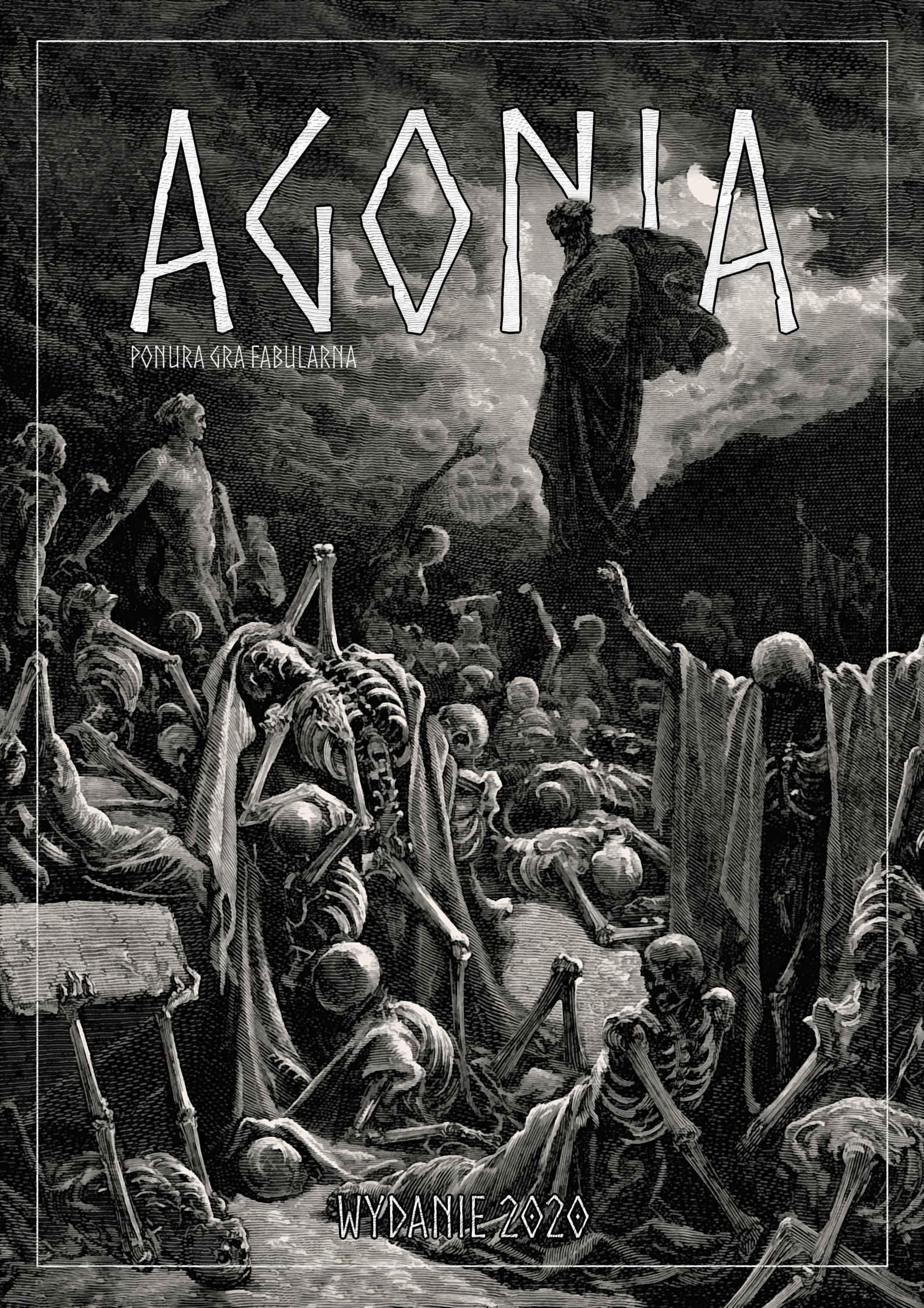
AGONIA

PONURA GRA FABULARNA



WYDANIE 2020

Autor

Simon Piecha

Okładka

The Vision of the Valley of Dry Bones

Autor: Gustave Doré

Ilustracja Planszy Upadku

Ada Sulewska

Dodatkowe ryciny

Karolina Rutkowska

Korekta

Grupa Agonii

Wersja

ROBOCZA 5 | 2020

Użyte fonty

Chomsky oraz Nyala

Ilustracje zawarte w tym podręczniku, za wyjątkiem logotypów, zostały oznaczone jako do ponownego użycia.

Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe.

Dalsze informacje licencyjne

Autor wyraża zgodę na druk darmowej wersji PDF podręcznika na własne potrzeby. Autor nie wyraża zgody na sprzedaż drukowanej wersji, jeśli nie jest to oryginalny, używany podręcznik z numerem ISBN. Użytkownik może wydawać własne niekomercyjny materiały oraz dodatki do gry.

Odwiedź fanpage autora

https://www.facebook.com/noobirus/

Współpraca, promocja oraz patronat

Jakub Rutkowski z Liskowic Studios

Erpegowe Piekiełko

Portal Gavran

Manufaktura Gier Fabularnych (Spoczywaj w pokoju!)

OFICJALNA GRUPA GRY

www.facebook.com/groups/679546708917028

Spis treści

Czym jest Agonia? 6
Czym jest gra fabularna? 6
Potrzebne narzędzia 6
Rzuty 6
Przygotowania Kruentisa 6
Przygotowania Wędrowców 7
Pogodzenie się z upadkiem 7
Dwanaście cech 8
Znaki szczególne 10
Dobre znaki 10
Złe znaki 10
Znaki szczególne w scenariuszach 10
Wybór znaków 10
Talenty 11
Pierwsza tabela talentów 11
Druga tabela talentów 15
Zawody 19
Pierwsza tabela zawodów 19
Druga tabela zawodów 30
Wyruszamy! 40
Ej, ale my się znamy! 40
Zasady gry 40
Próba 40
Poziomy trudności 40
Co może utrudnić próbę 41
Co może się zdarzyć podczas krytycznej porażki? 41
Czas i podróżowanie 41
Niech kości zadecydują! 41
Konflikty 42
Czas wyjąć k6! 42
Taktyka! Głupcze! 43
Krytyczne rany 43
Dodatkowe zasady krwawych konfliktów 44
Inne zasady prób 45
Pomaganie 45
Co dwie głowy 45
Do skutku 45
Remis 45
Bez nudy! 45
„Co robicie?" 46
Depresja 46
Rytuały 47
„Naukowo" na temat rytuałów 47
Używanie rytuałów 47
Lista rytuałów 48
Ogromne konflikty 50
Impulsy 51
Plansza upadku 51
Zło 52
Znaczenie planszy upadku 52
Działanie czerwy 53
Nieunikniona śmierć 53
Przebieg sesji 53
Rozwój postaci 53
Wyposażenie 54
Zwyczajne przedmioty 54
Usługi 54
Żywy towar 54
Budowa 55
Stroje oraz zbroje 55
Opisy strojów oraz zbroi 55
Zasady zbroi 56
Broń 56
Opisy cech oręża 56
Walka za pomocą dwóch broni 57
Rzucanie 57
Tworzenie przedmiotów 57
Obciążenie 58
Rzadkie uzbrojenie 58
Jedzenie i polowania 58
Picie krwi 58
Zarobki oraz ekonomia 59
Życie i śmierć w Exidium 61
Wczesna historia 61
Exidium 61
Kalendarz 62
Niepamiętne Ziemie 62
Tildris 67
Nemus 69
Yushan 71
Korys 73
Kły Vakona 74
Żelazne Jary 74
Ziemie Re-Vanarka 75
Puls Exidium 77
Wstęp do rozdziału 79
Północ 79
Resental 79
Farlandia 80
Mindrhim 80
Kosztowności 80
Religia Farlandii 81
Dni i inne tradycje 82
Święta 83
Modlitwy a plansza upadku 83
Powiedzonka Farlandii 83
Tworzenie Farlandczyka 84
Tabela zawodów Farlandczyka 84
Unikalny talent: sekrety druidów 88
Farlandczycy na Wielkim Lądzie 88
Imiona Farlandczyków 88
Przygody na północy 89
Przeciwko olbrzymom 89
Podróż 89
Ukryte zło 90
Plotki z Farlandii 90
Puls północy 91
Tildris: Ziemie Anielskie 93
Wyprawa do Tildris 93
Ziemie Anielskie 93
Siedemnaście krain Tildris 94
Wczesna historia Tildris 96
Tildris obecnie 97
Wolne obozy 97
Tildris a Wędrowcy 98
Tabela zawodów Tildrańczyków 98
Yushan: Kraina Smoka 100
Wyprawa do Yushan 100
Kraina Smoka obecnie 100
Hierarchia Yushanu 100
Wczesna historia Yushan 101
Smoczy kult 102
Ród Goto 102
Tabela zawodów z Yushan 103
Itlis 104
Wstęp 104
Historia miasta 104
Położenie geograficzne 104
Wygląd miasta 105
Władza 105
Wieczna rywalizacja 105
Wielkie rody 105
Ród Anthel 106
Ród Serno 106
Ród Estri 106

