

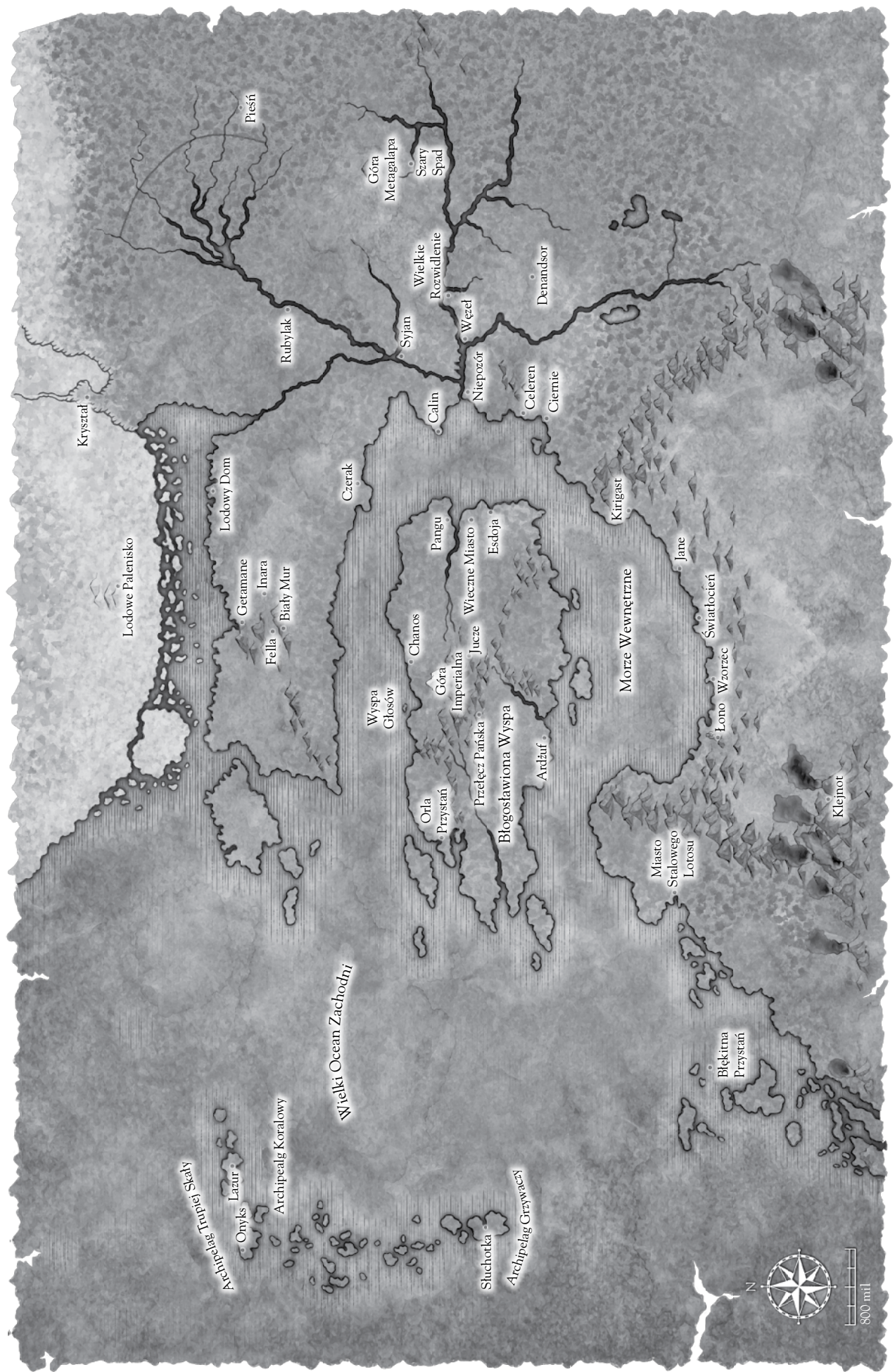
EXALTED

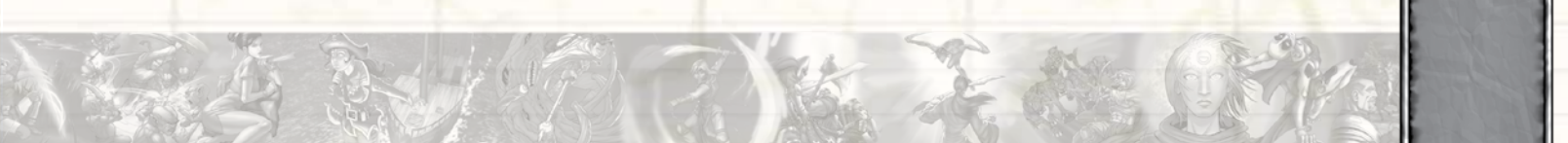
SECOND EDITION

POWRÓT DO GROBOWCA PIĘCIU ŻYWIOŁÓW



DARMOWE ZASADY I PRZYGODA





ŚWIAT EXALTED

Pewnej nocy Ażrarn, Książę Demonów, jeden z Władców Ciemności, przybrał dla rozrywki kształt wielkiego czarnego orła. Łopocąc ogromnymi skrzydłami, poszybował na wschód i na zachód, na północ i na południe, do czterech krańców świata, jako że w owych dniach Ziemia była płaska i unosiła się na oceanie chaosu.

– Tanith Lee – Demon Ciemności, przeł. A. Polkowski

W zamierzczłych czasach, zanim świat został ukształtowany, bogowie byli zaledwie niewolnikami Przedwiecznych, którzy władali całym Stworzeniem z Niebiańskiego Miasta Ju-Szan. Nastąpił jednak czas, gdy bogom ciężać zaczęła niewola, a że przysięgali, że nigdy sami nie podniosą rękina swych władców, postanowili obdarzyć wybranych ludzi mocą konieczną, by stanąć do walki przeciw panom wszechświata. Tak oto pojawili się pierwsi Pomazańcy.

Stworzeniem wstrząsnęła Przedwieczna Wojna, niosąc wiele nieodwracalnych zniszczeń. Zwyciężyli w niej Pomazańcy, którzy oddali Niebiosą we władanie bogom, a jako zapłatę zyskali władzę nad Stworzeniem. Rozpoczęła się Pierwsza Era.

Największym z bogów był Słońce Niezwyciężony, najpotężniejszymi zaś z Pomazańców – jego wybrańcy, Pomazańcy Słońca, którzy przez ponad dwa tysiące lat władali Stworzeniem sprawiedliwie i z rozumą. Ich dusze pożerała jednak pradawna klątwa, powoli prowadząc ich do upadku. Wówczas doradcy Słonecznych, Pomazańcy Gwiazd, oraz ich gwardia złożona z Pomazańców Ziemi, zawiązali spisek, by obalić zdeprawowanych Słonecznych. I stało się tak, że w godzinie próby władców opuścili nawet ich towarzysze, Pomazańcy Luny. Słonecznych zdradzono i wymordowano.

Kiedy umiera Pomazaniec Słońca, jego Esencja znajduje innego obiecującego śmiertelnika i wynosi go ponad zwyczaj-

nych ludzi – w pewnym sensie jego dusza wędruje. Gwiazdni przerwali jednak ten cykl, uwięzili około trzystu boskich Esencji zdradzonych Słonecznych w wielkim więzieniu, zatopionym w głębinach Morza Wewnętrznego. Rozpoczęła się Druga Era, uboższa od swej poprzedniczki.

Przez ponad tysiąc lat Stworzeniem władała Smocza Krew, systematycznie tropiąc i niszcząc nieliczne Esencje Słonecznych, którym udało się uniknąć uwięzienia, i które wciąż się odradzały. Świat zaś stawał się miejscem coraz bardziej zdradzieckim i zepsutym.

Lecz wszystko ma swój koniec.

Szkarłatna Cesarzowa, władczyni z Dynastii Smoczej Krwi, zaginęła, a jedenaście Wielkich Rodów rozpoczęło zmagania, których stawką był pusty tron. Podówczas, w Czasie Zamętu, Słoneczni odrodzili się w wielkiej liczbie, a miejsce ich uwięzienia zostało zniszczone przez postępującą Cień.

Czy Pomazańcy Słońca uratują Stworzenie, czy doprowadzą do zguby?

JAK GRAĆ W EXALTED

Witamy w drugiej edycji najpopularniejszej gry fantasy wydawnictwa White Wolf. „Exalted: druga edycja”. To rezultat pięciu lat szalonych przygód we wspaniałym i szczegółowo opisanym świecie. Dla tych czytelników,



którzy jeszcze nie grali w „Exalted” albo w ogóle nie spotkali się z grami fabularnymi: to gra, gdzie odgrywa się role heroicznych wybrańców bogów, noszących w sobie dusze odrodzone po wiekach uwięzienia. Dysponują oni mocą, która może zmieniać przeznaczenie całego świata. „Exalted” czerpie inspiracje z szerokiej gamy źródeł, od starożytnych eposów Dalekiego Wschodu i Zachodu („Iliada”, „Odyseja”, „Beowulf”, „Epos o Gilgameszu”, „Ramajana”, „Podróż na Zachód”, „Dzieje Trzech Królestw”, „Opowieści znad brzegów rzek”), przez literaturę popularną (utwory Roberta E. Howarda, Fritza Leibera, Michaela Moorcocka i Tanith Lee), po filmy akcji wuxia („Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok”, „Hero”, „Iron Monkey”), anime i filmy animowane („Ninja Scroll”, „Księżniczka Mononoke”, „Vampire Hunter D: Bloodlust”, „Visions of Escaflowne”, „Samuraj Jack”, „Reign the Conqueror”), mangi („Bastard”, „Miecz Nieśmiertelnego”, „InuYasha”, „Samotny Wilk i szczenię”) oraz gry komputerowe (seria „Dynasty Warrior”, seria „Final Fantasy”, seria „Prince of Persia”, „Chrono Tiger”). Jeśli podobał wam się któryś ze wspomnianych utworów, na pewno znajdziecie coś dla siebie w świecie „Exalted”.

By zagrać w „Powrót do Grobowca Pięciu Żywiołów” potrzeba niewiele: niniejszy tekst, kilka ołówków i kostek 10-sciennych. Najlepiej, gdy na każdego gracza wypada po dziesięć kostek, zawsze jednak grający mogą się nimi dzielić.

„Powrót do Grobowca Pięciu Żywiołów” najlepiej rozegrać w pięć osób. Czworo graczy wcieli się w rolę powracających Pomazańców Słońca, wybierając po jednej z zamieszczonych w tej książeczce postaci. Piąty weźmie na siebie rolę Narratora: przeczyta przygodę, dopilnuje poszanowania reguł, będzie opisywał otoczenie, w którym znajdują się postacie graczy, będzie przedstawiał rezultaty ich działania i wcielał się we wszystkie postacie drugoplanowe, które napotkają bohaterowie. Narrator i gracze powinni przeczytać opisy postaci na kartach postaci oraz rozdział zatytułowany „Świat Exalted” (właśnie go czytasz). Z częścią pod tytułem „Grobowiec Pięciu” ma prawo zapoznać się tylko Narrator.

RZUCANIE KOŚCMI

„Exalted: druga edycja” korzysta z Systemu Narracyjnego, w którym o rezultacie pojawiających się w toku fabuły zdarzeń losowych decydują kości 10-sienne. System jest bardzo prosty: zawsze, gdy masz wykonać test, rzucasz tyloma kośćmi, ile wynosi wartość stosownego atrybutu lub atrybutów na karcie twojej postaci. Taka suma nazywamy pulą kości.

Przykład: Narrator prosi o test (Zmysłów+Czujości). Jeśli twój bohater ma Zmysły 3 i Czułość 2, rzucasz pięcioma kośćmi.

Każda kostka, na której wypadnie 7 i więcej, nazywana jest sukcesem. 10-ka zazwyczaj uznawana jest za dwa sukce-

sy. Wspomnieć należy, że większość kostek oznaczana jest cyframi 0-9, gdzie 0 oznacza 10.

Testy mają swoją trudność: oznacza ona, ile sukcesów potrzeba, by rzut był udany. Jeśli nie zaznaczono inaczej, trudność wynosi 1. Jeżeli uzyskasz mniej sukcesów, niż jest to wymagane, test jest nieudany, a akcja, którą twój bohater próbował wykonać, kończy się fiaskiem, co może prowadzić do dalszych komplikacji.

Jeśli nie uzyskałeś żadnego sukcesu, a jedna lub więcej z twoich kostek pokazuje „1”, odniosłeś całkowitą porażkę, czyli katastrofalne niepowodzenie. Zwykle niepowodzenie jest zazwyczaj tylko przeszkodą, a twoja postać może spróbować ponownie lub wymyślić inny sposób przezwyciężenia trudności. Rezultat porażki bywa zupełnie drugoczący.

Przykład: Kiedy wykonujesz wspomniany test (Zmysłów + Czujności), pula kości wynosi 5. Jeżeli wyrzucisz 1, 5, 7, 8 i 10, uzyskasz cztery sukcesy (po jednym za 7 i 8 oraz dwa za 10). Rzut 1, 3, 5, 5, 6 to niepowodzenie, gdzie „1” przesądza o strasliwej porażce. W przypadku wyników 2, 3, 5, 5, 6 postaci po prostu się nie udało.

Niekiedy rozmiary powodzenia zależą od liczby uzyskanych sukcesów. W takim wypadku odlicza się liczbę sukcesów mniejszą, niż poziom trudności oraz tych, które należy odjąć ze względu na modyfikatory zewnętrzne.

Przykład: Rzuciłeś na kościach 1, 5, 7, 8 i 10 (Zmysły + Czujność), ale trudność testu wynosiła 3. Oznacza to, że osiągnąłeś dwa sukcesy, ponieważ liczy się tylko sukces trzeci i czwarty. Pierwszy i drugi zostały zanegowane przez trudność. Jeśli pojawiłyby się jakieś dodatkowe okoliczności, które odejmowałyby od wyniku jeden sukces, oznaczałoby to, że uzyskałeś tylko jeden sukces.

Czasem okoliczności lub reguły gry modyfikują samą pulę, zmniejszając lub powiększając liczbę kości, którymi rzucasz. Prawie nigdy pula nie może spaść poniżej poziomu Esencji twojej postaci. Od tej reguły istnieją załedwie dwa odstępstwa: modyfikatory od poziomu obrażeń oraz rzucanie się w wir, które może obniżyć pulę kości poniżej poziomu Esencji znajdującej się na karcie postaci (więcej informacji na temat ran i układów znajdziesz poniżej). Jeśli modyfikatory od ran i wiru obniżą pulę do mniej niż jednej kości, a nie posiadasz żadnych dodatkowych sukcesów, nie możesz wykonać rzutu ani związanej z nim akcji.

KARTA POSTACI

Szczegółowe instrukcje, jak stworzyć postać, znajdują się w podręczniku podstawowym do „Exalted: drugiej edycji”. Na razie wystarczy, że gracze zapoznają się z zamieszczonymi poniżej kartami i wybiorą po jednej postaci, aby wspólnie z Narratorem przeżyć przygodę. Na górze każdej karty znajdują się podstawowe informacje, poniżej następują atrybuty, umiejętności i atuty. Po drugiej stronie zamieszczono opis postaci, jej cechy, moce animy, zaklęcia, a także układy i czary.

KONCEPCJA I MOTYWACJA

Koncepcja to wyrażona jednym lub dwoma słowami rola postaci w Stworzeniu. Informuje zwykle, kim była postać, zanim została Wybrana. Znajdziesz tu opis w rodzaju: najemnik, gladiator, podróżnik czy kurtyzana. Motywacja postaci precyzuje, co jest celem życiowym bohatera. Kiedy gracz zastanawia się, jak jego postać zareaguje na daną sytuację, powinien mieć zawsze w pamięci motywację bohatera.

KASTA I ANIMA

Każdy Pomazaniec posiada naturalne skłonności, będące częścią mocy, danej mu przez bogów. Kasta to grupa Pomazańców, których łączą podobne zaklęcia i umiejętności. Wszyscy Pomazańcy Słońca są członkami Kast, realizujących boskie potrzeby Niezwyciężonego Słońca – szczegółowe informacje na ich temat znajdziesz na kartach bohaterów. Na czole każdego Słonecznego znajduje się symbol, zwany Znamieniem Kasty. Zwykle jest on niewidoczny, kiedy jednak bohater korzysta ze swych mocy, rozbłyśka jasnym blaskiem.

Każdy z Pomazańców posiada także animę, jądro nadnaturalnych mocy manifestujące się, gdy Wybrany korzysta ze swojej potęgi. Anima lśni złotem, otaczając bohatera świetlistym wizerunkiem strasliwej, legendarnej bestii, słupa złocistych płomieni czy przerażającego wizerunku Słońca Niezwyciężonego.

ATRYBUTY I UMIEJĘTNOŚCI

Atrybuty dzielą się na trzy kategorie (Fizyczne, Społeczne oraz Umysłowe), z których każda zawiera wrodzone cechy postaci, takie jak: Siła czy Inteligencja. Umiejętności natomiast odpowiadają za to, czego postać się nauczyła i co potrafi praktykować.

ATUTY

ZAKLĘCIA I ZASZŁOŚCI

Zaklęcia to nadnaturalne moce, które postać posiadała, stając się Pomazańcem. Objaśnimy je dokładnie poniżej – na kartach postaci opisano szczegółowo, jak działają poszczególne zaklęcia znane bohaterom. Zaszłości to wspólna nazwa dla wielu elementów kształtujących życie postaci, które nie pasują ani do cech, ani do umiejętności. Ogólnie rzecz ujmując, odpowiadają za to, co postać posiada (na przykład artefakty) oraz za osoby, które bohater zna (chociażby jego sprzymierzeńców).

SIŁA WOLI

Siła Woli opisuje pewność siebie i samokontrolę postaci. Działa odmiennie od pozostałych cech – ma stałą wysokość (kropki) i tymczasowe punkty, które można wykorzystywać (kwadraty). Kiedy wykorzystujesz punkty Siły Woli, zaznaczasz jeden z kwadratów. Każdego ranka, kiedy postać się budzi, gracz powinien przetestować Cnotę Pewności (patrz niżej) i odzyskać jeden punkt



Siły Woli za każdy sukces. Odzyskane punkty nigdy nie mogą przekroczyć wartości stałej Siły Woli (kropek). Jest tylko jeden wyjątek od tej sytuacji (patrz „Przełamywanie Limitu”, poniżej).

Najbardziej podstawowym sposobem wykorzystywania Siły Woli jest wydanie punktu, by uzyskać sukces w teście. Wydawszy punkt Siły Woli uzyskujesz jeden automatyczny sukces (w ten sposób nie można wydać więcej, niż jeden punkt na rzut). Choć nie zawsze zapewnia to powodzenie działania, niekiedy bowiem trudność jest większa niż 1, sukces ten dodaje się jednak do sumy, nie możesz więc odnieść porażki.

CNOTY

Cnoty precyzują, z jakim wielkim zaangażowaniem postać oddaje się pewnym zachowaniom oraz sposobom myślenia. W każdym momencie, w którym postać chce złamać dyktat cnoty, której wartość wynosi 3 i więcej, należy wykonać test pułą kości równą tej cnotcie. Jeśli rzut się nie uda, postać może postępować jak chce, jeśli jednak rezultat będzie pomyślny, bohater musi pozostać w zgodzie ze swoją cnotą, póki nie wyda jednego punktu Siły Woli, by zagłuszyć sumienie. Pomazaniec Słońca zagłuszający cnotę, która u niego nosi Skazę, otrzymuje punkt Limitu. Opis Limitu znajduje się poniżej.

Niepowodzenie w teście cnoty Litość konieczne jest, aby bohater: pozwolił wrogowi zginąć marnie i niehonorowo, zlekceważył błagania słabych i uciśnionych, opuścił chorych w nieszczęściu, porzucił kochanka albo zrobił coś w tym rodzaju.

Nieudany test cnoty Pewność pozwala: porzucić zamiar, któremu bohater się poświęcił, poddać się w obliczu trudności lub choroby albo opuścić towarzyszy w godzinie próby.

Bohater musi nie zdać testu cnoty Umiar, ażeby: działać niehonorowo lub okazać podłość, by osiągnąć cel, przecenić swoje możliwości, działać bez zastanowienia, łamać przysięgi lub w inny sposób zawodzić zaufanie.

Postać, której nie uda się test cnoty Odwaga może: odmówić honorowego pojedynku lub walki jeden na jednego, zbiec z pola bitwy, przełknąć zniewagę bez zadośćuczynienia lub odrzucić wyzwanie od losu.

Cnoty to nie tylko restrykcje, a gracze mogą wydawać punkty Siły Woli również na cnotliwe działanie. Wydanie jednego punktu Siły Woli pozwala dodać do puli pojedynczego rzutu tyle kostek, ile wynosi stosowna dla wyzwania cnota.

Litość pomaga w: obronie lub wspieraniu chorych, niewinnych i słabych, walce o sprawiedliwość, niesieniu pomocy potrzebującym, zdobywaniu i bronie miłości.

Pewność jest pomocna w: znoszeniu trudności, chorób i ucisku, dowodzeniu oraz przywództwie w okresie próby, walce w beznadziejnych sytuacjach lub przeciw strasliwym przeciwnikom.

Dzięki Umiarowi postaci jest łatwiej: opierać się pokusom, strachowi i innym formom przymusu, powściągnąć

język w gniewie, walczyć ze skutkami oszołomienia, iluzji, narkotyków czy trucizn.

Odwaga przydaje się podczas: dowodzenia heroizmu w bitwach i pojedynkach, przełamywania magicznego strachu i przerażenia oraz wszystkich wyzwaniach natury fizycznej i duchowej, które wymagają odwagi i wiary.

Daną cnotę można wykorzystywać tyle razy podczas jednej w historii, ile wynosi jej wartość w punktach (cały „Powrót do Grobowca Pięciu Żywiołów” to jedna historia). Za każdym razem, gdy wykorzystujesz cnotę jako wsparcie w teście, zaznaczasz jeden kwadrat poniżej punktów cnoty. Podczas jednego rzutu można wykorzystać tylko jedną cnotę, gdy korzystasz z tej zasady, nie wolno ci jednocześnie wydawać Siły Woli, by uzyskać dodatkowe sukcesy.

