest wielkim morzem kwasu, które obmywa najniższe partie Malfeasu, podmywając budynki i kryjąc na swoim dnie setki kilometrów zatopionych ruin. Jedno z jej wybrzeży zarosło srebrnym lasem Szoreny, w którym drzewa rosną korzeniami do góry. Cecelyne, prawodawczyni demonów i starsza siostra Malfeasa, nosi przydomek Bezkresnej Pustyni, ponieważ jej piaskowe ciało otacza krainę demonów i rozciąga się w nieskończoność. Adżoran, Milczący Wiatr który wieje nad piaskami, co jakiś czas przybywa do Miasta Demonów, gdzie mordując każdą żywą istotę, której dotknie, i przynosi ciszę zatłoczonym ulicom. Hegra, Tajfun Koszmarów, przetacza się przez niebo, niosąc halucynogenne chmury i narkotyczne deszcze, które przerażają i dręczą śpiących. To jednak tylko kilku spośród Jozów, którzy zastępują w swoim więzieniu siły natury.

Większość populacji Malfeasa zamieszkuje Miasto Demonów - żyją tu i Książęta Demonów, i bezimienna tłuszcza, która tańczy, haruje, śpiewa i modli się pośród poszarpanych budynków z metalu, które jeżą się jak gęsty las. Miasto tętni wprawdzie muzyką i gwarem, ale zgiełk tłumi Milczący Wiatr. Zielone Słońce nigdy nie zachodzi, a namiastka nocy nastaje wyłącznie, gdy między Miastem a Likierem przelatuje Hebanowy Smok. Są to jednak miejsca, gdzie światło nigdy nie dociera - kryją się w nich ofiary Hebanowego Smoka, którym blask słońca zadaje straszliwe cierpienia.

W architekturze Malfeasa nie ma żadnej konsekwencji ani planu. Miasto Demonów wiecznie się rozrasta, zmienia i skręca w agonii. Warstwa po warstwie, miasto przykrywa coś, miażdży, czasem niszczy, a kiedy indziej topi w wielki kłąb. Hordy pomniejszych demonów pracują bez wytchnienia, by niszczyć lub budować zgodnie z rozkazami Książąt albo porywami swej wypaczonej natury.

Hierarchia Demonów

Potęga Jozów wykracza poza wszelkie wyobrażenia. Każdy ich grom może zmiażdżyć góry i uczynić z nich morze, oddech kruszy wolę armii, a lubieżny wzrok spopiela równiny. Ich słowa potrafią odwrócić prawa natury. Jozowie są tak wielcy, że ich dusze mogą przebywać w ciałach i żyją jako osobne byty. Każdy z Jozów ma co najmniej tuzin dusz, ucieleśniających i symbolizujących różne aspekty olbrzymiej całości. Dusze te, znane dziś jako Książęta Demonów, należą do demonów Trzeciego Kręgu, których można przyzwać wyłącznie za pomocą czarów Kręgu Słońca.

Książęta Demonów dysponują mocą równą najpotężniejszym bogom i żywiołakom. Ligier, Zielone Słońce, w ogóle nie

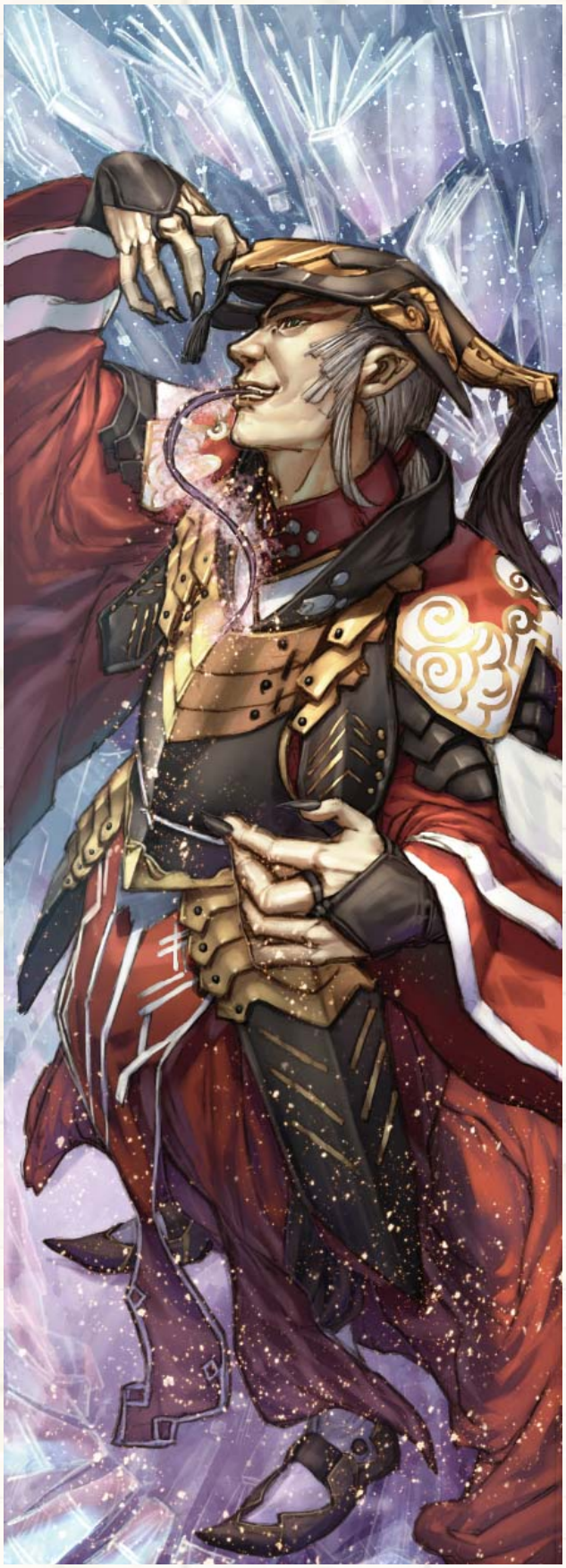
staje do bitwy, w której nie mógłby zmierzyć się z co najmniej armią Smoczej Krwi albo pełnym kręgiem Słonecznych - mniej potężni przeciwnicy nie stanowią dlań wystarczającego wyzwania. Jacynt, Książe spod Wieży, potrafi stworzyć drogę, łączącą dwa dowolne punkty Stworzenia, wyłącznie mocą swojego głosu, nie zważając na odległość i granice. Róg, który należy do Erembora, Tego, Który Nawołuje Cienie, rzucał klątwę bluźnierczego strachu przed światłem na całe miasta. Czarnoksiężnicy przyzywają Orabilisa, Kraniec Wszelkiej Wiedzy, by ten budował dla nich szklane biblioteki pełne ksiąg, które nie istnieją nigdzie indziej. Kiedy Munaksa, Dolina Szeptów, pojawiła się w Stworzeniu, wywołała trzęsienia ziemi na obszarze wielu mil - a ci, którzy wpadli wówczas w rozpadliny, będą spadać po kres czasu, nie umierając nigdy. Książęta Demonów potrafią przebywać w wielu miejscach na raz - a więc gdy przyzwać Ligiera, Zielone Słońce nie zniknie z nieba Malfeasa.

Każdy demon Trzeciego Kręgu ma siedem oddzielnych dusz, ucieleśniających różne aspekty jego osobowości i zdolności. Są to demony Drugiego Kręgu, przyboczni Książąt i hrabiowie krainy demonów. Zabicie demona Drugiego Kręgu nie zmieni postaci ani natury ich władcy z Trzeciego Kręgu, ponieważ natura Księcia Demonów jest wynikiem związku z wszechpotężnym Jozem. Wszystkie demony Drugiego Kręgu mają własne imiona i osobowość. Intrygują i knują spiski, walczą ze sobą i przeciw Stworzeniu, realizując zamysły swoich władców. Czarnoksiężnicy przyzywają te potężne istoty z wielu przyczyn, ale nigdy dla przyziemnych powodów.

Podczas stuleci, które minęły od powstania krainy demonów, Drugi Krąg zrodził niezliczone rasy prawie bezmyślnych niewolników i innego plugastwa. Ich pomiot to demony Pierwszego Kręgu, najmniej potężny i najliczniejszy rodzaj mieszkańców Malfeasa. Takie istoty rzadko miewają własne imiona — nazywa się raczej całe ich gatunki. W przeciwieństwie do innych duchów, mogą się rozmnażać na podobieństwo lub urągowisko istotom śmiertelnym. Istoty Pierwszego Kręgu to najczęściej przyzywany przez czarnoksiężników typ demonów, wykorzystywany do prac domowych i prostej walki. Ich umiejętności oraz zaklęcia czynią z nich wspaniałych służących, a niska inteligencja i dziwaczna moralność sprawiają, że chętnie wypełnią prawie każde zadanie. Demony Pierwszego Kręgu, które mają intelekt porównywalny z ludzkim, nie wyznają tego samego światopoglądu i moralności, co śmiertelnicy. Gilminy przez większość czasu tańczą i prawdopodobnie nie umieją robić nic innego, znają tysiące tańców, z których każdy tworzy własny język. Angjalki są harfistkami czasu, a ich pieśni przywołują wspomnienia utraconych chwil. Pozostawione same sobie, zajmują się wyłącznie grana harfie i parzeniem się, by urodzić młode. Skoczni lalkarze to najlepsi budowniczowie i architekci pośród pomniejszych duchów, lecz kiedy nie budują, mają dziecięcy poziom uwagi. Miotają się wówczas bez celu, aż trafią na coś, co mogą odbudować.

Podróż między Malfeasem i Stworzeniem

Jeden z warunków uwięzienia demonów zmusza pomniejszych przedstawicieli tego rodzaju by pojawiali się na wezwanie bogów oraz ich Pomazańców i wykonywali ich rozkazy. Wymuszając go, bóstwa miały nadzieję zachować kontrolę nad tym rodzajem duchów. Przyzywanie demonów jest jednak niebezpieczne i czasem bezowocne. Nie wystarczy,



by czarnoksiężnik potrafił wezwać demona - musi wiedzieć, co konkretnie przywołuje i jak taką istotę spętać. Częstym błędem świeżo upieczonych magów jest przyzwanie złego rodzaju demona - jest to zwykle ich ostatnia pomyłka.

Czarnoksięstwo nie jest jedyną metodą wezwania demona z Malfeasu do Stworzenia. Więzienie, zbudowane przez bogów z ciał Jozów, pozostawiono celowo niekompletne, a w jego ścianach znajdują się pęknięcia, przez które część demonów potrafi się przeciskać. W Stworzeniu zachodzą niekiedy wypadki, które powodują przyzwanie związanego z danym problemem demona, który pojawia się na świecie niespętany. Gdy demon Pierwszego Kręgu trafi w ten sposób do Stworzenia, nie potrafi zwykle znaleźć drogi powrotnej do Malfeasa -zresztą, zwykle ani myśli o powrocie. Przedstawiciele Drugiego Kręgu mogą wrócić do Miasta Demonów kiedy tylko zechcą, o ile nie spętają ich czarnoksiężnicy. Takie istoty mogą również przenieść przez Cecelynę jakiś przedmiot lub chętną istotę. Trzeci Krąg demonów przybywa do Stworzenia bardzo rzadko - takie istoty są zbyt potężne, by zmieścić się w szparach, przez które przeciskają się ich podwładni. Przyzwane, demony Trzeciego Kręgu mogą wrócić do Malfeasa w każdej chwili, zabierając ze sobą wszystkie istoty, które zdołają pochwycić.

Śmiertelnicy i Pomazańcy mogą też wejść do Malfeasu bez pomocy demonów. Podczas Kalibracji, w Stworzeniu otwierają się pewne ścieżki, podobne do wrót duchów, choć mniej widowiskowe. Prowadzą one na Bezkresną Pustynię. Kiedy ktoś dostanie się na Cecelynę, przebycie jej piasków i dotarcie do Miasta Demonów zajmie mu zabiera mu dokładnie pięć dni. Czas płynie tu inaczej i inaczej się go odczuwa, a śmiertelnik lub Wybraniec, który przybywa do Malfeasu może odjeść z niego w każdej chwili i zawsze powraca do Stworzenia przed końcem Kalibracji.

Opowiada się też czasem o artefaktach, które potrafią zanieść użytkownika bezpośrednio do Malfeasu, omijając Cecelynę. Jednym z nich jest Klucz (Artefakt 4), który pasuje do każdego zamka i zmienia drzwi w wejście do Miasta Demonów.

Okławian, Żyjąca Wieża, Demon Drugiego Kręgu

Dusza składowa Doliny Szeptów

Oktawian ma 3 metry wzrostu, barki szerokie na prawie 2 metry, jego skóra jest niczym skala, a mięśnie jak potężne głazy. Pokrywa go cienka warstwa czarnego oleju, który migocze, kapiąc z jego ciała. Gładką, łysą głowę ozdabia koroną ze skamieniałych zębów swojego pierwszego przeciwnika. Nosi także przy pasie skurczoną głowę Pomazańca Słońca, w której czole wciąż tkwi nadkruszony inkluz. Oktawian jest generałem i czempionem demonicznych armii, którego w krainie demonów nie pokonał jak dotąd nikt, a w Stworzeniu uległ przed dwoma zaledwie przeciwnikami: Panem Dziewięciu Upadków i Grzybowym Królem. Oktawian ma siłę lawiny, potrafi położyć na łopatki każdego demona równego mu statusem i wyrwać skrzydła smokom żywiołów. Włada olbrzymim fragmentem Miasta Demonów, pełnym kwartałem jednej z warstw, więc czasem nazywa się go też Księciem Kwartału.

Oktawian kiedyś kochał ziemię, ta jednak zdecydowanie go odrzuciła i dziś drży od każdego jego dotyku. Gdziekolwiek postawi stopę, ziemia płacze zimnymi, szarymi kamieniami, które są miękkie w dotyku i łkają, kiedy się je kruszy. Książę Kwartału z zemsty poluje na wszelkie żywiołami Ziemi oraz związane z nią duchy - wszystkie one, prócz najpotężniejszych smoków żywiołu, uciekają na jego widok w popłochu.

Olej, który produkuje skóra Oktawiana ma trojakie zastosowanie: oślepia, kiedy namaści się nim oczy, odbiera słuch, gdy posmarować nim uszy oraz, wylany na czoło, niszczy wspomnienie o jednym dniu. Kiedy kropla cieczy spadnie na ziemię, wybiela ją. Oktawian nie może zjeść żadnej rzeczy, której olej nie pozbawił smaku.

Dawno temu potężny żywiołak drewna wyświadczył demonowi przysługę, ofiarowując mu żołądź zapewniający posiadaczowi władzę wszystkimi zwierzętami, które biegają po ziemi albo ryją pod jej powierzchnią. Oktawian nosi żołądź na rzemieniu u szyi i wystarczy, że przyciśnie go do ust, by przybyły posłuszne mu bestie. Jeśli żołądź zostałby skradziony, demon poruszyłby niebo i ziemię by go znaleźć. Gdyby orzech zniszczyć, biały dąb, który rośnie w głębinach twierdzy Oktawiana, zrodzi kolejny.

Czasem Żyjąca Wieża przybywa do stworzenia, odpowiadając na wyzwanie rzucone przez godnego przeciwnika, który przez siedem dni bez przerwy wykrzykiwał je ze szczytu góry. Motywacja: Stworzyć i rozwinąć najpotężniejsze imperium w dziejach.

Atrybuty: Siła 13, Zręczność 7, Wytrzymałość 7, Charyzma 3, Oddziaływanie 2, Wygląd 1, Zmysły 4, Inteligencja 4, Spryt 6

Cnoty: Litość 2, Pewność 5, Umiar 2, Odwaga 5

Umiejętności: Biurokracja 2, Broń Biała 5 (Sprawiedliwe Rozwiązanie +3), Broń Miotana 5, Czujność 4, Determinacja 5, Jeździectwo 5, Języki (ojczysty: Starocesarski, inne: Rzeczna Mowa) 1, Łucznictwo 5, Odporność 5, Okultyzm 3, Przywództwo 4 (Dowodzenie w bitwie +2), Sztuka wojny 5, Sztuki walki 5, Uniki 4, Wiedza 4, Wysportowanie 5 (Pokazy Siły +3)

Zaszłości: Artefakt 4, Kult 5, Sprzymierzeńcy 2, Status 4, Świta 5

Zaklęcia duchów:

Broń Zguby - za pięć okruchów Esencji Oktawian może sprawić, że jeden jego fizyczny atak zada krytyczne obrażenia żywiołakom Ziemi.

Władza nad Bestiami Ziemi - demon zawdzięcza tą unikalną zdolność żołędziowi, który nosi na szyi. Pozawala mu ona wydać okruch Esencji by wezwać zwierze związane z ziemią i zmusić do posłuszeństwa. Oktawian musi wydać Esencję każdym razem, gdy wykorzystuje to zaklęcie.

Miara Przepływu - gdy Oktawian wykorzystuje to zaklęcie, wydaje jeden okruch by ocenić wartość przeciwnika, zanim zmierzy się z nim twarzą w twarz.

Zasada Ruchu — demon ma zazwyczaj na podorędziu zapas 10 dodatkowych akcji.

Słowa Mocy — Oktawian zna pieśń łamiącą serce i wolę. Wydaje pięć okruchów Esencji i jeden tymczasowy punkt Siły Woli, a potem przez resztę sceny może atakować jeden cel. Narrator wykonuje wówczas rzut na (Oddziaływanie + Odwagę) Oktawiana. Taki atak zadaje pięć poziomów lekkich obrażeń plus jeden za każdy sukces nadwyżki i można go wyparowywać jedynie Wytrzymałością. Za każdy poziom obrażeń zadanych w ten sposób, ofiara otrzymuje karę -1 kości do wszystkich testów na 21 momentów.

Oktawian zna Pierwszą, Drugą i Trzecią Doskonałość w następujących umiejętnościach: Broń miotana, Determinacja, Łucznictwo, Przywództwo, Sztuka wojny, Sztuki walki, Uniki, Wysportowanie.

Bojowość: 10

Broń:

Oślepiające/Ogłuszające Uderzenie: Szybkość 5, Celność 13, Obrażenia 13L, Obrona 14, Ataki 3

Kij z malfeańskiego żelaza (Sprawiedliwe Rozwiązanie): Szybkość 6, Celność 17, Obrażenia 23L, Obrona 18, Ataki 4

Wyparowania: 19P/22L (Twardszy niż piekło 15L/15B)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-2/-2/-4/ Obezwładniony

Obrona: 9

Siła Woli: 10

Esencja: 7

Pula Esencji: 120

Koszt materializacji: 85

Dodatkowe: Oktawian wykorzystuje Słowa Mocy tylko wobec przeciwników, którzy wyzwali go na pojedynek, a on uznał ich za niewartych wysiłku. Stara się pozbawić takiego kogoś przytomności i pozbawić podwładnym, by go pożarli.

Demon posiada kij z malfeańskiego żelaza, nazwany Sprawiedliwym Rozwiązaniem. Rozbija on broń śmiertelników zarówno gdy zadać nim cios, jak podczas parowania. Jeśli Oktawian sparuje tym kijem atak bronią, wykonaną magicznego materiału, może natychmiast odkruchowo rozbroić wroga, wykorzystując pełną pulę kości ataku.

Wierzchowcem Księcia Kwartału jest demoniczna osa imieniem Damaskenos. Gdy przyzwać Oktawiana, Damaskenos przybędzie wraz z nim - a gdy uda się go spętać, woli czarnoksiężnika ulega również osa.

Ataki ogłuszającego lub oślepiającego uderzenia Oktawian kieruje przeciw oczom lub uszom wroga. Jeśli zada wówczas obrażenia, bohater musi wykonać udany test (Wytrzymałości + Odporności) o trudności 7 - niepowodzenie oznacza, że stracił wzrok lub słuch na jeden dzień. Zasady ślepoty i głuchoty znajdziesz na str. 141. Oktawian może również wycelować w czoło śmiertelnika, wywołując utratę wspomnień z ostatnich 24h. Nie potrafi jednak wywołać amnezji u istot władających Esencją.

Erymantus, Krwawa Małpa, Demon Pierwszego Kręgu

Erymantusy są demonami najchętniej przyzywanymi do Stworzenia. Zazwyczaj wzywa się Krwawą Małpę podczas bitwy, ponieważ nic nie cieszy jej bardziej od krwi własnoręcznie zabitych wrogów. Podczas pętania, erymantusy wykazują często tylko śladowy opór i chętnie wykonują polecenia czarnoksiężnika przez cały czas zniewolenia. W krainie demonów służą jako piechurzy w armiach Książąt Demonów albo jako strażnicy małych świątyń i sal rozrywki.

Erymantusy przypominają ogromne małpy o matowo czerwonym futrze i wypustkach rogowych, porastających grzbiet oraz czaszkę. Mają także długie, wydrążone, czarne pazury, które przebijają ciało i pozwalają krwi płynąć między palce demona. Odznaczają się prymitywną, zwierzęcą inteligencją, ale jest w nich jakiś okrutny spryt i są całkiem wprawne w walce wręcz. Erymantusy rozkoszują się świeżą, gorącą krwią i stają się ponure oraz krnąbrne, jeśli nie pozwolić im napić się jej po bitwie.

Krwawe Małpy są najbardziej ze wszystkich demonów związane z postacią materialną. Nawet kiedy dematerializują się w Stworzeniu, pozostawiają fizyczny ślad swojej obecności — czasem paskudny smród uwalanych krwią ciał, kiedy indziej rozmazana, widmowa sylwetka lub zwiędła trawa w miejscach gdzie stawiały łapy. Demony te dematerializują się jedynie na rozkaz i wracają do cielesnej postaci, tak szybko, jak to możliwe.

Erymantusy mogą znaleźć drogę ze krainy demonów wsłuchując się w dźwięk ostatniej kropli krwi śmiertelnika, gdy upada na ziemię.

Motywacja: Walczyć, zabijać i pić krew wrogów.

Atrybuty: Siła 6, Zręczność 4, Wytrzymałość 5, Charyzma 1, Oddziaływanie 2, Wygląd 1, Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 3

Cnoty: Litość 1, Pewność 3, Umiar 1, Odwaga 4

Umiejętności: Broń Biała 2 (Pałka +2), Broń Miotana 2, Czujność 3, Determinacja 2, Odporność 3, Przywództwo 2 (Zastraszanie +2), Przetrwanie 2, Skradanie się 2, Sztuki walki 4 (Pazury +1), Uniki 3, Wysportowanie 4 (Pokaz Siły +1) (Ramiona +2)

Zaszłości: Status 1

Zaklęcia Duchów:

Broń Zguby - za pięć okruchów Esencji, erymantus może sprawić, że jeden jego atak fizyczny, zada krytyczne obrażenia śmiertelnikom.

Przesyt Esencji - erymantus ma 10 dodatkowych okruchów Esencji.

Daleka Podróż - erymantus może wydać pięć okruchów Esencji, by podwoić swoją prędkość gdy skacze z drzewa na drzewo czepiając się lian.

Zasada Ruchu — erymantusy mają zazwyczaj w pogotowiu pięć dodatkowych akcji.

Krwawe Małpy posiadają Pierwszą i Drugą Doskonałość w następujących umiejętnościach: Przywództwo, Skradania się, Sztuki walki, Uniki, Wysportowanie.

Bojowość:6
Broń:
Pazury: Szybkość 5, Celność 9, Obrażenia 8P, Obrona 8, Ataki 2
Palka: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 8L, Obrona 6, Ataki 1
Wyparowania: 6P/8L (gruba skóra 3P/3L)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 5
Siła Woli: 7
Esencja: 2
Pula Esencji: 65
Koszt materializacji: 45
Dodatkowe: nic

Neomatha, Mistrzyni Ciała, Demon Pierwszego Kręgu

Neomahy wyznają jedną regułę - służą za kurtyzany każdemu, kto gotów jest zapłacić cenę. Nie wzbraniają się przed żadnym rodzajem rozkoszy, prócz tych, które mogłyby doprowadzić do czyjejś śmierci, w zamian za cząstkę ciała. Każda neomaha nosi w sobie wieżę z ognia, spiżu i ołowiu o kształcie spiralnej muszli, którą może wypluć z ust. Wewnątrz tej spiralnej wieży zaspokaja żądze i pragnienia wszelkich istot, które do niej przyjdą. Takie wieże rozsiane są po całej krainie demonów — każdego dnia wyrastają kolejne, by trwać przez tydzień lub więcej, póki neomaha nie zgromadzi dość ciała, by sklecić niewielką istotkę, amalgamat wszystkich istot, które przyczyniły się do jej powstania. Następnie neomaha rzuca swoje nieżywe jeszcze dziecko w ogień płonący na szczycie spiralnej wieży. Tam absorbuje z płomieni potrzebną do życia energię i bierze pierwszy oddech. Podczas gdy nowa istota krzyczy i zawodzi, neomaha zasysa swoją wieżę do ust i rusza dalej, pozostawiając dziwacznego potomka samemu sobie.

Neomahy to humanoidalne, żeńskie demony o jasno lawendowej skórze. Mają pełne, zmysłowe usta i wielkie, głębokie oczy bez źrenic. Ich ciała są kompletnie bezwłose, więc Mistrzynie Ciała często dekorują się kolczykami, by przydać sobie wyjątkowości. Neoemahy nie są szczególnie piękne według klasycznych kanonów, daleko im jednak do szpetoty, a w Stworzeniu nie ma drugiej istoty, która byłaby atrakcyjna seksualnie dla tak wielu gatunków. Łącząc wyrafinowane umiejętności, zapach, który podnieca wiele istot i zdolność modyfikowania swojego ciała tak, by sprostać każdym potrzebom, neomaha potrafi uwieść każdego, komu choć trochę się podoba. Demonica może przekształcić swoje ciało, by było męskie, androgeniczne, obojnacze albo przyjęło jakąś inną, niepokojącą formę, która zaspokoi żądze rzadkich gatunków demonów. Ta zdolność bardzo przydaje się w krainie demonów, a wielu dekadenckich czarnoksiężników uznaje neomahy za doskonałe towarzystwo.

Umiejętność łączenia kawałków ciała jest w wielkiej cenie wśród istot, które pragną mieć ze sobą potomstwo, ale są do tego biologicznie niezdolne. Neomaha z wielką łatwością łączy fragmenty dwóch istot, by posiadały najlepsze cechy dawców i może, na przykład, stworzyć ludzkie dziecko z dwóch matek albo połączyć kawałki ciała z wielu chętnych rodziców, by stworzyć potomka, który posiadać będzie najlepsze cechy ich wszystkich. Trudność tego zabiegu wzrasta jednak z każdą dodatkową istotą, która oddaje część siebie. Za każdy fragment ciała użyty do stworzenie dziecka, neomaha żąda cząstki takiej samej wielkości na własny użytek.

Neomahy mogą przybyć do Stworzenia bez czarów, gdy zmieszają się łzy rodziców, których dziecko urodziło się martwe.
Motywacja: Żyć zgodnie ze swoją naturą: wymieniać usługi cielesne na fragmenty ciała, a potem łączyć je w dziwaczne istoty.
Atrybuty: Siła 3, Zręczność 5, Wytrzymałość 5, Charyzma 2, Oddziaływanie 4, Wygląd 5, Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 2
Cnoty: Litość 4, Pewność 5, Umiar 1, Odwaga 1
Umiejętności: Broń biała 2 (Szpila do włosów* +2), Broń miotana 3, Czujność 3, Języki (ojczysty: Starocesarski, inne: Język Ciała) 5, Odporność 3, Determinacja 4, Przywództwo 4 (Uwodzenia +3), Rzemiosło (Ciało) 5, Skradanie się 2, Uniki 3, Wysportowanie 2 (Giętkość +1).
Zaszłości: Status 1,
Zaklęcia Duchów:
Pustoszenie Umysłu - niektórzy klienci lubią fantastyczne wizje, więc neomahy wykorzystują to zaklęcie, by je wywołać. Demonica musi zapłacić 10 okruchów Esencji i jeden tymczasowy punkt Siły Woli, by używać tej mocy przez scenę. Narrator wykonuje rzut na (Manipulację + Przywództwo) neomahy, przeciw WOM celu, dodając liczbę dodatkowych sukcesów równą Umiarowi celu. By stworzyć iluzję wystarczy jeden sukces, a każdy dodatkowy dodawany jest do trudności wszelkich testów, by ją przełamać.
Zasada Ruchu — neomaha standardowo zwykle siedem dodatkowych akcji.
Rezerwa Woli (x3) - demonica ma trzy dodatkowe, tymczasowe punkty Siły Woli.
Zmiennokształtność - neomaha używa tego zaklęcia, by zmienić wygląd oraz płeć i lepiej dopasowywać się do kaprysów klienta. Kosztuje ją to pięć okruchów i jeden punkt tymczasowej Siły Woli, a efekt trwa przez całą scenę.
Tkanie ciała — to unikatowe zaklęcie neomah. By z niego skorzystać, demonica musi wydać 10 okruchów Esencji i jeden tymczasowy punkt Siły Woli. Narrator testuje wówczas (Litość + Rzemiosło [Ciało]) neomahy, a trudność równa jest liczbie dawców ciała. Neomaha może łączyć ciało duchów i śmiertel-

ników, zwiększając trudność o +1. Dodając do niej dalsze +1 zwiększa szansę na Wyniesienie u Smoczej Krwi. Jeśli rzut się nie uda, dziecko się rodzi, ale nie posiada żadnych wyjątkowych cech czy zdolności. W przypadku porażki, dziecko rodzi się z wadą - jakimś demonicznym znamieniem.

Neomahy posiadają Pierwszą, Drugą i Trzecią Doskonałość w następujących umiejętnościach: Broń biała, Przywództwo, Skradanie się, Uniki i Wysportowanie.

Bojowość: 5

Broń:

Plucie ogniem: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 10P, Obrona 2, Ataki 2

Mosiężna szpila pokryta tojadem: Szybkość 3, Celność 9, Obrażenia 5P + trucizna*, Obrona 6, Ataki 3

Wyparowania: 5P/5L

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1l/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 6

Siła Woli: 9 (tymczasowa 12)

Esencja: 3

Pula Esencji: 75

Koszt materializacji: 60

Dodatkowe: Wszystkie neomahy mówią kilkoma językami, ale mają swój własny, uniwersalny język ciała, dzięki któremu mogą się komunikować prawie z każdą istotą.

*Trucizna ([Tojad]: 6P/godzinę, 3M,-/-, -3)

Umarli

Zanim wybucha Przedwieczna Wojna, nie było upiorów. Dopiero gdy śmierć Przedwiecznych powołała do istnienia Zaświaty, uparte dusze śmiertelników zaczęły się tam gromadzić, zamiast podporządkować się regułom Stworzenia i włączyć w cykl reinkarnacji.

Kiedy żywi odkryli, że niektóre martwe dusze wciąż interesują się ich światem i mogą pomagać żyjącym, w całym Stworzeniu zaczęły pienić się, chwasty, kulty przodków. Nawet Zakon Nieskalanych u szczytu swej potęgi nie zdołał wytępić ich całkowicie. Obecnie, gdy pojawili się Otchłannicy, oddawanie czci zmarłym stało się ważną praktyką religijną dla wielu narodów.

Ogólnie rzecz biorąc, umarłych nie ciągnie szczególnie do świata żywych. Duchy są niematerialne i nie mogą wpływać na doczesną rzeczywistość i nawet Otchłannicy, którzy tak naprawdę nie są martwi, uznają Stworzenie za miejsce mało przyjemne. Jednak są obszary, gdzie żywi i martwi mieszkają obok siebie w niepokojącej harmonii.

Zaświaty

Kraina umarłych na pewno nie jest miejscem dla żywych, ale odkąd pojawiają się krainy cienia, zdarza się, że głupiec, szaleniec albo desperat zawędruje za życia w Zaświaty. Nieliczni, którzy wrócili by opowiedzieć o swej podróży, są zazwyczaj bardzo wstrząśnięci spotkaniami z umarłymi. Nie wiadomo, czy jest to wynik działań upiorów, niezdrowego wpływu czy szaleństwa, nawiedzającego umysł - dość powiedzieć, że żaden żywy nie wyszedł z takiej wyprawy bez szwanku.

Dla żyjących, podróż w Zaświaty pełna jest niebezpieczeństw. Jeśli żywej duszy nie chronią potężne i unikatowe czary lub zaklęcia, żaden upiór nie pomyli jej z martwą, a smak świeżej krwi to pokusa, której mało która zjawa potrafi się oprzeć. Ponadto, Zaświaty to prawdziwy dom Pomazańców Otchłani i ich mrocznych władców, którzy są tu dużo potężniejsi, niż w Stworzeniu. Martwi mają swoje sojusze oraz królów, którzy nie boją się Książąt Ziemi ani bogów z Ju-Szan. Nawet pożywienie martwych jest niebezpieczne dla żyjących, bo może związać ich dusze z krainą zmarłych. Ci, którzy zjedzą żywność z Zaświatów, najpewniej po śmierci staną się upiorami.

Z opisów przekazanych przez nielicznych wędrowców, którzy powrócili z krain śmierci, oraz niesprawdzonych opowieści samych martwiaków, Zaświaty są dziwacznym, mrocznym odbiciem Stworzenia. Są tu i ciemne, zasnute mgłą lasy na Wschodzie, surowe śnieżne równiny Północy, pustynie Południa i szklisty, mroczny cień Wielkiego Oceanu na Zachodzie. Istnieje tu nawet potworne odbicie Błogosławionej Wyspy - Wyspa Stygia, gdzie ponoć żyją najpotężniejsi z nieumarłych i wznoszą się największe miasta. Tak przynajmniej twierdzą sami martwi, nikt z żywych nigdy jej bowiem nie widział. Umarli utrzymują również, że na Wyspie znajdują się tajemnice tak mroczne, że nawet oni boją się o nich wspominać.

Mieszkańcom Zaświatów grozi swoista śmierć po śmierci, której boją się wszystkie upiory. To nie słodkie zapomnienie Lete, ale bolesne Ostateczne Zapomnienie - nieodwracalna destrukcja duszy. W centrum mrocznej stolicy martwych znajduje się wielkie rozdarcie, przerażająca Otchłań, która prowadzi w głąb nicości Zapomnienia. Niczym trujący dym, wydobywa się z niej szaleństwo, które tworzy potępieńców i pożera dusze, które miały nieszczęście wpaść lub zostać wrzucone w czeluść. Stąd właśnie moc czerpią Panowie Śmierci i tu klękają w pokłonie przed czymś jeszcze straszniejszym i potężniejszym, niż oni sami.

Krainy cienia

Na całym obszarze Stworzenia poza Błogosławioną Wyspa rozrzucone są krainy cienia - miejsca, gdzie stykają się Stworzenie i Zaświaty. Żywi i umarli mogą spotkać się tu na tych samych prawach, by prowadzić wspólne interesy czy oddawać gorącym romansom. Przekroczenie granicy, zazwyczaj oznaczonej wysokim obeliskiem z białego kamienia, jest doznaniem, którego nie sposób z czymkolwiek pomylić. Wielu ludzi zawraca już po pierwszym kroku, a większość zwierząt nigdy dobrowolnie nie przekroczy rubieży krainy cienia. Trawa rzednie tu pod stopami, jest wypłowiała i lekko oleista w dotyku. Drzewa, o ile tu rosną, są osłabione, ich kora jest czarna niczym smoła lub biała jak kość, a liście rzadkie i zbrązowiałe. Słońce traci blask, jakby skrywała je blada mgła. Nawet powietrze zdaje się nieruchome, ciche i mniej żywe. Nie ma tu ptaków, prócz sępów i nielicznych sów, a inne zwierzęta są bardzo rzadkie, prawie zawsze chore i płochliwe.

Nocą jest znacznie gorzej.

Kraina cienia staje się w nocy częścią Zaświatów, a kiedy podróżny przekroczy wówczas granicę, nie wróci do Stworzenia, ale dostanie się do krainy śmierci.

Księżyc w krainach cienia jest majestatyczny, ogromny i zabarwiony na czerwono. Gwiazdy wyglądają dziwacznie, jak czujne oczy, a ziemia, która w dzień wydawała się cicha, pełna jest szeptów. Budynki wydają się podświetlone przez zielone latarnie, a białe kwiaty, niewidoczne za dnia, otwierają kielichy i wydzielają słodką, narkotyczną mgiełkę. W nocy zazwyczaj kręci się po krainach cienia więcej ludzi, załatwiających swoje sprawy.

Władze nad największymi krainami cienia sprawują Panowie Śmierci albo Pomazańcy Otchłani - rycerze śmierci. Wieże ich wielkich twierdz wyrastają w sercu krainy cienia niczym śpiące potwory, czerwone szyby błyszczą jak odległe ogniki a kolumny z czarnej laki pokrywają grobowe inskrypcje. Istnieje też duża, niezależna kraina w Syjanie, gdzie rezyduje Zakon Grabarzy, oraz wiele małych, rozrzuconych po całym stworzeniu krain, zbyt drobnych, by przyciągnąć uwagę Panów Śmierci.

Gdy żyjący opuszczają krainę cienia w dzień, zawsze trafiają z powrotem do Stworzenia, a upiory uchodzą w Zaświaty. Nocą natomiast wszelkie istoty, które przekroczą granicę, ściągane są do krainy śmierci. Śmiertelnicy, którzy posiadają pulę Esencji (szamani, magowie i, oczywiście, Pomazańcy), mogą uniknąć podróży w Zaświaty, odruchowo wydając jeden okruch podczas przekraczania rubieży (dodatkowe okruchy pozwalają ochronić wierzchowca i chowańca). Powłóczące nogami ciała martwiaków to zupełnie inna kwestia. Ponieważ są martwe i brak im choć części duszy, są nieodwołalnie złączone ze Stworzeniem i kiedy opuszczają krainę cienia, zawsze wkraczają do świata żywych. W Zaświaty wyprawić je może wyłącznie nekromancja. W związku z tym, jeśli w ogóle się pojawiają, są zwykle na służbie Panów Śmierci albo Otchłanników.

Żyjący mieszkańcy krain cienia zostają naznaczeni przez Zaświaty jeszcze przed śmiercią. Maja wygląd upiorów, są bladzi i wychudzeni. Rodzi się tu mało dzieci, życie jest krótkie, panoszy się trąd i inne choroby Współczucia. Wszyscy mieszkańcy krainy cienia są za pan brat z upiorami, mają wśród nich kochanków, klientów albo władców. Wyznawać

Esencja w krainach cienia i w Zaświatach

Żyjący absorbują Esencję ze wszystkiego, co żyje w Stworzeniu. w Zaświatach panuje jednak śmierć i żywi nie mogą odzyskiwać Esencji odpoczywając i medytując - muszą się nią pożywić albo ukraść. Nie mogą przy tym wyssać Esencji z upiorów, ponieważ Esencja martwych różni się od energii żywych. Analogicznie, upiory nie mogą odzyskiwać Esencji w Stworzeniu, ponieważ istnieją dzięki dziwacznej Esencji Zaświatów. w krainach cienia, które po części należą do Stworzenia, po części do Zaświatów, Esencję zyskują i żywi, i umarli, choć nie jest to proste.

Typ	Miejsce	Czas	Esencja
Żywy	Stworzenie	dowolny	Odzyskuje normalnie
Żywy	Kraina cienia	dzień/noc	Odzyskuje połowę
Żywy	Kraina cienia	Kalibracja	Odzyskuje normalnie
Żywy	Zaświaty	dzień/noc	Nie może odzyskać Esencji
Żywy	Zaświaty	Kalibracja	Odzyskuje połowę
Martwy	Stworzenie	dzień/noc	Nie może odzyskać Esencji
Martwy	Stworzenie	Kalibracja	Odzyskuje połowę
Martwy	Kraina cienie	dzień	Odzyskuje połowę
Martwy	Kraina cienia	noc	Odzyskuje normalnie
Martwy	Kraina cienia	Kalibracja	Odzyskuje normalnie
Martwy	Zaświaty	dowolny	Odzyskuje normalnie

tu można wyłącznie kulty śmierci i przodków - zakaz ten dotyczy zarówno żywych, jak i umarłych. Panowie Śmierci tworzą często oficjalne religie śmierci, którym przewodzą - wyznawanie ich jest obowiązkowe. W większości takich sekt, żywych traktuje się z pogardą, uznając ich za najniższą kastę wiernych. Prawdziwą inicjacją kultu jest śmierć. Wszystkie kulty śmierci modlą się o ostateczne, błogie zjednoczenie w Zaświatach, kiedy wszelkie życie przestanie już istnieć.

Żyjący żołnierze z krain cienia

Żyją pośród martwych i są tak naprawdę mięsem armatnim w armiach Otchłanników. Status takich żołnierzy jest tylko odrobinę wyższy, niż zombie. Wszystkie wyższe szarże zarezerwowane są dla martwiaków, więc żywi muszą przejść

przez „piekło życia", zanim awansują. Żyjących żołnierzy wykorzystuje się zazwyczaj do najgorszych i najmniej honorowych zadań: strzeżenia magazynów i karawan, obserwowania punktów granicznych, pilnowania więzień. Dla tych wojowników, śmierć jest uparcie poszukiwanym awansem. Wielu z nich wygląda chwalebnego końca, który zwróci na nich uwagę nieumarłych dowódców. Statystyki żołnierzy znajdziesz na stronach 287 - 288.

Upiorna krew

Upiorna Krew, dzieci żyjących matek i umarłych ojców, rodzą się nosząc piętno śmierci. Otchłannicy, którym służą, nazywają ich ghulami i często czynią zarządcami, doradcami i oficerami.

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 2, Zmysły 3, Inteligencja 4, Czujność 3

Cnoty: Litość 2, Pewność 4, Umiar 4, Odwaga 3

Umiejętności: Biurokracja 1, Broń Biała 2, Broń Miotana 2, Czujność 1, Dedukcja 2, Determinacja 1, Jeździectwo 2, Języki (ojczysty: Syjański, inne: Rzeczna Mowa) 1, Medycyna 1, Obycie 1, Odporność 3, Okultyzm 3, Przywództwo 1, Przetrwanie 2, Skradanie się 1, Sztuka wojny 3, Sztuki walki 3, Uniki 2, Wiedza 2, Wysportowanie 2.

Zaszłości: Artefakt 1, Dziedzictwo 2, (Upiorna Krew), Mentor 1 (Martwy Rodzic), Mienie 3, Sprzymierzeńcy (dwa Upiorne Ogary), Wpływy 2

Zalety / Wady: Przebudzona Esencja, Martwy Wędrowiec*, Wyczucie Kotwic**

Arkana:

Miara Przepływu -Upiorna Krew może sprawdzić przy pomocy tego zaklęcia potęgę napotkanej osoby. Wydaje w tym celu jeden okruch.

Przemiana Ciała - ghul może napełnić swoje ciało Esencją Zaświatów, zyskując dostęp do Arkanów nieumarłych. Ponadto wyparowuje poważne obrażenia połową swojej Wytrzymałości,

może opierać się truciznom, chorobom itp., jakby był Pomazańcem. Kosztuje go to pięć okruchów na scenę (plus jeden punkt Siły Woli, jeśli przebywa w Stworzeniu).

Bojowość: 4

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 3L, Obrona 9, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 6L, Obrona 5, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 7, Obrażenia 3L, Obrona -, Ataki 1

Krótka włócznia z kości: Szybkość 5, Celność 9, Obrażenia 7P + trucizna*, Obrona 8, Ataki 2

Nóż: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 5P, Obrona 7, Ataki 3

*Trucizna [Jad Węża Koralowego]: 6P, 3, -/-,5

Wyparowania: 6P/7L (kirys z białego nefrytu, 6P/4L, Twardość 2P/2L)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 5

Siła Woli: 8

Esencja: 3

Pula Esencji: 38 (40)

Wykorzystana Esencja: 2

Dodatkowe: Upiorna krew jest dzieckiem upiora. Kosztem jednego punktu Siły Woli lub trzech okruchów Esencji może widzieć przepływy energii Zaświatów. Potrafi więc przez jedną scenę wyczuwać granicę krain cienia i widzieć niematerialne upiory w zasięgu wzroku. Biała nefrytowa zbroja jest darem od nieumarłego ojca.

*Martwy Wędrowiec - wyczuwa umarłych i może wchodzić z nimi w interakcję jak z żywymi. Nie potrzebuje specjalnych czarów by rozmawiać, dotykać lub walczyć z upiorami - tak, jak nie potrzebują ich inne upiory.

**Wyczucie Kotwic - pozwala ghulowi wyczuwać dotykiem obiekty i miejsca, które są kotwicami jakiegoś upiora.

Żywe trupy

Większość ludzi, którzy umrą w krainach cienia, odradza się jako upiory - taki jest naturalny porządek rzeczy. Nekromanci mogą jednak tworzyć inny rodzaj martwiaków, istoty o materialnych ciałach i szczątkowej inteligencji. Nekromantyczna sztuka pozwala tchnąć pozór życia w zombie i szkielety, powstałe z ludzkich zwłok.

Zombie

Nekromanci animują umarłych nie przejmując się stanem zwłok. Zombie nie umierają, ale nie mogą się również leczyć - pozostają w stanie ciągłego rozkładu, z ich oczodołów płynie cuchnąca ropa, ciało zielenieje, a przez pękniętą skórę prześwitują nadkruszone lub połamane kości. Zazwyczaj nie używają broni i są nagie, brak im bowiem rozumy, by się ubrać lub uzbroić. Jedyne, co zombie odczuwa, to niekończący się głód żywego mięsa. Ścigają więc swoje ofiary powłócząc nogami, a gdy zdołają kogoś dopaść, rzucają się by go pożreć, o ile nadzorca nie odciągnie ich lub przepędzi. Wszystkie zombie zarażają przez dotyk trądem (patrz str. 363) i zwykle są statystami.

Nazwa	Si/Zr/Wyt	Zm/Int/Spr/SW	Poziomy zdrowia	Atak (Sz/Cel/Obr/Kol)	Unik/Wyparowania
Zombie*	5/2/3	2/1/3/10	-0/-0/-1/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony	Pięści: 5/4/4P/2	1/1P/3L

Umiejętności: Broń biała 1, Czujność 1, Odporność 1, Przywództwo 2, Przetrwanie 1, Skradanie się 1, Sztuki walki 2, Uniki 1, Wysportowanie 1,

Nazwa	Si/Zr/Wyt	Zm/Int/Spr/SW	Poziomy zdrowia	Atak (Sz/Cel/Obr/Kol)	Unik/Wyparowania
Węże kręgowe	4/2/3	2/1/3/10	-0/-1/-2/-4/Obezwładniony (-1 ogniwo węża)	Rynsztunek: 7/5/7P/4	2/1P/3L

Umiejętności: Broń biała 2, Czujność 1, Odporność 1, Przywództwo 1 (Zastraszanie +2), Przetrwanie 1, Skradanie się 1, Sztuki walki 2, Uniki 1, Wysportowanie 1,

***Dodatkowe**: Bohater, który walczy wręcz z zombie musi wykonywać udany test (Wytrzymałości + Odporności) o trudności 2 podczas każdej akcji, albo otrzymuje karę wewnętrzną -2 do puli kości z powodu mdłości wywołanych przez trupi odór przeciwnika. Po kilku takich spotkaniach szok spowodowany smrodem mija, a postać nie musi wykonywać powyższych testów. O ile walka pomiędzy Pomazańcami Otchłani nie wymknie się spod kontroli, nie spotyka się zombie puszczonych samopas. Zazwyczaj trzyma się ich w zagrodach, póki nie trzeba rzucić ich do walki z żywymi.

Węże kręgowe

Te odrażające, stworzone wyłącznie do walki istoty powstają w kuźniach ciał, gdzie parający się nekromancją rzemieślniczy tworzą je z pozostałości kilku zwłok. W tym celu rozrąbuje się w talii i zszywa razem łańcuch korpusów. Węże kręgowe biegają szybko na swych wielu rękach, które kontroluje pojedyncza, pozostawiona na początku łańcucha ciał głowa. Głowy pozostałych ogniw wciska się w opróżnioną klatę piersiową poprzedniego korpusu. Węże nie są zbyt bystre, ale mogą być tanią i samobieżną drabiną, mostem albo nawet częścią budowli. Używa się ich też do przełamywania formacji: gdy półtonowy wąż kręgowy, wyposażony w stalowe haki, szarżuje z pełna prędkością, prawie nie da się go zatrzymać. Jeśli jakiś korpus zostanie zanadto uszkodzony, łańcuch dzieli się na dwa mniejsze węże. Małe węże kręgowe mogą także łączyć się w większą całość - prowadząca głowa jednego łańcucha wpycha się w kleiste bebechy ostatniego korpusu drugiego węża. Twory te przemykają przez obozy armii Otchłanników, bełkocząc bez sensu i macając bladymi, poranionymi rękami części porzuconego rynsztunku i buty na ludzkich nogach.

Upiory

Upiory, mieszkańcy Zaświatów często widziani także w krainach cienia, to dusze zmarłych, które wyrwały się z cyklu reinkarnacji. W Zaświatach, swoim naturalnym domu, mają one cielesną postać i nie tracą jej, gdy przebywają w krainach cienia. W Stworzeniu jednak stają się niematerialne i nie mogą przebywać tam zbyt długo.

Upiory wyglądają jak za życia, choć pozbawione są ułomności, które mogły przed śmiercią posiadać. Noszą stosowne ubrania i posiadają wszelkie dobra, z którymi ich pogrzebano i naznaczone są wyraźnym piętnem śmierci. Wiele upiorów wygląda pięknie na swój odmienny, budzący dreszcze sposób, a na fioletową pręgę po uduszeniu lub szramę po poderżnięciu gardła łatwo nie zwracać uwagi. Upiory, które zaczynają powoli rozpuszczać się w Lete są bezbarwne i prawie przezroczyste, a dusze zmarłe niedawno lub trzymające się kurczowo upiornej egzystencji wydają się prawie żywe, materialne i pełne energii.

Upiory pociąga naturalny zew reinkarnacji, zapomnienie Lete, które włącza je w cykl życia i śmierci. Aby mu nie ulec, muszą szukać oparcia w mauzoleach, wzniesionych ku ich czci, oraz ofiarach składanych przez żyjących potomków. Stosy pogrzebowe, tablice pamiątkowe i pieśni żałobne, opiewające ich imię, zapewniają upiorom Esencję i kotwice, które pozwalają im pozostać w zaświatach. Niektóre utalentowane upiory potrafią manipulować Esencją śmierci, by przełamać barierę dzielącą żywych od umarłych i komunikować się z potomkami podczas obrzędów, odprawianych ku swej czci, a nawet fizycznie wkroczyć do świata żywych. Taka władza martwych nad żyjącymi może uczynić z upiora cennego sprzymierzeńca lub sprytnego wroga. Wiara w przodków to znacząca politycznie i społecznie siła na wielu obszarach Stworzenia, mimo wysiłków Zakonu Nieskalanych, który pragnie ją zniszczyć, oraz Panów Śmierci, usiłujących zyskać nad nią kontrolę. Wiele z upiorów, przebywających w świecie żywych, ma co najmniej mały krąg potomków, którzy oddają im cześć, zapewniając w ten sposób zmarłemu jeden lub dwa okruchy Esencji dziennie. W zamian upiór musi jednak co jakiś czas oddawać pewne usługi żyjącej rodzinie.

Egzorcyzmy i przyzwania

Łatwo jest przywołać upiora i każdy, kto zna jego imię i posiada świeżą krew może próbować wezwać zmarłego, który jeszcze się nie reinkarnował. Należy w tym celu udać się na miejsce śmierci upiora albo jego grób, wypowiedzieć jego pełne imię i odprawić prostu obrzęd - wyrysować glify przyjścia kredą (lub mąką), rozlać krew i zapalić kadzidło ku uciesze zmarłej duszy. Rytuał trwa około 15 minut i kończy się testem (Charyzmy + Okultyzmu). Trudność wynosi 2, jeśli rzecz dzieje się w Stworzeniu (albo 3, jeśli przyzywający nie posiada umiejętności Okultyzm) - w krainie cienia albo podczas Kalibracji spada ona do 1. Im starszy jest upiór, tym trudniej go przyzwać - dodaj jeden do trudności, za każde stulecie, które minęło od jego śmierci. W krainie cieni, nieudany rzut nie oznacza, że upiór nie przybywa - wręcz przeciwnie, na wezwanie odpowiada zbyt wiele duchów. Za brakujący do wymaganej trudności sukces pojawia się pięć upiorów (na przykład, jeśli trudność wynosi 3, a tylko na jednej kostce wypadło 7 lub więcej, pojawia się 10 upiorów). Istota, która odpowiada na wezwanie jest widzialna i słyszalna, ale bezcielesna, chyba że posiada odpowiednie Arkana, pozwalające na materializację, albo rytuał odprawiono w krainie cieni.

Odegnanie upiora jest już dużo trudniejsze. Dość powszechnie, zwłaszcza na Północy i przy granicach krain cienia, stosuje się talizmany, odpędzające niespokojne dusze. Ich skuteczność zależy od umiejętności uczonego, które je wykonał - większość zapewnia tylko jedną dodatkową kostkę do obrony przed atakami upiora, jeśli spróbuje on zranić postać. Innym dobrze znanym środkiem obrony przed upiorami jest sól, istoty te nie mogą bowiem przekroczyć linii usypanej z soli, a krainy cienia zostają zniszczone, jeśli ich grunt ulegnie zasoleniu. Z zasolonych zwłok można wprawdzie stworzyć żywego trupa, ale trudność czaru wzrasta wówczas o dwa. Podczas wojny z Pomazańcem Otchłani i jego armiami sól staje się więc bezcenną i rzadką bronią.

Import soli do krain cienia podlega ścisłej kontroli, a za jej przemyt można zostać skazanym na śmierć (i mało chwalebną służbę w roli zombie lub węża kręgowego).

Zakon Nieskalanych uczy swoich mnichów egzorcyzmów, a większość magów posiada umiejętności, które pozwalają odegnać upiory. Egzorcysta może wezwać upiora, by go ułagodzić, złożyć ofiary i zaoferować pomoc w rozwiązaniu problemów z żywymi. Jeśli to nie pomoże, można spróbować odegnania. Jest ono akcją sporną pomiędzy upiorem, a egzorcystą. Ten drugi testuje (Oddziaływanie + Okultyzm) albo (Siłę Woli + całkowitą Esencję), zależnie od własnego wyboru, upiór zaś opiera się za pomocą swoich dwóch najwyższych cnót. By zwyciężyć, egzorcysta musi zebrać liczbę sukcesów równą Sile Woli upiora. Wygnane upiory nie mogą wrócić do Stworzenia, zanim ktoś ich nie wezwie. Każda próba odegnania kosztuje egzorcystę trzy okruchy Esencji i trwa pięć minut. Egzorcysta może także spróbować wygnać upiora, który kogoś opętał, na przykład potępieńca. Wykonuje wówczas akcję sporną, testując (Oddziaływanie + Okultyzm), a trudność równa jest najniższej cnocie upiora, który kogoś opętał. Egzorcyzmujący musi zgromadzić tyle sukcesów, ile wynosi najwyższa cnota upiora razy dwa.

Najpowolniejszą metodą odegnania upiora jest zniszczenie jego więzi ze światem żywych - tak zwanych kotwic. Najczęściej kotwicą jest mauzoleum albo zwłoki, choć czasem rolę tę pełnić mogą cenne przedmioty, drzewo które upiór zasadził i o które dbał za życia, dzieło sztuki czy wartościowy instrument muzyczny. Problem jest wówczas przede wszystkim fakt, że upiór pojawi się jak najszybciej, by bronić kotwicy - a z rozwścieczonym mieszkańcem Zaświatów najlepiej nie zadzierać. Ponadto, upiory mają zazwyczaj po kilka kotwic, a zniszczenie jednej nie unicestwi martwiaka, za to sprowadzi widmo, kipiące gniewem na śmiałka, który miał czelność zbezcześcić jego własność. Zawodowi egzorcyści znają znacznie bardziej niezawodne metody pozbywania się upiorów.

Krew

We krwi jest moc. Jako źródło życia, może przyzywać demony i upiory, pieczętować obietnice i wskazywać świadków. Szamani, egzorcyści i czarnoksiężnicy wszelkiego rodzaju znają dobrze potęgę krwi i chętnie z niej korzystają. Choć ofiary z ludzi składa się tylko podczas najbardziej desperackiej lub plugawych rytuałów, to one są najlepszym źródłem mocy dla umarłych. Krew śmiertelników zapewnia im jeden okruch Esencji za każdy wydany przez żywego poziom zdrowia - a więc ofiara z bohatera daje im sześć okruchów, a ze statysty tylko dwa. Otrzymanych w takich okolicznościach obrażeń nie można wyparować, goją się jednak normalnie. Upiory zyskuję też jeden okruch za każdy poziom zdrowia zwierzęcia, ale krwi zwierzęcej nie można używać podczas rzucania czarów i w rytuałów. Krew, wykorzystywana w praktykach magicznych, musi być świeża i przelana w rytualny sposób - posoka utoczona podczas walki lub w wypadku jest bezużyteczna. Każdy rytuał wykrwawienia trwa co najmniej jedną akcję, a mag może z równym powodzeniem użyć własnej krwi, oddając ją dobrowolnie, albo wytoczyć ją z wrzeszczącej ofiary - każda jest równie cenna. Magowie, którzy używają krwi do przyzywania upiorów lub demonów, otrzymują dodatkową kostkę do testu.

Nienasycony upiór

Nienasycone upiory powstają, kiedy wypełniona wielkim gniewem dusza nie może zaznać spokoju. Martwego przepełnia wówczas nienawiść i rządzą zemsty. W świecie „**Exalted**" karą za zdradę i morderstwo jest nie tylko więzienie - zabity może po prostu wrócić zza grobu, nadgryziony przez robaki, ale kipiący gniewem.

Nienasycone upiory powstają w pierwszą noc po morderstwie. Wyglądają prawie jak za życia, noszą jednak straszliwe znamiona okrutnej śmierci i postępującego rozkładu. Istoty takie wędrują nocą po świecie żywych, polując na swoich zabójców i rozrywając na strzępy każdego, kto wejdzie im w drogę. O świecie powracają do swoich zwłok, a ich dusza umyka w Zaświaty. Gdy blask świtu zaskoczy je w świecie żywych, zostają zniszczone, nigdy nie oddalają się zatem nadmiernie od swoich ciał. Przez pierwsze trzy noce po śmierci, dusza nienasyconego upiora jest cała i może on wykorzystać cały swój spryt, by odnaleźć swojego mordercę, a nawet porozumieć się ze starymi przyjaciółmi, żeby pomogli pomścić jego śmierć.

Na koniec trzeciej nocy, wyższa dusza, czyli hun, opuszcza ciało, ale niższa dusza, zwana po, pozostaje. Od tej chwili nienasycony upiór jest już tylko szalonym, krwiożerczym monstrum, które zabija wszystkich na swej drodze i kipi nienawiścią wobec wszystkich żyjących.

Nekromanci tworzą czasem nienasycone upiory, torturując swe ofiary, aż umrą. Więżą je potem w kręgach soli lub kiełkującego ziarna, póki dusza hun nie opuści ciała, pozostawiając mniej inteligentnego, ale za to łatwiejszego do okiełznania, krwiożerczego upiora. Każdy posiadacz Okultyzmu 3 i więcej może więzić nienasyconego upiora, póki nie oddzieli się od niego wyższa dusza. Nienasycone upiory nie mogą przekroczyć linii usypanej z soli lub kiełkującego ziarna i można je zniszczyć, posypując solą zwłoki, gdy nie ma u nich upiora.

Atrybuty: Siła 6, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Charyzma 2, Oddziaływanie 1, Wygląd 1, Zmysły 3, Inteligencja 1, Spryt 3
Cnoty: Litość 1, Pewność 2, Umiar 1, Odwaga 3
Umiejętności: Czujność 3, Przetrwanie 3, Sztuka wojny 3, Sztuki walki 3, Uniki 2, Wysportowanie 3 (Podczas trzech dni, gdy hun zamieszkuje jeszcze ciało, nienasycony upiór ma także Umiejętności, które dana postać posiadała za życia)
Zaszłości: Artefakt 2

Egzorcysta

Egzorcyści to święte osoby, które poświęcają się ochronie niewinnych istot przed drapieżnością złych duchów. Wykorzystując swą niewzruszoną wiarę i wyjątkową wiedzę na temat spraw nadnaturalnych, reprezentują śmiertelników w układach z istotami nadprzyrodzonymi i próbują rozwiązywać problemy obu stron polubownie. Jeśli jednak zajdzie potrzeba, umieją odegnać upiora, a nawet demona, a także zabezpieczyć dany obszar przed ich powrotem. Na ziemiach kontrolowanych przez Krainę, egzorcyści są zwykle śmiertelnymi mnichami z Zakonu Nieskalanych.

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 4, Charyzma 2, Oddziaływanie 3, Wygląd 2, Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 3
Cnoty: Litość 2, Pewność 4, Umiar 3, Odwaga 3
Umiejętności: Broń biała 3 (Kij +1), Czujność 3, Medycyna 2, Obycie 2, Odporność 2, Okultyzm 3 (Bariery +3, Rytuały śmierci +2), Przywództwo 3, Przetrwanie 1, Rzemiosło Drewno) 2 (Talizmany Ochronne +2), Skradanie się 2, Sztuka wojny 3, Sztuki walki 3, Uniki 2, Wiedza 2 (Plugastwo +1), Wysportowanie 3.
Zaszłości: Artefakt 2
Zalety: Wrażliwość na Esencję
Bojowość: 6
Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 3L, Obrona 8, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 6, Obrażenia 6L, Obrona 4, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 6, Obrażenia 3L, Obrona -, Ataki 1
Nóż: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 5P, Obrona 6, Ataki 3
Kij Niematerialnego Mistrzostwa: Szybkość 6, Celność 9, Obrażenia 10L, Obrona 9, Ataki 2

Wyparowania: 3P/8L (przeszywanica 3P/4L, - 1 poruszanie)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 4/3 Sita Woli 7
Esencja: 2
Dodatkowe: Kij Niematerialnego Mistrzostwa pozwala użytkownikowi uderzać i bronić się przed atakami bezcielesnych duchów, upiorów, demonów i tym podobnych. Runy wyryte na tej broni pozwalają wydać jeden punkt Siły Woli, a potem przez całą scenę wykorzystywać kij do walki z istotami niematerialnymi. Egzorcysta zazwyczaj posiada także zaklęcia ochronne przeciw martwym i demonom, które dają mu jedną dodatkową kość do obrony przed atakami takich potworów. Powinien również mieć na podorędziu zapas soli i innych komponentów, potrzebnych do odegnania duchów.

Zalety: Wrażliwość na Esencję
Arkana:
Miara Przepływu - za jeden okruch Esencji, nienasycony duch może ocenić swojego przeciwnika, zanim zdecyduje go zaatakować.
Bojowość: 5
Broń:
Ugryzienie: Szybkość 4, Celność 6, Obrażenia 7P, Obrona 5, Ataki 2
Pazury: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 6P, Obrona 6, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 7, Obrażenia 6L, Obrona -, Ataki 1
Wyparowania: 2P/4L (martwe ciało)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 4
Siła Woli: 5
Esencja: 2
Pula Esencji 45
Dodatkowe: Upiory nie mogą odzyskiwać Esencji w Stworzeniu, medytując lub odpoczywając. Muszą kraść ją albo przyjmować w postaci krwawych ofiar. Nienasycony upiór odzyskuje także Esencję, pożerając ciała i pijąc krew. Gdy poziom zdrowia takiego upiora spadnie do Obezwładnionego, ten nie zostaje zabity i po prostu się dematerializuje, chyba że zniszczeniu ulegnie też jego ciało. Nocą, nienasycone upiory przyjmują cielesną postać w Stworzeniu, za dnia natomiast rezydują w Zaświatach. Większość z nich to statyści.

Upiór wojny

Te potężne upiory potrafią przyjąć w Stworzeniu materialną postać, która do złudzenia przypomina istotę żywą, nosi jednak fizyczne oznaki śmierci.

Takie istoty tworzą trzon armii Pomazańców Otchłani. Noszą czarne zbroje, wykute z metalu wydobytego w Zaświatach. Ich pancerze i tarcze ozdobione są kośćmi, inskrypcjami grobowymi oraz wizerunkami cierpienia, a blade, wykrzywione szałem twarze, to często ostatnia rzeczą, jaką widzą śmiertelni żołnierze.