Ród Orront....107
Ród Jeliz....107
Lud miasta....107
Kontrakty....108
Aureole z Itlis....108
Najemne armie....108
Załatwianie porachunków....109
Sprawy duchowe....109
Kultura Południa....109
Krwawe występy....109
Droga na południe....110
Nobilowie....110
Mroki kanałów....110
Inna wiara....111
Co warto w Itlis zobaczyć....111
Znaczące osoby....112
Ostatnia Zatoka – Nohen....114
Geografia....114
Historia....114
Halvenya....118
Lasy Halvenyii....119
Bagna Halvenyii....119
Miasta....119
Rivvgrad....120
Baeklea, Miasto Wież....120
Lwie Miasto Aewfort....121
Lokalne Legendy....123
Narzeczne Baszty....124
Pióra....125
Jak korzystać ze scenariusza....125
Wstęp....125
Niepamiętne Ziemie....125
Próby w scenariuszu....125
Scena 1: Klient....126
Scena 2: Przygotowania....127
Owczy Zajazd....127
Osobliwości Grety....127
Zbrojownia Kendel....127
Stadnina rodziny Jon....127
Stolarnia....127
Teatrzyk....127
Dom nobila....127
Rynek....128
Scena 3: Wybór ścieżki....129
Scena 4A: Północna droga....129
Część 4B: Leśny trakt....131
Część 5: Wieża....132
Parter....133
Pierwsze piętro....133
Drugie piętro....133
Epilog....134
Dalsze przygody....134
Pomoc w rozwoju kampanii....134
Wioska Kennal....134
Stara strażnica....134
Kowal Gustaf....135
Karczma „Lasek”....135
Wioska Hryhnik....136
Stary krąg zielarzy....136
Pracownia Johana....137
Moczary Karlensa....137
Ludzie w maskach....138
Informacje podstawowe....138
Streszczenie przygody....138
Wstęp....138
Prolog....138
Kalisa....139
Akt I....139
Akt II....141
Akt III....142
Epilog....143
Bestiarium....144
Olbrzymi przeciwnicy....144
Opisy potworów....145
Ajatar....145
Brunmig....145
Blemies....145
Cerastes....146
Cyklobrzym....146
Czarty....147
Draug....149
Garm....149
Gaszakuro....149
Glastyg....149
Glatysant....151
Hiisi....151
Juboko....152
Karkolh....152
Kama....152
Kambion....153
Krwiożercze zwierzęta....153
Ludzie....154
Manangatal....154
Momen....154
Nakki....154
Nattmara....155
Nemeański lew....155
Nieumarli....156
Nuckelavee....156
Olbrzym....157
Pająk Aranejski....157
Peluda....158
Potwór morski....158
Rok....159
Troglodyci....159
Syrena....159
Tomte....160
Troll....160
Tsuchigumo....160
Tursa....161
Typhon....161
Wanwabi....161
Valak....162
Vitra....162
Żmij....162
Występowanie potworów....163
Niepamiętne Ziemie (+ Kły Vakona)....163
Tildris....163
Korys....163
Yushan....164
Nemus....164
Północ....164
Ziemie Re-Vanarka....164
Kilkadziesiąt słów od autora....166

Tegoroczny granden należy chyba do najgorętszych w moim życiu. Większość czasu spędzam chowając się w cieniu vanteroiskich bibliotek i sortując przy okazji stare pergaminy spisane przez kolegów po fachu. Dzięki uprzejmości mojego pana, miałem okazję rzucić okiem na zapiski strzeżone przez najstarszych uczonych.