PRZEKROCZENIE GRANIC

Gdy Pomazańcy mordowali Przedwiecznych w imieniu bogów, upadający władcy rzucili na nich klątwę, którą każdy Wybraniec do dziś nosi w sercu. Nieważne, jak pełni Litości, Pewności, Umiaru i Odwagi są bohaterowie – przekleństwo sprawia, że odrzucają swe cnoty. W takiej chwili są w stanie czynić rzeczy niewyobrażalnie straszne, posuwać się do najgorszej podłości i aktów okrucieństwa, przeczących wręcz cnotom. Każdy Słoneczny posiada Skazę duszy, szczegółowo opisaną na karcie postaci. Każda Skaza określa warunki Przekroczenia granic – sytuację, w której Pomazaniec straci nad sobą kontrolę i zacznie działać pod wpływem przekleństwa. Zawsze, gdy te warunki zostaną spełnione, Wybrany musi przetestować skażoną cnotę. Za każdy sukces, który uzyska, otrzymuje punkt Granic. Kiedy Granice osiągną 10, czy to za sprawą Skazy, czy zagłuszania cnoty, doprowadzony do ostateczności bohater, przekracza wszelkie granice i dostaje się pod władzę swojej Skazy. Granice zostają wyzerowane, a postać uzyskuje liczbę punktów Siły Woli równą cnotcie, noszącej Skazę (w ten sposób może przekroczyć stałą wartość Siły Woli). Gracz może też zdecydować, że jego postać działa wedle pomniejszonej wersji Skazy, ale w takim wypadku nie uzyskuje punktów Siły Woli.

ESENCJA

Pomazańców przepelnia Esencja Stworzenia. To właśnie ta energia zapewnia im niezwykle możliwości, stanowiąc podstawę zaklęć i mocy animy. Terminem „Esencja” określa się stały poziom energii, który postać posiada. Poza tym dysponuje ona trzema pulami okrucich. Okrucich to najmniejsza jednostka Esencji, rozpoznana przez uczonych i czarnoksiężników Stworzenia, i wykorzystywana przez nadnaturalne moce Pomazańców. Okrucichy wrodzone można łatwo wykorzystać, bez wzbudzania niczych podejrzeń. Okrucichy obce sprawiają, że anima Wybranych lśni, otaczających ich jasnym blaskiem. Trzecią pulę stanowią okrucichy wykorzystane. Zawsze, gdy Pomazaniec wykorzysta okrucich, by uzyskać jakiś efekt magiczny (nawet, gdy przedłuża działanie zaklęcia na stałe lub zaklina go w artefakt), należy przenieść go z jednej z dwóch puli do puli okrucichów



wykorzystanych. Dopóki znajdują się w puli wykorzystanych okruców, nie można ich używać – opuszczają ją jednak, gdy kończy się działanie zaklęcia.

Kiedy bohater korzysta z puli okruców obcych, jego anima rozbłyska (zobacz „Sigil animy”, poniżej) i gaśnie, gdy tylko okrucy zostaną wydane. Nie świeci przez cały czas trwania zaklęcia (to częsta pomyłka w stosowaniu reguł „Exalted”).

Kiedy Pomazaniec działa w dużym napięciu, na przykład walczy, nie odzyskuje okruców. Jeżeli nie jest w pełni skoncentrowany, np. gdy podróżuje lub bawi się, odzyskuje cztery okrucy na godzinę. Kiedy odpoczywa spokojnie, odzyskuje osiem na godzinę. Odzyskane okrucy zawsze najpierw napełniają pule okruców wrodzonych, a do puli obcych trafiają wtedy, gdy pula wrodzonych jest pełna.

POZIOM ZDROWIA

Ta cecha wskazuje, czy postać jest ranna lub osłabiona na skutek różnych czynników. Wszystkie kwestie dotyczące zdrowia wyjaśnione zostaną w następnym podrozdziale, zatytułowanym „Zdrowie”.

W tym miejscu karty postaci znajdziesz również trzy wartości Wyparowań. Pierwsze to Wyparowania Obrażeń Lekkich, druga dotyczy Poważnych, a trzecia Krytycznych. Wyparowania opisano szczegółowo poniżej w sekcji „Obrażenia i Wyparowania”.

ANIMA

Wszystkie kasty Pomazańców Słońca mogą przekształcać Esencję bezpośrednio przez swoją animę, by uzyskiwać efekty magiczne. Poza mocami animy, opisanymi na kartach postaci, Wybrany może wykorzystywać pojedyncze okrucy Esencji, by:

- sprawić, że jego znanie kasty załśni jaśniej (jakby wydał 4-6 punktów Esencji obcej; zobacz „Sigil animy”, poniżej);
- sprawić, że jego anima będzie świecić jak latarnia (jakby wydał 8-10 punktów Esencji obcej; zobacz „Sigil animy”, poniżej);
- dowiedzieć się, jaka dokładnie jest pora dnia.

SIGIL ANIMY

Wszyscy Pomazańcy mają animę, otaczającą ich aurę mocy. Zazwyczaj jest jednak tak blada, że ludzkie zmysły nie mogą jej dostrzec. Kiedy jednak Słoneczny wydaje okrucy Esencji obcej, światło animy staje się silniejsze, tworząc tzw. sigil. Po każdym kwadransie, podczas którego postać nie wydawała Esencji obcej, sigil animy traci poziom intensywności (z dwoma wyjątkami, patrz niżej).

10295



Wydane okrucy obce	Efekt
1-3	Znamię kasty bohatera lśni przez godzinę po tym, jak wykorzystane zostały okrucy Esencji.
4-7	Znamię kasty bohatera lśni tak jasno, że jego blask przebija każdą zasłonę. Zaklęcia Ukrycia i wszelka magia skrywająca zawodzi, a trudność testów Ukrywania wzrasta o 2.
8-10	Postać jest otoczona tak silnym sigilem animy, że w jego świetle można by czytać. Znamię kasty wręcz płonie. Bohater nie może się Ukrywać.
11-15	Bohater zostaje otoczony sigilem Esencji, który niczym płomień obejmuje całą jego sylwetkę.
16 i więcej	Pomazańca otacza płonący wizerunek jego osobistego totemu – wojownika spowić może postać olbrzymiego złotego byka, czarnoksiężnika – skomplikowana, ognista mandala itd. Efekt zanika i zmniejsza się o jeden poziom podczas następnej akcji, którą postać wykona nie zużywając przy tym okruców Esencji obcej.

POPISY

„Exalted” to gra pełna widowiskowych zagrywek, a Popisy pomagają w ich podejmowaniu. W zasadach gry rozróżnia się trzy poziomy:

Wykonując popis jednokostkowy gracz opisuje akcję swojej postaci w interesujący sposób, nie ograniczając się do „to ja go tnę!”. Dzięki takiemu popisowi gracz otrzymuje jedną kostkę do puli, gdy testuje opisaną właśnie akcję. Jeżeli działanie zakończy się powodzeniem, odzyskuje dwa okrucy.

Podczas popisu dwukostkowego gracz wykorzystuje podczas opisu scenerię, wplatając jej specyfikę w swoją narrację. Wykonanie takiego popisu owocuje dodatkowymi dwoma kośćmi do rzutu, a jeśli czynność się powiedzie, gracz może odzyskać cztery okrucy albo jeden punkt Siły Woli.

Popis trzykostkowy następuje, gdy gracz opíše planowaną czynność w sposób tak fascynujący i olśniewający, że pozostałym „opadną szczęki”. Otrzyma wówczas trzy dodatkowe kostki podczas testu, a jeśli działanie się uda, otrzyma sześć okruców albo odzyska punkt Siły Woli.

Grający mogą również wykonywać popisy podczas obrony, która nie wymaga zwykle rzutów. Popisujący się w ten sposób rzuca dodatkowymi kostkami i dodaje wynik do wartości Obrony na czas wymierzonego weń ataku lub wiru. Popisy obronne pozwalają odzyskiwać okrucy i Siłę Woli, jeżeli obrona była skuteczna.

Gracze mogą popisywać się tak często, jak chcą (choć popisy trzykostkowe zdarzają się rzadko). Wykonując popis dwu- i trzykostkowy grający zyskują też pewien wpływ na wygląd całej sceny. Nie mogą wprowadzić zmieniać detali otoczenia, wolno im jednak wprowadzać nowe i dodawać plastyczności elementom już opisanym, o ile nie kłóci się to z logiką. Dzięki temu część brzemienia opisywania zostaje zdjęta z barków Narratora i złożona w ręce graczy, którzy nie ograniczają się do reagowania na słowa prowadzącego. Takie „teatralne popisy” nie są obowiązkowe, ale jeśli gracze chcą, zyskują dużą dowolność w wykorzystywaniu elementów scenerii stworzonej przez Narratora. Ten jednak jest ostatecznym arbitrem, gdy chodzi o popisy i nagrody za nie. Może zawsze zakończyć czyjś popis, jeśli okoliczności i elementy, które gracz chce wprowadzić, nie współgrają z przygotowanymi przez niego, lub gdy chce coś ukryć przed wzrokiem graczy, by nie zniszczyć fabuły. Prowadzący może też zakazać elementów popisu, które nie pasują do scenerii lub zburzyłyby nastrój, w takim jednak wypadku powinien protestować rozważnie, by nie psuć gry „czepialstwem”.

Postaci pozostające pod kontrolą Narratora również mogą wykonywać popisy, musi on jednak uważać, by nagradzać samego siebie rozważnie i sprawiedliwie. Wartości popisów śmiertelników (bandytów, mutantów) są zawsze mniejsze o jedną kostkę.

STARCIE

Najbardziej ekscytującą częścią gry w „Exalted” jest starcie, gdy postaci znajdują się w samym centrum bitwy albo biorą udział w innych niebezpiecznych wydarzeniach.

W tym podrozdziale znajdziesz reguły walki małych grup. Podręcznik podstawowy „Exalted: drugiej edycji” zawiera ponadto reguły bitew między armiami, w których bohaterowie występują w roli wodzów i generałów, nie przydadzą się one jednak w niniejszej przygodzie.

CZAS

W „Exalted” czas liczy się w momentach. Moment to najkrótszy odcinek czasu, w którym można wykonać jakieś działanie i odpowiada on mniej więcej jednej sekundzie. Gdy dochodzi do starcia, momenty odlicza się od zera w górę, do chwili, gdy działania wszystkich postaci zostaną zakończone. Zazwyczaj oznacza to, że na początku walki następuje moment zerowy, a kolejne wyznaczają czas starcia.

Szczegóły określania porządku działań postaci znajdziesz poniżej, w części „Akcje” – zwróć uwagę szczególnie na opis akcji Bojowość.

AKCJE

Podczas walki i innych dramatycznych zdarzeń bohaterowie podejmują akcje, które mają zapewnić im konkretne rezultaty. Akcje wykonuje się w momencie, gdy zostały zadeklarowane, a kiedy postać je wykona, musi poczekać tyle momentów, ile wynosi jej Szybkość, zanim będzie mogła działać znowu. Większość akcji oznacza też karę do WO, precyzującą, jak bardzo działanie to zmniejsza Wartość Obrony (zobacz poniżej). Kara trwa do następnej akcji, podczas której WO wzrasta do podstawowej wartości. Akcje wykonywane w tym samym momencie są rozstrzygane jednocześnie. Jest całkiem możliwe, że dwie postaci zabiją się jednocześnie zadanymi w tej samej chwili ciosami.

Najprostszym sposobem kontrolowania upływu momentów jest użycie znaczników. W ofercie White Wolfa znajdują się specjalne znaczniki, stworzone wprawdzie, by rozliczać wydawanie Esencji, lecz równie przydatne podczas walki. Z powodzeniem można też użyć drobnych monet i każdej innej rzeczy, która jest niewielka, i którą posiadacie w obfitości. Pule znaczników umieszcza się na środku stołu, przy którym gracie, a kiedy postać wykonuje jakieś działanie, gracz otrzymuje tyle znaczników, ile wynosi Szybkość jego akcji. Narrator odlicza momenty, a po każdym z nich gracz dorzuca jeden znacznik do puli. Może działać ponownie dopiero wtedy, gdy pozbędzie się wszystkich znaczników.

Poniżej znajduje się lista możliwych akcji, opisanych według klucza: Nazwa (Szybkość/ kara do WO): Opis. Bardziej szczegółową listę akcji znajdziesz w podręczniku głównym do „Exalted: drugiej edycji”.

Bojowość (Różnie/Brak): Na początku walki, każdy bohater, który chce wziąć w niej udział, musi wykonać akcję Bojowości. Testuje wówczas (Spryt + Czujność). Postać z największą ilością sukcesów działa w momencie zerowym, a liczba jej sukcesów jest *wartością reakcji* tego starcia. Każda kolejna postać odejmuje swoje sukcesy od wartości reakcji, a wynik tego działania (maksymalnie sześć), oznacza moment, w którym może zacząć działać.

Przykład: Poranna Bryza i Kade włączają się do walki z bandą zombie. Wszyscy walczący rzucają na (Spryt+ Czujność). Poranna Bryza wyrzuca pięć sukcesów, Kade dwa, a zombie tylko jeden. Wartość reakcji dla tej walki wynosi pięć. Poranna Bryza wykonuje akcję w momencie zero, Kade jako następny, w momencie trzecim, zombie zaś w czwartym.

Kiedy postać wykonuje akcję Bojowości, żeby włączyć się do walki, która już trwa (wpada do pomieszczenia, w którym trwa starcie albo jeden z zamieszczonych bohaterów, np. Rinan, wykonuje akcję Rzucania Czarów), gracz rzuca na (Spryt + Czujność) i jak zwykle odejmuje swoje sukcesy od wartości reakcji. Jego pierwsza akcja wypadnie za tyle momentów, ile wynosi wynik (maksymalnie sześć). Jeśli uzyskał w teście więcej sukcesów, niż wynosi wartość reakcji, może działać natychmiast, nie zmienia jednak wartości reakcji ustalonej na początku starcia.

Dobycie broni (5/-1): Postać, której broń spoczywa w pochwie, musi jej dobyć i przygotować się, zanim będzie mogła kogoś zaatakować. Jeśli bohater walczył gołymi rękami lub dzierżył oręż, gdy przeprowadzano akcję Bojowości, nie musi wykonywać tej akcji. Dobycie broni może być częścią wiru (patrz niżej).

Atak (Różnie/-1): To podstawowy element każdego starcia. Szybkość ataku zależy od użytej broni. By wykonać atak, gracz wybiera cel i wykonuje rzut ([Celność atakującego] – modyfikator od obrażeń). Zmniejsza liczbę sukcesów o najwyższą stosowną WO przeciwnika (zobacz „Wartość Obrony” poniżej). Jeśli pozostały mu jakieś sukcesy, atak zakończył się trafieniem. O tym, jak ustalić jego rezultat, przeczytasz w sekcji „Obrażenia i wyparowania” (także poniżej). Postaci atakujące na dystans mogą sięgnąć celów znajdujących się nie dalej, niż Zasięg ataku w metrach bez ujemnych modyfikatorów, nie odleglejszych, niż podwójny Zasięg, doliczając dodatkową trudność -1 albo umieszczonych się nie dalej, niż trzykrotny Zasięg, o ile uwzględnią dodatkową trudność -2. Nie można przeprowadzić ataku na dystans większy, niż trzykrotna wartość Zasięgu.

Aktywowanie zaklęcia/układu/mocy (Różnie/Różnie): Postać może również użyć zaklęcia, układu lub mocy animy. Bohater, który aktywuje zaklęcie, nie może użyć kolejnego, aż do swojej następnej akcji. Niektóre zaklęcia nie są właściwymi akcjami, ale odpowiednikami innych akcji. Inne są odruchowe i można je wykorzystać w każdej chwili. Zaklęcia opisano szerzej w sekcji „Zaklęcia” (poniżej) – a opis działania konkretnych przykładów znajdziesz na kartach postaci. Jeśli nie podano inaczej, Szybkość zaklęć wynosi 6, a kara do WO to -1.

Ochrona (3/Brak): Postać może czekać w postawie obronnej, nie otrzymując przy tym żadnych modyfikatorów do WO. Ochronę można przerwać w każdej chwili, ale WO bohatera nie odnowi się aż do końca akcji, która nastąpi po Ochronie.

Ruch (0/Brak): Bohaterowi wolno przejść (Zręczność – [modyfikator od obrażeń + ograniczenia zbroi]) metrów na moment (minimalnie jeden metr) w dodatku do innej akcji, którą wykonuje. Kiedy się wspina lub płynie, wartość ruchu spada.

Bieg (3/-2): Postać może przebiec ([Zręczność +6] – [modyfikator od obrażeń + ograniczenia zbroi]) metrów na moment (minimalnie dwa metry). Bohaterowi w każdej chwili wolno zrezygnować z biegu, by wykonać inną akcję, ale WO nie odnowi się aż do końca akcji, którą przedsięwziął po biegu. Postać nie może wykonać ruchu i biec w tym samym momencie.

Skok (5/-1): Podczas pojedynczej akcji postać może skoczyć ([Siła + Wysportowanie] – [modyfikator od obrażeń + ograniczenia zbroi]) w górę albo dwa razy tyle w dół, nie wykonując żadnych rzutów kośćmi. Lądowanie na śliskiej lub niepewnej powierzchni może wymagać testu (Zręczności + Wysportowania), by utrzymać się na nogach. Podczas wiru (zobacz niżej) można wykonać tylko jeden skok. Skaczący



bohaterowie mogą poruszać się normalnie w tym samym momencie. Mechaniki tej akcji używa się wyłącznie, gdy postać chce dostać się w miejsce, w które nie może dojść ani dobiec. Nie ma żadnych przeciwwskazań, by podczas opisu opowiedzieć, jak bohater skacze i biegnie, należy użyć jednak mechaniki marszu, by znalazł się na miejscu.

Powstanie (5/-1): Bohater, który się przewrócił, może dzięki tej akcji podnieść się na nogi.

Wir (Różne/Różne): Postać może wykonać kilka akcji jednocześnie – wpada wówczas w wir. Szybkość całego wiru jest równa najwyższej Szybkości wszystkich wykonywanych akcji, a modyfikator WO jest sumą kar wszystkich deklarowanych działań. Podczas wiru bohater nie może zaatakować jedną bronią więcej razy, niż wynosi wartość współczynnika Ataku tejże broni. Pula, którą gracz rzuca podczas pierwszej akcji w wirze zmniejsza się o tyle kostek, ile akcji wir zawiera, a każda kolejna o jedną dodatkową kostkę. Akcje, które nie wymagają rzutów, jak dobyte broni czy skok, nie posiadają modyfikatorów, liczą się jednak do sumy, o którą zmniejsza się pulę w akcji wymagających rzutów.

WO postać atakowana przez wirującego przeciwnika zmniejsza się następująco: podczas pierwszego ataku pozostaje bez zmian, w czasie drugiego odejmuje się -1 od WO, podczas trzeciego -2 i tak dalej.

Przykład: Poranna Bryza chce wykonać wir składający się ze skoku i następujących po nim tylu ataków szablą, na ile pozwala wartość Ataków broni. Skok ma Szybkość 5. Szabla ma Szybkość 4 i Ataki 3. Poranna Bryza może zatem skoczyć, a potem wykonać trzy ataki, czyli w sumie 4 akcje. Od skoku nic się nie odejmuje, gdyby jednak wymagał testu, pula zmniejszyłaby się o 4 kości. Pula pierwszego ataku szablą zmniejsza się o -5, drugiego o -6, a trzeciego aż o -7 kości. Całkowita Szybkość wiru to 5 (Poranna Bryza nie będzie mógł wykonać kolejnej akcji, zanim nie upłynie pięć momentów), a całkowita obrona bohatera zmniejsza się do czasu następnej akcji o -4 (ponieważ każda z podjętych akcji modyfikuje obronę -1, a jest ich aż cztery). Od WO przeciwnika Bryzy odejmuje się, dzięki działaniu wiru, -1 podczas drugiego ataku bohatera i -2 w czasie trzeciego.

Pozostałe (5/Różne): Bohater może podjąć akcję nie związaną bezpośrednio z walką, na przykład zapalać pochodnię, otwierać zamek, lub aktywować maszynę z Pierwszej Ery. Takie czynności mają Szybkość 5. Jeśli gracz zdecyduje się poświęcić akcji całą uwagę, jego Wartość Obrony (WO) podczas akcji spada do zera. Postać może też śledzić przebieg walki, która toczy się wokół, dzięki czemu jego obrona zmniejsza się tylko o -1, ale odejmuje 2 kostki z puli wszystkich rzutów podczas wykonywania tej akcji.

Bierność (3/Specjalne): To nie jest akcja, którą można wykonać, lecz stan, w którym się znajduje. Bierne są postaci nieprzytomne i w jakiś sposób pozbawione możliwości ruchu oraz działania. WO biernego bohatera wynosi 0.

WARTOŚĆ OBRONY

Każda postać posiada różne Wartości Obrony, czyli WO. Oprócz WO Uników (wydrukowanej na rewersie karty postaci) dysponuje też WO Parowania dla każdej broni, której używa (wypisane wśród współczynników broni, jako Obrona). Efekty, które obniżają WO, działają jednocześnie na wszystkie Wartości Obrony postaci.

Kiedy postać jest atakowana, odejmuje od liczby sukcesów testu ataku najwyższą ze swoich WO. Bohater nie może stosować WO Parowania do unikania ataków dystansowych oraz zadających obrażenia poważne i krytyczne, chyba że wykona podczas obrony popis.

OBRAŻENIA I WYPAROWANIA

Jeśli atak sięgnie przeciwnika, należy ustalić, jakie poczynił szkody. Obrażenia dzielą się na trzy typy: lekkie, poważne i krytyczne. Rodzaj obrażeń, które zadaje dany atak, zaznaczono w jego opisie za pomocą skrótów L, P i K.

Obrażenia lekkie są wynikiem ataku gołymi rękami i ciosów tępej broni, na przykład pałki. Najłatwiej je wyparować i najtrudniej przy ich pomocy zabić przeciwnika.

Poważne obrażenia to wynik ataków, które mają zabić – uderzeń mieczy, strzał i innych ostrych broni.

Obrażenia krytyczne spotyka się rzadko, są bardzo niebezpieczne i zazwyczaj zadają je ataki nadnaturalne.

Wyparowania reprezentują zarówno wrodzoną odporność, jak ochronę, która zabezpiecza postać przed skutkiem trafienia. Dla każdego rodzaju obrażeń stosuje się inną wartość wyparowań.

A zatem, by obliczyć obrażenia zadane podczas udanego ataku, należy wziąć wartość obrażeń oręża (opisaną przy broni, jako „obr.”) i dodać sukcesy z testu. Tyle wynoszą *podstawowe obrażenia* ataku. Od nich odejmuje się odpowiednią wartość wyparowań celu. Potem rzuca się pulą kości równą pozostałej wartości, by ustalić, jak wiele poziomów obrażeń ma atak. Wyparowania nie mogą obniżyć puli obrażeń poniżej wartości Esencji atakującego. Modyfikatory, będące wynikiem, nie mają wpływu na ten test, a 10ki nie liczą się za dwa sukcesy każda.