Podobnie jak wszystkie upiory, istoty te nie mogą odzyskiwać Esencji w Stworzeniu, o ile nie zostaną nakarmione. Dlatego Otchłannicy, tak samo jak generałowie armii śmiertelnych, muszą organizować zaopatrzenie dla swoich upiornych zastępów. W noc przed bitwą poświęca się często żywych jeńców, by nakarmić żołnierzy.

Atrybuty: Siła3, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Oddziaływanie 2, Wygląd 2, Zmysły 2, Inteligencja 2, Spryt 2
Cnoty: Litość 2, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 3
Umiejętności: Broń biała 2 (Topór +1), Czujność 2, Medycyna 1, Odporność 1, Przywództwo 1, Przetrwanie 1, Skradanie się 2, Sztuka wojny 3, Sztuki walki 2, Uniki 3, Wysportowanie 2.
Arkana:
Trupia Poświata - za dwa okruchy, upiory wojny mogą emitować nienaturalną poświatę przez czas jednej sceny.
Ręka Wiatru - płacąc trzy okruchy i jeden punkt Siły Woli, upiór wojny może wykonać jedną akcję, która wpłynie na świat żywych. Upiory wojny wykorzystują ją zwykle, by atakować żywych bez narażenia się na kontratak.
Obciążenie Balastem Ciała - za 20 okruchów i dwa punkty Siły Woli upiór wojny może przybrać na godzinę cielesną postać w Stworzeniu.
Bojowość: 4
Broń:
Uderzenie: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 3L, Obrona 5, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 4, Obrażenia 6L, Obrona 2, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 4, Obrażenia 3L, Obrona -, Ataki 1
Topór: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 7P, Obrona 3, Ataki 2
Nóż: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 5P, Obrona 4, Ataki 3
Halabarda: Szybkość 6, Celność 4, Obrażenia 10P/2, Obrona 4, Ataki 2
Wyparowania: 7P/10L (kurta kolcza 6P/7L, - 3 poruszanie, okrągła tarcza, +1 do trudności ataku)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 4/1
Siła Woli: 6
Esencja: 2
Pula Esencji: 50
Dodatkowe: Upiory nie mogą odzyskiwać Esencji w Stworzeniu, medytując lub odpoczywając. Muszą kraść ją albo przyjmować w postaci krwawych ofiar. Gdy poziom zdrowia upiora spadnie do Obezwładnionego, ten nie zostaje zabity i po prostu się dematerializuje się. Zazwyczaj są statystami.

Nemisariusz

Nemisariusze to niezwykłe i rzadko spotykane upiory, które służą na dworach Otchałnników jako cenni szpiedzy, zabójcy i sabotażyści, posiadają bowiem zdolność opętywania niedawno zmarłych ciał. Większość z nich to stare, potężne duchy, które dawno zapomniały, kim były i jak wyglądały za życia. Kiedy nie przebywają w jakimś ciele, nemisariusze są tylko przeszywającym dreszczem, syczącym szeptem.

Nawet gdy zasiedlają rozkładające się ciała, nemisariuszy łatwo odróżnić od zombie, dzięki zielonkawym iskierkom inteligencji w oczach, ewidentnej, jednostkowej świadomości - oraz fakcie, że noszą ubrania. Nemisariusze - wojownicy ubierają zwykle czarne zbroje z żelaza, ozdobione srebrnymi inskrypcjami, świadczącymi o statusie i władzy. Giermkowie i skryby noszą szare, jedwabne szaty ze srebrnymi bransoletami i matową, granatową lamówką. Większość z nemisariuszy, szczególnie gdy podróżują przez Stworzenie, ukrywa swoje gnijące oblicza za srebrnymi maskami, nie wyrażającymi żadnych emocji. Nemisariusze nie znają strachu i nie obawiają się o swoje bezpieczeństwo. Ich ciała można zniszczyć, ale duch przetrwa.

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Charyzma 2, Oddziaływanie 3, Wygląd 2, Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 3
Cnoty: Litość 2, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 4
Umiejętności: Broń biała 3, Czujność 4, Dedukcja 1, Determinacja 3 (Tortury +1), Łucznictwo 2, Medycyna 2, Odporność 2, Okultyzm 3, Przywództwo 3, Przetrwanie 1, Skradanie się 2, Sztuka wojny 3, Sztuki walki 3, Uniki 2, Wysportowanie 3.
Zaklęcia duchów: Sprytny Złodziej
Arkana:
Miara Przepływu - płacąc jeden okruch, nemisariusz może ocenić swego przeciwnika, zanim zdecyduje, czy go zaatakować.
Technika Cienia Śmiertelnika - nemisariusz może wydać 7 okruchów Esencji i jeden punkt Siły Woli, by wniknąć do ciała żyjącej osoby, a potem kierować nim przez godzinę, doświadczając wszystkiego, co odczuwa śmiertelnik.
Nemisarskie Okiełznanie - kosztem 5 okruchów i jednego punktu Siły Woli, nemisariusz może zając na jeden dzień jakieś zwłoki, o ile wykona udany test (Siły + Litości).
Bojowość: 7

Broń:
Uderzenie: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 4L, Obrona 8, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 6, Obrażenia 7L, Obrona 4, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 6, Obrażenia 4L, Obrona -, Ataki 1
Nóż: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 6P, Obrona 6, Ataki 3
Halabarda: Szybkość 6, Celność 6, Obrażenia 11P/2, Obrona 6, Ataki 2
Wyparowania: 5P/5L (kirys 4P/2L, -1 poruszanie)
Poziomy zdrowia: -0/-0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 4/3
Siła Woli: 7
Esencja: 2
Pula Esencji: 55
Dodatkowe: Nemisariusze nie mogą odzyskiwać Esencji w Stworzeniu, medytując lub odpoczywając. Muszą kraść ją albo przyjmować w postaci krwawych ofiar. Gdy poziom zdrowia nemisariusza spadnie do Obezwładnionego, jego obecne ciało zostaje zniszczone. Upiór opuszcza je natychmiast i musi szukać nowego nosiciela. Dotyk nemisariusza powoduje choroby. Postać, którą dotknął, musi wykonać test (Wytrzymałości + Odporności) trudności 2, żeby uniknąć infekcji.

Potępieniec

Potępieńców bardzo rzadko spotyka się w Stworzeniu. To widmowi słudzy prawdziwego Zapomnienia, upiory bardzo potężne i całkowicie obłąkane. Często tworzą i wypuszczają na wolność nienasycone upiory, by gnębiły ich wrogów, mają też całe grona służących z nefrytu oraz golemów. Potępieńcom nie wystarcza zadawanie śmierci - interesuje ich całkowite zniszczenie duszy, a nawet wszystkich dusz, by doprowadzić do końca Stworzenia. Potępieńcy snują pajęczyny spisków między sobą i innymi umarłymi, tworząc kulty Ostatecznego Zapomnienia, udając ważnych kapłanów śmierci i łącząc swoje moce, by zniszczyć wszelkie życie i wszelką śmierć.

Wszyscy potępieńcy byli kiedyś wystawieni na zew Zapomnienia, które spaczyło ich umysły i widmowe ciała. Są prawdziwymi potworami rodem z koszmarów, o poranionych, dziwacznie powykrzywianych ciałach i wygłodniałe oczach. W ich wysokich głosach, przypominających ostatni płacz umierającego dziecka, dźwięczy zimne szaleństwo Zapomnienia.

Atrybuty: Siła 6, Zręczność 6, Wytrzymałość 6, Charyzma 2, Oddziaływanie 4, Wygląd 1, Zmysły 5, Inteligencja 4, Spryt 6
Cnoty: Litość 1, Pewność 4, Umiar 1, Odwaga 5
Umiejętności: Broń Biała 6 (Miecz +2), Czujność 5, Determinacja 2, Języki (ojczysty: lokalny, inne: Starocesarski, Mowa Rzeki) 2, Łucznictwo 6, Obycie 5, Odporność 4, Okultyzm 4, Przywództwo 6, Rzemiosło (Kształtowania Ektoplazmy) 3, Rzemiosło (Pandemonium) 4, Skradanie się 4, Sztuka wojny 6, Sztuki walki 6, Uniki 6, Wysportowanie 5, Występy publiczne 4.
Zaszłości: Nekromancja 2, Szpiedzy 2, Szepty 2*
Arkana:
Władza nad Wygłodzonymi Biesami — za osiem okruchów i jeden punkt Siły Woli, potępieniec zyskuje władzę nad nienasyconymi upiorami.
Kocioł Rozkładu - kosztem sześciu okruchów, potępieniec może stworzyć wielką ilość odrażającego płynu, który znika po godzinie.
Giętka Forma Ducha - za pomocą tej mocy, kosztem 4 okruchów Esencji, potępieniec zmniejsza swoja wrażliwość na ataki fizyczne, czyniąc swoje ciało bardziej giętkim.
Potępieńcy znają dwa czary z Kręgu Krain Cienia, są to zazwyczaj: Nienasycony Oślizgły Cień** oraz Przebicie Całunu. Mogą ich nauczać.
Bojowość: 11
Broń:
Pazury: Szybkość 4, Celność 13, Obrażenia 6P, Obrona 14, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 12, Obrażenia 7L, Obrona 10, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 12, Obrażenia 6L, Obrona -, Ataki 1
Wykrwawiający Nóż: Szybkość 5, Celność 13, Obrażenia 8P, Obrona 12, Ataki 3
Czernione Ostrze: Szybkość 4, Celność 15, Obrażenia 11P/2, Obrona 13, Ataki 2
Wyparowania: 15P/18L (zbroja płytowa z duszmetalu, 12P/14L, -2 poruszanie, Twardość:8P/8L)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 8/6
Siła Woli: 9
Esencja: 3
Pula Esencji: 39 (45)
Wykorzystana Esencja: 6
Dodatkowe: Potępieńcy, jak inne upiory, nie mogą odzyskiwać Esencji w Stworzeniu. Mają jednak cały arsenał mocy oraz czarów i zdarza im się wnikać w ciała zmarłych. Nigdy jednak nie mogą opętać kogoś żyjącego - przyjęcie żywej powłoki oznacza dla nich sprzeniewierzenie się wszystkiemu, w co wierzą.
*Szepty: Potępieniec może otworzyć swoją duszę na Zapomnienie i pozwolić, by szepty i pieśni ostatecznego zniszczenia wniknęły głęboko w jego umysł. Dzięki temu może wykorzystywać utraconą wiedzę i moce, które zatonęły w Zapomnieniu. Raz na scenę, upiór może przetestować (Zmysły + Szepty) dla umiejętności, której nie posiada. Jeśli rzut zakończy się powodzeniem, upiór może zastąpić brakującą umiejętność swoim poziomem Szeptów.
**Nienasycony Oślizgły Cień - ten nekromantyczny czar kosztuje potępieńca 15 okruchów, a jego efekty trwają przez godzinę. Upiór otwiera usta jakby chciał krzyczeć, ale wypływa z nich paskudny czarny śluz. Powstaje z niego żyjący cień, gotowy zaatakować pojedynczy cel w zasięgu wzroku potępieńca. Ma fizyczne atrybuty i Walkę wręcz równą Esencji swojego twórcy i liczbę poziomów zdrowia równą (Wytrzymałości + Esencji) nekromanty. Jest niewrażliwy na fizyczne ataki, ale można zranić go ogniem i magią. Automatycznie zdaje wszystkie testy Odwagi. Oślizgły cień może wspinać się po ścianach, wślizgiwać przez szpary pod drzwiami i przez rury, byleby dotrzeć do celu. Złapawszy ofiarę, cień zmniejsza się i przyjmuje jej kształt. Światło słoneczne niszczy tę bestię.
***Przebicie Całunu - po wydaniu 10 okruchów Esencji, nekromanta wypowiada inkantację, która wstrząsa fundamentami Stworzenia. Na zakończenie tego czaru, nekromanta musi wykonać pionowe cięcie w powietrzu za pomocą noża lub miecza. Tworzy w ten sposób rozdarcie, prowadzące do przerażającego miejsca, zwanego Labiryntem. Tego czaru nie można rzucić w świetle dnia, ani w Stworzeniu, ani w krainach cienia.

Panowie Śmierci

Choć Panowie Śmierci nie są bogami, diabłami, upiorami, ani Pomazańcami, wstrząsnęli jednak Stworzeniem aż do fundamentów, kiedy spróbowali zniszczyć barierę, która oddziela żyjących od umarłych.

Starożytni umarli nazywają ich parweniuszami, lecz wyłącznie ściszonym szeptem. W żadnej księdze Gwiezdnych ani zasobach wiedzy z Pierwszej Ery nie ma o nich żadnej wzmianki. Nie są związani prawami demonów i nie podlegają władzy bogów. Nie mają związków z żadną religią i śmieją się z barier

i talizmanów przeciw umarłym. Zakon Nieskalanych twierdzi, że pojawili się, by ukarać Krainę za jej zepsucie, a uczeni ze Smoczej Krwi szepczą, że są przekleństwem Plugastwa, które powróciło do Stworzenia.

Kimkolwiek są i skądkolwiek się wzięli, rozpoczęli systematyczny atak na samą instytucję życia. Jeśli nie zostaną odparci, Panowie Śmierci pociągną całe Stworzenie w Zaświaty i doprowadzą do ostatecznego końca wszelkiego istnienia.

Maska Zim

Maska Zim to potwór, który otworzył oczy świata na zagrożenie ze strony Panów Śmierci. Przybył do Stworzenia na czele armii i zdobył położone na Wschodzie miasto Ciernie, zmieniając je w krainę cienia. Maska Zim jest ogromnym, liczącym ponad dwa metry wzrostu osobnikiem, otulonym w poszarpane zwoje czarnego całunu. Zdobią go zmatowiałe, srebrne runy, których sam widok sprowadza chorobę na ludzi i zabija większość zwierząt. Pan Śmierci nosi zbroję płytową z duszmetalu, która, gdy ją uderzyć, krzyczy głosem potępionych dzieci i ogromną, smoliście czarną dajkatanę. Broń pokryta jest szronem i wysysa życie każdego, kogo zrani. Maski Zim nigdy nie widziano bez charakterystycznej, wyrzeźbionej z lodu maski. Przedstawia ona dwa oblicza, jedno urzekająco, hipnotycznie piękne, a drugie tak straszliwe, że najodważniejsi uciekali na jego widok. Kiedy Maska Zim idzie po ziemi, w śladach jego stóp zbiera się krew, jakby samą swoją obecnością ranił Stworzenie. Ten efekt trwa, póki promienie księżyca w pełni nie padną na jego krwawe ślady.

Atrybuty: Siła 12, Zręczność 9, Wytrzymałość 10, Charyzma 5, Oddziaływanie 7, Wygląd 4, Zmysły 5, Inteligencja 6, Spryt 7
Cnoty: Litość 1, Pewność 5, Umiar 4, Odwaga 5
Umiejętności: Broń biała 7 (Miecz +2), Broń miotana 6, Czujność 5, Dedukcja 5, Determinacja 5 (Torturowanie pomazańców +1), Jeździectwo 5, Języki (wszystkie) 6, Łucznictwo 7, Obycie 5, Odporność 5, Okultyzm 5 (Ostateczne Zapomnienie +1), Przywództwo 6, Rzemiosło (Kształtowania ektoplazmy) 5, Rzemiosło (Pandemonium) 5, Skradanie się 4, Sztuka wojny 8, Sztuki walki 6, Uniki 8, Wysportowanie 5, Występy publiczne 4.

Zaszłości: Artefakt 5, Kult 3, Nekromancja 5, Sprzymierzeńcy (rycerze śmierci) 5, Szepty 5, Szpiedzy 4, Świta 6.
Arkana: Wszystkie wspomniane w opisach innych upiorów i wiele innych, w tym pozwalające Masce Zim przekuwać dusze umarłych w duszmetal, ranić i korumpować dusze Pomazańców Niebios, a także tworzyć koszmary i horrory w Stworzeniu. Pan Śmierci może także tworzyć, wiązać i przyzywać upiory, nienasycone upiory i żywe trupy. Nigdy nie słyszano by Maska Zim opętywał ciała martwych lub żywych.
Zaklęcia: Wszystkie Zaklęcia Słonecznych
Maska Zim zna wszystkie prezentowane tu czary z Pierwszego i drugiego Kręgu oraz wiele innych. Jest także uzdolnionym nekromantą i posługuje się wieloma czarami z trzech kręgów nekromancji, w tym Przebudzonym Legionem, Krwią Pomordowanych, Krwawym Monsunem i Lasem Kościanych Ostrzy (opisanymi poniżej). Jeśli tylko zechce, może nauczać tych czarów.

Przebudzony Legion - to nekromantyczne zaklęcie tworzy żywe trupy. Za każde trzy okruchy Esencji, z martwych powstaje zombie lub szkielet. Nekromantą poświęca całą akcję na przyzywanie mrocznej energii Zaświatów, gromadząc ją w rękach pod postacią pulsującej niczym bijące serce sfery. Na koniec akcji, sfera eksploduje czarnymi błyskawicami, które uderzają najbliższe ludzkie zwłoki w zasięgu 90 metrów.

Krew Pomordowanych - ten czar pozwala nekromancie na odzyskanie jednego poziomu lekkich lub poważnych obrażeń za każdego człowieka zabitego w promieniu półtorej kilometra. Podczas rzucania, wokół czarnoksiężnika zaczyna gromadzić się krwawy opar i słychać odlegle krzyki umierających. Czar kosztuje 35 okruchów Esencji, a jego efekt trwa przez całą scenę.
Krwawy Monsun — Nekromanta wydaje 50 okruchów Esencji, odcina sobie dłoń (odnosząc jeden niewyparowywany poziom poważnych obrażeń) i kropi powietrze tryskającą z kikuta krwią. Ta zaczyna gromadzić się na kształt kolumny szkarłatu, wznosząc się ku niebu. W ciągu następnej godziny na niebie, w promieniu (Esencja nekromanty w kilometrach), zaczynają gromadzić się krwistoczerwone chmury o kształcie dysków, roniące siarczyste opady krwawych strug, które tworzą na ziemi kałuże posoki. Deszcz trwa przez liczbę godzin równą Wytrzymałości nekromanty. Większość małych zwierząt umiera podczas opadu, a ludzie muszą co godzinę testować (Wytrzymałość + Odporność), by uniknąć modyfikatora -1 do puli kości we wszystkich akcji z powodu mdłości.

Las Kościanych Ostrzy - Nekromanta musi zamachnąć się w kierunku wroga i wydać 25 okruchów Esencji, by z jego dłoni wystrzeliła niewidzialna fala, która wygląda jak nieszkodliwe zawirowanie w powietrzu. Kiedy jednak dotrze do celu, z ziemi wystrzeliwują setki olbrzymich kolców o barwie kości. Są niesamowicie ostre i przecinają wszystko, z czym się zetkną, zadając osiem poziomów poważnych obrażeń, których

nie można uniknąć ani sparować. Obszar działania czaru jest równy ([Charyzma + Okultyzm] x 10) metrów kwadratowych i nekromantą może nadać mu dowolny kształt. Kolce istnieją przez liczbę dni równą poziomowi Esencji nekromanty, a potem rozpadają się w suchy, jałowy proch.

Bojowość: 12

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 17, Obrażenia 12L, Obrona 18, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 16, Obrażenia 15L, Obrona 14, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 16, Obrażenia 12L, Obrona -, Ataki 1

Toporek Mrocznego Cierpienia: Szybkość 5, Celność 18, Obrażenia 17L*, Obrona 17, Ataki 2

Wielka dajkatana z duszmetalu (Lodowa Brzytwa): Szybkość 5, Celność 20, Obrażenia 24L/4**, Obrona 14, Ataki 3

*Ofiara, która otrzymała obrażenia od tej broni, musi wykonać test Odwagi, albo przez następne sześć momentów doznawać będzie straszliwych wizji swojej śmierci, które uniemożliwią jej działanie.

**Trafiwszy, dajkatana wysysa 2 okruchy Esencji, które albo zasilają pulę Esencji Maski Zim, albo leczą poziomy jego zdrowia. Zabici tą bronią podlegają Ostatecznemu Zapomnieniu i ani się nie odrodzą, ani nawet nie zamienią w upiory.

Wyparowania: 19P/26L (Łkająca Łuska, wykonana z duszmetalu zbroja płytowa, 14P/16L, -2 poruszanie, Twardość: 10P/10L)

Poziomy zdrowia: -0x20/-1x10/-2x10/-4x5/Obezwładniony (zamiast umrzeć, dematerializuje się)

Obrona: 14/12

Siła Woli: 10

Esencja: 10

Wrodzona Esencja: 78

Obca Esencja: 202 (222)

Wykorzystana Esencja: 20

Dodatkowe: Maskę Zim zwykle otaczają sługi, gwardia i zausznicy. Oblężenie Cierni stało się już przerażającą legendą, znaną w całym Stworzeniu. Panu Śmierci towarzyszy zwykle gigantyczny, nieumarły behemot, którego używa jako machiny oblężniczej i fortecy. Ten potwór rodem z koszmaru, znany jako Pancernik, obecnie odpoczywa na peryferiach zrujnowanych Cierni.

Maska Zim: Imię Pana Śmierci pochodzi od podwójnej maski, jaką zawsze nosi. Jedna jej strona jest urzekająco piękna i bohater, który na nią spojrzy, musi wykonać udany rzut na Umiar o trudności trudność 3, żeby nie popaść w trans zachwytu nad wizerunkiem. Będzie wtedy wykonywał prośby Maski albo spróbuje z własnej inicjatywy zrobić coś, by mu się przypodobać. Druga strona maski jest tak koszmarna, że bohater musi przetestować Odwagę o trudności 3, albo uciec z okolicy na jedną scenę.

Pomazańcy

Żadna istota nie będzie dla Pomazańców takim wyzwaniem, jak oni sami. Od upadku Przedwiecznych, to właśnie niekończąca się gra o władzę dumnych grup Smoczej Krwi, dzikich Lunaków, subtelnych Wybrańców Panien i potężnych Wybrańców Słońca (oraz ich splugawionych odbić, rycerzy śmierci) kształtowała oblicze Stworzenia.

Pomazańcy Ziemi

W przeciwieństwie do Wybrańców Niebios, którzy rzadko przygotowani są do Wyniesienia, Suwereni ze Smoczej Krwi szkolą się prawie od urodzenia, jest bowiem bardzo prawdopodobne, że zostaną Pomazańcami. Choć członkowie Smoczej Krwi pojawiają się niekiedy poza Dynastią- takich Pomazańców nazywa się zwykle bezkastowymi lub „zagubionymi jajami" - Wyniesienie potwierdza jednak zwykle to, co Suweren wie od dziecka: że nosi w sobie iskrę boskości. Dla większości, oznacza to również prawo do nurzania się w zepsuciu, ale nie cała Smocza Krew to stereotypowi, amoralni degeneraci. Na każdego uzależnionego od narkotyków członka Rodu Cynis przypada ascetyczny Nieskalany, który odmawia sobie wszystkiego poza ryżem i wodą. Każdemu krwiożerczemu wojownikowi, który gwałci i pustoszy wioski na Pograniczu odpowiada cichy przedsiębiorca, który dzięki Wyniesieniu stał się bogiem faktur i formularzy. Na każdego wywiadowcę Iselsi, sabotującego machinę biurokratyczną, jest także patriota, który czyni co może, by ocalić umierające Cesarstwo i nie oczekuje nagrody ani rekompensaty. Wszystkie te osoby łączy jedno: prawie nieograniczona pewność siebie, ukształtowana przez społeczeństwo, które widzi w nich półbogów, i świat, gdzie nikt prócz im podobnych oraz Plugastw nie może stawić im czoła.

Większość rodziców ze Smoczej Krwi zakłada, że każde ich dziecko będzie Pomazańcem i dlatego narzuca potomstwu ostrą, niedorzecznie wyśrubowaną dyscyplinę oraz szkoli w podstawach każdej możliwej sztuki walki. Od dzieci Suwerenów oczekuje się również, że nauczą się grać na jakimś instrumencie muzycznym, opanują retorykę, zyskają biegłość w polityce i poznają sztuki piękne oraz literaturę, a wszystko to zanim opuszczą szkołę przygotowawczą. Oczywiście, gdy dziecko nie zostanie Wyniesione, rodzice są gorzko rozczarowani - jednak nawet śmiertelni Suwereni są wciąż patrycjuszami, dużo lepiej przygotowanymi do życia, niż ktokolwiek urodzony poza Wielkim Rodem. Oczywiście dla dzieci, które dostąpią Wyniesienia, lata przygotowań są tylko wstępem do trwającego wiele śmiertelnych pokoleń treningu, wymaganego od Książąt Ziemi. Podstawowa edukacja jest zazwyczaj wstępem do późniejszej immatrykulacji w jednej z najlepszych szkół wyższych Krainy. Przyszli wojskowi kształcą się w Domu Dzwonów, Heptagram przyjmuje osoby zainteresowane okultyzmem, a Akademia Helisy dba o przyszłych zarządców, służbę cywilną i czasem szpiegów dla Wszystkowidzącego Oka. Osoby, które pragną dołączyć do Nieskalanych lub ciągnie je do ogólnej edukacji religijnej uczą się w Klasztorze Mądrości.

Zazwyczaj, Pomazańcy Słońca spotykają Smoczą Krew w czterech sytuacjach. Pierwsza ma miejsce, gdy Słoneczny zachowuje się niedyskretnie na obszarze kontrolowanym przez Smoczą Krew. Wpływy Krainy są rozległe, i niewiele jest miejsc na Pograniczu, gdzie rozświetlający noc sigil animy nie przyciągnie uwagi lokalnych Pomazańców Ziemi. Wprawdzie prawdopodobieństwo zauważenia przez Cesarstwo jest tym większe, im bliżej do Błogosławionej Wyspy, ale Kraina kontroluje wciąż wiele satrapii, leżących setki kilometrów od wybrzeża i utrzymuje garnizony na sprzymierzonych z nią terenach, daleko w głębi lądu. Jeśli Słoneczny przyciągnie uwagę, wyruszy przeciw niemu jeden lub kilku żołnierzy Smoczej Krwi, mających wsparcie wielu dziesiątek zwykłego wojska. Nawet jeśli Pomazaniec Słońca poradzi sobie z pierwszym atakiem,

jego zwycięstwo będzie pyrrusowe. Pokonanie większych sił Smoczej Krwi tylko zwiększy prawdopodobieństwo wysłania za bohaterem Smoczego Gonu, który zazwyczaj składa się z wielu wysoko postawionych mnichów Nieskalanych oraz setek elitarnych żołnierzy.

Słoneczni, który starają się trzymać w cieniu, mogą też spotkać Ziemskich przez przypadek. Ponieważ Kraina stoi na krawędzi wojny domowej, każdy z Wielkich Rodów desperacko stara się zdobyć potencjalną przewagę, na przykład poszukując artefaktów z Pierwszej Ery, których pełne są zaginione miasta, jakimi usiane jest Pogranicze. Tymczasem Pomazańcy Słońca szukają swych własności z poprzedniego życia, co może sprowokować konflikt z „rabusiami grobów" ze Smoczej Krwi, idącymi tropem magicznych przedmiotów. Rezultatem takiego spotkania nie bywa zwykle wysłanie Smoczego Gonu (ponieważ żaden Wielki Ród nie chce zdradzać innym cennych informacji), natomiast członkowie Smoczej Krwi zaangażowania poszukiwania artefaktów są zwykle doświadczeni, dobrze uzbrojeni i najpewniej posiadają demoniczne sługi oraz moce czarnoksięskie.

Słoneczni musza także obawiać się wędrownych mnichów z Zakonu Nieskalanych, przemierzających obrzeża Cesarstwa i czasem przekraczających granicę ziem kontrolowanych przez Krainę. Tacy wędrujący mnisi (niewielu z nich podróżuje samotnie) świadczą zwykle posługi duchowe chłopom, którzy nie mają lokalnego kapłana. Rzecz w tym, że uznają bardzo wiele rzeczy za element „życia duchowego" i posiadają uprawnienia do karania heretyków, na przykład wyznawców Herezji Stu Bogów czy kultu przodków. Interweniują także, gdy mieszkańcy danego obszaru „ulegną" demonicznym wpływom Plugastwa.

Czwarty pomysł na potencjalny konflikt jest wynikiem pierwszych trzech - jeżeli Słoneczni zabiją kogoś ze Smoczej Krwi, jego sprzysiężenie spróbuje wywrzeć pomstę. Sprzysiężenie to odpowiednik kręgu Słonecznych, zaprzysiężona grupa Suwerenów, którą duchowo połączyła magia Kręgu Ziemi. Używany powszechnie w Krainie czar powoduje, że członkowie sprzysiężenia czują wobec siebie niezwykłą lojalność i zapewnia każdemu z niech wiedzę o miejscu pobytu i kondycji współbraci. Dokładne efekty czaru zależą od osobowości Suwerenów tworzących grupę oraz umiejętności czarnoksiężnika, który go rzucił, należy jednak przyjąć, że członek sprzysiężenia jest niewrażliwy na wszelkie namowy (również nadnaturalne) do zdrady współbraci, chyba, że użyje się we tym celu czarów Kręgu Niebios lub Słońca. Co ważniejsze, jeśli członek sprzysiężenia zostanie zabity, jego współbracia natychmiast odczują jego śmierć i najpewniej poznają jej okoliczności. A potem zaczną się mścić.

Niezależnie od sytuacji, Pomazaniec Ziemi, który stanie na drodze Słonecznych, będzie najpewniej świetnie wyszkolony i dobrze uzbrojony, również dlatego, że Smocza Krew odziedziczyła większość z przedmiotów z Pierwszej Ery. By oddać ten fakt przyjmujemy, że Smocza Krew zaczyna z dodatkowymi punktami zasłości, a punkty, które wyda na Artefakt są podwajane.

Anima i Esencja

Wrodzona pula Esencji jest u Smoczej Krwi równa (Esencji + Sile Woli). Ich pula Esencji obcej to suma ([Esencja x4] + Siła Woli + [suma ich dwóch najwyższych cnót]). Esencja Smoczej Krwi może się zwiększyć dzięki Rodowodowi, zaszłości dostępnej wyłącznie dla Pomazańców Ziemi, która reprezentuje czystość ich linii krwi oraz siłę więzi ze Smokami Żywiołów. Każdy punkt Rodowodu dodaje jeden do puli Esencji wrodzonej i dwa do puli obcej, a także zapewnia mniej ważne korzyści - na przykład zwiększa szansę spłodzenia Wyniesionego potomka.

Sigil animy Pomazańców Ziemi pojawia się z podobną częstotliwością, jak u Słonecznych, ale jest abstrakcyjną reprezentacją żywiołu Smoczej Krwi, a nie zwierciadłem jego prawdziwej osobowości. A więc, zamiast zwierzęcia lub ogromnej postaci, Ziemskiego otoczy korona ognia, kolumna wody albo inny fenomen zgodny z jego aspektem. Ponadto, o ile sigil animy Pomazańców Niebios jest pokazem czystej Esencji, Ziemskich otacza energia odpowiedniego żywiołu, która może ranić nie Wybrane przez Ziemię osoby, znajdujące się w pobliżu. Jeśli anima Smoczej Krwi pojawiła się po wydaniu 8-10 okruchów, zadaje jeden poziom poważnych obrażeń za każdą minutę kontaktu, a gdy rozpala ją 11-15 okruchach, zadaje jeden poziom poważnych obrażeń za każde 9 momentów. W obu przypadkach, postaci które mogą wyparowywać poważne obrażenia dzięki Wytrzymałości (na przykład Pomazańcy) nie odnoszą obrażeń. Przy poziome 16 i więcej okruchów, Ziemski zadaje jeden poziom poważnych obrażeń co moment (oprócz innych obrażeń, zadawanych przez sigil animy), niezależnie od natury poszkodowanego. Anima nie rani samego Pomazańca ani nie niszczy jego wyposażenia, ale może niebezpieczna dla otoczenia i sojuszników Smoczej Krwi, jeśli nie jest ostrożny (fakt, że w Cesarstwie buduje się z kamienia, a nie z drewna, nie jest wyłącznie efektem skłonności estetycznych). Z tego samego powodu Pomazańcy Ziemi rzadko walczą siedząc grzbietach wierzchowców, choć znają są zaklęcia Jeździectwa, które potrafią przez jakiś czas chronić rumaka. Preferują jednak rydwany, o ile pozwala na to teren

Oprócz powyższych efektów, każdy aspekt posiada unikatowy efekt animy, będący wynikiem więzi z którymś Smokiem Żywiołu. Pojawia się on automatycznie, jeśli Smocza Krew wyda co najmniej 11 okruchów Esencji obcej lub kiedy użyje pięciu okruchów Esencji, by celowo go wywołać. Efekty animy poszczególnych żywiołów są następujące:

Drewno: Na jedną scenę Pomazaniec może stać się kompletnie niewrażliwy na trucizny roślinne. Jest to moc odruchowa, a Wybraniec nie musi wiedzieć, że został otruty, żeby z niej skorzystać. Mało tego - gdy Ziemski używa tej mocy, sam staje się źródłem roślinnej trucizny. Jeśli dotknie czyjejś nagiej skóry gdy zdolność jest aktywna, ofiara musi wykonać udany rzut na (Wytrzymałość + Odporność) o trudności równej Esencji Pomazańca, albo odczuje efekty trucizny. Pomazaniec może też dodać swoją Esencję do wartości Obrony przeciw atakom Łuczniczym i wykonywanym za pomocą broni zrobionej z drewna lub posiadającej drewniane stylisko - próbuje ona uniknąć trafienia Wybrańca.

Ogień: Przez czas jednej sceny Pomazańca otacza korona płomieni, które nie zadają żadnych obrażeń ani jego ciału, ani rynsztunkowi, parzą jednak każdego innego. Atak gołą dłonią albo próba pochwycenia Pomazańca zadaje atakującemu tyle kostek poważnych obrażeń, ile wynosi Esencja Smoczej Krwi. Wszystkie podobne ataki, wykonywane przez Ziemskiego, również zadają dodatkowo tyle poważnych obrażeń, ile ma Esencji. Wybraniec może także dotknięciem podpalać przedmioty wykonane z palnych materiałów.

Powietrze: Na resztę sceny Wybraniec zostaje otoczony przez wir powietrza, który działa jak słabsza wersja czaru Jeździec Sztormów. Smocza Krew może wówczas potroić zasięg swojego skoku i nie odnosi obrażeń od upadku, gdyż otaczający go wir spowalnia ruch w dół. Ziemski może też dodać swoją Esencję do wartości Obrony przeciw Broni miotanej i Łucznictwu, ponieważ wiatr odchyla tor lotu pocisków, żeby chronić swojego władcę.

Woda: Przez cały dzień Pomazaniec porusza się swobodnie w wodzie i może oddychać nią jak powietrzem - nie może się utopić. Fakt przebywania pod wodą niczego mu nie utrudnia - może normalnie strzelać z łuku czy rzucać czakramem. Jeśli chce, może też chodzić po powierzchni wody tak samo, jak po suchym lądzie.

Ziemia: Przez resztę sceny Pomazaniec może wyparowywać wszystkie poważne obrażenia za pomocą Wytrzymałości i dodaje wartość Esencji do rzutów, gdy próbuje uniknąć pochwycenia i powalenia. Wolno mu też dodać swoją Esencję do Wytrzymałości podczas wszelkich testów, o ile dotyka stopami ziemi lub skały.

Zaklęcia Pomazańców ziemi

Smocza Krew zazwyczaj zaczyna grę znając tylko sześć, a nie dziesięć Zaklęć, a mnisi Nieskalanych posiadają ich tylko pięć, wybranych spośród pięciu Stylów Smoków. Pomazańcy Ziemi z trudem uczą się nowych mocy, natomiast zaklęcie Pierwszej Doskonałości jest w ich wypadku bardziej wydajne, niż u Słonecznych, daje im bowiem dwie dodatkowe kości za jeden wydany okruch. Mogą jednak uzyskać dzięki niej tylko tyle kości, ile wynosi poziom odpowiedniej cechy, plus ewentualna specjalizacja. Druga Doskonałość pozwala Smoczej Krwi na zakup automatycznego sukcesu kosztem dwóch okruchów, do maksymalnego poziomu połowy cechy, plus stosownej specjalizacji. Trzecia Doskonałość pozwala Ziemskim przerzucić nieudany test kosztem trzech okruchów. Technika Ciała Byka dodaje Smoczej Krwi jeden poziom zdrowia -1 i jeden poziom -2.

W przeciwieństwie do Pomazańców Niebios, Smocza Krew może wykorzystywać różne odruchowe zaklęcia w tej samej akcji nie używając układów, w związku z czym większość Smoczej Krwi lubi działać odruchowo. Ziemscy starają się także otaczać wartościowymi podwładnymi i używając zaklęć, które na pewien czas zwiększają możliwości śmiertelników. A zatem podczas starcia z Pomazańcem Ziemi, Plugastwo może odkryć, że grupka zwykłych żołnierzy posiada zdolności godne wyjątkowych śmiertelników.

Wiele zaklęć Smoczej Krwi ma różne efekty, zależne od aspektu Pomazańca, który ich używa. Na przykład zaklęcie Wiedzy, które pozwala aspektowi Ognia atakować za pomocą ognistego podmuchu, sprawi, że aspekt Powietrza będzie tworzył pociski z lodu lub sztylety zestalonego powietrza. W mechanice gry, zaklęcia takie działają w zasadzie identycznie, każdy żywioł ma jednak „dodatkowe efekty": na przykład, wersja aspektu Ognia podpala łatwopalne obiekty, a aspekt Drewna zadaje zatrute rany albo oplata pędami. W niektórych sytuacjach przedstawiciele Smoczej Krwi mogą łączyć nasycone mocą ży-

wiołu zaklęcia, by osiągnąć mocniejszy efekt. Na przykład dzięki kombinacji Powietrznych i Ognistych wersji zaawansowanych zaklęć Sztuki wojny stworzą ogniste tornado, by przepędzić oddziały piechoty wroga, albo łącząc Ziemię z Wodą zmienią twarde podłoże w grząskie bagno, które spowolni natarcie nieprzyjaciela.

Powyższe zaklęcia dostępne są dla całej Smoczej Krwi. Ci jednak jej przedstawiciele, którzy szkolili się w Zakonie Nieskalanych mogą korzystać ze specjalnych form sztuk walki. Taki trening zaczyna się od nauczenia mnicha, jak dostrzec, rozmawiać, a czasem nawet (jeśli to konieczne) zniszczyć ducha. Poznawszy te podstawy, zakonnik zaczyna doskonalić się w jednym z pięciu Stylów Smoków.

Styl Smoka Powietrza jest bardzo akrobatyczny, polega na błyskawicznych przewrotach, szybkich manewrach i niesamowitych skokach, wykonywanych bardzo cicho. Kanoniczną bronią Nieskalanych od Smoków Powietrza jest czakram. **Styl Smoka Ziemi** polega na kształceniu tężyzny fizycznej i odporności na ból, a jego kanonicznym orężem jest wielka, okuta pałka, nazywana tetsubo. **Styl Smoka Ognia** uczy, jak unikać ataków z gracją pełgających płomieni i zadawać obrażenia podobne do ciosu pochodni. Ulubioną bronią Smoka Ognia są dwa krótkie, zakrzywione ostrza używane równocześnie. **Styl Smoka Wody** uczy Nieskalanych, jak przenikać obronę przeciwnika i powalić go bezlitosnym atakiem. Kanoniczna broń to „smocze szpony", para specjalnie zaprojektowanych pazurów, które mocuje się na grzbiecie dłoni mnicha. **Styl Smoka Drewna** wykorzystuje nie tyle sprawność fizyczną, co doskonałość duchową i uczy, jak dostroić swoją siłę życiową do energii przeciwnika. Nieskalani od Smoka Drewna są mistrzami łucznictwa.

Sesus Nagezzer, zdeprawowany arystokrata

Dla wielu Suwerenów, Sesus Nagezzer jest doskonałym przykładem, jak nisko może upaść przedstawiciel Smoczej Krwi. Sam Nagezzer nie gniewa się, gdy tak go przedstawiać - przeciwnie, pielęgnuje swoją czarną legendę od wielu dziesięcioleci. Przed ponad wiekiem, wkrótce po Wyniesieniu, Nagezzer został raniony w bitwie i od tego czasu kuleje. Jeszcze zanim został okaleczony, był człowiekiem o dziwnych gustach, a przez kalectwo roztył się tak strasznie, że zaczął wyglądać wręcz groteskowo. Wykluczono go wówczas z listy osób zapraszanych na dwór cesarski, a dawni towarzysze nadali mu okrutne przezwisko: Ślimak. Rozgoryczyło to bardzo Nagezzera, a pogarda dla samego siebie pchnęła go do jeszcze większego obżarstwa i rozpusty. Po przedwczesnej (i tajemniczej) śmierci matki odziedziczył jej Siedzibę, Różany Tron, i zmienił ją w jaskinię bezprawia, która śmiało może rywalizować z pałacami rozkoszy Rodu Cynis.

Zrozumiawszy, że nie zajdzie wysoko w Szkarłatnej Dynastii, Nagezzer, który tymczasem uznał przezwisko „Ślimak" za powód do dumy, postanowił zostać władcą dworu cieni, gdzie każda zachcianka zostanie spełniona, a każda żądza zaspokojona, oczywiście za odpowiednią cenę, zazwyczaj w formie informacji lub przysługi. Kiedy Ślimak nie gra roli króla grzechu w głównej komnacie orgii, zamyka się w prywatnej sypialni. Stamtąd zarządza siecią agentów, których rozesłał po całej Krainie i Pograniczu, wykorzystując zgromadzone sekrety by wspierać swoje inwestycje i tworzyć sieć powiązań.

To nieprawda, że Ślimak Nagezzer nie ma żadnych ambicji politycznych. Ponieważ jest wnukiem Cesarzowej z linii samego

Sesusa, ma znacznie silniejszą pozycję w wyścigu do tronu, niż wielu innych pretendentów. Doskonale zdaje sobie jednak sprawę, że Smocza Krew nigdy nie zaakceptuje kalekiego władcy i sam całkowicie się z tym zgadza. Zamiast występować oficjalnie, wspiera zatem Krainę zza kulis, wykorzystując swoje zasoby do nieoficjalnego wzmacniania zubożonych satrapii. Wysyła do nich grupy najemników, skupionych pod czarnym sztandarem z białą różą. W ten sposób próbuje zabezpieczyć interesy i status Krainy na Pograniczu, by przyszły władca, kimkolwiek by nie był, zawdzięczał mu bardzo dużo. Rekrutuje również licznych, młodych przedstawicieli Smoczej Krwi, wojskowych, i urzędników, których przerażają machinacje Wielkich Rodów w obliczu licznych niebezpieczeństw, jakie zagrażają Krainie. Jak na ironię, to właśnie młodzi sprzymierzeńcy są w tej chwili największym niebezpieczeństwem dla Ślimaka - zachwyceni jego przenikliwością i charyzmą, w sekrecie planują osadzić go na Szkarłatnym Tronie, niezależnie, czy tego chce.

Aspekt: Drewno

Sigil animy: Wirujący tuman białych płatków róży i czarnych kolców.

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 1, Wytrzymałość 4, Charyzma 4, Oddziaływanie 5, Wygląd 1, Zmysły 4, Inteligencja 3, Spryt 3
Cnoty: Litość 2, Pewność 4, Umiar 1, Odwaga 3
Umiejętności: Biurokracja 4, Broń biała 2, Czujność 3, Dedukcja 4, Determinacja 2, Jeździectwo 2, Języki (ojczysty: Wysoki Krainy, inne: żargon Gildii, Rzeczna Mowa) 2, Łucznictwo 2, Medycyna 2, Obycie 5, Odporność 4, Przywództwo 4 (Dowodzenie +1), Sztuka wojny 2, Sztuki walki 3, Wiedza 3, Występy publiczne 3, Złodziejstwo 3 (Narkotyki i rozpusta +2).
Zaszłości: Artefakt 3, Dowodzenie 5, Mienie 5, Powiązania (Gildia) 2, Powiązania (Flota handlowa) 2, Powiązania (Pogranicze) 3, Powiązania (Przestępcy) 4, Przyboczny 2, Rodowód 3, Siedziba 4, Sprzymierzeńcy 3

Zaklęcia: Nagezzer związany jest z aspektem Drewna. Za pięć okruchów może odruchowo stać się niewrażliwym na wszelkie toksyny roślinne i wytwarzać trucizny roślinne na swojej skórze (trudność 3, by się im oprzeć), podnosząc jednocześnie wartość Obrony o 3 przeciw drewnianej broni. Chorobliwa tusza Ślimaka

uniemożliwia mu korzystanie z większości zaklęć bojowych, ale ma cztery poziomy Techniki Ciała Byka. Wykorzystuje też szeroką gamę zaklęć Biurokracji, Obycia, Przywództwa i Złodziejstwa, które pozwalają mu przyspieszać lub spowalniać pracę urzędników i urzędów — zawsze wie, jaką łapówkę przyjmie dana osoba i orientuje się, kiedy jest obserwowany lub śledzony. Może także osłabić zahamowania uczestników przyjęcia albo dodać pięć kostek do próby uwiedzenia kogoś, niezależnie od płci i swojej groteskowej otyłości. Nagezzer ma Pierwszą, Drugą i Trzecią Doskonałość Biurokracji, Obycia i Złodziejstwa oraz cztery poziomy Techniki Ciała Byka.

Bojowość: 6

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 2L, Obrona 6, Ataki 3

Krótka nefrytowa dajkatana (Kieł Smoka): Szybkość 3, Celność 7, Obrażenia 7P, Obrona 4, Ataki 2

Wyparowania: 2P/4L

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-2/-2/-4/ Obezwładniony

Obrona: nie może unikać

Siła Woli: 7

Esencja: 3

Wrodzona Esencja: 13

Obca Esencja: 26 (32)

Wykorzystana Esencja: 6

Dodatkowe: W każdej chwili (oprócz toczącej się orgii), Nagezzera otacza gwardię co najmniej 12 osobistych ochroniarzy, będących odpowiednikiem wojsk elitarnych. Może mu także towarzyszyć jeden lub dwóch sojuszników o cechach zbliżonych do samego Nagezzera lub Tepet Lisary.

Tepeł Lisara, młoda, ambitna oficer

Niesławna Czarna Róża, Tepet Edżawa, jest wybitnym dowódcą, na którego niedługo może postawić cały Ród. Jej kuzynka Tepet Lisara stanowi tymczasem doskonały przykład na to, co się stanie, kiedy podrzędny żołnierz otrzyma stanowisko tylko dzięki zaklęciom i wpływom. Oboje rodzice Lisary byli znanymi generałami, nikt nie miał więc wątpliwości, że powinna kształcić się w Domu Dzwonów, pomimo średnich wyników w szkole przygotowawczej. Na jej korzyść przemawiają dobre osiągnięcia w samej akademii, choć niektórzy tłumaczą jej wysokie oceny ze strategii wojskowej trzema równoczesnymi, potajemnymi romansami z instruktorami. Później zaszantażowała najbardziej szanowanego z nich, by zarekomendował ją na pozycję adiutanta generał Tepet Tilis Mallon, która dowodzi Trzecim Legionem. To właśnie Lisara, wiedziona małostkową zazdrością, przekonała Mallon by odsunęła Czarną Różę od działań polowych i zasugerowała tragiczną w skutkach strategię, która doprowadziła do klęski obu legionów, które Ród Tepet przeciwko Bykowi z Północy. Na szczęście dla Lisary, nikt nie zdaje sobie w pełni sprawy, jak bardzo odpowiada ona za osłabienie pozycji Rodu Tepet. Jednocześnie uznano jednak, że nie spełnia pokładanych w niej nadziei i należy wysłać ją z dala od domu oraz wszelkich odpowiedzialnych funkcji.

Tak oto Lisara została drugim najwyższym rangą oficerem żałosnego garnizonu w Światłocieniu, gdzie otacza ją prażące gorąco i głupi barbarzyńcy. By zająć czas, zabawia się przydzielając zdolnych, młodych oficerów płci męskiej do zadań banalnych albo samobójczych, zależnie od nastroju. Jej dowódca, którego

zesłano tu karnie pod koniec kariery za pijaństwo, albo nie ma pojęcia o jej zabawach, albo całkiem go nie obchodzą. Tkwiący głęboko w Lisarze, szowinistyczny feminizm doprowadził zresztą do innych kłopotów - jej jawna pogarda dla Trójchana Światłocienia przy różnych okazjach powodowała dyplomatyczne zadrażnienia, a dziwaczna obsesja na punkcie Byka z Północy (którego uznaje za głównego rywala, choć jest tysiące kilometrów od niej) przekształciła się w obsesję na punkcie wszelkiego męskiego Plugastwa. Bezustannie szuka informacji, czy aby któreś nie pojawiło się w Światłocieniu lub okolicy, mając nadzieję, że jeśli pokona kogoś takiego bez wzywania Smoczego Gonu, zdoła odbudować reputację.

Aspekt: Ogień

Sigil animy: Wirująca korona żółtych płomieni

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 5, Zmysły 3, Inteligencja 2, Spryt 4

Cnoty: Litość 2, Pewność 3, Umiar 3, Odwaga 4

Umiejętności: Biurokracja 2, Broń biała3(Miecz+2), Czujność 2, Jeździectwo 1, Języki (ojczysty: Wysoki Krainy, inne: Mowa Płomieni), Łucznictwo 3, Medycyna 2, Obycie 4 (Uwodzenie +2), Odporność 3, Przywództwo 2 (Wydawanie rozkazów +1), Przetrwanie 2, Rzemiosło 1, Skradanie się 2, Sztuka wojny 2, Sztuki walki 2, Uniki 3 (Bez broni +2), Wiedza 2 (Plugastwo +1).

Zaszłości: Artefakt 2, Dowodzenie 4, Mienie 3, Reputacja 2, Rodowód 1

Zaklęcia: Lisara związana jest z aspektem Ognia. Za pięć okruchów, może na jedną scenę otoczyć się koroną płomieni, które nie szkodzą jej ciału i rynsztunkowi, ale palą wszystko, czego dotkną, jak zwykły ogień. Gdy ktoś atakuje ją gołymi rękami lub próbuje pochwycić, otrzymuje 3 kości poważnych obrażeń, a jej własny atak wręcz zadaje dodatkowo 3 kości poważnych obrażeń. Może także podpalać łatwopalne przedmioty dotykiem. Lisara posiada Pierwszą i Druga Doskonałość Broni białej, a także Pierwszą, Drugą i Trzecią Doskonałość Obycia. Może też dodać pięć kostek do każdej próby uwiedzenia kogoś oraz

sprawić, że ktoś stanie w ogniu, jeśli wykona udany rzut na atak Bronią białą i wyda jeden okruch — zadaje wówczas 4 dodatkowe poziomy poważnych obrażeń przez jedną akcję. Potrafi także przyzwać płonący miecz, zrobiony z powietrza, kosztem trzech okruchów i punktu Siły Woli. Może na jakiś czas uchronić swojego wierzchowca przed zgubnym działaniem swojej animy. Lisara ma dwa poziomy Techniki Ciała Byka.

Bojowość: 6

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 3L, Obrona 8, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 6, Obrażenia 6L, Obrona 4, Ataki 2

Nefrytowa dajkatana łupieżców (Pocałunek Ognia): Szybkość 4, Celność 12, Obrażenia 13P/2, Obrona 9, Ataki 2

Długi łuk: Szybkość 4, Celność 8, Obrażenia 5P, Zasięg 200, Ataki 2

Wyparowania: 10P/12L (dopasowana zbroja płytowa, 9P/9L, -3 poruszanie, tarcza, +1 do trudności trafienia)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 6/2

Siła Woli: 7

Esencja: 3

Wrodzona Esencja: 11

Obca Esencja: 23 (28)

Wykorzystana Esencja: 5

Dodatkowe: Lisara zazwyczaj podróżuje w towarzystwie 2 do 6 oficerów i kilku tuzinów elitarnych żołnierzy. Jej cechy mogą posłużyć za wzór statystyk każdego młodego oficera ze Smoczej Krwi. Pod komendą posiada cesarski garnizon w Światłocieniu, dragonie 500 żołnierzy (traktuj ich jak oddział elitarny), z których dowolna liczba może towarzyszyć Lisarze, jeśli ruszy do bitwy, szczególnie z Plugastwem.

Cynis Megara, Ogarnięta obsesją uczona

Cynis Megara bardzo często żałuje, że nie urodziła się w Rodzie Mnemon. Nie chodzi o to, Cynis źle ją traktują. Wręcz przeciwnie, Ród bardzo liczy na Megarę, odkąd zakończyła nauki w Heptagramie i została jedną z nielicznych czarodziejek pośród Cynisów. Tymczasem jednak fakt, że w jej Rodzie nie ma czarnoksiężników o porównywalnej mocy sprawia, że Megara czuje się bardzo samotna i odczuwa lekką pogardę dla większości swoich krewniaków. Przecież to, kiedy zacznie się następny bal, obchodzi ich bardziej, niż poszukiwanie zakazanych tajemnic Stworzenia!

Żeby zaspokoić fascynacje zaginionymi sekretami Pierwszej Ery (a także zwalczyć wzrastającą irytację, którą wzbudza w niej rodzina), Megara opuściła Błogosławioną Wyspę. Po gęstych od pochlebstw dyskusjach zdołała przekonać starszyznę Rodu o potencjalnej wartości poszukiwań zaginionych skarbów na niezbadanych wyspach Wielkiego Zachodniego Oceanu. Dzisiaj spędza czas na błękitnym bezkresie, żeglując własnych jachtem, *Tsunami Rozwścieczonej Wody*, który wspiera flotylla czterech statków kupieckich Cynisów - ich zaciągnięta na kontrakt załoga coraz bardziej boi się, że już nigdy nie zobaczy domu.

Megara miała jak dotąd wiele szczęścia. Po niecałych dwóch latach poszukiwań znalazła morską budowlę z Pierwszej Ery (zapomnianą przez wieki) i dwie starożytne, opuszczone jednostki morskie, w dużej części nietknięte. Odzyskała także znaczną ilość nefrytu od piratów, którzy naprawdę się zdziwili, kiedy magia Kręgu Ziemi roztrzaskała im maszt i poszarpała żagle. Uspokoiła także dwie groźby buntu, najpierw obiecując wolność niewolnikom z załogi po zakończeniu misji, a potem przywołując pół tuzina demonicznych kurtyzan, by zaspokoiły potrzeby marynarzy. Ale Megara wciąż nie jest zadowolona. Nie powiedziała nikomu, co tak naprawdę ma nadzieję znaleźć, ale cokolwiek to jest, czarodziejka jest pewna, że leży nieco dalej na zachodzie.

Aspekt: Woda

Sigil animy: Wirujący płaszcz lodowato zimnych kropel morskiej wody, który ukazuje się nawet na najgorętszej pustyni.

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 2, Charyzma3, Oddziaływanie 3, Wygląd 3, Zmysły 3, Inteligencja 4, Spryt 4

Cnoty: Litość 2, Pewność 4, Umiar 3, Odwaga 3

Umiejętności: Biurokracja 2, Broń biała 3, Czujność 3, Dedukcja 3, Determinacja 2, Jeździectwo 1, Języki (ojczysty: Wysoki Krainy, inne: Starocesarski, Morska Mowa) 2, Medycyna 2, Obycie 3, Odporność 3, Okultyzm 4, Przywództwo 3, Rzemiosło (Powietrze) 2 (Kręgi przywołań +2), Skradanie się 1, Sztuki walki 2, Uniki 2, Wiedza 4 (Demony +1, czarnoksięstwo +1), Występy publiczne 1, Żeglarstwo 3 (Nawigacja +2).

Zaszłości: Artefakt 2, Dowodzenie 3, Mienie 2, Powiązania (Heptagram) 2, Siedziba 2

Zaklęcia: Megara związana jest z aspektem Wody. Za pięć okruchów dziennie może oddychać wodą jak powietrzem i nie tonie, a woda nie utrudnia jej żadnego działania. Potrafi też chodzić po wodzie jak po lądzie. Posiada Pierwszą i Drugą Doskonałość Czujności, Broni białej i Żeglarstwa, a także Pierwszą, Drugą i Trzecią Doskonałość Wiedzy i Okultyzmu. Za dwa okruchy, Megara instynktownie wie jaki rodzaj podarunku lub łapówki musi wręczyć, by zaskarbić sobie czyjąś lojalność i potrafi sprawić,

że najgorszy grog będzie smakował jej załodze jak świetne wino. Megara włada Czarnoksięstwem Kręgu Ziemi i zna następujące czary: Obsydianowe Motyle Niosące Śmierć, Demon Pierwszego Kręgu, Szmaragdowa Kontrmagia, Nieomylny Posłaniec i Przyzwanie Żywiołaka. Posługuje się też kilkoma rzadkimi czarami związanymi z morzem, które pozwalają jej przyzywać przyjazne wiatry, roztrzaskiwać maszty przeciwnika albo wezwać chmarę zaklętych, metalowych mew, które rozszarpią żagle wrogiej jednostki (a czasem szaty żeglarzy). Megara ma dwa poziomy Techniki Ciała Byka.

Bojowość:7

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 6, Obrażenia 2L, Obrona 7, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 5L, Obrona 3, Ataki 2

Falista Dajkatana (Ugryzienie Szaki): Szybkość 4, Celność 9, Obrażenia 10P/3, Obrona 7, Ataki 2

Wyparowania: 4P/6L (przeszywanica 3P/4L, -1 do poruszania)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 5/4

Siła Woli: 7

Esencja: 4

Wrodzona Esencja: 11

Obca Esencja: 30

Wykorzystana Esencja: 5

Dodatkowe: Megarze zazwyczaj towarzyszą dwa lub trzy erymantusy i co najmniej jedna neomaha. *Tsunami Rozwścieczonej Wody* ma stałą załogę, złożoną z ośmiu osób (traktowanych jako oddział elitarny). Każdy z czterech statków towarzyszących ma stałą załogę, 30 kontraktowych ludzi jako wioślarzy, 10 żołnierzy podległych rodzinie Cynis i kapitana o cechach porównywanych z Tepet Lisarą, ale z 3 punktami i co najmniej Pierwszą Doskonałością w Żeglarstwie.

Pomazańcy Luny

Pomazańcy, wybrani przez Lunę ze względu na siłę i wolę życia, żyją na rubieżach pomiędzy Stworzeniem oraz Dziczą, gdzie znana rzeczywistość zaczyna zanikać i zapuszczaj ą się tylko mężni, lekkomyślni lub uduchowieni śmiertelnicy. Mieli do wyboru uciec tutaj albo zginąć podczas Uzurpacji, a Smoczy Gon utrzymywał ich przez prawie tysiąclecie z dala od cywilizacji. Dawno temu Pomazańcy Luny mieli pięć kast, tak jak inni Wybrańcy, ale mutagenne energie Dziczy zniekształciły ich ciała, dusze i Esencję. Zaczęli więc magicznie tatuować ciała księżycowym srebrem, kopiując wzory z obelisków, które zabezpieczały Stworzenie przed wtargnięciem Dziczy i Pięknego Ludu. Dzięki temu zachowali swoją postać i opanowali wypełniającą ich skazę. Do dziś przetrwały tylko trzy kasty Lunaków: kasta Pełni Księżyca, złożona z niepowstrzymanych wojowników i wodzów, kasta Nowiu, do której należą bojowi czarnoksiężnicy i strażnicy wiedzy oraz kasta Zmiennego Księżyca, będąca pozostałością trzech utraconych kast. Zmienne Księżyce to oszuści i naciągacze, obrazoburczy kapłani oraz sprytni politycy w jednym.

Prawie wszyscy Lunacy należą do społeczności nazwanej Srebrnym Paktem, stworzonej przez kastę Nowiu podczas niepokojów po Uzurpacji. Miał on zmniejszyć liczbę ofiar wśród Pomazańców Luny i skoordynować ich podziemną działalność dla zwiększenia bezpieczeństwa i efektywności. Podstawowym zadaniem Srebrnego Paktu od czasu Uzurpacji do dziś jest ratowanie Wybrańców Luny z kontrolowanych przez Krainę obszarów Pogranicza i przywożenie ich do „twierdzy Lunaków" w Dziczy. Kiedy już tam dotrą, młodzi Lunacy są dla własnego bezpieczeństwa rytualnie tatuowani księżycowym srebrem i wprowadzani do Srebrnego Paktu. Nawet jeżeli młodzik nie chce mieć nic wspólnego ze społeczeństwem Lunaków ani Paktem, traktowany jest zawsze tak samo: starszy zaczyna go „nauczać". Choć szkoli go w zaklęciach i umiejętnościach, prawdziwym celem takiej edukacji jest wpojenie szacunku dla prawdziwych celów Paktu. Nauka trwa, aż nauczyciel nie uzna, że młody Lunak stanie się wsparciem dla organizacji, a nie zagrożeniem. Nie oznacza to zawsze, że młody „przejrzał na oczy" i stał się zwolennikiem Paktu, ale że zdał sobie sprawę z prawdziwych niebezpieczeństw. Musi zrozumieć, że nierozsądne działanie może spowodować śmierć dziesiątków Lunaków i zniszczyć układane przez setki lat plany - a najlepiej, jeśli dobrowolnie zechce w nich uczestniczyć.

Pomazańców Luny łatwo rozpoznać, dzięki lśniącym tatuażom z księżycowego srebra, które ozdabiają ich ciała, oraz zwierzęcym cechom. Rzadko widuje się ich poza najdalszymi rubieżami Pogranicza, a jeśli znajdują się poza „naturalnym środowiskiem", mają zawsze i bez wątpienia dobry powód. Najczęściej spotyka się młodych Lunarów, którzy buntują się wobec Starszyzny Paktu i okazują nieposłuszeństwo, najeżdżając stanowiska obrony granicznej cywilizowanych ziem albo używając nowo zyskanych mocy by zmienić coś w społeczeństwach Pogranicza. Takie działanie, choć nieplanowane i nieprzewidywalne, uzyskuje często aprobatę Srebrnego Paktu. Wybrańcy Luny cenią indywidualizm, a bunt pozwala młodzieży zyskać szacunek starszyzny i prestiż wśród swoich. Posłuszna młódź wyprawia się najpierw z bardziej doświadczonym Lunakiem w jakieś miejsce odosobnienia, a potem wysłana zostaje na mniej niebezpieczne (ale wciąż groźne) misje. Starsi Wybrańcy Luny najeżdżają Pogranicze by zyskać surowce, niewolników i bogactwa wszelkiego rodzaju. Watahy Lunaków przemierzają jednak Pogranicze najczęściej, gdy starają się dotrzeć do świeżo Wyniesionego młodego. Sprowadzenie nowego Pomazańca w Dzicz, zanim zajmie się nim Smoczy Gon, jest kolejnym sposobem zdobycia szacunku Lunaków.

Natura Pomazańców Luny jest jednak taka, że nie można ich kontrolować ani czuć się przy nich bezpiecznie. Młodzi członkowie Paktu często okazują się tak krnąbrni, że wracają na Pogranicze i zajmują się swoimi sprawami. Grupom ratunkowym czasem nie udaje się dotrzeć do doznającego Wyniesienia Lunaka na czas. Starszyzna Srebrnego Paktu zaczyna podejrzewać, że najwięksi astrologowie Stworzenia, Pomazańcy Gwiazd, wciąż manipulują wydarzeniami na świecie - nie ma innego wytłumaczenia dla faktu, że Smoczy Gon dociera do nowego Wybrańca przed watahą, albo przypadkiem „wpada na nią" po drodze. W ciągu tysiąclecia polowań na Wybrańców Luny, Zakon Nieskalanych stworzył kilka skutecznych strategii walki z Lunakami. W połączeniu z umiejętnościami mistrzów sztuk walki Zakonu sprawiły one, że Smoczy Gon szczyci się imponującą listą zabitych Pomazańców Luny. Dlatego niewielu jest Lunaków, którzy bez strachu zapuszczają się głęboko na ziemie Pogranicza. Prowadzi ich tam wyłącznie desperacja, gdy trzeba ocalić przed śmiercią dziecko Luny albo uratować całą misję przed klęską.