Stare księgi opisywały świat jeszcze przed pojawieniem się tych... baronów. Nie mam pojęcia, kiedy zostały napisane, mogę jedynie typować, że był to XII wiek lub wcześniej. Niektóre rozdziały wyglądały już na tak przegniłe, że czytanie było nie lada wyzwaniem. Najlepiej zachowały się jedynie przepiękne ryciny odległych miejsc, które przypomniały mi stare czasy, gdy jeszcze podróżowałem po świecie z Gerfrydem oraz Johanną... Ach, ci szaleńcy z Niepamiętnych Ziem. Straciłem lewą dłoń i kilka zębów, ale nauczyłem się więcej, niż gdybym siedział z kamratami przy starych kartkach na uniwersytecie. Ryciny oraz zapiski te co prawda były bardzo stare, jednak bez problemu mogłem rozpoznać te miejsca, ponieważ sami tam byliśmy. Co ciekawe, w miejscu jednej rozległej polany, na środku której raz nocowaliśmy, była kiedyś jakaś stara osada łowców. Musiała zostać zniszczona lata temu przez chodzące trupy lub czarty. Tłumaczyłoby to, dlaczego Johanna słyszała jakieś dziwne jęki w środku nocy, gdy tam spaliśmy. A my jak głupi śmialiśmy się, myśląc że po prostu ma halucynacje ze stresu. Wszakże wiele przeżyliśmy i żyjemy w takich okrutnych czasach...

Jednak wkrótce te czasy się zmienią. Po Exidium nadal krążą ludzie z nadzieją przebudzenia Prawdomówcy lub sposobu na pokonanie Re-Vanarka oraz jego czarciej armii, lecz w czasie, gdy czerwony baron jest zajęty odganianiem się od tych much, Asaron przygotował się do wymierzenia śmiertelnego ciosu prosto w jego serce.

Dwa lata temu rozpoczął mobilizację 17 armii, przydzielając po jednej najznakomitszym i najbardziej zaufanym Wędrowcom z Tildris. Każdy z tysiącem uzbrojonych po czubek głowy wojowników rusza teraz w stronę ziem Re-Vanarka, by wymierzyć sprawiedliwość. Czarty nie są przygotowane na takie natarcie, nadal myślą, że będziemy na nie szarżować wyłącznie z włóczniami oraz mieczykami, ale staliśmy się silniejsi. Nie jesteśmy już ścierwem w ich oczach, jesteśmy teraz realnym zagrożeniem, wściekłymi zwierzętami, do których stworzenia one same się przyczyniły. Dzisiaj jeszcze muszę przygotować dla mojego nowego pana mapy Żelaznych Jarów oraz pobliskich okolic. Wyprawa z Gerfrydem zapewniła mi też niezłą pracę. Mapy tego typu już kreśliłem, podróżując z nim po całej północy. Oby niewiele się tam zmieniło od naszej ostatniej wizyty...

Mam też tylko nadzieję, że Re-Vanark nie przewidział, co na niego czeka...

Ferrand Alenso, prywatny kronikarz Alvara Tyra

rok 2439, 6 dzień grandenu

Białe Miasto Vanteroia, Tildris



Czym jest *Agonia*?

Agonia jest grą fabularną przeznaczoną dla (optymalnie 3-6 graczy. Jeden z uczestników gry podejmuje się roli półmartwego boga **Kruentisa**, który prowadzi resztę graczy będących **Wędrowcami**.

Kolejne rozdziały wprowadzą cię w podstawy prowadzenia gry fabularnej. Nawet jeśli jesteś już weteranem w tej dziedzinie, warto przeczytać podręcznik od deski do deski, ponieważ *Agonia* zawiera kilka specyficznych elementów, które wyróżniają ją od niektórych tradycyjnych gier RPG.

Czym jest gra fabularna?