POWALENIE I ODRZUCENIE

Jeśli, na skutek ataku, postać otrzyma więcej podstawowych obrażeń niż wynosi jej (Wytrzymałość + Odporność), musi wykonać test (Zręczności lub Wytrzymałości) + (Wysportowania lub Odporności) o trudność 2, by utrzymać się na nogach. Rzut chroniący przez powaleniem jest akcją odruchową, czyli zachodzi automatycznie i nie wymaga poświęcenia akcji. Powalona postać musi wykonać akcję Powstania, by wrócić do walki.

Narrator może zdecydować, czy powalona postać po prostu upadła, czy też została odrzucona o jeden metr za każde trzy kostki obrażeń, zadawanych przez ten atak, łamiąc i niszcząc po drodze nieistotne elementy scenerii. Odrzucona postać nie otrzymuje żadnych dodatkowych

obrażeń, nawet, jeżeli przebija się przez stalowe kolumny czy inną twardą powierzchnię, która normalnie zadałaby obrażenia od upadku. Nie ma zatem niebezpieczeństwa, że odrzucany otrzyma dodatkowe obrażenia, uderzywszy w coś twardego. To po prostu sposób, by na filmowy sposób zdemolować scenerię.

ZDROWIE

Na każdej karcie postaci znajduje się tabela zdrowia, pozwalająca śledzić obrażenia i ich wpływ na różne akcje. Każdy rząd krutek, poza pierwszym, posiada modyfikator od ran, wzrastający wraz z coraz poważniejszymi obrażeniami. Zawsze, kiedy gracz zaznaczy kratki obrażeń, musi od tej pory odejmować od puli podczas rzutów modyfikator znajdujący się przy najniższym rzędzie, w którym zaznaczył kratki.

Postać, której rany osiągnęły poziom Obezwładniony, jest bierna. Jeśli wszystkie kratki obrażeń oznaczono jako krytyczne lub poważne, a bohater otrzyma choć jeden poziom obrażeń ponad to, wówczas zaczyna umierać. Umierająca postać skona w tyle tur, ile wynosi jej wytrzymałość, jeśli nie pomoże jej potężna magia. Konając, nie może przedsięwziąć żadnych akcji, choć Narrator zezwala zwykle na ostatnie przesłanie, które wygłasza, nim odejdzie.

OZNACZANIE POZIOMÓW ZDROWIA

Każdy rodzaj obrażeń oznacza się inaczej. Obrażenia lekkie leczone są jako pierwsze, poważne jako drugie, a krytyczne na końcu, jest więc bardzo ważne, by zaznaczać lekkie obrażenia najniżej, poważne w środku, a krytyczne na górze tabeli.

Obrażenia lekkie oznacza się pojedynczym przekreśleniem, jak na przykładzie poniżej:

-0 [/]

Poważne obrażenia zaznaczać należy „x”. Spychają one wszelkie otrzymane wcześniej lekkie obrażenia, w taki sposób:

-0 [X]

-1 [/]

Krytyczne obrażenia, oznaczane gwiazdką, spychają poniżej wszelkie poziomy obrażeń lekkich i poważnych, jak poniżej:

-0 [X]

-1 [X] [/]

Aby wyleczyć punkt lekkich obrażeń potrzeba około trzech godzin. Obrażenia poważne i krytyczne leczy się następująco: kratka -0 leczy się co sześć godzin odpoczynku lub dwanaście godzin aktywności, kratka -1 co dwa dni odpoczynku lub cztery dni aktywności każda, kratki -2 potrzebują natomiast czterech dni odpoczynku lub ośmiu aktywności. Obrażenia -4 i Obez. leczy się przez tydzień odpoczynku lub dwa aktywności. Szczęśliwie, postać na poziomie Obezwładniony nie zdoła zrobić niczego poza odpoczynkiem.

WALKA SPOŁECZNA

Konflikty społeczne rozstrzyga się podobnie do zwykłej fizycznej walki. Podstawy są identyczne, testy wykonuje się jednak przy użyciu innych cech. Pomazańczy Słońca to nie tylko potężni wojownicy, ale i charyzmatyczni dowódcy oraz przekonujący dyplomaci – potrafią zdobyć wierność całych narodów i zmienić wrogów w sojuszników. Walka społeczna to właśnie sposób rozstrzygania takich kwestii.

Podczas walki społecznej czas mierzy się w *przedłużonych momentach*. Każdy z nich odpowiada około jednej minucie. Z tego powodu, jeśli ktoś przerwie starcie socjalne i rozpocznie regularną walkę, „odrzuca się” upływ czasu podczas walki społecznej i rozpoczyna liczenie zwykłych momentów od chwili rozpoczęcia przemocy. Gdy przemawiają miecze, nie ma czasu na wymianę słów.

AKCJA

Akcje w walce społecznej odpowiadają z grubsza tym z walki fizycznej. Szybkość określa, ile przedłużonych momentów postać musi odczekać, zanim będzie mogła ponownie wykonać działanie. Zamiast Wartości Obrony, w walce społecznej stosuje się Wartość Obrony Mentalnej (wytłumaczonej poniżej), więc społeczne akcje bojowe posiadają modyfikator do WOM, a nie do WO. Funkcjonują one jednak identycznie, jak w normalnej walce, obniżając Wartość Obrony Mentalnej postaci do chwili, gdy będzie mogła znowu działać.

Poniżej znajduje się krótkie zestawienie społecznych akcji bojowych, zaprezentowanych według klucza: Nazwa (Szybkość/modyfikator Obrony Mentalnej): Opis. Podręcznik do „Exalted: drugiej edycji” opisuje je znacznie dokładniej.

Wymowność (Różne/Brak): Ta akcja działa identycznie jak Bojowość, tyle że czas będzie liczony w momentach przedłużonych, a nie normalnych.

Atak (Różne/-2): „Atak” społeczny to próba przekonania kogoś do punktu widzenia albo przekonań bohatera. Sprytne argumenty umożliwiają graczowi wykonywanie popisów. Mechanizmy walki społecznej i jej efekty są przedstawione poniżej.

Ochrona (3/Brak): Dzięki Ochronie, postać analizuje wypowiedzi swojego oponenta i czeka na możliwość ciętej riposty. Mechanicznie rzecz działa tak samo, jak akcja Ochrony w zwykłej walce.

Wir (Różne/Różne): Zasady wykorzystania wirów społecznych nie różnią się niczym od wirów w starciach fizycznych.

Pozostałe (5/ Różne): Postać może angażować się w coś prócz konwersacji. Wybiera przy tym z identycznych opcji, jak w normalnej walce, jeśli jednak postanawia w zupełności skupić się na tym działaniu, jej WOM nie spada do zera. Zamiast tego automatycznie wycofuje się z walki społecznej i nie działają na nią jej efekty.

Bierność (Różne/Różne): Postaci kompletnie bierne, czyli nieprzytomne albo nie mogące w żaden sposób uczestniczyć w walce społecznej, są niewrażliwe na jej efekty.

ATAKI SPOŁECZNE

Atak społeczny wymaga testu ([Charyzmy lub Oddziaływania] + [Występów publicznych, Przywództwa lub Dedukcji]). Charyzmy używa się podczas szczerej argumentacji, zaś Oddziaływania przy blefowaniu i wprowadzaniu w błąd. Występy publiczne wykorzystuje się przy atakach, które mają wpłynąć na wszystkich w zasięgu (w tym na sojuszników). Taki atak ma Szybkość 6 i Ataki 1. Przywództwem atakuje się jedną osobę z Szybkością 4 i Atakami 2. Dedukcja wykorzystywana jest do przesłuchiwania przeciwnika, ma Szybkość 5 i Ataki 2.

Cel ataku społecznego odpiera je dzięki Wartości Obrony Mentalnej albo WOM. Uniki WOM reprezentują zwykle ignorowania argumentów przeciwnika. Parowanie WOM oznacza kontrargumenty. Uniki i Parowanie WOM opisano na rewersie kart postaci.

Postaci o wyższym Wyglądzie mają w walce społecznej przewagę. Broniąc się przed atakami interlokutora o niższym Wyglądzie, bohater dodaje do swojej WOM premię równą różnicy pomiędzy wartościami Wyglądu. Brzydsza postać zmniejsza swoją WOM o tę różnicę. Ta premia lub kara nie może nigdy przekroczyć wartości trzy.

Ponadto, upodobania, cnoty i motywacje zapewniają bonusy lub kary do odpierania ataków społecznych. Postać, która opiera się próbom perswadowania, aby zrealizowała któreś ze swoich upodobań, otrzymuje -1 do WOM. Jeśli atak ma na celu odwieśnięcie jej od upodobania, dolicza się bonus +1 do WOM. Próba przekonania postaci, by zastosowała się do cnoty, którą posiada przynajmniej na 3, powoduje modyfikator -2 do WOM, zaś próba wyperswadowania jej działania zgodnego z taką cnotą, zapewnia bonus +2 do WOM. Analogicznie, motywacje dodają w stosownych sytuacjach 3 lub odejmują 3 od WOM. Powyższych modyfikatorów nigdy się nie sumuje – stosuje się najwyższy.

OBRAŻENIA SPOŁECZNE

Cel udanego ataku socjalnego ma dwie możliwości: może albo zastosować się do sugestii atakującego na czas jednej sceny albo odruchowo (nie wykorzystując akcji) wydać punkt Siły Woli, by odeprzeć atak. Jeśli sugestia uderza w motywację celu, ten musi ją odeprzeć. Gdy postać wyda w ten sposób dwa punkty Siły Woli, staje się odporna na kolejne ataki społeczne w tej samej scenie, chyba że taki atak wsparty był popisem.

Udany atak społeczny nie tylko wpływa na czyjeś zachowanie w tej scenie, ale może spowodować powstanie nowego upodobania, albo ograniczenie już istniejącego. Bohaterowie będą zwykle odpierać próby ograniczania istniejących upodobań, ale mogą nie być w stanie przemóc konieczności przyjęcie nowego, chyba że nie będzie się ono zgadzać z ich przekonaniem. By wytworzyć nowe

upodobanie lub całkowicie pozbawić kogoś istniejącego należy wykonać tyle udanych akcji, ile wynosi Pewność celu (postać może podejmować takie akcje z własnej woli). W każdej scenie wolno wykonać tylko jedną akcję wpływającą na upodobania. Postaci zwykle nie mogą posiadać więcej upodobań niż wynosi ich (Siła Woli + Współczucie). Nadliczbowe upodobania „znikają” w tempie jednego na noc odpoczynku. Gracz może wybrać, które upodobania jego postać chce zachować, a które stracić.

ZAKŁĘCIA

Zaklęcia to moce Pomazańców Słońca, nadprzyrodzone uzupełnienie ich naturalnych Zdolności. Zwykły śmiertelnik może wygrać walkę na miecze – Słoneczny może wygrać walkę na miecze z Księciem Demonów. Człowiek śmiertelny może dać popisową przemowę – przemowa Słonecznego będzie tak przekonująca, że porwie cały naród. Śmiertelnik może zaprojektować maszynę – Słoneczny stworzy cud tak wspaniały, że przetrwa on wieki i stanie się symbolem całej ery.

Bohaterowie mogą użyć tylko jednego zaklęcia podczas danej akcji (choć mogą aktywować je tyle razy, ile są w stanie i na ile jest to możliwe). Jeśli postać użyła zaklęcia podczas lub od czasu ostatniej akcji, kolejnego może użyć dopiero w następnej akcji. Na potrzeby tej zasady wir uznaje się za jedną akcję.

Istnieje wiele unikatowych zaklęć – opisano je na kartach postaci – oraz specyficzny rodzaj zaklęcia, zwany Zaklęciem Pierwszej Doskonałości, które działa tak samo, nieważne z jaką Umiejętnością jest związane. Zaklęcia Pierwszej Doskonałości są bardzo proste i można się nimi posłużyć na dwa sposoby. Pierwszy to użycie Zaklęcia Doskonałości, by zwiększyć pulę testu umiejętności związaną z Doskonałością, płacąc jeden okrucz za każdą kość. Dzięki drugiemu, jeśli WO lub WOM wynika z umiejętności, w której postać posiada Pierwszą Doskonałość, może ją wykorzystać, by dodawać do WO lub do WOM kości. W takim przypadku, każdy okrucz to jedna kostka, a każdy wyrzucony sukces zwiększa WO lub WOM o jeden na czas obrony przez pojedynczym atakiem.

W obu przypadkach, Zaklęcie Pierwszej Doskonałości nie pozwala na zakup większej ilości kości, niż używana w tej akcji suma (Umiejętności + Atrybutu) lub stosowana WO. Dla WO Parowania będzie to (Zręczność + [Sztuki Walki lub Broń Biała]), dla WO Uników (Zręczność + Uniki), dla WOM Parowania ([Charyzma lub Oddziaływanie] + [Występy Publiczne, Przywództwo lub Dedukcja]), zaś dla WOM Uników (Siła Woli + Determinacja)

Jeśli postać wpada w wir, każda akcja w wirze wymaga odrębnej aktywacji Zaklęcia Pierwszej Doskonałości. Oczywiście, gracz nie musi wspomagać każdej akcji wiru tym zaklęciem.

UKŁADY

Układ to specjalny zestaw zaklęć, dopracowanych tak, że bohater może wykorzystywać je wspólnie. Układ stanowi zatem wyjątek od reguły, zabraniającej korzystania z więcej

niż jednego zaklęcia podczas tej samej akcji. Kiedy bohater rzuca zaklęcia, które są częścią układu, może wydać punkt Siły Woli, by aktywować cały układ. W takiej sytuacji może posłużyć się innymi zaklęciami z tego układu, choć nie zaczęła się jeszcze kolejna akcja. Układy trwają tylko przez czas pojedynczej akcji.

Układy to manewry specjalne, nieodmiennie charakterystyczne i widowiskowe. Towarzyszą im łatwe do zapamiętania rozbłyski animy, nawet jeśli do zaklęć nie użyto okrucichów Esencji obcej.

JAK ROZGRYWAĆ WSZYSTKO INNE

„Exalted: druga edycja” zawiera więcej reguł, opisujących prawie wszystko, co postać może przedsięwziąć, jeśli jednak masz na razie tylko tę broszurę, możesz bez trudu przygotować własne zasady dla różnych innych akcji. Ogólnie rzecz biorąc, akcje wymagają rzutu na (Atrybut + Umiejętność) o ustalonej trudności. Przykładowo, przemijanie się cichcem to test na Zręczność + Skradanie się. Trudność określa się następująco: 1 to trudność podstawowa (przekradanie się wokół rozproszonych bandytów w zatłoczonym pomieszczeniu), trudność 2 oznacza test trudny (śledzenie gwardzysty przez całe zatłoczone miasto), trudność 3 to poważne wyzwanie (przekradnięcie się koło wyjątkowo czujnych strażników), a trudność 5 oznacza dokonanie

legendarne (przejście przez zatłoczone pomieszczenie, tak, żeby nikt tego nie zauważył – bohater zwraca uwagę, gdzie wszyscy patrzą i zawsze znajduje miejsce, które akurat nie jest obserwowane).

WPROWADZENIE DO PRZYGODY

Poniżej znajduje się wprowadzenie do „Powrotu do Grobowca Pięciu Żywiołów” – warto, by zapoznali się z nim zarówno gracze, jak Narrator. Dzięki temu gra rozpocznie się od razu, a wszyscy będą przygotowani. Gracze będą mogli planować swoje akcje od pierwszej chwili sesji, nie tracąc czasu na słuchanie Narratora, czytającego wprowadzenie.

Nasi Pomazańcy Słońca właśnie powrócili z udanej kampanii przeciw bandyckiemu kacykowi o imieniu Grobowa Czerń i jego armii Oczu Wzgórz. Kiedy wraz ze swoją śmiertelną świtą dotarli do miasta Węzeł, okazało się, że czeka na nich wiadomość. Czworo Słonecznych od dawna zastanawiało się, gdzie znajduje się piąty członek ich dawnego kręgu, który widywali czasem w przebłyskach wspomnień z czasów Pierwszej Ery. Ów piąty Pomazaniec, przedstawiciel Kasty Zaćmienia, dopełniłby ich szeregi, dzięki czemu powstałby Idealny Krąg towarzyszy.

Czekając na drużynę wiadomość dostarczył człowiek imieniem Bucik. Brzmiała następująco:

Moi Przyjaciele z Kręgu

Choć nigdy się nie spotkalismy, czuję, jakbym znał Was wszystkich. Kiedy dotarliście do mnie opowieści o Waszych dokonaniach, dopiero od niedawna byłem Pomazańcem. Czuję się samotny i zagubiony, ale historie o Was w jakiś sposób wywołały w mojej pamięci wspomnienia poprzedniego życia, w którym staliśmy ramie w ramie i walczyliśmy jak jedność. Jestem pewien, że wszyscy znacie uczucie, o którym pisze, i doskonale wiecie, jaką pustkę czuję, gdy nie ma Was przy mnie.

Kiedy zacząłem poszukiwania towarzyszy, otuchy dodawały mi wspomnienia. Prowadzony przez wizję, dotarłem do starożytnych ruin, które, jak sądziłem, miały być miejscem naszego spotkania. Wierzyłem, że i Wy zostaniecie tam sprowadzeni przez tę samą siłę, która mną kierowała. Niestety, gdy dotarłem na miejsce, okazało się puste.

Ten list jest pewnym kompromisem. Chciałbym, byśmy stanęli twarzą w twarz, nie mogę jednak opuścić mego znaleziska. Ruiny, do których dotarłem dzięki wspomnieniom z poprzedniego życia, zawierają relikty Pierwszej Ery, bezcenne skarby, do których mamy pełne prawa. Nie mogę jednak samodzielnie otworzyć skarbcza, a boję się, że jeśli wyruszę, by Was odnaleźć, wrócimy do splądrowanych zgłiszcz. Proszę więc, byście ruszyli za posłańcem, któremu powierzyłem ten list. Razem odzyskamy nasze dziedzictwo.

List nie był podpisany, ale na pieczęci ze złocistego wosku bez wątpienia znajdowała się znak Kasty Zaćmienia.

Bucik wytłumaczył Słonecznym, że list powierzyła mu w jednym z kupieckich miast Północno-Wschodniego Szczelbła przepiękna kobieta o bladej skórze i ciemnych włosach, nosząca białą szatę. Niósł wiadomość przez sześć miesięcy, próbując znaleźć Krag bohaterów. Ponieważ jednak toczyli oni długą i niebezpieczną kampanię przeciw Oczom Wzgórz, zdecydował, że najlepiej zaczekać w Węźle, aż powrócą. Po dłuższej rozmowie, Słoneczni postanowili wyruszyć do ruin, pozostawiając swoją zmęczoną śmiertelną switę, by czekała na nich w Węźle i nabierała przy tym sił.

Słoneczni ruszyli wzdłuż Żółtej Rzeki, która płynie na północ do Węzła, a potem dalej na północ i wschód, by po czterech dniach dotrzeć do Północno-Wschodniego Szczelbła. Tam usłyszeli o panoszących się w okolicy bandytach, którzy posługują się symbolem Oczu Wzgórz, domagają się danin podobnych do wymuszanych przez Grobową Czerni, nim jego armia została rozbita. Być może byli to zbiegowie z wojsk pokonanego wodza rabusiów, którzy uciekli na północ, gdy Krag zadał im klęskę, a może kolejna grupa banitów, która chciała wykorzystać reputację Grobowej Czerni? Plotki wskazują, że banda przybyła z północy, z Doliny Śmierci, pustkowia, którego tutejsi mieszkańcy unikają, odkąd sięgają pamięcią.

Kiedy dotarli na miejsce, okazało się ono znajome i wszyscy Słoneczni doznali przebiegłych wspomnień z Pierwszej Ery. Wiedzieli teraz, gdzie znajdują się ruiny, poprosili więc Bucika, by poczekał na nich w pobliskim miasteczku, a sami wyruszyli dalej na północ, ku miejscu spotkania.

Kolejne pół dnia minęło na podróży i oto bohaterowie prawie dotarli na miejsce.

CO Z PIERWSZĄ WERSJĄ?

Niektórzy gracze mogą znać oryginalną przygodę „Grobowiec Pięciu Żywiółów”, demo pierwszej edycji „**Exalted**”. „Powrót do Grobowca Pięciu Żywiółów” nie jest dalszym ciągiem, ale zmienioną wersją tamtego scenariusza. Nie trzeba go zatem znać, by poradzić sobie z niniejszą przygodą. Mało tego – „Powrót do Grobowca Pięciu Żywiółów” zakłada, że wydarzenia z pierwszej wersji nigdy nie nastąpiły. Gracze, którzy rozegrali pierwotną przygodę, mogą rozpoznać niektóre elementy jej następczyni, ale pamięć o starszej intrydze nie posłuży im za odpowiedź, jak „najlepiej” poradzić sobie z fabułą „Powrotu do Grobowca Pięciu Żywiółów”.





POWRÓT DO GROBOWCA PIĘCIU ŻYWIOŁÓW



WAŻNA UWAGA

Jeśli planujesz grać w „Powrót do Grobowca Pięciu Żywiołów”, nie powinieneś czytać dalszych rozdziałów. Zepsujesz sobie zabawę. Wybierz jednego z czterech przykładowych bohaterów i zapoznaj się z nim, jego zdolnościami i historią, ale nie czytaj przygody.

Jeśli natomiast zdecydowałeś się zostać Narratorem, przeczytaj cały tekst, zanim poprowadzisz przygodę. Być może warto nawet przeczytać go dwa razy, dla pewności, że niczego nie przeoczyłeś.

List, który bohaterowie otrzymali w Węźle jest prawdziwy. Zaginiona członkini Kręgu z Kasty Zaćmienia rzeczywiście znalazła starożytne schronienie Kręgu i wysłała Bucika, by odszukał jej towarzyszy, gdy ona będzie pilnować ruin. Ale to nie cała historia. Kiedy została sama, Pan Śmierci o imieniu Maska Zim znalazł ją i porwał, niszcząc jej wolę, plugawiąc i przeobrażając w rycerza śmierci, Pomazańca Otchłani. Niezrodzeni odebrali jej imię i uczynili jej serce nieczułym. Teraz, pod imieniem Mistrzyni Paktów Podpisanych Krwią, oczekuje swych dawnych sojuszników na dalekich, północnych pustkowiach Stworzenia, w zbezczeszczonej świątyni pokoju, która stała się grobowcem jej poprzedniego wcielenia.