Anima i Esencja

Pomazańcy Luny to pełni woli życia wygnańcy, których Esencja płynie z motywacji, by przeciwstawić się wszelkim przeciwnościom. Pula wrodzonej Esencja Lunaków jest równa [(Esencja x4] + [Siła Woli x2]), Esencji obcej - ([Esencja x4] + [Siła Woli x2] + [najwyższa Cnota x4]). Sigil animy powstaje tak samo jak u Pomazańców Słońca, dominują w nim jednak fioletowe i srebrne barwy nocy oraz księżyca. Kiedy zaczyna odzwierciedlać naturę Pomazańca, przedstawia abstrakcyjne wzory lub wizję zwierzęcego totemu. Każda kasta Pomazańców Księżyca ma swoje własne zdolności animy, odpowiednie do charakteru.

Pełnia Księżyca - mogą wydać pięć okruchów by na czas jednej sceny podwoić swoją szybkość i zasięg skoków. Sumują tę premię z innymi modyfikatorami prędkości, ale dodają je do wyniku już po pomnożeniu bazowej cechy. Lunak, który podniesie swą prędkość swego biegu dwukrotnie nie porusza się cztery, ale trzy razy szybciej.

Nów Księżyca - mogą wydać jeden okruch, by na czas jednej sceny zredukować koszt Esencji wszystkich rzucanych czarów o jeden. Nów może w ten sposób wydać najwyżej tyle okruchów, ile wynosi jego Esencja razy dwa i nie wolno mu zredukować kosztu żadnego czaru bardziej, niż do połowy.

Zmienny Księżyc - mogą wydać 10 okruchów, by przez jedną scenę wyglądać jak znana im osoba. Przemiana jEst kompletna i obejmuje głos oraz zapach. Wywołuje też wrażenie zaufania, więc wykorzystujący ją Lunak może dodać swoją Esencję do puli kości podczas wszystkich sytuacjach, gdy taka aura jest pomocna. Ten efekt znika natychmiast, gdy u przemienionego Lunaka rozpali się sigil animy o dowolnej mocy.

Zmiana kształtu

Każdy Pomazaniec Luny ma dwie postaci - kształt ludzki, w którym się urodził, oraz formę zwierzęcia totemicznego - wewnętrznej bestii, która najlepiej oddaje jego naturę. Wybraniec może, kosztem jednego, nie wykorzystywanego okruchu, przemienić się odruchowo z jednej postaci w drugą. Niektórzy Lunacy mają także trzecią formę, monstrualne połączenie obu kształtów Pomazańca. Taka hybryda to maszyna do zabijania - Wybraniec rośnie na ponad dwa metry, otrzymuje dodatkowe kropki w atrybutach fizycznych i zdolność niesamowicie szybkiej regeneracji poziomów zdrowia. Pomazańcy wyposażeni do walki potrafią jeszcze bardziej wzmocnić siłę swej hybrydy. Przybranie takiego kształtu kosztuje pięć okruchów, natomiast powrót do innej formy wymaga wydania tylko jednego.

Wszyscy Pomazańcy Luny otrzymują stygmat, unikalne znamię, po którym łatwo można ich rozpoznać. Stygmatem może być lok srebrnych włosów, silne zwierzęce piżmo, niewielkie pazury czy coś w tym rodzaju, zawsze związany jest z wewnętrzną naturą bestii. Stygmat uniemożliwiałby Lunakom zachowanie anonimowości, umieją jednak magicznie go ukryć. Osoby nie obeznane z Wybrańcami Luny przeoczą po prostu srebrne włosy, ich nos zignoruje woń stajni lub uzna ją za zapach otoczenia, a umysł nie zorientuje się, że pazury zadrapały podaną dłoń. Jeszcze bardziej zdradzieckie są tatuaże z księżycowego srebra,

widoczne w każdej formie, którą Lunak przybierze. Zaklęcia Pomazańców potrafią ukryć i stygmaty, i tatuaże.

Wybrańcy Luny potrafią przybierać także inne kształty. Jeśli skosztują krwi z serca zwierzęcia, mogą przyjąć jego postać, płacąc za to trzy okruchy. Pomazaniec otrzymuje Siłę i Wytrzymałość tej istoty, ale pozostałe atrybuty pozostają na oryginalnym poziomie. Może wówczas jednak wykorzystywać naturalne możliwości ataku danej bestii i jej sposób poruszania. Kiedy Lunak zrzuca przybrany kształt (inny niż totemiczny), powraca do ostatnio wykorzystywanej prawdziwej formy. Niektórzy z Wybrańców umieją przyjąć postać innego człowieka. Tak jak w wypadku zwierząt, muszą taką osobę zabić i skosztować jej serdecznej krwi. Ta zdolność kosztuje pięć okruchów i wymaga wydania punktu Siły Woli - poza tym nie różni się od przybierania postaci zwierzęcia.

Zaklęcia Lunaków

Zaklęcia, które Luna podarował swym Wybrańcom, oparte są na atrybutach, a nie umiejętnościach. Doskonałości Pomazańców Luny wykupuje się dla atrybutów zamiast umiejętności, pozostają jednak w ogólnych zarysach takie same. Można je jednak stosować podczas testów, które wykorzystują atrybuty, np. Lunak ze Zwycięstwem Esencji w Zręczności może otrzymać automatyczny sukces w rzutach na (Zręczność + Broń białą) lub (Zręczność + Skradanie się), ale nie (Spryt + Skradanie się). Doskonałości Lunaków są następujące:

Pierwsza Doskonałość, Objęcie Esencji: Wydając jeden okruch podczas testu atrybutu, Pomazaniec dodaje jedną dodatkową kość do puli. Maksymalna liczba tak dodanych kości jest równa wysokości danego atrybutu. To także maksymalna ilość kości, jaką Lunak może dodać przez jakąkolwiek kombinację Zaklęć.

Druga Doskonałość: Zwycięstwo Esencji: Dwa okruchy wydane podczas rzutu na dany atrybut zapewniają jeden sukces. Lunak nie może kupić więcej automatycznych sukcesów, niż wynosi połowa wykorzystywanego atrybutu.

Trzecia Doskonałość: Przywrócenie Esencji: Cztery okruchy wydane podczas testu atrybutu pozwalają przerzucić nieudany wynik. Wszelkie zaklęcia wykorzystane przy pierwszym rzucie muszą być ponownie opłacone. Tej Doskonałości nie można łączyć z zaklęciami akcji dodatkowej.

Zwykłe zaklęcia Lunaków pozwalają im na zamianę kości z wykorzystywanego atrybutu na automatyczne sukcesy. Niskoesencyjne zaklęcia zapewniają pojedyncze ataki i potrafią w niewielkim stopniu przemienić Lunaka na czas trwania walki. Zaklęcia wymagające wysokiej Esencji umożliwiają ignorowanie słabszych ciosów, wykorzystanie Zręczności podczas ataku na wybrany cel albo błyskawicznie przedarcie się przez tłum, by dopaść pojedynczą osobę. Te efekty kończą się po krótkim czasie, czyniąc Pomazańców Luny bardzo niebezpiecznymi przeciwnikami w krótkich starciach. Niestety brakuje im trwałej obrony, jaką dysponują Słoneczni, ale taka jest natura Luny - gdy nadchodzi chwila, że obrona zaczyna słabnąć, wrogowie powinni już być martwi.

Jeśli chodzi o defensywę, Lunacy potrafią wykonać unik, odskakując z zasięgu wroga, albo wykorzystują swoją gibkość, by wykonać obrót podczas doskonałego uniku. Jednak najlepszą obroną Pomazańców Luny jest ich wielka odporność - potrafią ignorować ból i utrudnienia wynikłe z ran, aż osiągną swój cel. Ich Technika Ciała Byka zapewnia dwa poziomy zdrowia -1 lub cztery poziomy - 2. Mogą także zwiększyć swoje wyparowania, utwardzając skórę lub formując łuski. Ostateczną obroną jest zdolność do przemiany skóry i futra w płynne księżycowe srebro, które absorbuje wszystkie ciosy prócz najsilniejszych. Taka obrona może czasem powstrzymać nawet ataki innych Pomazańców.

Lunacy potrafią wyczuć zapach potu, powodowanego strachem albo kłamstwem, a także tchnąć ducha w wojowników, wydzielając mocne piżmo. Mogą się ukryć, zmieniając kolor ciała. Są wspaniałymi łowcami, tropicielami i podróżnikami, którzy zawsze potrafią znaleźć coś do jedzenie i wytrwać w najcięższych warunkach pogodowych. Odpierają prawie każdy atak mentalny, który zmusiłby ich do zdrady partnera lub Srebrnego Paktu i umieją opanować przymus, który odebrałby im cenny czas, potrzebny, by zabić lub osłonić pojedynczą istotę.

Wspaniały Jaguar, wojownik starszyzny

Wspaniały Jaguar pamięta dobrze Pierwszą Erę, która dla niego skończyła się całkiem niedawno. Przetrwał Uzurpację dzięki ucieczce z cywilizowanych ziem, gdzie roiło się od uzbrojonej w nefryt Smoczej Krwi. Pomagał tworzyć społeczność Lunaków, póki nie udało się znaleźć sposobu na skazę Dziczy. Wtedy zlekceważył Nów i świeżo utworzony Pakt, po kryjomu powrócił na zewnętrzne obszary Pogranicza i zbudował tam sobie kamienny kurhan. Zamknąwszy go za sobą, Jaguar zwolnił oddech i rytm serca, a potem uśpił ból z powodu tego, co uczynił.

Wspaniały Jaguar obudził się grobowcu wypełnionym kurzem i kruszącymi się kamieniami. Ostrożnie odtoczył głaz blokujący wejście i zobaczył młodego Pomazańca Luny, atakowanego przez wojowników Smoczej Krwi. Spłynął na niego nieopanowany szał Kasty Pełni - Jaguar wyskoczył ze swego grobowca i dziko warcząc rozerwał Smoczą Krew na strzępy. Pogrzebawszy ich pod tonami kamieni, które jeszcze niedawno były jego schronieniem, uznał, że nadszedł czas jego powrotu do świata.

Jaguar szybko odkrył, że Srebrny Pakt stał się potężną organizacją, wspieraną przez starszyznę Nowiu, Pełni i Zmiennego Księżyca. Wielu z nich wciąż darzyło szacunkiem Wspaniałego Jaguara, wojownika z Pierwszej Ery, i powitało go serdecznie. Gdy wziął już udział w zgromadzeniu i wysłuchał opowieści o stuleciach, które przespał, zaczął debatować ze starszyzną Paktu, jaką rolę mógłby odegrać w ich planach nie tracąc przy tym honoru. Starsi ulegli jego namowom i pozwolili mu uczynić z młodego Lunaka, którego uratował. Jaguar natomiast zgodził się zdobyć dla siebie terytorium na dzikim krańcu Pogranicza. Szybko zaczął przygotowywać plemiona do wojny.

To było sto lat temu. Uczeń Jaguara stał się jego lojalnym przyjacielem, przewodząc samodzielnie kilkudziesięciu plemionom. Plemiona samego Jaguara składają się z najbitniejszych wojowników, jakich zdołał wyszkolić, wspieranych przez kastę Nowiu. Wojna nadjedzie niebawem, a oni będą gotowi.

Kasta: Pełnia Księżyca
Sigil animy: Czarny jaguar otoczony białym blaskiem
Stygmat: powiększone kły
Atrybuty: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 5, Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 4, Zmysły 4, Inteligencja 3, Spryt 5
Cnoty: Litość 4, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 5
Umiejętności: Biurokracja 2, Broń biała 4 (Oszczep +2), Broń

miotana 4 (Oszczep +2), Czujność 2, Dedukcja 1, Determinacja 3, Jeździectwo 1, Języki (ojczysty: Starocesarski, inne: Mowa Lasu, Rzeczna Mowa) 2, Łucznictwo 2, Medycyna 2, Obycie 3 (Polityka wojskowa +2), Odporność 4, Okultyzm 1, Przywództwo 2, Przetrwanie 4, Rzemiosło (Drewno) 2 (Rzeźbienie w kości +1), Skradanie się 4, Sztuka wojny 4, Sztuki walki 5 (Bez broni +1), Uniki 4, Wiedza 3 (Pierwsza Era +2), Wysportowanie 4, Występy publiczne 3 (Flet +1), Złodziejstwo 1

Zaszłości: Artefakt 2, Kult 3, Mienie 3, Siedziba 4, Sprzymierzeńcy 1, Status 4, Świta 5

Zaklęcia: Za pięć okruchów Wspaniały Jaguar może użyć swej animy, by podwoić szybkość biegu i długość skoków. Zaklęcia Jaguara koncentrują się na odszukaniu i pokonaniu wroga. W walce, może zmieniać kości ze swej Bojowości na automatyczne sukcesy, płacąc jeden okruch za kość. W formie hybrydy, Jaguar zwiększa wszystkie atrybuty fizyczne o dwie kropki. Posiada wszystkie trzy Doskonałości wszystkich atrybutów fizycznych, a atrybuty hybrydy uznaje się za naturalne przy wyliczaniu maksimum kości z zaklęć. Lunak posiada również dwa poziomy Techniki Ciała Byka i może reagować natychmiast na wszelkie niewidoczne ataki, kosztem jednego okruchu. Posiada także Układ, który powoduje, że pięć jego kości ataku staje się sukcesami, redukując jednocześnie poziom Obrony Parowania przeciwnika do polowy i powodując, że dwie kości obrażeń także stają się sukcesami. Ten Układ kosztuje 16 okruchów i dwa punkty Siły Woli.

Jaguar może przyjąć wiele form zwierząt i kilkadziesiąt ludzkich postaci. Trzy okruchy i punkt Siły Woli pozwalają mu tropić kogoś po zapachu przez pełen dzień, ale musi wcześniej znać woń ściganego. Za pięć okruchów i punkt Siły Woli może wyczuć obecność magii i zaklęć, a także rozpoznać rodzaj Pomazańca, który ich użył. Za jeden okruch widzi doskonale w ciemności. Może wreszcie wydać 10 okruchów, by przez cały dzień ignorować wszelkie ograniczenia od zbroi i zmęczenia.

Bojowość: 7

Broń:

Forma ludzka:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 12, Obrażenia 4L, Obrona 13, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 11, Obrażenia 7L, Obrona 9, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 11, Obrażenia 4L, Obrona -, Ataki 1

Oszczep (wręcz): Szybkość 4, Celność 12, Obrażenia 7P, Obrona 12, Ataki 2

Rozgniatacz z księżycowego srebra (Kościany Młot): Szybkość 5, Celność 11, Obrażenia 11L, Obrona 13, Ataki 2

Oszczep (rzut): Szybkość 4, Celność 12, Obrażenia 7P, Zasięg 30, Ataki 2

Forma hybrydy:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 14, Obrażenia 6L, Obrona 15, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 13, Obrażenia 9L, Obrona 11, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 13, Obrażenia 6L, Obrona -, Ataki 1

Ugryzienie: Szybkość 5, Celność 14, Obrażenia 11P, Obrona 12, Ataki 1

Pazury: Szybkość 4, Celność 13, Obrażenia 7P, Obrona 13, Ataki 2

Oszczep (wręcz): Szybkość 4, Celność 14, Obrażenia 9P, Obrona 14, Ataki 2

Rozgniatacz z księżycowego srebra (Kościany Młot): Szybkość 5, Celność 13, Obrażenia 13L, Obrona 15, Ataki 2

Oszczep (rzut): Szybkość 4,Celność 14, Obrażenia9P, Zasięg 30, Ataki 2

Wyparowania: 9P/12B//9P/14B (Koszula kolcza 6P/7L)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona: 7

Siła Woli: 9

Esencja: 5

Wrodzona Esencja: 23

Obca Esencja: 40 (48)

Wykorzystana Esencja: 8

Dodatkowe: Wspaniały Jaguar nosi na szyi klejnot diamentowej skóry, osadzony w amulecie z inkluzami (prezent ślubny od jego dawno zmarłej partnerki). Ma także mały dzwoneczek na przegubie, który sprezentowała mu starszyzna Srebrnego Paktu. Kiedy jest w śmiertelnym niebezpieczeństwie, może zmiażdżyć dzwoneczek - zostanie wówczas przeniesiony do Nowiu.

Sprytna jak siedem Diabłów, Nowo Wyniesiona intrygantka

Kiedy Orra stanęła twarzą w twarz z Lombra Garuem, pomniejszym władcą półświatka, który rządził jej ulicą w Węźle od dziesięcioleci (i, na domiar złego, był ze Smoczej Krwi), była przestraszona, ale pełna determinacji. Miała dla swej ulicy plan, który mógł uczynić z niej miejsce niedostępne chciwych, nadużywających władzy śmieci, takich jak Lombra. Kiedy bandyta

wyciągnął zieloną, nefrytową dajkatanę, padło na nią jaskrawe światło księżyca i naznaczyło aż po krańce duszy.

Następną rzeczą, którą Orra pamięta, był trup Lobry - martwy i rozczłonkowany na kilka rozrzuconych po komnacie części, z których tylko niektóre rozpoznała. Na oknie tymczasem siedział kruk, który do niej przemówił. Potem zmienił się w Pomazańca Luny, zwanego Drżące Wąsiska. Oszołomiona swoim nagłym Wyniesieniem, Orra podążyła z Drżącymi Wąsiskami na Wschód. Po długiej podróży na najdalsze zakątki Pogranicza, stanęła przed starożytnymi, mądrymi przedstawicielami kasty Nowiu, którzy mówili zagadkami i zrobili jej bolesne tatuaże, twierdząc, że to ją ocali. Potem odbyła zwięzłą, ale ważną rozmowę z Drżącymi Wąsiskami. Dał jej wtedy księżycowe imię, ku czci Luny: Sprytna jak Siedem Diabłów.

Sprytna przysięgła nie czynić nic, co sprowadziłoby niebezpieczeństwo na Srebrny Pakt, ale minęło kilka tygodni, nim stary Nów, które jej pilnował, pozwolił jej wrócić do miasta. Twierdził, że podoba mu się jej plan i chce zobaczyć jego efekty. Jednak w jego oczach były jakieś ogniki, które spowodowały, że młoda Lunaczka zaczęła mieć podejrzenia.

Sprytna jak Siedem Diabłów jest bardzo młodą Wybranką Luny. Tak przynajmniej wszyscy jej mówią. Jednak nie zamierza zostać popychadłem. Planuje wrócić do Węzła, bo nadszedł czas, żeby trochę posprzątać.

Kasta: Zmienny Księżyc
Sigil animy: Stylizowany fioletowy lis
Stygmat: Szpiczaste uszy z pędzelkami
Atrybuty: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 3, Charyzma 4, Oddziaływanie 5, Wygląd 3, Zmysły 2, Inteligencja 2, Spryt 4
Cnoty: Litość 4, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 2
Umiejętności: Broń biała 1, Broń miotana 1, Czujność 3, Dedukcja 1, Jeździectwo 1, Języki (ojczysty: Rzeczna Mowa, inne: Starocesarski) 1, Medycyna 1, Obycie 2, Odporność 1, Okultyzm 1 (Bogowie +2), Przywództwo 2, Przetrwanie 1, Skradanie się 2, Sztuki walki 3, Uniki 2, Wysportowanie 1, Występy publiczne 3, Złodziejstwo 3

Zaszłości: Kontakty 3, Mentor 3, Mienie 1, Wpływy 1
Zaklęcia: Za 10 okruchów Esencji, Zmienny Księżyc może na jedną scenę przybrać iluzoryczny wygląd osoby, którą zna. Sprytna jak Siedem Diabłów koncentruje się na zdolnościach pozwalających działać w tajemnicy. Może przyjąć dwa tuziny postaci zwierzęcych, z których kilka umie pływać lub latać. By lepiej się maskować, może delikatnie się przeobrazić za jeden okruch i zmienić płeć za trzy, ale zawsze potrafi wrócić do kształtu, którą uznaje za „prawdziwy". Sprytna może powiększać pule rzutów na Zmysły, na czas jednej sceny, płacąc jeden okruch za kość i zawsze wie, czy jest obserwowana - to odruchowa akcja, kosztująca dwa okruchy. Wydając dwa okruchy, może także przez całą scenę rozumieć i rozmawiać ze zwierzętami, co pozwala wykorzystać je jako zwiadowców i do odwrócenia uwagi. Choć nie posiada władzy nad zwierzętami, ma w sobie magnetyzm, na który dobrze reagują. Płacąc jeden okruch za kość może też dodawać kostki do puli Zręczności przez całą scenę.
W walce, Sprytna wykorzystuje Objęcie Esencji, by wesprzeć atak - Doskonałość tę stosuje również podczas akrobacji i skradając się. Umie także sprawić, że przez jedną scenę, walcząc bez broni zadawać będzie poważne lub lekkie obrażenia, wedle wyboru. Za pięć okruchów umie obrócić atak wroga przeciw jemu samemu, o ile wykona udany unik.
Bojowość: 7
Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 3L, Obrona 9, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 6L, Obrona 5, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 7, Obrażenia 3L, Obrona -, Ataki 1
Pałka (wręcz): Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 9L, Obrona 8, Ataki 2
Pałka (rzut): Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 6L, Zasięg 10, Ataki 2
Wyparowania: 4P/7L (przeszywanica 3P/4L, - 1 poruszanie)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona: 5/4
Siła Woli: 7
Esencja: 3
Wrodzona Esencja: 17
Obca Esencja: 42
Wykorzystana Esencja: 0
Dodatkowe: Choć posiada kilka zaklęć bojowych, Sprytna jak Siedem Diabłów preferuje podstępy zamiast otwartej konfrontacji.

Pomazańcy Gwiazd

Na wyżynach Niebios znajduje się wielka maszyneria, być może pierwszy artefakt, jaki kiedykolwiek powstał. Nazywa się Krosnem Losu, gdyż jego działanie najlepiej porównać właśnie do krosna tkacza i pod taką postacią objawia się tym, którzy przed nim stają. Każda nić oddaje jakiś aspekt Stworzenia: osobę, ideę czy miejsce. Przyszłość to kłąb, w którym każda nić jest jeszcze oddzielona, ale można zrozumieć, co reprezentuje, przyglądając się wątkom. Teraźniejszość to

moment tkania, kiedy nici przyszłości łączą się w niesamowity wzorzec Stworzenia, tworząc gobelin przeszłości, który opowiada historie Tego, Co Było, aż do pierwszego wątku, który utkano na Krośnie.

Ale Krosno nie ogranicza się do dokumentowania wydarzeń, ponieważ jest nierozerwalnie związane ze Stworzeniem. Każde wydarzenie na świecie może zmienić bieg nici, a zmiana na Krośnie przekształca oblicze świata. Tak oto Krosno Losu jest mikrokosmosem dla makrokosmosu Stworzenia. Wszyscy ludzie na świecie widzą Krosno, choć nie zdają sobie z tego sprawy — ich umysły dostrzegają tylko blask migoczących na niebie gwiazd. Pomniejsi astrolodzy śledzą ruchy gwiazd, by dowiedzieć się co przyniesie przyszłość, Pomazańcy Gwiazd przerastają ich jednak o tyle, ile dzieli światła na nieboskłonie od ognisk domowych w Stworzeniu.

Konstelacjami nocnego nieba zarządza Pięć Panien, najjaśniejszych gwiazd na widnokręgu. Podobnie jak Luna i Słońce Niezwyciężony Wynoszą one czasem jakiegoś śmiertelnika, ażeby doglądał biegu przeznaczenia i rozplątywał węzły, motające wątki Gobelinu Stworzenia.

Dawno temu, podczas Pierwszej Ery, Gwiezdni starali się rozplątywać groźne węzły, które umieli przewidzieć. Obserwując jednak nici Tego, Co Może Być, zobaczyli wielką katastrofę, która jeszcze się nie wydarzyła i mogli zawczasu wyprostować jej skutki. Zebrali się więc i przegłosowali, że należy obalić władzę Słonecznych oraz Lunaków, podnosząc Smoczą Krew do rangi władców świata. Uczeni, którzy postanowili stworzyć świat pozbawiony złota i srebra zostali nazwani Brązową Kwadrą. Mniejszość, która głosowała przeciw Uzurpacji, nazwano Złotą Kwadrą.

Przygotowanie Uzurpacji nie było łatwe, ale leżało w zasięgu możliwości Brązowej Kwadry. Po przeprowadzeniu zamachu, stworzyli Filozofię Nieskalanych, wyznanie łączące Niebiańskie prawdy z czcią dla Smoczej Krwi, by dać Pomazańcom Ziemi namaszczenie do sprawowania władzy, które kiedyś posiadali Słoneczni.

Obecnie Gwiezdni rządzą światem zza kulis - zapomniała o nich i Smocza Krew, i reszta Stworzenia. Wielu z nich sprytnie manipuluje biegiem zdarzeń, podając się za zwykłych uczonych i mnichów z Krainy, a starożytni Pomazańcy Gwiazd, który potrafią wprawnie manipulować swoją Esencją, umieją imitować sigil animy Smoczej Krwi. W Cesarstwie uchodzą za czcigodnych opatów i szanowanych starców.

Jednak wciąż istnieje Złota Kwadra, która uznała nagły powrót Słonecznych za znak przemian. Ukryci pośród Kultu Oświeconych i w bastionach z Pierwszej Ery, Gwiezdni ze Złotej Kwadry poszukują Słonecznych, by służyć im szkoleniem, pomocą i informacją w nadziei, że pewnego dnia na świecie przywrócony zostanie pierwotny porządek.

Ustanowione wyniesienie

Wyniesienie Gwiezdnych nie następuje niespodziewane - jego nadejście śledzi się na Krośnie Losu, a osoby przyszłych Pomazańców poddane są ścisłej obserwacji. W niektórych przypadkach, przyszłych Gwiezdnych zabiera się z domu na wiele lat przed Wyniesieniem - już jako dzieci trafiają do Niebios, by zaznajomić się ze swoimi przyszłymi obowiązkami

i przygotować do pełnienia funkcji urzędniczych. Nad większością czuwają przez lata poprzedzające Wyniesienie sifu, czyli Gwiezdni mentorzy.

Każdy świeżo Wyniesiony Pomazaniec Gwiazd trafia pod opiekę jakiegoś sifu, zazwyczaj Wybrańca z tej samej kasty. Uczy on nowego Pomazańca wszystkiego, co musi wiedzieć o swoich obowiązkach, odpowiedzialności i zdolnościach. Dzięki zastosowaniu odpowiednich zaklęć, wiedza, której nauka zajęłaby całe życie, trafia do głowy ucznia błyskawicznie, co pozwala mu szybko zająć się pracą - Gwiezdnych jest bowiem niewielu, zadań całe mnóstwo. Niech Lunacy uczą się u stóp starszyzny, Słoneczni przedzierają przez wspomnienia poprzedniego życia i liczą na szczęście - Wybrańcy Pięciu Panien nie mają na to czasu. Czeka na nich praca.

Niebiańscy urzędnicy

Wszyscy Gwiezdni mają swoje obowiązki albo konkretne zadania, których wymaga od nich przeznaczenie. Od ich kast zależą cale Niebiosa i Stworzenie. Oczywiście, wielu z nich ma również własne, nieoficjalne cele, ale większość czasu poświęcają na wykonywanie swoich zadań (inną kwestią jest, na ile osobiste zamiary starszych Pomazańców Gwiazd stają się oficjalnymi obowiązkami ich podwładnych). Trudno jest precyzyjnie ustalić, komu i czemu jest posłuszny dany Pomazaniec Gwiazd. Do której frakcji Wybrańców Panien należy, jaki sprawuje urząd, co należy do jego obowiązków, a co jest osobistą zachcianką? To zazwyczaj zagadki dla wszystkich, prócz (niekiedy) przełożonych Gwiezdnego.

Strażnicy porządku

Większość władzy zarówno w urzędach Niebios jak i Stworzenia spoczywa w rękach Brązowej Kwadry. Gwiezdni, którzy kroczą ścieżką Brązu mają uprzywilejowaną pozycję i spokojną przyszłość, ponieważ ich zwierzchnicy mogą szafować pokaźnymi pensjami, darami i tytułami. Zycie Brązowej Kwadry wiążą jednak ścisłe regulacje, wymuszające bezwzględne posłuszeństwo wobec przełożonych. Oczywiście, Gwiezdny ma mnóstwo władzy, ale ściśle reglamentuje ją ręka zwierzchników Kancelarii Przeznaczenia.

Młodzi członkowie Brązowej Kwadry często przydzielani są do Stworzenia, jako bezpośredni agenci starożytnych Pomazańców Gwiazd, sprawujących ważne funkcję w Niebiosach. W wielu przypadkach tacy Pomazańcy muszą sobie kilka fałszywych tożsamości w Krainie, podszywając się pod guwernantki, nauczycieli, mnichów, czarnoksiężników i doradców, by wykonywać swoje obowiązki.

Zwolennicy zmian

Złota Kwadra skupia wszystkich, którzy chcieliby zobaczyć upadek obecnego ładu świata. Ich zdaniem Niebiosa i Stworzenie działały dużo efektywniej, kiedy to Słoneczni zasiadali w Cesarskiej Siedzibie. Wykorzystują zatem dane im przez Panny prawo rozplątywania węzłów na Krośnie Losu, by przywrócić Pomazańcom Słońca należną władzę.

Choć kilku najważniejszych Gwiezdnych, urzędników z Niebios, należy do Złotej Kwadry, większość Pomazańców z tego odłamu wykonuje zadania w Stworzeniu, pracując dla Niebios i wspierając swoją Kwadrę. Ogólnie rzecz biorąc, jej członkowie nie są tak dobrze opłacani i nie otrzymują tak ważnych stanowisk, jak Kwadra Brązowa.

Poszukiwacze kompromisu

Pomimo wzajemnej antypatii pomiędzy Złotą i Brązowa Kwadrą, kwestie polityczne uchodzą za drugorzędne wobec zadań Gwiezdnych. Większość Pomazańców należy do jednego z odłamów, ale oczekuje się, że będą się traktować z szacunkiem i profesjonalizmem.

Jest jednak kilku Gwiezdnych, którzy nie przynależą do żadnej Kwadry i starają się po prostu jak najlepiej wykonywać swoje obowiązki. Kilku innych posiada cele, które nie zgadzają się z planami żadnego odłamu. I choć część starają się wspólnie realizować swoje zamierzenia (jak wspierająca Lunaków „Srebrna Kwadra"), grupki takie są tak małe, że właściwie nie można nazwać ich „Kwadrą" - ich liczebność i wpływy lepiej opisuje słowo „garstka".

Anima i Esencja

Esencja Gwiezdnych jest częścią sił przeznaczenia, odbłyskiem światła Panien, których jedynym zadaniem jest porządkowanie chaosu w czytelne wzorce. Gwiezdni widzą takie wzory w prawie wszystkim i często próbują domyślać się, kto odpowiada za ich formowanie. Wrodzona Esencja Pomazańców Gwiazd jest równa ([Esencj i x2] + Sile Woli), a pula obca wynosi ([Esencja x6] + Siła Woli + [suma cnót]).

Istnieje pięć kast Wybrańców Gwiazd, po jednej dla każdej z Panien. Obowiązki każdej z nich odpowiadają charakterowi patronki, a ich członkowie noszą na czole, nad brwiami, znamię symbolizujące jedną z Panien. Połyskuje ono, gdy używają Esencji, muszą jednak wydać jej bardzo dużo, by w pełni zamanifestowała się ich anima. Kiedy tak się stanie, przybiera ona postać brylantowej korony w barwach patronki, nie miewa jednak postaci ikonicznej, typowej dla innych Pomazańców Niebios.

Niebiańskie Wyczucie: Wszyscy Gwiezdni potrafią dostroić swoją animę do emanacji Niebios, wydając jeden okruch. Mogą dzięki temu wyczuć bramy do Niebios w promieniu (stała Esencja x 30) metrów. Nie dowiadują się wprawdzie, gdzie konkretnie się znajduje, zyskują jednak pewność, czy jest w pobliżu. Moc ta nie daje Pomazańcowi dostępu do bramy - by przez nią przejść, musi użyć zaklęć, czarów lub innych zdolności.

Wybrańcy Podróży: Wybrańcy Merkury, Panny Podróży, są wędrowcami. Często zatrudnia się ich jako kurierów lub zwiadowców, bo obowiązki Posłańców Niebios wymagają wędrówek. Pomazańcy Panny Podróży mogą wykonać Pomniejszy Znak Merkury, wydając 10 okruchów. Przez resztę sceny Wybraniec i jego sojusznicy w zasięgu (Esencja x10) metrów trzykrotnie zwiększają szybkość swojego poruszania. Moc działa również na konie i inne wierzchowce, które wędrują po ziemi. Kiedy anima Gwiezdnego lśni (przedział 11-15 okruchów), użycie tego efektu kosztuje tylko pięć okruchów. Jeśli anima Pomazańca jest w pełni rozpalona (przedział 16+ okruchów), Pomniejszy Znak Merkury wymaga prostego gestu dłonią i wydania jednego okruchu.

Wybrańcy Harmonii - Wybrańcy Wenus, Panny Harmonii, są wychowawcami i kochankami. Często zatrudnia się ich jako dyplomatów i osoby do towarzystwa, ponieważ obowiązki Niebiańskich Kurtyzan obejmują opiekę nad pięknem, miłością, płodnością i dobrobytem. Wybrańcy Panny Harmonii mogą wykorzystać Pomniejszy Znak Wenus, płacąc 10 okruchów. Przez resztę sceny Pomazaniec i jego sojusznicy w zasięgu

Manifestacja animy Gwiezdnych

Użyta Esencja	Manifestacja
1-3	Znamię kasty bohatera połyskuje na czole i widać je pod pewnym kątem; by je zauważyć, trzeba wykonać rzut na (Zmysły + Czujność), trudność 3.
4-7	Znamię kasty bohatera staje się bardziej widoczne i można je dostrzec dzięki rzutowi na (Zmysły + Czujność), trudność 1, o ile nie zostanie zakryte.
8-10	Znamię kasty bohatera płonie jasno, jednak dalej można je zasłonić. Ponadto, ciało bohatera lśni lekko, dodając +2 do trudności Skradania się, choć sama umiejętność działa normalnie.
11-15	Światło znamienia kasty bohatera nie daje się przesłonić, a on sam otoczony jest delikatną poświatą w kolorze swej Patronki. Nie może się skradać - automatycznie nie udają mu się odpowiednie testy.
16+	Anima bohatera staje się płonącą poświatą, na tyle jasną, osoby znajdujące się w odległości rzutu kamieniem mogłyby w jej blasku czytać. Nie ma żadnych detali ani konkretnego kształtu - to po prostu lśnienie w kolorze Panny Gwiezdnego. Efekt trwa do końca sceny. Postać nie może się skradać - automatycznie nie udają jej się odpowiednie testy.

(Esencja x10) metrów dodają do wszystkich testów Występów publicznych tyle dodatkowych sukcesów, ile wynosi stała Esencja Gwiezdnego. Kiedy anima Gwiezdnego lśni (przedział 11-15 okruchów), użycie tego efektu kosztuje tylko pięć okruchów. Jeśli anima Pomazańca jest w pełni rozpalona (przedział 16+ okruchów), Pomniejszy Znak Wenus wymaga prostego gestu dłonią i wydania jednego okruchu.

Wybrańcy Wojny - Wybrańcy Mars, Panny Wojny, to dowódcy i wojownicy. Często służą w roli strategów i obrońców, ponieważ Żołnierze Niebios czuwają nad bitwami, ochroną i konfliktami. Wybrańcy Panny Wojny mogą wykorzystać Pomniejszy Znak Mars, płacąc 10 okruchów. Przez resztę sceny, Pomazaniec i jego sojusznicy w zasięgu (stała Esencja Gwiezdnego x10) metrów redukują obrażenie od ciosów, które ich trafiają, o jeden poziom, odejmowany już po wykonaniu rzutu na obrażenia. Ten efekt nie może zmniejszyć zadanych ran poniżej jednego poziomu. Kiedy anima Gwiezdnego lśni (przedział 11-15 okruchów), użycie tego efektu kosztuje tylko pięć okruchów. Jeśli anima Pomazańca jest w pełni rozpalona (przedział 16+ okruchów), Pomniejszy Znak Mars wymaga prostego gestu dłonią i wydania jednego okruchu.

Wybrańcy Tajemnic - Wybrańcy Jowisz, Panny Tajemnic, są mistrzami szpiegostwa i strażnikami wiedzy. Zwykle pełnią rolę uczonych i wywiadowców, ponieważ obowiązki Oczu Niebios obejmują zdobywanie informacji i wykorzystywanie wiedzy oraz sekretów. Wybrańcy Panny Tajemnic mogą wykonać Pomniejszy Znak Jowisz, płacąc 10 okruchów. Przez resztę sceny, Gwiezdny i jego sojusznicy w zasięgu (stała Esencja Gwiezdnego x10) metrów są niewrażliwi na próby czytania w myślach i mentalne ataki istot o Esencji niższej, niż Wybraniec Jowisz wykonujący Znak. Podczas ataków mentalnych istot o Esencji równej lub wyższej, Wybraniec i jego sojusznicy dodają jego Esencję do Wartości Obrony Mentalnej. Kiedy anima Gwiezdnego lśni (przedział 11-15 okruchów), użycie tego efektu kosztuje tylko pięć okruchów. Jeśli anima Pomazańca jest w pełni rozpalona (przedział 16+ okruchów), Pomniejszy Znak Jowisz wymaga prostego gestu dłonią i wydania jednego okruchu.

Wybrańcy Końca - Wybrańcy Saturn, Panny Końca, są zabójcami i osobami do specjalnych poruczeń. Często rekrutują się spośród nich również dyplomaci, mistrzowie sztuk walki i rozjemcy, ponieważ obowiązki Ogrodników Niebios polegają na doprowadzaniu spraw do końca - czy to będzie wojna, czy instytucja, osoba albo po prostu spokój. Pomazańcy Panny Końca mogą wykonać Pomniejszy Znak Saturn, płacąc 10 okruchów. Przez resztę sceny, każdy cios zadany przez Gwiezdnego lub jego sojuszników w zasięgu (Esencja x10) metrów zdaje o jeden poziom obrażeń więcej. Dodaje się go już po wykonaniu rzut na obrażenia. Nie można powiększyć obrażeń, jeżeli cios żadnych nie zadał. Kiedy anima Gwiezdnego lśni (przedział 11-15 okruchów), użycie tego efektu kosztuje tylko pięć okruchów. Jeśli anima Pomazańca jest w pełni rozpalona (przedział 16+ okruchów), Pomniejszy Znak Saturn wymaga prostego gestu dłonią i wydania jednego okruchu.

Zaklęcia Gwiezdnych

Zaklęcia Gwiezdnych są manifestacją bliskiego związku z Niebiosami i Krosnem Losu. Wiele z nich wymaga jakichś układów z duchami oraz bóstwami albo wiąże się z obowiązkami i urzędem Gwiezdnego w służbie Niebios. Inne czerpią siłę ze związków Gwiezdnych i Krosna Losu, zapewniając Pomazańcom niesamowite szczęście i pomyślność albo dopuszczając niewielkie, ale znaczące przekształcenia w strukturze Gobelinu Stworzenia, które, na przykład, zmieniają strzały w inne przedmioty.

Pierwsza Doskonałość, Objęcie Esencji: Objęcie Esencji Gwiezdnych jest dość ograniczone, ponieważ ich Pierwsza Doskonałość nie jest wynikiem siły osobowości, ale mocy przeznaczenia. Za każdy wydany okruch, Gwiezdny może dodać jedną kość do umiejętności, w które ma Doskonałość, nie może jednak kupić więcej kostek, niż ma Esencji. Wybraniec może jednak również wydawać Esencję, by usunąć kary do puli kości i zmniejszyć ją do zera, zanim zacznie wydawać okruchy na dodatkowe kostki w puli.

Druga Doskonałość, Zwycięstwo Esencji: Zwycięstwo Esencji Gwiezdnych również podlega ograniczeniom, ponieważ Pomazańcom Panien trudno jest wymusić przepływ czystej Esencji przez dyscypliny Drugiej Doskonałości. Za każde dwa okruchy, Gwiezdny może otrzymać jeden sukces w teście umiejętności, której Drugą Doskonałość posiada. Wolno mu wykupić najwyżej tyle sukcesów, ile ma Esencji.

Trzecia Doskonałość, Przywrócenie Esencji: Przywrócenie Esencji działa w wypadku Gwiezdnych inaczej i jest specjalnością

- przeznaczeniem Wybrańców Panien rzadko bywa porażka. Za trzy okruchy, Gwiezdny może przerzucić dowolny test umiejętność, której Trzecią Doskonałość posiada.

Technika Ciała Byka: Za każdym razem, kupuje to zaklęcie, Gwiezdny otrzymuje jeden poziom zdrowia -0.

Tajemny los

Ze względu na swoją naturę, Gwiezdni pozostają poza normalnym, zrozumiałym biegiem losów Stworzenia. W rezultacie mieszkańcom świata bardzo trudno jest w ogóle zapamiętać, że Pomazańcy Gwiazd istnieją. Tylko znajomi, rodzina, pozostali Gwiezdni oraz kilka innych osób jest na ten efekt odporna - inni zapominają, gdyż Pomazaniec opuszcza bieg przeznaczenia.

Rzut konieczny, by zapamiętać Gwiezdnego, to (Spryt + Okultyzm), z karą -3. Wykonuje się go po następujących okresach od opuszczenia towarzystwa Gwiezdnego: jedna akcja, jedna minuta, jedna godzina, jeden dzień, jeden tydzień, jeden miesiąc, jedna pora roku i jeden rok (a potem raz na rok). Nieudany test oznacza, że postać zapomniała o Pomazańcu, chyba że jej Esencja wynosi 3 i więcej - nawet wówczas jednak wspomnienia stają się tak mgliste, że nie pozwolą rozpoznać Wybrańca Panien przy kolejnym spotkaniu.

Modyfikator -3 stosuje się również przy rzutach podczas próby odkrycia faktu istnienia Gwiezdnego, gdy opuści on dany obszar - na przykład testów Biurokracji, które pozwalają znaleźć wzmianki na jego temat czy Przetrwania, by go wytropić. Krosno Losu delikatnie wygładza nici, by ukryć wszelkie ślady działalności Pomazańców Gwiazd.

Z tego powodu, wielu Gwiezdnych korzysta z czegoś, co nazywa migotliwym przeznaczeniem: tworzy całkiem nową osobę, wplecioną w gwiezdny wzór. Szczegóły działania tej mocy są zbyt obszerne, by je tu przytaczać - dość powiedzieć, że Gwiezdni potrafią stworzyć idealne przebranie, które nie jest połączeniem kostiumu, makijażu i gry aktorskiej. To raczej całkiem nowa osoba, która pojawia się w schemacie przeznaczenia, by Gwiezdny wszedł w jej rolę tak, jak inni zakładają ubranie.

Prorocza Doskonałość, Pomyślna Esencja

Wybrańcy Panien posiadają unikatową Doskonałość, zwaną Pomyślną Esencją. Za każdy wydany okruch, Gwiezdny może zredukować poziom trudności dowolnego testu stosownej umiejętności o jeden, do minimalnego poziomu trudności 4.

Jeśli Gwiezdny zechce, może też zainwestować w tak zwane „pomyślne sukcesy". Wydając tyle Esencji, ile byłoby potrzebne do obniżenia trudności do 3 oraz poświęcając punkt Siły Woli Gwiezdny sprawia, każda kość w puli uznawana jest za sukces.

Kiedy Pomazaniec wykorzystuje Pomyślną Esencję do zakupu pomyślnych sukcesów w umiejętność obrony, jego obecna wartość Obrony zostaje podwojona na potrzeby ataków, przed którymi broni się z użyciem tej Doskonałości.

Ahn-Aru, urzędniczka z Brązowej Kwadry

Młoda kobieta imieniem Ahn-Aru, albo Poważna Niczym Kość Słoniowa, urodziła się na wschodnich obszarach Pogranicza podczas chaosu, jaki towarzyszył wejściu Cesarzowej do Cesarskiej Siedziby. Brązowa Kwadra zabrała ją tuż przed Wyniesieniem, a początek swojego życia Pomazańca poświęciła, zgłębiając naukę i mądrość Zakonu Nieskalanych, której oddała się tak mocno, że zatraciła cechy stanowiące o jej haltańskim dziedzictwie. Jako Wybranka Panny Końca została najpierw wyszkolona na zabójczynię i wykonawcę wyroków, dopiero potem na urzędniczkę.

Takie przygotowanie doskonale sprawdziło się podczas jej wypraw na Ziemie Łupieżców, całkiem jakby starszyzna wiedziała z góry, czego będzie potrzebować. Choć w Sekcji Końca pełni oficjalny urząd „Słusznego i Sprawiedliwego Wygaszacza Dynastii Królewskich w Prowincji Rzeki", nakazano jej także obserwować bieg wydarzeń i manipulować lokalną polityką. Spadł na nią także obowiązek usuwania Słonecznych, którzy ostatnio tak często się pojawiają, oraz inne powinności agenta Brązowej Kwadry w gardłowych sprawach.

Ahn-Aru ma liczne, dobrze zabezpieczone mieszkania i wieże, rozrzucone na Ziemiach Łupieżców. Pilnują ich spętane demony, a przed ludzkim wzrokiem kryje potężna astrologiczna magia. Takie schronienia służą jej za kryjówki i magiczne pracownie. Gwiezdna jest wiecznie w ruchu i rzadko zatrzymuje się w jednym miejscu przez dłużej niż 10 dni. Włada również Niebiańską Siedzibą w Ju-Szan, co jest jednym z przywilejów jej pozycji i miejsca na drabinie urzędniczej Ministerstwa Końca. Rzadko ma jednak możliwość odwiedzić ją na dłużej niż kilka dni w roku.

Choć ma sentymentalną, prawie niespokojną naturę, Poważna jest wycofaną, uczoną wojowniczką, która wykonuje swoje zadania z bezlitosną efektywnością. Jej serce tęskni wprawdzie za towarzystwem podobnych istot, ale obowiązki sprawiają, że rzadko ma okazję spotkać innych Pomazańców. Poważna spędziła prawie całe życie w swojej Kwadrze i jest bezgranicznie oddana jej ideałom. Żyje w świecie, gdzie Wielkie Proroctwo i wynikające z niego zadania są właściwie dogmatami religijnymi. Jej zaangażowanie w sprawy Brązowej Kwadry jest prawie zupełne, a ostatnio zabiła nawet członka Złotej Kwadry podczas Smoczego Gonu, popełniając jakże rzadki mord na innym Gwiezdnym. Doświadczenie to mocno nią wstrząsnęło, choć stara się tego nie okazywać.

Kasta: Końca

Sigil animy: Jak wszyscy Pomazańcy Gwiazd, Poważna Niczym Kość Słoniowa nie posiada ikonicznej manifestacji animy. Gdy sigil płonie, otacza ją po prostu poświata jaskrawego fioletu.

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Charyzma 4, Oddziaływanie 3, Wygląd 4, Zmysły 4, Inteligencja 5, Spryt 4

Cnoty: Litość 3, Pewność 5, Umiar 3, Odwaga 4

Umiejętności: Biurokracja 4 (Władze Prowincji Rzek +2), Broń biała 4, Czujność 5, Dedukcja 2, Determinacja 4, Jeździectwo 5 (Szybka podróż +2), Języki (ojczysty: Mowa Lasu, inne: Wysoki Krainy, Starocesarski, Rzeczna Mowa) 3, Łucznictwo 4 (Strzał z zasadzki +2), Medycyna 3 (Trucizny +2), Obycie 4 (Polityka Pogranicza + 2), Odporność 4, Okultyzm 4 (Demonologia +2), Przywództwo 3 (Zastraszanie +1, szantaż +2), Przetrwanie 4 (Szukanie schronienia +1, w samotności +2), Rzemiosło (Prze-

znaczenie) 5, Skradanie się 5, Sztuka wojny 3, Sztuki walki 5 (Jeden na jednego +3), Uniki 5 (Inni Pomazańcy +3), Wiedza5, Wysportowanie 2, Występy publiczne 3

Zaszłości: Niebiańska Siedziba 1, Powiązania 4, Sifu 5, Sprzymierzeńcy 5, Status 3, Zarobki 4

Zaklęcia: Płacąc 10 okruchów, Poważna może wykonać Pomniejszy Znak Saturn, zwiększając zadawane przez nią i jej sprzymierzeńców obrażenia o jeden poziom na czas sceny. Ahn-Aru jest także adeptką stylu walki Fioletowych Mar Żalu, który korzysta z noży, mieczy, kijów i złamanych kijów (a także ich odpowiedników dla Pomazańców), ale zabrania używania zbroi. Styl ten ma liczne zalety, takie jak: podwojenie puli Bojowości, kiedy Poważna włącza się do walki, wykorzystując swoje sztuki walki; zwiększanie na czas jednej sceny puli, po dwa okruchy za kość (do maksymalnego poziomu [Zręczność + Sztuki Walki], zamiast zwykłego limitu Gwiezdnych); stałe zaklęcie które pozwala przetestować Esencję i odzyskać dwa okruchy za sukces; trwające scenę zaklęcie związane z Formą stylu, które kosztuje sześć okruchów, ale sprawia, że ataki za pomocą Sztuk walki zadają też obrażenia cnotom celu (leczą się one w tempie jednej kropki dziennie) a ich minimalne obrażenia po wyparowaniu są równe Sztukom walki Poważnej, a nie jej Esencji.

Poważna jest wyszkolona w zaawansowanych arkanach sztuki walki i osiągnęła mistrzostwo w zaklęciach, które pozwalają redukować obrażenia, zadane przez atak, który przekroczył jej WO Parowania, o jeden poziom za każde wydane dwa okruchy. Posiada także zaklęcie, które umożliwia wykonanie dodatkowych ataków z użyciem Sztuk walki, do maksymalnej liczby równiej jej Sztukom walki (wliczając jej podstawowy atak). Wprawdzie nie poznała jeszcze ostatniego zaklęcia stylu, ale to stanie się już wkrótce.

Ahn-Aru zna także zaklęcie Łucznictwa, które zwiększa liczbę strzałów do maksymalnie do tylu, ile wynosi jej Esencja - każdy z tych dodatkowych ataków kosztuje ją trzy okruchy. Rzuca wówczas tylko raz, ignoruje połowę osłony, a każda strzała zadaje osobne obrażenia. Posiada także obronę doskonałą Uników, której użycie wymaga wydania 10 okruchów i testu (Zręczności + Uników) o trudności (Esencja atakującego lub 1 przeciw obrażeniom od warunków zewnętrznych). Sukces zapewnia doskonałą obronę, a niepowodzenie pozwala dodać sukcesy do testu WO przeciw atakowi.

Poważna ma zaklęcia Odporności, które umożliwiają wydanie pięciu okruchów, by zwiększyć lekkie, poważne i krytyczne wyparowania o poziom Esencji, a także zmuszają każdego, kto ma Litość niższą, niż jej Esencja, do wydania punktu Siły Woli, jeżeli chce ją zaatakować. Zna zaklęcie, które zwiększa jej odporność na obrażenia zadawane przez wodę i ogień oraz posiada moce zmuszające duchy ognia i wody do chronienia czegoś — by ich użyć, wydaje pięć okruchów, jeden punkt Siły Woli i jeden poziom zdrowia. Dysponuje też zaklęciem Przetrwania, które pozwala jej kosztem 10 okruchów pogorszyć lub poprawić pogodę - rzuca wówczas na (Wytrzymałość + Przetrwanie), a liczba sukcesów musi być równa trudności przetrwania przy nowej pogodzie.

Posiada wreszcie Objęcie Esencji Łucznictwa, Uników oraz Sztuk walki, Zwycięstwo Esencji dla Odporności i Przetrwania, Przywrócenie Esencji Występów publicznych i Dowodzenia a także Pomyślność Esencji dla Łucznictwa, Rzemiosła, Uników, Sztuk walki i Broni białej.

Bojowość: 9

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 9, Obrażenia 4L, Obrona 10, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 7L, Obrona 6, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 8, Obrażenia 4L, Obrona -, Ataki 1

Szabla: Szybkość 4, Celność 10, Obrażenia 7P, Obrona 9, Ataki 3

Długi łuk mocy z gwiezdnej stali (Deszcz Kości): Szybkość 6, Celność 10, Obrażenia 13P*, Zasięg 350, Ataki 3

* wykorzystuje widlicze, podwójne wyparowania zbroi

Wyparowania: 2P/4L (6P/8L gdy aktywuje zaklęcie Odporności za pięć okruchów)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Obezwladniony

Obrona WO: 7 (8 przeciw innym Pomazańcom)

Siła Woli: 9

Esencja: 4

Wrodzona Esencja: 17

Obca Esencja: 60

Wykorzystana Esencja: 6

Dodatkowe: Ahn-Aru przywiązuje małą wagę do artefaktów i inkluzów, prócz swego łuku mocy z gwiezdnej stali. Nazywa się Deszcz Kości i ma wprawiony inkluz z Niebiańskiej Siedziby Wybranki, który pozwala jej doskonale widzieć przy każdym oświetleniu.

Pomazańcy Otchłani

Każdy, kto mieszka w promieniu miesiąca drogi od krainy cienia lub w miejscu, gdzie czci się przodków, wie o Rycerzach Śmierci. To stojący w pół drogi między życiem i śmiercią potężni wojownicy i uczeni nekromanci, wzmocnieni potęgą Zaświatów. Odziani w kolczugi wykute z dusz, kroczący na czele armii umarłych i półżywych, obeznani sąz e wszystkim, co związane ze śmiercią. Niektórzy to niegodziwcy, rozkoszujący się rzezią, inni natomiast stoją na czele kultów upiorów, walcząc o chwałę zapomnianych przodków.

To wszystko jednak tylko oficjalne informacje, które posiadają nowicjusze kultów upiorów albo wieśniacy, którzy przez całe życie mieszkają o trzy doliny od krainy cienia. Tak naprawdę bowiem te potężne istoty to także Pomazańcy, choć natura Mrocznego Wyniesienia jest tajemnicą nawet dla tych, którzy go doświadczyli. Dla całego Stworzenia rycerze śmierci to tajemnicze istoty, które wychynęły ze złowrogich Zaświatów, by realizować plany martwych w krainach żywych.

Mroczne Wyniesienie

Otchłannicy Wynoszeni są przez Pana Śmierci, jednego z potężnych feudałów krainy śmierci. Kandydatów do tego zaszczytu mroczni władcy wybierają w chwili ich zgonu, kiedy nie są ani żywi, ani naprawdę martwi, choć stoją na progu śmierci. Osoby, które zaakceptują propozycję i złożą hołd Panu Śmierci, dostępują Mrocznego Cudu Otchłanniczego Wyniesienia. Ci, którzy odmówią, mogą odejść, choć prawie na pewno zostaną upiorami (postara się o to Pan Śmierci, któremu mieli czelność powiedzieć nie, żeby żałowali swej decyzji, póki nie pochłonie ich Ostateczne Zapomnienie).

Choć wszyscy Pomazańcy Otchłani nominalnie służą półboskim upiorom, każdy z Panów Śmierci ma odmienne zdanie na temat zasad „służby". Niektórzy, jak Bodhisattva Namaszczony Przez Mętne Wody, ściśle kontrolują działania i plany swoich wasali. Inni, na przykład Elegantka w Szacie Łez, Wynosi swoich czempionów, ponieważ od zawsze kroczyli ścieżką, która zgadza się z jej celami i planami. Władczyni po prostu daje im moc, by tym lepiej wykonywali swoje zadania, i pozostawia swobodę wyboru celów.

Panowie Śmierci różnie definiują obowiązki rycerzy śmierci, a oni sami rozmaicie pojmują naturę swojej służby. Niektórzy z ulgą odrzucają ciężar moralności śmiertelników, popadając w pogardę dla życia i ludzkich obyczajów. Inni łączą nowe obowiązki ze starymi przekonaniami, odnajdując głębszy sens życia w krainie umarłych.

Rycerze śmierci

Na wzmiankę o Pomazańcu Otchłani większość mieszkańców Stworzenia wyobraża sobie wojownika opancerzonego w zbroję z duszmetalu, rycerza w służbie Pana Śmierci. To właśnie dlatego nazywa się ich powszechnie właśnie „rycerzami śmierci". Oczywiście to wyobrażenie nie wzięło się znikąd, gdyż Stworzenie jest niebezpiecznym miejscem, a większość zadań, do których Panowie Śmierci wysyłają swoich wasali, wiąże się z jakąś formą walki. A zatem wielu Otchłanników jest biegłych w walce orężnej i mordowaniu.

Niektórzy rycerze śmierci chętnie pławią się w rzezi, niosąc zniszczenie i śmierć, której im samym udało się na jakiś czas wymknąć. Inni to honorowi wojownicy, czempioni umarłych i obrońcy żyjących, którzy oddają właściwą cześć przodkom, mimo zakazów oraz oskarżeń o herezję, miotanych przez Zakon Nieskalanych i posłuszne mu społeczeństwa żywych.

Martwi patroni

Prawdopodobnie najsilniejsza więź, łącząca świat żywych i krainy zmarłych, to oddawanie czci umarłym przodkom. Nic więc dziwnego, że wielu Pomazańców Otchłani jest w takie kulty zaangażowanych - ba, część z nich zwróciła uwagę Pana Śmierci i dostąpiła Mrocznego Wyniesienia właśnie dzięki wierze i pozycji, którą piastowali w strukturze takiej religii.

Niektórzy rycerze śmierci wciąż wspierają kulty przodków ze względu na swoją szczerą wiarę, zwłaszcza że dzięki swej pozycji mogą sprawdzać, co dzieje się z upiorami w Zaświatach i jaki skutek odnoszą ofiary oraz modlitwy śmiertelników. Inni po prostu wykorzystują takie sekty, czyniąc z nich źródło pieniędzy, niewolników i Esencji. Uznają oni zwykle upiory, do których modlą się śmiertelni, za takie same narzędzia, jak żywych członków kultu i manipulują nimi dla korzyści własnej i swojego Pana Śmierci.

Wyznawcy Pustki

W chwili Wyniesienia niektórzy Pomazańcy Otchłani trafiali nad Paszczę Pustki, głęboko w czeluściach Zaświatów. Zetknięcie ze straszliwym zwiastunem Końca Wszechrzeczy do cna nimi wstrząsnęło. By uchronić swoje dusze przed Pustką chwytali się oni najbardziej ludzkiej z emocji, uczucia wiary. Otchłannicy nawróceni w ten sposób na wiarę w Zapomnienie stali się ohydnymi, straszliwymi potworami, pragnącymi wyłącznie nakarmić Pustkę, której oddają cześć. Sam widok Stworzenia wywołuje w nich wściekłość i wierzą, że istnienie musi się skończyć, by zaspokoić wreszcie głód Pustki.

Część sług Otchłani to zdeprawowani niszczyciele, którzy szukają tylko pretekstu by wyładować wściekłe okrucieństwo. Inni są zimnokrwistymi mordercami ludzi i upiorów albo uduchowionymi szaleńcami, którzy marzą o uśmierzeniu cierpień wszystkich istot w Stworzeniu i Zaświatach. Kto żyw i martwy unika ich, jak może, i nawet Panowie Śmierci miewają z nimi kłopoty. Tacy rycerze bywają bowiem nieposłuszni, zwłaszcza, gdy uznają cele swojego seniora za zbyt przyziemne, by przyspieszały zniszczenie wszystkiego, co istnieje.

Nekromanci

Niektórzy Otchłannicy są po prostu nekromantami: okultystami, którzy specjalizują się w kontaktach z umarłymi. Tacy rycerze śmierci nie przywiązują szczególnej, duchowej wagi do swojego statusu, a Mroczne Wyniesienie uważają za rezultat rosnącej wiedzy nekromantycznej, rodzaj awansu zawodowego, przyznanego przez Pana Śmierci.

Nekromanci są w Stworzeniu powszechni, a z ich usług korzysta każdy, kto chce poradzić duchów przodków albo potrzebuje ochrony przed zakusami nienasyconego upiora. Pomazańcy Otchłani są absolutną elitą nekromantów i potrafią w mgnieniu oka przeprowadzić obrzędy okultystyczne, które ich śmiertelnym kolegom zajmują całe dnie bolesnych zabiegów.

Imiona

Osoby, które przyjmą Mroczne Wyniesienie, otrzymują bardzo wiele: władzę, nowe obowiązki oraz wolność od strachu przed starością i naturalną śmiercią. Są jednak rzeczy, które Pomazaniec Otchłani tarci: jest wśród nich również imię, pod którym znany był za życia.

Pan Śmierci, który Wyniesie rycerza, nadaje mu w zamian tytuł, będący zwykle zawiłym, barokowym opisem osobowości Pomazańca albo roli, którą ma odegrać w planach zniszczenia Stworzenia. Często tytuł wiąże się jakoś z poprzednim imieniem Pomazańca, podkreślając zmianę, jak w nim nastąpiła. Tak więc Górska Róża może zyskać przydomek Ukochanej Rozwianego Popiołu i Cierni (zwłaszcza, jeśli prawie zginęła w ogniu).

Anima i Esencja

Esencja Otchłani to mroczna siła, która wypacza Pomazańców. Choć bez wątpienia są tymi samymi osobami, co przed Wyniesieniem, wyostrza się ich poczucie granicy między życiem i śmiercią. U niektórych powoduje to pogardę dla żywych, którzy nie poznali jeszcze tajemnicy śmierci. Dla innych życie staje się dużo cenniejsze, rozumieją bowiem dobrze, jak bardzo jest przemijające i kruche. Wrodzona Esencja Pomazańców Otchłani wynosi [(Esencja x3) + Siła Woli), zaś obca równa się ([Stała Esencja x7] + Siła Woli + [suma cnót]).

Istnieje pięć kast Pomazańców Otchłani, które stanowią mroczne odbicie kast Słonecznych. Nawet ich anima manifestuje się jako zniekształcona parodia sigilu Pomazańców Słońca. Po wykorzystaniu minimalnej liczby okruchów, znamię kasty Otchłannika wygląda jak delikatny siniec na czole, który trudno zobaczyć, póki nie pojawią się pęknięcia na skórze (znamię krwawi przez wszystko, czym zostanie przykryte).

Kiedy anima Pomazańca Otchłani osiągnie formę pełnego sigilu, wypełnia cały obszar smolistą czernią. Nie przypomina jednak w niczym oślepienia i na swój sposób jest „jaskrawa", tak jak anima Słonecznych: jest tak czarna, ze wszystko wydaje się od niej jaśniejsze. Rzeczy pozostawione w zasięgu takiej animy na zbyt długi czas nie blakną, ale zaczynają gnić i się rozkładać, pokrywa je delikatny kurz grobowców albo popiół jak z krematoriów.

Kiedy anima Otchałnnika staje się obrazem jego duszy, przyjmuje postać straszliwego symbolu śmierci, choroby i nekromanckich idei, manifestuje się jako straszny drapieżnik albo sparszywiałe lub nieumarłe zwierzę. Inne przypominają wirujące tumany popiołu, kropel krwi, kości, albo symboli śmierci.

Wyczucie śmierci: Wszyscy rycerze śmierci mogą dostroić swoją animę do emanacji Zaświatów, kosztem jednego okruchu.

Manifestacja Animy Pomazańców Otchłani

Użyta Esencja	Manifestacja
1-3	Znamię kasty bohatera wygląda jak siniec albo czarny symbol na czole. By je zauważyć, trzeba wykonać test (Zmysłów + Czujności) o trudności 1.
4-7	Znamię kasty bohatera otwiera się i krwawi, przesączając się przez wszystko czym zostanie zakryte.
8-10	Bohatera otacza ciemna aura, w porównaniu z którą wszystko wydaje się jaśniejsze - każdy przedmiot rzuca blask, przy którym można czytać. Znamię kasty manifestuje się jako krwawiąca rana na czole. Postać nie może się skradać.
11-15	Bohater jest skąpany w budzących dreszcze płomieniach mrocznej Esencji, które wyłaniają się spod jego stóp i biją nad głowę. Obiekty, które zetkną się z animą mogą zacząć się rozkładać, a sama postać jest widoczna na ponad kilometr. Znamię kasty krwawi i płonie błękitnym, białym, czarnym albo szkarłatnym blaskiem.
16+	Bohatera spowij a eteryczna wizja, symbolizującą jego animę i osobowość. Krew tryska z jego znamienia kasty, które wygląda jak wrota ostatecznej Pustki i może wywoływać szaleństwo u śmiertelników, którzy za długo się w nie wpatrują. Ten efekt znika w czasie następnej akcji, w której potrać nie wykorzystała Esencji i powraca, gdy tylko wyda obcy okruch.