Czym jest gra fabularna? Otóż jest to gra wyobraźni z ustalonymi zasadami oraz rolami graczy. Gry fabularne zwane są również RPG (od angielskiego „*Role Playing Game*"). Z tym terminem mogłeś się już spotkać w grach komputerowych, co powinno ci ułatwić zrozumienie, o co tak naprawdę tutaj chodzi. Gry fabularne rozgrywane są zazwyczaj przy stole i na pierwszy rzut oka przypominają trochę teatr – gracze udają różnych bohaterów („Jestem Sygil! Rycerz z zakonu Malfantego"), rozmawiają ze sobą („Czy możesz pożyczyć mi pochodnię?") i po prostu przeżywają niezwykłe przygody w swojej wyobraźni. W grach fabularnych często używa się kości, by ustalić, czy postaci udało się wykonać jakąś czynność. Korzysta się też z różnych rekwizytów na stole (np. figurek), by uczynić grę ciekawszą.

Pojedyncze spotkanie przy stole nazywa się **sesją.** Seria sesji, w której rozgrywa się długą przygodę lub wyprawę bohaterów, nazywa się **kampanią**. Podręcznik niekiedy będzie mówił „możesz to zrobić raz na sesję". Oznacza to po prostu, że „możesz to zrobić raz na wasze spotkanie przy grze".

Potrzebne narzędzia

Do gry potrzebujesz kości czterościennych (**k4**). Im więcej ich posiadasz, tym lepiej. Potrzebna jest również jedna kość sześcienna (k6), która ułatwi losowanie niektórych rzeczy w grze. Musisz również wydrukować **planszę upadku** (najlepiej na twardym papierze) oraz **kartę Wędrowca** dla każdego gracza oprócz Kruentisa.

Przydadzą się również **ołówki** do zapisywania potrzebnych informacji na karcie postaci oraz **długopis** do zakreślania krzyżyków na planszy upadku. Niezbędne są również **żetony** lub **kamyki** – po 4 na każdego uczestnika. Znaczniki te będą potrzebne do oznaczania Impulsów (strona 51).

Rzuty

Zazwyczaj w czasie gry uczestnicy będą rzucać **kośćmi czworościennymi** (k4), by dowiedzieć się, czy czynność jakiejś postaci zakończyła się sukcesem, czy jednak porażką. Czasami jednak podręcznik będzie od ciebie wymagał wykonania rzutu **k44** lub **k444**, by wylosować w tabeli konkretną rzecz lub wydarzenie.

Rzucając k44, weź dwie kości i przed rzutem określ, która z nich jest kością dziesiątek, a która jedności. Analogicznie postępuj przy rzutach k444, gdzie dochodzi jeszcze kość odpowiedzialna za setki (np. wyrzucenie 2 oraz 3 na kościach daje nam wynik 23).

Niektóre rzuty wymagają dodania lub odjęcia od wyniku jakiejś wartości. Zapis 1k4-1 oznacza, że rzucamy k4, a następnie odejmujemy od wyniku 1.

Kość sześcienne (k6) jest głównie używana podczas walki. Dzięki niej można szybko wylosować np. kończynę, która została uszkodzona podczas uderzenia ostrza miecza.

Przygotowania Kruentisa

Kruentis musi przeczytać cały podręcznik *Agonii* i zrozumieć zasady. Przed rozpoczęciem przygody powinien rozdać graczom karty Wędrowców i wręczyć każdemu 4 żetony lub kamyki (sobie również). Te żetony lub kamyki będą używane w grze jako impulsy (strona 51).



Przygotowania Wędrowców

Kruentis powinien najpierw przeczytać oraz wyjaśnić zasady gry. Gdy już gracze wiedzą co ich czeka, muszą stworzyć swoich Wędrowców. Każdy gracz jest zobowiązany postępować według następujących punktów:

1. Najpierw powiedz: jesteś **mężczyzną** czy **kobietą**? W świecie Agonii płeć ma znaczenie – niektóre zawody są dostępne tylko dla mężczyzn, niektóre tylko dla kobiet.

2. Jak masz na **imię**? (Jeśli nie masz pomysłu, użyj tabel na stronie 62 i kolejnych).

3. Rzuć 2 razy k44, by dowiedzieć się, z jakim **dobrym znakiem** się urodziłeś **oraz jakim złym.** Lub też jakie cechy nabyłeś (s. 10).

4. Rzuć k4, jeśli wypadnie ci 1-2, spójrz na pierwszą **tabelę talentów** (s. 11), jeśli wypadnie ci 3-4, spójrz na **drugą** (s. 15). Następnie rzuć k444, by dowiedzieć się, z jakim **talentem** się urodziłeś.