Maska Zim zapewnił jej nowych sojuszników. Dzięki plugawej mocy nekromancji, ukształtował Esencję Zaświatów w simulakrum, podobiznę upiora Grobowej Czerni. Maska nie zdołał znaleźć prawdziwego upiora Grobowej Czerni (którego na wieczny spoczynek odesłała

moc animy Porannej Bryzy), ale przesądne łotry, dawni podwładni herszta, nie mają o tym pojęcia. Maska Zim wysłał rabusiów, by znów rozpoczęli najazdy pod sztandarem Grobowej Czerni. Pan Śmierci planuje użyć armii banitów, by wywołać chaos i zniszczenia w centralnej części Ziem Łupieżców, gdy on sam będzie spokojnie tworzyć armię na południu. Na razie jednak simulakrum czeka z Mistrzynią Paktów Podpisanych Krwią, aby wesprzeć ją w walce ze Słonecznym i dopilnować, że pozostanie lojalna wobec Pana Śmierci.

Narrator może rozbudowywać przygodę. Niniejszy tekst prezentuje prostą, sześcioczęściową fabułę, gdzie bohaterowie mogą odkryć to i owo, uczestniczyć w kilku akrobatycznych scenach walki i na koniec przeżyć osobisty dramat. Narrator może jednak dowolnie skomplikować scenariusz, jeśli tylko ma ochotę.

ZACZYNAAMY!

Przeczytaj ten fragment na głos:

Gdy docieracie na szczyt wzgórza, z którego rozciąga się widok na Dolinę Śmierci, waszym oczom ukazuje się kurhan. Obok niego piętrzy się stos świeżo rozkopanej ziemi, a w zboczu zieje otwór, prowadzący w głąb kurhanu. Niedaleko zaś stoi wóz, którego koła zapadły się głęboko w ziemię – widać, że znajduje się tu już jakiś czas. Na jednej ze ścian wozu ktoś wymalował czarne wzgórce z oczami, symbol armii Grobowej Czerni. Skończ głośne czytanie.

Pośród karłowatej trawy niedaleko kurhanu widać wydeptane przez wiele stóp ścieżki. Wewnątrz wozu znajdują się dwa ciała, które ożyją i zaatakują bohaterów graczy, gdy tylko je odkryją. Starcie nie powinno trwać długo, a jego celem jest wprowadzić graczy w podstawowe zasady walki w „Exalted”.

Zombie

Atrybuty: Siła 5, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Charyzma 0, Oddziaływanie 0, Wygląd 0, Percepcja 2, Inteligencja 1, Spryt 3

Cnoty: nie mają. Nigdy nie odnoszą porażek ani sukcesów w testach cnot.

Umiejętności: Czujność 1, Odporność 1, Przywództwo 1, Przetrawianie 1, Skradanie się 1, Sztuki Walki 2, Uniki 1, Wysportowanie 1

Bojowość: 4

Broń:

Pięści: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 5L, Parowania WO 2, Ataki 3

Obrona WO: 1

Wyparowania: 1P/3L

Siła Woli: 10

Poziomy zdrowia: -1 []

-3 []

Obezwładniony []

Dodatkowe: Bohater walczący z zombie wręcz musi podczas każdej akcji wykonywać udany rzut na (Wytrzymałość + Odporność) o trudności 2, albo jego postać otrzyma modyfikator – 2 do puli kości oraz -1 do WO z powodu mdłości wywołanych smrodem rozkładających się ciał przeciwników.

Wierzchowiec Kade spróbuje zawrócić i przy okazji może zrzucić jeźdźcę (uznajemy, że bohater wciąż jest w siodle), o ile ten nie wykona udanego testu (Siły + Wysportowania). Jeśli się nie uda, Kade spadnie i otrzyma jeden poziom lekkich obrażeń. Następnie, niezależnie od tego, czy Kade spadł, rumak spróbuje uciec od zombie z pełną swoją szybkością, chyba że bohater odniesie sukces w rzucie (Charyzma + Jeździectwo) o trudności 2. Jeśli Kade utrzyma się na grzbiecie wierzchowca i go opanuje, otrzyma +1 do wszystkich ataków, póki jest w siodle.

Korytarz w kurhanie ma około 50 metrów długości i jest zbyt ciasny, by mógł do niego wejść koń, a więc Kade musi go zostawić na zewnątrz. Tunel został najwyraźniej wykuty w skale, a potem wypełniony i przykryty ziemią. W głąb kurhanu prowadzą schody, a ściany zdobią zniszczone płaskorzeźby, przedstawiające uzbrojonych w miecze wojowników, które ktoś cierpliwie oczyścił i wypolerował – całkiem, jakby musiał spędzić tu dużo czasu i nie miał nic lepszego do roboty. Od razu widać, że niedługo po oczyszczeniu zdobień ktoś usiłował je zniszczyć – kamień jest porysowany i osmalony. Kade i Poranna

Bryza równocześnie rozpoznają te niepokojące wzory. Rycerze śmierci, których widzieli i przeciw którym walczyli w Cierniach, korzystali z ognistych rozbłysków nekromantycznej energii, pozostawiających podobne ślady i przebarwienia.

Z końca tunelu bohaterowie usłyszą odgłosy posiłku i bijatyki jakiegoś tuzina osób, a także sprośne żarty. Naria może podkraść się na koniec tunelu i rozejrzeć się. Zobaczy wówczas wojowników, których bez trudu rozpozna – wszyscy są członkami Oczu Wzgórz, którzy zbiegli z pola bitwy, zamiast zmierzyć się z Kręgiem w walce. Większość rabusiów to mężczyźni, ale w grupie jest też kilka kobiet, równie zajadłych i okrutnych, jak reszta.

Komnata jest ogromna, ma 50 metrów średnicy i półkolisty strop. Wewnątrz jest jasno jak w dzień, choć nie widać żadnego źródła światła. W ścianach pomieszczenia tkwi pięć ogromnych metalowych pierścieni, o trzech metrach średnicy. Nad każdym z nich widnieje symbol Kasty Słonecznych: blask słońca, szeroki złoty okrąg, wypełniony w połowie złoty pierścień, z pustą drugą połową, całkowicie pusty okrąg i złote koło otoczone złotym okręgiem. W centrum komnaty znajduje się postument. Kiedyś pomieszczenie musiało być cudem Pierwszej Ery, wykutym w białym, żyłkowanym marmurze i ozdobionym złotem. Obecnie to tylko brudna siedziba bandy rabusiów – ich barłogi rozrzucone są po całej podłodze, tonąc w niedojedzonych resztkach i zrabowanych łupach.

Bandyci są nieostrożni i jeśli bohaterowie zakradną się na dół, mogą ich dopaść nieuzbrojonych. Jeżeli jednak narobią hałasu albo ich animy zaczną lśnić, wróg szybko ich wykryje i zdąży uzbroić się w łuki i miecze, gdy Pomazańcy będą szli długim korytarzem, w którym nie ma za czym się skryć.

Jeśli bandyci odkryją bohaterów graczy, ustal kolejność, w której drużyna wchodzi do pomieszczenia. Bitwa rozpocznie się od salwy z łuków (trzy strzały na każdą z postaci), a potem bandyci sięgną po krótkie miecze. Jeśli postaci wkroczą, zanim rozbójnicy zorientują się w sytuacji, ci od razu dobędą mieczy.

Słoneczni rozpoznają bandytów, ci zaś zidentyfikują Słonecznych. Nie będą więc wdawać się w dyskusje – kiedy tylko zobaczą Pomazańców, wykonają akcję Bojowość. Dowódca ostrzegł ich jednak o niebezpieczeństwie, jakie niosą rozmowy ze złotoustymi Pomazańcami Słońca.

Jeśli Kade aktywuje moce swojej animy, uzna, że sześciu bandytów ucieka, zamiast rzucać wszystkie 12 testów Odwagi. Przyjmij po prostu, że ta szóстка nie zdała testu, pozostałym natomiast rzut się udał.

Jeśli postaciom uda się złapać któregoś bandytę żywcem, ten zdradzi im wszystko, co wie. Opowie, że upiór



BANDYCI

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 1, Percepcja 2, Inteligencja 2, Spryt 2

Cnoty: Litość 2, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 2

Umiejętności:

Biurokracja: 1, Broń Biała 3, Czujność 2, Determinacja 1, Języki 1, Łucznictwo 2, Medycyna 1, Obciecie 1, Odporność 2, Okultyzm 1, Przywództwo 1, Przetrwanie 1, Rzemiosło 1, Skradanie się 2, Sztuka Wojny 3, Sztuki Walki 2, Uniki 1, Wysportowanie 2, Złodziejstwo 2

Bojowość: 4

Broń:

Uderzenie: Szybkość 5, Celność 5, Obrażenia 3L, Parowania WO: 3 (z popisem), Ataki 3

Krótki miecz: Szybkość 4, Celność 7, Obrażenia 6P, Parowanie WO: 3, Ataki 2

Samoistny łuk: Szybkość 6, Celność 4, Obrażenia 5P, Zasięg 150, Ataki 2

Obrona WO: 0

Wyparowania: 3P/7L (Przeszywanica 3P/4L, -1 do poruszania)

Siła Woli: 6

Poziomy zdrowia: -1 []

-3 []

Obezwładniony []

Esencja: 1

Dodatkowe: Każdy z bandytów ma samoistny łuk, przeszywanicę, długi nóż i tuzin strzał z szerokimi grotami oraz po kilka srebrnych monet Gildii. Ich zbroje ozdobione są symbolem Grobowej Czerni.

Grobowej Czerni powrócił, służąc kobiecie noszącej tytuł Mistrzyni Paktów Podpisanych Krwią, i że zbiera teraz wszystkich pozostałych członków Oczu Wzgórz, by wkrótce ruszyć z ofensywą przeciw miastu Węzeł i Ziemiom Łupieżców. Pierścienie umieszczone w ścianach komnaty to artefakty z Pierwszej Ery, które podobno potrafią te-

leportować ludzi. Mistrzynie Paktów Podpisanych Krwią i upiór Grobowej Czerni wykonali wiele podróży przez wrota oznaczone symbolem Zaćmienia, ale nie zdołali użyć pozostałych czterech pierścieni. Na pytanie, czy wie coś o zaginionej członkini Kręgu z Kasty Zaćmienia, bandyta zaprzeczy. Sprowadziła go tu Mistrzynie i upiór, a kiedy wraz z kamratami tu przybył, miejsce było opuszczone, ale już odkopane.

Jeśli postaci zaczną przyglądać się postumentowi w centrum komnaty, w powietrzu nad nim pojawiają się lśniące, złote hieroglify z Pierwszej Ery. Rinana może je odczytać – wyjaśniają, że każdy z pięciu pierścieni, zwanych „bramami kastowego przejścia”, zadziała automatycznie w obecności odrodzonego Słonecznego, który został pochowany w krypcie za nią. W każdym z grobowców znajduje się klucz do bramy, który wygląda jak mała, złota kropka na łańcuszku. Jeśli sytuacja będzie tego wymagać, można wykorzystać cztery klucze do bram, by otworzyć piąte wrota.

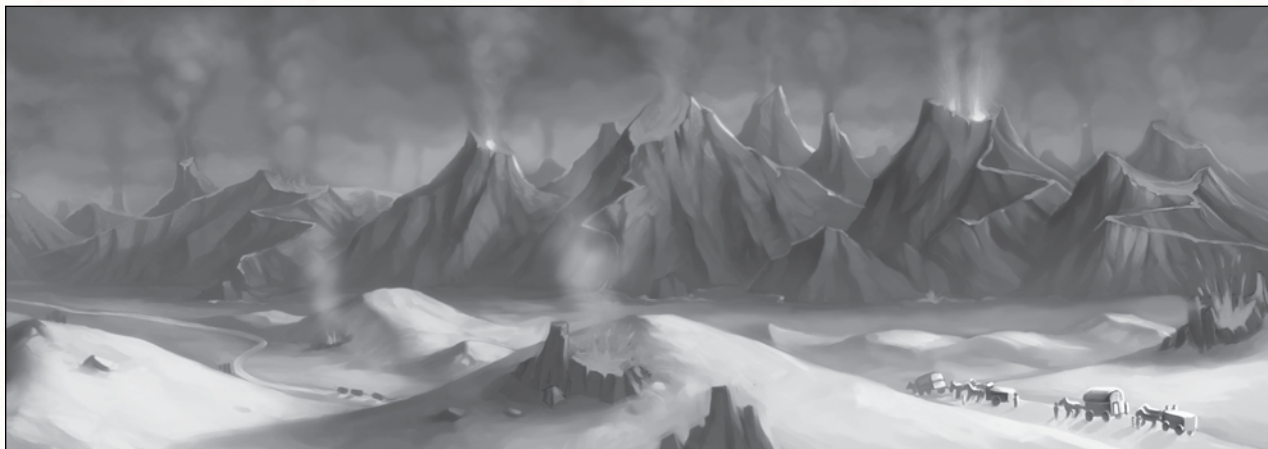
Kade może aktywować Bramę Świtu, Poranna Bryza Bramę Zenitu, Rinana Bramę Zmierzchu, zaś Naria Bramę Nocy. By je uruchomić, wystarczy przejść przez pierścienie – wtedy na pół minuty pojawi się wir Esencji, przez który może przejść każdy. Bohaterowie mogą przekraczać bramy w dowolnej kolejności.

GROBOWIEC ŚWITU

Przeczytaj ten fragment na głos:

Gdy Esencji się rozwiewa oślepią was blask. Słońce świeci tutaj bardzo jasno, a upał jest prawie nie do zniesienia. Po drugiej stronie bramy, za waszymi plecami, rozciąga się po horyzont pustynia. Morze piasku ciągnie się we wszystkich kierunkach, a jego monotonię zakłóca tylko wyrastająca kilkaset metrów przed wami skała, sięgająca 60 metrów w niebo. U waszych stóp rozpoczyna się szeroka na trzy metry ścieżka z białych kamieni, prowadząca do wejścia, czerniejącego w skale.

Skończ głośne czytanie.



W poniższym tekście, oraz akapitach „Przeczytaj ten fragment na głos”, dotyczących wszystkich pozostałych grobowców, uznajemy, że postaci przeszły przez bramy za dnia.

Naga skała, którą bohaterowie mają przed sobą, to Grobowiec Świtu, położony na dalekiej pustyni Południa Stworzenia, niedaleko Bieguna Żywiołu Ognia. Każdy z graczy, któremu wyjdzie udany rzut na (Spryt + Wiedzę) rozpozna krajobraz jako Południe.

Kamienna ścieżka wiodąca do Grobowca, wzmocniona jest magią z Pierwszej Ery, uodporniającą ją na działanie żywiołów. Magia oczyszcza ją z piasku oraz gruzu i chroni idące po ścieżce osoby przed negatywnymi efektami żaru pustyni, nie zabezpiecza jednak przed szokiem termicznym z powodu temperatury. By dowiedzieć się tego wszystkiego, bohaterowie muszą wykonać test (Sprytu + [Wiedzy lub Okultyzmu]) o trudności 3.

Wejście w skalę jest szerokie na 5 i wysokie na 15 metrów, a po obu jego stronach stoją identyczne posągi wyciosane w kamieniu. Ci wysocy jak samo przejście, opancerzeni wojownicy wspierają się na mieczach, których czubki wbite są w piasek. Kade bez trudu rozpozna twarze rzeźb – to on sam, albo raczej zniszczone przez erozję oblicza Pomazańca Słońca, którym był niegdyś. Posągi są zupełnie zwyczajne i nie chronią ich żadne czary.

Wewnątrz Grobowca Świtu znajduje się okrągła sala o średnicy 30 metrów. Jej podłogę zaściela piasek pustyni. Ścieżka z białych kamieni kończy się przy wejściu do grobowca, a wewnątrz powietrze jest chłodne i mile odświeża po panującym za zewnątrz skwarze. Kiedyś miejsce to było dziedzińcem, gdzie ćwiczone musztrę i wszelkie sztuki walki. Kade przypomni to sobie, jeśli przez jakiś czas będzie wpatrywał się w piasek na podłodze.

Ledwie Kade wejdzie do grobowca, w powietrzu rozlegnie się dudnienie i z piasku pośrodku podwórza wychyną spiralne, otaczające filar schody, wykonane z tego samego kamienia, co ściany. Kiedy całkowicie się wyłonią, utworzą spiralę wysoką na ponad dwadzieścia metrów i sięgającą otworu prowadzącego do drugiego pomieszczenia, położonego wyżej.

Druga kondygnacja grobowca jest okrągła jak pierwsza, ale ma tylko 25 metrów średnicy i strop na wysokości 15 metrów. Jej przestrzeń wypełniają kamienne filary, szerokie na prawie metr, rozmieszczone nieregularnie w odstępach od metra do dwóch. Stoją tak gęsto, że ze środka pomieszczenia, ze szczytu schodów, trudno jest dostrzec pomiędzy nimi ściany.

W pomieszczeniu znajduje się dziewięciu przeciwników, ukrytych za i pomiędzy filarami tak, że bohaterowie stojący na schodach nie mogą ich dostrzec. Ośmiu z nich to honorowa gwardia poprzedniego wcielenia Kade, która strzeże go nawet po śmierci. Noszą stalowe napierśniki i używają prostych mieczy. Dziewiątym jest ciało poprzedniego wcielenia samego Kade. Ma na sobie złożoną zbroję i uzbrojone jest w ogromny, złoty miecz o płaskim czubku

i ostrzu długim na ponad metr i szerokim na 30 centymetrów. Żaden ze starożytnych zmarłych nie nosi hełmu, wszyscy są zasuszeni i zmumifikowani przez suche powietrze pustyni, oraz tysiące lat oczekiwań.

Jeśli bohaterowie zaczną badać pomieszczenie, Kade jako pierwszy odkryje ciało starożytnego Pomazańca. Stoi zupełnie nieruchomo pomiędzy dwoma filarami, samotnie i bez życia, w takiej samej pozycji, jak posągi strzegące wejścia do grobowca.

Na szyi martwego wojownika znajduje się klucz do bramy grobowca. W chwili, gdy ktokolwiek spróbuje go zdjąć, wszystkie starożytne mumie w pomieszczeniu rozpoczną akcję Bojowość. Analogicznie postąpią, jeśli bohaterowie postanowią przed zdjęciem naszyjnika zniszczyć podejrzenie niegroźną mumię. Ośmiu pomniejszych zombie będzie się pojawiać i kryć za filarami, by ukryć podczas walki swoją liczebność. Zwłoki Słonecznego skierują się natomiast bezbłędnie ku Kade, jakby poprzednik chciał sprawdzić

ŻYWY TRUP Z KASTY ŚWITU

Atrybuty: Siła 5, Zręczność 2, Wytrzymałość 5, Charizma 0, Oddziaływanie 0, Wygląd 0, Percepcja 2, Inteligencja 1, Spryt 3

Cnoty: Brak. Nigdy nie odnosi porażek ani sukcesów w testach cnót.

Umiejętności: Broń Biała 4, Czujność 1, Odporność 1, Przywództwo 1, Przetrawianie 1, Skradanie się 1, Sztuki Walki 2, Uniki 1, Wysportowanie 1

Bojowość: 4

Broń:

Dajkatana Łupieżców: Szybkość 5, Celność 9, Obrażenia 14P, Parowania WO 3, Ataki 2

Obrona WO: 1

Wyparowania: 11P/14L/9K (Dopasowana Zbroja, 9P/9L, -3 do poruszania)

Siła Woli: 10

Poziomy zdrowia: 0 []

-0 []

-1 []

-1 []

-1 []

-2 []

-2 []

-2 []

-4 []

Obezwładniony []

Esencja: 1

Dodatkowe: Niewrażliwy na wszelkie próby ataków społecznych. Dzięki broni, Żywy trup z Kasty Świtu nie może rzucać za obrażenia mniej, niż trzema kośćmi, choć jego Esencja wynosi tylko 1. Baw się dobrze opisując, jak złoty miecz kruszy filary i niszczy scenię, gdy chybia bohaterów.