Mogą wówczas dostrzec pobliskie krainy cienia oraz upiory, żywe trupy i potwory z Zaświatów w promieniu (Esencja x100) metrów. Moc ta nie informuje jednak rycerza o dokładnym charakterze emanacji Zaświatów, a wyłącznie o jego obecności. Działa przez jedną scenę.

Kasta Zmroku: Otchłannicy z kasty Zmroku przynoszą wojnę i cierpienie, szukając śmierci dla siebie i swoich wojsk na polu bitwy. Wydając 10 okruchów Esencji rycerz z kasty Zmroku może wzmocnić swoją animę by wywołać strach pośród tych, którzy widzą jak rusza do bitwy. Otrzymuje wówczas +2 do Obrony przeciw wrogom, których Odwaga jest równa lub mniejsza jego Esencji. Ponadto wszyscy śmiertelnicy, którzy go wówczas widzą muszą wykonać rzut na Odwagę. Niepowodzenie oznacza, że ludzie (i śmiertelne zwierzęta) uciekają, drżąc ze strachu przed potężną istotą, z którą przyszło im się mierzyć. Zdolność nie działa na golemy, automatony, żywe trupy i inne istoty, które nie znają uczucia strachu. Ten efekt pojawia się w automatycznie grze, gdy Otchłannik wyda 11-15 okruchów Esencji obcej.

Kasta Północy: Kasta Północy wsłuchuje się w szepty, brzmiące w najgłębszej ciemności i pośredniczy między potężnym a małymi - komunikuje wolę Panów Śmierci reszcie Zaświatów, łączy Zaświaty ze Stworzeniem, a nawet pośredniczy między mocami Pustki i wszystkimi innymi. Anima kasty Północy jest manifestacją Pustki i bardzo mocno oddziałuje na zwłoki i żywe trupy. Zawsze, kiedy jest rozświetlona (a więc Pomazaniec wydał celowo pięć okruchów albo wykorzystał 11-15 okruchów Esencji obcej), okoliczni nieumarli otrzymują premię +1 do obrażeń zadawanych żywym. Ponadto, deklarując odpowiednią akcję i wydają pięć okruchów, przedstawiciele tej kasty mogą animować pojedyncze zwłoki w zasięgu (Esencja x10) metrów.

Kasta Brzasku: Członkowie tej kasty są strażnikami straszliwej wiedzy i mądrości, z której korzystają mistrzowie nekromancji by odkrywać rzeczy dawno zapomniane, a potem wykorzystywać je do swoich celów. Anima Brzasku chroni strażników wiedzy, odchylając tor ciosów i wypalając rany. W każdej chwili, dopóki nie odejmie sobie poziomów zdrowia, członek karty Brzasku może wydać pięć okruchów, by rozpalić animę i uniknąć ran. Odejmuje wówczas tyle od liczby obrażeń, ile wynosi jego Esencja. Ten efekt pojawia się automatycznie, gdy Otchłannik wyda 11-15 okruchów Esencji obcej.

Kasta Dnia: Najciemniejsze cienie pojawiają się w czasie najjaśniejszego dnia - to właśnie pośród tych cieni kasta Dnia czuje się najlepiej. Jej członkowie to służący i zabójcy z Zaświatów, uderzający z zaskoczenia w blasku dnia, gdy Stworzenie czuje się bezpieczne. Anima kasty Dnia pomaga zachować dyskrecję i znaleźć kryjówkę. Za jeden okruch, Pomazaniec może zapobiec manifestacji animy, kiedy wykorzystuje Esencję obcą - chyba że zaklęcie, które rzuca, jest Oczywiste. Aby wówczas wygasić animę, Wybrany musi zapłacić podwójny koszt zaklęcia. Ponadto, anima Kasty Dnia może rozpraszać i tłumić zmysły, kosztem 10 okruchów. Trudność wykrycia lub wytropienia rycerza śmierci wzrasta na całą scenę o połowę wartości jego Esencji (zaokrąglając w górę). Kiedy rycerz wyda 11-15 okruchów, to choć zdradza się jako Pomazaniec, sigil animy maskuje jego rysy tak, że nie można go rozpoznać. Ludzie zobaczą tylko, że w pobliżu znajduje się jakiś Otchłannik.

Kasta Cienia Księżyca: Pomazańcy z kasty Cienia Księżyca to sprytni dyplomaci i emisariusze Panów Śmierci, przekazujący wolę Zaświatów. Wielu z nich dysponuje też mocami właściwymi upiorom. Anima kasty Cienia Księżyca łączy strony umowy, poświadczając zawarty układ. Pomazaniec dotyka dłoni paktujących i wydaje 10 okruchów i punkt Siły Woli — a wówczas na osobę, która złamie przypieczętowaną mocą Otchłani przysięgę, spadnie pasmo straszliwych porażek, w liczbie równej Esencji Pomazańca z chwili zawarcia traktatu. Porażki te zawsze zdarzają się w sytuacjach krytycznych. Takie poświadczenie następuje automatycznie, jeżeli Otchłannik wydał 11-15 okruchów Obcej Esencji.

Kasta Cienia Księżyca jest poza tym bardzo wszechstronna i może uczyć się zaklęć innych rodzajów Pomazańców, duchów lub Pięknego Ludu. Poznanie zaklęcia preferowanej umiejętności kosztuje Otchłannika podwojoną liczbę punktów doświadczenia, a gdy je rzuca płaci o dwa okruchy więcej.

Zaklęcia Otchłanników

Zaklęcia Otchłanników mają kilka cech, które różnią je od mocy innych Pomazańców. Przede wszystkim, większość jest obrzydliwa - tworzą łańcuchy krwi, które wystrzeliwują z ciała rycerza śmierci czy pozwalają mu miotać z palców odłamki kości. Niepokoi przy tym, moc Otchłani przypomina bardzo magię Pomazańców Słońca i wiele zaklęć Słonecznych ma odpowiedniki u Otchłanników.

Oczywiście, rycerze śmierci znają też zaklęcia właściwie wyłącznie dla ich rodzaju. Wiele z nich nazywa się „entropijnymi", ponieważ pozbawiają przeciwnika możliwości wykonywania akcji zamiast podnosić cechy Otchłanników. Zestawiając je w układy z kopiami możliwości Słonecznych, rycerze śmierci zyskują straszliwe moce, które jednocześnie osłabiają wroga i zwiększają ich własne możliwości.

Doskonałości: Doskonałości Pomazańców Otchłani działają tak samo, jak u Słonecznych. Mają też analogiczne limity zyskiwania dodatkowych kostek.

Technika Ciała Byka: Otchłannicza Technika Ciała Byka jest identyczna, jak Słoneczna. Za każdym razem, gdy Pomazaniec ją kupi, może otrzymać jeden poziom zdrowia -0, dwa poziomy -1, albo jeden -1 i dwa -2.

Zwiastun Upiornie Mroźnego Wiatru, Śnieżny Wędrowiec Północy

Chyba najbardziej znanym obrońcą kultu przodków jest Śnieżny Wędrowiec, przypominający upiora albinos ubrany w żałobną biel, który przemierza mroźną Północ. Mówi się, że gdy zapuka do twych drzwi, należy mu otworzyć, ponieważ niesie wiadomość do twojego przodka, który cierpi w Zaświatach nędzę, gdy ty cieszysz się owocami jego ciężkiej pracy. Śnieżny Wędrowiec wydaje się pełen miłosierdzia, ale wyłącznie dla upiorów, ponieważ uważa za wielką niesprawiedliwość, że choć człowiek żyje w Stworzeniu tak krótko i większość swojej egzystencji spędza jako upiór w Zaświatach, jego dostatek w krainie umarłych zależy od pamięci i ofiar żywych.

Śnieżny Wędrowiec jest rycerzem śmierci z kasty Cienia Księżyca i właściwie nosi przydomek: Zwiastun Upiornie Mroźnego Wiatru. Nie ma litości dla próżnych bogaczy, który nie oddają właściwej czci swym przodkom i wiele razy mordował całe rodziny, ponieważ odmówiły złożenia odpowiednich ofiar. Mało tego - dokonawszy mordu używał swoich nekromantycznych mocy, by dusze zabitych na pewno pozostały w Zaświatach, jako upiory, inaczej bowiem zemsta nie byłaby pełna. Nieskalani Mnisi z Północy otrzymali od Zakonu rozkaz, by zniszczyć go, kiedy tylko się pojawi, Wędrowiec jest jednak tak wielkim mistrzem stylu walki Nienasyconego Upiora, że niewielu Nieskalanych umie dotrzymać mu pola. Jego czas jednak się kurczy - wkrótce Klasztor Mądrości zmuszony będzie wysłać jednego ze swoich mistrzów, by zajął się niebezpiecznym heretykiem.

Kasta: Cień Księżyca

Sigil animy: Pulsujący wir burzy śnieżnej, w którym lodowaty wiatr niesie wrzeszczące cienie i widma.

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 5, Wytrzymałość 3, Charyzma 4, Oddziaływanie 2, Wygląd 2, Zmysły 4, Inteligencja 3, Spryt 3

Cnoty: Litość 4, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 2

Umiejętności: Biurokracja 1, Broń biała 2, Czujność 2,

Dedukcja 2, Determinacja 2, Języki (ojczysty: Mowa Nieba, inne: Prosty Krainy, Starocesarski, Morska Mowa) 3, Odporność 4, Okultyzm 4, Przywództwo 3, Przetrwanie 4, Skradanie się 4, Sztuki Walki 5 (Rozpruwacze +2), Uniki 5 (Wielu przeciwników +3), Wiedza 4, Wysportowanie 3, Występy publiczne 3 (Modlitwy kultów przodków +2).

Zaklęcia: Śnieżny Wędrowiec jest doskonale wyszkolony w sztuce walki Nienasyconego Upiora, która odrzuca wszelkie pancerze i wykorzystuje pazury tygrysa i rozpruwacze. Dzięki niej potrafi wyczuć, ocenić zdolności i Esencję innych istot (sześć okruchów), a za jeden punkt Siły Woli odzyskać Esencję, gdy ktoś rzuca zaklęcie (maksymalnie tyle, ile wynosi koszt tego zaklęcia). Potrafi także rozpraszać cudze zaklęcia, wydając okruchy by zwiększyć ich koszt i zmuszając przeciwnika, by wyrównał stawkę lub stracił zaklęcie.

Zwiastun potrafi obniżyć do połowy WO przeciwnika podczas jednego ataku (trzy okruchy), zaś odpowiednie Formy pozwalają mu zadawać poważne obrażenia za pomocą gołych dłoni oraz odzyskiwać okruchy Esencji za każdy poziom obrażeń, który zada przy pomocy Sztuk walki i wydać trzy okruchy, by móc zranić niematerialnego ducha (pięć okruchów, żeby aktywować Formę). Ponadto, za każdy okruch Esencji, który wyda, może zredukować wyparowania przeciwnika o 2P. Może także otrzymać liczbę akcji równą jego stałej Esencji (pięć okruchów, jeden punkt Siły Woli) albo zdematerializować się i pojawić ponownie za plecami przeciwnika, uderzając natychmiast od tyłu (cztery okruchy).

Zna też Otchłanniczy odpowiednik wszystkich zaklęć Uników Słonecznych, dzięki którym staje się częściowo bezcielesny. Kiedy wykorzystuje odpowiednik Uniku Siedmiu Cieni, teleportuje się na odległość (Esencja) metrów, rozpływając się i pojawiając ponownie, niczym upiór. Ma także zaklęcie Odporności, które pozwala mu dodać +1 do wyparowań lekkich obrażeń za każde dwa wydane okruchy (do maksymalnego poziomu Wytrzymałość + Odporność), oraz połowę z tego do wyparowań poważnych obrażeń. Zna też Otchłanniczy odpowiednik Pełnej Gracji Postawy Żurawia.

Mało tego - Otchłannik zna się cokolwiek na nekromancji i posiada zaklęcia, które pozwalają mu niepostrzeżenie się poruszać i przetrwać zarówno w dzikich ostępach, jak w Zaświatach. Potrafi rzucić czar, który naznacza żywą istotę, by po śmierci stała się upiorem (15 okruchów), umie otworzyć portal do Zaświatów (10 okruchów), posiada Otchłanniczy odpowiednik zaklęcia Odporny Na Trudy Duch Wędrowca, a także zdolność dodawania Esencji do sukcesów testu Przetrwania podczas wędrówki Labiryntem.

Śnieżny Wędrowiec posiada Objęcie Esencji i dla Uników, Sztuk walki i Okultyzmu, Zwycięstwo Esencji dla Sztuk walki i Odporności, oraz Przywrócenie Esencji dla Uników, Okultyzmu i Przetrwania. Wykupił też dwa razy Technikę Ciała Byka i ma zaklęcie zwane Techniką Pochłaniania Esencji, które pozwala mu napełnić swoją pulę obcą okruchami skradzionej Esencji (maksymalnie 10), pochodzącej z krwi żywych lub zebranej dzięki zaklęciom i broni z duszmetalu.

Bojowość: 5

Broń:

Uderzenie: Szybkość 11, Celność 8, Obrażenia 3L, Obrona 12, Ataki 3

Kopnięcie: Szybkość 10, Celność 7, Obrażenia 6L, Obrona 8, Ataki 2

Zwarcie: Szybkość 6, Celność 10, Obrażenia 3L, Obrona -, Ataki 1

Rozpruwacze z duszmetalu: Szybkość 5, Celność 18, Obrażenia 8P, Obrona 14, Ataki 3

Wyparowania: 1P/3L (4P/10L z zaklęciem Odporności aktywowanym za 14 okruchów)

Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony

Obrona WO: 7 (9 przeciw licznym przeciwnikom)

Siła Woli: 8

Esencja: 4

Wrodzona Esencja: 20

Obca Esencja: 45 (57 dzięki Technice Pochłaniania Esencji)

Wykorzystana Esencja: 12

Dodatkowe: Śnieżny Wędrowiec posiada dziwny artefakt - kompas z duszmetalu, który pomaga mu odnajdywać drogę w Labiryncie (dodając trzy sukcesy do testów Przetrwania) oraz zestaw kastetów z duszmetalu z inkluzami, które umożliwiają mu zadawanie poważnych obrażeń gołymi dłońmi. Rozpruwacze Wędrowca wysysają4 okruchy Esencji przy każdym ataku, który zada co najmniej jeden poziom obrażeń.

Pomazańcy Słońca

Pomazańcy Słońca to ludzie ze wszystkich grup i miejsc Stworzenia, Wybrani przez Słońce Niezwyciężonego ze względu na nadzwyczajne umiejętności lub poświęcenie. Dzieckiem Słońca może zostać każdy: kapłan, książę i żebrak, jeśli tylko jest wyjątkowy w swej dziedzinie. W Pierwszej Erze Słoneczni wiedzieli dzięki temu zawsze, jak wygląda życie zwykłego śmiertelnika - w Drugiej śmiertelni znów otrzymują szansę zyskania wielkości.

Słoneczni to ucieleśnione legendy, postaci wprost z mitów, które po raz pierwszy od czasów Uzurpacji znów licznie pojawiły się na świecie. Historie, opowiadane przy osuszanych butelkach i ogniskach nie dzieją się już w dalekich miejscach, które wydają się bajarzowi romantyczne. Ich akcja przeniosła się obecnie do sąsiedniej doliny, wioski - albo wręcz w domu naprzeciw.

Jeśli nie liczyć kilku wyjątków, od wszystkich Wyniesionych współcześnie Pomazańców Słońca odwrócili się przyjaciele i rodzina. Słoneczni nie czekają jednak zwykle, aż przyjdzie po nich tłum z pochodniami i uciekają od ludzi, którzy ich znają, zrozumiawszy co im się przytrafiło. Niektórzy porzucają ukochanych, by samemu nie zostać porzuconym. Inni, aby nie ściągać na rodzinę uwagi Zakonu Nieskalanych albo zaplanować zemstę na kimś, kto źle ich potraktował.

Największa liczba Słonecznych powróciła na żyzne tereny Wschodu i nigdzie nie ma ich tylu, co na Ziemiach Łupieżców. Wschód ma bowiem więcej mieszkańców, niż pozostałe regiony Stworzenia, wyjąwszy Błogosławioną Wyspę. W sercu Krainy Wyniesienie zdarza się jednak bardzo rzadko. Obywatele Szkarłatnego Cesarstwa od dziecka wiedzą, że heroizm należy pozostawić Suwerenom, a jeśli na kogoś padnie tu podejrzenie, że mogą wybrać go Niebiosa, szybko rozprawia się z nim Smoczy Gon. Ta tradycja ma się dobrze nawet w dzisiejszych czasach zamętu.

Ziemie Łupieżców są ponadto popularnym miejscem ucieczki młodych, zagubionych Dzieci Słońca. Obszaru tego od dawna nie niepokoją legiony Krainy, a ciągły chaos w Stu Królestwach powoduje, że łatwo pozostać tu niezauważonym i uniknąć pogoni, nawet, gdy włada się tak widowiskową potęgą, jak Słoneczni. Nic dziwnego, że również Pomazańcy z płonących piasków Południa lub mroźnych krain Północy często przenoszą się na Wschód, którego żyzne ziemie zawsze mieściły wielką mnogość kultur, panuje tu zatem większa tolerancja. Nie bez znaczenia jest też fakt, że na żadnym innym obszarze Pogranicza Zakon Nieskalanych nie jest tak słaby, a grobowce Słonecznych, wabiące prastarymi artefaktami, tak liczne.

Kiedy mija początkowy szok, Słoneczni zaczynają zmieniać świat. Nie mają żadnego wyboru - zostali Wyniesieni z powodu swych umiejętności i teraz muszą ich używać. Pomazańcy Słońca zawsze znajdują sposoby, by czynić to, co wydaje się niemożliwe i zwykle pozostawiają za sobą coś więcej, niż szlak zniszczeń. Poza tym, gromadzą się wokół nich ludzie. Wiele pokoleń mieszkańców Pogranicza żyło w świecie, gdzie byle bóg wymuszał ofiarę z młodego chłopca, składaną co dziesięć lat, by pola dalej rodziły. Nic dziwnego, że dziś ciągnie ich pod sztandary Słonecznych i tylko najbardziej opryskliwi i skryci Pomazańcy Słońca mogą uniknąć gromadzącej się wokół nich, nowej społeczności.

Słoneczni na nic nie muszą czekać. Mają moc, by zmieniać świat od zaraz i nie boją się z niej korzystać. Na ludnym Wschodzie obalili już władców kilku spośród Stu Królestw - prawie zawsze lała się przy tym krew, ale zmiany wzmocniły maleńkie narody. Kilku Słonecznych żyje w Węźle - to ludne miasto bezprawia jest doskonałym schronieniem dla dawnych władców Stworzenia. Ze wszystkich miast Wschodu, tylko Niepozór broni się przed wpływem Pomazańców Słońca. To największe skupisko Smoczej Krwi poza Krainą wciąż pamięta czas szaleństwa i pożogi, któremu kres położyła dopiero Uzurpacja i niechętnie odnosi się do odrodzonych królów.

Słoneczni z Południa, od urodzenia zahartowani życiem na surowej pustyni, często pozostają samotni lub wybierają izolację. Jeżeli jednak nie stronią od ludzi i nie emigrują

do innych regionów, zbierają się w szajki lub organizują karawany, by działać na pustyni - przychodzi im to łatwo jak oddychanie. Pomazańcy, którzy wolą życie w mieście, wybierają Klejnot, ponieważ jest dla nich najbezpieczniejszy.

Na Północy, Słoneczni często stają na czele plemion koczowników, zamieszkujących najzimniejsze zakątki Stworzenia. Po pierwsze, to obszar położony najdalej od Krainy i Smoczego Gonu. Po drugie, najbardziej gburowaty Pomazaniec nie opędzi się od plemienia śnieżnych wędrowców, które widziało jak zabija jeddima jednym ciosem. Północni Wybrańcy, których ciągnie do miasta, preferują Getemane.

Na niezbyt ludnym Zachodzie i Słoneczni są nieliczni. W przeciwieństwie do Pomazańców z Południa lub Północy, Wybrańcy którzy dorastali pośród mórz zazwyczaj decydują się na nich zostać. Wielu szybko osiąga pozycję kapitanów własnych okrętów lub admirałów flot, zaś natomiast obejmują władzę nad wyspą lub archipelagiem. Choć Słonecznych jest tu niewielu, wszyscy mają wielki wpływ na otoczenie. Opowieści bardzo szybko podróżują przez ocean i potrzeba mniej osób, by je przekazać.

Pomimo łatwości, z jaką zdobywają nowe talenty i wrażenia wywieranego na ludziach, Pomazańcy Słońca są w ciągłym niebezpieczeństwie. Śmiertelnicy, którzy pragną zachowania status quo - kupieccy książęta, królowie i inni zdeprawowani władcy - nie ścierpią nikogo lepszego, niż oni sami. Kraina i Zakon widzą w nich zagrożenie, gdyż walczą z legionami i wskazują luki w doktrynie Nieskalanych. Dzieci Słońca powracają, ale zabić ich może nawet zwykła strzała, wystrzelona przez śmiertelnika - nie wspominając nawet o wciąż aktywnym Smoczym Gonie.

Cudowny rynsztunek

Choć niektórzy Słoneczni uprzedzeni są do zewnętrznej magii lub nie mają do niej dostępu, większość wykorzystuje artefakty w dodatku do swych prawie nieograniczonych mocy. Przedmioty takie pochodzą z różnych źródeł, a ich potęga zależy od Siedziby, w której powstały.

Starożytne grobowce

Miejsca spoczynku królów — bogów z Pierwszej Ery pozostawały w większości nietknięte od czasów, gdy wzniesiono ostatnie z nich, krótko po Uzurpacji. Często zdarza się więc, że Pomazańcy z Ery Smutku odnajdują broń i ekwipunek, który posiadali w poprzednim wcieleniu. Najczęściej odzyskuje się w ten sposób potężną broń, komplety bogato zdobionych zbroi i magiczne narzędzia różnego przeznaczenia. Takie artefakty były zwykle ulubionymi przedmiotami zmarłego i pochowano je w tym samym grobowcu, by oddać należne honory (jeśli Pomazańca grzebano w Pierwszej Erze), albo zakopano razem z nim, by nie powstał z grobu jako nienasycony upiór (jeśli pochówek miał miejsce po Uzurpacji). Słoneczni grzebani już po tym, jak Zakon Nieskalanych zorganizował Smoczy Gon, trafiali do ziemi bez wielkich przygotowań - Pomazańcy z Drugiej Ery są znacząco słabsi od swych poprzedników, a z ich upiorami łatwo sobie poradzić.

Dajkatana albo pancerz z orichalkum, wydobyte z grobowca, nie bywają prostymi (wartymi dwa punkty) artefaktami. Słonecznych, którzy zlecili wykonanie tych przedmiotów - albo, jak się czasem zdarza, sami je wykonali - nie interesowały rzeczy proste. Przecież nie zamawiali zwykłego miecza i kolczugi. Boscy królowie potrzebowali najbardziej zdobnej i niezwykłej broni oraz zbroi, jakie dało się wykonać. Artefakt uratowany z przedwiecznych grobowców to zazwyczaj odpowiednik zaszłości o poziomie 4 i 5. Dajkatana może po prostu być nadzwyczaj zabójcza a pancerz zapewniać niesamowitą osłonę, miewają jednak moce znacznie ciekawsze i bardziej egzotyczne: zapewniają premię podczas kontaktów z duchami, wywołują gigantyczne burze z piorunami albo pozwalają widzieć prawdziwe emocje w odbiciu czyjejś twarzy. Zdarzają się skarby, które pozwalają latać, niemal doskonale się pod kogoś podszywać, wysyłać wrogów wprost w Zaświaty albo zmieniać naturę Pięknego Ludu, wiążąc elfa z innym żywiołem. Nawet młodzi Słoneczni stają się znaczącą siłą, gdy uda im się obrabować mauzoleum z Pierwszej Ery.

Grobowce znajdują się w każdym miejscu Stworzenia, najliczniejsze są jednak na Wschodzie, gdzie żyło najwięcej ludzi, a wielu Słonecznych zginęło podczas Uzurpacji. Chodzą plotki, że przynajmniej jedno mauzoleum Słonecznego kryje się w najgłębszych zakamarkach Syjanu, ale Zakon Grabarzy ich nie potwierdza. Na Południu trafiają się niewielkie, ukryte wśród wydm piramidy, bronione przez tysiące metalowych skorpionów. Jedna z wysp Zachodu wzlatuje w powietrze, gdy do ich brzegów zbliża się ktoś, kto nie jest członkiem lokalnego plemienia. Tubylcy twierdzą, że są strażnikami córki niebios.

Artefakty domowej roboty

Po Uzurpacji Smocza Krew bardzo pieczołowicie zabezpieczyła grobowce Słonecznych, które sama zbudowała lub zdołała znaleźć, i utrudniła do nich dostęp. Pomazańcy Ziemi bali się, że niektórzy Słoneczni powrócą, a wspomnienia poprzedniego wcielenia zaprowadzą ich do wypełnionych artefaktami grobów. Z tego powodu wielu Słonecznych Czasu Zamętu nie zdołało odzyskać swojej spuścizny, ukrytej w mauzoleum i niektórzy, szczególnie kasta Zmierzchu, zaczęli sami je tworzyć.

Prawie wszystkie powstają współcześnie artefakty są słabsze od pochodzących z Pierwszej Ery. Tylko Pomazańcy Luny i Gwiazd, z których część pamięta jeszcze wiek złoty, wciąż znają technologię, potrzebną do tworzenia prawdziwych cudów magii. Na pewno znają też kilku mieszkańców Zaświatów, ponieważ Pomazańcy Otchłani zapuszczają się na obszary Stworzenia, uzbrojeni w bardzo potężne artefakty. Smocza Krew w ogóle nie umie wykonywać magicznych urządzeń wartych więcej, niż trzy kropki zaszłości. Temu samemu ograniczeniu podlegają Słoneczni, którzy nie nauczyli się stosownych technik od starszych Pomazańców, nie wydarli ich zimnym grobowcom ani sami nie odkryli na nowo.

Towarzysze

Wokół Pomazańca Słońca zawsze gromadzą się ludzie: przyjaciele, sprzymierzeńcy, znajomi i podopieczni stanowią ważną cześć życia prawie wszystkich Słonecznych. Prawdziwymi towarzyszami są jednak inni Wybrańcy Słońca, którzy w poprzednim wcieleniu tworzyli jeden krąg lub byli w jakiś sposób związani. Coś przyciąga ich do siebie i tworzy zręby partnerstwa również dzisiaj, w Drugie Erze.

Często też zdarza się, że młody Słoneczny szuka wsparcia pośród Smoczej Krwi. Pomazańcy Ziemi byli elitą wojsk Starej Krainy, a wielu odrodzonych Wybrańców Słońca czuje potrzebę sformowania na nowo swych dawnych oddziałów. Współcześni Suwereni byli jednak tak długo bogami pośród ludzi, że ani im w głowie rola żołnierza i sługi. A więc nawet, jeżeli są otwarci na towarzystwo Plugastwa, zostają jego przyjaciółmi, sprzymierzeńcami lub kochankami. Taki sojusznik ma niezaprzeczalne zalety, pozwala bowiem Słonecznemu korzystać z zaklęć Smoczej Krwi, które wspierają całe oddziały.

Niektórzy Słoneczni mieli szczęście zaprzyjaźnić się z Pomazańcem Luny - czasem ze względu na miłość lub rywalizację z poprzedniego wcielenia, kiedy indziej z wzajemnego dla siebie szacunku. Lunacy, którzy zostali towarzyszami Słonecznych, są wierni, godni zaufania i niesamowicie groźni w walce. Niektórzy Pomazańcy Słońca są w odwrotnej sytuacji - udowodnili swoją wartość dla Srebrnego Paktu i zostali uznani za przyjaciół Luny. Mogą (a czasem muszą) brać wówczas udział w wyprawach i obrzędach Lunaków, a w zamian liczyć na ich pomoc i wsparcie w potrzebie.

Zdarza się też często, że Słoneczni wchodzą w sojusze z pomniejszymi bogami albo niewielkimi dworami duchów. Bóstwa niebiańskie są wprawdzie zbyt zajęte, wypełniając obowiązki w kancelariach Ju-Szan i rozgrywając polityczne intrygi, ale z bogami ziemi łatwo się spotkać. Niektóre duchy uznają powrót Słonecznych długo oczekiwane błogosławieństwo. Tacy bogowie przyjaźnią się Pomazańcami Słońca, chronią ich od niebezpieczeństw, uczą sekretów z Pierwszej Ery i pomagają jak umieją. Inni widzą w nich szansę, więc trzymają się blisko, by wykorzystać Pomazańców do awansu w Niebiosa.

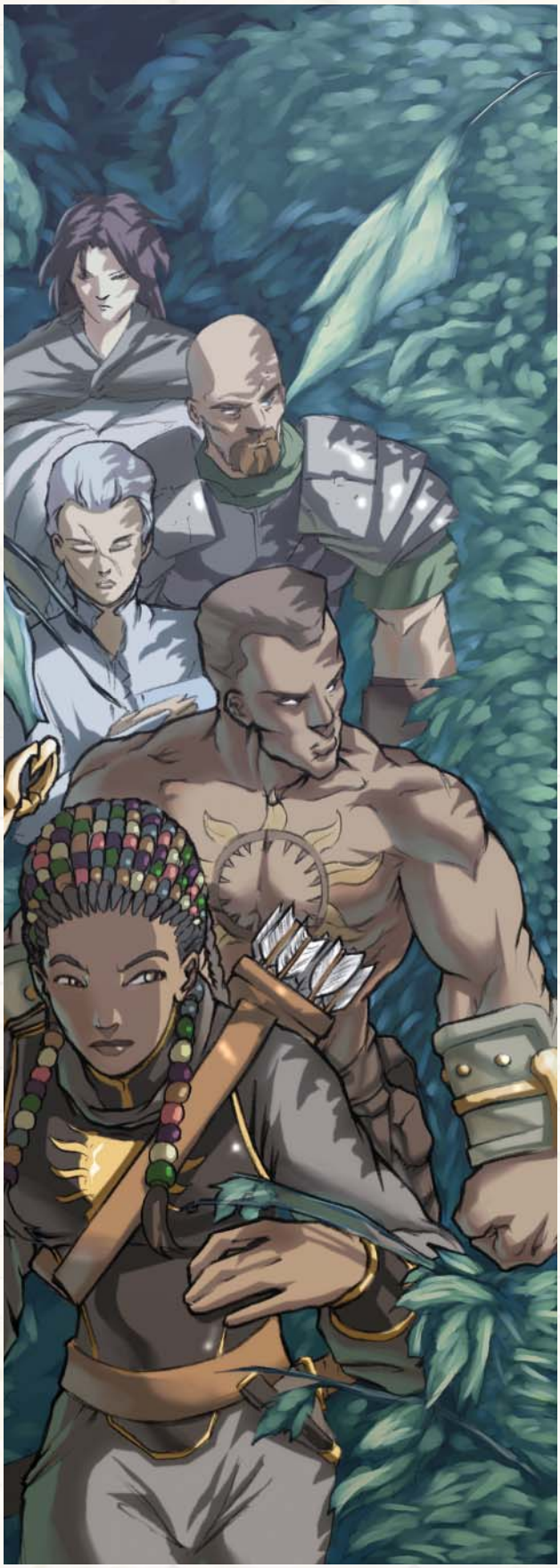
Pomazańcy Słońca miewają i dziwniejszych towarzyszy. W Pierwszej Erze niektórzy uczeni konstruowali sztuczne istoty, by służyły Wybrańcom. Cześć była właściwie niezniszczalna, oparła się więc wpływowi czasu i przetrwała z dala od cywilizacji. Odkryte w grobowcach, automatony chętnie wrócą na służbę Pomazańcom.

Jurgen Kaneko, Byk z Północy

Jurgen Kaneko był członkiem plemienia śnieżnych wędrowców z najdalszej Północy, wielkim wojownikiem i wodzem - zaczął się jednak starzeć. Ponieważ dawno przekroczył wiek, w którym wypada umrzeć, uznał, że pora wyruszyć na śnieżne pustkowie, samotnie i bez broni, by odnaleźć śmierć. Zamiast tego znalazł odrodzenie.

Jako Dziecko Słońca, Jurgen zrozumiał, że jego wiek przestał mieć znaczenie. Ciało miał silne, a umysł bystry. Członkowie plemienia słuchali jego rad i poszli za nim do wielu bitew. Łupili tchórzliwych mieszkańców miast i odpierali najazdy Pięknego Ludu oraz nieumarłych, a wyczyny Jurgena zyskały taki rozgłos, że jego władzę uznawały kolejne szczepy. Pomazaniec wiedział dobrze, że w końcu przyjdzie po niego Smoczy Gon i kiedy tak się stało, wywiódł Smoczą Krew przez Srebrne Pustkowia aż do Wodospadu Kwitnącej Bieli, miejsca, które jego ludzie znali jak własną kieszeń. Tam poczekał, aż Gon opadnie z sił i, wciąż niezmordowany, uderzył nań w chwili słabości.

Do tamtej pory minęło dziesięć lat. Jurgen zjednoczył prawie wszystkie plemiona śnieżnych wędrowców i rozszerzył bardzo swoje wpływy, a w połowie zeszłego roku spotkał się z legionami Tepet na



polach Wschodu. Jego wojownicy byli jak nóż chirurga, uderzając na ogromną potęgę legionów szybko i precyzyjnie. Krwawe walki trwały kilka miesięcy, w końcu jednak potęga Krainy została złamana, a Jurgen i zyskał przydomek Byka z Północy.

Kasta: Świt

Sigil animy: Olbrzymi biały byk o złotych rogach.

Atrybuty: Siła 5, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Charyzma 4, Oddziaływanie 2, Wygląd 4, Zmysły 2, Inteligencja 3, Spryt 3

Cnoty: Litość 3, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 3

Umiejętności:
Broń biała 5, Broń miotana 1, Czujność 3, Dedukcja 1, Determinacja 2, Jeździectwo 3, Języki (ojczysty: Mowa Nieba, inne: Wysoki Krainy, Rzeczna Mowa) 2, Łucznictwo 5, Medycyna 2, Obycie 1, Odporność 4, Okultyzm 1, Przywództwo 3, Przetrwanie 4 (Północne pustkowia +2), Rzemiosło (Drewno) 2 (Kości +1), Sztuka wojny 5 (Plemiona śnieżnych wędrowców +1), Sztuki walki 3, Uniki 5, Wiedza 3, Wysportowanie 4, Występy publiczne 5.

Zaszłości: Artefakt 2, Kult 3, Mienie 5, Sprzymierzeńcy 5, Świta 5, Wpływy 4

Zaklęcia: Cień Nad Wodami, Dowodząc Doskonałą Armią Niebios, Druga Doskonałość Przetrwania, Druga Doskonałość Sztuki Wojny, Generał Wszechwidzącego Słońca, Gest Wypędzenia Strachu, Medytacja Odpornego Dębu, Odporny Na Trudy Duch Wędrowca, Pierwsza Doskonałość Łucznictwa, Pierwsza Doskonałość Uników, Reprymenda Pierzchającego Tłumu, Strzała Esencji (Płonąca Strzała, Oślepiający Blask, Strzała Sprawiedliwego Osądu), Technika Ciała Byka, Trans Niepowstrzymanej Prędkości, Wędrówka Z Dala Od Szlaku, Wzbudzenie Posłuchu, Wzbudzenie Słusznego Gniewu.

Bojowość: 6

Broń:
Uderzenie: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 5L, Obrona 9, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 8L, Obrona 5, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 7, Obrażenia 5L, Obrona -, Ataki 1
Nefrytowa dajkatana (Ogień Słońca): Szybkość 4, Celność 12, Obrażenia 12P, Obrona 11, Ataki 3
Długi łuk: Szybkość 6, Celność 10, Obrażenia 6P*, Zasięg 200, Ataki 3
* używa szerokich strzał

Wyparowania: 6P/6L (Napierśnik 4P/2L, -1 do poruszania)

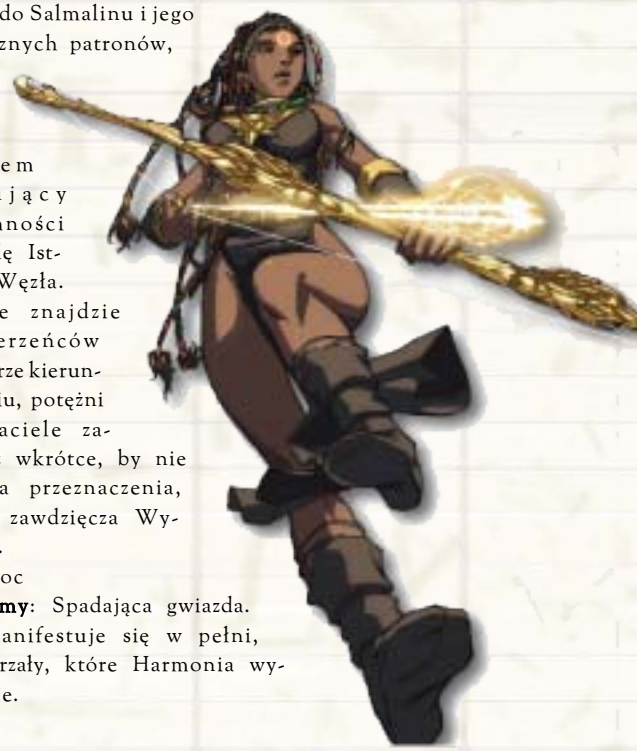
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-1/-2/-2/-2/-2/-4/-Obez.
Obrona WO: 7/6
Siła Woli: 8
Esencja: 4
Wrodzona Esencja: 20
Obca Esencja: 37 (47)
Wykorzystana Esencja: 10
Dodatkowe: Jurgen używa dajkatany z czerwonego nefrytu, zdobytej na Smoczym Gonie, kiedy próbował go zabić. Stosuje ją zarówno w walce, jak do rozpalania ognia.

Harmonia nefrytu

Kiedy Harmonia Nefrytu była jeszcze niemowlęciem, sprzedano ją Salmalinowi, kultowi Jozów z Południa. Odkąd zrobiła pierwszy krok, kształciła się na zabójczynię. Osiągnęła w tym fachu mistrzostwo, a każde zlecenie morderstwa, które wypełniła, zasilało szkatułę kultu demonów. Umiała wyłącznie zabijać i była szczęśliwa, odbierając życie na polecenie mistrzów Salmaliniu do chwili, gdy nieudana misja zakończyła się jej Wyniesieniem przez Słońce Niezwyciężonego.

Olśniona przez swe nowe moce i nienawykła do podejmowania decyzji, Harmonia wróciła do Salmalinu po wskazówki. Tam jednak została zdradzona przez tych samych mistrzów, którzy ją wychowali, szkolili i którym była bezgranicznie oddana. Kapłani uznali, że transformacja w Dziecko Słońca jest bluźnierczą zdradą demonicznych patronów, Jozów. Harmonia musiała uciekać z twierdzy kultu, zabijając po drodze kilkunastu wyznawców.

Nie mając pojęcia, co począć ze swoją potęgą, pozbawiona wskazówek Słońca Niezwyciężonego, Harmonia wciąż zabijała na zlecenie. Jej usługi bardzo ceniono, ponieważ mało kto zdoła ochronić się przez Pomazańcem z kasty Nocy, gdy ten postanowił zadać śmierć. Zyskała jednak wielu wrogów, poczynając do Salmalinu i jego demonicznych patronów, po Pana Śmierci imieniem Wędrujący w Ciemności oraz Radę Istnień z Węzła. Jeśli nie znajdzie sprzymierzeńców i nie obierze kierunku w życiu, potężni nieprzyjaciele zadbają już wkrótce, by nie wypełniła przeznaczenia, któremu zawdzięcza Wyniesienie.



Kasta: Noc

Sigil animy: Spadająca gwiazda. Kiedy manifestuje się w pełni, otacza strzały, które Harmonia wystrzeliwuje.

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 5, Wytrzymałość 3, Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 3, Zmysły 5, Inteligencja 2, Spryt 3
Cnoty: Litość 1, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 3
Umiejętności: Broń biała 3, Czujność 3, Dedukcja 2, Determinacja 1, Języki (ojczysty: Mowa Płomieni, inne: Rzeczna Mowa) 1, Łucznictwo 5 (Z zaskoczenia +3), Odporność 2, Okultyzm 1, Przetrwanie 1, Skradanie się 5, Sztuki walki 2, Uniki 4, Wiedza 1 (Prehistoria +1), Wysportowanie 4, Złodziejstwo 3.
Zaszłości: Artefakt 3, Mienie 2, Siedziba 3
Zaklęcia: Cień Nad Wodami, Dotyk Otwierający Zamki, Duch Niewidocznego Posągu, Metoda Unikania Uwagi, Pierwsza Doskonałość Czujności, Pierwsza Doskonałość Uników, Strzała Esencji (Płonąca Strzała, Oślepiający Blask, Strzała Sprawiedliwego Osądu), Technika Instynktownego Odstąpienia, Trzecia Doskonałość Łucznictwa, Wiatr Nie Istnieje.
Bojowość: 6
Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 3L, Obrona 9, Ataki 3
Kopnięcie: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 6L, Obrona 5, Ataki 2
Zwarcie: Szybkość 6, Celność 7, Obrażenia 3L, Obrona -, Ataki 1
Wyjątkowy Nóż: Szybkość 5, Celność 10, Obrażenia 6P, Obrona 8, Ataki 4
Krótki łuk mocy z orichalkum (Orli Deszcz): Szybkość 6, Celność 13, Obrażenia 8L*, Zasięg 300, Ataki 2
*używa szerokich strzał

Wyparowania: 7P/7L (Napierśnik z orichalkum, 6P/4L, Twardość: 2P/2L)
Poziomy zdrowia: -0/-1/-1/-2/-2/-2/-4/Obezwładniony
Obrona WO: 6
Siła Woli: 6
Esencja: 3
Wrodzona Esencja: 15
Obca Esencja: 32 (36)
Wykorzystana Esencja: 4
Dodatkowe: Łuk mocy Harmonii ozdobiony jest kamieniem wolności (zobacz s. 395).

Zwierzęta Stworzenia

W oczach Pomazańców, zwierzęta nie różnią się aż tak bardzo od śmiertelników i również mogą stać się sprzymierzeńcami, wrogami lub własnością. Są integralną częścią świata, w którym swoje miejsce ma zarówno przepływ fal, gorejący żar słońca, jak i pieśń wilka czy lot gołębia. Z biegu jelenia i skoków złotego pstrąga można odczytać znaki przyszłości, na hodowli koni da się zbić majątek, a lojalność i przyjaźń odnaleźć można w sercu kundla.

Niektóre zwierzęta są tak groźne, że mogą zabić nieprzygotowanego Pomazańca, a inne żyją u boku człowieka odkąd bogowie obdarzyli ludzkość ogniem. Zwierzęta ciągną wozy, wspierając siłą i wytrzymałością ludzkich właścicieli. Zapewniają żywność i ubranie. Są także źródłem radości. Pojawiają się w mitach i legendach, ale też w koszmarach.

Jeśli coś naprawdę łączy śmiertelników i Pomazańców, to chęć posiadania zwierzaka. Nawet najbiedniejsze chłopskie dziecko marzy o ukochanym szczurku, kotku czy złapanym w lesie kruku, z którym się zaprzyjaźni. Władczynie i urzędnicy poświęcają wiele uwagi i troski swoim pieskom kanapowym i nakrapianym kotom, które otrzymują czasem nawet tytuły szlacheckie. Nawet Pomazańcy Otchłani mogą hołubić ulubieńców z Zaświatów albo krain cienia, choć ryzykują gniew Panów Śmierci okazując takie przywiązanie. Lojalność między zwierzęciem i jego panem może przetrwać śmierć, a niektórym upiorom w Zaświatach towarzyszą widma ich ulubieńców. Pomazaniec może stworzyć imperium i zostać władcą tysięcy ludzi, ale w jego sercu zawsze na pierwszym miejscu będzie kundel, który towarzyszył mu w ciężkich latach wygnania, spał obok swego pana w kurzu i głodował tak samo, jak Wybraniec.

W kilku miejscach świata, na przykład na Błogosławionej Wyspie, pozostało bardzo niewiele dzikich zwierząt. Większość tamtejszych stworzeń, tak jak sama ziemia, poddane zostały woli człowieka. Nie znaczy to jednak, że na Wyspie nie ma drapieżników - przeciwnie, sprowadzono tu z daleka najróżniejsze gatunki, które zapewniają Smoczej Krwi rozrywkę i pomagają kontrolować ruch wolnych i zbiegłych wieśniaków.

Skróty wykorzystane w tabelkach na następnych stronach:
S/Z/W = Siła/Zręczność/Wytrzymałość
Z/I/S/SW = Zmysły/Inteligencja/Spryt/Siła Woli
PZ = Poziomy Zdrowia
Br (Sz/C/O/A) = Broń (Szybkość/Celność/Obrażenia/Ataki)
WO Uników/W = WO Uników/Wyparowania

BARGEST

Polujące w watahach podobnych do grup zwykłych psów bargesty można rozpoznać po szerokiej klatce i zadzie, małych uszach oraz nadzwyczaj masywnej posturze. Większość z nich ma 1,2m w kłębie. Pojedynczy ogar potrafi powalić zdobycz wielkości konia i zdarza się nawet, choć nieczęsto, że watahy bargestów atakują małe karawany. Niektóre plemiona barbarzyńców nauczyły się obłaskawiać ogary i zwierzęta te są ich lojalnymi towarzyszami.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
5/3/4	4/2/3/5	-0/4x2/-2x2/4/-	Ugryzienie: 5/7/6P/1	3/2P/4L

Umiejętności: Czujność 2, Dedukcja 1, Odporność 3, Przywództwo 2 (Zastraszanie +2), Przetrwanie 3 (Tropienie +3), Skradanie się 2, Sztuki walki 4, Uniki 2, Wysportowanie 2

DZIK

Dziki to dzikie świnie, które w przeciwieństwie do domowej trzody są szybkie, wojownicze i niebezpieczne. Wielkie odyńce z Północnego Wschodu sięgają kłębem do ludzkiej piersi. Żyją w małych stadach i są na tyle inteligentne, by współpracować, broniąc młodych. Mają bardzo słaby wzrok, ale doskonały węch i słuch.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
4/2/4	2/1/3/3	-0/-1x2/-2x2/4/-	Szarża: 5/4/6L/1	2/2P/4L

Umiejętności: Czujność 2, Dedukcja 2, Odporność 4, Determinacja 2, Przywództwo 3, Przetrwanie 3, Skradanie się 1, Sztuki Walki 3, Uniki 2, Wysportowanie 2

JASZCZUR DUSICIEL

Jaszczur dusiciel to duży, pokryty czerwoną-czarną skórą gad, którego naturalnym środowiskiem są porośnięte cyprysami bagna Południa. Zabójcy odkryli, że zwierzę to instynktownie zaciska łapy i ogon tak mocno, że potrafi zadusić człowieka, co czyni go wspaniałym i cichym mordercą. Jego kolejną zaletą jest zupełny brak osobowości - jaszczur jest zbyt mało inteligentny, by zdradzić swoich właścicieli.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br(Sz/C/O/A)	WO Uników/W
5/3/3	2/1/3/2	-0/4x2/-2x2/4x2/-	Ugryzienie: 6/6/1P/1, Duszenie: 6/7/5L/1	2/4P/2P

Umiejętności: Czujność3, Dedukcja3, Determinacja 1, Odporność 2, Przywództwo 1, Przetrwanie 3 (Śledzenie po zapachu +2), Skradanie się 3, Sztuki walki 1 (Duszenie +3), Uniki 1, Wysportowanie 1

JASZCZUR KRÓLEWSKI

Jaszczura królewskiego spotkać można (bardzo rzadko) w dżunglach Południa, a plotki o jego pojawieniu potrafią wzbudzić panikę w karawanach i wioskach. Te gigantyczne gady to bardzo szybkie, krwiożercze drapieżniki, zbyt głupie, by bać się czegokolwiek poza ogniem. Poruszają się na dwóch mocnych nogach - ich przednie, znacznie mniejsze kończyny oraz wielka paszcza służą do ataku. Jaszczury królewskie są samotnikami i jeśli tylko będą odpowiednio głodne, zaatakują wszystko.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
14/3/12	3/1/2/4	-0x3/4x4/-2x4/4x2/-	Ugryź.: 6/9/14P/1, Pazury: 5/8/8P/2	2/6P/12L

Umiejętności: Czujność 2, Dedukcja 2, Determinacja 2, Odporność 4, Przywództwo 5, Przetrwanie 3, Skradanie się 1, Sztuki Walki 4, Uniki 1, Wysportowanie 2

JEDDIM

Siedliskiem jeddimów jest Południowy Wschód, ale zostały udomowione i teraz spotyka się je w całym Stworzeniu, jako zwierzęta pociągowe. Są spokojne, opanowane (oraz głupie jak but) i cenione ze względu na możliwość obywania się przez wiele dni bez jedzenie oraz wody, choćby niosły setki kilogramów ładunku. Podobnie jak mamuty, jeddimy bronią się nawzajem, tworząc krąg wokół młodych.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
14/2/11	2/1/2/3	-0x2/4x3/-2x3/4/-	Miażdżenie: 3/4/12P/1	1/5P/10L

Umiejętności: Czujność 1, Determinacja 1, Odporność 4, Przywództwo 2, Przetrwanie 3, Skradanie się 1, Sztuki walki 1, Wysportowanie 5

KOŃ (POD SIODŁO)

Istnieją rozmaite rasy koni: wyścigowe, pociągowe, a nawet miniaturki. Można spotkać je na większości cywilizowanych obszarów Stworzenia. Konie, zwierzęta piękne i inteligentne, to ulubione wierzchowce mieszkańców ziem o umiarkowanym klimacie. Konie hodowane pod siodło są szybkie, mają lekką budowę i często bywają narowiste.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	BR (SZ/C/O/A)	WO uników/W
4/3/3	2/2/3/3	-0x1/4x2/-2x2/4/-	Ugryzienie: 5/5/2P/1, Kopnięcie: 2/2/6P/1	3/0P/3L

Umiejętności: Czujność 2, Dedukcja 1, Determinacja 1, Odporność 2, Przywództwo 1, Przetrwanie 2, Sztuki walki 1, Uniki 2, Wysportowanie 3.

KRAKEN

Wielkie krakeny polują na wieloryby i są tak ogromne, że potrafią zatopić mały okręt. Ich macki mogą mieć nawet 15 metrów długości i siłę potrzebną, by skruszyć drewniany kadłub. W miejscu, gdzie zbiega się 10 macek, z korpusu krakena wyrasta potężny dziób. Skóra tych stworów potrafi zmieniać kolor, przybierając dziesiątki jaskrawych barw. Zraniony lub przerażony kraken wypuszcza do wody chmurę barwnika, która osłania jego ucieczkę.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
10/5/10	3/3/3/2	-0x2/-1x2/ -2x2/-2x2/-	Dziób: 6/6/8P/1, Miażdżenie: 5/11/10L/3	4/4P/8L

Umiejętności: Czujność 4, Dedukcja 3, Determinacja 2, Odporność 4, Przywództwo 5, Przetrwanie 4, Skradanie się 4, Sztuki Walki 3 (Miażdżenie +3), Uniki 4, Wysportowanie 4.

MAMUT

Mamuty to gigantyczne, pokryte futrem stworzenia uzbrojone w ciosy, żyją na Północy. Mogą mierzyć nawet 4 metry wysokości, a ich kły są źródłem bogactwa barbarzyńców. Mamuty podróżują w stadach, składających się z kilkuset sztuk. Zdrowe, dorosłe osobniki bronią młodych i słabych, formując wokół nich krąg, miażdżąc wroga stopami i atakując ciosami. Mamuty boją się ognia - i właściwie niczego poza tym.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
14/3/10	2/1/2/5	-0x3/4x3/ -2x2/4/-	Miażdżenie: 3/6/15P/1	1/5P/10L

Umiejętności: Czujność 3, Determinacja 1, Odporność 4, Przywództwo 5, Przetrwanie 3, Sztuki walki 2, Wysportowanie 4

MANGUSTYD

Mangustyd to insekt o rozmiarach małego psa, którego samica składa jaja w istotach ciepłokrwistych. Jej jajowód wydziela tak silny środek znieczulający, że większość ofiar nawet nie czuje, że insekt zniósł w nich jaja wielkości pięści. Po pięciu dniach wykluwają się z nich larwy, które potrzebują trzech miesięcy, by zmienić się w dorosłe osobniki. W tym czasie żerują na ciele nosiciela. By się ich pozbyć, korzysta się z różnych leków ziołowych, w większości zawierających gorzkie ziele piołunu.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
1/3/1	2/1/2/2	-0/-2/-4A-	Żądło: 6/6/1P+jaja*/1	3/0P/1L

Umiejętności: Czujność 2, Dedukcja 1, Odporność 1, Determinacja 1, Przywództwo 1, Przetrwanie 1, Skradanie się 4, Sztuki Walki 1, Uniki 3, Wysportowanie 3

* Dodatkowe: larwy zadają 1P obrażeń (niewyparowywane) każdego dnia po wylęgnięciu.

MOSPID

Te średniej wielkości ptaki pokryte są łuskami i mają skrzydła o rozpiętości około 60 cm. Są najpopularniejszym gatunkiem ptaka do polowań w lesie: pióra na końcach nóg i ogonie pozwalają im na szybkie manewry, a wielkie żółte oczy szybko przyzwyczajają się do półmroku głębokich puszcz. To ulubione zwierzęta łowne możnych Suwerenów.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
2/3/2	2/1/3/3	4/-2/1	Pazury: 6/5/2P/2	4/0P/2L

Umiejętności: Czujność 3, Dedukcja 1, Determinacja 1, Odporność 1, Przywództwo 1, Przetrwanie 3, Skradanie się 3, Sztuki walki 2, Uniki 5, Wysportowanie 5

NIEDŹWIEDŹ

Te inteligentne zwierzęta zamieszkują całe Stworzenie poza gorącym Południem. Preferują jednak dzikie ostępy, lasy i góry o umiarkowanym klimacie, gdzie w zimie mogą zapaść w sen. Nieustraszone, silne i szybkie, są bardzo niebezpieczne, kiedy się je rozdrażni. Choć mają słaby wzrok, dysponują doskonałym węchem.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
7/2/6	2/2/2/3	-0x2/4x3/ -2x2/4/-	Uderzenie: 4/6/8P/1, Pazury: 5/5/7P/2	1/3P/6L

Umiejętności: Czujność 2, Dedukcja 2, Determinacja 3, Odporność 3, Przywództwo 3, Przetrwanie 3, Skradanie się 1, Sztuki walki 3, Uniki 1, Wysportowanie 2.

OLBRZYMI PAJĄK

Egzemplarze tego monstrualnego pajęczaka napotkać można w lasach i dżunglach całego Stworzenia. Wyróżnia się dwa podstawowe gatunki olbrzymich pająków. Pająk wilczy poluje podobnie jak wilki, zapędzając ofiarę w pułapkę, a potem wstrzykując jej jad i zabierając ciało, by wypić płyny ustrojowe. Pająk ziemny zastawia pułapki na ofiary, które nieopatrznie znajdą się za blisko jego podziemnej jamy.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
4/3/2	2/1/2/2	-01-1/-2/-4/-	Ugryzienie: 6/6/3P+ jad(3P,3,—/—,-3)/1	3/1P/2"

Umiejętności: Czujność 3, Dedukcja 1, Determinacja 1, Odporność 2, Przywództwo 3, Przetrwanie 3, Skradanie się 3, Sztuki walki 3, Uniki 3, Wysportowanie 3

OSTRYCH

Ostrychy to drapieżne nieloty z gorącego Południa, które polują na kozice, dzikie konie i pechowych podróżnych. By zabić, skaczą na ofiarę, a potem rozszarpują ją przy pomocy silnego dzioba i pazurów. Dorosłe osobniki mają ponad dwa metry wysokości i są tak silne, że potrafią powalić konia. Kopią w ziemi płytkie jamy i składają w nich jaja o kolorze piasku. Kiedy są głodne, stają się tak agresywne, że potrafią zaatakować nawet własne pisklęta.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
4/4/4	2/1/3/2	0x1/4x2/ -2x2/4/1	Ugryzienie: 6/6/1P/1, Kopnięcie: 5/6/3P/1	3/0P/4L

Umiejętności: Czujność 3, Dedukcja 1, Determinacja 1, Odporność, Przywództwo 1, Przetrwanie 3, Skradanie się 1, Sztuki walki 2, Uniki 2, Wysportowanie 4

PIASKOPŁAW

Piaskopławy spotyka się tylko na najdalszych pustyniach Południa. Są to jaszczury, mierzące od metra do półtora długości, o ogonie w kształcie wiosła i połączonych błonami palcach. Żyją pod powierzchnią wydm, przepływając przez luźny piasek niczym w wodzie. Piaskopławy wyczuwają zdobycz dzięki wywoływanym przez nią wibracjom, a potem atakują spod ziemi.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
6/4/5	5/1/3/5	-0x2/4x2/ -2x2/4/-	Ugryzienie: 6/6/6P/2	4/5P/7L

Umiejętności: Czujność 4, Dedukcja 1, Determinacja 2, Odporność 2, Przywództwo 1 (Zastraszanie +1), Przetrwanie 4, Skradanie się 4, Sztuki Walki 2, Uniki 4,Wysportowanie 3

PIES (BRYTAN)

Psy są najstarszymi towarzyszami człowieka, spotykanymi wszędzie, gdzie żyją ludzie. Służą lojalnie i wiernie bez względu na status, bogactwo czy urodę właściciela. Istnieją setki ras psów, od malutkich, drżących piesków pokojowych ze Światłocienia, po wielkie ogary hodowane do walki w legionach Krainy. Polując watahą, psy potrafią być bardzo wyrafinowane i nawet stosują proste strategie.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
3/3/3	2/2/3/3	-0/4/4/ -2/4/1	Ugryzienie: 5/5/4P/1	2/0P/3L

Umiejętności: Czujność 3, Dedukcja 1, Determinacja 1, Odporność 3, Przywództwo 2, Przetrwanie 3 (Tropienie +3), Skradanie się 1, Sztuki walki 1, Uniki 1.Wysportowanie 2

RAITON

Raitony to padlinożerne ptaki, które jedzą wszystko: ścierwo, owoce, jaja i małe zwierzęta. Często kołują nad polami bitew, skrzecząc i kracząc, i wypatrują ciemnymi, bezdennymi oczami w wojowników oraz tchórzy, gdy umierają. Ptaki te mają skrzydła o metrowej rozpiętości, zębate dzioby i czarne pióra.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
2/3/2	2/1/3/3	-0/-1/-2/-	Dziób: 6/4/2P/1	3/0P/2L

Umiejętności: Czujność 3, Dedukcja 2, Determinacja 2, Odporność 3, Przywództwo 1, Przetrwanie 4, Skradanie się 3, Sztuki walki 1, Uniki 3, Wysportowanie 3

SMOK RZECZNY

Smok rzeczny to straszliwy drapieżnik, terroryzujący ujścia rzek i zatoki. Jako mięsożerca poluje głównie na wielkie ryby, foki i mniejsze wieloryby, ale potrafi też przewrócić łódź rybacką. Jego długa wężowa szyja, potężne płetwy i działający jak ster ogon pozwalają mu wchodzić na plaże lub bagna, by polować na żyjące tam zwierzęta.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
14/3/12	2/1/3/4	-0x3/4x3/ -2x3/4x2/-	Ugryzienie: 5/5/14P/1, 2/6P/12L Pazury: 6/5/10P/2	

Umiejętności: Czujność 3, Determinacja 2, Odporność 4, Przywództwo 4, Przetrwanie 3, Skradanie się 1 (Pływanie +3), Sztuki walki 3, Uniki 1, Wysportowanie 3

STRYKS

Plemiona Wschodu wierzą, że stryks jest wysłannikiem śmierci, tak naprawdę jednak to po prostu ogromna sowa, o rozpiętości skrzydeł sięgającej 4,5 metra. Ma ciemnobrązowe, nakrapiane pióra, zakrzywione pazury oraz niewielki (jak na swoje rozmiary) ale bardzo mocny dziób. Wielkie, okrągłe oczy stryksów są doskonale przystosowane do nocnych polowań i ptaki te słyną z porywania samotnych podróżnych, których zanoszą do swojego gniazda, by później pożreć.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
8/3/8	3/3/3/6	-0x2/4x2/ -2x2/-	Pochwycenie: 6/9/8L/1, 3/4P/8L Ugryzienie: 6/7/6P/1	

Umiejętności: Czujność 4, Dedukcja 3, Determinacja 3, Odporność 2, Przywództwo 3 (Zastraszenie +2), Przetrwanie 3, Skradanie się 5, Sztuki walki 4 (Pochwycenie +2), Uniki 3, Wysportowanie 3

SYMHATA

Symhaty. pół konie, pół lwy, przypominaj ą budową ogromnego konia, ale mają naturalną broń, wygląd drapieżników i widoczny na pierwszy rzut oka, paskudny charakter. Symhata podporządkuje się pierwszej osobie, która nakarmi ją surowym mięsem, ale pozostanie wrogiem wszystkich innych. Stworzone jako rumaki bojowe Pomazańców, przywiązują się natychmiast do Wybrańca, który zamanifestuje sigil animy, nawet jeśli wcześniej obłaskawił je jakiś śmiertelnik.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br(Sz/C/o/A)	WO Uników/W
7/3/6	2/2/3/5	-0x3/4x2/ -2x3/-4/-	Ugryzienie: 4/6/8P/1, Pazury: 5/6/10P/2	3/2P/5L

Umiejętności: Czujność 3, Dedukcja 2, Determinacja 3, Odporność 4, Przywództwo 3, Przetrwanie 2, Skradanie się 1, Sztuki Walki 3, Uniki 3, Wysportowanie 3.

SIAKA

Szaki to gigantyczne rekiny, które mogą urosnąć nawet do 12 metrów. Ich szerokie paszcze pozwalają połknąć człowieka w całości, a pięć rzędów zębów, z których niektóre maja po 15 cm długości, poradzą sobie szybko ze wszystkim, co pechowo znalazło się na ich drodze. Szaki żyją tylko w głębokich wodach, gdzie polują na wieloryby i gigantyczne ośmiornice, a dzięki swym nadzwyczaj czułym zmysłom potrafią wyczuć krew na setki mil.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
12/4/8	4/1/2/3	-0x3/4x4/ -2x4/-4x2/-	Ugryzienie: 5/7/12P/2	3/4P/8L

Umiejętności: Czujność 4, Dedukcja 3, Determinacja 3, Odporność 5, Przywództwo 3, Przetrwanie 4 (Tropienie +3), Skradanie się 4, Sztuki walki 3, Uniki 2, Wysportowanie 3

SZPONIAK

Te drapieżne, polujące w grupach gady są wysokie na 2 m i od nosa do końca ogona liczą 6. Watahy polują w biegu, rozszarpując wszystko, co wejdzie im w drogę. Wspólnie potrafią powalić zwierzęta wielkości jeddimów, albo nawet królewskiego jaszczura. Szponiaki preferują otwarte równiny i sawanny. Są na tyle inteligentne, że niektóre plemiona barbarzyńców używają ich jako wierzchowców.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
7/4/7	3/1/4/7	-0x2/4x2/ -2x2/x2/-	Ugryzienie: 7/6/9P/2, Szpony: 8/8/7P/2	3/5P/10L

Umiejętności: Czujność 3 (Wyostrzony wzrok +3), Dedukcja 2, Determinacja 2, Odporność 2, Przywództwo 2 (Zastraszenie +2), Przetrwanie 3, Skradanie się 3 (Zasadzki +3), Sztuki walki 3 (Ugryzienie +1, Szpony +1), Uniki 2, Wysportowanie 3 (Bieg +1)

WĄŻ KORALOWY

Węże koralowe, śmiercionośne gady ze Wschodu, są wprawdzie małe, ale ich jad jest bardzo silny. Wszystkie dzieci na Wschodzie mają wierszyk: Czerwony, czarny, biały, cofnij się dzieciaku mały; Czarny, biały coś żółtego, nie ma w nim niczego złego, który pomaga odróżniać węża koralowego od jego niejadowitego kuzyna. Zabójcy często trzymają te gady, by pozyskiwać ich truciznę, jad węża koralowego: (6L,3,-/-,-5).