5. Rzuć k4, jeśli wypadnie ci 1-2, spójrz na **pierwszą tabelę zawodów** (s. 19), jeśli wypadnie ci 3-4, spójrz na **drugą** (s. 30). Rzuć 3 razy k444, by dowiedzieć się, jakiego **zawodu** się podjąłeś. Wybierz wynik, który najbardziej ci odpowiada. Jeśli już posiadasz talent oferowany przez zawód, wylosuj inny.

Uwaga! Niektóre zawody są dostępne tylko dla określonej płci! Jeśli taki wylosowałeś, wykonaj rzut jeszcze raz (lub zmień płeć).

6. Wszystkie powyższe dokonane rzuty mogą wpłynąć na **wartości cech** twojego Wędrowca. Na początku każda twoja cecha wynosi 1, dodaj do tego premie z zawodu, znaków szczególnych i (rzadko) talentów. Cechy nie mogą być niższe niż 0 i wyższe niż 6.

7. Twój Wędrowiec ciężko **trenował** i przygotował się na wyprawę. Po wykonaniu powyższych punktów, **wybierz dwie cechy, które masz poniżej 3 i podnieś je o 1.** Wybór ten symbolizuje, czego twoja postać się nauczyła podczas pierwszych, prostych wypraw.

8. Zanotuj swoje **początkowe wyposażenie**. Jest ono zależne od twojego wylosowanego zawodu.

9. Wypisz **inne szczegóły** podane na swojej karcie Wędrowca.

Pogodzenie się z upadkiem

Przed rozpoczęciem rozgrywki *Agonii*, każdy nowy gracz powinien zapoznać się z poniższym tekstem. Kruentis może go również przeczytać wszystkim przy stole na głos:

Agonia rozgrywa się w świecie zwanym **Exidium**. Jest to mroczny świat spustoszony przez czerwonym baronów i ich czarcie armie, oraz Kruentisa – złego boga, którego ciało jest obecnie przybite do niebios, a jego krew spływa od czasu do czasu na ziemię.

Większość akcji będzie się rozgrywać na tzw. **Niepamiętnych Ziemiach**, czyli obszarze podzielonym na setki mniejszych krain rządzonych przez nobilów. Nie ma już ogromnych królestw ani państw, ziemia jest z jednej strony rozszarpywana przez czarty, a z drugiej przez polityczne zagrywki obecnych władców.

Gdzieś na dalekim wschodzie istnieje kraina **Yushan**, gdzie mieszkańcy modlą się o przyjście swojego smoczego boga.

Na południu znajduje się **Tildris**, gdzie potężni wojownicy oraz potomkowie nieśmiertelnego Asarona przygotowują się do ostatecznej walki z Re-Vanarkiem, czyli ostatnim czerwonym baronem. Tildris jest największą nadzieją ludzkości i ludzie wiwatują na widok maszerujących wojsk tej krainy. Żołnierze z Tildris jednak nie zdają sobie sprawy, że często po prostu maszerują na pewną śmierć.

Gdzieś w samym sercu Exidium leży **Nemus**, dzika, zielona kraina zamieszkała przez jeszcze dzikszych ludzi.

Na dalekim południu znajdziemy **Korys**, gdzie wielu ludzi znalazło wolność, ale jeszcze więcej – śmierć.

Mapa Exidium ciągle się zmienia, żadne granice nie są trwałe, a żadne mury nie będą stać wiecznie. Kruentis musi sam ustalić ze swoimi graczami, w jakich krainach będzie się odbywać przygoda, jacy mieszkają w nich ludzie oraz jak nazywają się miasta czy wsie. Jako gracze dzięki temu możecie sami decydować o tym, jak wyglądają krainy z których pochodzicie i możecie je w przyszłości kształtować.

Świat Exidium jest luźno wzorowany na mrokach średniowiecza, dlatego dużą rolę odgrywa zawód Wędrowca. Wiadomo, że zwyczajny chłop nigdy nie będzie rozmawiał z nobilem, zwracając się do niego per „ty".

Płeć również pełni ważną rolę w Exidium. Niestety mieszkańcy, podobnie jak ludzie z naszego średniowiecza, są dosyć zacofani. Kobiety najczęściej podejmują się roli matek i pani domu. Mężczyźni za to... są po to, by umierać. Życie żołnierza jest mało warte, ważne jest tylko to, by zabrał ze sobą do zaświatów jakiegoś czarta. Na jego miejscu i tak pojawi się kolejny żołnierz.