IMIE: PORANNA BRYZA

GRACZ:

KASTA: ZENITU

KONCEPCJA: Mnich

MOTYWACJA: uczynić ze Stworzenia miejsce spokojne i sprawiedliwe

ANIMA: Jaśniejący złotem
ptak drapieżny

ATRYBUTY

SILA ●●●●○ CHARYZMA ●●●○○ PERCEPCJA ●●●○○
 ZREČZNOŚĆ ●●●●○ ODDZIAŁYWANIE ●●●○○ INTELIGENCJA ●●●○○
 WYTRZYMAŁOŚĆ ●●●○○ WYGLĄD ●●●○○ SPRYT ●●●○○

UMIEJĘTNOŚCI

ŚWIT **ZENIT** **ZMIERZCH**

■ BRON BIAŁA ●●○○○ ☐ DETERMINACJA ●●○○○ ☐ DEDUKCJA ○○○○○
☐ BRON MIOTANA ○○○○○ ☐ ODPORNOSC ●●○○○ ☐ MEDYCYNĄ ○○○○○
☐ ŁUCZNICTWO ○○○○○ ☐ PRZETWIERNIE ●●○○○ ☐ OKULTYZM ●●○○○
☐ SZTUKA WOJNY ○○○○○ ☐ PRZYWÓDZTWO ●●○○○ ☐ RZEMIOSŁO ○○○○○
☐ SZTUKI WALKI ●●○○○ ☐ WYSTĘPY PUBLICZNE ○○○○○ ☐ WIEDZA ●●○○○

NOC **ZACMIENIE** **SPECJALIZACJE**

☐ CZUJNOŚĆ ●○○○○ ☐ BILIBOKRACJA ●○○○○ ☐ ○○○○○
☐ SKRADANIE SIĘ ○○○○○ ☐ JEZDZICTWO ○○○○○ ☐ ○○○○○
☐ UNIKI ●●○○○ ☐ JEZYKI ●○○○○ ☐ ○○○○○
☐ WYSPORTOWANIE ●●○○○ ☐ OBYCIE ●○○○○ ☐ ○○○○○
☐ ZŁODZIEJSTWO ○○○○○ ☐ ŻEGLARSTWO ○○○○○ ☐ ○○○○○

ATUTY

ZASZŁOŚCI **ZAKŁĘCIA**

Sprzymierzeńcy ●●○○○ Nazwa Koszt
 Kontakty ●○○○○ Medytacja Odnawiająca Ciało 10o
 Mentor ●●○○○ Medytacja Odpornego Dębu 3o
 Mienie ●●○○○ Pierwsza Dookonałość Sztuk Walki 1o/kość
 ○○○○○ Pierwsza Dookonałość Przywództwa 1o/kość
 ○○○○○ Koncentracja Żelaznej Skóry 2o
 ○○○○○ Jedna Broń, Dwa Ciosy 1o
 ○○○○○ Technika Ciała Byka
 ○○○○○ Węzowy Unik 3o
 ○○○○○ Forma Węza 5o

BROŃ

Szabla (Sz 4, Cel 7, Obr 7L, WOP 3, Ataki 3),
 Uderzenie (Sz 5, Cel 9, Obr 4B, WOP 5 (z popisem), Ataki 3),
 Kopnięcie (Sz 5, Cel 8, Obr 7B, WOP 3 (z popisem), Ataki 2)

ANIMA

PRZEKROCZENIE GRANIC

○○○○○○○○○○○○○○

SKAZA DUSZY

Współczujące udręczenie (Litość)

SIŁA WOLI

●●●●●○○○○○
○○○○○○○○○○○○

WYPAROWANIA

L 3 P 1 K 0

ZDROWIE

-0 □□□□□
 -1 □□□□□
 -2 □□□□□
 ■□□□□
 -4 □
 OBEZWŁADNIONY □

CNOTY

LITOŚĆ ●●●○○ PEWNOŚĆ ●●○○○
 ○□□□□ ○□□□□
 ODWAGA ●●○○○ UMIAŁ ●●○○○
 ○□□□□ ○□□□□

ESENCJA

●●●○○○○
 WRODZONA 15 |
 OBICA 37 |
 WYKORZYSTANA

DOŚWIADCZENIE



IMIE: KADE

GRACZ:

KASTA: ŚWITU

KONCEPCJA: Najemnik

MOTYWACJA: Doprowadzić Krag do wielkości

ANIMA: Płomień stosu

ATRYBUTY

SILA ●●●●○ CHARYZMA ●●●○○ PERCEPCJA ●●●○○
 ZREČZNOŚĆ ●●●●○ ODDZIAŁYWANIE ●●●○○ INTELIGENCJA ●●●○○
 WYTRZYMAŁOŚĆ ●●●○○ WYGLĄD ●●●○○ SPRYT ●●●○○

UMIEJĘTNOŚCI

ŚWIT **ZENIT** **ZMIERZCH**

☐ BRON BIAŁA ●●○○○ ☐ DETERMINACJA ●●○○○ ☐ DEDUKCJA ○○○○○
☐ BRON MIOTANA ○○○○○ ☐ ODPORNOSC ●●○○○ ☐ MEDYCYNĄ ●○○○○
☐ ŁUCZNICTWO ●●○○○ ☐ PRZETWIERNIE ●○○○○ ☐ OKULTYZM ○○○○○
☐ SZTUKA WOJNY ●●○○○ ☐ PRZYWÓDZTWO ●○○○○ ☐ RZEMIOSŁO ○○○○○
☐ SZTUKI WALKI ●○○○○ ☐ WYSTĘPY PUBLICZNE ○○○○○ ☐ WIEDZA ●●○○○

NOC **ZACMIENIE** **SPECJALIZACJE**

■ CZUJNOŚĆ ●○○○○ ☐ BILIBOKRACJA ●○○○○ ☐ ○○○○○
☐ SKRADANIE SIĘ ●○○○○ ☐ JEZDZICTWO ●○○○○ ☐ ○○○○○
☐ UNIKI ●○○○○ ☐ JEZYKI ●○○○○ ☐ ○○○○○
☐ WYSPORTOWANIE ●○○○○ ☐ OBYCIE ●○○○○ ☐ ○○○○○
☐ ZŁODZIEJSTWO ○○○○○ ☐ ŻEGLARSTWO ○○○○○ ☐ ○○○○○

ATUTY

ZASZŁOŚCI **ZAKŁĘCIA**

Sprzymierzeńcy ●●○○○ Nazwa Koszt
 Status (kompania najemników) ●○○○○ Medytacja Odnawiająca Ciało 10o
 Kontakty ●●○○○ Unik Nurkującej Jaskółki 2o
 Świta ●●○○○ Uderzenie Ognia i Kamieni 1o/kość
 Mienie ●●○○○ Pierwsza Dookonałość Determinacji 1o/kość
 ○○○○○ Pierwsza Dookonałość Wiedzy 1o/kość
 ○○○○○ Pierwsza Dookonałość Broni Białej 1o/kość
 ○○○○○ Pierwsza Dookonałość Jeździectwa 1o/kość
 ○○○○○ Technika Wygodzonego Tygrysa 1o
 ○○○○○ Technika Ciała Byka

BROŃ

Miecz dwuręczny (Sz 6, Cel 8, Obr 11L,
 WOP 3, Ataki 2)

ANIMA

PRZEKROCZENIE GRANIC

○○○○○○○○○○○○○○

SKAZA DUSZY

Głupia Brawura (Odważa)

SIŁA WOLI

●●●●●○○○○○
○○○○○○○○○○○○

WYPAROWANIA

L 12 P 8 K 6

ZDROWIE

-0 □□□□□
 -1 □□□□□
 -2 □□□□□
 ■□□□□
 -4 □
 OBEZWŁADNIONY □

CNOTY

LITOŚĆ ●●○○○ PEWNOŚĆ ●●○○○
 ○□□□□ ○□□□□
 ODWAGA ●●○○○ UMIAŁ ●●○○○
 ○□□□□ ○□□□□

ESENCJA

●●●○○○○
 WRODZONA 11 |
 OBICA 28 |
 WYKORZYSTANA

DOŚWIADCZENIE

KADE

Historia: Urodził się w jednej z wiosek znajdujących się pod opieką Niepozoru, rządzonego przez wojsko miasta – państwa. Twój rodzic uparł się, że wstąpisz do sławnej armii miasta i na jakiś czas podporządkowałeś się ich woli. Szybko jednak zmęczycie cię surowe reguły wojskowego drylu, wystąpiłeś więc z armii i zacząłeś najmować się na własną rękę. Jak na ironię, twoim najważniejszym pracodawcą było miasto, którego wojska opuściłeś. Najemnicy z twojej kompani walczyli dla bogactwa i sławy, w imieniu tego samego pana, który kiedyś bezpośrednio tobą rozporządzał. Wysłano was na północ od Cierni, gdzie wielu twoich ludzi zginęło w walce z martwiakami (poprząsiłeś, że kiedyś ich pomścisz). Tam, na polu bitwy, spotkałeś mnicha z Kasty Zenitu imieniem Poranna Bryza – pamiętałeś go z poprzedniego wcielenia. Coś przyciągało go do słuza ognia, który tak bardzo przeraził twoich ludzi. Postanowiliście ruszyć razem na Wschód, do Węzła – po drodze, natchniony potęgą Słońca Niezwycięzonego, śniłeś o odbudowie kompani.

Rządząca Węzłem Rada poszukiwała wojowników do walki z groźnym heroldem bandytów, Grobową Czernią. Uznałeś, że to szansa, by okryć się sławą. Podczas kampanii odkryliście jeszcze dwoje członków waszego Kręgu z Pierwszej Ery. Masz nadzieję, że to oznacza świt nowej ery, w której Słonecznik powróci na właściwe miejsce.

Wygląd: Kade jest wysokim, potężnie zbudowanym mężczyzną, który niedawno przekroczył trzydzistkę. Włosy i wąsy nosi długie, jak u barbarzyńców z Północy – ten zwyczaj irytował niezmiennie niegłównego w armii Niepozoru. Ubrany w ciężką zbroję i zawsze przy mieczu, za jedyne udogodnienie podczas wędrówki ma ciepły podróżny płaszcz. Najchętniej podróżuje wierzchem, jest bowiem świetnym znawcą koni.

Ekwipunek: Świetnie wykonana zbroja łuskowa (modyfikator poruszania -2), miecz dwuręczny, silny wspaniały rumak z pełnym oporządzeniem, płaszcz podróżny, zapasy żywności.

WO Uników: 1

Walka społeczna: Uniki WOM 5, Parowania WOM 2
Upodobania: Bezpieczeństwo jego kompanii najemników, Zemsta na siłach Pana Śmierci.

Skaza duszy: Głupia Brawura (Odwaga). Gdy Kade może błysnąć męstwem, może próbować opanować tę żądzę, testując Odwagę. Za każdy sukces otrzymuje punkt Granic. Kiedy Przekroczenie granic Kade osiągnie 10, na jeden dzień pozbawia się on wszelkiego strachu i większości instynktu samozachowawczego – w tym czasie zawsze walczy w pierwszym szeregu, bezzwłocznie wyzywa wrogów na pojedynek, na ochotnika podejmuje niebezpieczne misje i pod żadnym pozorem się nie cofa. Jeśli się powstrzyma, będzie prowadził wszystkie natarcia nie dbając o własne bezpieczeństwo podczas planowania strategii, ale nie musi bezzwłocznie ruszać do każdej walki i zdoła się wycofać, gdy będzie to taktycznie uzasadnione.

Moc Animy: Kade może wydać 10 okrucichów by w oczach przeciwników wyglądać jeszcze potężniej i bardziej przerażająco. Jego oponenci nie mogą spojrzeć na straszną postać wojownika, jeśli ich Odwaga nie przekracza Esencji Kade (2) i otrzymuje on +2 do WO w walce z nimi. Śmiertelnicy o Odwadze równej lub mniejszej od Esencji bohatera, muszą przetestować tę cnotę, by nie umknąć na sam jego widok. Ten efekt uruchamia się automatycznie, gdy anima Kade lśni na poziomie 11+ okrucichów.

ZAKŁĘCIA

Pierwsza Doskonałość: Kade posiada Zakłęcie Pierwszej Doskonałości dla Broni Białej, Determinacji, Wiedzy i Jeździectwa. Funkcjonują one tak, jak to opisano na s. XXX.

Medytacja Odnawiająca Ciała: Wydając 10 okrucichów, Kade może aktywować to zakłęcie i rzucić na (Wytrzymałość + Odporność). Sukces oznacza, że w ciągu tego dnia leczy on rany 10 razy szybciej.

Unik Nurkującej Jaskółki: Wydając dwa okrucichy, Kade może aktywować swoje odruchowe zakłęcie obronne. Pozwala mu ono zignorować wszelkie ujemne modyfikatory do WO podczas jednego ataku.

Uderzenie Ognia i Kamieni: Aktywując to zakłęcie wspomagające atak, Kade może wydać do czterech okrucichów. Każdy okrucich dodaje jedną dodatkową kość do puli obrażeń tego ataku, już po odliczeniu wyparowań.

Technika Wygłodzonego Tygrysa: Kosztem jednego okrucichu, Kade może wesprzeć dowolny atak bronią białą. Podczas ustalania puli obrażeń liczy wówczas każdy sukces z rzutu za atak jako dwa sukcesy. Sukcesy zanegowane przez WO przeciwnika nie są podawane.

Technika Ciała Byka: To zakłęcie daje Kade dodatkowe poziomy zdrowia. Uwzględniono je na karcie postaci.

Wzbudzenie Posłuchu: Zakłęcie kosztuje pięć okrucichów, ma Szybkość 4 przedłużone momenty i działa na każdą postać w zasięgu głosu. Rzuć na (Icharyzm lub Oddziaływanie] + Występy publiczne) Kade i odejmij WOM celów. Każda osoba, która nie odeprze Wzbudzenia Posłuchu, musi się zatrzymać i cierpliwie słuchać Kade przez resztę sceny, chyba że wyda punkt Siły Woli.

UKŁAD: NISZCZĄCE UDZIERZENIE OGNIEM I BŁASKIEM

Anima Kade zaczyna płonąć złotymi płomieniami, które otaczają jego ramiona i broń gorejącym żarem. Aktywowanie Układu kosztuje punkt Siły Woli. Kade może (i musi) użyć Techniki Wygłodzonego Tygrysa i Uderzenia Ognia i Kamieni, by wesprzeć atak bronią białą, który wykonuje podczas tej akcji (albo każdy atak w jednym wirze) i zastosować w nim (lub nich) Pierwszą Doskonałość Broni Białej. Dodatkowo Kade może użyć Pierwszej Doskonałości Broni Białej, Uniku Nurkującej Jaskółki lub obu do obrony przeciw wszystkim atakom do początku jego następnej akcji.

PORANNA BRYZA

Historia: Od najmłodszych lat uczono cię podstaw wiary Nieskalanych Smocznej Krwi, której celem jest naśladowanie zalet i cnót Pięciu Smoków Żywiółów. Jako mnich, wędrowałeś przez świat, szukając wiedzy w każdym zakątku Stworzenia. Gdy w Cierniach, zbiecznym mieście na południe od Węzła pojawiły się martwice, stanąłeś do bitwy z wrogiem, którego nie byłeś w stanie pokonać ziemską siłą i walecznością. Wtedy spłynęło na ciebie gorące, białe światło i zostałeś Wyniesiony. Słońce Niezwyciężony przemówił do ciebie i od tamtej pory na wszelkie sposoby głosisz bożą prawdę i sprawiedliwość. Smocza Krew wymordowała Słonecznych, kłamie o bogach i pozwala, by świat stał się w upodlenie. Do władzy wrócić muszą Wybrańcy Słońca Niezwyciężonego, a ty chcesz się do tego przyczynić.

Półtorej roku temu, na północ od Cierni, spotkałeś Kade, dowódcę najemników z miasta Niepozór. Nie byliście w stanie pokonać wielkiej armii, zgromadzonej w pobliżu Cierni, ruszyliście więc dalej na wschód, szukając reszty waszego Kręgu. Najwyraźniej samo przeznaczenie pomogło wam się spotkać – wszyscy zostaliście najęci przez Radę Istnień z Węzła do walki z heroldem bandytów, Grobową Czernią. Ramię w ramię walczyliście przeciw niegodziwemu łajdakowi, a teraz masz nadzieję, że wyruszyacie na południe, by oczyścić Ciernie.

Wygląd: Pomimo odrzucenia wiary Nieskalanych, Poranna Bryza nie zmieniła stylu ubierania. Dalej nosi szatę mnicha, ozdobioną obecnie symbolem Słońca Niezwyciężonego i goli głowę na znak pokory.

Ekwipunek: Ciężki miecz, szata mnicha i sandały, miseczka na jałmużnę, kij podróżny, zapasy żywności. Poranna Bryza nie nosi zbroi, gdyż jest wyszkolony w stylu walki, który zakazuje jej używania.

WO Uników: 5

Walka społeczna: Uniki WOM 6, Parowania WOM 2
Upodobania: Kade, Rinan, Naria, uczciwość

Skaza duszy: Współczucie udręczenie (Litość). Kiedy Poranna Bryza widzi cierpienie niewinnych, rzuca na swoją Litość. Za każdy sukces, otrzymuje punkt Granicy. Kiedy poziom Przekroczenia granic osiągnie u niego 10, przez jedną scenę walki albo jeden dzień w innych okolicznościach, będzie szukał sposobu, by walczyć z cierpieniem, którego jest świadkiem, w najbardziej dramatycznym i przysparzającym mu największe cierpienia stylu (np. podstawia się pod cios bicia, przeznaczony dla niewolnika). Jeśli się powstrzyma, będzie szukał sposobu zapobieżenia cierpieniu, ale nieco praktycznej.

Moc Animy: Poranna Bryza może wydać jeden okrucich Esencji i dotknąć ciała zmarłego, by spalić je na popiół, wysyłając duszę do Niebios i chroniąc umarłego przed przeobrażeniem w zombie, szkielet, upiora lub nienasyconego upiora. Skupiając w swojej animie 10 okrucichów Esencji Bryza może też rozblysnąć jak Słońce w południe, zwiększając o poziom Esencji swoje całkowite wyparowania obrażeń lekkich i poważnych oraz minimalną pulę kości ataku przeciw wszelkim istotom ciemności (martwiakom, demonom). Ten efekt

uruchamia się automatycznie, gdy anima Bryzy lśni na poziomie 11+ okrucichów.

ZAKŁĘCIA

Pierwsza Doskonałość: Poranna Bryza posiada Zakłęcie Pierwszej Doskonałości dla Sztuk Walki i Przewodzenia. Funkcjonuje ono, jak zostało opisane na stronie XX.

Medytacja Odnawiająca Ciała: Wydając 10 okrucichów, Bryza może aktywować to zakłęcie i rzucić na (Wytrzymałość + Odporność). Sukces oznacza, że w ciągu tego dnia leczy on rany 10 razy szybciej.

Odporność Medytującego Dębu: Gdy Poranna Bryza zostanie trafiony, ale przed rzutem za obrażenia, może on wydać trzy okrucichy, by aktywować to zakłęcie. Jeżeli podstawowe obrażenia ataku wynosiły 8 i mniej, może całkowicie je zignorować.

Koncentracja Żelaznej Skóry: Gdy Poranna Bryza zostanie trafiony, ale przed rzutem za obrażenia, może on wydać dwa okrucichy, by użyć tego zakłęcia. Rzuć na (Wytrzymałość + Odporność) z trudnością równą Esencji atakującego. Sukces oznacza, że obrażenia tego ataku są kompletnie ignorowane. W przypadku niepowodzenia wyparowania Porannej Bryzy zwiększają się podczas tego ataku o +8L/+8P/+4K.

Jedna Broń, Dwa Ciosy: To zakłęcie kosztuje jeden okrucich. Do czasu jego następnej akcji, Celność i Ataki broni Porannej Bryzy zwiększają się o jeden.

Technika Ciała Byka: To zakłęcie daje Porannej Bryzie dodatkowe poziomy zdrowia. Uwzględniono je na karcie postaci.

Wężowy Unik: Kiedy Poranna Bryza zapłaci trzy okrucichy, by użyć tego zakłęcia, jego WO Parowania i Uników zwiększa się o 2 przeciw jednemu atakowi.

Forma Węza: Poranna Bryza może wydać 5 okrucichów by przyjąć Formę Węza. Wykonuje wówczas zawiłe, hipnotyzujące manewry sztuk walki. Aktywowanie tego zakłęcia ma Szybkość 3 i WO -1. Forma Węza trwa do końca sceny, dodaje 3 do wyparowań lekkich obrażeń, a wróg, który atakuje Poranną Bryzę i widzi jego hipnotyzujące ruchy, traci trzy kości z puli ataku.

Technika Atakującej Kobry: Wykonując akcję Bojowości, Poranna Bryza może wykorzystać 3 okrucichy, by wykorzystać to zakłęcie. Dodaje ono trzy automatyczne sukcesy do jego rzutu na (Spryt + Czujność).

UKŁAD: ŻYWIOTNÓŚĆ NIEZWYCIEŻONEJ STAŁOWEJ KOBRY

Skóra Porannej Bryzy zdaje się pokrywać białymi, stalowymi łuskami, a jego ruchy stają się zbyt szybkie, by mogło dostrzec je ludzkie oko. Wydając punkt Siły Woli, mnich może podczas jednej akcji aktywować Układ, który składa się z Medytacji Odpornego Dębu, Pierwszej Doskonałości Sztuk Walki, Koncentracji Żelaznej Skóry i Wężowego Uniku. Może użyć układu podczas walki bez broni, dzięki czemu jego atak wzmocni Pierwszą Doskonałość Sztuk Walki i do początku następnej akcji bronił się będzie przeciw wszystkim atakom za pomocą zakłęk. Wolno mu też aktywować go po wykonaniu ataku, który nie zostaje tym samym wzmocniony, ale przed następną akcją.



IMIE: RINAN

GRACZ:

KASTA: ZMIERZCHU

KONCEPCJA: Czarownik

MOTYWACJA: Zmienić wyroki Losu

ANIMA: Światło połyskujące na falach

ATRYBUTY

SILA ●●●●● CHARYZMA ●●●●● PERCEPCJA ●●●●●
 ZREČNOŚĆ ●●●●● ODDZIAŁYWANIE ●●●●● INTELIGENCJA ●●●●●
 WYTRZYMAŁOŚĆ ●●●●● WYGLĄD ●●●●● SPRYT ●●●●●

UMIEJĘTNOŚCI

SWIT ZENIT ZMIERZCH
☐ BROŃ BIAŁA ●●●●● ☐ DETERMINACJA ●●●●● ☒ DEDUKCJA ●●●●●
☐ BROŃ MŁOTANA ●●●●● ☐ ODPORNOŚĆ ●●●●● ☐ MEDYCYNĄ ●●●●●
☐ ŁUCZNICTWO ●●●●● ☒ PRZETWIERZANIE ●●●●● ☒ OKULTYZM ●●●●●
☐ SZTUKA WOJNY ●●●●● ☐ PRZYWÓDZTWO ●●●●● ☒ RZEMIOSŁO (Woda) ●●●●●
☐ SZTUKI WALKI ●●●●● ☐ WYSTĘPY PUBLICZNE ●●●●● ☒ WIEDZA ●●●●●

NOC ZAĆMIENIE SPECJALIZACJE
☐ CZUJNOŚĆ ●●●●● ☐ BIUROKRACJA ●●●●● ☐ ☐ ●●●●●
☐ SKRADANIE SIĘ ●●●●● ☐ JEZDZICTWO ●●●●● ☐ ☐ ●●●●●
☒ UNIKI ●●●●● ☐ JĘZYKI ●●●●● ☐ ☐ ●●●●●
☒ WYSPORTOWANIE ●●●●● ☐ OBYCIE ●●●●● ☐ ☐ ●●●●●
☐ ZŁODZIEJSTWO ●●●●● ☒ ŻEGLARSTWO ●●●●● ☐ ☐ ●●●●●

ATUTY

ZASZŁOŚCI ZAKŁĘCIA
 Sprzymierzeńcy ●●●●● Nazwa Koszt
 Wpływy ●●●●● Pierwsza Doskonałość Uników 1o/kość
 Siedziba ●●●●● Pierwsza Doskonałość Broni Białej 1o/kość
 Mienie ●●●●● Pierwsza Doskonałość Przywództwa 1o/kość
 ●●●●● Jedna Broń, Dwa Ciosy 1o
 ●●●●● Atak Płatków Piwoni 2o/atak
 ●●●●● Czary Kregu Ziemi 1w
 ●●●●● Obsydianowe Motyle Niosące Śmierć 6o
 ●●●●● Szmaragdowa Kontrmagia 10 lub 20o
 ●●●●● Oko i Usta 5o

BRON

Oścień (Sz. 5, Cel. 7, Obr. 6L, WOP 4,
 Ataki 2)

ANIMA

PRZEKROCZENIE GRANIC

□□□□□□□□□□

SKAZA DUSZY

Skłonność do ascezy (Umiar)

SIŁA WOLI

●●●●●
 □□□□□□□□□□

WYPAROWANIA

L 7 P 4 K 3

ZDROWIE

-0 □□□□□
 -1 □□□□□
 -2 □□□□□
 ■■■■■
 -4 □
 OBEZWŁADNIONY □

CNOTY

LITOŚĆ ●●●●● PEWNOŚĆ ●●●●●
 □□□□□ □□□□□
 ODBAGA ●●●●● UMIAR ●●●●●
 □□□□□ □□□□□

ESENSJA

●●●●●

WRODZONA 15 |

OBCA 36 |

WYKORZYSTANA

DOŚWIADCZENIE



IMIE: NARIA

GRACZ:

KASTA: NOCY

KONCEPCJA: Wystannik Gildii

MOTYWACJA: Zreformować Gildię

ANIMA: Migoczące plamki słonecznego blasku

ATRYBUTY

SILA ●●●●● CHARYZMA ●●●●● PERCEPCJA ●●●●●
 ZREČNOŚĆ ●●●●● ODDZIAŁYWANIE ●●●●● INTELIGENCJA ●●●●●
 WYTRZYMAŁOŚĆ ●●●●● WYGLĄD ●●●●● SPRYT ●●●●●

UMIEJĘTNOŚCI

SWIT ZENIT ZMIERZCH
☒ BROŃ BIAŁA ●●●●● ☐ DETERMINACJA ●●●●● ☒ DEDUKCJA ●●●●●
☐ BROŃ MŁOTANA ●●●●● ☐ ODPORNOŚĆ ●●●●● ☐ MEDYCYNĄ ●●●●●
☒ ŁUCZNICTWO ●●●●● ☐ PRZETWIERZANIE ●●●●● ☒ OKULTYZM ●●●●●
☐ SZTUKA WOJNY ●●●●● ☐ PRZYWÓDZTWO ●●●●● ☐ RZEMIOSŁO ●●●●●
☐ SZTUKI WALKI ●●●●● ☐ WYSTĘPY PUBLICZNE ●●●●● ☐ WIEDZA ●●●●●

NOC ZAĆMIENIE SPECJALIZACJE
☒ CZUJNOŚĆ ●●●●● ☐ BIUROKRACJA ●●●●● ☐ ☐ ●●●●●
☒ SKRADANIE SIĘ ●●●●● ☐ JEZDZICTWO ●●●●● ☐ ☐ ●●●●●
☒ UNIKI ●●●●● ☐ JĘZYKI ●●●●● ☐ ☐ ●●●●●
☒ WYSPORTOWANIE ●●●●● ☐ OBYCIE ●●●●● ☐ ☐ ●●●●●
☒ ZŁODZIEJSTWO ●●●●● ☐ ŻEGLARSTWO ●●●●● ☐ ☐ ●●●●●

ATUTY

ZASZŁOŚCI ZAKŁĘCIA
 Status (Gildia) ●●●●● Nazwa Koszt
 Kontakty ●●●●● Pierwsza Doskonałość Łucznictwa 1o/kość
 Mienie ●●●●● Pierwsza Doskonałość Wysportowania 1o/kość
 ●●●●● Pierwsza Doskonałość Uników 1o/kość
 ●●●●● Pierwsza Doskonałość Skradania się 1o/kość
 ●●●●● Pełna Gracji Postawa Żurawia 3o
 ●●●●● Szybkość Błyskawicy 3o
 ●●●●● Technika Małego Skoku 3o
 ●●●●● Technika Widmowej Strzały 1o/strzałę
 ●●●●● Strzała Sprawiedliwego Osądu 2o

BRON

Doskonały nóż (Sz. 5, Cel. 9, Obr. 6L,
 WOP 4, Ataki 4, Zasieg 15)
 Samoistny łuk (Sz. 6, Cel. 10, Obr. 5L,
 Ataki 2, Zasieg 150)

ANIMA

PRZEKROCZENIE GRANIC

□□□□□□□□□□

SKAZA DUSZY

Kamienne serce (Pewność)

SIŁA WOLI

●●●●●
 □□□□□□□□□□

WYPAROWANIA

L 5 P 5 K 4

ZDROWIE

-0 □□□□□
 -1 □□□□□
 -2 □□□□□
 ■■■■■
 -4 □
 OBEZWŁADNIONY □

CNOTY

LITOŚĆ ●●●●● PEWNOŚĆ ●●●●●
 □□□□□ □□□□□
 ODBAGA ●●●●● UMIAR ●●●●●
 □□□□□ □□□□□

ESENSJA

●●●●●

WRODZONA 15 |

OBCA 36 |

WYKORZYSTANA

DOŚWIADCZENIE

NARIA

Historia: Ulice miasta Wielkie Rozwidlenie należą do najniebezpieczniejszych w Krainach Łupieżców i na pewno nie jest to miejsce dla dziecka. A jednak to właśnie tam się wychowałeś. Zanim całkiem dorósł, schwytał cię i uczynił niewolnicą moży pan ze Smoczej Krwi. Potem odsprzedał cię kupcowi z Gildii, a ten zaferował ci wolność, by w pełni wykorzystać twoje możliwości. Gildia wyszkoliła cię bardzo dobrze, uczyniła spiegiem i zabójcą, gotowym niszczyć rywali organizacji i pokonać konkurencję. Wtedy jednak coś się w tobie przebudziło i stałaś się sługą daleko bardziej śmiertelnością, niż Gildia mogła kiedykolwiek zamaryżować.

Gdy Rada Istnień, władcy Wężła, poszukiwała wojowników do walki z Grobową Czernią, hersztem groźnych bandytów, uzyskałaś pozwolenie Gildii, by dołączyć do wyprawy, ponieważ rozbójnik miał cześć atakować karawany organizacji. Wtedy właśnie spotkałaś najemnika Kade i mnicha Poranną Bryzę, w których rozpoznałaś parę dawno utraconych przyjaciół. Ogarnął cię wstyd na myśl o twoim życiu, pełnym zabijania nieświadomych ofiar w służbie chciwców, i nagle zapragnęłaś z całego serca zadośćuczynić za swoje czyny. Świat to niebezpieczne miejsce, ale zbyt często to twoje strzały tworzyły niebezpieczeństwo.

Wygląd: Naria jest śliczną, gibką i zgrabną młodą kobietą o wysportowanej sylwetce i czarującym uśmiechu. Nosi czarny napierśnik i luźne ubranie w tym samym kolorze. Kiedy spodziwiała się kłopotów, wiąże ciasno włosy, gdy się jednak rozluźni, rozpłaszcza swoje przepiękne loki.

Ekwipunek: Samoistny łuk, kołczan z tuzinem strzał o szerokich grotach (których używa, gdy nie chce zdradzać, że jest Pomazańcem), doskonały nóż, napierśnik (poruszanie -1), zapasy. Naria nosi również mon kupiecki Gildii, dowód przynależności do jej domu, zapewniający jej dostęp do zamkniętych budynków w Wężle.

WO Uników: 5

Walka społeczna: Uniki WOM 5, Parowania WOM 2

Upodobania: Zadośćuczynienie

Skaza duszy: Kamienne serce (Pewność). Kiedy Naria ma już po dziurki w nosie niedojrzałego, dzieciniego świata wokół niej, rzuca za Pewność. Każdy sukces oznacza jeden punkt Granicy. Kiedy zdobędzie ich dziesięć, przez cały dzień zachowuje się skrycie i nie zdradza emocji, w działaniu wybierając zawsze skuteczność i otrzymuje modyfikator -2 do wszelkich akcji społecznych. Kiedy się opamiętuje, wciąż będzie unikać działania, które zwykle powodują jej niechęć.

Moc Animy: Kiedy Naria wydaje okrucuch zdobyty by wykorzystać zaklęcie, może ponadto użyć dodatkowego okrucuchu, by wyciszyć animę, zapobiegając jej manifestacji. Jeśli magia zaklęcia jest oczywista, jak w Technice Widmowej Strzały, Strzale Sprawiedliwego Osądu czy Stylu Pajęcznych Stóp, musi zapłacić ich podwójny koszt, by wyciszyć animę. Wydając 10 okrucuchów Naria może też

otulić się wyciszoną animą, zwiększając trudność rzutów, by ją wykręcić, o 2. Jeżeli wyda 11 i więcej okrucuchów, jej anima zaczyna lśnić jak u wszystkich Słonecznych, ale sama zabójczyni całkowicie znika w jej blasku – nie można jej rozpoznać, póki aura nie zgaśnie.

ZAKŁĘCIA

Pierwsza Doskonałość: Naria posiada Zaklęcie Pierwszej Doskonałości Łucznictwa, Wysportowania, Uników i Skradania się. Funkcjonują one, jak opisano na stronie XX.

Pełna Gracji Postawa Żurawia: Wydając trzy okrucuchy Naria uzyskuje przez resztę sceny automatyczny sukces we wszelkich rzutach na Wysportowanie, wykonywanych, by zachować równowagę, utrzymać się na nogach lub stanąć wzdęcznie i z gracją na czymś wąskim i trwałym, jak ludzki włos.

Szybkość Błyskawicy: Wydając trzy okrucuchy, Naria zwiększa dystans, który może pokonać za pomocą akcji Ruchu lub Biegu, o wartość swojego Wysportowania w metrach. Efekt może wzmocnić za pomocą Pierwszej Doskonałości Wysportowania, wydając okrucuchy by zwiększyć poziom swojej (Zręczności + Wysportowania).

Technika Małpiego Skoku: Wydając trzy okrucuchy Naria może przez resztę sceny skakać za pomocą akcji poruszania (Ruch lub Bieg), zamiast akcji Skok i dwukrotnie zwiększa maksymalny zasięg swoich skoków.

Technika Widmowej Strzały: To zaklęcie zawsze wspomaga Narię, pozwalając jej tworzyć amunicję z okrucuchów Esencji. Wydając jeden okrucuch na atak, zabójczyni może wykonywać ataki dystansowe, używając widmowych złocistych strzał, które rozwiewają się natychmiast po trafieniu w cel. Ponieważ moc ta permanentnie wspomaga Umiejętność, tworzenie strzały nie liczy się jako zaklęcie na potrzeby zasady, uniemożliwiającej rzucenie więcej niż jednego zaklęcia na akcję.

Strzała Sprawiedliwego Osądu: Wydając trzy okrucuchy, Naria może dodać siedem kości do puli obrażeń strzały z jej łuku.

Styl Pajęcznych Stóp: Wydając cztery okrucuchy Naria przez resztę sceny może biegać po każdej powierzchni, niezależnie, jak bardzo jest śliska czy uysuowana wobec podłoża. Jeżeli jednak w każdym możliwym momencie nie przemieści się, chociażby dzięki akcji Ruchu, spadnie.

UKŁAD: OSĄD UDERZAJĄCEGO DRAPIEŻNIKA

Anima Narii otacza jej strzałę wizerunkiem drapieżnego ptaka o szerokich skrzydłach, który pozostawia za sobą ślad mgły o barwie głębokiego błękitu nocnego nieba, a ruchy zabójczyni stają się nieludsko precyzyjne i zwinne. Wykonując atak z wykorzystaniem Łucznictwa, Naria może wydać punkt Siły Woli by aktywować układ, w którym musi użyć zaklęcia Strzała Sprawiedliwego Osądu (podczas wszystkich ataków w przypadku wiru). Może ponadto użyć jednocześnie Pierwszej Doskonałości Łucznictwa oraz Pierwszej Doskonałości Uników, by zwiększyć WO Uników do swojej następnej akcji.

RINAN

Historia: Urodziłeś się w wiosce, tam, gdzie Ziemie Łupieżców graniczą z Morzem Białym. Twoja matka słynęła w całej okolicy jako czarownica, więc od dziecka towarzyszył ci szacunek i strach rodaków. Kiedy osiągnąłś wiek męski, przejąłeś obowiązki matki jako duchowego reprezentanta swojej wioski. Nauczyłeś się odbierać porody, pleść mocne sieci i wyruszać na połów. Niestety, dowiedziałeś się też, jak odczytywać znaki przyszości, widoczne w gwiazdach i przewidziałeś, że twoja osada zostanie zniszczona. Przez wiele lat studiowałeś i pracowałeś, by zapewnić twojemu ludowi jakąś obronę, ale nawet pozornie nieograniczona moc Pomazańca nie przyniosła odpowiedzi, jak zapobiec katastrofie. Straszliwy sztorm zwałił twój dom ze szczytu klifu i rzucił twą małą łódź daleko na południe. Wróciłeś do wioski, ocalała w niej jednak wyłącznie dziwna chata twojej matki, w jakiś sposób zabezpieczona przy pomocy Esencji Stworzenia. Ruszyłeś zatem znów na południe, by samotnie odnaleźć nową ścieżkę, skoro starą zabrał ci sztorm.

Odnalazłeś Kade i Poranną Bryzę, których dusze kipiały znakami przeznaczenia, już po tym, jak opuścili Węzeł. Rozpoznałeś ich z poprzedniego życia i dołączyłeś do nich, by walczyć przeciw hersztowi bandytów, Grobowej Czerni. W trójkę odkryliście kolejną osobę z waszego starożytnego Kręgu, Narię. Obecnie czujesz się rozdarty pomiędzy towarzyszami z Pierwszej Ery, a Siedziabą, która czeka na ciebie na Północy, na klifie, który kiedyś był twoim domem.

Wygląd: Rinan jest wysokim, atrakcyjnym mężczyzną o długich, prostych, czarnych włosach. Nosi praktyczne, impregnowane ubrania i buty ze skóry wieloryba. Używa swojego ościenia do łowienia ryb i obrony – w obecnych czasach zamęt u rzadko się z nim rozstaje.

Ekwipunek: Ościerni (włócznia z harpunem), odzież, ziola i inkluz matki z jej Siedziby (kiedy dotyka skóry Rinana, odzyskuje on o cztery okrucuchy na godzinę więcej). Wyparowania Rinana wynikają z faktu, że nosi grubą, skózaną odzież, która liczy się jak lekka zbroja (poruszanie -1).

WO Uników: 3

Walka społeczna: Uniki WOM 5, Parowania WOM 2

Upodobania: Ruiny wioski, Krag, Ciekawość.

Skaza duszy: Skłonność do ascezy (Umiar). Gdy Rinan odczuwa skutki swojej własnej słabości lub braku umiejętności, rzuca ją go Umiar. Każdy sukces oznacza jeden punkt Granicy. Kiedy zdobędzie ich dziesięć, na cały dzień oddali się od spraw świata, odmawiając sobie wszelkich wygod i znacznie rozdawać lub niszczyć swoje ważne majątki. Jeżeli się opamięta, nie będzie się izolował, ani rozdawał bogactw, wciąż jednak nie pozwoli sobie na żadne wygody czy choćby krótką rozmowę na jakikolwiek temat.

Moc Animy: Gdy Rinan zostanie trafiony i otrzyma już obrażenia, może wydać pięć okrucuchów, by zredukować je o trzy (nawet do zera) – nie wolno mu jednak wykorzystywać tej mocy wielokrotnie przeciw temu samemu atakowi. Efekt pojawia się automatycznie i chroni przed wszystkimi atakami, kiedy anima Rinana lśni dzięki użyciu 11 i więcej okrucuchów.

ZAKŁĘCIA

Pierwsza Doskonałość: Rinan posiada Zaklęcie Pierwszej Doskonałości dla Uników, Broni Białej i Przewodzenia. Funkcjonują, jak opisano na stronie XX.

Jedna Broń, Dwa Ciosy: Wydając jeden okrucuch, Rinan może dodać 1 do Ataków oraz 1 do Celności swojej włóczni do swojego następnego ataku.

Atak Płatków Piwonii: Rinan może zaatakować przy użyciu

magicznego wiru. Za każde dwa wydane okrucuchy wykonuje jeden atak (maksymalnie cztery). Takie ataki nie posiadają umiędzynokodowanych do puli ze względu na wir, a cała akcja zmniejsza Obronę o -1. Postacie przeciw którym wir wymierzono nie modyfikują WO podczas ataku, odejmują jednak -1 WO podczas drugiego, -2WO w czasie trzeciego i -3 WO przy czwartym.

UKŁAD: ŚWIATŁO SŁONECZNE LŚNI NA GRZBIETACH FAŁ

Gdy Rinan zadaje ciosy włócznią, wokół niego lśni pulsujące wraz z animą światło, jak gdyby promienie słoneczne odbijały się od potężnych fał. Wydając punkt Siły Woli podczas użycia Ataku Płatków Piwonii, Rinan może wspomóc magiczny wir przy pomocy Pierwszej Doskonałości Broni Białej, a dodatkowo do początku akcji wolno mu wykorzystać Pierwszą Doskonałość Broni Białej by zwiększyć WO Parowania podczas następnego ataku.

Czary Kręgu Ziemi

Rinan jest zdolnym czarownikiem. By rzucić czar z Kręgu Ziemi, musi wprer wydać tyle okrucuchów, ile wynosi koszt czaru, a także jeden punkt Siły Woli, by wykonać akcję Kształtowania Czar Kręgu Ziemi (Szybkość 5, WO -2). Kiedy minie pięć momentów, czar zostaje uwolniony i rozgrywa się jego efekty, a Rinan musi wykonać po raz kolejny akcję Bojowość, by wrócić do walki. Jeśli czarownik odniesie podczas Kształtowania Czar Kręgu Ziemi jakieś obrażenia, musi wykonać udany test (Sprytu + Okultyzmu), odejmując tyle sukcesów, ile obrażeń otrzymał. Jeśli mu się to uda, może rzucić czar, w wypadku niepowodzenia, czar rozprasza się i nie odnosi żadnego efektu, wydane nań okrucuchy przepadają.

Obsydianowe Motyle Niosące Śmierć: Rzuć na (Zmysły + Okultyzm) Rinana i dodaj do wyniku trzy sukcesy. Czar ten przyzywa rój lśniących motyli z czarnego szkła, o skrzydłach ostrych jak brzytwa. Unoszą się one za pleców czarownika i atakują każdy cel przed nim, wirując na obszarze stożka, szerokiego 30 metrów u podstawy, długiego na 100 i wysokiego na 10 metrów. Motyle atakują wręcz, jeśli idzie o rozliczanie obrony, a ilość sukcesów podczas ich ataku jest równa wynikowi Rinana podczas rzucania czaru. Podstawowe obrażenia wynoszą 8P, plus sukcesy pozostałe z rzucania czaru. Kiedy czar przestaje działać, obsydianowe motyle spadają na ziemię, w większości pokruszone, ale znikają.

Szmaragdowa Kontrmagia: W przeciwieństwie do innych czarów, akcja Kształtowania Magii Kręgu Ziemi wykorzystana podczas Szmaragdowej Kontrmagii jest odruchowa i ma efektywną szybkość 0. Rinan może wykorzystywać ten czar na dwa sposoby. Wolno mu wydać 10 okrucuchów, by osłonić się przed efektem jakichkolwiek czarów Kręgu Ziemi przez cały czas trwania Rucania Czar i następującą po nim akcję. Może także wydać 20 okrucuchów, by zniszczyć każdy czar Kręgu Ziemi w zasięgu 45 metrów, nawet, jeśli jest dopiero kształtowany lub rzucany.

Oko i Usta: Za 15 okrucuchów czar ten przyzywa magiczne oko i usta, które pomagają Rinanowi przez 10 minut. Oko może czytać każdy tekst, a usta go tłumaczyć.

Nienaruszalna Bariera Mrozu: Za 20 okrucuchów Rinan może przyzywać barierę wirujących okrucuchów lodu, otaczającą go w promieniu 5 metrów. Wewnątrz bariery wszystkie pociski tracą sześć sukcesów, ponieważ zaczyna pokrywać je lód, a wiatr znosi z kursu.

Niewrażliwa Skóra z Brązu: Za 20 okrucuchów, czar ten przekształca skórę czarownika w giętki, ale prawie niezniszczalny brąz. Do chwili, gdy Słońce znów minie horyzont, otrzymuje on +6P/+12L do wyparowań i ignoruje efekty ataków, których podstawowe obrażenia są równe lub mniejsze od 6P/12L.

wartość nowego wcielenia Pomazańca Słońca. Dla ośmiu słabszych przeciwników użyj cech zombie z wozu stojącego przed kurhanem z pierwszej sceny przygody – z tym, że ich wyparowania wynoszą 5P/5L, WO Uniku spada do 0 przez napierśniki, a atakują oni prostymi mieczami (Szybkość 4, Celność 5, Obrażenia 8P, WO Parowania 2, Ataki 2). Ponieważ nie rozkładają się, nie wywołują mdłości. Charakterystyki Mumii Słonecznej opisane są w odpowiedniej ramce.

Wspomnij graczowi odgrywającemu Kade, że pamięta złoty miecz i zbroję, jako swoją własność z poprzedniego życia. Miecz jest artefaktem wykutym z magicznego metalu, orichalkum, a Kade uważa go za „swój”. Złożona zbroja nie jest artefaktem, ale po ponad tysiącu lat spoczynku w charakterze darów grobowych wciąż jest nieskorodowana i w doskonałym stanie.

Jeśli Kade założy dopasowaną zbroję, jego wyparowania wzrosną do 11P/13L/9A. Ogranicza ona jednak poruszanie o -3, a zmniejszona ruchliwość zredukuje WO Uników Kade do 0.

Jeśli Pomazaniec zechce użyć miecza, zwanego dajkataną łupieżców, początkowo będzie on zbyt ciężki, by nim

walczyć. Wykorzystanie pięciu okruchów uczyni go jednak lekkim i łatwym w użyciu (to charakterystyczna cecha orichalkum, z którego jest wykuty). Proces ten nazywa się *dostrojeniem*. Kade będzie instynktownie wiedział, jak dostroić się do tej broni, gdy tylko weźmie ją do ręki. Dostrojona do Kade dajkatana łupieżców będzie mieć następujące cechy: Szybkość 5, Celność 11, Obrażenia 13P, WO Parowania 4, Ataki 3. Kiedy Kade dzierży swoją dajkatane, żaden z jego rzutów na obrażenie nie może spaść poniżej 3 kości.

Kiedy bohaterowie zdobędą klucz Świtu, nie będzie powodu, by pozostawali w Grobowcu. Choć tutejsza architektura ma swoje surowe piękno, miejsce jest opustoszałe, dawno porzucone i zapomniane przez resztę Stworzenia.

Brama Kastowego Przejścia, przez którą postacie przybyły do Grobowca Świtu, automatycznie się aktywuje, kiedy do niej podejną. Kiedy powrócą do komnaty w kurhanie, wszystko będzie tak jak zostawili. Pozwól drużynie odpocząć albo zrobić cokolwiek co sobie życzy, zanim przejdzie przez następne wrota.



GROBOWIEC ZENITU

Przeczytaj ten fragment na głos:

Wir Esencji rozwiewa się, a u waszych stóp rozciąga się całe Wschodnie Stworzenie. W oddali rzeka Janaze wpływa do Morza Wewnętrznego. Z niezwykłą ostrością sięgacie jednak wzrokiem prawie 300 km dalej, gdzie jej nurt wzmacnia Rzeka Łez, i o jeszcze 500 kilometrów, by dojrzeć, jak Rzeki Szara oraz Żółta łączą się, tworząc nurt potężnej Janaze.