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
1/3/1	2/1/2/2	-3/-	Ugryzienie: 6/6/1P+ jad/3	3/0P/1L

Umiejętności: Czujność 1, Odporność 1, Przywództwo 1 (Zastraszanie +3), Przetrwanie 2, Skradanie się 3, Sztuki walki 3, Uniki 4, Wysportowanie 1

WIELBŁĄD

Te nie grzeszące urodą wierzchowce to ulubione zwierzęta plemion Południa. Są uparte, brzydkie, mają zwyczaj plucia w gniewie (a zwykle są poirytowane), ale mogą wytrzymać prawie dwa tygodnie bez wody i paszy.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
3/2/4	2/1/3/3	-0/-1x2/ -2x2/4/-	Ugryzienie: 5/5/1P/1, Kopnięcie: 3/5/6P/1	2/1P/4L

Umiejętności: Czujność 2, Dedukcja 2, Determinacja 3, Odporność 3, Przywództwo 1, Przetrwanie 4, Skradanie się 2, Sztuki walki 1, Uniki 2, Wysportowanie 3.

WIELKI KOT

W całym Stworzeniu spotkać można rozmaite gatunki wielkich kotów, żyjące zwykle w dzikich ostępach, ponieważ nie lubią okolic cywilizowanych. Koty różnią się od siebie kolorem i rozmiarem, od sięgających do ludzkich kolan, nakrapianych leopardów z dżungli Południa po gigantyczne, białe koty szablozębne z Północy, wszystkie jednak są bardzo ciche i szybkie. Największe gatunki tych drapieżników sięgają kłębem do ludzkiego ramienia.

S/Z/W	Z/I/S/SW	PZ	Br (Sz/C/O/A)	WO Uników/W
6/3/5	3/1/3/5	-0/4x2/ -2x2/-4/-	Ugryzienie: 6/6/7P/1, Pazury: 6/7/6P/2	3/2P/5L

Umiejętności: Czujność 3, Dedukcja 2, Determinacja 2, Odporność 3, Przywództwo 3, Przetrwanie 3, Skradanie się 4, Sztuki Walki 3, Uniki 3, Wysportowanie 4.

AW
2005

Choroby

Od zarania dziejów, choroby były jednym z najstraszniejszych wrogów rodzaju ludzkiego, nie mniej groźnym, niż wojny i równie przerażającym oraz niepojętym, jak Pomazańcy Otchłani. W niektórych krajach dzieciom nie nadaje się prawdziwego imienia, zanim nie osiągną pewnego wieku. W innych, znachorzy nie leczą starców, uznając to za stratę czasu i lekarstw. Wszędzie jednak z radością wita się lekarzy, którzy potrafią uleczyć chorobę.

Większość chorób, jak letnia gorączka, zimowe przeziębienie czy trwająca dzień lub dwa biegunka wywołuje pomniejsze problemy. Każdy znachor i osoba, która choć trochę zna się na medycynie, radzi sobie z tymi popularnymi przypadłościami bez trudu i skraca ich czas trwania do kilku dni. Wszyscy Pomazańcy są całkowicie odporni na typowe schorzenia. Poniżej znajdziesz jednak opis chorób znacznie cięższego kalibru.

Istnieje wiele zwyczajów, które maja zapobiegać epidemiom: zakaz spożywania mięsa zwierząt parzystokopytnych, nakaz palenia garści ziarna z każdego dziesiątego worka zboża czy przynależna mężowi wyłączność na seks z kobietą, nie będącą dziewicą. Zakon Nieskalanych, jak większość religii, reguluje dietę i czystość obyczajów swoich wyznawców. Te zwyczaje i prawa często łamie się w czasie wojny i niepokojów, gdy dochodzi do katastrof naturalnych, albo w, prymitywnych warunkach, które panują w przeludnionych obozach uchodźców i slumsach.

Choć Pomazańcy są odporni na choroby, konsekwencje zarazy mogą okazać się śmiertelne także dla nich. Kiedy połowę armii powali dyzenteria albo pomór dziesiątkuje naród, epidemia staje się równie niebezpieczna, jak najazd wroga. Zarazie towarzyszy chaos i okrucieństwo, a od legendarnych bohaterów oczekuje się że wezmą sprawy w swoje ręce i przywrócą porządek oraz bezpieczeństwo. Choć śmiertelni znachorzy nie posiadają uzdrowicielskich mocy Wybrańców, znają zazwyczaj świetnie choroby, które pojawiają się na ich terenie, wiedzą, jak zaraza się rozprzestrzenia i potrafią przepisać właściwe leki. Mądry Pomazaniec współpracuje zwykle lokalnymi medykami, gdy próbuje opanować epidemię.

Zarażenie i odporność na choroby

Zaraźliwość: Postać testuje (Wytrzymałość + Odporność) z tą trudnością, by uniknąć zarażenia chorobą, z którą się zetknął.

Choroba nieleczona: Trudność testu (Wytrzymałości + Odporności) wymaganego, kiedy bohater ma przetrwać chorobę, choć nie opiekuje się nim posiadacz umiejętność Medycyna, albo lekarz nie uzyskał sukcesu w rzucie na (Inteligencję + Medycynę).

Choroba leczona: Trudność testu (Wytrzymałości + Odporności) wykonywanego, gdy postać jest z skutecznie leczona przez osobę znającą się na Medycynie.

Trudność leczenia: Modyfikator do rzutu na (Inteligencję + Medycynę), który pozwala wyleczyć chorobę. Stosuje się go również podczas tworzenia talizmanów przeciw chorobom oraz leków. Jeśli pacjent przyjmie dobrze wykonany lek, wszystkie rzuty wykonuje, jakby schodzenie było Chorobą leczoną, nawet jeśli w pobliżu nie ma nikogo z umiejętnością Medycyna.

Choroby litości

Choroby najpierw atakują najbardziej wrażliwych: słabych, młodych i starych. Potem zarażają osoby, które próbują pomóc i zaraza może rozszerzyć się na opiekunów chorych: matki, znachorów, kapłanów oraz inne litościwe dusze, które nie potrafią zostawić nikogo na śmierć. Inne zarazy ranią serce współczujących, okaleczając i deformując swe ofiary, które cierpią przez długie tygodnie, miesiące, a czasem na całe życie.

Trąd

Zaraźliwość: 1
Choroba nieleczona: 5
Choroba leczona: 3
Trudność leczenie: 3
Symptomy: Trąd nazywa się czasem upiorną chorobą, ponieważ jest powszechny w krainach cienia i rzadki wszędzie indziej. To przerażające schorzenie, którego sam widok łamie serce - powoduje bowiem, że ludzkie ciało rozkłada się za życia. Wczesne symptomy nie różnią się od zwykłych chorób: to gorączka i słabość, bóle mięśni oraz wycieńczenie. Potem pojawiają się poważniejsze oznaki: zaczyna zanikać czucie w palcach, słabną zdolności organizmu do walki z zakażeniami, a każde zadrapanie i zranienie oznacza ryzyko poważnej infekcji. Następnie części ciała chorego obumierają i odpadają, a w rany często wdaje się gangrena.
Czas trwania: Trąd zaczyna się dwa tygodnie po zarażeniu - wtedy właśnie pojawiają się obszary braku czucia, poczynając do końców palców i twarzy. Potem, przez następny miesiąc lub rok, skóra staje się biała i nieukrwiona. Choroba potrzebuje bardzo dużo czasu, żeby zabić swoją ofiarę - przy odpowiedniej opiece, trędowaty może żyć przez 10 lub więcej lat, żałośnie okaleczony i cierpiący.

Czynnik zakaźny: Trąd pojawia się w miejscach pełnych brudu: zatłoczonych obozach uchodźców, slumsach biedaków i pozbawionych słońca krainach cienia. Trędowaci mogą zarażać swoją chorobą innych: ukochanych i opiekunów, osoby które dzielą z nimi łoża, dom czy jedzenie. Trąd osadza się na ubraniach, pościeli i domach zarażonych - to właśnie dlatego chorych izoluje się od społeczeństwa.
Leczenie: Trędowatych trzeba chronić przez śmiercią z powodu zakażenia ran, których nie czują. Leczenie jest długie i trwa kilka miesięcy - w tym czasie zarażony pije eliksiry, które oczyszczają krew i przyśpieszają słabnącą cyrkulację. Popularnym składnikiem leków są żeńszeń i imbir. Skórę chorego należy utrzymywać w czystości za pomocą destylowanego alkoholu i jodyny. W leczeniu stosuje się także organy regenerujących kończyny gadów, by pobudzić ciało do odtwarzania utraconych części. W domu trędowatego należy wykonać rytuały oczyszczenia, by zapobiec roznoszeniu się choroby.

Suchoty

Zaraźliwość: 2
Choroba nieleczona: 2
Choroba leczona: 1
Trudność leczenia: 3
Symptomy: Suchoty, czyli gruźlica, zaczynają się od osłabienia i niskiej gorączki. Mogą osłabiać mięśnie, powodując niedowład, albo atakować płuca.
Czas trwania: Choroba wyniszcza organizm i sprawia, że ofiara cierpi przez tygodnie, miesiące a nawet lata, stając się powoli

wrakiem człowieka. Jest bardzo powolna: potrzebuje kilku miesięcy po zarażeniu, żeby pojawiły się pierwsze objawy. Czasem wydaje się, że chory wrócił do zdrowia, ale po kilku miesiącach suchoty wracają. Sekcje śmiertelników wykazują cysty w mięśniach i płucach ofiar, w których najpewniej przetrwała uśpiona choroba.

Czynnik zakaźny: Suchoty pojawia się w więzieniach oraz slumsach, gdzie panuje tłok i bieda, a niewiele jest współczucia. Zapadają na nie przede wszystkim ubodzy i opuszczeni. Niektórzy noszą w sobie chorobę i choć sami nie cierpią, mogą zarazić bliskich i przyjaciół. Najczęściej chorobę przekazują suchotnicy o zainfekowanych płucach - nie można natomiast nabawić się jej przez kontakt z przedmiotami chorego i przebywanie w jego domu.

Leczenie: Tynktury z gorzknika, żeńszenia i wodorostów hailoi wzmacniają ciało i wolę, dzięki czemu łatwiej walczyć z choroba. Do łagodzenia wycieńczającego kaszlu wykorzystuje się malwę i lukrecję.

Choroby Pewności

Te choroby odbierają wolę i rozsądek, pustosząc umysły najmędrszych, albo niszcząc wiarę społeczeństw sprawiając, że poczucie bezpieczeństwa znika pod naporem śmierci i szaleństwa.

Histeria

Zaraźliwość: 4
Choroba nieleczona: 3
Choroba leczona: 1
Trudność leczenia: 2

Symptomy: Ta choroba zawsze dotyka wiele ofiar jednocześnie. Zarażeni mogą zwrócić się przeciw sobie i rozpocząć zamieszki albo zjednoczyć, by wyszukiwać i mordować wszystkich, których uznali za wrogów. Histeria nie jest śmiertelna, ale wzmaga naturalny strach i wściekłość, często powodując śmierć tych, którzy staną się celem histeryków. Wczesne symptomy to ekstremalne ożywienie, dziwne pomysły, napady strachu, paranoja, a na koniec rosnące okrucieństwo.

Czas trwania: Choroba rozszerza się szybko i niepohamowanie jak plotka. Jeśli zginął ktoś niewinny, sfałszowano wyrok w powszechnie znanej sprawie sądowej albo rośnie strach przed elfią inwazją, wściekłość i przerażenie mogą wzbudzić histerię populacji. Wystarczą trzy dni, by zaraziła ona całe miasto.

Czynnik zakaźny: Źródło epidemii histerii jest zawsze pojedyncze i zazwyczaj daje się wyśledzić pierwszą ofiarę, która rozniosła ją w społeczności. Od tego momentu opanowuj e coraz więcej osób i rozwija się coraz mocniej, przenosząc się przez rozmowę. Im więcej osób jest nią zarażonych, tym gorsze są efekty. W czasie zamętu, szczególnie po zniknięciu Cesarzowej, histeria pojawia się coraz częściej.

Leczenie: Śmiertelnicy leczą histerię, znajdując kluczowych chorych i kurując ich poprzez izolację, uspokojenie i wyciszenie, a także z pomocą metod administracyjnych i środków ziołowych, zawierających opium, marihuanę albo kodeinę, stworzonych do uspokajania umysłów i woli. Pomazańcy z Kasty Zenitu i Nocy mają potężny wpływ na histeryków i mogąc powstrzymać rozwój choroby albo podporządkować sobie oszalałe umysły.

Dodatkowe: Uzdrawiające Dotknięcie nie leczy histerii.

Śpiączka

Zaraźliwość: 2
Choroba nieleczona: 5
Choroba leczona: 2
Trudność leczenia: 4

Symptomy: Śpiączka, spotykana tylko na suchych obszarach Południa, nazywana jest czasem chorobą wędrowców albo malarią. Odbiera swym ofiarom siłę woli. Cierpiący najpierw dostaje gorączki, poci się i czuje ból kończyn. Do fizycznych symptomów dołączają wkrótce silne wahania nastroju. Ofiary stają się senne, potem nagle wybuchają wściekłością. W późniejszych stadiach chorzy rzadko otwierają oczy i nawet najsilniejszy wysiłek woli albo determinacji nie pozwala im podnieść ręki albo rozmawiać. Na koniec zapadają w głęboki letarg i umierają.

Czas trwania: Pierwsze symptomy pojawiają się po miesiącu od zarażenia, a cały przebieg choroby zwykle trwa kilka miesięcy. Szczególnie silne organizmy potrafią opierać się rok, zanim zapadną w stadium letargu.

Czynnik zakaźny: Typowymi ofiarami choroby są podróżni, którzy nie przestrzegają ostrzeżeń tubylców odnośnie czystości odzieży i pościeli. Śpiączka pojawia się zazwyczaj w porze deszczowej, kiedy powietrze jest wilgotne, a wszędzie panoszą się owady poszukujące krwi, ale dokładne jej źródło pozostaje nieznane.

Leczenie: Leki, które pomagają pozbyć się pasożytów, działają również na tę chorobę. Takie medykamenty są zawsze gorzkie od piołunu i mają zapach zdolny wypędzić demona. Tubylcy z obszarów, gdzie malaria jest popularna, często palą w domach cytrusy, zarówno w dzień, jak i w nocy, by wypędzić chorobę za próg.

Choroby Umiaru

Te choroby pojawiają się, kiedy ludzie zanadto folgują swym żądzom, czy to jedząc zepsute pożywienie lub wodę, czy dzieląc łoże z nieczystym kochankiem. Choroby Umiaru są wynikiem osłabionej moralności, nieczystych obyczajów i nieopanowanych chuci.

Cholera

Zaraźliwość: 4
Choroba nieleczona: 3
Choroba leczona: 1
Trudność leczenia: 2

Symptomy: Cholera zabija szybko - gorączka, poty i ciągła biegunka błyskawicznie odwadniają organizm. Szczególnie narażeni są na nią dzieci i starcy.

Czas trwania: Choroba pojawia się w kilka godzin po wypiciu zarażonej wody, a potem cały jej przebieg trwa zwykle najwyżej kilka tygodni. Cholera potrafi obezwładnić całą armię w mniej niż tydzień.

Czynnik zakaźny: Cholera, znana także jako upływ albo krwawy upływ, to choroba, która pojawia się, gdy obrażono duchy wody zanieczyszczając studnię, pozwalając kozom pić prosto ze strumienia lub rzeki, nie zabraniając przestępcom kąpieli w otwartej wodzie i tak dalej.

Leczenie: Póki choroba nie zniknie, zakażonemu podawać trzeba sole mineralne i wielkie ilości czystej wody. Leki wykonuje się z gorzknika, korzenia żywokostu albo ze śluzu wielkiego bagiennego ślimaka. Aby oczyścić wodę z cholery trzeba przeprowadzić rytuały oczyszczenia i ukoić gniew urażonych duchów.

Syfilis

Zaraźliwość: 3 (tylko podczas seksu)
Choroba nieleczona: 4
Choroba leczona: 2
Trudność leczenia: 3

Symptomy: Pierwszym objawem jest bezbolesne owrzodzenie, które można zaleczyć w około tydzień. Potem jednak pojawia się ból oraz nieregularne gorączki, typowy symptom tej choroby. Po kilku miesiącach, a czasem latach, choroba atakuje mózg i pozbawia ofiarę kontroli nad kończynami, powodując sztywny chód. Potem opanowuje rozum, wywołując ogromną żądzę i zmniejszając samokontrolę. Na koniec pożera ciało oraz umysł chorego, prowadząc do paraliżu i obłędu.

Czas trwania: Owrzodzenie pojawia się po kilku tygodniach od zarażenia i znika w ciągu tygodnia. Na kolejne symptomy czekać trzeba kilka miesięcy, w zależności od ogólnej kondycji chorego - inne choroby i rany mogą przyśpieszyć rozwój syfilisu. Osoby prowadzące zdrowy tryb życia mogą nie odczuwać skutków schorzenia przez lata, jednak i oni noszą w sobie chorobę i zarażają każdego, z kim pójdą do łóżka.

Czynnik zakaźny: Czasem syfilis nazywa się zemstą dziwki, ponieważ dotyka lubieżników. Choroba ta jest powszechna w miastach, pośród prostytutek, uwodzicieli i rozpustników, a ponieważ jest schorzeniem wstydliwym, potajemnie trafia zarówno do domów możnych, jak i biedaków.

Leczenie: Najlepszym lekiem na syfilis jest wstrzemięźliwość. Kiedy ktoś już zachoruje, leczy się go z użyciem rtęci, co jest prawie tak samo niebezpieczne, jak sama choroba. Kurację można podjąć w każdej chwili, ale spustoszenia, które syfilis czyni w układzie nerwowym, są nieodwracalne i nie da się wyleczyć np. paraliżu.

Choroby Odwagi

Choroby Odwagi potrafią zarazić nawet najmężniejsze osoby tchórzostwem oraz nieopanowanym szałem. Są częste na polach bitewnych, w obozach myśliwych oraz terenach ogarniętych wojenną pożogą.

Wścieklizna

Zaraźliwość: 2
Choroba nieleczona: 5
Choroba leczona: 3
Trudność leczenia: 4

Symptomy: Wściekliznę łapie się na pechowym polowaniu, gdy ofiarę pokąsa zwierzę. Ugryzienie może wyglądać całkiem niewinne, ale wkrótce pojawi się gorączka, tak wysoka, że wywoła delirium. Ofiara zaczynie zachowywać się jak rozszalałe zwierzę, tocząc pianę z ust. Potem przyjdą halucynacje oraz śmierć.

Czas trwania: Pierwszy symptom, ogromne pragnienie, pojawia się po dwóch dniach i szybko przekształca w wysoką gorączkę. Delirium zaczyna się po tygodniu, a większość ofiar umiera po kilkunastu dniach.

Czynnik zakaźny: Wszyscy myśliwi wiedzą, że niektóre duchy zabitych zwierząt potrafią wniknąć do ludzkiego serca i wywołać szaleństwo. Dlatego właśnie tak ważne jest, by podczas łowów odprawić rytuały w celu przebłagania zwierzęcych duchów. Ale nawet wtedy myśliwi, chłopi i hodowcy psów gończych mogą zetknąć się z oszalałym duchem zwierzęcia, zwłaszcza, gdy polowanie zakończy się porażką, zdobycz się wyrwie albo hodowca źle potraktuje swoje zwierzęta. Szczególnie częstymi nosicielami wścieklizny są zwierzęta, żyjące na granicach Dziczy - potrafią nią zarazić przez ugryzienie.

Leczenie: Rozwój choroby powstrzymać może odkażenie rany. W leczeniu często wykorzystuje się tojad lub koci jad (omieg), które pomagają wygnać zwierzęcego ducha, oraz białą wierzbę, czyli aspirynę, do kontrolowania gorączki. Przydają się także solidne sznury, które pomagają spętać pacjenta, gdy atakuje znachora.

Dżuma

Zaraźliwość: 4
Choroba nieleczona: 5
Choroba leczona: 4
Trudność leczenia: 4

Symptomy: Dżuma zaczyna się od gorączki, biegunki i czerwonej wysypki, która po pewnym czasie zmienia się w czarne wrzody, spęczniałe od ropy i pękające pod dotykiem. Gorączki nie da się opanować i wzrasta, póki nie osłabi chorego i nie wywoła omamów oraz odwodnienia. Potem wycieńczona ofiara umiera.

Czas trwania: Pierwsze symptomy, często brane za objawy mniej groźnej choroby, pojawiają się już pierwszego dnia. Wysypka utrzymuj e się przez tydzień, a potem w kilka dni czernieje i tworzy wrzody. Śmierć następuje zwykle po 14 dniach od zarażenia.

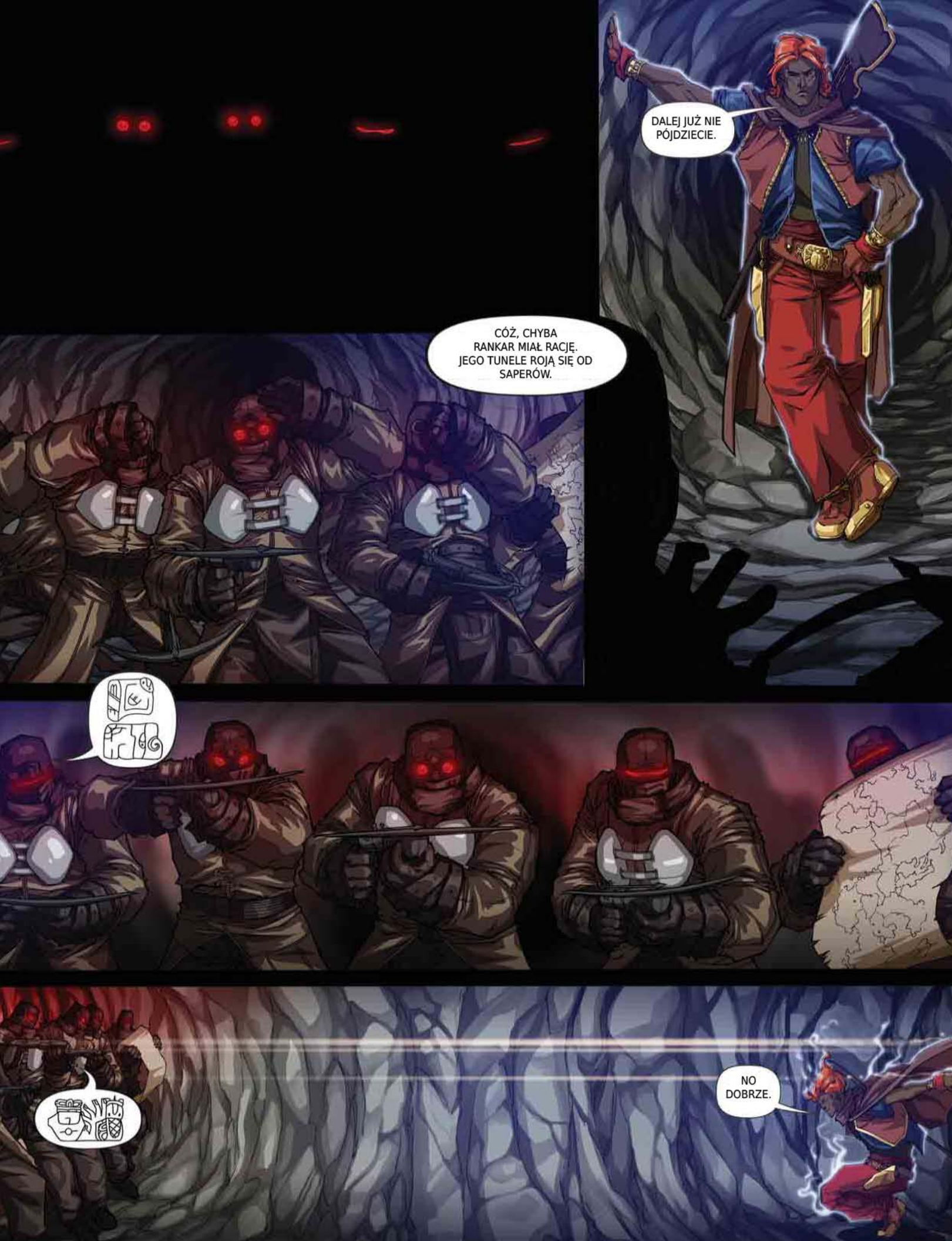
Czynnik zakaźny: Dżuma to przerażający towarzysz wojen i niedoli - sprowadza ją wszelki chaos i nieszczęścia, gdy podczas oblężenia populacja szczurów przewyższać zaczyna ludzką, a stosy nie pogrzebanych trupów leżą na ulicach. Zaraza przenosi się z człowieka na człowieka, kryje w prześcieradłach, ubraniach i innych rzeczach osobistych, gotowa zarazić każdego, kto ich dotknie. Kiedy choroba zainfekuje płuca, jej ofiara wydychać zaczyna śmiercionośne wapory, które potrafią zarazić i wyludnić całe miasta i spustoszyć królestwa.

Leczenie: Najczęstsze środki zaradcze w przypadku dżumy to ogień i izolacja. Skuteczne leki są rzadkie i drogie, w dodatku bardzo niewiele osób potrafi zwalczyć w sobie dżumę. Jedyną chorobą, która wzbudza większe przerażenie, jest Wielka Zaraza.

Medycyna w "Exalted"

Śmiertelnicy nie posiadają zaklęć takich jak Uzdrawiające Dotknięcie ani innych mocy Pomazańców, ale to nie oznacza to, że są bezsilni w obliczu choroby.

Nawet najmniej sza wioska korzysta z usług znachorki lub szamana. Tacy medycy znają alchemiczne receptury leków oraz umieją odprawić rytuały, które zwalczają choroby i oczyszczają ludzi ze słabości. Wielu śmiertelników stosuje talizmany, zna pomniejsze czary i obrzędy, które mogą zabezpieczyć ich przed chorobą lub nawet ją wy leczyć (zazwyczaj dają premię w wysokości jednej kostki). Takie metody leczenia i ochrony przed chorobami, w różnych wariantach, spotyka się w całym Stworzeniu.


DALEJ JUŻ NIE PÓJDZIECIE.
CÓŻ, CHYBA RANKAR MIAŁ RACJĘ. JEGO TUNELE ROJĄ SIĘ OD SAPERÓW.
NO DOBRZE.

KONIEC Z DYPLOMACJĄ
BLAM!!! BLAM!!!
FWOOOSHH
SIEDŹ TU, ŚMIECIU
PROWADŹCIE, TCHÓRZE! CHĘTNIE SIĘ DOWIEM, JAK RZEŚCIE SIĘ TU DOSTALI!

ROZDZIAŁ ÓSMY

RYNSZTUNEK

Poniższy rozdział zawiera informacje na temat systemów monetarnych Stworzenia oraz różnorodnych dóbr i usług, które można kupić za pieniądze. Świat „**Exalted**" jest rozległym miejscem i istnieje w nim wiele rzeczy wartych posiadania. Niestety, nie wszystkie opisano w tym rozdziale - to byłoby niewykonalne. Narrator może użyć poniższych zestawień, by samemu tworzyć przedmioty, które zaistnieją w grze. Należy tylko pamiętać, że nie każdy towar można łatwo dostać i nie wszystko jest wszędzie dostępne. Bohaterowie nie kupią raczej zbroi lamelkowej w małym mieście - przedmioty tak drogie i skomplikowane, jak zbroja płytowa, nabyć można właściwie tylko w wielkich metropoliach, takich jak Węzeł, Wieczne Miasto, Niepozór czy stolice Południa. Duże i rzadkie nabytki, na przykład statki i posiadłości ziemskie, wymagają często długich miesięcy, albo nawet lat zabiegów, nim zostaną zbudowane zgodnie z wymogami i oczekiwaniami kupującego.

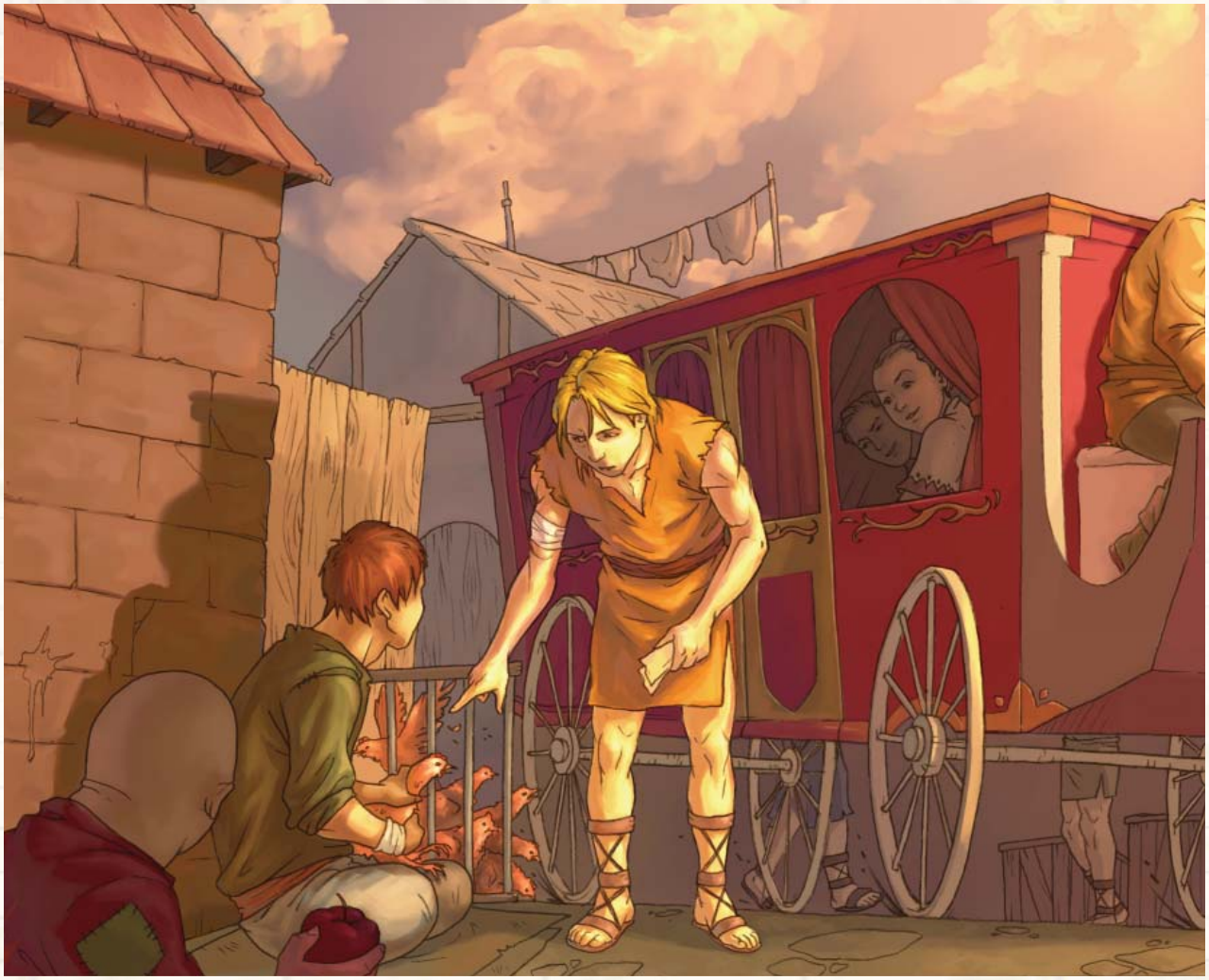
Bogactwo w stworzeniu

Istnieje wiele form bogactwa: zapewnić je może zarówno garniec wypełniony nefrytowymi monetami, jak dochodowa kopalnia żelaza wraz z niewolnikami i strażnikami czy pałac ze służbą, pełen pięknych dzieł sztuki. Pierwszy przykład to twarda gotówka w ręku, drugie to kapitał, trzecie natomiast stanowi dobre zabezpieczenie. Wszystkie trzy spoczywają zwykle w rękach najbardziej wpływowych i zamożnych istot Stworzenia, które bogactwo otacza niczym kurz, zbierający się na starych szafach i skrzyniach na ubrania.

Choć systemy i instrumenty finansowe Ery Smutku przeżywają zapaść, jeśli porównać je z czasami Szogunatu, nadal istnieją banki, agenci ubezpieczeniowi i poborcy podatkowi. Ciągle można płacić za dobra listami kredytowymi, nabyć akcje i udziały różnych kompanii handlowych oraz społecznych inwestycji lub sprzedawać obligacje na poczet przyszłej produkcji dóbr z fabryki, która jeszcze nie powstała. Można otrzymać karę śmierci za przekręty finansowe lub zostać sprzedanym w niewolę za długi.

Standard nefrytu

Wszystkie interesy i przedsięwzięcia finansowe funkcjonują w oparciu o uporządkowany system monetarny, który wykorzystuje nefryt. Jest on powszechnie akceptowany - nefrytową gotówkę przyjmują banki, poborców podatkowych, najemnicy oraz kurtyzany.



Przez około 500 lat Kraina upowszechniała swoją nefrytową walutę. Na Błogosławionej Wyspie i w satrapiach nefryt jest jednym z symboli władzy, jednocześnie magicznym tworzywem, materiałem z którego wykonuje się najlepszą broń oraz dowodem fantastycznego bogactwa posiadacza.

Niestety, nadrzędna rola nefrytu w wielu istotnych aspektach życia podkreśla dodatkowo, że w obiegu jest go tak niewiele. Minerału tego używa się w magii i w walce, co zmniejsza jego powszechność jako waluty. Dlatego właśnie nawet pojedynczy nefrytowy obol ma tak wielką wartość. W Krainie i w państwach od niej zależnych zwykły wieśniak nie ma prawa posiadać nawet okrucha tej cennej substancji. Zamiast niej używa zastępczej waluty, nazywanej namiastką nefrytu.

Standard nefrytu ma pokrycie w skarbcu Krainy, gdzie spoczywa ponad pięćdziesiąt tysięcy talentów nefrytu. Magiczny, wojenny oraz finansowy potencjał tego skarbca jest wyraźnym symbolem potęgi Szkarłatnej Cesarzowej i jednocześnie wzmacnia siłę nabywczą oraz prestiż samego minerału.

W przeciwieństwie do standardu, namiastka nefrytu nie ma oparcia w skarbcu Krainy. Zabezpieczenie dla niej stanowi tylko i wyłącznie osobisty majątek Cesarzowej. Pieniądz ten emituje i kontroluje Prywatna Kiesa władczyni. Dlatego też namiastka nefrytu używana jest wyłącznie w Krainie i to tylko przez chłopstwo. Smocza Krew i Patrycjusze starają się używać nefrytu, kiedy to tylko możliwe, pozostawiając namiastkę mieszczanom i wieśniakom, którzy nawet nie śmieją marzyć o zarobieniu w ciągu całego życia tak wielkiej fortuny, jak pojedynczy nefrytowy obol.

Tabela nefrytowego pieniądza

1 talent (T) = 8 tabliczek (Tb) = 64 miny (M) = 128 szekli (S) = 1024 obole (O)
1 tabliczka = 8 min = 16 szekli = 128 oboli
1 mina = 2 szekle = 16 oboli
1 szekla = 8 oboli*
* Obole dzielą się na cztery ćwiartki

Nefrytowe monety

Oficjalne monety z nefrytu mają różną wielkość i kształt. Talent (T) to ważąca 30 kg bryła nefrytu, z grubsza oszlifowana w osiem prostokątnych kostek. Na każdej z nich wygrawerowano pieczęć Cesarskiego Skarbca, datę bicia i numer identyfikacyjny. Wiele talentów, szczególnie nielegalnych, nie ma żadnych oznakowań. Za posiadanie nieoznakowanych talentów grozi

konfiskata oraz grzywna, natomiast podrabianie oznaczeń Cesarskiego Skarbca karze się zawsze śmiercią. Prawdziwe talenty spotyka się rzadko nawet w Krainie. Najczęściej pojawiają się w księgach bankowych, jako wartość funduszy.

Na talent księgowy składają się 1024 obole, choć prawdziwy talent jest wagowym odpowiednikiem 1536 oboli. Różnica powstaje podczas szlifowania monet z surowego nefrytu. Otrzymany w tym procesie pył, zwany „cesarskim pyłem szlifierskim", miesza się ze stalą lub innymi metalami, tworząc nefrytowo-stalowy stop, używany do produkcji broni i zbroi. Ilość pyłu z obróbki jednego talentu ma wagową wartość 512 oboli. Nie może on jednak wejść do obiegu - trafia pod czujną opiekę strażników z Cesarskiego Skarbca, choć zdarza się, że jego duże ilości, a nawet ukończona broń znika ze zbrojowni Krainy. Za jeden talent można nabyć statek lub wynająć armię najemników na kilka tygodni.

Nefrytowe tabliczki i miny również rzadko pojawiają się na rynku. Służą raczej, podobnie jak talenty, za pieniądze na koncie. Każdy z nich jest kostką nefrytu z wygrawerowaną pieczęcią Cesarskiego Skarbca.

Tabliczka dzieli się na osiem cienkich pasków, każdy wielkości jednej miny. Księgowa tabliczka warta jest jedną ósmą talentu, osiem min, szesnaście szekli lub 128 oboli. Mina waży około pół kilograma i jest blokiem nefrytu o wymiarach 7,5 cm szerokości, 15 cm długości i 0,5cm grubości, rozdzielonym na pół pojedynczą linią. Na awersie każdej połówki znajduje się znak Cesarskiego Skarbca, a na rewersie seria kół, dzielących minę na szesnaście części. Tabliczka odpowiada miesięcznej wartości zaopatrzenia fortecy lub legionu. Za minę można nabyć wyszkolonego niewolnika.

Szekla, obol i ćwiartka to nefrytowe monety, które faktycznie są w obiegu. Te nominały stanowią sumy wystarczająco małe (i są na tyle poręczne), że Smocza Krew i ich służący uznają je za użyteczną formę pieniądza.

Szekla jest cienkim kawałkiem nefrytu z wygrawerowanymi po jednej stronie ośmioma kołami, oznaczającymi osiem oboli. Dookoła cienkiej krawędzi znajduje się specjalny frez, zapobiegający ewentualnemu skrawaniu. Pojedyncza szekla waży około 85 gram i często owija się ją w jedwab, by zabezpieczyć przed przypadkowym złamaniem. Księgowa szekla to osiem oboli lub trzydzieści dwie ćwiartki.

Obol to okrągła moneta ważąca około 30 gram i mierząca 2,5 cm średnicy. Jest powszechną walutą klas wyższych Krainy Sprzedawcy ziół i handlarze narkotykami często używają oboli jako odważników, aby dowieść, że dokładnie ważą swoje specyfiki.

Wiek obola określić można na podstawie wygrawerowanego na nim symbolu. Najstarsze przedstawiają kobietę stojącą w świetle drzwi - to wyobrażenie Cesarzowej wkraczającej do Cesarskiej Siedziby. Na młodszych monetach znajdują się znaki Wielkich Rodów wraz z datą zapoczątkowania linii. Inne oznaczone są kręgiem twarzy, reprezentuje utworzenie Zgromadzenia lub rożnymi symbolami i figurami, które upamiętniają zwycięskie bitwy armii Cesarstwa. Na najnowszych monetach wygrawerowano błyskawicę, symbolizującą bitwę o Miszakę w Roku Krainy 754-

Słychać też głosy, że pora wypuścić monetę z obrazem pustego tronu, lecz jak na razie nikt jeszcze nie zarządził, by Cesarski Skarbiec zmienił wizerunek grawerowany na obolu.

Ćwiartka jest nieoficjalnym uzupełnieniem systemu monetarnego. Ich posiadania zakazano w roku 465, podczas Buntu Niepowstrzymanych Uderzeń, ponieważ rebelianci używali ćwiartek do rozpoznawania członków komórek z różnych prefektur. Ćwiartce udało się jednak przetrwać niełaskę władz, jest bowiem bardzo użytecznym dodatkiem do systemu monetarnego. Jest po prostu ćwiartką przełamanego na cztery części obola.

Dość powszechną praktyką jest wiercenie w środku ćwiartek dziurek, by nosić je na rzemieniu lub łańcuszku. Często na powierzchni graweruje się też słowa w Starocesarskim. Wieśniacy wierzą, że nefrytowe ćwiartki posiadają magiczne moce i używają jako amuletów zapewniających długowieczność, pomyślność i szczęście. Wielu oficerów Smoczej Krwi zbierało podczas powstania talizmany zabitych rebeliantów, obnażając prostą wiarę w magiczną moc nefrytu jako niebezpieczną iluzję.

Namiastka nefrytu

Niższe klasy społeczne Krainy nie mają prawa korzystać z nefrytu, by płacić za dobra i usługi. Zamiast tego stosują walutę opartą na standardzie nefrytu, w której używa się miedzianych monet i papierowych banknotów, reprezentujących ułamek wartości obola. Namiastka nefrytu powstała w 185 Roku Krainy, gdy Szkarłatna Cesarzowa zorientowała się, że manufaktury Krainy produkują całą gamę towarów przeznaczonych dla chłopstwa, wartych bardzo niewielką część pojedynczego obola. Władczyni uznała wtedy, że choć standard nefrytu doskonale nadaje się do jej celów, większości chłopstwa nigdy nie będzie stać, aby cokolwiek kupić. W ciągu wieków namiastka nefrytu podlegała rożnym przeobrażeniom. Cesarzowa pilnie słuchała komentarzy i rad Zgromadzenia oraz opinii prefektów w tej materii.

Współcześnie, namiastkę nefrytu bije się i drukuje w jednym z dziewięciu miejsc Błogosławionej Wyspy i oficjalnie wypuszczana w obieg w stolicach każdej prefektury.

Namiastka nefrytu ma zabezpieczenie w Prywatnej Kiesie Cesarzowej. Takie rozwiązanie kwestii pokrycia pieniądza miało dwa cele. Po pierwsze, pozwoliło stworzyć konkurencyjną machinę urzędniczą, stanowiącą przeciwwagę dla urzędników Skarbca, którzy stali się zbyt potężni. Po drugie, usunęło nefryt poza zasięg rąk pospólstwa. Prywatna Kiesa Cesarzowej to konkurencyjna struktura finansowa, która skupia się na ekonomii klas niższych, podczas gry Cesarski Skarbiec zajmuje się klasami wyższymi oraz ogólną polityką finansową Krainy. W efekcie tych decyzji dobrobyt pospólstwa zależy obecnie tylko i wyłącznie od dobrej woli Cesarzowej.

Namiastka nefrytu emitowana jest w formie koku, quiana, siu i jena. Koku, banknot mierzący 7 cm na 12 cm, jest najbardziej wartościowym pieniądzem namiastki. Drukuje się go na ciemnym papierze i wyszywa purpurową oraz złotą nicią, która tworzy wzór lecącego żurawia. Po jednej stronie znajduje się czarno-zielony wizerunek orła siedzącego na Imperialnej Górze, po drugiej natomiast napis: „W imieniu Szkarłatnej Cesarzowej: ósma część nefrytowego obola". Banknot ma również znak wodny w kształcie Cesarskiej Siedziby. Quian drukowany jest na podobnym papierze, lecz zamiast żurawia haftuje się na nim lwy. Na awersie znajduje się panorama Wiecznego Miasta, a na rewersie inskrypcja „W imieniu Szkarłatnej Cesarzowej: sześćdziesiąta czwarta część nefrytowego obola". Papierowe banknoty nigdy nie były zbyt popularne, ponieważ ich wartość nadal jest zbyt wysoka dla pospólstwa, a ich wygląd oburza ludzi oddanych filozofii Nieskalanych.

BAR

MINA

TALENT

QUIAN

KOKU

BIT

OBOL

SHEKEL

SIU

YEN

COWRIE

DINAR

DIRHAM

Siu i jen, miedziane monety używane w Krainie i satrapiach Pogranicza, są znacznie popularniejsze i bardziej użyteczne. Siu jest wielkości mniej więcej nefrytowego obola, po jedne stronie nosi pieczęć Cesarskiego Skarbca, a po drugiej stylizowany wizerunek Cesarzowej. W trakcie bicia moneta poddawana jest chemicznej obróbce, która powoduje, że miedź brązowieje. Jen natomiast jest dwa razy większy niż obol i ma pośrodku kwadratowy otwór. Znakuje się go znakami oznaczającymi „Szkarłatna Cesarzowa" na awersie i „Włada na wieki" na rewersie. Jen również polega chemicznej obróbce, która sprawia, że miedź staje się zielona. Siu ma wartość 1/128 obola, natomiast jen wart jest 1/1024 obola. Obydwie monety można dzielić na połówki, na ćwierci i zdarza się nawet, że jen dzielony jest na ósemki.

Cesarzowa, a w ślad za nią Zgromadzenie, wydała szczegółowe regulacje, co można zakupić przy użyciu namiastki nefrytu. Banknotami i miedzianymi monetami nie można płacić za broń ani za zbroję - żadna manufaktura Krainy nie podejmie się takiej transakcji. Podobnie jest w przypadku dóbr luksusowych, statków oraz przedmiotów magicznych. Jedzenie, surowce, wyroby garncarskie i ubrania można natomiast kupować wyłącznie przy pomocy namiastki nefrytu. Oznacza to, że nawet Wielkie Rody muszą regularnie kupować ten pieniądz, płacąc nefrytem za prywatną walutę Cesarzowej. Smocza Krew i patrycjusze mogą kupować namiastkę nefrytu po preferencyjnym kursie, który jest półtora razy korzystniejszy, niż wynosi faktyczna wartość nefrytu. Oznacza, że za 1 obola mogą kupić 1536jenów.Rzeczdziałajednak tylko w jedną stronę i aby nabyć nefryt przy pomocy namiastki należy zapłacić jego trzykrotną wartość - jeden nefrytowy obol kupić można za 3072 jenów. Dzięki temu niższe klasy Krainy właściwie nie mogą kupować cennego minerału, za to opłaca im się wymieniać go na namiastkę. Dlatego też rodzaj używanych pieniędzy wyraźnie rozgranicza wyższe i niższe warstwy Krainy.

Wartość nabywczą waluty niech zilustrują poniższe przykłady: koku to równowartość miesięcznych zarobków chłopa. Tyle właśnie będzie kosztować nowy pług i para wołów, połać ziemi czy niewielki sad. 3 do 4 koku to roczny podatek ściągany z całej rodziny. Quian to tygodniowy zarobek wieśniaka. Można za niego nabyć tuzin owiec lub parę mlecznych krów. Za siu można kupić mięso dla całej rodziny na tydzień. Jen należy się niewyszkolonemu robotnikowi za dzień pracy. Pół jena wyżywi bezdzietne małżeństwo przez kilka dni, o ile nie będą jeść mięsa. Za ćwierć jena można nabyć dzienna porcję warzyw, a za 1/8 spędzić miły wieczór w gospodzie.

Oczywiście zniknięcie Szkarłatnej Cesarzowej skomplikowało kwestię emisji namiastki nefrytu. Wielkie Rody nie lubią tej waluty, ponieważ od wieków odbiera im rezerwy nefrytu i odbiera bezpośrednią kontrole nad chłopstwem Błogosławionej Wyspy. Klasy niższe martwią się natomiast, że ich być albo nie być zależy od istnienia prywatnej Kiesy Cesarzowej, którą może przecież opróżnić następca tronu. Nikt nie wie, czy namiastka nefrytu przetrwa trudności, z którymi obecnie borykają się Kraina i jej władze.

Inne waluty

Poza granicami Satrapii i terytoriów zależnych od Krainy spotyka się inne rodzaje pieniądza. Na krańcach Stworzenia, gdzie posiadanie nefrytu przyciąga uwagę duchów, demonów i Pięknego Ludu, bezpieczniej jest używa waluty z materiału, który nie jest magicznym magnesem.

Tabela pieniędzy - namiastka nefrytu

1 obol (O)* = 4 ćwiartki = 8 koku (k) = 64 quiany (q) = 128 siu (s) = 1024 jeny (j)
1 koku = 8 quian = 16 siu = 128 jenów
1 quian = 2 siu = 16 jenów
1 siu** = 8 jenów#
* Obole dzielą się na cztery ćwiartki
** Siu dzieli się na pół i na cztery
# Jeny dzieli się na pół, na cztery i na osiem

Standard srebra

Na Wschodzie, Północy i Południu powszechną walutę stanowi srebro. Bije się z niego niezliczoną liczbę monet o rozmaitych kształtach i wielkości. Na Północy popularne jest srebro cięte w pasy oraz srebrne naszyjniki i bransolety, a obnoszenie się z bogactwem oraz demonstracyjna szczodrość jest praktyką powszechną. Na Południu i Wschodzie najpopularniejszą monetą jest dinar, zazwyczaj przyjmujący postać monety o wadze ok. 15 gramów. Dinara biją niezależnie od siebie różne miasta, miasteczka i pryncypaty.

Pieniądzem księgowym, używanym do zapisywania dużych transakcji, jest dirham, wart około 8 kg czystego srebra. Składa się na niego 400 dinarów i właściwie nie występuje w powszechnym obiegu (choć spotyka się od czasu do czasu sztaby srebra o tej wadze).

Różne miasta utrzymują w swoich monetach różną czystość kruszcu, zmieniając ją z roku na rok. Kupcy zwykle oceniają wartość monet zarówno po wadze i jakości użytego kruszcu, jak po mieście pochodzenia. Dlatego właśnie srebro nie wyparło nefrytu jako środka płatniczego Krainy i Pogranicza. Za najczystszy i najpewniejszy srebrny pieniądz uznaje się powszechnie monety Gildii. Jest ona lekko owalna i frezowana na krawędzi, aby zapobiec obrzynaniu. Dinary mogą być przepoławiane lub dzielone na czworo, a niekiedy nawet cięte na osiem części.

Tabela wymiany srebra

Poniższa tabela pokazuj e stosunek srebra do nefrytu w 768 RK. Podane wartości zmieniają się w zależności od tego, jak idą interesy Gildii. Kraina cieszy się dużo większym zaufaniem finansowym i co za tym idzie standard nefrytu jest znacznie bardziej stabilny.

1 talent (nefryt) = 5 talentów (srebro)
1 talent (srebro) = 64 funty = 4 dirhamy = 1600 dinarów = 1/5 talentu (nefryt) = 204 1/2 obola
1 dirham (srebro) = 16 funtów = 400 dinarów = 511/4 obola
8 funtów (srebro) = 200 dinarów = 25 3/4 obola
4 funty (srebro) = 100 dinarów = 13 oboli
2 funty (srebro) = 50 dinarów = 6 1/2 obola
1 funt (srebro) = 25 dinarów = 314 obola
1/2 funta (srebro) = 12 1/2 dinara = 1 3/4 obola
14 funta (srebro) = 614 dinara = 3/4 obola

Porcelanowe muszelki

Na Zachodzie standardowym środkiem płatniczym są czerwone porcelanowe muszelki. Wybiera się zawsze idealnie piękne egzemplarze, dzieli ze względu na wielkość i nawleka

na sznurki po 25, 50 lub 100 muszli. Choć reszta Stworzenia nie uznaje ich za prawdziwe pieniądze, muszelki są wysoko cenione przez samych wyspiarzy. Mieszkańcy Zachodnich Wysp wymieniają trzy dirhamy srebra na jedną porcelanową muszlę, a sześć muszelek na jednego obola. Oznacza to, że kurs srebra jest bardzo wysoki, natomiast kurs nefrytu niezmiernie niski. Z tego powodu muszle mogą stanowić dobrą inwestycję przejściową dla kupców prowadzących interesy na Zachodzie, mają jednak minimalną wartość w innych miejscach świata, co zniechęca do nich wszystkich poza obywatelami archipelagów.

Bankowość

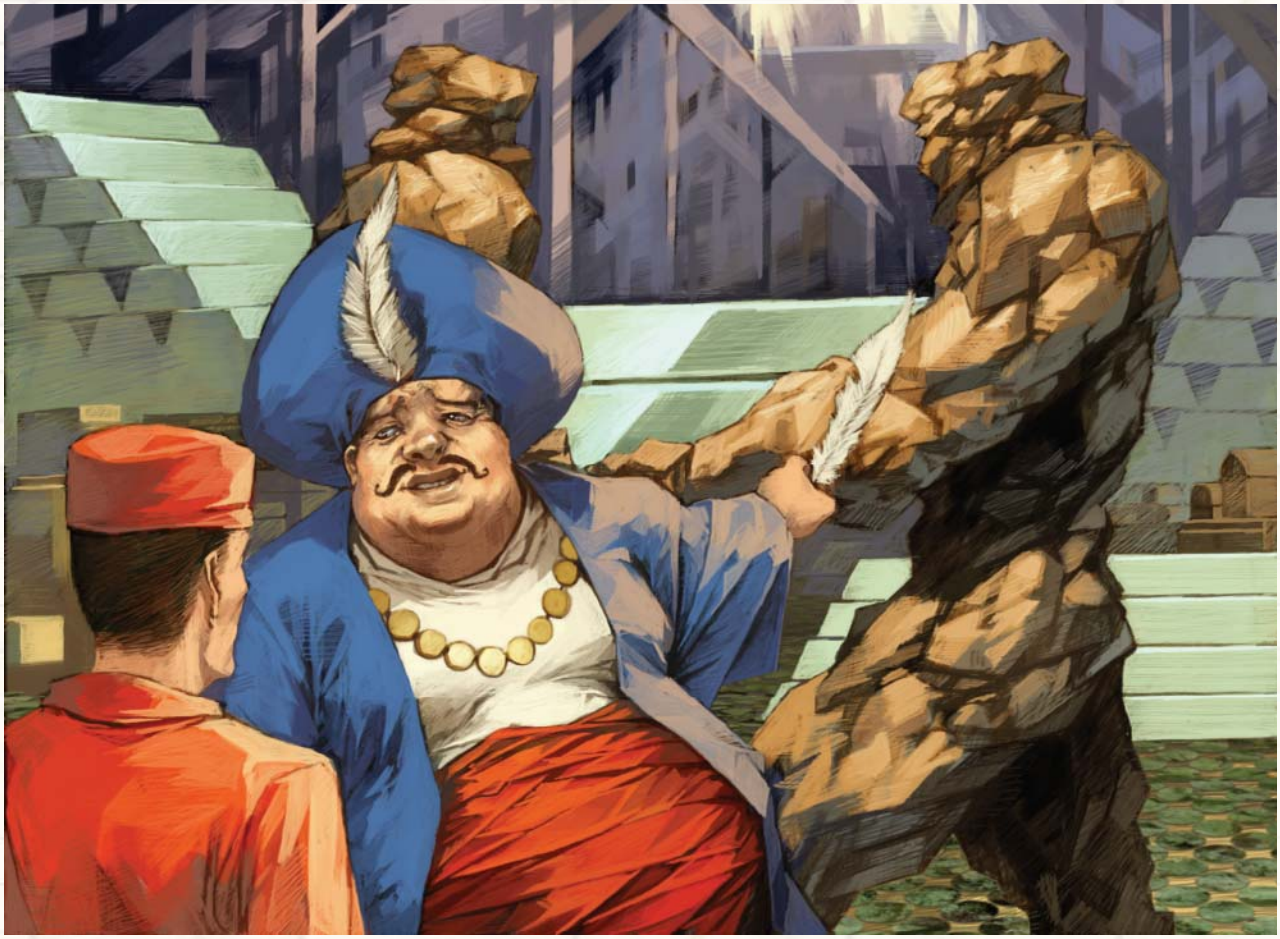
W czasach Szogunatu pieniądz był jednym z elementów struktury władzy, spinających ówczesny świat. Istniał wówczas instrument finansowy, zwany Bonami Wojennymi Murów Stworzenia, który używał transakcji pieniężnych dokonywanych na ogromne odległości by wytyczać granice znanego świata.

Dziś sfera finansów jest o wiele bardziej przyziemna. Wciąż jednak, bankowość Krainy i Pogranicza stanowi ważny i szanowany element życia, o tradycjach sięgających Pierwszej Ery. Współczesne instytucje finansowe należą do organizacji i narodów, a nie pojedynczych ludzi, dzięki czemu potrafią sprostać odpowiedzialności za przechowywanie i obracanie ogromnymi sumami pieniędzy.

Największym bankiem Stworzenia jest Bank Szkarłatnego Tronu, który wspiera finansowo Wielkie Rody, Zakon Nieskalanych, Armię Krainy oraz różne przedsięwzięcia na Błogosławionej Wyspie i w satrapiach. Pozostaje pod kontrolą Bal Keraza, zwierzchnika Cesarskiego Skarbu, i prowadzi transakcje wyłącznie w nefrycie. Szkarłatny Bank Cesarzowej związany jest natomiast z Prywatną Kiesą i operuje tylko namiastką nefrytu, pożyczając niewielkie sumy pieniędzy za pośrednictwem swoich agentów na Pograniczu i Błogosławionej Wyspie. Obydwa banki w każdej chwili mogą w każdej chwili wypłacić setki talentów w honorowanej przez siebie walucie. Na Pograniczu funkcjonuje niezliczona liczba pomniejszych, narodowych i prywatnych banków, które starają się wpływać na politykę monetarną swoich państw i miast. Takie instytucje są znacząco mniejsze niż Bank Szkarłatnego Tronu, mają zdecydowanie mniejsze możliwości finansowe i mogą pożyczyć co najwyżej kilkadziesiąt talentów na raz. Zazwyczaj udzielają kredytów wyłącznie władcom ziem, na których działają, organom ich władzy lub wskazanym jednostkom. Jeszcze mniejsze są syndykaty lichwiarzy lub osoby prywatne, które formują gildie lub współdziałają mniej oficjalnie. Taki maleńki bank może na raz wypłacić co najwyżej 10 talentów.

Świat pieniądza

W czasach Szogunatu, Kraina i narody Pogranicza korzystały z rozbudowanej sieci instytucji finansowych. Wystarczyło kilka dni, by dokonać transferu pieniędzy lub przekazać informacje z banku w Klejnocie do banku w Węźle lub Ardżufie. W całym Stworzeniu można było kupować i sprzedawać akcje dużych korporacji oraz obligacje wypuszczane przez władze.



Cena soli

Istnieją tysiące pomniejszych bóstw, które opiekują się plażami, słonymi bagnami, polderami i kopalniami - miejscami, gdzie wydobywa się sól. Ten nazywany czasem szóstym materiałem magicznym minerał jest niezbędny do konserwowania żywności i konieczny w wielu gałęziach przemysłu, od tkactwa do górnictwa. Oczywiście, niejedna mogłaby się bez niej obyć, ale znacznie łatwiej jest używać soli.

Dlatego właśnie większość bankierów stosuje jako podstawę kalkulacji finansowych stosunek wartości ofiar, złożonych lokalnemu bóstwu soli, do ceny wydobytego minerału. Gdy ktoś mówi o „cenie soli", ma na myśli wartość dóbr, które zostaną złożone w ofierze. Ich koszt zależy od rynkowej ceny soli, którą można by za nie kupić. Jednostką sprzedaży soli jest cetnar, który oficjalnie powinien ważyć 65 kg i zazwyczaj uzyskuje cenę dwóch ćwiartek lub ekwiwalentu w namiastce nefrytu lub srebrze.

Przez dobre kilkaset lat Kraina posiadała najniższą cenę soli na świecie. Było to zasługą Cesarzowej, która zmusiła wszystkie bóstwa Błogosławionej Wyspy to akceptowania identycznych ofiar. Cena soli wahała się wówczas pomiędzy dwoma a ośmioma procentami wartości cetnara.

W innych miejscach świata cena soli różni się od siebie znacząco i jest tym wyższa, im dalej od Morza Wewnętrznego. Na Pograniczu koszty soli i nienasycenie bóstw powodują, że waha się ona od 10 do 12 procent. Na Dalekim Południu może wynosić nawet 20 procent.

Większość obywateli posiadała konta bankowe i bez większych trudności mogła włączyć się w światowy rynek finansowy.

Współczesne instytucje finansowe mają znacznie mniejsze możliwości. Większość ludzi nie posiada kont, a prawie wszystkie transakcje przeprowadza się gotówką, płacąc porcelanowymi muszelkami, nefrytem, namiastką nefrytu lub srebrem. Na obszarach, gdzie notorycznie brakuje monet, na przykład na Południowym Wschodzie, wielu ludzi zakłada prywatne rachunki u kupców, z którymi regularnie prowadzi interesy. Księgi rachunkowe podlicza się co kilka miesięcy, a ludzie spłacają długi w towarach lub surowcach.

Kupcy, bankierzy i urzędnicy Cesarskiego Skarbca wiedzą dobrze, jak wrażliwy może być taki system. Handel wymienny jest bardzo podatny na zaburzenia i można nim manipulować, na przykład przewożąc dużą liczbę produktów manufaktur na tereny, gdzie takie przedmioty wyrabia się ręcznie. Dla przykładu: za wyprodukowane tanio w manufakturze na Pograniczu paciorki można na Dalekim Wschodzie kupić młodego niewolnika. Produkcja masowa jest jednak narażona na inne niebezpieczeństwa - rynki mogą się załamywać, a na szlakach handlowych grasują rabusie. Zniknięcie karawany lub trudności banku mogą spowodować przejęcie manufaktury, a brak surowców lub gotówki, by zapłacić za wyprodukowane towary, może spowodować kryzys na całym lokalnym rynku.

Banki i bankowość

W dzisiejszych czasach banki są instytucjami o zasięgu narodowym lub, w najlepszym wypadku, obsługującymi jeden region. Minęły już czasy, gdy pieniądze bez trudu przekraczały granice. Wiele banków prowadzi interesy wyłącznie z bogaczami i domami kupieckimi. Dawniej instytucje finansowe podlegały rygorystycznym kontrolom i armia urzędników regularnie sprawdzała ich interesy. Dziś są całkowicie niezależne. Dobre banki posiadają skarbce pełne pieniędzy, niezbity dowód wypłacalności, zdarzają się jednak i takie, które bankrutują w ciągu jednej nocy, a ich klienci zostają na lodzie. Czasami takie bankructwa prowokowane są lub wspierane przez władze, by wzbogacił się na nich przyjaciel księcia, prefekta czy satrapy.

Banki Krainy są dziś najbardziej stabilne i zdecydowanie można na nich polegać. Posiadają pełnoprawne oddziały we wszystkich miastach i miasteczkach Błogosławionej Wyspy oraz przynajmniej jednego przedstawiciela w najważniejszych satrapiach. To dzięki nim można prowadzić interesy, nie wożąc ze sobą kilogramów nefrytu lub jego namiastki. Niestety, z przyczyn czystko politycznych, cesarskie banki stoją często od razu na straconej pozycji - nie każdy chce prowadzić interesy na zasadach Krainy. Krępuje je również przymus działania zgodnie z zasadami księgowymi Krainy oraz z jej rozbuchanymi prawami. Zgodność działań banku Krainy z oficjalnymi regulacjami jest fundamentem wizerunku instytucji w oczach potencjalnego klienta. Wielu ludzi wybiera bank przede wszystkim ze względu na jego konserwatywne podejście do finansów.

Banki z Pogranicza działają o wiele szybciej i na mniej sztywnych zasadach, a ich charakter bardzo często jest zwierciadłem natury kraju. Banki Północy to zwykle stateczne i poważne instytucje, które przywiązują wielką wagę do honoru i uczciwości. Zwyczajem jest, że osoba, która złożyła depozyt, ma prawo obciąć prawą rękę bankierowi, jeśli roztrwonił jej pieniądze. Banki Wschodu zazwyczaj uczciwie informują swoich klientów o ryzyku depozytu, ale potrafią spierać się o każdy punkt podpisanej umowy. Domy bankowe Południa stoją tylko stopień wyżej od lombardów i akceptują wszystko, od pieniędzy do niewolników.

Rynki finansowe

Nici finansowych zależności z dawnych czasów przetrwały do dziś. Giełdy w Węźle, Ardżufie, Wzorcu i innych miastach nadal działają, skupując i sprzedając akcje lokalnych oraz regionalnych kompanii. Większość przedsiębiorstw emitujących akcje na sprzedaż prowadzi interesy w branży surowcowej - można więc śmiało zainwestować w syndykat pozyskujący drewno, konsorcjum wydobywające żelazo lub stocznię. Instytucjom, działającym w innych branżach, zwłaszcza posiadającym ruchome aktywa, znacznie trudniej jest pozyskać kapitał z rynku papierów wartościowych. Kompanie prowadzące handel z odległymi krainami muszą zwykle zawierać spółki, choć nawet wtedy profil ich działalności powoduje spore ryzyko straty.

Ponieważ nie istnieją silne rynki kapitałowe, duże znaczenie mają instytucje pośredniczące w handlu towarami oraz terminowych kontraktach na dostawę dóbr. Giełda towarowa w Węźle obsługuje handel ponad 1500 towarów i surowców, począwszy od krów i drewna, przez kawę i ryż do surówki żelaza i zdobionego brokatem jedwabiu. Obowiązuje tam oczywiście popularna zasada: kupić tanio, sprzedać drogo.

Komunikacja

Jeśli uznamy, że świat finansów jest osnową Stworzenia, system komunikacji jest jego wątkiem. Infrastruktura pocztowa z czasów Szogunatu, pomimo wojen i Zarazy, pozostała na

Błogosławionej Wyspie prawie nietknięta i w znaczniej części przetrwała też na Pograniczu. Składa się ona z dróg, posterunków, w których trzyma się konie i gdzie może odpocząć kurier, wież sygnałowych z ramionami semaforów, specjalnych nabrzeży w ważniej szych portach, przeznaczonych wyłącznie dla statków pocztowych, oraz luster sygnałowych. Cesarzowa postawiła sobie za cel przywrócenie tych systemów do pełnej sprawności już w pierwszym okresie swojego panowania i obecnie na całej Błogosławionej Wyspie są one w doskonałym stanie. Większość państw Pogranicza postąpiła podobnie i dziś prawie wszędzie docierają krótkie, przekazywane przez wieże semaforowe i dłuższe, niesione przez kurierów, listy. Jeśli tylko świeci słońce, krótkie wiadomości mogą pokonać setki mil w ciągu jednego dnia. Na dostarczenie listu trzeba jednak czekać całymi dniami lub tygodniami, w zależności od miejsca przeznaczenia.

Cesarska Poczta Krainy posiada tak sprawną sieć luster sygnałowych, ze wiadomość z Wiecznego Miasta dociera do zachodnich prefektur w dwa słoneczne dni. Przesłanie listu na taką odległość zajęłoby trzy do sześciu tygodni, zależnie od pogody. Cesarska poczta pobiera opłaty za przesyłanie wiadomości lustrami zarówno od nadawcy jak odbiorcy i w pierwszej kolejności dostarcza komunikaty urzędowe. Opłaty naliczane są według ruchomej skali, zależnie od priorytetu ustalonego przez nadawcę, i wynoszą od kilku koku do czterech oboli. Wysianie listu do dowolnego miejsca w prefekturach kosztuje dwa quiany za stronę. Koszty dostarczenia listu do satrapii są trzykrotnie wyższe.

Największą przeszkodą dla poczty są obecnie granice i polityczne spory, które potrafią opóźnić doręczenie bardziej, niż techniczne usterki starego systemu luster. Nadal jednak można wysyłać listy między Krainą i wieloma państwami Pogranicza, nawet jeśli naturalne granice znacząco utrudniają jego dostarczenie. Kilkadziesiąt lat temu kilka państw z Ziem Łupieżców stworzyło Unię Pocztową Prowincji Rzek i w chwili obecnej działa tam najlepszy system dostarczania wiadomości na dalekie dystanse na całym Pograniczu.

Lokalna komunikacja jest zazwyczaj o wiele łatwiejsza. Większość miast posiada pocztę, dzięki której można, za bardzo rozsądną cenę, wysłać wiadomość do odbiorcy w obrębie miasta albo całego kraju. W niektórych miejscach istnieją całe urzędy pocztowe, w których można nawet wynająć skrzynkę. W innych, cała korespondencja dostarczana jest do ustalonego miejsca osady, np. gospody lub tawerny. Ponadto, w dużych miastach działają posłańcy i zrzeszenia sztauerów, których można wynająć do przenoszenia poufnych listów lub przewozu ładunków wewnątrz metropolii lub najbliższej jej okolicy.

Pomazańcy, Smocza Krew, wysoko postawieni przedstawiciele władzy oraz bogaci kupcy mają także dostęp do magicznych sposobów komunikacji, w postaci zaklęć i czarów. Popularny jest szczególnie Nieomylny Posłaniec i każdy, kto potrzebuje bezpośredniej i szybkiej komunikacji, dba o dostęp do tego czaru, choćby na wszelki wypadek. W wielkich miastach każdy może skorzystać z takiej magii, płacąc wysoką, ale rozsądną cenę któremuś z taumaturgów - oczywiście, jeżeli zaufa magowi na tyle, by powierzyć mu wiadomość.

Żaden kraj nie gwarantuje poufności poczty. Usługi pocztowe są częścią systemu bezpieczeństwa narodowego i pieczę nad nimi trzyma wojsko, wywiad lub tajna policja. W końcu istnieją, by zapewniać sprawną wymianę informacji pomiędzy ośrodkiem władzy i jej oddalonymi przyczółkami, a nie dla wygody obywateli. Należy więc oczekiwać, że ktoś otworzy i przeczyta wysłany list. Stąd bierze się popularność kodów i szyfrów, którymi zapisuje się listy przesyłane na dalekie dystanse, zwłaszcza jeśli traktują o sprawach finansowych.

Kropki a gotówka

Od czasu do czasu gracze i Narrator wolą korzystać z pieniędzy zamiast abstrakcyjnych kropek Mienia. Przełożenie zaszłości na gotówkę jest dość trudne, ponieważ cecha ta nie odzwierciedla liniowego wzrostu dochodów. Różnica pomiędzy sąsiadującymi kropkami jest bardzo duża, gdy idzie o przyrost bogactwa i władzy.

Narrator powinien określić, jakimi pieniędzmi obraca każdy bohater kampanii: czy jego bogactwo liczy się w nefrycie, namiastce, srebrze czy innych precjozach. Najważniejsza jest różnica między nefrytem i namiastką z jednej, a srebrem i muszelkami z drugiej strony, zależna od miejsca akcji kampanii i stosunki kręgu do Krainy. W tej książce zakładamy, że bohaterowie z czterema lub pięcioma kropkami Mienia nie używają namiastki nefrytu. Oczywiście sam możesz zadecydować, w jaki sposób namiastka funkcjonować będzie w twojej grze.

Poniższa lista daje ogóle wyobrażenie odnośnie konwersji kropek Mienia na gotówkę, Wartości podane są w trzech różnych systemach walutowych.

Mienie	Ekwiwalent w gotówce
X	Nefryt: mniej niż dwa obole dochodu rocznie. Namiastka nefrytu: mniej niż 16 koku rocznie. Srebro: mniej niż 20 dinarów rocznie.
•	Nefryt: mniej niż 1 mina dochodu rocznie. Namiastka nefrytu: mniej niż 64 koku rocznie. Srebro: mniej niż 60 dinarów rocznie.
••	Nefryt: mniej niż 1 szekla dochodu rocznie. Namiastka nefrytu: mniej niż 128 koku rocznie. Srebro: mniej niż 100 dinarów rocznie.
•••	Nefryt: mniej niż 1 talent dochodu rocznie. Namiastka nefrytu: mniej niż 8000 koku rocznie. Srebro: mniej niż 5 talentów rocznie.
••••	Nefryt: 4 do 6 talentów rocznie. Namiastka nefrytu: 16000 do 50000 koku rocznie. Srebro: 20 do 30 talentów rocznie.
•••••	Nefryt: 12 lub więcej talentów rocznie. Namiastka nefrytu: 96000 lub więcej koku rocznie. Srebro: 60 lub więcej talentów rocznie.

Księgowość

Księgowy musi wiedzieć, gdzie trafiają pieniądze co najmniej tak dobrze, jak skąd się biorą. Adeptów tej sztuki szkoli w Krainie kilka szkół, z których najbardziej znaną jest Świetlisty Ogród Obliczeń i Rachunkowości. Nauka jest tu bardzo wymagająca i trwa pełne sześć lat. Absolwenci szkół księgowych muszą praktykować przez trzy lata, nim podejmą próbę zdania Egzaminu Rachmistrza, organizowanego w Wiecznym Mieście. Powodzenie otwiera przed księgowym stanowisko kadży, czyli księgowego prefekta lub satrapy. Kadża objeżdża swoje dystrykty, złożone ze ściśle określonej liczby wsi i miasteczek lub jednego dużego miasta, prowadzi księgi podatkowe oraz

kontroluje przepływ pieniędzy publicznych. Odpowiada za całą księgowość prefektury i przekazuje sprawozdania finansowe do Cesarskiego Skarbca. Niektórzy kadża, którzy pełnią tę funkcję od przynajmniej trzech lat, mogą stanąć do Egzaminu Asesora i awansować na stanowisko gongfanga Krainy. Osoby, które ten egzamin zdały, trafiają do Tysiąca Łusek lub otwierają prywatne praktyki.

Na Pograniczu jest o wiele mniej szkół księgowości, a wiedzę o tym, jak prowadzić księgi, przekazuje się najczęściej wewnątrz rodziny - dzieci kształcą się na rachmistrzów i gongfangów pod okiem rodziców, wujów i ciotek. Na Północy i Południu praktyki księgowe są najbardziej niedbałe, ponieważ tradycji gościnności i szczodrości nie da się pogodzić z zapisywaniem wyników finansowych. Wschód posiada najbardziej zwarte systemy księgowe, które cały czas ulegają standaryzacji, zwłaszcza w Prowincji Rzek. Na Zachodzie zazwyczaj nie dba się o politykę ubezpieczeniową oraz długoterminowe planowanie. Tamtejsi ludzie żyją tu i teraz, choć przeciętny kapitan potrafi podać wartość swojego ładunku z dokładnością do ćwiartki, jena, porcelanowej muszelki i dinara.

Pospolity ekwipunek

Poniżej znajduje się lista przedmiotów nie używanych w walce, które często kupować będą bohaterowie „Exalted". Narrator z pewnością zauważy, że w poniższym zestawieniu brak przedmiotów domowego użytku, prowiantu lub pewnych elementów garderoby. Są celowe: „Exalted" nie jest grą o tym, ile świec posiada postać lub czy stać ją na beczkę solonych ryb. Takie rzeczy mają znacznie wyłącznie, gdy bohater znajduje się daleko od cywilizacji i ma tylko rzeczy upchnięte w jukach. O ile bohater nie jest nędzarzem, zakłada się, że może kupić jedzenie oraz ubranie i stać go na jakieś mieszkanie. Mienie dwa lub więcej pozwala posiadać rozsądną liczbę zwykłych przedmiotów domowego użytku.

System mienia

W podręczniku „**Exalted**" nie wyceniamy przedmiotów w walucie świata gry. Zamiast tego ich wartość oznaczona jest kropkami wskazującymi minimalne Mienie, które musi posiadać bohater, aby je kupić. Oczywiście, postacie płacą w nefrycie Krainy, srebrnych dinarach Gildii lub banknotach, ale większości graczy nie bawi skrupulatne zapisywanie każdej ćwiartki, która przechodzi z ręki do ręki.

Bohater może kupić każdą rzecz, która kosztuje mniej kropek Mienia, niż wynosi jego zaszłość, i nawet nie odczuje wydatku. Wolno mu kupić tyle, ile chce, bez uszczerbku dla swojej kiesy - oczywiście, w granicach rozsądku.

Przedmiot o wartości równej Mieniu postaci jest poważnym wydatkiem. Gdy bohater nabywa taką rzecz, musi obniżyć swoje Mienie o jedną kropkę do chwili, gdy podniesie ją odgrywając postać.

Przedmiot, który kosztuj e więcej Mienia, niż posiada bohater, jest dla niego po prostu za drogi.

Ubrania i biżuteria

Przedmiot	Koszt w Mieniu
Chłopskie ubranie	•
Dobre lub szykowne ubranie	••
Dworskie ubranie (jedwab)	•••
Królewskie szaty (obszyte złotem, wysadzane klejnotami)	••••
Szlachecka biżuteria (elektrum i klejnoty wielkości główki od szpilki)	•••
Królewska biżuteria (złoto i klejnoty wielkości grochu)	••••
Cesarska biżuteria (orichalkum i klejnoty wielkie jak gołębie jaja)	•••••

Niewolnicy i zwierzęta

Przedmiot	Koszt w Mieniu
Niewyszkolony niewolnik	••
Wyszkolony niewolnik (zdrowy, bystry, Rzemiosło •••)	•••
Konkubina (wyszkolona, atrakcyjna, wolna od chorób)	••••
Roczne utrzymanie niewolnik	••
Zwierzę domowe (wielbłąd, koń, wół, jeddim)	••
Wspaniały wielbłąd/koń (bojowy lub wyścigowy)	•••
Słoń lub mamut	•••
Pasza dla wielbłąda lub konia na miesiąc	•
Pasza dla jeddima na miesiąc	••
Pasza dla słonia na miesiąc	••
Stajnia i opieka nad koniem pociągowym (tydzień)	••
Stajnia i opieka nad (tydzień) doskonałym koniem	•••
Stajnia i opieka nad słoniem (tydzień)	•••
Siodło i uzda (zwykła)	••
Siodło i uzda (bogato zdobiona)	•••
Palankin (siodło na słonia)	•••
Wspaniała symhata (lwokoń)	••••
Mięso dla symhaty na miesiąc	•••
Stajnia i opieka nad symhatą (tydzień)	•••
Siodło i uprząż (zwykła) dla symhaty	••
Doskonały szponiak	•••
Mięso dla szponiaka na miesiąc	••
Stajnia i opieka nad szponiakiem (tydzień)	•••
Siodło i uprząż (zwykła) dla szponiaka	••
Wspaniałe, małe, egzotyczne zwierzę (jaszczur dusiciel, upiorny ogar)	•••
Pożywienie dla małego, egzotycznego zwierzęcia na miesiąc	••

Posiadłości i statki

Przedmiot	Koszt w Mieniu
Nabycie posiadłości	••••
Wybudowanie wiejskiej willi lub kamienicy w mieście	••••

Utrzymanie służby w willi lub kamienicy przez miesiąc	•••
Wyposażenie i umeblowanie willi lub kamienicy	•••
Ekskluzywne wyposażenie i umeblowanie willi lub kamienicy	••••
Wybudowanie ogromnego pałacu	•••••
Utrzymanie służby w ogromnym pałacu przez miesiąc	••••
Wyposażenie i umeblowanie ogromnego pałacu (skromne)	••••
Wyposażenie i umeblowanie ogromnego pałacu (ekstrawaganckie)	•••••
Wystawna uczta dla dwóch tuzinów gości	•••
Wielki bankiet dla 200 osób	••••
Wzniesienie Siedziby (wartość • do •••)	••••
Wzniesienie Siedziby (wartość •••• do •••••)	•••••
Przeprawa przez Morze Wewnętrzne	••
Nabycie jachtu lub statku	••••
Załoga i zapasy dla statku na miesiąc	••••
Załoga i zapasy dla jachtu na miesiąc	•••
Wynajęcie elitarnej kompanii najemników na miesiąc	••••
Wynajęcie armii najemników na miesiąc	••••
Zwerbowanie legionu	••••
Utrzymanie przez rok uzbrojonego, nakarmionego i opłaconego legionu	••••

Interesy

Przedmiot	Koszt w Mieniu
Wpisowe do Gildii	••
Tania karawana	•
Mała karawana	••
Karawana tuzina wozów	•••
Karawana dwóch tuzinów wozów i 100 strażników	••••
Karawana 100 wozów podróżująca przez pół roku lub dłużej	•••••

Wydatki w Krainie

Przedmiot	Koszt w Mieniu
Patentu oficerski (dowódca polowy)	•••
Patent oficerski (dowódca legionu)	••••
Wydatki niezbędne do uzyskania tytułu cesarskiego prefekta	••••
Wydatki niezbędne do uzyskania tytułu cesarskiego satrapy	•••••
Wpisowe i roczne czesne w dobrej szkole	•••
Prowadzenie salonu dla kilkunastu przedstawicieli Smoczej Krwi	•••
Posag śmiertelnej rodziny, wżeniającej się w Ród Suwerenów	••••

Powszechne narkotyki

Przedmiot	Koszt w Mieniu
Liście koki	•• (• na Wschodzie)
Kokaina	••
Heroina	••
Miesięczna herbata	••
Marihuana	•
Opium	•
Qat	

Miesięczna herbata (mienie ••)

Miesięczną herbatę wytwarza się z kwaśnych owoców niskopiennych krzewów, które rosną w całym Stworzeniu, wszędzie gdzie klimat jest wystarczająco ciepły. Ten narkotyk powoduje niepłodność, u kobiet przez miesiąc, a u mężczyzn przez tydzień. Środek ten stosują chętnie konkubiny, kurtyzany, żołnierze, podróżnicy, nastolatki oraz wszyscy mężczyźni i kobiety, którzy chcą uniknąć poczęcia. Zażycie trzech lub więcej dawek na raz wywołuje łagodną chorobę (jeden poziom niewyparowywalnych lekkich obrażeń, plus utrata jednej kości z puli wszystkich nutów do wyleczenia). Większa ilość może spowodować poronienie. Spore przedawkowanie (sześć lub więcej porcji) powoduje gwałtowną chorobę (dwa poziomy niewyaprowywalnych lekkich obrażeń, zwiększa trudność wszystkich rzutów o jeden na 12 godzin) oraz trwałą bezpłodność.

Ekwipunek najwyższej klasy

Przedmioty, wypisane poniżej, są użyteczne, ale nie wyjątkowe. Jeżeli jednak bohaterowie mają pieniędzy jak lodu, mogą zechcieć kupić lub zlecić wykonanie broni lub innego ekwipunku o szczególnie dobrej jakości. Takie przedmioty zdobyć można wyłącznie w miejscach, gdzie żyją utalentowani rzemieślnicy, zazwyczaj wielkich miastach lub wojskowych kuźniach. Jednak nawet wyposażenie takie powstaje zwykle tylko na zamówienie i nie pojawia się w dużej ilości - po prostu, na świecie nie ma aż tak dużo wybitnych rzemieślników, by zalać rynek przedmiotami najwyższej klasy. Bohater nie może zacząć gry, posiadając więcej sztuk ekwipunku najwyższej klasy, niż ma kropek w Mieniu, nawet jeśli byłby w stanie je kupić (Zasady tworzenia wyjątkowej broni znajdziesz na str. 139).

Mistrzowski ekwipunek

Świetna broń ma wyższy o jeden, któryś z następujących parametrów: Celność, Obrażenia, Obronę, Zasięg (w wypadku łuków o 50 m, broni miotanej natomiast o 10 m), lub zmniejszone minimalne wymagania broni (minimalna wartość Cechy obniżona zostaje o jeden). Mistrzowska zbroja dodaje 1P/1L do wyparowań. Mistrzowskie narzędzia dodają jedną kostkę do testu umiejętności, kiedy używa się ich zgodnie z przeznaczeniem, w ramach specjalizacji (np. doskonałe pędzle dodadzą jeden do rzutów na Języki gdy używa się specjalizacji Kaligrafia).

Wyjątkowy ekwipunek

Wyjątkowa broń ma poprawione o 1 trzy wybrane parametry, te same, które modyfikowalne są w przypadku broni mistrzowskiej plus Ataki. Nie można dwukrotnie zwiększyć tego samego parametru. Wyjątkowa zbroja otrzymuje dwa +1, do rozdzielenia pomiędzy: Wyparowania (daje 1P/1L), Ruch (obniża karę o 1) lub Zmęczenie (obniża Zmęczenie o 1). Wyjątkowe narzędzia i inny ekwipunek dają jedną kość do puli testów, podczas których się ich używa. Przedmioty wyjątkowe kosztują o jedną kropkę Mienia więcej, niż zwykłe obiekty tego rodzaju.

Doskonały ekwipunek

Parametry doskonałej broni zwiększają się o dwie +1 i jedną +2. Można je rozdysponować pomiędzy dowolne statystyki broni, które modyfikowane są również przez jakość wyjątkową, nie wolno jednak podnieść Ataków o +2. Doskonała zbroja ma Ruch i Zmęczenie o jeden mniejsze, niż standardowy egzemplarz, i otrzymuje dwie +1 do rozdysponowania pomiędzy modyfikowalne statystyki zbroi wyjątkowej. Doskonały ekwipunek i narzędzia dają dwie dodatkowe kości do puli. Przedmioty doskonałe kosztują o dwie kropki Mienia więcej, niż ich pospolite odpowiedniki.

Broń

Poniżej znajduje się ogólna lista powszechnie używanej broni. Oczywiście, nie każdy rodzaj wytwarza się czy używa wszędzie - zwłaszcza miecze wymagają specjalnych metod kucia i obróbki, co sprawia, że trudno je kupić z dala od wojskowych manufaktur i wielkich metropolii.

Narrator powinien pamiętać, że na wielu obszarach (na przykład w Krainie) nie można legalnie posiadać broni ani zbroi, jeśli nie przynależy się do panującej elity (lub nie służy w wojsku i nie posiada stosownych, oficjalnych zezwoleń). Większość władców dba, by pospólstwo nie posiadało oręża, by zabezpieczyć się przed ewentualnym powstaniem. Również produkcja broni i zbroi na dużą skalę jest zazwyczaj postrzegana jako zamach na państwo. W wielu miejscach, mieszkańcom wsi pozwala się posiadać broń myśliwską, czyli łuki lub włócznie, lecz i one konfiskowane są w okresie niepokojów społecznych.

Broń do walki wręcz

Tego typu broni używa się w walce na bliski dystans, zazwyczaj, choć nie zawsze, wykorzystując przy tym umiejętność Broń biała. Jeżeli oręż stosowany jest w sztuce walki, bohater testował będzie, jak łatwo zgadnąć, Sztuki walki. Powyższe dotyczy zarówno ataków, jak parowania.

Ostrza

Dao

Miecz o jednosiecznym ostrzu długości około 90 cm. Niektóre dao mają kwadratowy lub wygięty pod kątem czubek ostrza, inne natomiast zakończone są paskudnie zakrzywionym szponem. W przeciwieństwie do szabli, dao nie służy do fechtunku, lecz do wyprowadzania mało wyrafinowanych, potężnych ciosów, które mają przerąbać zbroję i kości wroga.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
4	+1	+5P/2	-1	2	Siła ••	••	D

Krótki miecz

Krótki miecz jest bronią sieczną o klindze długiej na ok. 60 cm. Posiada jedno lub dwa ostrza. Krótki miecz jest typowym uzbrojeniem żołnierzy oraz barbarzyńców.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
4	+2	+3P	+ 1	2	Siła •	•	-

Miecz

Miecz ma obosieczną głownię o długości mniej więcej metra, zazwyczaj wąską i lekko zwężającą się ku czubowi. Ten może być spiczasty tub ścięty skośnie. Miecze są zazwyczaj dobrze wyważoną, celną bronią, doskonałą do wyprowadzania śmiertelnych pchnięć i cięć.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
4	+2	+3P	+ 1	2	Siła ••	••	•

Miecz dwuręczny

Miecz dwuręczny jest potężną bronią, którą zadaje się cięcia. Może mieć jedno- lub dwusieczną głownię. Choć miecze dwuręczne są wolne i zupełnie nieprzydatne w szermierce, ich potężny cios potrafi przerąbać człowieka na pół.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
6	+1	+7P/2	-1	2	Siła •••	••	2, D, Z

Nóż

Nóż jest bronią o jedno- lub dwusiecznej głowni, służącej do cięcia i dźgania. Większość dorosłych mieszkańców Stworzenia posiada nóż i używa go do codziennych czynności oraz obrony. Noże nie służą wyłącznie do walki - są także częścią zastawy stołowej. Bronią tą można również rzucać (korzystając z umiejętności Broń miotana).

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+ 1	+2P	+0	3	Siła •	-	M

Szabla

Szabla ma długą na prawie metr, jednosieczną głownię, jest bardzo szybka i często stosowana do zamaszystych cięć. Szable są popularne szczególnie wśród kawalerzystów, ponieważ ich kształt oraz długość dają się doskonale wykorzystać podczas walki z końskiego grzbietu.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
4	+1	+3P	+0	3	Siła ••	••	-

Broń obuchowa

Bicz

Bicz składa się z rękojeści oraz plecionych skórzanych rzemieni lub ciasno skręconego sznura. Początkowo stosowany był przez poganiaczy, aby poskramiać zwierzęta. Powoduje więcej bólu niż obrażeń, chociaż wyszkolony wojownik potrafi spętać nim przeciwnika lub wyrwać mu z ręki broń. Jeśli bohater używa bicza do spętania przeciwnika (wejście w zwarcie) musi użyć Sztuk walki do ataku. Elastyczne rózgi i różdżki bez dołączonego biczyska należy traktować jako bicz bez zdolności rozbrajania, zasięgu i pętania (wchodzenia w zwarcie). W niektórych krajach biczowanie jest karą za pospolite przestępstwa.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+ 1	+ 1L	+0	2	Siła •,Zr •••	•	R,Z

Halabarda

Halabarda podobna jest do topora dwuręcznego, ale ma dłuższe stylisko i cięższe ostrze. Czyni ją to powolną, lecz straszliwą bronią. Choć mniej celna niż miecz dwuręczny, jest znacząco tańsza i wymaga mniejszej siły - dlatego halabarda jest tak popularna w oddziałach ciężkiej piechoty.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
6	+0	+7P/2	+0	2	Siła ••	••	2, D, Z

Kosa

Kosa, broń używana do szerokich i zamaszystych cięć, ma grube, zakrzywione ostrze zamocowane na długim stylisku. Zwykle służy chłopom do koszenia zboża, jednak od czasu do czasu na polu bitwy zbiera krwawe żniwo wśród żołnierzy.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
6	+ 1	+7P/2	+2	2	Siła •••	•	2, D, Z

Kostur

Kostur jest długim, mocnym kawałkiem drewna, czasami owiniętym skórą lub obitym metalowymi obręczami. Wiele z nich w ogóle wygląda na broń, ale niejeden oprych przekonał się, co potrafi sfatygowany kij podróżnika.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
6	+2	+7L	+2	2	Siła ••	-	2, Z

Maczuga

Maczuga to po prostu odważnik umieszczony na trzonku. Taka broń zadaje miażdżące, obrażenia obuchowe. W świecie „Exalted" maczugi zwykle bogato się zdobi.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+ 1	+8L/2	+ 1	2	Siła ••	•	D,P

Młot

Lepiej wyważony i lżejszy niż maczuga, młot jest wolną lecz potężną bronią. Niektóre rzeźbione są na kształt zwierzęcych głów, inne graweruje się tak, by pod każdym kątem widać było symbol ważny dla posiadacza.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+1	+8L/2	+1	2	Siła ••	•	D,P

Młot dwuręczny

Dwuręcznym młotem lub maczugą zadaje się potężne, chociaż wolne i niezręczne ciosy. Wiele młotów bogato się zdobi - ich potężne obuchy pokrywają sceny bitewne lub cała broń przybiera kształt fantastycznej bestii

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
6	-1	+ 12L/4	-3	1	Siła ••••	•	2, D, P, Z

Pałka

Pałka to krótki, tępy kawałek drewna używany do polowań na niewielkie zwierzęta. Nosi go również straż miejska, patrolująca spokojniejsze dzielnice. Pałką można również rzucać.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+ 1	+6L	+0	2	Siła •	-	M

Topór/Jastrzębiec

Broń o szerokim ostrzu, wyważonym tak, by władać nią jedną ręką. Topory są łatwe w produkcji i bardzo użyteczne, zarówno jako broń jak i narzędzia. Jastrzębcami można rzucać (korzystając z umiejętności Broń miotana).

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
4	+ 1	+5P	2	2	Siła ••	•	M

Tetsubo

Tetsubo, ulubiona przez pragmatyków z powodu nieskomplikowanej budowy, jest potężną patką bojową, nabijaną żelaznymi ćwiekami.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
6	-1	+ 12L/4	-3	1	Siła ••••	••	2, D, P, Z

Topór dwuręczny

Ta budząca grozę broń na długim stylisku służy do wyprowadzania potężnych ciosów zza głowy. Topór dwuręczny jest siekierą o wąskim ostrzu, wywarzoną do używania oburącz. To ulubiony oręż ciężkiej piechoty Krainy, używany podczas oblężeń i w bitwie.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
6	+ 1	+7P/2	-2	2	Siła •••	•	2, D, Z

Broń drzewcowa

Oszczep

Oszczep to mata, lekka włócznia służąca do rzucania. Można walczyć nim również wręcz, gdy zajdzie taka potrzeba, lecz nie jest tak skuteczny jak inne włócznie.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
4	+ 1	+3P	+ 1	2	Siła •	••	M

Lanca

Lanca jest ciężką włócznią o mocnym drzewcu, używaną głównie do walki z konia, najczęściej do rozbijania piechoty, a nie przeciw wrogiej konnicy. Bohater, który używa lancy pieszo stosuje niższą wartość obrażeń z poniższej tabeli. Wyższa wartość jest brana pod uwagę, jeśli lancą walczy się podczas szarży kawaleryjskiej lub przeciwko jeźdźcowi. Bohater, któremu powiedzie się konny atak lancą musi wykonać rzut na (Siłę + Jeździectwo) o trudności 1. Niepowodzenie oznacza zazwyczaj upadek z konia lub utratę broni. Postać korzystająca ze Stylu Harmonii Ducha lub podobnego zaklęcia nie musi testować równowagi. Jeśli cel ataku znajduje się na grzbiecie wierzchowca, do określenia czy został obalony używa się niższej wartości: Jeździectwa lub odpowiedniej umiejętności Obrony. Skuteczne użycie lancy pieszo lub gdy nie można przeprowadzić szarży, wymaga dwóch rąk.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
6	-1	+ 10P*	-3	1	Siła •••	•	L, Z
6	-1		-3	1	Siła •••	•	L, Z

* - używana jako broń do szarży lub jej odpierania
** - używana jako broń kłuta

Krótka włócznia

Ta broń o krótkim drzewcu służy przede wszystkim do dźgania, choć czasem miewa długi grot, przy pomocy którego można wyprowadzać cięcia. Krótka włócznia to bardzo wszechstronna broń, ulubiona przez wojowników z wielu zakątków Stworzenia oraz elitarnych żołnierzy. Walczący krótką włócznią nie otrzymuje premii za szarżę oraz obronę przeciw szarży, którą zapewnia większa broń drzewcowa.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+2	+4P	+1	2	Siła •	•	Z

Włócznia

Włócznia należy do najprostszych, ale i najbardziej wszechstronnych broni istniejących w Stworzeniu. Ma grot długi na około 30 cm, do 150-180 cm drzewca. Często przy tulejce (podstawie grotu) umieszcza się zwaną poprzeczkę, która ma uniemożliwić zbyt głęboką penetrację celu. Włócznie są niedrogie i skuteczne, co czyni je najbardziej powszechnym uzbrojeniem żołnierzy na całym świecie. Bohater, który używa włóczni w zwykłej walce zadaje mniejsze obrażenia - jest to niższa wartość z tabeli. Zwiększa się ona, gdy włóczni użyć podczas szarży lub do jej odpierania (tak, jak w przypadku lancy)

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+ 1	+4P/7P	+2	2	Siła ••	•	2, L, Z

Broń używana w sztukach walki

Używając w ataku i obronie oręża tego rodzaju, bohater może korzystać z jednej z dwóch umiejętności: Sztuk walki lub Broni białej. Jeżeli stosuje zaklęcia Broni białej, musi posłużyć się tą umiejętnością. Analogicznie, użycie zaklęć Sztuk walki wymusza zastosowanie Sztuk walki. Gdy natomiast stosuje układ, złożony z zaklęć obu umiejętności lub korzysta z zaklęć, które nie są powiązane z umiejętnościami (gdyż jest, dajmy na to, Lunakiem), może zastosować cechę o wyższej wartości. Konkretne style walki dopuszczają użycie określonych rodzajów broni - zaznaczono to wyraźnie w zasadach każdego stylu.

Cestus

Cestus jest konstrukcją ze skórzanych pasów, owijanych wokół dłoni tak, by stworzyły coś na kształt rękawicy bez palców. Pasy nabite są spiżowymi albo żelaznymi ćwiekami, które wzmacniają siłę uderzenia. Bohater używający cestusa nie może bez popisu blokować ataków, zadających poważne obrażenia.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	0	+3L	+2	3	Siła •	•	S

Katar

Katar, znany również jako sztylet do pchnięć, jest obosiecznym nożem z prostopadłą do ostrza rękojeścią. Trzyma się ją w zaciśniętej pięści — ostrze staje się wówczas przedłużeniem ramienia, co pozwala łatwo wyprowadzać śmiertelne pchnięcia. Choć katary zadają poważne obrażenia, nie można za ich pomocą blokować ataków zadających poważne obrażenia bez wykonania popisu.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+0	+2P	+3		Siła •	••	S

Kolczatka

Kolczatka jest paskudnym i krwawym wynalazkiem, rodzajem uprzęży zapaśniczej ze skórzanych pasów, nabitych metalowymi kolcami i ostrzami. Pokrywające ciało ostrza mają jeden cel - paskudnie poranić pochwyconego wroga.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
6	-1	+3P	-	1	Siła •	•••	C, P

Łańcuch

Łańcuch używany w walce zbudowany jest z cienkich, lecz mocnych ogniw i zakończony z obu stron niewielkimi ciężarkami. Większość łańcuchów mierzy od 3 do 5 metrów długości. Prócz normalnego uderzenia, łańcucha można użyć w zwarciu, do łapania, obalania i przyciągania przeciwnika (druga statystyka w tabeli podaje współczynniki łańcucha na potrzeby takich manewrów).

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum			Koszt	Markery
5	-1	+6L	+2	2	Siła••	Zr••••	SztWlk••••	•	S, Z
6	-1	+4L	-	1	Siła••	Zr••••	SztWlk••••	•	C, S, P, z

Obręcze Wiatru i Ognia/Wachlarz bojowy

Ta broń może być zwykłym stalowym pierścieniem, choć najczęściej nabija się go sterczącymi z góry, dołu i przodu zadziorami. Pierścieni zawsze używa się w parach, do cięć, blokowania oraz łapania broni przeciwnika.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+2	+ 1P	+2	3	Siła • Zr • • • SztWlk • • •	••	S

Rękawice bojowe

Rękawice bojowe składają się z metalowych płyt albo z chroniących całą dłoń skóry, naszywanej metalowymi elementami. Choć powodują, że ciosy stają się wolniejsze, bohater których ich używa może posługiwać się umiejętnością Sztuki walki, by blokować ataki zadające poważne obrażenia (druga statystyka w tabelce uwzględnia walkę w zwarciu).

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+0	+5L	+2	2	Siła ••	••	S
6	-1	+3L	-	1	Siła ••	••	C, S, P

Sai

Sai jest dużym sztyletem w kształcie widełek, przeznaczonym do wtrącania broni przeciwnikom (drugą statystykę w tabelce stosuje się do walki w zwarciu).

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum			Koszt	Markery
5	+0	+2P	+2	3	Siła•	Zr•••	SztWlk•••	••	R, S
6	+2	+ 1L	-	1	Siła • Zr • • •			••	C, R, Z

Szuang go (kolczasty miecz)

Szuang go wyglądem przypomina zwykły miecz, od którego różni się końcem głowni, który jest wygięty na kształt litery „J" Wygięcie to tworzy hak, skierowany do wewnątrz ostrza. Tej broni używa się zawsze w parach.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+0	+3P	+3	3	Siła • Zr ••• SztWlk •••	•••	R, S

Tygrysie szpony

Tygrysie szpony to trzy lub cztery ostrza umieszczone na rękawicy lub karwaszu tak, by wystawały z nasady dłoni. Początkowo używanych ich ludy, żyjące w sąsiedztwie wielkich kotów, lecz przerażający wygląd i straszne rany zadawane przez tę broń sprawiły, że rozpowszechniła się w całym Stworzeniu. Bohater, który używa tygrysich szponów, może korzystać z umiejętności Sztuki walki, by blokować ataki zadające poważne obrażenia.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+2	+3P	+0	3	Siła •	••	S

Złamany kij

Ta broń może składać się z 3 do 12 elementów drewnianych lub metalowych, połączonych bardzo krótkim łańcuchem. Złamany kij jest kombinacją laski oraz cepa i bardzo trudno nauczyć się, jak nim walczyć. Uzbrojony w złamany kij wojownik jest bardzo niebezpieczny, z drugiej jednak strony, porażka, gdy się go używa, jest zawsze spektakularna.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	-2	+7L	+3	2	Siła • Zr •••• SztWlk ••••	••	S

Żelazne buty

Żelazne buty to, jak sama nazwa wskazuje, ciężkie skórzane obuwie pokryte spiżowymi lub żelaznymi ćwiekami albo metalowymi płytami. Żelazne buty zawsze nosi się parami. Nie można wykorzystywać ich do blokowania ataków zadających poważnie obrażenia, jeśli nie wykonania się popisu.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+0	+6L	-3	2	Siła •• Zr ••	••	S

Walka bez broni

Walka bez broni

Przez tysiąclecia, które upłynęły od momentu gdy Przedwieczni stworzyli pierwsze istoty ludzkie, rozwijały się niezliczone style walki bez broni. Niezależnie od stosowanych technik, każdy z styl posiada trzy podstawowe rodzaje ataku, rezultat naturalnej budowy i możliwości człowieka. Są to: uderzenie, kopniecie i zwarcie.

Nazwa	Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
Zwarcie	6	+0	+0L	-	1	Siła •	-	C, N, P
Kopnięcie	5	+0	+3L	-2	2	Siła • Zr ••	-	N
Uderzenie	5	+ 1	+0L	+2	3	Siła •	-	N

Broń miotana

Broń miotana to stadium pośrednie między bronią białą a łukami. Tego rodzaju uzbrojeniem można śmiało posługiwać się w walce wręcz, lecz jest bardziej efektywne, gdy się nim rzuca. Podczas bezpośredniego starcia stosuje się umiejętność Broń biała. Rzecz jasna, gdy postać rzuca taką bronią, korzysta z Broni miotanej.

Bumerang

Ta tnąca powietrze ze śmiercionośną siłą broń to zakrzywiony, płaski kawałek zaostrzonego metalu lub specjalnie hartowanego żelaznego drzewa. Choć bumerangów nie robi się tak, by zawsze wracały do ręki, mistrzowie tej bronią potrafią dokonać takiej sztuki. Jeśli bumerang chybi celu, bohater który posiada dwie lub więcej kropek na Broń miotaną może wykonać drugi, odruchowy rzut na (Zręczność + Broń miotaną). Jeśli się powiedzie, bumerang zawraca i ląduje w odległości 3 metrów od rzucającego. Nadwyżka trzech sukcesów sprawia, że broń wraca prosto do ręki

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Koszt	Markery
5	+0	+3P	2	20	Siła •	•	-

Czakram / Szuriken

Czakram jest niewielkim dyskiem lub pierścieniem ze stali o naostrzonych zewnętrznych brzegach. Szurikeny to niewielkie, ostre gwiazdki, którym z łatwością się rzuca. Kształt czakramu i szurikenu pozwala rzucać nimi dalej, niż jakąkolwiek inną bronią miotaną.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Koszt	Markery
4	+0	+ 1P	3	20	Siła •	•	-

Igła

Igła jest najbardziej wyrafinowanym narzędziem zabójcy, niewielką szpilą o długości małego palca i szerokości kociego pazura. Można wyrzucać ją pstryknięciem palca lub nawet trzymać w ustach i wypluć w cel. Igły zadają minimalne obrażenia, dlatego większość zabójców pokrywa je trucizną. Ofiarę zatruwa wówczas atak, który zada przynajmniej jeden poziom obrażeń (po odliczeniu wyparowań).

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Koszt	Markery
5	-1	1P	3	10	-	•	P

Nóż do rzucania

Noże przystosowane do rzucania są wyważone inaczej, niż używane w walce wręcz. W „Exalted" zakładamy jednak, że tę różnice można pominąć. Narratorzy, którzy mimo wszystko chcieli by ją uwzględnić, mogą przydzielić postaci używającej noży do rzucania w walce wręcz karę -1 do puli kości i, analogicznie, zarządzić identyczną karę (-1 do puli) podczas rzutu nożem do walki wręcz

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Koszt	Markery*
5	+0	+2P	3	15	Siła •	-	

* można używać w walce wręcz

Oszczep

Oszczep jest najpotężniejszą bronią miotaną, lekką włócznią, często noszoną w pęku po kilka sztuk. Jest szybszy niż toporek i ma większy zasięg niż czakram. Ta efektywność ma jednak swoją cenę - w przeciwieństwie do innych broni miotanych, oszczepy są duże i trudne do ukrycia.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Koszt	Markery*
4	+ 1	+3P	2	30	Siła •	••	P

* można używać w walce wręcz

Pałka

Pałka to krótki, tępy kawałek drewna używany do polowań na niewielkie zwierzęta. Nosi go również straż miejska, patrolująca spokojniejsze dzielnice. Pałką można walczyć wręcz, używając umiejętności Broń biała.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Koszt	Markery*
5	+0	+3L	2	10	Siła •	-	

* można używać w walce wręcz.

Proca

Proca to niewielki kawałek skóry z przyczepionymi po dwóch stronach rzemieniami. Procarz umieszcza kamień lub ołowiany pocisk pośrodku skórzanego łoża, chwyta broń za oba rzemienie i rozkręca ją do sporych prędkości. Pocisk wyrzucany jest z bardzo dużą siłą Proce są tanie, a za amunicję wystarczy byle kamień o odpowiedniej wielkości. Są jednak mniej celne niż łuki. Z procy strzela się przy pomocy umiejętności Broń miotana.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Koszt	Markery
5	-1	+2P	1	100	Siła •	•	-

Siekiera/Toporek

Małe, jednoręczne topory, służą do rzucania na bardzo krótkie odległości. Jednak ich waga oraz wirujący lot czyni z nich broń naprawdę zabójczą. Ze względu na swoją wszechstronność, toporki są ulubioną bronią barbarzyńców.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Koszt	Markery*
5	+0	+3P	2	10	Siła ••	•	

* można używać w walce wręcz

Broń strzelecka

W świecie „**Exalted**" podstawową bronią dystansową jest łuk. Należy odpowiednio dopasować go do Siły postaci - inaczej może mieć problemy z nałożeniem lub naciągnięciem cięciwy. Postać o Sile większej, niż maksymalna Siła łuku, korzysta podczas strzałów z cechy broni, a nie swojej Takie ograniczenie maksymalnej Siły wynika z technologii produkcji łuków - nie ma sposobu, aby stworzyć łuk samoistny tak silny, jak niektóre postaci.

Umiejętność Łucznictwo pozwala również posługiwać się zapalnicami, pistoletami ogniowymi i kuszami, niektóre zaklęcia nie działają jednak w pełni, albo wręcz nie można ich używać, gdy strzela się z broni innej niż łuk. Istnieją jednak rzadkie zaklęcia, stworzone z myślą o takich urządzeniach, jak zapalnica.

Rodzaje łuków

Długi łuk

Długi łuk jest większy niż łuk samoistny, trudniejszy do naciągnięcia i dzięki temu bardziej potężny. Określając obrażenia zadane przez tę bron, bohater nie może użyć Siły większej niż cztery.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Max. Siła	Koszt*	Markery
6	+1	-	3	200	••••	••/-	2, Ł

* koszt po ukośniku dotyczy amunicji.

Łuk kompozytowy

Łuki kompozytowe składają się z warstw drewna różnego rodzaju, często wzmacnianych rogiem. Jedyną słabością łuku kompozytowego (oprócz ceny), jest fakt, że wszystkie elementy są ze sobą sklejane. Wilgoć osłabia klej i sprawia, że broń może rozpaść się na kawałki. Z tego powodu łuki kompozytowe trzyma się zwykle w wodoodpornych pokrowcach. Da się skonstruować łuk kompozytowy dla postaci o każdej Sile, jeżeli jednak posługiwać ma się nim heros o legendarnej krzepie (ponad pięć), potrzeba specjalnych materiałów, zwiększających cenę do równowartości Mienia •••• lub więcej.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Max. Siła	Koszt*	Markery
6	+0		3	250	•••••	•••/-	2, Ł

* koszt po ukośniku dotyczy amunicji.

Łuk samoistny

Łuk samoistny to solidny kawałek sprężystego drewna o długości ok. 90 cm, posiadający naturalną krzywiznę tworzącą wygięcie łuku. W związku z tym broń ma prostą konstrukcję, ale nie jest zbyt potężna. Określając obrażenia, zadane przez tuk samoistny, bohater nie może użyć Siły większej niż trzy.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Max. Siła	Koszt*	Markery
6	+0		2	150	•••	•/-	2, Ł

* koszt po ukośniku dotyczy amunicji.

Strzały

Określając obrażenia broni z markerem „Ł" (łuk) uwzględnia się rodzaj użytej amunicji. Łucznicy, którzy chcą być przygotowani na każdą okazję, noszą różne rodzaje strzał i dobierają je zależnie od celu.

Strzały z szerokim grotem

Takie strzały mają szeroki, trójkątny lub liściasty grot, który zadaje możliwie największe tnąc ciało, a wciąż jest na tyle wąski, by przebić pancerz. Strzały z szerokim grotem zadają podstawowe obrażenia o wartości Siły strzelającej postaci +2p.

Strzały ogłuszające

Strzały ogłuszające nie posiadają grotu, lecz drewnianą kulkę w jego miejscu. Używa się ich zwykle do polowań na ptaki, które normalna strzała rozdarła by na strzępy, przydają się jednak również do ogłuszania celu. Strzały ogłuszające zadają lekkie obrażenia równe Sile strzelającej postaci +2L.

Widilcze

Widlicz ma grot w kształcie litery „y". Ramiona litery są skierowane do przodu i mają naostrzone wewnętrzne krawędzie. Takie strzały zadają przerażające rany, lecz w ogóle nie sprawdzają się przeciwko zbroi. Widlicz zadaje obrażenia równe Sile strzelającej postaci +4p, lecz wyparowania poważnych obrażeń zbroi trafionego są podwajane.

Strzały przebijajace

Strzały przebijające nie mają grotów, lecz ostre, stalowe czuby. Zadają obrażenia równe Sile strzelającej postaci +0p i przebijają zbroję, zmniejszając wyparowania poważnych obrażeń pancerza trafionego o połowę (zaokrąglając w dół).

Inna broń strzelecka

Kusza

Kusz używają wyłącznie obywatele Ligii Haslanti, garstka elitarnych najemników i półlegendarne plemiona, takie jak Stwórcy czy Górski Lud. Haslanci oparli konstrukcję tej broni na artefaktach, znalezionych podczas wykopalisk w zmarzniętym mieście Kryształ i pilnie strzegą sekretu jej produkcji, nigdy nie sprzedając kusz obcym. Broń ta może strzelać dwoma rodzajami pocisków: tępymi bełtami ogłuszającymi, które zadają lekkie obrażenia oraz zakończonymi stalą, penetrującymi zbroję bełtami, które działają tak jak strzały przebijające. Wyjątkowe kusze mogą mieć zwiększoną Celność i Zasięg, lecz nie liczbę Ataków.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Max. Siła	Koszt*	Markery
5	+0	+5p	1	125	-	**/-	2, Ł

* koszt po ukośniku dotyczy amunicji. ** kusze kupić można wyłącznie w Lidze Haslanti. Kosztują równowartość Mienia ••

Pistolet ogniowy

Pistolet ogniowy jest niewielką, jednoręczną zapalnicą, używaną przede wszystkim przez elitarną kawalerię Południa, zapewnia bowiem duża przewagę w potyczce konnej. Pistolet strzela najwyżej na 8 metrów i nie ma dalekiego zasięgu. Bohater dzierżący pistolety ogniowe w obu dłoniach zwiększa Ataki do 2, po oddaniu strzału musi jednak użyć akcji pozostałej, by je przeładować, tak jak w wypadku zapalnicy.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki**	Zasięg	Max. Siła	Koszt*	Markery
5	+1	+8P	1	8	-	••/•	O, J

* koszt po ukośniku dotyczy amunicji. ** Ataki 2, gdy strzela się z dwóch pistoletów ogniowych, trzymanych w dwóch rękach.

Zapalnica

Zapalnice są jednostrzałowymi miotaczami płomieni, zasilanymi Ognistym Pyłem, substancją, którą można znaleźć jedynie na odległych pustyniach Południa. Pięknie odlana ze spiżu, umieszczona na drewnianym lub metalowym łożu zapalnica jest prawdziwym skarbem wojownika, który miał szczęście ją zdobyć. Wszystkie zapalnice ładuje się odtylcowo, Ognistym Pyłem umieszczanym wprost w lufie. Broń może oddać tylko jeden strzał i postać musi wykonywać akcję pozostałą, aby przeładować ją po każdym ataku. Ognisty Pył, choć powszechnie dostępny na Południu, na innych obszarach jest drogi i trudny do zdobycia (Mienie • na Południu, Mienie •• w reszcie Stworzenia). Wielu żołnierzy przytwierdza do swoich zapalnic bagnety i po opróżnieniu lufy używa broni jak prostej włóczni (traktuj jak krótką włócznię). Płomienie z zapalnicy sięgają najwyżej na 10 metrów - ta broń nie ma dalekiego zasięgu.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Max. Siła	Koszt*	Markery
5	+1	+12P	1	10	-	•••/•	2, O, J

* koszt po ukośniku dotyczy amunicji.

Objaśnienia do tabeli broni

Szybkość: wartość Szybkości broni.

Celność: tę liczbę dodaje się lub odejmuje od sumy (Zręczności + umiejętności) podczas testowania ataku z użyciem danej broni. Podczas walki w zwarciu wykorzystuje się czasem Siłę zamiast Zręczności.

Obrażenia: ta wartość uzupełnia sumę (Siły + liczby sukcesów), gdy ustala się liczbę ran, zadanych bronią, jeśli po liczbie następuje L, oręż zadaje lekkie obrażenia. P oznacza broń zadającą obrażenia poważne, natomiast litera K - obrażenia krytyczne. Broń druzgocąca lub oręż taki jak lanca ma dwie wartości obrażeń (patrz: Objaśnienia markerów).

Obrona: tę wartość dodaje się do sumy (Zręczności + umiejętności), gdy broń jest używana do parowania.

Ataki: maksymalna liczba ataków, które można wyprowadzić tą bronią podczas jednego wiru.

Minimum: liczba kropek w określonym atrybucie lub umiejętności, niezbędna, by skutecznie walczyć daną bronią. Ta informacja oznaczona jest skrótem lub wyrazem, oznaczającym atrybut lub umiejętność, po których następuje wartość. Siła oznacza po prostu Siłę, Zr to Zręczność, a Szt wlk - Sztuki walki. Liczba kropek to minimalna wartość cechy postaci, wymagana by posługiwać się daną bronią bez żadnych kar. Za każdą kropkę, której brakuje bohaterowi do niezbędnego minimum, należy odjąć jeden od Celności i Obrony oręża oraz dodać jeden do jego Szybkości (do maksymalnej wartości 6). Taka kara może spowodować, że Celność i Obrona staną się ujemne albo pogorszyć już ujemną statystykę.

Koszt: minimalna wartość Mienia, niezbędna aby nabyć broń.

Markery: specjalne zasady dotyczące broni. Patrz: Objaśnienia Markerów.

Objaśnienia markerów

2 = Dwuręczna	wymaga dwóch rąk
Ł = Luk	obrażenia zależą od rodzaju amunicji lub są przez nią modyfikowane,
C = Używana w zwarciu	używana w zwarciu, przy pomocy Sztuk walki.
R = Rozbrajająca	dodaje +2 do Zręczności, kiedy używać jej do rozbrojenia przeciwnika.
O = Ognista	do obrażeń nie dodaje się Siły; wypisany zasięg jest maksymalnym, jaki mogą osiągnąć płomienie.
L = Lanca	zwiększa obrażenia do drugiej z wartości, gdy używana jest podczas szarży lub do odpierania szarży przeciwnika.
S = Sztuki walki	walcząc tą bronią można testować Sztuki walki lub Broń białą.
N = Naturalna	część ciała; nie można jej wytrącić. Podczas ataku testuje się Sztuki walki. Można nią parować wyłącznie ataki zadające lekkie obrażenia, chyba, że korzysta się z magii lub popisu.
D = Druzgocąca	liczba po ukośniku jest podstawowym minimum obrażeń, które broń zadaje, następującym zwykłe minimum jednej kości.
P = Przebijająca	penetruje pancerz, obniżając o połowę (zaokrąglając w dół) wyparowania zbroi,
Z = Zasięgowa	pozwala bez żadnych kar atakować przeciwników na wierzchowcach lub wyższej wysokości.
J = Jednostrzałowa	by przeładować tę broń, po każdym ataku należy wykonywać akcję dodatkową,
M = Miotana	tą bronią można rzucać. Patrz tabela broni miotanej.

Broń a siła

Niektóre rodzaje broni są nieporęczne i trzeba je trzymać w dwóch rękach. Zazwyczaj oznacza to, że broń jest szczególnie ciężka, choć czasami jest to kwestia długości lub wyważenia. Tego rodzaju broń ma w opisie marker „2". Pomazańcy oraz inne istoty o nadnaturalnych mocach mogą czasami mieć krzepę tak wielką, że zdołają obejść to ograniczenie. Aby dzierżyć broń dwuręczną w jednej ręce, bohater musi posiadać Siłę równą lub większą potrojonej wartości minimalnej Siły wymaganej przez tę broń. Jeśli postać nie jest aż tak mocarna, a nadal próbuje walczyć bronią dwuręczną trzymając ją w jednej ręce, otrzymuje karę -1 za każdą kropkę, której jej brakuje do potrojonej wartości minimalnej Siły broni.

Zbroja

Chociaż część Pomazańców zna zaklęcia, pozwalające skutecznie walczyć bez zbroi, większość z nich i tak używa jakiejś dodatkowej ochrony - chociażby zwykłej tarczy. Śmiertelnicy, którzy nie mają na swoje usługi magii, w czasie walki powierzają swoje życie pancerzom. Ochrona, którą zapewnia, to jednak miecz o dwóch ostrzach. Z jego strony, zabezpiecza przed ciosami, z drugiej natomiast powoduje zmęczenie, a ciężar zbroi utrudnia wiele manewrów, na przykład bieganie, wspinaczkę lub akrobacje.

Pancerz

Najważniejszą odmianą zbroi jest pancerz, noszony jak ubranie. Bohater, który nie posiada ani jego, ani ochronnych zaklęć, nie pożyje zbyt długo.

Wszystkie zbroje posiadają trzy istotne cechy. Pierwszą z nich są Wyparowania, zapisywane jako dwie liczby rozdzielone ukośnikiem i oznaczone dodatkowo literami L lub P. Liczba z literą P oznacza ochronę, którą pancerz zapewnia przeciwko atakom zadającym poważne obrażenia, natomiast litera L oznacza wyparowania obrażeń lekkich. Kiedy postać nosi zbroję, te wartości dodaje się do jej naturalnych wyparowań, a całą suma odejmuj od podstawowej liczby zadanych jej obrażeń.

Drugą istotną cechą są ujemne modyfikatory do Ruchu. Jest to liczba kości, którą odejmuje się od puli podczas manewrów, które wymagają zwinności lub fizycznej zręczności. Takiej kary nie stosuje się zwykle do testów ataku i parowania, uwzględnia natomiast podczas testów Uników oraz Wysportowania, gdy akcja wymaga koordynacji całego ciała. Narrator może również zastosować karę do wszystkich innych działań, które uważa za trudne do wykonania, gdy postać ma się na sobie ponad 10 kg żelaza - na przykład, zawsze odlicza się ją od prób pływania. Oczywiście, pływanie w zbroi jest przy tym bardzo męczące.

Trzecią ważną wartością jest Zmęczenie, które powoduje pancerz. Kiedy bohater ubiera zbroję, musi wykonać rzut na (Wytrzymałość + Odporność). Trudność tego testu równa jest wartości Zmęczenia pancerza. Niepowodzenie oznacza karę wewnętrzną -1 do wszystkich akcji, wywołaną niewygodą i zmęczeniem. Ta kara kumuluję się, kiedy postać nie zda kolejnych testów Odporności. Nagromadzone kary znikają z szybkością jednego punktu na 8 godzin wypoczynku bez zbroi.

Częstotliwość, z jaką bohater musi wykonywać testy Zmęczenia, zależy od pogody oraz czynności, jakie wykonuje. Jeśli postać nie robi nic szczególnego, a dzień jest pochmurny i chłodny dzień, rzuty przeprowadza się co 4 godziny czasu gry. Jeżeli dzień jest upalny i praży słońce, lub postać wykonuje wyczerpującą pracę fizyczną, testy będą znacznie częstsze. Za każdy z wymienionych czynników (wysoka temperatura, słońce oraz praca) podziel na pół okres pomiędzy rzutami. Postać, biorąca udział w bitwie na pustyni w upalny dzień będzie rzucać na (Wytrzymałość + Odporność) co 30 minut czasu gry.

Jeżeli dzień jest chłodny, bohater kryje się w cieniu lub nie forsuje się fizycznie, podwajają czas pomiędzy testami, jeśli trzeba, zrównoważając wspomniane wyżej negatywne okoliczności. Na przykład, który pracuje ciężko w zimny dzień będzie wykonywał testy co 4 godziny czasu gry — podstawowe 4 godziny dzieli się na pół z powodu wyczerpującej pracy i mnoży przez 2 ze względu na chłód. Maksymalny czas, który może upłynąć pomiędzy testami, wynosi 8 godzin. Męczące jest nawet spanie w zbroi.

Pomazańcy mogą korzystać z zaklęć Odporności, które niwelują negatywne efekty pancerza. Ponadto, nefrytowe zbroje słyną z tego, że powodują mniejsze zmęczenie.

Zakładanie pancerza

Zbroja to skomplikowana sprawa. Założenie pancerza zajmuje liczbę minut równą karze do ruchu (kara -0 oznacza 30 sekund). Bohater może skrócić ten czas o połowę, lecz każda porażka, którą wyrzuci w późniejszych testach prawie na pewno oznaczać będzie kłopoty ze zbroją: odepnie się źle zaciągnięty pasek albo niechlujnie założony nagolennik obróci się wokół nogi. W gestii Narratora leży, czy porażka obniży zalety pancerza czy spowoduje nałożenie dodatkowych kar, gdy - dajmy na to - przesunięta zbroja jeszcze bardziej utrudni ruchy. Ściągnięcie zbroi zajmuje połowę czasu, niezbędnego do jej założenia, co może być ważne, gdy bohater chce zrzucić pancerz w pośpiechu, by uniknąć utonięcia lub chce ukryć pancerz przed idącymi korytarzem strażnikami. Pośpieszne ściąganie zbroi również obniża czas o połowę i daje nowe pole dla porażek.

Lekkie Zbroje

Napierśnik

Prostu para dopasowanych metalowych płyt, które chronią klatkę piersiową i plecy postaci. Taka zbroja zapewnia doskonałą ochronę ważnych organów wewnętrznych. Napierśniki są powszechne pośród oficerów i zwiadowców, którzy potrzebują do ochrony czegoś lepszego niż kolczuga, ale chcą zachować swobodę ruchu i uniknąć zmęczenia.

Wyparowania	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Uwagi
+4P/2L	-1	1	••	Można ukryć pod płaszczem lub peleryną

Lekkie Zbroje

Zbroja skórzana

Zbroja skórzana to najpopularniejszy pancerz świata „Exalted". Jest sięgającym do kolan kubrakiem, zazwyczaj wykonanym ze skóry mamuta lub jeddima. Przednie piaty tej zbroi kompletnie się pokrywają i każdy zapina się po przeciwnym boku. Takie rozwiązanie zwiększa ochronę korpusu i uniemożliwia przepchnięcie noża przez zapięcia. Większość zbroi skórzanych posiada wysoki kołnierz, chroniący szyję.

Wyparowania	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Uwagi
+3P/4L	-1	2	•	-

Koszulka kolcza

Koszulka kolcza składa się z połączonych metalowych ogniw. Chroni klatkę piersiową, podbrzusze, ramiona oraz plecy posiadacza. Rękawy sięgają do połowy ramienia. Ponieważ koszulki kolcze nie rzucają się w oczy, można ukryć je pod większością ubrań. Dlatego często używają ich osoby, które mają powody aby bać się zabójców.

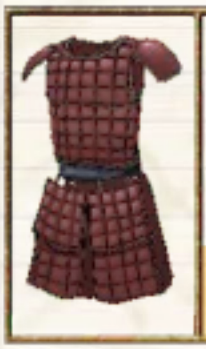
Wyparowania	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Uwagi
+3P/1L	-0	1	••	Można ukryć pod zwykłym ubraniem.

Zbroje Średnie

Kolczuga

W przeciwieństwie do koszulki kolczej, kolczuga ma długie rękawy i w całości chroni ręce, klatkę piersiową, podbrzusze oraz uda. Często spotyka się także kolcze nagolenniki, zabezpieczające nogi. Nie nosi się jej na gołym ciele i zazwyczaj zakłada na przeszywanicę, która chroni przed ciosami obuchem.

Wyparowania	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Uwagi
+6P/7L	-3	2	•••	-



Zbroja lamelkowa

Zbroja lamelkowa to napierśnik zbudowany z poziomych rzędów nachodzących na siebie płytek. Jest lżejsza i bardziej elastyczna niż zwykły napierśnik i zapewnia lepszy przepływ powietrza. Zakłada się, że w skład zbroi lamelkowej wchodzą także: nagolenniki chroniące nogi, fartuch osłaniający uda oraz naramienniki i karwasze, zabezpieczające ramiona i przedramiona.

Wyparowania	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Uwagi
+6P/8L	-2	1	•••	Można ukryć pod ciężkim płaszczem lub peleryną.

Pancerna zbroja skórzana

Cięższa wersja zbroi skórzanej jest popularna wśród lekkiej kawalerii, kurierów podróżujących przez niebezpieczne obszary, zwiadowców, bandytów oraz najemnej piechoty. Jest również standardowym wyposażeniem ciężkiej piechoty Krainy. Pancerną zbroję skórzaną szyje się tak samo, jak zwykłą, z tą różnicą, że ramiona, szyja i korpus zabezpieczone są dodatkowo elementami kolczugi lub niewielkimi, metalowymi płytkami. W efekcie powstaje pancerze cięższy i chroniący lepiej, niż zwykła zbroja skórzana.
Istnieją również wersje maskujące wzmocnienia, gdzie płytki lub kolczuga są zaszyte wewnątrz. Noszenie tego typu zbroi jest bardziej męczące (+1 do Zmęczenia), lecz pozwala ukryć atut, jak daje lepsze opancerzenie. Poza tym taka konstrukcja tłumi nieodłączny szczęk zbroi (kara ruchu do testów Skradania się wynosi -1, a nie -2, jak zwykle)

Wyparowania	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Uwagi
+5P/5L	-2	2	•• do •••	-

Ciężkie Zbroje

Zbroja płytowa

Zbroja płytowa chroni całe ciało nachodzącymi na siebie metalowymi płytami, połączonymi za pomocą nitów i zawiasów, oraz kolczugą, używają do osłonięcia takich miejsc jak pachy, krocze i tył kolan, gdzie użycie płyty ograniczyłoby swobodę ruchu. Zbroja płytowa zapewnia lepszą ochronę i manewrowość, niż zbroja płytowo-kolcza i powoduje mniejsze zmęczenie. Ma jednak absurdalnie wysoką cenę - nieliczni rzemieślnicy, którzy potrafią wykonać taki pancerz, liczą sobie naprawdę słono. Ta zbroja jest powszechnie dostępna wyłącznie w Krainie i wielkich miastach, takich jak Węzeł i Niepozór.