Taki widok rozciąga się z tylko jednego miejsca na świecie. Znajduje się 500 km nad poziomem morza, w połowie stoku Góry Imperialnej, w samym centrum Błogosławionej Wyspy, pośrodku Stworzenia. Wokół was, we wszystkich kierunkach zbiega, ciągną się ruiny zniszczonego miasta. Po lewej stronie zaczynają się schody, prowadzące dookoła bramy.

Skończ głośne czytanie.

Bohaterowie znajdują się w pobliżu w świątyni Słońca Niezwycięzonego, nie odwiedzanej i nie używanej od czasu Uzurpacji, kiedy pod koniec Pierwszej Ery Smocza Krew obaliła i wymordowała Pomazańców Słońca. Ruiny i zniszczone posągi otaczające bramę, to pozostałości miasta Meru, stolicy Zgromadzenia Słońca. Meru pokrywało kiedyś całą Górę Imperialną, zostało jednak zburzone podczas Uzurpacji. Rozpoznanie ruin to test (Inteligencji + Wiedzy) o trudność 3.

Za bramą, niewidoczne z miejsca, gdzie stoją bohaterowie znajdują się resztki potężnego kiedyś posągu Słońca Niezwycięzonego. Zostały po nim tylko dwie złote stopy, których kostki sięgają prawie dwóch metrów. Resztę posągu obalono i zrzucono w dół zbocza. Jeśli bohaterowie obejrzą ruiny poniżej bazy figury, zobaczą pozostałości korytarza, który wyrwała, tocząc się przez miasto – choć znika on, zawalony innymi ruinami.

Choć z posągu pozostała tylko para stóp, ma wciąż trochę mocy, a Poranna Bryza natychmiast to odkryje. Jeśli poprowadzi tu modły do Słońca Niezwycięzonego, wszystkie postaci, które wezmą w nich udział, odzyskają wszystkie wydane okrucy (choć okrucy wykorzystane pozostaną w puli). Modlitwa zadziała tylko raz. Ponadto, na skutek modłów w kamiennym cokole, na którym stoją stopy, otworzy się wejście, ukazując prowadzące w dół schody. Jeśli żaden gracz nie wpadł na pomysł z modlitwą, pozwól na test (Inteligencji + Wiedzy) o trudności 3. Kiedy i to nie pomoże, a żaden gracz się nie pomodli, przeszukując okolicę Słoneczni z pewnością naciśną jakiś przycisk, otwierający wejście. To jednak najmniej widowiskowe rozwiązanie, po które należy sięgnąć w ostateczności.

W każdym przypadku, wejście chronione będzie przez łuk wyładowań Esencji. Postać, która podejdzie zbyt blisko wyładowania, poczuje żar uwolnionej energii. Każdy, kto

przejdzie przez łuk wyładowań, będzie celem ataku, który automatycznie trafia i zadaje obrażenia w wysokości 8K. Każdy krok w dół oznacza kolejny atak – w sumie jest ich pięć. Kolejne wyładowania wyraźnie zmniejszają energię zmagazynowaną w korytarzu, a po pięciu atakach, przejście stanie się bezpieczne dla każdego. I owszem, Poranna Bryza może kompletnie zneutralizować ataki, wykorzystując pięć razy pod rząd zaklęcie Medytacji Odpornego Dębu.

Na końcu schodów znajduje się pomieszczenie, którego ściany pokrywają freski głoszące chwałę Słońca Niezwycięzonego. W centrum znajduje się ołtarz, a na nim resztki prostej, białej szaty, kupka popiołu, zwykła drewniana miseczka na jałmużnę, klucz do bramy Zenitu oraz złota broń, składająca się z siedmiu prętów, wykonanych ze stopu orichalkum i stali. Każdy długi jest na 30 cm, pokryty doskonałą, łuskowatą skórą i połączony z innymi przez łańcuch z orichalkum. Popiół to pozostałość poprzedniego wcielenia Porannej Bryzy, skremowane przez moce animy Kasty Zenitu. Rozpoznanie w popiele pozostałości ludzkiego ciała wymaga rzutu na (Zmysły + Medycyna) o trudności 3 – chyba że któryś gracz sam zgadnie, z czym mają do czynienia.

Broń to węzowy kij, Poranna Bryza rozpozna go jako swoją własność. Jeśli mnich zdecyduje się do niego dostroić, będzie musiał wydać pięć okrucy, by broń uzyskała następujące cechy: Szybkość 5, Celność 9, Obrażenia 14L, WO Parowania 7, Ataki 4. Węzowy kij jest bronią używaną w sztukach walki, co oznacza, że Poranna Bryza będzie mógł używać jej przy wykorzystaniu Umiejętności Sztuki Walki, a także zwiększyć pulę ataków i WO za pomocą stosownej Pierwszej Doskonałości.

Ruiny otaczające figurę dawno spłądrowano, a zejście do podnóża góry to wielomiesięczna, mozolna wspinaczka. Kiedy postaci zdobędą klucz do bramy i skończą rozkoszować się widokami, nie ma wielu powodów, by zostali tu dłużej.

GROBOWIEC ZMIERZCHU

Przeczytaj ten fragment na głos:

Pokolana toniecie w czaszkach. Platforma, na której znajduje się brama, usypana jest z ludzkich szczątków. Przed wami wznosi się katedra ze złota, brązu i kości słoniowej, jest jednak tak bardzo obrosnięta przez rośliny, że nie sposób dostrzec całości architektury. Wejście zablokował pień wielkiej sekwoi. Jak okiem sięgnąć, wokół ciągnie się puszcza. Wysoko, nad waszymi głowami, możecie dostrzec całą wioskę, zbudowaną dookoła pni drzew – jej połączone mostami budynki wiszą ponad 10 metrów na ziemi. Z jednej z platform zwiesza się prosta drabina sznurowa. W wiosce nie dostrzegacie żadnego ruchu, nie słyszycie też żadnych odgłosów. Zresztą, nie słychać tu również ptasich treli, szelestów zwierząt buszujących w listowiu, ani nawet szumu wiatru. Las jest całkowicie, nienaturalnie cichy.

Skończ głośne czytanie.

Budowla, przed którą stoją bohaterowie, to zdemolowana katedralna fabryka. W Pierwszej Erze, Słoneczni wykorzystywali takie instalacje do produkcji rozmaitych cudów i artefaktów. W ostatnich dniach Kręgu Pięciu Żywiołów, kobieta będąca poprzednim wcieleniem Rinana została skrycie zamordowana i zastąpiona przez potężnego demona. Kiedy Krąg to odkrył, ukarał demona, na wieki więząc go w fabryce, która stała się też miejscem pochówku poprzedniczki czarownika. Jej towarzysze uznali, że to kara surowsza, niż całkowite zniszczenia. Gdyby odpowiednio dbano o bariery, wytrzymałyby wieczność, wtedy jednak rozpoczęła się Uzurpacja. Potem las obrósł cały budynek, a gdy fabryka została całkowicie zapomniana, przybyli koloniści. Zbudowali wioskę na drzewach, otaczających i zarastających katedrę, a potem najpewniej znaleźli drogę do jej wnętrza. Wtedy uwolnili demona, wciąż wcielonego w postać poprzedniczki Rinana. Zabiła ona większość mieszkańców wioski, zebrała ich czaszki i zrzuciła na ziemię, a ciała zawiesiła do góry nogami wewnątrz dawnych domostw wieśniaków. Potem jednak jeden z mieszkańców osady, samotny i pozbawiony kasty przedstawiciel Smoczej Krwi, zdołał ją uwięzić, zamykając ponownie w fabryce. Ocaleni koloniści odeszli, uznając opuszczoną wieś za przeklętą. To także działo się przed wiekami.

Kiedy Słoneczni przeszukają wioskę, mogą odnaleźć ofiary demona, skazane na nieustanny rozkład, zawieszone pod stropami własnych domów, zrosnione stopami z materią powały. Choć ich skóry nie rozcięto, głowy i twarze wiszą jak luźne worki – czaszki wydobyto i zrzuciono na ziemię.

Do katedralnej fabryki można dostać się przez otwór wycięty w dachu, dostępny z drugiego poziomu leśnej wsi, z wysokości mniej więcej 25 metrów. Otwór blokuje czarnoksięska tarcza z Esencji, lśniąc fioletowo. Tuż za nią stoi kobieta-demon, w całej krasie złocistego rynsztunku. Kiedy zobaczy drużynę, uśmiechnie się, rozpali fałszywe znamie Kasty Zmierzchu, a potem będzie czekała. Miała w końcu tysiąc lat na ćwiczenie cierpliwości. Na drzewach otaczających wejście znajdują się wizerunki i zapiski, opowiadające o czarnoksięskiej bitwie z demonem. Opowiadają dość ogólnie, jak mieszkańcy wsi niechcący uwolnili Słoneczne Plugastwo z grobowca, a ta zabiła wielu wieśniaków, nim została uwięziona ponownie. Choć nikt z Kręgu nie mówi, ani nie czyta w języku leśnych ludzi (który jest jakimś dziwacznym dialektem), Rinan może przetłumaczyć zapiski przy pomocy czaru Oko i Usta. Czarownik może także skruszyć tarczę Esencji za pomocą Szmaragdowej Kontrmagii.

Demonica kipi złością. Pragnie wolności, a także zemsty na Słonecznych, którzy ją uwięzili (albo ich reinkarnacjach, jeśli tylko jej się nawina), ale jest osłabiona i brakuje jej sił. Kiedy Słoneczni ją uwolnią, przywoła pięciu demonicznych sługusów, by ich zajęli, a sama zniknie, by planować zemstę.

Demoniczne Sługusy spróbują podpalić las przy pomocy swojego dotyku, a potem odepchnąć Słonecznych od wejścia do fabryki, by ci musieli walczyć w pożarze. W tym

DEMONICZNE SŁUGUSY OGNI

Te istoty nie są prawdziwymi demonami, ale demoniczną Esencją ukształtowaną na ich podobieństwo. Przypominają zwinnych wojowników o z grubsza ludzkich kształtach, stworzonych z czystego ognia.

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 4, Charyzma 0, Oddziaływanie 0, Wygląd 3, Percepcja 3, Inteligencja 1, Spryt 3

Cnoty: Brak. Nigdy nie odnoszą porażek ani sukcesów w testach cnót.

Umiejętności: Czujność 3, Determinacja 2, Skradanie się 3, Sztuki Walki 4, Uniki 2, Wysportowanie 3

Bojowość: 6

Broń:

Szpony: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 7P, Parowania WO 4, Ataki 3

Obrona WO: 2

Wyparowania: 2P/4L

Siła Woli: 10

Poziomy zdrowia: -1 []

-3 []

Obezwładniony []

Dodatkowe: Każdy bohater atakujący demonicznego sługusa ognia gołymi rękami otrzymuje trzy kości poważnych obrażeń na skutek oparzenia.

wypadku jednak płonące korony drzew nie zadają obrażeń od ognia – są za to wspaniałą dekoracją dla akrobatycznych popisów. Ogień rozprzestrzenia się szybko, ale równie prędko zgaśnie, kiedy wszystkie demoniczne sługusy zostaną zabite, a zwęglone pnie upadać będą tak, aby ułatwić bohaterom wspinaczkę ku wejściu do fabryki.

Fabryka katedralna jest rozległa, pełno w niej niepojętych, magicznych urządzeń, z których część porozbijają w gniewie uwięziona tu do dzisiaj demonica. Znaleźnienie grobowca nie będzie trudne, gdyż fabrykę zbudowano jako sensowne miejsce pracy, a nie zagadkowy labirynt.

W komorze grobowej postaci znajdują dziennik, napisany przez poprzednie wcielenie Kasty Zaćmienia z ich Kręgu. Opowiada on historię odkrycia demona, który zastąpił ich towarzyszkę z Kasty Zmierzchu, i tłumaczy, dlaczego winowajczynię uwięziono, zamiast zniszczyć. Jako że spisano go w Starym Krainy, Rinan może odczytać treść bez użycia Oka i Ust. Narrator może przedstawić tylko powyższe informacje z dziennika albo wzbogacić go o elementy wymyślne przez siebie, jeśli uzna, że coś takiego nie znudzi graczy.

Poza kluczem do bramy, komora zawiera także wielki sarkofag inkrustowany orichalkum. Pod jego połamanym wiekiem bohaterowie znajdą parę bransolet z inkluzem, wykonanych z orichalkum, które Rinana rozpozna jako swoją własność z poprzedniego wcielenia. By artefakt zadziałał, trzeba nosić obydwie bransolety. Jeśli Rinan się do nich dostroi, wyda 4 wykorzystane okrucy (za obie bransolety)

i uzyska premię w wysokości dwóch kostek do puli obrażeń i trzy kości do WO Uników – kiedy używa bransolet by bronić się przed atakiem, rzuca trzema kośćmi i za każdy sukces dodaje jeden do WO. Bransolety posiadają również gniazdo na inkluz. Jeśli umieści swój inkluz, klejnot rąk wiatru, w okrągłym gnieździe na lewej bransolecie, będzie mógł ignorować wszelkie minusy do WO Uników i WO Parowania, kiedy broni się przez atakami na dystans, a także parować ataki na dystans zadające poważne obrażenia, bez konieczności popisu i nawet, gdy jest nieuzbrojony. Ponadto inkluz zwiększa ilość odzyskiwanych okrucich, dotyka bowiem skóry Rinana, kiedy ten nosi bransolety.

Kiedy Pomazańcy zdobędą klucz do bramy, bez dalszych kłopotów dotrą do platformy z bramą, choć nim odejdą, mogą dokładniej zbadać pozostałości wioski i zapewnić odpowiedni pochówek ofiarom demona. Narrator ma pełną dowolność w wymyśleniu, co drużyna znajdzie w wiosce.

GROBOWIEC NOCY

Przeczytaj ten fragment na głos:

Kiedy wir Esencji znika, do waszych uszu dociera szum fal. Stoicie na wysokiej kamiennej platformie, otoczonej przez ocean. Przed sobą macie kilkadziesiąt wykutych z kamienia filarów i platform, wyrastających z morskich wód. Mają tę samą wysokość, co platforma z bramą. W oddali, jakieś sto metrów przed wami, widać wyłaniający się z wody szary, kamienny budynek. Wokół niego piętrzą się filary oraz szczątki czy wraki statków, które zostały tu uwięzione. Kiedy się jednak baczniej przyjrzeć, widać, że nie są jakieś przypadkowe resztki – to jakiegoś rodzaju osada, zbudowana pomiędzy filarami. Skończ głośno czytanie.

Filary wyrastają z morskiego dna co 6 metrów. Nie są gładkie, ale wyżłobione na tyle, że łatwo się po nich wspinać. Jeśli w którymś momencie jeden z bohaterów spadnie do wody, szybko dopłynie do najbliższego filaru i bez trudu wespnie się na szczyt. Nawet Kade w swojej ciężkiej zbroi może, tonąc, dopłynąć do zanurzonej części filaru, a kiedy już do niego dotrze, będzie wspinał się chwilę dłużej, pokonując podwodny odcinek.

Pomiędzy filarami ziele pusta przestrzeń, o szerokości od metra, do dwudziestu. By ją pokonać należy przeskoczyć między kolumnami. Kade, który nie skacze daleko, będzie musiał dotrzeć do Grobowca Nocy okrężną drogą, wybierając blisko położone filary. Naria z kolei, z jej długimi skokami, łatwo dotrze na miejsce najprostszą drogą.

Mieszkańcy osady ze szczątków czekają przyczepieni do kolumn niczym kolonia skorupiaków, i zauważyli przybycie bohaterów prawie od razu. Te obdarzone skrzelałymi istotami o wilgotnej, napiętej skórze, szerokich ustach i szklanych, martwych oczach, łączy najpaskudniejsze cechy ryb, żab i ludzi. Uzbrojone są w prymitywne, krótkie włócznie

MUTANCI ZRODZENI W MORZU

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Charizma 1, Oddziaływanie 2, Wygląd 0, Percepcja 3, Inteligencja 1, Spryt 3

Cnoty: Litość 1, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 2

Umiejętności:

Broń Biała 2, Broń Miotana 2, Czujność 2, Odporność 2, Przywództwo 1, Przetrwanie 3, Skradanie się 2, Sztuki Walki 1, Uniki 2, Wysportowanie 2,

Bojowość: 5

Broń:

Pazury: Szybkość 5, Celność 4, Obrażenia 3P, Parowania WO 2 Ataki 3

Krótką włócznia: Szybkość 5, Celność 6, Obrażenia 7P, Parowanie WO 2, Ataki 2

Obrona WO: 2

Wyparowania: 1P/3L

Siła Woli: 5

Poziomy zdrowia: -1 []

-3 []

Obezwładniony []

Esencja: 1

Dodatkowe: Mutanci zrodzeni z morza mogą oddychać pod wodą tak samo jak na powierzchni, wyskoczyć 5 metrów do góry i 10 w dal. Wspinają się i pływają tak samo szybko, jak chodzą (2m na moment) – ich szybkość nie spada do połowy.

i porozumiewają się za pomocą rytmicznych zaśpiewów w języku nieznanym żadnemu z bohaterów. Mutanci atakują intruzów kiedy tylko zrozumieją, że ci zmierzają do grobowca. Początkowo do walki stanie 40 istot, ale gdy 20 z nich zostanie zabitych lub pokonanych, reszta opuści swoje siedliska i odpłynie poza zasięg strzał. Tam unosić się będą na wodzie, obserwując Pomazańców i czekając, aż odejdą. Jeśli Kade aktywuje moc swojej animy, uznaj, że 10 mutantów uciekło, zamiast wykonywać 40 pojedynczych rzutów na odwagę.

Jeśli bohaterowie zdecydują się przeszukać siedlisko, odkryją, że ma strukturę podobną do ula, ale otwartą z dołu. Najwyraźniej wykonano ją z dryfujących fragmentów drewna, innych roślinnych oraz fragmentów koralowca, spiętych ze sobą ościami ryb i utrzymanych przez rodzaj wyschniętego śluzu lub żywicy. W siedlisku nie ma zupełnie nic wartościowego.

Prawdziwy Grobowiec Nocy to okrągła skała, szeroka na 20 metrów. Na jej szczycie znajduje się czterometrowej szerokości katafalk z trumną, bez zadaszienia. Brzeg podwyższenia dzieli od najbliższego filaru 10 metrów, sama zaś skała odległa jest od niego na dwa metry. Nawet jeśli do wnętrza skały można się dostać, nigdzie nie widać wejścia.

Platforma zabezpieczona jest pułapką, którą można zauważyć po udanym rzucie na (Zmysły + Złodziejstwo). Każdy, kto stanie na zewnętrznej części skały, zostanie zaatakowany w każdym momencie przez pocisk złocestej Esencji, wystrzelony z katafalku. Pułapka ma Celność 5 i Obrażenia 3P. Złocesty pocisk zadaje obrażenia, a potem znika, rozwiewa się też, gdy dotrze do krawędzi skały, jeżeli w nic nie trafi. Ataków można unikać lub je parować, ale spowoduje to tylko wystrzelenie kolejnych pocisków w stronę bohatera, który wciąż będzie stał na zewnętrznej części skały. To właśnie z powodu złocestych pocisków mutanci uznali skałę za świętą i unikali jej.

Trumna znajdująca się w centrum katafalku jest wykonana z tego samego szarego kamienia, co reszta skały i nie może otworzyć jej nikt poza Narią. Jeśli zabójcy spróbują otworzyć trumnę, zrobi to bez trudu. Wewnątrz sarkofagu znajdują się skurczone zwłoki poprzedniego wcielenia dziewczyny. Na ich piersi spoczywa złoty łuk, a z szyi zwiesza się klucz do bramy. Naria od razu uzna krótki łuk mocy za własny, a kiedy się do niego dostroi, wydając cztery okrzyki, uzyska on następujące statystyki: Szybkość 6, Celność 13, Obrażenia 8P, Ataki 2, Zasięg 300.

Mutanci nie będą sprawiać kłopotów, gdy bohaterowie ruszą z powrotem.

GROBOWIEC ZAĆMIENIA

Przeczytaj ten fragment na głos:

Wyje wiatr. Kiedy wir Esencji się rozwiewa, oślepią was blask słońca odbitego od śniegu. Szkarłatnego śniegu. Pięćset metrów przed wami leży częściowo zawalona świątynia. Wieki temu toczono tu bitwę – wokół, z pola zamrożonej krwi, wyrastają pokryte czerwonym nalotem kości wszelkich rozmiarów i kształtów. Makabryczny krajobraz ciągnie się jak okiem sięgnąć. Wiatr naostrzył kości, więc ich krawędzie są ostre jak brzytwy. Kiedy ogniskujecie wzrok, wycie wiatru wzmagą się do krzyku, jakby protestował przeciw waszej obecności. **Skończ głośne czytanie.**

Kiedy nadszedł czas Uzurpacji, Słoneczni z Kręgu Pięciu Żywiołów byli już martwi i pogrzebani. Wszyscy, poza jednym. Członkini z Kasty Zaćmienia jako jedyna ocalała z niszczycielskiej ofensywy przeciw samemu Piekłowi, któremu Krąg poprzysiągł zemstę za zabicie członkini z Kasty Zmierzchu. Minęły wieki od chwili, gdy pochowała swych towarzyszy, gdy sama została zdradzona i uwięziona w mieście Meru. Dzięki magii udało jej się zbiec do osobistego schronienia, świątyni pokoju na Dalekiej Północy.



Za nią przybyły jednak armie Smoczej Krwi i Gwiazdnych, które zaatakowały Słoneczną i garstkę jej śmiertelnych sprzymierzeńców. Siły Smoczej Krwi i Gwiazdnych, śmiertelnicy i obłąkane monstra ginęły dziesiątkami tysięcy. W końcu udało im się pokonać członkinię Kasty Zaćmienia, a potem pogrzebać ją, założyć pieczęć na krypcie, a pochwyconą Esencję uwięzić pod wodami morza. Bohaterowie stoją na polu bitwy, nietkniętym od ponad półtora tysiąca lat.

To właśnie dlatego grobowce, które do tej pory bohaterowie odwiedzili, były chronione przed naruszeniem, a ich samych najwyraźniej się w nich spodziewano i liczono na ich powrót. Niełatwo spładować zaprojektowany przez Gwiazdnych grobowiec, wzniesione jeszcze przed Uzurpacją. Długo trwało, nim Mistrzynie Paktów Podpisanych Krwią w końcu udało się włamać się do własnego mauzoleum.

By dotrzeć do świątyni, bohaterowie muszą przebyć 500-metrowy odcinek śniegu. Obecność członków Kręgu Pięciu Żywiołów ożywiła szkielety trzech wielkich, szablozębnych kotów i jednego ogromnego jaszczura, które próbują ich rozszarpać.