Wyparowania	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Uwagi
+9P/9L	-3	2	•••••	-

Zbroja płytowo-kolcza

Zbroja płytowo-kolcza zbudowana jest podobnie jak pancerny napierśnik z tą różnicą, że miejsca, których nie chroni płyta zabezpieczone są za pomocą kolczugi i przeszywanicy. Zbroja płytowo-kolcza jest najpotężniejszym z powszechnie występujących pancerzy i stanowi standardowe wyposażenie ciężkiej kawalerii na Pograniczu.

Wyparowania	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Uwagi
+8P/10L	-4	3	••••	-

Pancerny napierśnik

Napierśnik rozbudowany o naramienniki, fartuch chroniący uda i pośladki, parę nagolenników osłaniających nogi oraz karwasze na przedramiona. Pancerny napierśnik zapewnia doskonałą ochronę tym częściom ciała, które okrywa - z drugiej strony, wielu nie chroni w ogóle. Jest standardową zbroją ciężkiej piechoty Krainy.

Wyparowania	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Uwagi
+7P/6L	-2	1	••••	-

Bardzo Ciężkie Zbroje

Zbroja kolcza

Zbroja kolcza przypomina krojem sługą szatę, złożoną z wielu warstw metalowych ogniw. Tors i podbrzusze pokryte są trzema, czterema lub pięcioma warstwami splecionych ze sobą ogniw, natomiast ręce i nogi są chronione przez dwie lub trzy warstwy. Taka zbroja jest tak straszliwie ciężka i niewygodna, że śmiertelnicy potrafią pokonać w niej tylko bardzo krótkie odległości i zazwyczaj potrzebują pomocy, by wejść po schodach. Zbroje kolcze nosi się niekiedy podczas oblężeń, najczęściej jednak używają ich Pomazańcy, którym nie udało się zdobyć bardzo ciężkiej zbroi płytowej.

Wyparowania	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Uwagi
+11P/14L	-6	5	••••	-

Bardzo ciężka zbroja płytowa

Ta potężnie wzmocniona zbroja płytowa przypomina budową lżejszą wersję, ale pod każdym względem ją przewyższa. Płyty są cięższe, nity i paski umożliwiające ruch grubsze i bardziej wytrzymałe, natomiast zawiasy na tyle precyzyjne i mocne, aby elementy kolcze stały się zbędne. Bardzo ciężkie zbroje płytowe używane są bardzo rzadko, zwykle podczas oblężeń. Najczęściej używają ich Wybrańcy, którym magia pozwala nosić tak ogromny ciężar z łatwością, z którą śmiertelnicy używają lżejszych zbroi.

Wyparowania	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Uwagi
+12P/12L	-4	3	•••••	-

Hełmy

W prawdziwym świecie hełm ma dla wojownika zasadnicze znaczenie - chroni jego mózg i narządy zmysłów. Pamiętaj jednak, że „**Exalted**" jest grą heroiczną, a nie realistyczną i hełmy mają w niej znaczenie kosmetyczne - są wręcz substytutem fryzury.

Jeśli Narrator chce prowadzić realistycznie, może zacząć karać bohaterów, którzy nie noszą hełmu. Wystarczy, że pozwoli na wykonywanie ciosów w nieosłoniętą głowę, dodając zewnętrzną karę -1. Prowadzący powinien oczywiście poinformować graczy, w jakim rodzaju zabawy uczestniczą, zanim zacznie zabijać postaci jednym celnym strzałem w niechronioną czaszkę.

Bez względu na rodzaj rozgrywki, wszystkie hełmy mają takie same właściwości.

Helm garnczkowy

Jeden z najprostszych i najbardziej wytrzymałych hełmów - prosty, dopasowany do głowy cylinder zamknięty z góry i otwarty od dołu. Dolna krawędź jest zazwyczaj wyżłobiona, aby umożliwić poruszanie głową. Otwór w kształcie litery T z przodu hełmu pozwala widzieć, oddychać i wyraźnie mówić. Hełmy garnczkowe wykonuje się zwykle z jednego kawałka metalu, dzięki czemu są bardzo wytrzymałe. Używa się ich zazwyczaj na obszarach, gdzie rzemiosło nie jest na tyle rozwinięte, aby dało się wytwarzać hełmy z przyłbicą.

Hełm stożkowy

Ten hełm ma kształt zaokrąglonego kielicha, który dobrze przylega do głowy noszącego. Jest zwykle dłuższy z tyłu i często zapewnia ochronę uszu, posiada też najczęściej nosal i nakarczek. Ten ostatni jest albo przedłużeniem samego hełmu, albo kawałkiem kolczugi lub wzmocnionej skóry. Hełmy stożkowe często posiadają tak zwaną grań, która jest wtopiona w hełm i opada łagodnie ku krawędzi. Sprawia ona, że ciosy zadawane z góry ześlizgują się gładko po hełmie.

Hełm z przyłbicą

Hełm z przyłbicą jest standardowym uzupełnieniem ciężkiej zbroi. Z wyglądu przypomina mocniejszy hełm stożkowy, choć zazwyczaj bez grani. Na wysokości twarzy przytwierdzona jest przyłbica, posiadająca otwory na oczy i do oddychania. Często stylizuje się ją na kształt jakiejś przerażającej bestii. W Krainie powszechne są wizerunki smoków, natomiast na Pograniczu wybiera się zwykle twarze niebezpiecznych istot - duchów wojny lub drapieżników, takich jak wilki lub tygrysy.

Tarcze

Tarcze służą do blokowania ciosów. Choć różnią się pod względem wielkości i kształtu, mają zawsze ten sam cel - stworzyć barierę pomiędzy ciałem wojownika i nadchodzącym atakiem. Tarcze przywiązuje się zwykle do przedramienia. Niektóre wykonane są ze sklejki okutej na brzegach metalem, inne natomiast z wielu warstw bawolich skór lub nawet z twardego drewna, pokrytego metalem. Konstrukcja jest ważnym czynnikiem, im bowiem tarcza cięższa, tym wolniej blokować będzie ataki. Niewiele jest tarcz wyjątkowych lub zaklętych - ze względu na swoje przeznaczenie, takie przedmioty są raczej nietrwałe. Noszenie tarczy zwiększa Wartość Obrony postaci. Ochrona z tarcz i osłon nie kumuluje się.

Pawęż

Dwa razy wyższy i przynajmniej tak samo szeroki jak zwykła tarcza, pawęż doskonale chroni przed ostrzałem. Używanie pawęża daje +1 WO w walce wręcz i +2 przeciwko atakom dystansowym.

Postać, która posługuje się pawężem otrzymuje, karę -2 do ruchu, kumulującą się z karami za zbroję (lub wynoszącą po prostu -2, jeśli nie używa pancerza). Większość pawęży posiada paski, pozwalające przywiązać tarczę do ciała. W takim wypadku zapewnia on taką samą ochronę, jak zwykła tarcza, i pozostawia wolne obie ręce. Choć to rozwiązanie jest użyteczne, dodatkowo obciąża bohatera - powoduje wzrost wartości Zmęczenia zbroi postaci o 1.

Tarcza

Sporych rozmiarów, okrągła lub trójkątna tarcza, która zapewnia ochronę przed ostrzałem. Często umieszcza się na niej herb bohatera lub sprawy, którą reprezentuje. Tarcze podnoszą WO w walce wręcz i przeciwko atakom dystansowym o 1, powodują jednak dodatkową karę -1 do ruchu. Kumuluje się ona z modyfikatorami za zbroję (lub wynosi -1, jeżeli bohater nie używa pancerza).

Puklerz

Puklerz to mała tarcza, mierząca od 30 do 60 cm średnicy, używana do aktywnego parowania ciosów. Zwiększa WO w walce wręcz, jednak nie zapewnia żadnej ochrony przed atakami z dystansu.

Powszechne Cuda

Choć że śmiertelnicy mają bardzo niewielki dostęp do magii, powszechnej wśród Pomazańców, duchów i Pięknego Ludu, nie są zupełnie odcięci od okultystycznych mocy. W czasach tak magicznych, jak Druga Era Ludzkości, magiczną moc odnaleźć można nawet w najmniejszych rzeczach. Choć Wybrańcy często uważają taką prostą magię za coś poniżej ich godności lub zupełnie bezużytecznego w porównaniu ze sztuką bezpośredniego kształtowania Esencji, magia człowieka nie jest ani bezwartościowa, ani nieprzydatna. Śmiertelni taumaturgowie praktykują geomancję, astrologię, magię ochronną i kontrolę pogody oraz inne sztuki magiczne. Mają również dostęp do szerokiej gamy pomniejszych cudów, za pomocą których potrafią sobie przychylność losu.

Kordiał młodości (Mienie •••)

Ten lek, destylowany z soku winorośli rosnącej w dżunglach dalekiego Wschodu i z jadu małży występujących na Południowo-Wschodnich wybrzeżach, sprzedawany jest w niewielkich ilościach pod postacią ciemnoczerwonego proszku. Zmieszany z wodą lub winem tworzy napój, który spowalnia proces starzenia. Człowiek, który zażywa go regularnie w tygodniowych odstępach, będzie żył o 25% dłużej.

Kordiał słodyczy (Mienie ••••)

Kordiał słodyczy powstaje z orchidei, rosnących wyłącznie w dżunglach Południowego Wschodu, bulw znajdowanych na stokach Góry Imperialnej oraz gruczołów pewnych pełnomorskich ryb, żyjących w pobliżu Bieguna Żywiołu Wody. Słodycz kordiału można śmiało porównać z jego porażającą ceną - choć jednak droga, ta zawiesista, purpurowa mikstura jest ciągle obiektem pożądania.
Natychmiast po zażyciu eliksiru, bohater zapada na 12 godzin w narkotyczny półsen. Może w tym czasie wykonać test (Wytrzymałości + Odporności) o trudności 1, bez żadnych kar, aby wyleczyć w tym czasie wszystkie infekcje ran. Ponadto automatycznie odzyskuje jeden poziom zdrowia. Raz wypity, kordiał pozostaje w ciele postaci przez pełne 28 dni. Jeśli następną porcję kordiału przyjmie się, nim organizm oczyści się z poprzedniej, słodycz staje się halucynogenną trucizną. Postać będzie przez 12 godzin cierpieć narkotyczne wizje, a potem wykona rzut na (Wytrzymałość + Odporność) by uniknąć czterech poziomów poważnych obrażeń.

Napar z kwiatu upiorów (Mienie •••)

Ten rzadki i niezwykły preparat zawiera wysuszone płatki błyszczącego kwiatu upiorów, rosnącego wyłączenie na obszarze krain cienia położonych w umiarkowanych rejonach Wschodu. By wykorzystać magię tego kwiatu wielkości dłoni, należy zaparzyć delikatnie błyszczący napar i wypić go przed snem. Początkowo napój zsyłał będzie barwne sny, w których pijący zobaczy i będzie mógł pomówić ze wszystkimi pobliskimi upiorami. Nadużywany, (po zażyciu w ciągu jednej pory roku większej liczy porcji, niż wynosi [Wytrzymałość + Odporność] pijącego) powoduje stopniowe uodpornienie. Dzięki temu pijący pozostaje przytomny, ale może widzieć i porozumiewać się z duchami na jawie. Przyjęcie więcej niż ([Wytrzymałość + Odporność] x3) dawek podczas jednej pory roku pozwala pijącemu dotykać i być dotykanym przez upiory, toczyć z nimi pojedynki lub nawet mieć widmo za kochanka. Nadużywający naparu z kwiatu upiorów wyglądają blado i niezdrowo, a ich usta błyszczą lekkim, eterycznym blaskiem. Ten napar p i j ą także upiory, by porozumiewać się z żywymi. Każdy, kto umrze z powodu przedawkowania naparu z kwiatu upiorów sam staje się upiorem.

Niebiańskie wino (Mienie •••••)

To wino pochodzi z Ju-Szan, miasta bogów, i nawet tam pijają je wyłącznie Niebiańskie Inkarny oraz najwyższe bóstwa. Do Stworzenia trafia tylko na skutek kradzieży i osiąga wówczas niebotyczną cenę. Każda butelka boskiego wina, zawiera trzy szklanki płynu. Jedna szklanka potrafi uleczyć tyle poziomów zdrowia, ile wynosi Esencja postaci oraz każdą truciznę i chorobę - nawet Wielką Zarazę. Wypicie trzech szklanek jednego dnia przywróci pełnię zdrowia, a pijący stanie się niewrażliwy na trucizny i choroby słabsze niż Wielka Zaraza na rok i jeden dzień.

Pasta siedmiu darów (Mienie •••)

Jak sama nazwa wskazuje, pastę siedmiu darów wytwarza się z korzeni siedmiu bardzo rzadkich roślin. Zmieszana z alkoholem tworzy wyjątkowo ostrą i gorzką czerwoną papkę, którą zwykle dodaje się do ryżu lub do bulionu, co czyni ją prawie smaczną. Pasta siedmiu darów potrafi wyleczyć niemal każdą chorobę, ocalić przed trądem, a nawet Wielką Zarazą. Zażywający tę substancję bohater może wykonać rzut o trudności 1 na (Wytrzymałość + Odporność) bez żadnych kar, aby wyleczyć dowolną dolegliwość, chorobę lub ropiejącą ranę. Każdy z siedmiu darów wpływa na postać jednokrotnie - wykonuj testy raz dziennie, przez siedem kolejnych dni, by sprawdzić, czy lek zwalczył efekty choroby. Pasta siedmiu darów jest bardzo rzadka, a w czasach zarazy osiąga astronomiczną cenę.

Modlitwy i ofiary (Mienie: różnie)

Choć Smoki Żywiołów, Panny, a nawet sam Słońce Niezwyciężony dystansują się od ludzkich problemów, nie są całkiem obojętni na sprawy śmiertelników (jeśli coś łączy wszystkich bogów, małych i wielkich, to zadowolenie, z którym przyjmują oddawaną im część). Należy jednak pamiętać, że potężne bóstwa są pełne rezerwy wobec rzeczy doczesnych i niezbyt interesują je losy jednostek.

Pomimo braku zainteresowania od spraw ludzkich, duchy obdarzają łaskami osoby, które zdołają zwrócić ich uwagę za pomocą odpowiednich ofiar. Bogowie kochają, gdy na ich ołtarzach pali się tłuste udźce, niszczy drogocenne przedmioty, przelewa krew zwierząt i ludzi, a pod niebo bije dym z kadzideł i papierów ofiarnych.

Aby zdobyć łaskę bogów, kapłan musi najpierw złożyć ofiarę, a następnie błagać bóstwo o uwagę i wsparcie. Wykonuje w tym celu test (Charyzmy + Występów publicznych) o trudności (6 - wartość Mienia złożonych ofiar). Jeśli modły wznosi człowiek

nie będący kapłanem tego boga, trudność rzutu wzrasta o 1. Mimo ewentualnych sprzeciwów, wszyscy członkowie Kasty Zenitu są zawsze kapłanami Słońca Niezwyciężonego.

Łaska bogów to subtelna sprawa i przybiera zwykle postać wróżb i szczęśliwych zbiegów okoliczności, a nie bezpośredniej boska interwencji lub armii niebiańskich wojowników. Bogowie bardzo rzadko wpływają na świat ludzi w sposób widoczny. Są mądrzy i wiedzą, że człowiek przestałby się lękać, gdyby do nich przywykł.

A zatem Narrator powinien pamiętać, że podstawowym sposobem działania bóstw jest zsyłanie powodzenia. Ich życzliwe spojrzenie gwarantuje szczęśliwe zbiegi okoliczności, prorocze sny i przeczucia na temat przyszłych wypadków - ogólnie, sprawia, że bohaterom sprzyja szczęście i omija pech. Nie są to rzeczy, które da się przełożyć na mechanikę i nie gwarantują sukcesu - po prostu sprawiają, że sprawy toczą się po myśli bohaterów.

Talizmany (Mienie: różnie lub Artefakt •)

W ludzkiej naturze leży, by przeciągać los na swoją stronę. Niektórzy modlą się w tym celu do bogów, inni natomiast noszą magiczne talizmany i amulety, które mają przynieść im szczęście. W świecie „**Exalted**" takie metody bywają skuteczne, chociaż z pewnością nie można polegać na nich w stu procentach.

Większość talizmanów powstaje wskutek ważnego wydarzenia - dotknięcia boskiej łaski lub heroicznego czynu - którego magia trwa w materialnych pamiątkach. Ludzie zbierają takie i zaciskają kciuki, by okazały się skuteczne.

Amulety powstają też w pracowniach taumaturgów, okultystów, Pomazańców i im podobnych. Łącząc substancje miłe i niemiłe upiorom i bogom, mag może stworzyć przedmiot przynoszący szczęście. Surowce na takie talizmany są zazwyczaj drogie, rezultaty niepewne, ale szanse powodzenia są i tak większe, niż podczas poszukiwania pamiątki o magicznej mocy.

Oba rodzaj e talizmanów można kupić, jednak potencjalny nabywca powinien uważać na podróbki. Naturalne talizmany kosztują pomiędzy Mieniem • a •••, a ceny tworzonych przez magów zaczynają się od Mienia •••. Aby stworzyć skuteczny amulet należy przetestować (Inteligencję + Okultyzm) przeciw trudności 3. Trudność spada do 2, jeśli postać posiada pamiątkę ważnego wydarzenia, na której może pracować.

Same oględziny nie pozwalają nigdy stwierdzić, czy talizman ma jakąkolwiek moc. Bohater posiadający Okultyzm na dwa lub więcej może prowadzić proste próby wykrycia magii, wypowiadając zaklęcia i testując przedmiot dłońmi. Rzuca wówczas na (Percepcję + Okultyzm) przeciw trudności 1. Jeśli się powiedzie, postać może stwierdzić, czy talizman jest coś wart.

Przedstawione poniżej amulety są zaledwie ułomkiem wielkiej rozmaitości istniejących talizmanów. Wytwarza się bowiem talizmany zapewniające upraw, płodność zwierząt i ludzi oraz amulety gwarantujące bezpieczną morską podróż lub powodzenie w interesach. Taumaturgia stworzyła wsparcie dla każdego rodzaju ludzkiej aktywności - czasem bywa ono faktycznie skuteczne, kiedy indziej okazuje się zwykłą szarlatanerią.

Działanie kilku talizmanów noszonych na raz nie kumuluje się i bohater korzysta tylko z najlepszego talizmanu, który posiada, choć jeśli Narrator będzie chciał zwiększyć cudowny wpływ amuletów na grę, może pozwolić na wykorzystywanie kilku na raz.

Każdy z poniższych talizmanów ma dokładnie opisane działanie oraz informacje o jego potężniejszej wersji, gwarantującej dwa lub trzy razy silniejszy efekt. Talizman o podstawowej mocy ma wartość 1, amulet dwukrotnie silniejszy wymaga Mienia 2, ma trzykrotnie potężniejszy - Mienia 3. Naturalne talizmany sprzedaje się zwykle po wartości Mienia równej ich mocy, amulety tworzone przez taumaturgów kosztują zwykle jedną lub dwie kropki więcej. Narrator może pozwolić bohaterom na zdobycie talizmanu dzięki zaszłości Artefakt - jedna kropka jest odpowiednikiem trzech punktów talizmanu, które mogą być zarówno jednym potężnym, jak kilkoma słabszymi przedmiotami.

Talizman chroniący przed chorobą

Jednym z najrzadszych i najcenniejszych talizmanów jest amulet przeciwko chorobom. Noszony, daje jedną kość do testów (Wytrzymałości + Odporności), by uniknąć zarażenia lub jedną kość do rzutów na (Wytrzymałość + Odporność), aby zwalczyć chorobę. Używany do ochrony domu zapewnia 2 kości do testów (Wytrzymałości + Odporności) wszystkim, którzy znajdują się w środku i wykonują rzut na odparcie choroby. Należy pamiętać, że taki talizman chroni tylko osoby znajdujące się wewnątrz. Bardzo silne talizmany, chroniące przed chorobą, mają podwójne, a nawet potrójne działanie.

Talizman szczęścia

Talizmany szczęścia zwykle zabezpieczają przed pechem. Raz na przygodę amulet taki ochroni bohatera przed negatywnymi skutkami porażki, bez względu na to, czy wyrzucił ją on sam, czy inna postać. Taka ochrona może być również pośrednia - na przykład, jeśli bohater znajdował się na pokładzie statku, który przez nieuwagę pilota roztrzaskał się o rafy, ocaleje, dryfując do brzegu na kawałku masztu lub uratowany przez przepływający okręt. Bardzo potężne talizmany szczęścia mogą ochronić przed dwoma lub trzema porażkami w ciągu jednej przygody.

Talizman uniku

Naturalne talizmany uniku powstają z pamiątek niezwykłych wypadków, gdy osoba, która wedle wszelkiego prawdopodobieństwa powinna zginąć lub zostać potwornie okaleczona wychodzi bez szwanku (stąd nazwa amuletu). Raz na opowieść talizman zmniejszy rzut na obrażenia, który zagraża życiu postaci, o jeden sukces. Potężne talizmany uników mogą zanegować dwa, a nawet trzy sukcesy, trzeba jednak zawsze pamiętać, że działają na jeden i tylko jeden test obrażeń.

Talizmany ochrony

Istnieje wiele talizmanów, chroniących przed Pięknym Ludem, duchami, żywiołakami, demonami lub nieumarłymi. Powodują one, że istoty przeciwko którym je tworzono otrzymującą karę -1 do wszystkich puli kości, gdy próbują wpłynąć na posiadacza amuletu. Bardzo potężne talizmany ochronne mogą podwoić lub nawet potroić ten efekt. Magiczne istoty często wyczuwają, gdy ktoś chroni się przed ich mocą i często reagują na to agresywnie. Talizmany ochronne są najprostszym do wykonania rodzajem amuletu - obniż koszt i trudność rzutów o jeden.

Modlitwy, ofiary, talizmany

Przedmiot	Koszt Mienia
Papier ofiarny	•
Wyjątkowy papier ofiarny	••
Mata ofiara ze zwierzęcia	••
Duża ofiara ze zwierzęcia	•••
Spalenie rzadkiego kadzidła	••••
Znaleziony talizman szczęścia	•
Znaleziony talizman przeciw chorobom	••
Znaleziony talizman ochrony	•••
Stworzony talizman ochrony	••••
Stworzony talizman szczęścia	••••
Stworzony talizman uników	•••••

Pomniejsze cuda

Nie każda magia Pomazańców wstrząsa posadami świata. Istnieje wiele przedmiotów, począwszy od inkluzów, a skończywszy na pomniejszych artefaktach, które stworzono do codziennego użytku.

Wiele pomniejszych cudów ma postać biżuterii lub bibelotów, popularnych pośród Wybrańców od czasów Pierwszej Ery. Dziś nie są jedynie ozdobą - gdy dotykają skóry właściciela, zapewniają mu magiczne moce.

Cena mocy

W artefaktach drzemią niewyobrażalne moce, jednak ich przydatność przynajmniej częściowo zależy od tego, jaki Pomazaniec ich używa. Ponadto, Esencja wymagana do zasilania magii nie jest wydatkiem bez znaczenia nawet dla Wybrańca. Gdy bohater ma przy sobie lub używa artefaktu, zazwyczaj musi poświęcić jeden lub więcej okruchów Esencji, aby skorzystać z mocy przedmiotu. Rzecz działa tak samo, jak podtrzymywanie zaklęcia, które kosztuje tyle samo okruchów. By przekazać Esencję do artefaktu posiadacz musi najpierw dostroić go do swojej animy.

Proces dostrajania animy do artefaktu nie jest natychmiastowy. Trwa przynajmniej 20 minut, które należy spędzić na ćwiczeniach i próbach użycia przedmiotu. Ponadto zestrojenie zostaje przerwane, jeśli artefakt nie dotyka codziennie skóry postaci.

Zestrojone z Pomazańcem przedmioty stają się lżejsze i są łatwiejsze w użyciu. Bohater, który nie dostroił się do artefaktycznej bronią, na przykład dajkatany, będzie po prostu nosił dodatkowe 20 punktów nieprzydatnego obciążenia.

Wytwarzanie cudów

Przedmiot	Koszt Mienia
Narzędzia do obróbki nefrytu	••• (•••• za komplet z czasów Szogunatu)
Zwierciadła do odlewu orichalkum	••••
Wybudowanie zwykłego warsztatu	•••
Miesięczne zaopatrzenie warsztatu	••
Wybudowanie dobrze zaopatrzonego warsztatu magicznego/alchemicznego	
Utrzymanie dobrze zaopatrzonego warsztatu magicznego/alchemicznego przez miesiąc	••••
Zatrudnienie mędrca, uczonego w sprawach Pierwszej Ery	••••

Jeśli przedmiot wymaga poświęcenia Esencji, aby się z nim zestroić, z jego mocy nie może korzystać osoba, która nie umie posługiwać się Esencją. Dlatego właśnie większość artefaktów jest zupełnie bezużyteczna w rękach śmiertelników. Jeśli jednak rzecz nie wymaga przekazania Esencji, by się do niej dostroić i jej używać, śmiertelnicy mogą korzystać z nich normalnie. Dawni Pomazańcy od czasu do czasu przypominali sobie o zwykłych ludziach i tworzyli przedmioty nie wymagające użycia Esencji.

Naszyjnik Oczyszczającego Światła Poranka (Artefakt •)

Ten artefakt przybiera wiele różnych postaci: nabijanych pasów, naszyjników, łańcuszków, obroży, delikatnych wisiorków i temu podobnych - ważne, by dało się umieścić go na szyi. Przedmioty takie są dość powszechne nawet dzisiaj i wiele Smoczej Krwi z Drugiej Ery nosi je i korzysta z ich mocy, zarówno ze względu na ich działanie, jak i na pokaz.

Naszyjnik ten sprawia, że jego posiadacz pozostaje nienagannie czysty bez względu na warunki zewnętrzne. Dzięki niemu postać może przez całe tygodnie ukrywać się pod stertą śmieci, a gdy z niej wyjdzie wyglądać, jakby właśnie szła na wielki bal. Ten artefakt znosi wszystkie kary do testów społecznych, które byłyby wynikiem brudu i niechlujstwa. Gdy Pomazaniec dostroi się do artefaktu, ten czyścił będzie nie tylko jego ubranie, ale i ciało. W takim przypadku Naszyjnik Oczyszczającego Światła Poranka daje dwie dodatkowe kości do rzutów na (Wytrzymałość + Odporność) celem odparcia chorób i trucizn. By aktywować naszyjnik trzeba wydać jeden okruch Esencji.

Amulet z Inkluzem (Artefakt •)

Amulety z Inkluzami były powszechne podczas Pierwszej Ery, ponieważ pozwalały nosić inkluzy bez przyciągania ciekawskich spojrzeń. Każdy amulet zawiera gniazdo na jednego inkluza, a bohater, który nosi go przy ciele, może używać podstawowych mocy klejnotu, czyli szybciej regenerować Esencję. Ponadto, postać może przekazać amuletowi jeden lub więcej okruchów Esencji, dzięki którym wpada on w rezonans i aktywuje inkluz. Jeśli jednak postać zdejmie amulet, wszystkie jego moce przestaną działać.

Amulety z Inkluzem wykonuje się z jednego z pięciu magicznych materiałów:

Orichalkum: Amulety wykonane z orichalkum przyjmują zazwyczaj kształt gwiazdy i są bogato zdobione, najczęściej abstrakcyjnymi wzorami, zdarzają się jednak głowy leopardów i orłów oraz znaki kast. Pomazaniec Słońca, zestrojony z taki amuletem, odzyskuje jeden dodatkowy punkt Esencji na godzinę.

Księżycowe srebro: Amulety z księżycowego srebra mają zwykle kształt księżyca: stylizowanej twarzy, która może przedstawić zarówno księżyc w pełni jak i w różnych fazach. Innym powszechnym symbolem jest głowa sowy lub wilka, zwijające się do wewnątrz spirale oraz proste łezki. Zestrojony z Amuletem z Księżycowego Srebra Lunak odzyskuje jeden dodatkowy punkt Esencji na godzinę.

Nefryt: Nefrytowe amulety z Pierwszej Ery rzeźbione są zwykle w abstrakcyjne, proste wzory lub przestawiają Smoki Żywiołów. Powstałe po Zarazie mają często surowe kształty, zgodne z symboliką Nieskalanych. Smocza Krew, dostrojona do Nefrytowego Amuletu z Inkluzem odzyskuje jeden dodatkowy punkt Esencji na godzinę.

Gwiezdna stal: Te amulety są bardzo rzadkie, głównie z tego powodu, że gwiezdna stal jest zbyt cenna, by marnować ją na przedmioty o tak małej mocy. Nieliczne istniejące amulety są raczej niepozorne i przyjmują postać niepozornej plecionki dookoła Inkluza. Gwiezdny Pomazaniec, zestrojony z Amuletem z Gwiezdnej Stali, odzyskuje jeden dodatkowy punkt Esencji na godzinę.

Duszmetal: Ponieważ duszmetal był dawniej ekstremalnie rzadki, nie spotyka się wykonanych z niego amuletów, powstałych w Pierwszej Erze. Te, które ostatnio się pojawiają, są zazwyczaj kute i zdobione w motywy śmierci (czaszki, kości i temu podobne). Pomazaniec Otchłani, zestrojony z Duszmetalowym Amuletem, odzyskuje jeden dodatkowy punkt Esencji na godzinę.

Kryształ Jasalu (Artefakt • lub ••)

Ten wyjątkowo kosztowny, żółty klejnot posiada moc łapania i więzienia pomniejszych duchów oraz nowo powstałych upiorów. Aby zniewolić ducha, użytkownik musi go dotknąć i wydać punkt tymczasowej Siły Woli. Zazwyczaj nie da się zamknąć w krysztale istoty o Esencji mniejszej niż 2, choć bardzo duże i rzadkie egzemplarze potrafią pochwycić nawet duchy z Esencją 3 (większe kryształy traktowane są jako Artefakt ••). Jeden kryształ może więzić na raz tylko jednego ducha. Osoba, która trzyma klejnot, może w każdej chwili uwolnić więźnia.

Zamknięty w Krysztale Jasalu duch może porozumiewać się z każdym, kto trzyma klejnot, lecz nie potrafi sam się z niego uwolnić ani używać żadnych zaklęć. Potrafi natomiast przekazać swoją moc trzymającemu — użytkownik Kryształu może wówczas użyć magii więźnia jak własnej. Aby wyłudzić moc od zniewolonego ducha często trzeba się z nim długo targować, a i tak najczęściej użyć jej można tylko kilka razy. Po wykorzystaniu uzgodnionego limitu lub po upływie określonego czasu (rzadko dłuższego niż miesiąc), użytkownik uwalnia ducha. Właściciel kryształu nie jest zobligowany, by dotrzymać obietnicy, lecz jeśli ją złamie, zwykle skończy z bezużytecznym kawałkiem kamienia, w którym siedzi odmawiający współpracy duch. Ponadto, jeżeli więzień wyrwie się spod kontroli krzywoprzysięzcy, bez wątpienia podejmie próbę straszliwej zemsty, zapewne angażując w nią swoich przyjaciół i sprzymierzeńców.

Tiara Smoczej Łzy (Artefakt ••)

Tiara to kolejny powszechny element biżuterii z Pierwszej Ery. Wykonywano wówczas diademy z preferowanego przez przyszłego użytkownika materiału i zdobiono je podobnymi motywami, jak Amulety z Inkluzem. Bez względu na materiał, wszystkie Tiary Smoczej Łzy mają takie same moce.

Każda Tiara posiada gniazdo na Inkluz, umieszczone tak, by po założeniu jej na głowę kamień przykrywał znamię kasty. By aktywować przedmiot, wydać należy dwa punkty Esencji — zyskuje się wówczas dostęp do jego mocy. Zestrojona z bohaterem tiara zapewnia dodatkową kość do puli Zmysłów. Postać zyskuje też trzy dodatkowe kości za każdym razem, gdy korzysta z geomacji, astrologii, stara się wykryć duchy lub podejmuje inne czynności wymagające wrażliwości okultystycznej. Nie dodaje się ich jednak do testów czarnoksięstwa.

Bransolety z Inkluzem (Artefakt ••)

Kolejny ocalały i nadal często spotykany przedmiot z czasów Pierwszej Ery (czasem wytwarzany przez Smoczą Krew), Bransoleta z Inkluzem, zapewnia Pomazańcowi potężną ochronę. Bransolety zawsze występują w parach - jedna zawiera gniazdo na inkluz, druga natomiast przesiąknięta jest magiczną energią. Z ich mocy korzystać może tylko Pomazaniec odpowiedniego rodzaju.

By aktywować Bransolety z Inkluzem, należy wydać cztery okruchy Esencji, po dwa na każdą z nich. Należy nosić je razem - nie da się aktywować tylko jednej i nie będą działać pojedynczo. Bez względu na rodzaj, bransolety dają dostrojonemu użytkownikowi trzy dodatkowe kości do wszystkich prób Uników.

Orichalkum: Misternie wykute w hołdzie Słońcu Niezwyciężonemu bransolety pozwalają Słonecznemu uderzać z pewnością i mocą jego patrona. Wszystkie ataki bohatera noszącego Orichalkowe Bransolety zadają obrażenia większe o dwie kości.

Księżycowe srebro: Bransolety z księżycowego srebra wyglądają, jakby były płynne lub żyły własnym życiem. Zapewniają noszącemu je Lunakowi cechy materiału, z którego są wykonane — poważne wyparowania postaci wzrastają o dwa, gdyż jego ciało zdaje rozlewać wokół uderzających w nie ciosów.

Nefryt: Rzeźbione w skomplikowane, smocze wzory bransolety pozwalają Smoczej Krwi poruszać się z szybkością uderzającego Smoka. Postać otrzymuje -1 do Szybkości wszystkich ataków w walce wręcz lub na dystans.

Gwiezdna stal: Bransolety z gwiezdnej stali są bogato ryte w abstrakcyjne znaki i symbole astrologiczne. Jak wiele innych przedmiotów z gwiezdnej stali, są oszczędne w formie, by nie tracić zbyt wiele cennego surowca. Wszystkie działania Gwiezdnych Pomazańców, którzy dostroją swoją animę do Bransolet, są o wiele zgodniejsze z przeznaczeniem. Oznacza to, że dodają jeden do Celności i Obrony używanej broni.

Duszmetal: Te przedmioty spotyka się rzadko, głównie dlatego, że Panowie Śmierci nie marnują swojego czasu by wykuwać dla swoich poddanych przedmioty o tak małej mocy. Bransolety z duszmetalu są zazwyczaj zdobione motywami powszechnymi dla broni z Zaświatów - w łkające twarze, zawodzące dusze, czaszki i tym podobne. Zwiększają entropię wokół celu ataku Otchłannika, a przez to obniżają jego wyparowania obrażeń poważnych i lekkich o dwa. Ten efekt nie może obniżyć wyparowań celu poniżej 0.

Maska (Artefakt ••)

Ta pozornie prosta maska z kości słoniowej odegrała bardzo istotną rolę w politycznych intrygach i społecznych konfliktach Pierwszej Ery. Pozwala ona Wybranemu, który ją założy, podszyć się pod dowolną osobę i w pełni kontrolować wszystkie emocje, pojawiające się na jego twarzy. Przekłada się to na cztery dodatkowe kości w testach (Inteligencji + Złodziejstwa) podczas wszystkich prób oszustwa. Aby zapewnić tę moc, artefakt musi być zestrojony z użytkownikiem, co wymaga wydania pięciu okruchów Esencji. Gdy Maska jest zestrojona, ukrywa prawdziwą motywację noszącego i daje cztery dodatkowe kości do wszystkich prób zmylenia innych. Można ją stosować w walce społecznej.

Przedmioty z niewłaściwego materiału

Większość magicznych przedmiotów wykonanych dla Pomazańców zrobiona jest z jednego z pięciu magicznych materiałów. Zapewniają one dodatkowe moce Wybranym, którzy najlepiej rezonują z daną substancją. Orichalkum jest materiałem Pomazańców Słońca, Przedmioty z księżycowego srebra zazwyczaj wspomagają Lunaków. Stopy nefrytu wzmacniają moc Smoczej Krwi, a wielu Pomazańców Ziemi wybiera konkretny kolor nefrytu, zgodnych ich aspektem. Gwiezdna stal przynosi szczególną pomyślność Gwiezdnym, natomiast kuty w Zaświatach duszmetal rezonuje z Otchłannikami.

Oczywiście, Wybrany może skorzystać z mocy przedmiotu wykonanego z materiału, z którym nie współgra, chociaż jest to trudne. Aby uzyskać efekt, bohater musi wydać dwa razy tyle okruchów Esencji, niż musiałby poświęcić normalnie podczas aktywacji przedmiotu. Ponadto, testuje (Spryt + Wiedzę) przeciw trudności 3 - jeżeli mu się powiedzie, harmonizuje swoją animę z artefaktem i uzyskuje dodatkowe moce, jakby posiadał naturalną wieź z tą substancją.

Jeśli rzut na (Spryt + Wiedza) zakończy się niepowodzeniem, bohater otrzymuje jeden poziom niewyparowalnych, poważnych obrażeń, spowodowanych zaburzeniem harmonii, i natychmiast upuszcza pechowy przedmiot. Zaburzenie powoduje także, że wszystkie inkluzy w artefakcie rozpadają się i choć odrodzą się samoistnie w Siedzibie, z której pochodzą, potrwa to cały miesiąc. Porażka może spowodować uszkodzenie lub nawet zniszczenie samego przedmiotu.

Jeśli Pomazaniec, który nie rezonuje z danym materiałem, nie chce poświęcić tak wielkich ilości Esencji, może minimalnie dostroić się do przedmiotu, ponosząc standardowe koszty. W takim przypadku wprawdzie dostroi się, ale nie otrzyma żadnych mocy, które zapewnia materiał.

Inkluzy

Inkluzy to talizmany Pomazańców - gdy ile śmiertelnicy zbierają jedynie pamiątki magii, Wybrańcy otrzymują jej prawdziwe owoce. Inkluz rodzi się z czystej magii, w sercu Siedziby, i zazwyczaj osiąga wielkość dużego jajka. Takie kryształy są nieziemsko piękne i mają idealne, naturalne szlify. Lecz to nie za ich piękno cenią je Wybrani.

Wiele przedmiotów wykonanych z magicznych materiałów posiada gniazda, w których można osadzić inkluzy. Gdy dostrojony do Siedziby Pomazaniec umieszcza zrodzony w niej inkluz w przedmiocie, wykonanym z magicznego materiału, a następnie poświęca Esencję, aby dostroić się do tego artefaktu, inkluz również zaczyna z nim rezonować. Ma wówczas dodatkowy, dobroczynny wpływ na Wybrańca, wynikający z architektury Siedziby, która zrodziła kamień oraz natury domeny, tworzącej jej fundament. Niektóre inkluzy mają niewielkie moce, inne natomiast dają niewyobrażalną wręcz magiczną potęgę.

Inkluzy Powietrza

Kamień Powierzchownych Myśli (Siedziba ••)

Ten okrągły, jasnobłękitny klejnot pozwala użytkownikowi odczytywać powierzchowne myśli innych. Wystarczy skoncentrować się na celu, który musi znajdować się w odległości (Esencja x10) metrów i słuchać jego niesionych przez wiatr myśli. Użytkownik musi rzucić na (Percepcję + Czujność). Im więcej sukcesów osiągnie, tym klarowniejsza jest otrzymana informacja. Pojedynczy sukces przyniesie jedynie kilka słów lub może krótkie zdanie. Cztery lub więcej sukcesów da dokładne pojęcie, o czym myśli cel. Jeśli ofiara podejrzewa, co się dzieje, może spróbować odeprzeć moc Kamienia, rzucając na (Spryt + Determinację). Użycie inkluza staje się wówczas testem spornym.

Klejnot Rak Wiatru (Siedziba •••)

Ten inkluz jest idealnie przejrzysty - tak bardzo, że staje się niewidzialny, jeśli zanurzyć go w wodzie. Niesamowicie wzmacnia refleks posiadacza, pozwalając mu z dziecinną łatwością odbijać i unikać strzał oraz ciskanych w niego przedmiotów. Jeśli postać jest celem ataku dystansowego, może stosować swoją WO (Uników lub Parowania, do wyboru) bez kar lub utrudnień od nawału ciosów. Może ponadto parować ataki zadające poważne obrażenia, kiedy nie ma broni. Ten efekt nie odnawia WO postaci - po prostu pozwala ignorować kary do WO przeciwko atakom dystansowym.

Inkluzy Ziemi

Klejnot Diamentowej Skóry (Siedziba ••••)

Ten inkluz to skrzący się, nieskazitelnie czarny, obły kamień. Bohatera, który go nosi, prawie nie da się zranić ani połamać mu kości. Wszystkie poważne obrażenia, które otrzymuje, automatycznie zamieniają się w obrażenia lekkie, zanim odliczy się wyparowania. Obrażenia lekkie mogą zmienić się w poważne, jeżeli poziomy zdrowia postaci się wypełnią. Ten inkluz nie wpływa na obrażenia krytyczne.

Klejnot Nieśmiertelności (Siedziba•••••)

Inkluz jest gładki, ciemno czarny z delikatnym tęczowym połyskiem, igrającym na powierzchni. Jego posiadacz nie starzeje się i nawet jeżeli wejdzie w jego posiadanie już zaawansowany w latach, nie będzie cierpieć z powodu słabości i chorób podeszłego wieku. Nie może także umrzeć ze starości lub choroby, choć można go normalnie zranić lub zabić. Jeśli bohater przestanie nosić inkluz lub rezonować z Siedzibą, zacznie się normalnie starzeć.

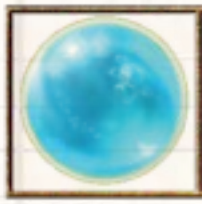
Inkluzy Ognia

Klejnot Łagodnego Serca (Siedziba •)
Ten krwistoczerwony Inkluz ma kształt łzy. W wypala się w nim cały gniew i wszystkie negatywne emocje postaci i pozwala on działać rozsądnie, a nie w silnym wzburzeniu. Daje w związku z tym bohaterowi możliwość poświęcenia trzech okruchów Esencji zamiast punktu tymczasowej Siły Woli, gdy chce uniknąć testu Odwagi.

Klejnot Głodnego Ognia (Siedziba ••)
Ten Inkluz jest jasno pomarańczowy na powierzchni i wpada w ceglastą czerwień wewnątrz - wygląda niczym żarzący się kawałek węgla. Chroni bohatera, ściągając do swego wnętrza gorąco i płomienie - dodaje 6 do wyparowań postaci na potrzeby ataków ognistych oraz dwie kostki do wszystkich rzutów związanych z gorącem, na przykład by przetrwać na pustyni.

Inkluzy Wody

Kamień Wolności (Siedziba •••)
Ten Inkluz jest grantowo-czarny i pełen zmieniających się barw. jego posiadacza nie da się fizycznie zniewolić - opadają z niego kajdany i sznury, a węzły rozwiązują się. Wszystkie próby chwytów, trzymań i rzutów w zwarciu automatycznie kończą się niepowodzeniem. Pamiętaj, że choć postaci nie da się skrępować, wciąż może zostać uwięziona — ten inkluz nie działa na zamknięte drzwi i zasypane przejścia.



Klejnot Spokojnego Morza (Siedziba ••••)
Ten klejnot wielkości pięści wygląda jak kropla błyszczącej, lazurowej, morskiej wody, uwięziona w kamieniu. Przynosi bohaterowi niesamowite powodzenie na morzu. Nieważne, jak zła jest pogoda, albo kiepska załoga, statek postaci nigdy nie zatonie i zawsze umknie nienaruszony. Kamień nie chroni jednak przed mielizną, piratami ani niczym w tym rodzaju, a wyłącznie przed zagrożeniami związanymi z pogodą. Jest to moc potężniejsza, niż się wydaje - bohater może płynąć pod pełnymi żaglami w czasie huraganu i nie martwić się, że wichura je rozedrze albo połamie maszty. Duchy sztormu, w zależności od swojego usposobienia, mogą szanować, obawiać się lub nienawidzić bohatera noszącego ten inkluz.

Inkluzy Drewna

Kamień Uzdrowienia (Siedziba •)
Ten inkluz jest ziemiście brązowym kamieniem pokrytym cętkami zieleni. Jest okrągły i może wyglądać jak zwykły otoczak z dna strumienia, a jego kolory nie są zbyt wyraziste. Potęguje za to medyczne talenty i wiedzę bohatera, który go nosi, zmieniając niewyszkoloną postać we wprawnego chirurga, a uzdolnionego medyka w genialnego uzdrowiciela. Posiadacz inkluza dodaje trzy kości we wszystkich rzutach na Medycynę.

Małpi kamień (Siedziba ••)
Ten Inkluz jest czerwono-brązowy, a jego powierzchnia przypomina korę. Daje posiadaczowi zwinność nadrzewnej małpy: bohater obniża trudność wszystkich testów Wysportowania, wliczając testy równowagi, skakania i wspinaczki, o 2 (do minimalnej trudności 1). Ponadto, inkluz podwaja prędkość, z jaką postać wspina się oraz odległość, na którą może skoczyć.

Niebiańskie Inkluzy

Większość domen związana jest z jednym z pięciu żywiołów, co nie pozostaje bez wpływu na moc Siedzib. Jednak niewielki odsetek miejsc mocy powstaje w wyniku dostrojenia ich Esencji do któregoś typu Pomazańców: Otchłanników, Lunaków, Gwiezdnych lub Słonecznych. Siedziby Otchłanników znajdują się zazwyczaj w Zaświatach, choć część to normalne Siedziby, które skaziła moc krain cienia. Siedziby Lunaków najczęściej powstają w dzikich rejonach Stworzenia, niekiedy niebezpiecznie blisko Dziczy. Miejsca mocy Gwiezdnych najczęściej położone są w Niebiańskim Mieście Ju-Szan, choć część ukryto w punktach, gdzie koncentruje się szczęście. Siedziby Słonecznych są zazwyczaj pozostałościami chwały Pierwszej Ery i obecnie znajdują się albo pod kontrolą Krainy, albo pozostały nietknięte dzięki straszliwym, wciąż aktywnym zabezpieczeniom.

Inkluzy Niebios

Kamień Mowy Umarłych (Siedziba •••)

Ten inkluz Otchłani jest kobaltowo niebieski i ma kształt idealnego jajka. Jego właściciel może się skoncentrować (wykonując akcję pozostałą), aby nawiązać kontakt i rozpocząć rozmowę ze zwłokami, o ile na kościach zmarłego pozostaje choć resztka ciała. Zwłoki nie wiedzą nic więcej, niż w chwili swojej śmierci.

Klejnot Łaski (Siedziba •••)

Inkluz Słońca jest sferą o barwie białych chmur. Jego właściciel wywołuje u innych, nawet Pomazańców, subtelne uczucie podziwu i szacunku. Kamień dodaje dwie kości do rzutów na Charyzmę i Oddziaływanie, jeśli istota, wobec której używa się klejnotu, widzi jego właściciela.

Kamień Snów (Siedziba ••••)

Ten inkluz Gwiazd jest gładkim, czarnym kamieniem, pokrytym abstrakcyjnymi, białymi znakami. Każdy sen, który jego właściciel zapamięta, okazuje się przepowiednią. Raz na przygodę, zaraz po przebudzeniu, postać nosząca kamień może wykonać rzut na (Spryt + Okultyzm). Sukces powoduje zapamiętanie snu z ubiegłej nocy, będącego wskazówką na temat przyszłych wydarzeń. Im więcej sukcesów, tym bardziej zrozumiały jest sen.

Kamień Siedmiu Skoków Smoka (Siedziba ••••)

Ten Inkluz Słońca jest przejrzystym, czerwono-pomarańczowym klejnotem o opalizującej złotem powierzchni. Zapewnia posiadaczowi lepsze rozumienie Esencji, przenikającej jego ciało. W mechanice gry powoduje to dodanie czterech kości do ataków przy użyciu Sztuk walki.

Klejnot Głuszy (Siedziba ••••)

Ten inkluz Luny jest jasnopurpurowy i szorstki w dotyku. Bez względu na środowisko, w którym znajduje się jego właściciel, pozwala przetrwać w głuszy — daje Pomazańcowi instynktowną wiedzę, gdzie znaleźć bezpieczne schronienie lub dobre miejsce na obozowisko, jakie rośliny i zwierzęta można zjeść i po czym poznać zbliżające się załamanie pogody. Zapewnia cztery sukcesy do każdego rzutu Przetrwania i pozwala bohaterowi brać udział w pościgu z istotami nadnaturalnymi.

Klejnot Dziennego Światła (Siedziba •••••)

Ten inkluz Słońca jest żółtym klejnotem, płonącym wewnętrznym światłem. Pozwala Pomazańcowi zachować w podróży spokój ducha, upewniając go, że zawsze towarzyszy mu światło Słońca Niezwyciężonego będzie. Wystarczy, że bohater skoncentruje się na klejnocie, aby zalśnił on niczym niewielkie słońce, oświetlające dziennym światłem wszystko w promieniu mili. Pomazaniec może także określić, jak daleko sięga krąg światła. Ten efekt trwa, póki nie przestanie być potrzebne. Aktywowanie klejnotu jest akcją pozostałą, a zakończenie jego działania — odruchową.

Niszczenie Inkluzów

Inkluzy są bardzo wytrzymałe - powstają w końcu z czystej magii. Są zdecydowanie zbyt twarde, aby rozbić je w walce, nawet przy pomocy broni wykutej z magicznego materiału. Najprostszym sposobem zniszczenia inkluza jest uszkodzenie Siedziby, z którego pochodzi. Jeśli jednak nie można tego dokonać, bohater z Okultyzmem 3 i Rzemiosłem (Powietrze) 3 może, poświęcając kilka dni na studiowanie kamienia, spróbować odnaleźć jego naturalny przełam. Wtedy wystarczy dłuto wykonane magicznej substancji, by rozłupać inkluz i zamienić go w kawałek zwykłej, szarej skały. Postać musi w tym celu wykonać rzut na (Percepcję + Rzemiosło [Powietrze]). By zniszczyć kamień wystarczy jeden sukces - porażka oznacza jednak, że został rozłupany wzdłuż niewłaściwej płaszczyzny, co wyzwoliło niekontrolowane magiczne fenomeny, podobne antymagii wysokich kręgów. Przy rozłupywaniu inkluza mogą pracować dwie postaci, czarodziej i jubiler, łącząc umiejętności. Trudność testu (Percepcji + Rzemiosła [Powietrze]) zostaje wówczas jednak zwiększona do 2.

Większe cuda

Tak potężne przedmioty magiczne nigdy nie były powszechne, nawet w Pierwszej Erze. Dziś są prawdziwą rzadkością. Znakomita większość cudów, która przetrwała do współczesności, to rynsztunek bojowy - w końcu tworzono go, by wytrzymał intensywne użytkowanie. Większość innych artefaktów albo uległa zniszczeniu, albo ich moc się wyczerpała. Niektóre przedmioty z Pierwszej Ery są ciągle w użyciu, szczególnie w Krainie. Inne leżą nie odkryte w kryjówkach, rozsianych po całym Stworzeniu. Artefakty znajdują się zazwyczaj w rękach Smoczej Krwi, spadkobierców dziedzictwa Cesarstwa.

Artefaktyczna broń biała

Choć każdy opisany niżej oręż jest znacznie większy, niż jego ziemski odpowiednik, włada się nim o wiele wygodniej. Broń taka wymaga Esencji, aby się do niej dostroić, a większości znajdują się gniazda na inkluz.

Dajkatana (Artefakt ••)

Dajkatana, tradycyjna broń Pomazańców, to obusieczny, bogato zdobiony miecz o ostrzu liczącym ponad 120 cm długości i 15 lub więcej centymetrów szerokości. Wykuwa się je ze stopów któregoś z pięciu magicznych materiałów. Są o wiele za duże, aby władać nimi mogli zwykli śmiertelnicy, jednakże w rękach Pomazańca materiał, z którego wykonany jest miecz, zaczyna rezonować z animą, czyniąc ostrze lekkim i poręcznym. Każda dajkatana jest niepowtarzalna, gdyż jej cechy zależą od zamiarów kowala i złożonych czynników astrologicznych. Długa tradycja nakazuje, aby każde ostre miało imię i by Wybraniec traktował je jak honorowego towarzysza.

Dajkatana jest śmiercionośną bronią w rękach każdego Pomazańca, ale gdy Wybraniec zestroi się z magicznym materiałem, z którego powstała, staje się wyjątkowo zabójcza, a wojownik traktuje ją jak część swojej animy. Ostrze nie jest wówczas nawet przedłużeniem ciała, ale wyrazem woli i boskiej natury Pomazańca.

Większość dajkatan posiada gniazdo na jeden inkluz. Poza nim, i swoją wewnętrzną magią, dajkatany nie mają zwykle żadnych ulepszeń i są Artefaktami o poziomie 2. Zdarza się jednak, że w niektórych mieczach, w zwłaszcza wykutych dla szlachciców lub wielkich bohaterów, drzemią ukryte siły. Taka magia częściej zdarza się w orichalkowych reliktach Pierwszej Ery, niż we współczesnych dajkatanach, wykonanych ze stopu nefrytu.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+3	+6P	+2	3	Siła ••	5	••	-

Wielka dajkatana (Artefakt •••)

Wielka dajkatana, zwana czasami Bitewnym Ostrzem lub Postrachem Wrogów, jest ucieleśnieniem filozofii, która stoi za bronią tego rodzaju: obrona nie jest potrzebna, gdy wróg jest martwy. Tę dwuręczną broń, o ostrzu długim na 180 cm i szerokim na 30 cm, można utrzymać w rękach wyłącznie dzięki mocom Esencji i nawet przy wsparciu rezonansu tylko najsilniejsi Pomazańcy potrafią się nią posłużyć (nawet oni wyprowadzają ciosy oburącz). Wielkie dajkatany nigdy nie były popularne, nawet w Pierwszej Erze, choć zawsze chętnie sięgali po nie wojownicy, którzy gardzili obroną w imię mocy zabijania. Większość wielkich dajkatan ma gniazda dla trzech inkluzów.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+2	+ 12P/4	+0	2	Siła •••	8	•••	2, D, P, Z

Brzytwa (Artefakt ••)

O ile posiadacz dajkatany łupieżców stawia na siłę uderzenia wielkiego, tnącego ostrza, korzystający z brzytwy preferuje szybkość oraz celność. Brzytwa jest wielką szablą- idealnie wyważonym, z długim na 120 cm i szerokim na 10 cm ostrzem o delikatnie zakrzywionym, grubym na 2,5 cm piórze To ulubiona broń Pomazańców, którzy wolą finezję i szybkość od prymitywnej siły ciosu - symbolizuje wojownika, który uderza pierwszy i rzadko musi przejmować się odpowiedzą przeciwnika. Brzytwa posiada zwykle jedno gniazdo na inkluz. Ta broń popularna jest wśród Smoczej Krwi z Niepozoru, którzy przedkładają elegancję i szybkość nad siłę powszechniejszych wielkich dajkatan i dajkatan łupieżców.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
4	+4	+4P	+ 1	3	Siła••	5	••	--

Dajkatana łupieżców (Artefakt ••)

Bez względu na swą wielkość, dajkatany są w rękach Pomazańców poręczną i zabójczo szybką bronią. Niektórzy Wybrani gardzą jednak szybką i finezyjną szermierką, interesuje ich bowiem brutalna siła zabijania. Używają oni chętnie dajkatany wyglądającej niczym tasak — jednosiecznej, długiej na 120 cm i w niektórych przypadkach szerokiej na 30 cm, z kwadratowym lub wygiętym pod kątem czubem. Wolna i niezdarna w porównaniu ze zwykłymi dajkatanami, jest jednak potężna i może przeciąć najcięższą zbroję. Podobnie jak normalne dajkatany, dajkatana łupieżców ma zazwyczaj jedno gniazdo na inkluz. W Pierwszej Erze broń ta była szczególnie popularna wśród Smoczej Krwi i Lunaków, który po dziś darzą ją szczególnym sentymentem.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+2	+9P/3	+0	2	Siła ••	5	••	D

Krótka dajkatana (Artefakt • jedna, •• za parę)

Krótka dajkataną, często zwana Nożem Przebiegłego Węża lub Ostrzem Migoczącego Srebra, ma głownię o długości ok. 120 cm. Krótkie dajkatany są na tyle małe, by śmiertelnicy i nie zestrojeni z nimi Pomazańcy mogli nieporadnie używać ich jak zwykłych mieczy (dao wymagające Siły •••). Najbardziej znani użytkownicy krótkich dajkatan, Nieskalani Mnisi Ognia, zazwyczaj walczą dwoma ostrzami jednocześnie. Każda krótka dajkataną wymaga trzech okruchów Esencji, by się z nią zestroić. Walczący parą takich mieczy nie otrzymuje kary za drugą broń. Krótkie dajkatany zazwyczaj nie mają miejsc na inkluzy, ponieważ są za smukłe i zbyt delikatnie wyważone.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
4	+4	+4P	+1	2	Siła •	6*	••*	-

* Artefakt i koszt dostrojenia dla pary. Brak kary za drugą broń, gdy używane są jako para.

Zabójca fal (Artefakt ••)

Zabójca fal jest rzadko spotykaną dajkataną, używaną głównie przez Pomazańców Ziemi z Rodów V'neef i Peleps, choć zdarza się, że korzystają z niej inni Wybrańcy związani z morzem. Ostrze tej broni nie przekracza 120 cm długości, więc doskonale nadaje się do walki pod pokładem, w ciasnych pomieszczeniach o niskich sufitach. Grube ostrza i ostre krawędzie zabójcy fal czynią z niego użyteczne narzędzie - nawet stalowe liny i łańcuchy pękają pod ciosem zakrzywionego ostrza. Zabójca fal zazwyczaj ma dwa gniazda na inkluzy, ponieważ Pomazańcy żyjący na morzu chętniej sięgają po talizmany, gdy w grę wchodzi ich życie.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+3	+7P/3	+1	2	Siła ••	5	••	D

Lanca zguby (Artefakt ••)

Lanca zguby jest ciężką włócznią, wykutą ze stopu magicznego materiału. Mocna budowa pozwala używać jej zarówno podczas szarży, jak i w walce wręcz, jako długiej włóczni. Gdy używana jest jako lanca, można ją dzierżyć w jednej ręce. Jeżeli natomiast stosuje się ją jak włócznię, potrzeba dwóch rąk. Lance zguby mają zwykle jedno gniazdo na inkluz, umieszczone zaraz przy tulei grota.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+2	+8P/12P	+2	2	Siła ••	5	••	2, L, Z

Młot grozy (Artefakt ••)

Te artefaktyczne mioty i maczugi przyćmiewają zwykle egzemplarze tej broni, gdyż ich uderzenia są śmiertelne i zgniatają większość zbroi. Młoty grozy mają najczęściej jedno gniazdo na inkluz.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+1	+16P/4	+1	2	Siła ••	5	••*	D, P

Wielki młot grozy (Artefakt •••)

Ulubiona broń Nieskalanych Mnichów Ziemi jest ciężkim, dwuręcznym młotem lub tetsubo, który wymaga ogromnej siły. Zadaje jednak przerażająco druzgocące ciosy. Mniej szlachetne, niż wielkie dajkatany, mają tylko jedno gniazdo na inkluz.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+2	+16P/5	-1	1	Siła ••••	8	•••	2, D, P, Z

Ponury topór (Artefakt ••)

Ta broń jest toporem o grubym ostrzu, wykutym ze stopu magicznego materiału. Podobnie jak zwykły odpowiednik, ponury topór przydaje się jako narzędzie oraz zabójcza broń. W przeciwieństwie do normalnych toporów, ten artefakt jest zbyt wielki, aby nim rzucać. Ponure topory miewają jedno gniazdo na inkluz.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+2	+12P/4	+0	2	Siła ••	5	••	D

Wielki ponury topór (Artefakt •••)

Te potężne, dwuręczne topory mogą z łatwością przerąbać przeciwnika w pół - są wszystkim, tym czym powinna być ciężka broń. Powstały, by zadawać potężne ciosy, ale są raczej wolne w obronie. Wielkie ponure topory mają zazwyczaj dwa gniazda na inkluzy, po jednym na środku każdej strony ostrza.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
6	+2	+14P/4	-1	2	Siła •••	8	•••	2, D, P, Z

Ponury żniwiarz (Artefakt •••)

Potężna, dwuręczna kosa, która z łatwością przecina przeciwnika na pół, jest wyrazem potęgi broni siecznej. Powstała do wyprowadzania szerokich cięć i nie nadaje się do finezyjnej obrony. Ponury żniwiarz ma jedno gniazdo na inkluz, ulokowane na trzonku, pomiędzy uchwytami na dłonie.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
6	+2	+ 14P/4	-1	2	Siła •••	8	•••	2, D, P, Z

Fechtunek magicznym materiałem

Artefaktyczna broń biała (oraz walki wręcz, używana przy pomocy Sztuk walki) jest zazwyczaj stopem stali i jednego z pięciu magicznych materiałów. Gdy Pomazaniec odpowiedniego rodzaju zestroi się z taką bronią, staje się ona jeszcze bardziej skuteczna i śmiertelna.

Orichalkum: Broń wykonana z tego materiału jest doskonała w dwóch aspektach - zapewnia Słonecznemu niesamowitą szybkość i celność, dodając +1 do Celności, Obrony i Ataków, gdy włada nią Pomazaniec Słońca.

Księżycowe srebro: Broń z księżycowego srebra, podobnie jak Pomazańcy, którzy władają, jest niczym ujęty w ramy płynny metal. Choć nie przybiera różnych kształtów, potrafi uderzać z płynną gracją i przenikać zbroje z nienaturalną łatwością. W rękach Lunaka daje +2 do Celności i do Obrony.

Nefryt: Wykonana ze stopu nefrytu broń Smoczej Krwi wiąże wojownika z żywiołem, który jest źródłem jej mocy. Smocza Krew uderza wówczas z potęgą gromu, lawiny lub wodospadu. Nefrytowa broń biała daje -1 do Szybkości i +1 do Obrażeń.

Gwiezdna stal: Broń wykonana z gwiezdnej stali jest orężem przeznaczenia, wykutym tak, aby jak najczęściej zadawać śmiertelne ciosy. Choć Pomazańcy Gwiazd nie są najbardziej wojowniczą odmianą Wybrańców, ich złowroga broń należy do najbardziej przerażających. W rękach Gwiezdnego, taka broń daje +1 do Celności i + 3 do Obrażeń.

Duszmetal: Broń z duszmetalu wykuwa się z ludzkich dusz, stopionych z lodowatym, czarnym kamieniem, wydobywanym w grotach Zaświatów. Gdy trafia w cel, wysysa ciepło z uderzonego i nasyca nim nieskończone zimno ostrza. W rękach Pomazańca Otchłani oręż z duszmetalu daje +2 do Celności, a gdy trafi w cel i zada choć jeden poziom obrażeń, wysysa tyle okruchów Esencji, ile wynosi Esencja Otchłannika.

Artefakty mistrzów sztuk walki

Buty potężnego kopnięcia (Artefakt •)

Te ciężkie buty pokryte są płytami magicznego materiału, a nie zwykłym żelazem czy stalą. Zawsze używa się ich parami. Nie posiadają gniazda na inkluz.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+ 1	+8P	-1	2	Siła ••, Zr ••	6*	•*	S, P

* Artefakt i koszt dostrojenia dla pary. Brak kary za drugą broń, gdy używane są jako para.

Katar zabójcy (Artefakt ••)

Wykuty z pomocą żywiołów ziemi, wykonany ze stopu stali, żółtego nefrytu oraz orichalkum, katar zabójcy jest potężną, niszczycielską bronią. Ponieważ nie wymaga poświęcania Esencji, może nią walczyć każdy, nawet śmiertelnik. Choć wykuty jest z niezniszczalnych materiałów, nie daje dodatkowych korzyści gdy atakować nim żywy cel, choćby był opancerzony - traktuj go w takich przypadkach jak zwykłe katary. Jednak użyty przeciwko przedmiotom, z łatwością roztrzaska je i zniszczy. Wszystkie obrażenia, zadane przez katar zabójcy martwym obiektom są podwajane. Efekt ten można łączyć z zaklęciami. Zasady niszczenia nieożywionych przedmiotów znajdują się na stronie 159 rozdziału czwartego.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Koszt	Markery
5	+0	+2P	+3	3	Siła •	•*	S

Krwawa kolczatka (Artefakt ••)

Krwawa kolczatka wygląda łudząco podobnie do jej zwykłego odpowiednika, z tym wyjątkiem, że pokrywające ją kolce i ostrza wykuto ze stopów magicznego materiału. Zadaje w związku z tym dużo niebezpieczniejsze rany, a i wygląda naprawdę imponująco. Krwawa kolczatka nie posiada gniazda na inkluz.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
6	+3	+9P	-	1	Siła ••	5	••	C,P

Łańcuch zguby (Artefakt •)

Jak sama nazwa wskazuje, łańcuch zguby jest łańcuchem wykutym ze stopów któregoś z magicznych materiałów. Jest dużo grubszy i byłby o wiele cięższy od zwykłego odpowiednika, gdyby nie działanie Esencji wojownika (druga statystyka odnosi się do walki w zwarciu).

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+0	+8P	+2	2	Siła ••, Zr •••• Szt. Wlk ••••	3	•	T, Z
6	+ 1	+6L	-	1	Siła ••, Zr•••• Szt. Wlk ••••	3	•	C, T, P, Z

Rozpruwacze (Artefakt ••)

Te śmiercionośne pazury to ostre niczym brzytwy tygrysie szpony, przytwierdzone do ręki użytkownika. Choć nie zmniejszają nijak zręczności manualnej, zwykle zakłada się je wyłącznie do walki (tylko nieliczni chcieliby uścisnąć dłoń, obleczoną w tę morderczą stal). Rozpruwacze zawsze nosi się parami. Składają się ze skórzanej rękawicy bez palców, do której przytwierdzono lekko zakrzywione ostrza, wystające na około 8 cm za knykcie. Mało tego, że zadają potworne, szarpane rany — dodają także dwie kości do wszystkich testów Wspinaczki użytkownika. Dostrojenie się do pary rozpruwaczy wymaga poświęcenia 6 okruchów Esencji. Nie mają gniazda na inkluz.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+4	+3P	+2	3	Siła •,Zr ••	6*	••*	S

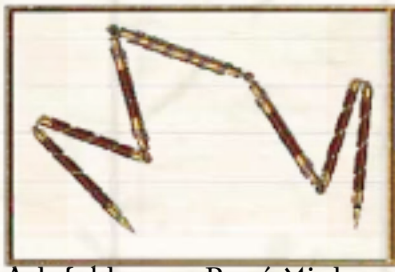
* Artefakt i koszt dostrojenia dla pary. Brak kary za drugą broń, gdy używane są jako para.

Rozgniatacz (Artefakt •)

Rozgniatacz składa się z segmentowych płyt, wykutych ze stopu jednego z pięciu magicznych materiałów lub jest skórzaną, zakrywającą całą dłoń rękawicą, pokrytą płytkami z magicznego stopu. Rozgniataczy zawsze używa się parami. Ich budowa nie przewiduje miejsca na inkluz (druga statystyka opisuje walkę w zwarciu)

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+0	+7P	+2	2	Siła ••	6*	•*	S, P
6	+0	+6L	-	1	Siła••	6*	•*	S, P, C

* Artefakt i koszt dostrojenia dla pary. Brak kary za drugą broń, gdy używane są jako para.



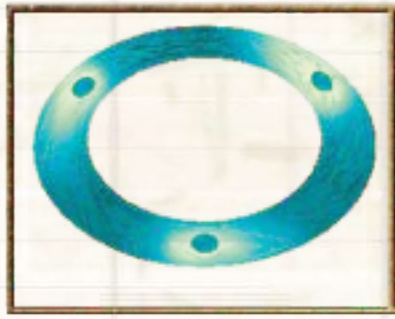
Wężowy kij (Artefakt ••)

Elementy tego złamanego kija wykonane są ze stopu metalu i jednego z magicznych materiałów. Łączą je krótkie kawałki łańcucha. Wężowy kij jest bronią równie trudną, nawet dla zestrojonego z nim posiadacza, jak jego zwykły odpowiednik. Dostrojenie się do wężowego kija wymaga poświęcenia 5 okruchów Esencji. Nie posiada gniazda na inkluz.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+0	+10P	+4	3	Siła •, Zr •••• Szt. Wlk ••••	5	••	S, P

*Artefakt i koszt dostrojenia dla pary. Brak kary za drugą broń, gdy używane są jako para.

Artefaktyczna Broń Miotana



Nefrytowy czakram nieskończoności (Artefakt ••)

Znakiem Nieskalanych Mnichów Powietrza jest magiczna broń, zwana nefrytowym czakramem nieskończoności. Wyglądem przypomina ona zwykły czakram i jest zawsze wykonana z niebieskiego nefrytu. Można nią rzucać raz za razem, ponieważ nigdy tak naprawdę nie opuszcza ręki bohatera. Zapewnia to broni ogromną liczbę Ataków i pozwala Nieskalanym wykorzystać je wszystkie podczas jednej akcji, bez oglądania się na amunicję. Widmowe czakramy znikają zaraz po ukończeniu lotu lub po zadaniu obrażeń. Nefrytowy czakram nieskończoności ma wliczone korzyści wynikające z użycia magicznego materiału, a nefryt (oraz rezonans z Pomazańcem) jest integralną częścią natury broni. Czakram można wykonać wyłącznie z niebieskiego nefrytu, więc używać go mogą tylko pomazańcy rezonujący z tym materiałem.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
4	+0	+4P	4	50	Siła •, Zr •••	5	••	Zawsze w ręku

Proca śmiertelnej celności (Artefakt •)

Wielu Pomazańców uwielbia broń, która rzuca się w oczy - łuki mocy i dajkatany - są jednak i tacy, którzy preferują subtelne uzbrojenie, łatwe do ukrycia w kieszeni lub cholewie buta. Ta proca składa się z metalowej linki i łoża, które misternie wyrzeźbiono z jednego kawałka magicznego materiału. Póki nie zostanie dostrojona, proca jest nieelastyczna i nieporęczna. Wystarczy jednak, że bohater wyda 3 okruchy Esencji, aby przedmiot stał się gotowy do użycia. Korzyści płynące z magicznego materiału są identyczne, jak w przypadku innych artefaktycznych broni miotanych, że lecz jej zasięg wzrasta jak w przypadku łuku.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+2	+4P	2	150	Siła •, Zr ••	3	•	-

Rozcinacz nieba (Artefakt ••)

To znane właściwie tylko na Wschodzie, wyśmienite, zakrzywione ostrze góruje nad bumerangami tak, jak łuki mocy przyćmiewają nawet najlepszą broń śmiertelnych łuczników. Każdy rozcinacz nieba jest długim na 60 cm kawałkiem metalu, stopionym z magicznym materiałem, wykutym z pasją i wyrzeźbionym w kształt precyzyjnych, geomantycznych kątów, które skupiają Esencję na krańcach ostrz. W przeciwieństwie do zwykłych bumerangów, zawsze wraca do właściciela, jeśli chybi celu, a w rękach wprawnego Pomazańca powraca nawet po udanym ataku. Taka akcja wymaga drugiego, odruchowego rzutu na (Zręczność + Broń miotaną) o trudności 2 - niepowodzenie oznacza, że broń została w miejscu trafienia. Pomazaniec musi poświęcić 4 okruchy Esencji, aby dostroić się do rozcinacza nieba, lecz zyskuje dzięki temu korzyści jak za broń strzelecką z magicznego materiału - o ile, oczywiście, rezonuje z substancją, z której wykonano bumerang.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+2	+5P	2	50	Sita •, Zr ••	4	••	

Łuki mocy

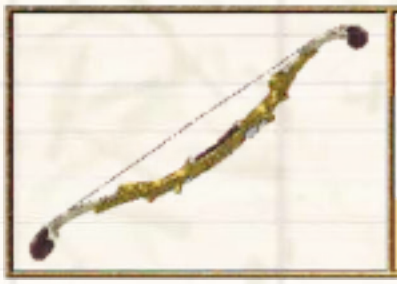
Ta pięknie zdobiona broń jest łuczniczym odpowiednikiem dajkatany. Wykonuje się ją z laminowanego rogu, rzadkich gatunków drewna oraz jednego z pięciu magicznych materiałów. Stworzone przez Pomazańców dla nich samych, barokowo wręcz zdobione łuki przyćmiewają zwykłą, ludzką broń i podobnie jak dajkatany, wymagają Esencji, by się nimi posługiwać - inaczej ich potężne ramiona okażą się zbyt sztywne i nie naciągnie ich nawet najpotężniejszy z Wybrańców.

W przeciwieństwie do zwykłych łuków, łuki mocy nie posiadają maksymalnej wartości Siły. Są związane z Esencją i po dostrojeniu do Pomazańca reagują odpowiednio na Siłę strzelca, zwiększając lub zmniejszając elastyczność ramion zależnie od jego możliwości. Dzięki temu podczas określania liczby zadanych ran uwzględnia się całą Siłę łucznika.

Krótki Łuk Mocy (Artefakt ••)

Krótki luk mocy wymaga poświęcenia 4 okruchów Esencji. Posiada gniazdo na jeden inkluz.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
6	+2	+4P	2	250	-	4	••	2, Ł



Długi Łuk Mocy (Artefakt •••)

Długi łuk mocy wymaga 7 okruchów Esencji. Podobnie jak krótka wersja, posiada jedno gniazdo na inkluz.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Ataki	Zasięg	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
6	+1	+3P	3	350	-	6	•••	2, Ł

Strzelanie z magicznego materiału

Łuki mocy i artefaktyczna broń miotana zawierają jeden z pięciu magicznych materiałów - niektóre zrobione są z niego w całości, inne posiadają stosowne, metalowe warstwy. Po zestrojeniu z Pomazańcem odpowiedniego rodzaju, taka broń jest jeszcze bardziej skuteczna i groźna.

Orichalkum: Broń dystansowa z orichalkum nie specjalizuje się w niczym - jest po prostu doskonała. Gdy znajdzie się w rękach Pomazańca Słońca, otrzymuje +1 do Celności, +1 do Obrażeń i +50 m do Zasięgu łuków (10 m dla broni miotanej).

Księżycowe srebro: Broń dystansowa wykonana z księżycowego srebra jest niemalże płynna i przekształca się, aby tym skuteczniej wypuszczać pociski. W rękach Lunaka taka broń daje +1 do Celności i 100 m do Zasięgu łuków (20 m w wypadku broni miotanej).

Nefryt: Nefrytowe łuki mocy i broń miotana pozwalają wypuszczać pociski z płynnością opadającej wody, a ich Zasięg zwiększają naturalne zawirowania powietrza. W rękach Pomazańca Ziemi otrzymują -1 do Szybkości i 50 m do Zasięgu dla łuków (10 m do broni miotanej).

Gwiezdna stal: Broń dystansowa z gwiezdnej stali przekształca przeznaczenie na drodze strzały, niosąc śmiertelne uderzenie. Używana przez Gwiezdnego daje +1 do Celności i +2 do Obrażeń.

Duszmetal: Pociski z duszmetalu potrafią wyczuć życie i ruch celu. Poszukują żywych, aby przerwać ich cierpienie i przynieść błogosławiony spokój śmierci. Gdy Otchłannik strzela nimi do żyjących celów, otrzymuje +2 do Celności i +2 do Obrażeń. Nie otrzymuje premii, gdy razi martwe obiekty lub cele ruchome, lecz pozbawione życia.

Cudowne pancerze

Pomazańcy używają magicznych materiałów nie tylko do produkcji broni - wykuwają z nich również pancerze. Ponieważ wszystkie artefaktyczne zbroje muszą zawierać stop jednej z pięciu magicznych substancji, wykonuje się zawsze z metalu.

Artefaktyczna zbroja na już pierwszy rzut oka wygląda na magiczną. Większość z nich lśni lub skrzy się magicznymi kolorami materiału, z którego jest zrobiona. Cięższe zbroje zazwyczaj posiadają płaskie kolce, które sterczą z tyłu i ramion, aby chronić przed gromadzeniem się Esencji pomiędzy zbroją a skórą wojownika.

Orichalkum: Zbroje z orichalkum to najpotężniejsze i najbardziej wytrzymałe z magicznych pancerzy. Noszone przez Słonecznego, otrzymują +2 do Wyparowań poważnych i lekkich pancerza oraz +1 do poważnej i lekkiej Twardości.

Księżycowe srebro: Księżycowe srebro zmienia kształt i porusza się zgodnie z ruchami właściciela. Gdy zbroję z tego materiału ma na sobie Lunak, nie powoduje ona żadnych ograniczeń ruchu, niezależnie od swojego ciężaru.

Nefryt: Smocza Krew posiada wytrzymałość ziemi i twardość drewna, a zbroje, które nosi, podkreślają te właściwości. Gdy w pancerz ze stopu nefrytu zakuty jest Pomazaniec Ziemi, zbroja nie powoduje Zmęczenia.

Gwiezdna stal: Zbroja z gwiezdnej stali gwarantuje ochronę za pomocą szczęśliwych trafów. Gdy chroni Gwiezdnego, dodaje jeden do lekkiej i poważnej Twardości oraz powoduje karę zewnętrzną -1 do testów obrażeń przeciwnika. Moc ta może obniżyć obrażenia ciosu poniżej zera.

Duszmetal: Zbroja z duszmetalu jest przerażająca - wykute z jęczących dusz płyty wydają się połykać ataki. Jej właściwości niepokojąco przypominają pancerz z orichalkum: daje +2 do Wyparowań lekkich i poważnych obrażeń oraz +1 do lekkiej i poważnej Twardości.

Napierśnik (Artefakt •)

Wyparowania	Twardość	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Dostrojenie	Uwagi
+6P/4L	2P/2L	-0	0	•	2	Można ukryć pod ciężkim płaszczem lub peleryną

Koszulka kolcza (Artefakt •)

Wyparowania	Twardość	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Dostrojenie	Uwagi
+5P/3L	2P/2L	-0	0	•	2	Można ukryć pod normalnym ubraniem

Zbroja lamelkowa (Artefakt ••)

Wyparowania	Twardość	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Dostrojenie	Uwagi
+8P/9L	5P/5L	-1	0	••	3	Można ukryć pod ciężkim płaszczem lub peleryną

Pancerna zbroja skórzana (Artefakt ••)

Wyparowania	Twardość	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Dostrojenie	Uwagi
+7P/10L	5P/5L	-1	0	••	3	-

Pancerny napierśnik (Artefakt •••)

Wyparowania	Twardość	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Dostrojenie	Uwagi
+10P/9L	8P/8L	-1	1	•••	4	-

Zbroja płytowa (Artefakt ••••)

Wyparowania	Twardość	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Dostrojenie	Uwagi
+12P/14L	8P/8L	-2	1	••••	6	-

Bardzo ciężka zbroja płytowa (Artefakt •••••)

Wyparowania	Twardość	Ruch	Zmęczenie	Koszt	Dostrojenie	Uwagi
+15P/15L	10P/10L	-2	2	•••••	8	-

Wstrząsające cuda

Najpotężniejsze magiczne artefakty pochodzą z Pierwszej Ery, gdy Słoneczni władali Stworzeniem. W jej szczytowym okresie magia miała znacznie mniej tajemnic, a Pomazańcy tworzyli cuda o nieporównywalnej z niczym potędze. Kiedy Słoneczni powrócili, aby odbudować swą minioną chwałę, odkryli, że tak dużo wiedzy z Pierwszej Ery przepadło w pomroce dziejów, że nawet oni, królowie-bogowie, prawdopodobnie nie zdołaliby skonstruować artefaktów o takiej mocy. Odkrycie nawet jednego cudu o tak wstrząsającej potędze może zmienić losy całych narodów oraz wywołać wojnę o to, kto będzie nim władał.

Toporki burzy (Artefakt •••)

Te dwa topory o rękojeściach z drewna tekowego i żeleźcach z księżycowego srebra oraz białego nefrytu są najlepszymi przyjaciółmi zabójcy. Zawsze używa się obydwu i żeby się do nich dostroić pomazaniec musi poświęcić 3 okruchy Esencji na każdy (w sumie 6 okruchów).

Ta śmiercionośna broń do walki wręcz i na dystans posiada jeszcze dwie dodatkowe moce. Pierwsza z nich sprawia, że rzucone wracają do ręki posiadacza. Należy jednak pamiętać, że jeśli droga powrotu zostanie odcięta lub znajdą się dalej niż 100 m od właściciela, moc nie zadziała. W takiej sytuacj i trzeba przy wołać je przez Gdziekolwiek, wydając okruch Esencji w ramach akcji odruchowej. Toporki można przywołać zawsze, o ile wydana na nie Esencja nie zblaknie zupełnie (co następuje po około 1 dniu od chwili, gdy właściciel dotknął ich po raz ostatni), więc łatwo je przeszmuglować lub ukryć.

Druga moc związana jest z nazwą broni. Cel uderzony toporem zostaje, aż do końca sceny, otoczony przez błękitne wyładowania elektryczne. Ból i skurcze mięśni powodują, że otrzymuje karę wewnętrzną -1 do wszystkich puli kości. Efekty kilku uderzeń kumulują się, lecz nie mogą przekroczyć -4. Z uwagi na budowę toporków burzy, dostrojony Pomazaniec nie otrzymuje dodatkowych za moc materiału, z którego zostały wykonane.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie*	Koszt	Markery
5	+2	+5P	+ 1	2	Siła ••,Zr •••	6	•••	M
Szybkość	**Celność**	**Obrażenia**	**Ataki**	**Zasięg**	**Minimum**	**Dostrojenie***	**Koszt**	**Uwagi**
5	+ 1	+5P	2	20	Siła ••, Zr •••	6	•••	Uderzenie pioruna

*Artefakt i koszt dostrojenia dla Darv. Brak kary za drugą broń, gdy używane są jako para.

Śpiewający kij (Artefakt ••••)

Śpiewający kij jest zabytkiem starego podejścia do magii, właściwego niektórym czarodziejom z Pierwszej Ery. Ten wysoki jak człowiek kostur wykonany jest z białego nefrytu, pokryty nieregularną serią rzeźbionych fal oraz wybrzuszeń i posiada guz na każdym końcu. Nasączony żywicą smyczek wydobywa z śpiewającego kija słodkie dźwięki, podobne do dźwięków piły, na której gra wirtuoz. Każdy fragment kostura daje dźwięk innej wysokości i innej barwy.

Jeśli oprzeć kij o ziemię i odpowiednio na nim zagrać, ziemia odpowie na muzykę, unosząc się i opadając niczym fale i będzie się formować jak pod dotykiem niewidzialnych dłoni. To czyni ze śpiewającego kija zarówno cenne narzędzie, jak niebezpieczną broń: może zburzyć mury zamku równie łatwo, jak wykopać kanały. Możliwości śpiewającego kija ograniczają tylko umiejętności muzyka.

Pomimo prostego wyglądu, śpiewające kije to bardzo wyrafinowane narzędzia. Wiadomo, że powstało ich jedynie sześć. Jeden egzemplarz należy do Szkarłatnej Cesarzowej i trzymany jest w jej osobistym skarbcu. Kolejny znajduje się w Heptagramie, gdzie prowadzi się nad nim badania. Trzeci posiadają Nieskalani z Pasiap, używając go by kształtować otoczenie pod nowe Siedziby. Dwa były niegdyś w rękach armii Krainy, lecz jeden zaginął podczas bitwy z legionami Tepet, natomiast drugi spoczywa gdzieś na dnie Wewnętrznego Morza. Ostatni, własność legendarnego architekta Słonecznych Kai Baksa, zaginął wraz z nim podczas Uzurpacji. Choć wszystkie działają identycznie, każdy ze śpiewających kijów został nastrojony inaczej.

Dostrojenie śpiewającego kija wymaga 5 okruchów Esencji. Rezonujący z nim użytkownik traktuje kostur na potrzeby walki wręcz, jakby był ponurym młotem. Moc kontrolowania ziemi wymaga wydania jednego okruchu Esencji za każde trzy takty, podczas których kij potrafi przemieścić 3 m ziemi, piasku i gliny, lub 0,5 m kamienia. Śpiewający kij kształtuje ziemię w promieniu 100m. Aby użyć go do kontroli ziemi, bohater musi na nim zagrać, uzyskując sukces w teście (Esencji + Występów publicznych) o trudności wynikającej z precyzji i wielkości zadania. Narrator może zażądać kilku rzutów, jeśli prace trwają długo, lub przetestowania innej umiejętności w wypadku specyficznych zadań - na przykład Rzemiosła (Ziemi), by stworzyć budynek lub pomnik.

Dajkatana Podboju (Artefakt •••••)

Ta wykuta dla największych generałów Starego Cesarstwa broń przeznaczona jest dla kasty Świtu - żaden inny Pomazaniec nie zdoła się do niej dostroić i zyskać fantastycznych mocy.

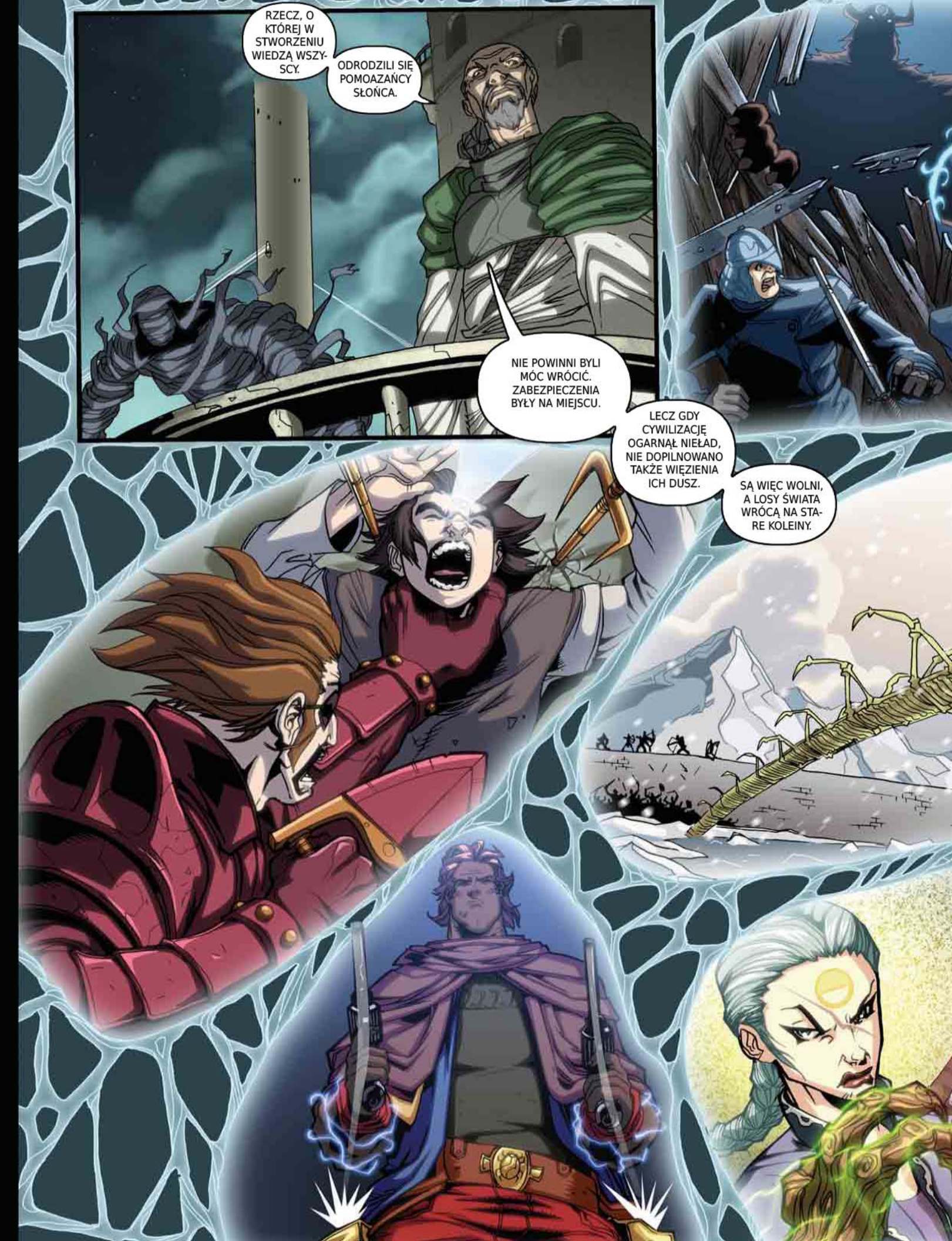
W bitwie, dajkatana lśni jasnym, nieziemskim światłem. Póki jej ostrze jest obnażone, wszyscy przeciwnicy i wrogie jednostki w promieniu 10m od posiadacza muszą testować Odwagę z trudnością +1, by nie uciec w przerażeniu. Nawet jeżeli się opanują, stracą liczbę ze wszystkich ataków (nawet, jeśli nie atakują dzierżącego dajkatanę) tyle kości, ile wynosi Odwaga właściciela broni.

Ponadto, póki właściciel ostrza używa go w bitwie, sprzymierzeni żołnierze będą walczyć z większą zaciętością, która przekłada się na dodatkową kość do wszystkich puli związanych z walką oraz jeden dodatkowy sukces w testach Odwagi. Co więcej, wrogowie otrzymują karę wewnętrzną -1 do wszystkich puli kości związanych z walką i +1 do trudności testów Odwagi. Te moce działają na walczących w promieniu 1 mili od Pomazańca Słońca, dzierżącego dajkatanę. Dajkatana podboju nie wpływa na cywili i neutralnych żołnierzy.

By dostroić się do tego niezwykłego ostrza, Słoneczny z Kasty Świtu musi wydać 10 okruchów Esencji. Oba znane egzemplarze tego rzadkiego i śmiercionośnego skarbu działają poza tym jak zwykle orichalkowe dajkatany, lecz posiadają trzy gniazda na inkluzy.

Szybkość	Celność	Obrażenia	Obrona	Ataki	Minimum	Dostrojenie	Koszt	Markery
5	+3	+6P	+2	3	Siła ••	5	•••••	-

CZY MUSZĘ ŻYĆ W CIEKAWYCH CZASACH?
WOLAŁBYŚ, ŻEBY CZASY BYŁY LEPSZE CZY PO PROSTU BARDZIEJ NUDNE?
NARA-O, NIE SŁYSZAŁEM CIĘ.
CZYM MOGĘ SŁUŻYĆ?
MIELISMY SIĘ SPOTKAĆ, KEJAK.
SZUKAŁEM CIĘ PRZY MROCZNEJ KAPLICY Z BLUSZCZU, ALE WYMKNĄŁEŚ SIĘ, NIC NIKOMU NIE MÓWIĄC.
JAK MNIE ZNALAZŁEŚ?
ZDRADZIŁA CIĘ WŁASNA SKŁONNOŚĆ DO TAJEMNIC. ZNALAZŁEM CIĘ, PRZEGLĄDJĄC ZAPISKI.
OCZYWIŚCIE. WIEDZIAŁEM, ŻE TRZEBA KOMUŚ POWIEDZIEĆ.
NO WIĘC, JESTEŚMY.
A WIĘC, SZUKAMY CZEGOŚ SZCEGÓLNEGO CZY... WSZYSTKIEGO
WSZYSTKIEGO
I CÓŻ PRZYKUŁO TWOJĄ UWAGĘ?


RZECZ, O KTÓREJ W STWORZENIU WIEDZĄ WSZYSCY.
ODRODZILI SIĘ POMOAZAŃCY SŁOŃCA.
NIE POWINNI BYLI MÓC WRÓCIĆ. ZABEZPIECZENIA BYŁY NA MIEJSCU.
LECZ GDY CYWILIZACJĘ OGARNĄŁ NIEŁAD, NIE DOPILNOWANO TAKŻE WIĘZIENIA ICH DUSZ.
SĄ WIĘC WOLNI, A LOSY ŚWIATA WRÓCĄ NA STARE KOLEINY.

NA POCZĄTKU STWORZENIA UZNA ICH ZA BOHATERÓW, KTÓRYCH TAK DESPERACKO POTRZEBUJĘ.
POTEM JEDNAK POKAŻĄ SWE PRAWDZIWE OBLICZE ZARÓWNO ŚMIERTELNIKOM, JAK I BOGOM.
ICH POTĘGA BĘDZIE ROSŁA.
...A WRAZ Z NIĄ ICH SKAZA.
...AŻ POWRÓCI KOSZMAR, KTÓREGO NAWET JA NIE CHCE PAMIĘTAĆ.
CO STANIE SIĘ ZE ŚWIATEM, JEŚLI ZNOWU ZDOBĘDĄ WŁADZĘ?

A ŚCIŚLEJ, CO SIĘ STANIE Z TOBĄ, GDY DOWIEDZĄ SIĘ, CO IM UCZYNIŁEŚ DAWNO TEMU?
CO? ZROBILIŚMY, CO NALEŻAŁO ZROBIĆ.
TAK TWIERDZIŁEŚ I WIEKI TEMU. NIGDY NIE ZWĄTPIŁEŚ W SWOJĄ DECYZJĘ KEJAK? NIGDY JEJ NIE ŻAŁOWAŁEŚ?
ŻAŁOWAŁEM, ŻE TAK BYĆ MUSIAŁO, ALE WIEM, ŻE MIAŁEM SŁUSZNOŚĆ.
NIE BYŁO WYJŚCIA?
ŻADNEGO ROZSĄDNEGO.
DYSKUTOWALIŚMY O INNYCH, ALE ODRZUCILIŚMY WSZYSTKIE.
A WIĘC, OTO JESTESMY.
DO CZEGO ZMIERZASZ?
DO NICZEGO.
PO PROSTU, ODPOWIEDŹ NA PYTANIE, KTÓRE ZADAŁEM CI WCZEŚNIEJ.
CZY PRAGNĄŁBYŚ LEPSZEGO ŚWIATA, CZY TYLKO MNIEJ INTERESUJĄCEGO.
BYŁA INNA, NIŻ SĄDZIŁEM.
CO TO ZNACZY. NARA-O?
NARA-O ...?

INDEKS

A

akcja 123
bezkostkowa 129
czarnoksięska 259
fizyczna 131
narracyjna 129
odruchowa 129
pozostała 148
równoczesna 146
społeczna 136
umysłowa 137
walka 146
walka społeczna 175
współpraca 130
akcja osłona 147, 169, 175
aktywowanie mocy w walce 149
anima 92
konsekwencje rozbłysku (u Słonecznych) 328
Pomazańców Gwiazd 344
Pomazańców Luny 339
Pomazańców Otchłani 349
sigil 117, 345, 350
Smoczej Krwi 332
typowe efekty Słonecznych 92
armie
żołnierze 287
podróż 273
charakterystyki wojsk 287
artefakty 113, 354, 390
tworzenie 138, 354, 392
z niewłaściwego materiału 394
aspekty 334
Drewna 334
Ognia 334
Powietrza 334
Wody 334
Ziemi 334
astrologia, sztuka 143
atakowanie 147, 150
ataki specjalne 162
bitwa 171
niespodziewane 161
strategia 255
walka społeczna 177
atrybuty 75, 103, 123
automatyczne sukcesy 128

B

Bal Keraz 38
bandyci 287
barbarzyńcy, Dzicz 296
bezkastowi 34
bieg 131, 169
bieganie 131, 147
bieguny żywiołów 30
bitwa 164
dryl 165
formacja 167
hart 165
moc 166
morale 166
oddziały 164
pancerz 166
porządek bitwy 168
specjalne postacie 166
wartość ataku na dystans 166
wartość ataku w walce wręcz 166
wielkość 165
Błogosławiona Wyspa 32
bogactwo 368
bankowość 373
cena soli 374
muszle 372
nefryt 268
srebro 372
zaszłość Mienie 375
Bojowość 148
Boże Igrzysko 23, 28
broń 378
broń miotana 382
broń obuchowa 379
broń strzelecka 383
Byk z Północy 25, 51, 355

C

celowanie 147
Cesarskie Miejsce Mocy 47
cnota 77, 104, 124
skaza 106
cuda powszechne 390
czarnoksięstwo 258
akcje 259
czary 224
komunikacja 276
Krąg Niebios 224, 262
Krąg Słońca 224, 264
Krąg Ziemi 224, 260
nauka 251
podróż 276
tworzenie 251
zaklęcia 260
cztery wady 339, 345, 349
niewrażliwości 196
demony 316
erymantus 319
hierarchia 316
neomaha 320
Oktawian 318
pochodzenie 23
przyzywanie 144, 317

D

diagnozowanie pacjenta 142
dobycie broni 149
doskonałe ataki/obrony 185, 190, 196
strategia 255
doświadczenie 281
koszt 282
duchy 28, 29, 300
Ahlat 58
Blada Kochanka 59
Esencja 303
Gri-Fel 307
Hiparkes 66
i Słoneczni 355
Kancelaria Niebios 28, 300
Kancelaria Ziemi 28, 300
Motywacje 305
pies z nieskalanej ziemi 305
Prządka Opowieści 65
Sikunare 308
stworzenie 23, 309
Syndycy 51
śmierć 302
Tarcza Dnia 65
Tkacz Snów 65
Złoty Pan 55
Dzicz 26
uzależnienie 297
antagoniści 291
kulty 295
wystawienie na działanie 291
mutacje 297

E

egzorcysta 327
ekwipunek pospolity 376
najwyższej klasy 377
broń 378
Esencja 22, 79, 117
obca 79, 334, 339, 345, 349
wrodzona 79, 334, 339, 345, 349
użyta 190
odzyskiwanie 118

G

Gaja 23, 29, 303, 309, 316
Gildia 53,57,61,67
waluta 372
gryf 300

H

Herezja Stu Bogów 66

I

Imperialna Góra 26, 32, 44, 291
infekcje 157
inkluzy 27, 116, 394
niszczenie 396

J

języki 112
Jozowie 23
kulty Jozów 356
Ju-Szan 28

K

kalendarz 20
Warangiański 58
Kalibracja 26, 302
Kancelaria Ziemi 30
kary 125
choroba 131
niestabilne podłoże 160
otoczenie 131
poruszanie (pancerz) 257
powstanie 149
skoki 149
trucizna 132
wartość obrony 152
dobycie i przygotowanie broni 149
za zasięg 154
zmęczenie (pancerz) 155
Kasta 75, 92
Gwiezdni 342
Lunacy 338
Otchłannicy 348
Słoneczni Świtu 93

INDEKS

umiejętności 76, 108
zaklęcia 193
Zaćmienia 101
umiejętności 76, 112
zaklęcia 237
Nocy 99
umiejętności 76, 111
zaklęcia 229
Zmierzchu 97
umiejętności 76, 110
zaklęcia 218
Zenitu 95
umiejętności 76, 109
zaklęcia 205
znamię 118
komunikacja 273, 374
czary 375
heliograf 375
magiczna 375
pocztowa 375
semafory 273
Konfederacja Rzek 63
kontratak 155
kozłogr 300
kradzież 136
kradzież kieszonkowa 136
Kraina 32
klasy społeczne 44
ministerstwa 38
prefekci 41
rolnictwo i przemysł 44
satrapie i trybutariusze 33, 41
śledczy 38
tron Krainy 35, 48
krainy cienia 131, 147
pochodzenie 25
krąg 82
tworzenie 82, 277
Krew Bogów 66, 289
Krosno Losu 24, 343
krwawienie 156
Kult Oświeconych 59
kulty przodków 68, 349

L

leczenie 154
eliksiry 390
leczenie ran 142
legiony Krainy
organizacja 36
leki 369
listy 374
lot 159
Luna 28

M

magiczne materiały 138, 394
zbroje 402
broń 397
maksimum cechy 283
maksymalna wartość cech 283
Malfeas 142, 316
stworzenie 23
Maska Zim 25, 62, 331
modlitwa 136, 303, 390
moment 145
monolog 177
morale 162
motywacje 75, 90
Mówca Pokoju 40

N

narkotyki 377
narracja 15, 268
dbałość o niepowtarzalność postaci 261
doświadczenie 281
krok po kroku 278
podróż 271
powiązania postaci 277
preludium 79
pytania wstępne 268
style gry 270
tworzenie kampanii 278
tworzenie postaci 72
umiejscowienie 271
wiekowi Pomazańcy 283
wprowadzenie nowej postaci do trwającej już gry 277, 283
nefryt (jako waluta) 369
nekromancja 349
Niebiański Magistrat30, 300
Niebiańskie Inkarny 28
wiara w 60
niemożliwe rozkazy 186
nieruchomy cel 159
niespodziewany atak 161
nieumarli
upiory 321
zombie 324
Niezrodzeni 23

O

obrażenia 154, 155
amputacja 157
krwawienie 156
krytyczne 154
leczenie 142
lekkie 154
porażenie 153
poważne 154
strategia 254
zakażenie 157
obrona
premie 152
mentalna 178
kary 152
społeczna 178
strategia 254
wartość 150, 151
odczytanie motywacji 136
odpowiedniki Mienia 375, 376
okruch 77, 115
Ostateczne Proroctwo 24
ostrza 378
oszołomienie 159
otwierania zamków 136

P

pancerze 386
artefakt 402
założenie 286
strategia 256
Panowie Śmierci 330
pojawienie się Panów 24
parowanie 151
piaskopław 360
Pierwsza Era 24
Pięć Panien 29, 300, 343
Piękny Lud 26, 292
katafrakta 294
dyplomata 293
hobgoblin 295
plemiona spoza Muru 53
pływanie 131
pochwycenie 162
podróż 271
czary 272
koszt 377
pogoda 26
przewidywanie 140
Pokazy Siły 134
Południe 56
Pomazańcy 31
powszechne zdolności 32
narodziny 31
rola 32
Pomazańcy Gwiazd 32
Ahn-Aru 346
animy 344
Brązowa Kwadra 344
Esencja 344
kasty 344
obowiązki 343
sekretny los 346
zaklęcia 345
Złota Kwadra 344
Pomazańcy Luny 32, 338
animy 339
Sprytna jak Siedem Diabłów 341
Esencja 339
i Słoneczni 354
kasty 339
Raksi, Królowa Kłów 59
Srebrny Pakt 338
Wspaniały Jaguar 340
Zaklęcia 340
Zmiennokształtność 339
zwierzołaki 291
Pomazańcy Otchłani 32, 348
animy 349
Esencja Otchłani 349
imiona 349
pierwsze pojawienie się 25
Śnieżny Wędrowiec 352
Wyniesienie 348
zaklęcia 350
Pomazańcy
Słońca 31, 91, 353
grobowce 63, 354
Harmonia Nefrytu 356
ponowne pojawienie się 25
Jurgen „Byk z Północy” Kaneko 25, 51, 355
popisy 127
porażki 125
porcelanowe muszelki 372
pory roku 26
powalenie i odrzucenie 158
poziomy zdrowia 79
Północ 50
preludium 79, 279
premie 127
przebranie 136
Przekroczenie granic 105
przeszukiwania miejsca 141
przetrwanie w ostępach 144
przezwyciężenie

INDEKS

niedogodności 131
przyzywanie
demony 144
sztuka 144
upiory 323
żywiołaki 309
pule kości 124
automatyczne sukcesy 128
odpowiednie
rzuty i cele 190
trudności 124
wartości stale 126
zwiększenie
za pomocą zaklęć 191
punkty dodatkowe 79
Pustki, kult 349

R

religie i kulty 114
Rozkaz nie do przyjęcia 186
Ród Cynis 35
Megara 337
monopol handlu
niewolnikami 67
Ród Iselsi 35
powiązania z Wszystkowi-
dzącym Okiem 38
Ród Katak 35
Kainan 49
Kuruk 38
Ród Ledaal 35
Arnis 38
Kalin 49
Kes 49
Ród Mnemon 35
Mnemonis 49, 307
Ród Nellens 35
Ród Peleps 35
Eralin „Czarownica
Morska” 47
i Cesarska Flota 47
Lundaer 47
Sorugan 47
Ród Ragara 35
Feria 48
Ród Sesus 35
„Ślimak” Nagezzer 335
Ród Tepet 35
Edżawa, Czarna Róża 49
legiony rodu 25
Lisara 336
Regent Fokuf 35
Ród V'neef 35
i Flota Handlowa 47
Bijar 49
ruch 149
rzuty złożone 126

S

satrapa 33, 42
sekretny los 346
Siedziby 27, 116
budowa 138
Cesarska 47
wojenne 47
siła woli 78, 118
odzyskiwanie 91, 118
użycie 118, 127
skoki 135, 149
Słońce Niezwyciężony 28, 60
Smocza Krew 31, 332
dzieciństwo 43
Esencja 334
i Słoneczni 354
małżeństwa 43
Rodowe Dwory 43
spoza Krainą 53
szkolenie 43
zaklęcia 334
Smoczy Gon 33, 39
Smoki Żywiołów 30
specjalizacje 76
Srebrny Pakt 388
srebro 372
statyści 161
strzały mierzone 163
Stworzenie 23
Stwórca 31
szamani Dziczy 296
Szkarłatna Cesarzowa 33
filozofia 33
pojawienie się 25
zniknięcie 25, 35, 62
Szkarłatna Dynastia 35
Szogunat 24
sztuka geomancji 144
sztuka zaklinania 144
sztuki walki
broń 381
różnice wobec zaklęć 251
styl Nieskalanych 335
zaklęcia 247

Ś

śledzenie 134
śmierć 156
śmierć bogów 302
śmiertelnicy 286
jako bohaterowie 83
śnieżni wędrowcy 51

T

talizmany 391
tarcze 389
taumaturdzy 289
taumaturgia 142
technologia 145
testy sporne 126
trening 282
tropienie 144
trucizny 132
trudności 124
twardość 154
tworzenie postaci 72
krok po kroku 75
przykłady 82
Tysiąc Łusek 36

U

układy 185, 252
przykłady 253
tworzenie 252
wskazówki 252
ukrywanie przedmiotów 141
ukrywanie się 134
umiejętności 76, 108, 124
umiejętności kastowe 76
preferowane 76
specjalizacje 76, 127
unikanie 150
upadek 135
upiory
egzorcyzmy 325
Upiorna Krew 323
nienasycone 327
nemisariusz 329
potępieniec 329
przyzywanie 325
wojny 328
Upodobania 78, 90
utrudnienia ruchu 257
Uzurpacja 321

W

walka 145
bitwa 164
na wierzchowcu 159
społeczna 175
strategia 252
walka społeczna 175
akcja osłona 175
ataki pisemne 181
atakowanie 177
cechy 177
krok po kroku 178
monolog 177
motywacje 180
oddziały 181
upodobania 179
wartość obrony 178
wir 177
walka z wierzchowca 159
waluta 369
wartości stałe 126
widoczność 141
wiedza akademicka 137
Wielka Klątwa 24, 77, 105
przykłady 105
pochodzenie 23
Wielka
Zaraza 24, 26, 31, 43, 62,
68, 131
leczenie 222
wielu przeciwników 160
wir 150, 171, 177
włócznie 380
wojska 288
wpływ na umysł 185
Wschód 58
wspinaczka 135
wstrzymanie oddechu 133
Wszystkowidzące Oko 38
wycena dóbr 140
wyczerpujące czynności 133
Wymowność 177
wyparowania 154, 386

Z

Zachód 53
zaklęcia 77, 189
dodatkowe akcje 189
doskonałe atak
i obrona 185, 190, 196,
255
duchów 304
Gwiezdnych 345
Lunaków 340
minimum 190
nauka 184
odruchowe 188
Otchłanników 350
proste 188
słowa klucze 189

INDEKS

Smoczej Krwi 334
układy 185, 252
uzupełniające 188
żywiołaków 311
zaklęć, indeks
Atak Mgły Ponad Wodą 198
Atak Pędzącego Gromu 205
Atak Płatków Peoni 193
Atak Spadających Sopli Lodu 198
Atak Żelaznego Wiru 193
Biurokracji (zaklęcia) 237
Blask Słonecznego Króla 208
Broni białej (zaklęcia) 193
Broni miotanej (zaklęcia) 197
Broń Duchowa 199
Celność Ponad Dystans 199
Ciało Żelaznego Kotła 209
Cień Nad Wodami 232
Cios Powalający Byka 251
Cios Przywracający Porządek 229
Czarnoksięstwo Kręgu Niebios 224
Czarnoksięstwo Kręgu Słońca 224
Czarnoksięstwo Kręgu Ziemi 224
Czas Dzikiej Hulanki 244
Czasem Konie Latają 241
Czujności (zaklęcia) 229
Ćwiczenie w Zbieraniu Pożywienia 214
Ćwiczenie Wzmacniające Siłę 235
Dedukcji (zaklęcia) 218
Deszcz Uskrzydlonej Śmierci 202
Determinacji (zaklęcia 205
Diagram Ochrony Przed Duchami 225
Doskonały Język Emisariusza 243
Dotknięcie Wzmacniające Przedmiot 222
Dotyk Niosący Ukojenie 219
Dotyk Otwierający Zamki 237
Dowodząc Doskonałą Armią Niebios 203
Druga Doskonałość: Zwycięstwo Esencji 191
Duch Nieustępliwego Kupca 216
Duch Niewidocznego Posągu 232
Duch Silnej Woli 211
Duch Umacnia Skórę 209
Dyscyplina Niezrównanego (Zmysłu) 230
Dyscyplina Odświeżenia Pamięci 217
Dyscyplina Perfekcyjnej Kaligrafi 241
Esencja Chroni Przed Sztormem 247
Forma Słonecznego Bohatera 250
Forma Węża 247
Generał Wszechwidzącego Słońca 203
Gest Sprowadzenia Kolczugi 208
Gest Wypędzenia Strachu 203
Jedna Broń, Dwa Ciosy 193
Jeździectwa (zaklęcia) 239
Języków (zaklęcia) 241
Kamuflaż Mamiący Wzrok 214
Karzący Osąd Słońca 217
Kaskada Przejmującego Strachu 199
Każda Dusza Jest Na Sprzedaż 219
Klątwa Leniwego Urzędnika 239
Kły Przeszywają Pancerz 248
Koncentracja Powracającej Broni 199
Koncentracja Żelaznej Skóry 209
Kradzież Idealna 236
Kradzież Sprzed Nosa 237
Legendarny Nauczyciel 226
Łucznictwa (zaklęcia) 199
Majestatyczna Postać 215
Manewr Wzmocnienia Charakteru 208
Mantra Oczyszczająca Ciało 222
Mądre Oko Uczonego 242
Medycyny (zaklęcia) 219
Medytacja Oczyszczenia Ran 221
Medytacja Odnawiająca Ciało 212
Medytacja Odpornego Dębu 209
Medytacja Ogólnej Regeneracji 222
Medytacja Wyzwolonej Bohatera 208
Metoda Czcigodnego Dworzanina 243
Metoda Harmonijnej Nauki 226
Metoda Jedności Ducha 239
Metoda Manifestacji Przeznaczenia 205
Metoda Mądrego Dowodu 218
Metoda Mknącego Zająca 234
Metoda Natychmiastowego Leczenia 222
Metoda Niezniszczalnej Fascynacji 243
Metoda Niezwyciężonego Admirała 245
Metoda Odskoku 232
Metoda Osaczenia Nieprzyjaciela 234
Metoda Oszczędnego Kupca 237
Metoda Porywająca Serca 217
Metoda Przekazania Esencji 229
Metoda Słonecznych Rozbłysków 202
Metoda Sprytnej Obserwacji 218
Metoda Unikania Uwagi 231
Metoda Unikania Zaskoczenia 230
Metoda Usprawniania Wydziału 238
Metoda Wilka Morskiego 245
Metoda Wirującego Pędzelka 241
Metoda Wyciągania Choroby 222
Metoda Wzmacniania Woli 229
Metoda Zniknięcia z Oczu Duszy 231
Mistrzostwo Skromnych Manier 245
Młot Niebiańskiego Gromu 250
Mylący Atak 197
Namaszczenie Cudowną Żywotnością 220
Namaszczenie Reprezentanta 215
Naturalna Chwała Słońca 229
Nieograniczone Mistrzostwo 192
Niepokonane Mistrzostwo Wojownika 211
Niepowstrzymany Gniew Świtu 193
Nieskalany Złoty Luk 202
Niewyczerpane Pioruny Słonecznego Ognia 202
Niewykrywalne Przejście 214
Niezachwiane Oddanie 208
Niszczyciel Duchów 224
Obrona Niebiańskiego Strażnika 195
Obrona Nieuchwytnego Marzenia 207
Obrona Nurkującej Jaskółki 194
Obrona Prawego Lwa 206
Obrona Upartego Dzika 207
Obycia (zaklęcia) 243
Ochrona Niebiańskiej Szczęśliwości 197
Odporności (zaklęcia) 208
Odporny Na Trudy Duch Wędrowca 213
Odwet W Mgnieniu Oka 200
Ogłuszające Uderzenie 205
Oko Słońca Niezwyciężonego 230
Okultyzmu (zaklęcia) 224
Orzeźwienie Opancerzonego Zwiadowcy 209
Pełna Gracji Postawa Żurawia 233
Perfekcyjne Odbicie 236
Pierwsza Doskonałość: Objęcie Esencji 190
Płonąca Czakra

INDEKS

Czarnoksiężnika 226
Płonący Piorun Słońca 194
Płynność Krwi 232
Porażenie Chwałą 215
Postawa Emanująca Władzą 216
Postawa Gotowości Ośmiu Kierunków 197
Postawa Kapitana 246
Postawa Nieprzystępności 207
Postawa Pięciu Murów 196
Postawa Przedmurza 195
Potężna Strzała 200
Prana Ataku Gromu 234
Prana Doskonałej Wiedzy o Bitwie 205
Prana Napełnienia Mocą 229
Prana Nienaruszalnej Rzeczywistości 205
Prana Ochrony Przed Żywiołami 214
Prana Wiatru Podającego Zbroję 208
Prana Zwiniętego Węża 249
Przebranie Doskonałe 235
Przecięcie Ścięgien 197
Przeniknięcie Intencji 242
Przepływ Esencji (umiejętności) 193
Przetrwania (zaklęcia) 212
Przyspieszenie Machiny 238
Przywództwa (zaklęcia) 215
Przyzwanie Wiernego Łuku 201
Przyzwanie Wiernej Stali 194
Reprymenda Pierzchającego Tłumu 203
Rozmontowanie 224
Rumak Szybki Jak Wiatr 241
Rzemieślnik Nie Potrzebuje Narzędzi 224
Rzemiosła (zaklęcia) 222
Rzut Miażdżącej Fal 250
Sekrety Przemieszczających się Miast 214
Skradania się (zaklęcia) 231
Słoneczny Kontratak 197
Spokój Gromadzący Esencję 211
Strzała Esencji 200
Strzelisty Skok Żurawia 233
Styl Kroków Lekkich jak Piórko 234
Styl Oriego Skrzydła 234
Styl Pajęczych Stóp 234
Styl Poetyckiej Ekspresji 243
Szacujące Spojrzenie Odbiorcy 219
Sztuk walki (zaklęcia) 205
Sztuka wojny (zaklęcia) 203
Szybkość Błyskawicy 234
Szybkość Uderzającej Kobry 249
Taktyka Odrodzenia Feniksa 207
Taniec Spragnionego Krwi Miecza 211
Technika Atakującej Kobry 247
Technika Burzy Strzał 200
Technika Ciała Byka 211
Technika Diamentowej Skóry 210
Technika Doskonałego Rozeznania 247
Technika Fali Wstrząsu 251
Technika Głodnego Tygrysa 193
Technika Hipnotycznego Języka 215
Technika Idealnego Przesłuchania 218
Technika Instynktownego Odstąpienia 232
Technika Jadowitych Podszeptów 244
Technika Kłów i Łusek 248
Technika Kształcenia Bestii 212
Technika Kształtowania Dziczy 227
Technika Leczenia Ran 220
Technika Listu W Liście 242
Technika Małpiego Skoku 233
Technika Młota Z Żelaza 251
Technika Nadzwyczajnego (Zmysłu) 229
Technika Niepowstrzymanej Pogoni 214
Technika Niezawodnej Diagnozy 211
Technika Oczu Dworzanina 218
Technika Pięści z Żelaza 249
Technika Pokrętnych Słów 243
Technika Pozornej Niewidzialności 231
Technika Pożeracza Upiorów 225
Technika Przeskakiwania Gór 233
Technika Scalenia Wraku 247
Technika Smoczych Splotów 249
Technika Stwarzania z Chaosu 228
Technika Unikania Drzwi 237
Technika Usunięcia Uszkodzeń 223
Technika Uszu Sędziego 218
Technika Widmowej Strzały 201
Technika Władcy Koni 239
Technika Wnikliwego Nabywcy 238
Technika Wzmacniania Wytrzymałości 223
Technika Zabezpieczenia Kadłuba 246
Technika Zacnego Wierzchowca 239
Technika Zasadzki Na Morzu 247
Technika Zawiesistej Atmosfery 239
Technika Zupełnej Odporności 212
Technika Żelaznego Pazura 194
Trans Bitewnej Furii 211
Trans Niepowstrzymanej Prędkości 200
Trening Tygrysiego Wojownika 204
Trzecia Doskonałość: Przywrócenie Esencji 192
Tyrada Tworząca Tabu 244
Uderzając Jak Młot 249
Uderzenie Jadowitej Esencji 249
Uderzenie Ognia i Kamienia 193
Umocnienie Przeciwko Chaosowi 223
Unik Siedmiu Cieni 232
Uników (zaklęcia) 232
Uwodzicielski Taniec Demonów 218
Uzdrawiające Dotknięcie 220
Wąż Miażdży Piętę 249
Wezwanie Ostrza 193
Wezwanie Ostrza 199
Wędrówka Z Dala Od Szlaku 214
Wężowy Unik 247
Wiatr Nie Istnieje 199
Widmowy Rumak 241
Widzenie Duchów 224
Wieczna Harmonia Żywiołu 214
Wiedzy (zaklęcia) 226
Wiedza Legendarnego Wojownika 204
Wspaniała Szabla Słońca 194
Wspaniała Zbroja Słońca 209
Wszystkowidzące Oko Czarnoksiężnika 225
Wysportowania (zaklęcia) 233
Występ Budzący Widma 217
Występów publicznych (zaklęcia) 217
Wyścig na Skrzydłach Esencji 241
Wzbudzenie Bohaterstwa 203
Wzbudzenie Posłuchu 217
Wzbudzenie Słusznego Gniewu 203
Wzbudzenie Sympatii Zwierząt 212
Wzór Porządkujący Chaos 227
Zdobycie Sługi Pełnego Uwielbienia 216
Zebranie Kongregacji 245
Złodziejstwa (zaklęcia) 235
Zrozumienie Dworu 244
Zwierze Związane Duchem 212

INDEKS

Żeglarstwa (zaklęcia) 245
Zakon Nieskalanych 39
filozofia 40
i Smoczy Gon 39
Mówca Pokoju 40
obowiązki 40
odmienności 63
sztuki walki 334
utworzenie 343
zarazy 362
leki 365
unikanie
i przetrwanie 131, 362
zasady otoczenia 133
zaszłości 77, 113, 124
Zaświaty 321
stworzenie 23
zauważanie szczegółów 141
Zgromadzenie (Krainy) 34, 38
Zgromadzenie (Słońca) 23
Ziemie Łupieżców 61
Złota Kwadra 344
zmęczenie 155
zwierzęta 358
zwierzołaki 291

Ż

żołnierze 288
krainy cienia (żywi) 323
żywiołaki 309
drzewne pająki 315
esencja 310
Facharu 311
huraka 313
nimfy 314
zaklęcia 311

EXALTED®
SECOND EDITION

Podręcznik Narratora

JUŻ WKRÓTCE!

Imię: _____ Koncepcja: _____
Gracz: _____ Motywacja: _____
Kasta: _____ Anima: _____

Atrybuty

Siła	●OOOO	Charyzma	●OOOO	Zmysły	●OOOO
Zręczność	●OOOO	Oddziaływanie	●OOOO	Inteligencja	●OOOO
Wytrzymałość	●OOOO	Wygląd	●OOOO	Spryt	●OOOO

Umiejętności

Świt

- ☐ Broń Biała _____ OOOOO
- ☐ Broń Miotana _____ OOOOO
- ☐ Łucznictwo _____ OOOOO
- ☐ Sztuka Wojny _____ OOOOO
- ☐ Sztuki Walki _____ OOOOO

Zenit

- ☐ Determinacja _____ OOOOO
- ☐ Odporność _____ OOOOO
- ☐ Przetrwanie _____ OOOOO
- ☐ Przywództwo _____ OOOOO
- ☐ Występy Publiczne _____ OOOOO

Zmierzch

- ☐ Dedukcja _____ OOOOO
- ☐ Medycyna _____ OOOOO
- ☐ Okultyzm _____ OOOOO
- ☐ Rzemiosło _____ OOOOO
- ☐ Wiedza _____ OOOOO

Noc

- ☐ Czujność _____ OOOOO
- ☐ Skradanie się _____ OOOOO
- ☐ Uniki _____ OOOOO
- ☐ Wysportowanie _____ OOOOO
- ☐ Złodziejstwo _____ OOOOO

Zaćmienie

- ☐ Biurokracja _____ OOOOO
- ☐ Jeździectwo _____ OOOOO
- ☐ Języki _____ OOOOO
- ☐ Obycie _____ OOOOO
- ☐ Żeglarstwo _____ OOOOO

Specjalizacje

- ☐ _____ OOOOO
- ☐ _____ OOOOO
- ☐ _____ OOOOO
- ☐ _____ OOOOO
- ☐ _____ OOOOO

Atuty

Zaszłości

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Zaklęcia

Nazwa	Koszt	Nazwa	Koszt

Broń

_____
_____
_____
_____

Anima

_____
_____
_____
_____

Przekroczenie Granic

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Skaza Duszy

_____
_____
_____

Siła Woli

O O O O O O O O O O

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Wyparowania

L_____ P_____ K_____

Zdrowie

-0	☐☐☐☐☐
-1	☐☐☐☐☐
-2	☐☐☐☐☐
	☐☐☐☐☐
-4	☐
Obezwładniony	☐

Cnoty

Litość ●OOOO ☐☐☐☐☐

Pewność ●OOOO ☐☐☐☐☐

Odwaga ●OOOO ☐☐☐☐☐

Umiar ●OOOO ☐☐☐☐☐

Esencja

● O O O O O

Wrodzona ____ | ____

Obca ____ | ____

Wykorzystana _____

Doświadczenie

Pierwsza Era

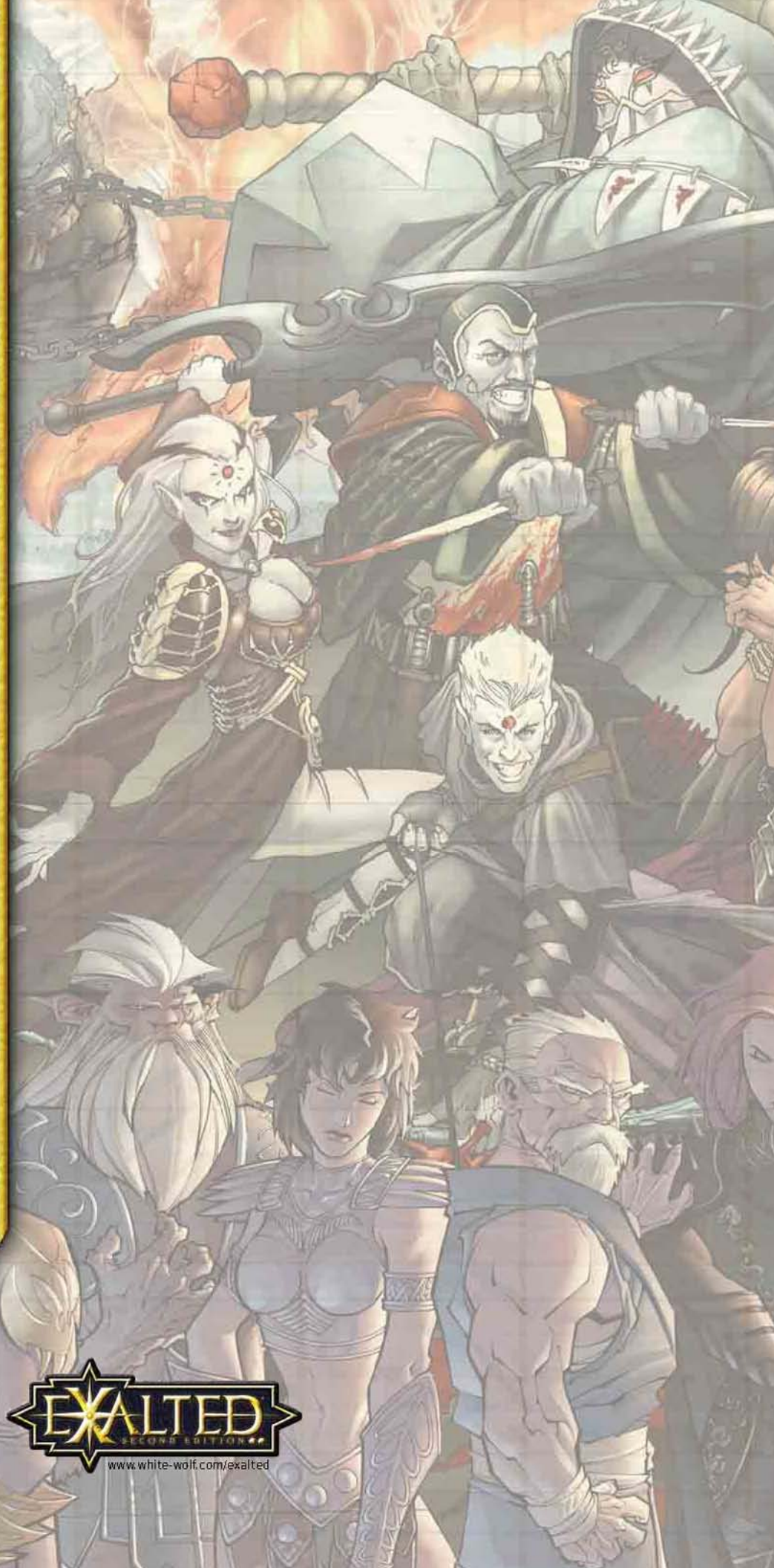
Kryształ
Lodowe Palenisko
Archipelag Trupiej Skały
Onyks
Lazur
Archipealg Koralowy
Wielki Ocean Zachodni
Lodowy Dom
Getamane
Inara
Fella
Biały Mur
Pieśń
Rubylak
Czerak
Wyspa Głosów
Góra Metagalapa
Syjan
Chanos
Orla Przystań
Góra Imperialna
Pangu
Calin
Wielkie Rozwidlenie
Szary Spad
Słuchotka
Przełęcz Pańska
Jucze
Wieczne Miasto
Niepozór
Węzeł
Esdoja
Błogosławiona Wyspa
Archipelag Grzywaczy
Celeren
Ciernie
Denandsor
Ardżuf
Morze Wewnętrzne
Kirigast
Miasto Stalowego Lotosu
Jane
Światłocień
Błękitna Przystań
Łono
Wzorzec
N
Klejnot
800 mil

Nie wierz w to, co mówią naukowcy. Historia to kłamstwo, fałszerstwo zmyślone przez niegodziwych starców, którzy chcą zmienić świat w szare i nudne więzienie, by ochronić nas przed niebezpieczeństwem wolności. Pragną, byś wierzył, że Ziemia jest samotnym okrętem w wszechświecie, że płynie przez próżnię kosmosu, wyzuta z magii, i potrzebuje silnej reki u steru.

Zamknij umysł na ich kłamstwa. Czas, nim rozpoczęła się historia, nie był okresem władzy dzikich jaszczurów i bezmyślnych procesów natury, lecz erą mitów i magii. Istniał wówczas świat legend, a herosi przemierzali okręg Stworzenia, korzystając z mocy, które dali im bogowie. Były to czasy, nim świat stał się pospolity, magia osłabła a dusza ludzka ogłupiała.

Oto historia tamtych dni.

OTO HISTORIA POMAZAŃCOW.



EXALTED
SECOND EDITION

www.white-wolf.com/exalted