Pole bitwy jest bardzo urozmaicone. Ogromny jaszczur znajduje się daleko za najbliższym wielkim szkieletem, a uciekające do świątyni postaci przebiegać będą pod 12-m-

etrowymi żebrami, które szkielet gada będzie łamać, biegnąc za nimi. Szkielety szablozębnych kotów zdołają dotrzymać tempa bohaterom, biegnąc po stosach kości po bokach drogi prowadzącej do świątyni albo wykorzystają możliwości otoczenia ich w jeszcze bardziej dramatyczny sposób.

Kiedy bohaterowie poradzą sobie już ze szkieletami potworów, uciekając im albo je niszcząc, znajdą się przed wejściem do świątyni. Mauzoleum jest olbrzymie, większe niż jakakolwiek budowla, którą dotąd zwiedzili, wliczając Grobowiec Świtu i katedralną fabrykę. Wznosi się 300 metrów w górę. Nie wiadomo, czy to Mistrzynie spowodowała swoją mocą, że zawalił się wielki fragment dachu – w każdym razie, niegdyś sklepiiony strop obecnie wznosi się ku niebu jak zniszczona korona.

SZKIELET WIELKIEGO SZABLOŻĘBNEGO KOTA

Wysokie na 1,2 metra i długie prawie na dwa metry szkielety mają wielkie siekacze, które stały się jeszcze bardziej groźne, gdyż wyostrzyły je wiatr i lód.

Atrybuty: Siła 6, Zręczność 3, Wytrzymałość 5, Charyzma 0, Oddziaływanie 0, Wygląd 0, Percepcja 3, Inteligencja 1, Spryt 3

Cnoty: Brak. Nigdy nie odnoszą porażek ani sukcesów w testach cnót.

Umiejętności: Czujność 3, Dedukcja 2, Determinacja 2, Odporność 3, Przetrawianie 3, Przewodzenie 3, Skradanie się 4, Sztuki Walki 3, Uniki 3, Wysportowanie 4

Bojowość: 6

Broń:

Ugryzienie: Szybkość 6, Celność 6, Obrażenia 7P, Ataki 1

Szpony: Szybkość 5, Celność 7, Obrażenia 6P, Ataki 2

Obrona WO: 3

Wyparowania: 2P/5L

Siła Woli: 10

Poziomy zdrowia: -0 []

-1 []

-1 []

-2 []

-2 []

-4 []

Obezwładniony []

Dodatkowe: Są podatne na moce animy Porannej Bryzy.

SZKIELET WIELKIEGO JASZCZURA

To wysokie w kłębie na 3 metry i długie na 12 metrów monstrum jest szkieletem wielkiego gada. Porusza się na trójpalczastych nogach i atakuje wielką paszczą oraz małymi ramionami, zakończonymi dwoma pazurami.

Atrybuty: Siła 14, Zręczność 3, Wytrzymałość 12, Charyzma 0, Oddziaływanie 0, Wygląd 0, Percepcja 3, Inteligencja 1, Spryt 2

Cnoty: Brak. Nigdy nie odnosi porażek ani sukcesów w testach cnót.

Umiejętności: Czujność 2, Dedukcja 2, Determinacja 2, Odporność 4, Przetrawianie 3, Przewodzenie 5, Skradanie się 1, Sztuki Walki 4, Uniki 1, Wysportowanie 2

Bojowość: 4

Broń:

Ugryzienie: Szybkość 6, Celność 9, Obrażenia 14P, Ataki 1

Szpony: Szybkość 5, Celność 8, Obrażenia 8P, Ataki 2

Obrona WO: 2

Wyparowania: 6P/12L

Siła Woli: 10

Poziomy zdrowia: -0 []

-0 []

-0 []

-1 []

-1 []

-1 []

-1 []

-2 []

-2 []

-2 []

-2 []

-4 []

-4 []

Obezwładniony []

Dodatkowe: Jest podatny na moce animy Porannej Bryzy.

Wewnątrz świątyni znajduje się cały labirynt przejść, poczekalni, holi i pomieszczeń dla modlących się. Wszystkie one ozdobione są wspaniałymi dziełami sztuki i malowidłami. Prócz wielu poziomów nad ziemią, budowla najpewniej ma równie kunsztownie wykonane podziemia. Ta sama siła, która zniszczyła dach, zawałiła jednak wiele ścian i stropów, więc większość świątyni jest niedostępna.

Mistrzynie Paktów Podpisanych Krwią zorientuje się, że Słoneczni przybyli, kiedy tylko przekroczą próg świątyni. Przeszukuje mauzoleum już od kilku tygodni i poznała jego rozkład na tyle dobrze, by unikać konfrontacji z bohaterami. Zamiast tego wciągnie ich do walki społecznej, a jej głos będzie się odbijał echem w przejściach i na schodach. W każdym przedłużonym momencie, postaci, prócz wyboru akcji, mogą wykonać odruchowy rzut na (Zmysły + Dedukcję), by wysledzić, skąd dobiega głos Mistrzynie. Znajdzie ją bohater, który zgromadzi 10 sukcesów.

Pomieszczenie, w którym Pomazańcy odnajdą Otchłanniczkę, znajduje się u szczytu pokrytych czerwonym dywanem schodów, szerokich na 9 metrów i ciągnących się spiralnie przez 10 pięter. Dostrzegą ją, gdy będzie trzy piętra nad bohaterami, w odległości 45 metrów.

Podczas walki społecznej Mistrzynie wyszydza bohaterów, oskarża ich o opuszczenie jej, straszy swym nowym panem, Maską Zim, który pomoże jej zniszczyć dawny Krąg, a także przekonuje, że może ich oszczędzić, jeśli dołączą do niej jako Wybrańcy Otchłani. Jej podstawowym celem jest osłabienie woli i nadwątlenie sił Słonecznych, zanim spotkają przeznaczony im koniec. Jeśli przy tym uda się jej przeciągnąć kogoś na swoją stronę, tym lepiej.

Na okoliczność taką jak ta, by obejrzeć konfrontację czworga Słonecznych z nowo wyniesioną Otchłanniczką, Pan Śmierci Maska Zim osobiście zaszczyci świadomość swojego automata, ukształtowanego na podobieństwo upiора. Grobowa Czerń będzie mówił głosem Pana Śmierci, tonem grobowym, brzęcącym, jakby wydobywał się z głębokiej studni. Nie wesprze argumentów Mistrzynie wprost, chce bowiem zobaczyć, jak sobie poradzi, ale i on podrwi z bohaterów, opisując im plan odbudowy armii, którą zniszczyli, dziesięciokrotnie potężniejszej i wykorzystującej upiory zabitych podczas kampanii żołnierzy. Ba, podziękuje im nawet, że dali mu taką możliwość.

Jeśli postaci pozbawią Mistrzynie całej Siły Woli, celnie argumentując, przeciągając ją na swoją stronę i podkopując fundamenty jej wiary w zwycięstwo podczas nadchodzącej

MISTRZYNI PAKTÓW PODPISANYCH KRWIA

Odziana w dopasowaną zbroję płytową ze szkarłatnymi pasami oraz takąż pelerynę, Mistrzynie Paktów Podpisanych Krwią używa dajkatany łupieżców z duszmetal. Jej miecz ma półtora metra długości i jest szeroki na 10 cm, a przy jelcu gruby na ponad 2 cm, jednak dalej zwęża się ku ostremu zakończeniu główki. Kiedy Mistrzynie zaczyna wydawać Esencję, znamień jej kasty (koło otoczone kręgiem) zaczyna przypominać otwartą ranę na czole, z której sączy się na twarz krew. Jej anima to wirująca masa purpury, czerwieni i czerni, która stabilizuje się, kiedy Otchłanniczka wykorzysta 16+ okrucich. Staje się wówczas wizerunkiem dwóch pazurzystych dłoni, obejmujących jedna drugą, jak gdyby pieczętowały jakiś układ. Każda z dłoni krwawi z palców.

Motywacje: Odzyskać dziedzictwo z Pierwszej Ery i stać się jedną z władczyń świata.

Upodobania: Służyć Masce Zim, zemścić się na członkach dawnego Kręgu.

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 2, Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 5, Percepcja 2, Inteligencja 3, Spryt 2

Cnoty: Litość 1, Pewność 3, Umiar 2, Odwaga 3

Umiejętności: Broń Biała 3, Czujność 3, Dedukcja 2, Determinacja 3, Języki 1, Obcy 2, Odporność 1, Okultyzm 3, Przetrawianie 1, Przywództwo 1, Uniki 5, Wiedza 2, Występy publiczne 3

Bojowość: 5

Broń:

Dajkatana Łupieżców: Szybkość 4, Celność 13, Obrażenia 7P, Parowania WO 4, Ataki 3

Obrona WO: 3

Wyparowania: 10P/11L/9A (Dopasowana zbroja płytowa, 9P/9L, -3 do poruszania)

Siła Woli: 6

Poziomy zdrowia: -0 []

-1 []

-1 []

-1 []

-2 []

-2 []

-2 []

-2 []

-4 []

Obezwładniony []

Esencja: 3

Okruchy: 46 (5 wykorzystanych)

Dodatkowe: Zraniony dajkataną Mistrzynie Pomazaniec traci trzy okrucie, najpierw z Puli Obcej, a jeśli ta jest pusta, z Wrodzonej. Te okrucie pochłaniania miecz i Mistrzynie nie dodaje ich do swojej puli.

Moc animy: Wydając 10 okrucich i punkt Siły Woli Mistrzynie może przypieczętować każdy pakt zawarty w jej obecności – wystarczy, że dotknie ciała tych, którzy go zawarli. Później, jeśli ktoś złamie warunki paktu, padnie w najbliższym czasie ofiarą trzech katastrofalnych porażek, które przychodzą zawsze w najgorszym możliwym momencie. Jeśli jej anima została rozpalona po wydaniu 11 i więcej okrucich, Mistrzynie może potwierdzać wszelkie układy, nie wydając Siły Woli ani okrucich.

ZAKŁĘCIA:

Pierwsza Doskonałość: Mistrzyni posiada Pierwszą Doskonałość dla Broni Białej, Uników i Występów Publicznych.

Sarkofagowy Pocisk: Mistrzyni może stworzyć pocisk nekrotycznej energii, wystrzeliwujący z jej palców. Atak ma: Szybkość 4, WO -2, Celność 7, Obrażenia 2P za okruch, Zasięg 30, Ataki 1. Otchłanniczka może wydać na ten atak do czterech okruchów.

Finta Pięciu Cieni: Kiedy Mistrzyni wykonuje atak może obniżyć WO przeciwnika zadaniem ciosu o jeden za każde dwa okruchy, które wyda aktywując zaklęcie.

Forma Pięciokrotnego Cienia: Za dwa okruchy Mistrzyni może zredukować pulę najbliższego wymierzonego w nią ataku o 8 kości. Jeśli dzięki temu redukuje atak do zera lub mniej kości, automatycznie chybia.

Technika Migoczącej Wstęgi: Wydając cztery okruchy Mistrzyni może perfekcyjnie uniknąć jednego ataku, znikając w chmurze ciemności i pojawiając się o trzy metry dalej. Musi aktywować to zaklęcie, zanim przeciwnik wykona rzut.

Żelazny Lotos w Rozkwicie: Mistrzyni może zaatakować magicznym wirem akcji. Za każde dwa okruchy wydane na to Zaklęcie, wir będzie składał się z jednego ataku (maksymalnie cztery). Pule ataków nie są obniżone przez zwykłe modyfikatory wiru, a całkowity modyfikator obrony wynosi tylko -1. Postacie atakowane przez wir nie odejmują niczego od WO podczas pierwszego skierowanego w nie ataku, -1 WO w czasie drugiego, -2 WO podczas trzeciego i -3 WO, gdy atakuje po raz czwarty.

UKŁAD: WIR KRWAWEGO ZAPOMNIENIA

Czarna aura Mistrzyni zaczyna wirować wokół niej, otaczając jej ciało jak burza posoki wytoczonej z krwawiącego znamienia kasty. Używając układu, Otchłanniczka wydaje jeden punkt Siły Woli, by podczas swojej akcji aktywować Żelazny Lotos w Rozkwicie. Do ataków magicznego wiru może wówczas dodać Pierwszą Doskonałość Broni Białej. Do początku następnej akcji broni się przed nadchodzącymi atakami, podnosząc swoje WO Parowania o Pierwszą Doskonałość Broni Białej albo wykorzystując Technikę Migoczącej Wstęgi, by całkowicie uniknąć ataku.

NEKROMANCJA KRĘGU KRAIN CENIA

Mistrzyni Paktów Podpisanych Krwią rzuca czary nekromantyczne tak samo, jak Rinan. Po pierwsze, musi wydać punkt Siły Woli, a także opłacić koszt czaru w okrucach, a potem wykonać akcję Kształtowania Nekromanci Kręgu Krain Cienia (Szybkość 5, WO -2). Kiedy ta akcja zostanie zakończona i minie pięć momentów, czar zaczyna działać, a Mistrzyni musi wykonać akcję Bojowość, by wrócić do walki.

Wskrzeszenie Hordy Szkieletów: Za każde trzy wydane okruchy, Mistrzyni może wskrzesić jedne ludzkie zwłoki jako zombie lub szkielet. Użyj charakterystyk zombie z początku tej przygody. W zimnym klimacie Dalekiej Północy zombie nie gniją i nie wywołują mdłości u swych przeciwników, tak więc oba rodzaje martwiaków mają identyczne cechy.

SIMULAKRUM GROBOWEJ CZERNI

Ma prawie dwa metry wzrostu, orli nos i łajdacki uśmiech, a przez bark przewieszony miecz i samoistny łuk. Ta kopia Grobowej Czerni, sterowana z oddali przez świadomość Pana Śmierci, będzie znajomym, choć niechętnie witany widokiem dla bohaterów, którzy nie wiedzą jeszcze, jaki umysł kryje się za tymi oczami.

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 2, Charyzma 5, Oddziaływanie 7, Wygląd 1, Percepcja 5, Inteligencja 6, Spryt 7

Cnoty: Litość 1, Pewność 5, Umiar 4, Odwaga 5

Umiejętności: Broń Biała 3, Czujność 2, Dedukcja 5, Determinacja 5, Łucznictwo 3, Medycyna 1, Obycie 2, Odporność 2, Przetrawianie 2, Przywództwo 6, Skradanie się 2, Sztuki Walki 2, Unik 2, Wysportowanie 2, Występy publiczne 4, Złodziejstwo 1

Bojowość: 9

Broń:

Dao: Szybkość 4, Celność 16, Obrażenia 8P, Parowania WO 3, Ataki 2

Samoistny Łuk: Szybkość 6, Celność 5, Obrażenia 5P, Zasięg 150, Ataki 2

Obrona WO: 2

Wyparowania: 7P/10L/6A (kaftan kolczy, 6P/7L, -3 do poruszania)

Siła Woli: 10

Poziomy zdrowia: -0 []

-1 []

-1 []

-2 []

-2 []

-4 []

Obezwładniony []

Esencja: 1

Dodatkowe: Grobowa Czerni usiłuje trzymać bohaterów na odległość i szyc do nich z łuku, pozwalając Mistrzyni zająć się walką bezpośrednią. Jeśli zostanie zmuszony do walki wręcz, pula dla jego dao nie może zmniejszyć się poniżej dwóch kości, choć jego Esencją wynosi tylko 1. Maska Zim posiada zaklęcia, które czynią go prawie niewrażliwym na ataki społeczne, które mogą przeprowadzić gracze, przynajmniej na tym poziomie. A więc motywacje, upodobania i WOM są nieistotne i nie zawarto ich tutaj. Jeśli bohaterowie zabiją Mistrzynię, simulakrum się rozwieje, gdy Maska Zim użyje jego głosu, by poprzysiąc Pomazańcom zemstę za śmierć jego nowej ulubienicy.

walki, tastraci pewność siebie i spróbuje uciec na zamrożone pole bitwy, a potem przez bramę. W takim wypadku Maska Zim zapewni bohaterów, że dopilnuje, by następnym razem mocniej pragnęła ich śmierci, rozproszy energię simulakrum i zniknie. W ten sposób bohaterowie mogą sprawić, że nie dojdzie do sceny finałowej.

Jeśli w jakiś sposób bohaterom uda się wciągnąć Mistrzynię i opętane przez Pana Śmierci simulakrum do walki wręcz, oboje chętnie wezmą w niej udział. Mistrzyni będzie walczyć do śmierci, arogancko wierząc, że odrodzi się w Zaświatach, kiedy tylko straci życie.

Jeśli gracze okazali się szczególnie pojętni, jeśli chodzi o taktyczne możliwości podczas walki, Narrator może dorzucić do ostatniej bitwy kilkunastu zombie, by bohaterowie mogli na nich uderzyć i trochę się popisać. Jeżeli jednak gracze nie wykorzystują jeszcze sprawnie umiejętności swoich postaci, nawet o tym nie myśl. Mało tego, w takim wypadku uznaj, że Mistrzyni nie wykorzysta układu Wiru Krwawego Zapomnienia, ponieważ jest to bardzo niebezpieczna technika i może z powodzeniem zabić wszystkich bohaterów, jeśli nie będą dobrze radzić sobie z walką.

Po zabiciu lub pokonaniu Mistrzyni i zniknięciu simulakrum Pomazańcy pozostaną w murach gigantycznej świątyni. Mogą ją przetrząsnąć, choć wymaga to odgruzowania sekcji zablokowanych przez zawalony dach. Mistrzyni już odnalazła dwa skarby, parę książek zatytułowanych *Biały Traktat* i *Czarny Traktat*. Obie były popularne wśród czarnoksiężników Pierwszej Ery i wciąż tworzą ścisły kanon lektur dla magów. Pierwsza zawiera instrukcje, jak uczyć się Magii Kręgu Ziemi, druga natomiast opisuje szczegółowo prawdopodobnie najstarsze ze wszystkich czarów: Obsydianowe Motyle Niosące Śmierć, Demona Pierwszego Kręgu, Szmaragdową Kontrmagię, Niewrażliwą Skórę z Brązu i Jeźdźca Sztormów. Wszystkie pięć czarów można znaleźć w podręczniku do „Exalted”, jeśli któryś z bohaterów zechce się ich nauczyć. Ponadto w świątyni znaleźć można skrzynię ze srebrem i nefrytem, których wystarczy, by każdy z bohaterów mógł wykonać w Węźle jeden zakup o wartości Mienia 5 (albo więcej zakupów o mniejszej wartości).

CO DALEJ?

Choć „Powrót do Grobowca Pięciu Żywiółów” jest przygodą zamkniętą i skończoną, pozostawiliśmy kilka wątków bez rozwiązania. Jeśli gracze zechcą kontynuować grę tymi postaciami, zamiast stworzyć własne i rozpocząć nową kampanię, kiedy kupicie już podręcznik podstawowy do „Exalted: drugiej edycji”, Narrator może skorzystać z kilku lub wszystkich nie zakończonych wątków.

Po pierwsze, bohaterowie pozostawili swoich śmiertelnych towarzyszy, by odpoczęli w Węźle, kiedy sami udali się do Grobowca. Zaszłośc Kade, Świta, oznacza kompanię najemników liczącą 100 lojalnych ludzi, co powinno podpowiedzieć Narratorowi, jak poważną kampanię toczono

z armią Grobowej Czerni. Obecnie, gdy oddział Kręgu zasłużył się dla Rady Istnień z Węzła, ta będzie mieć dla nich więcej zadań. Ziemie Łupieżców nigdy nie były spokojnym miejscem. Dodatkowo, jest wiele osób prywatnych, które mogą wynająć tak skuteczną drużynę.

Po drugie, są skarby odkryte przez Krag. Fanty, które postaci odzyskały z grobowców, to pestka w porównaniu z wartością Grobowca Pięciu Żywiółów. To jedna z ostatnich, być może jedyna ocalała sieć bram kastowych przejść jakie pozostały w Stworzeniu. Niemal tak samo cenna jest katedralna fabryka, w której znajdował się Grobowiec Zmierzchu. Obecnie jest zrujnowana, dzięki odpowiedniej wiedzy i chęciom postaci mogą ją odbudować. Ciekawe również, jakie sekrety drzemą w podziemiach Grobowca Zaćmienia?

Po trzecie, wciąż pozostaje problem simulakrum Grobowej Czerni i armii, którą ma stworzyć. Choć bohaterowie najpewniej zniszczyli to simulakrum, Maska Zim może w każdej chwili powołać do życia kolejne. Oczy Wzgórz, armia Grobowej Czerni może powstać ponownie.

Po czwarte, gracze uwolnili z Grobowca Zmierzchu demona, który z pewnością zaplanuje okrutną zemstę na Pomazańcach.

I wreszcie, pozostaje sprawa Mistrzyni Paktów Podpisanych Krwią. Jak bohaterowie się z nią uporali? Uciekła, czy została zabita? Jeśli zdołała umknąć, czy została lojalna wobec Maski Zim, a może bohaterowie zasiali w niej zwątpienie? Pan Śmierci jest potężnym wrogiem, a rycerze śmierci to wartościowi słudzy. Jeśli Mistrzyni żyje i dręczy ją wątpliwości, Pan Śmierci może uwięzić ją i podporządkować sobie ponownie. Być może jednak częściowo odzyska wolność i zostanie zagadkowym sprzymierzeńcem lub rywalem Kręgu na resztę kampanii.

Jeśli jednak, z drugiej strony, bohaterowie ją zabili, Maska Zim zyska wkrótce kolejnego Pomazańca z Kasty Cienia Księżycy, pamiętającego poprzednie życie i śmierć z rąk postaci graczy. Jak zareaguje? Czy będzie pałać żądzą zemsty, a może zechce przeciągnąć drużynę na swoją stronę? Zwykle, kiedy Pomazańcy Otchłani umierają, zostają skazani na Ostateczne Zapomnienie, a ich Esencja wraca do Pana Śmierci. Mistrzyni Paktów Podpisanych Krwią posiadała jednak zaklęcie, które zapewniało jej powrót w postaci upiora. Samotna i porzucona na zamrożonych pustkowiach Północy Zaświatów, pozbawiona mocy Pomazańca, nienawidzi Maski Zim jeszcze bardziej, niż Kręgu Pięciu Żywiółów, za to, że ją porzucił.

Ale co może zdziałać samotny upiór przeciw potędze Kręgu Słonecznych albo jednemu z trzynastu Panów Śmierci z Zaświatów? Mistrzyni nie jest głupia. Wie, że nie może stawić im czoła samotnie... ale zawsze znajdzie się jakiś sposób, a ona jest bardzo zdeterminowana. Jej zemsta będzie straszliwa.