Wśród rządzących nobilów można jednak spotkać tyle samo kobiet, co mężczyzn, tutaj już nie liczy się, czy nosisz spodnie, tylko to, ile masz monet i zbrojnych ludzi po swojej stronie. Role społeczne wynikające z płci są też trochę inne poza Niepamiętnymi Ziemiami.

W Yushan kobiety nie mają prawa korzystać z broni, lecz nadal mogą się uczyć sztuki zhangan (walki wręcz i za pomocą kostura).

W Tildris wszyscy są równi, nawet kobiety z dziećmi bywają zaciągane do armii.

Nemus to prosty świat rządzony przez równie prostych mężczyzn.

Wszystko wygląda jeszcze inaczej u Wędrowców, czyli bohaterów świata Exidium. Tutaj bez problemu możesz się spotkać z doskonałymi wojowniczkami, którym nie chce się spędzać życia przy domowym ognisku, lub z wrażliwym mężczyzną z Tildris, który obiecał sobie, że nigdy nie chwyci za broń i odbuduje świat w inny sposób.

Bohaterowie *Agonii* mają zazwyczaj różne „poziomy mocy". Możesz zacząć grę jako potężny nobil czy rycerz, ale równie dobrze możesz urodzić się jako zwyczajny wieśniak.

W czasie losowania postaci mogą ci się trafić również wyjątkowo nieprzyjemne cechy szczególne, które jeszcze dodatkowo oszpecą lub osłabią twoją postać. Pamiętaj jednak, że granie pozornie słabymi postaciami jest o wiele ciekawsze niż „pójście na łatwiznę". Bardziej fascynująca jest historia o drwalu, który po kilkunastu wyprawach urósł do takiej potęgi, że został mianowany przywódcą armii, niż jedna przygoda, gdzie gracz będący rycerzem Malfantego został rozdarty przez wściekłego dzika.

Owszem, możesz teoretycznie po prostu wybrać jakiś zawód oraz talent z tabel przedstawionych w tym podręczniku, ale nie o to chodzi w *Agonii*. Po prostu chwyć za kości i zdaj się na los, poeksperymentuj i zagraj postaciami, których w innych grach fabularnych nie odważyłbyś się wybrać. Pokaż na co cię stać, udowodnij, że potrafisz przeżyć w tym okrutnym świecie dzięki pomysłowości, a nie wysokim liczbom przy cechom bohatera.

W Agonii przede wszystkim odgrywasz zwyczajnego mieszkańca świata Exidium i zasady mają to odwzorować.



Dwanaście cech

Każda postać jest opisana dwunastoma cechami określającymi mocne oraz słabe strony tej osoby. Poniżej wypisano każdą cechę oraz podano sytuacje, w których się jej używa.

Bijatyka (BI): walka bez użycia broni.

Fechtunek (FE): uderzanie, parowanie lub blokowanie bronią, tarczą lub innymi przedmiotami.

Krzepa (KR): atletyka, czysta siła.

Mowa (MO): wysławianie się oraz przemawianie.

Precyzja (PR): czynności wymagające zręczności lub dobrego oka.

Rzemiosło (RZ): wykonywanie zawodu.

Skupienie (SK): skoncentrowanie się na czymś oraz wytrzymałość psychiczna.

Strzelectwo (ST): celność w wystrzeliwaniu lub rzucaniu

Szybkość (SZ): unikanie oraz szybkie przemieszczanie się.

Wiedza (WD): szukanie informacji, badanie.

Wigor (WG): ignorowanie bólu, wyleczenie się z choroby.

Wygląd (WY): uroda oraz ponętność.

Cechy są opisane wartościami od 0 do 6. Nie mogą wynosić więcej ani mniej (chociaż istnieją talenty, które łamią tę regułę).

W czasie tworzenia Wędrowca lub postaci niezależnej, każda cecha u człowieka ma wartość 1 (później dodajesz do tej wartości premie lub kary ze znaków szczególnych, talentów lub zawodu).

Jeśli jakaś cecha ma wartość 0, oznacza to, że postać jest w pewnym stopniu upośledzona:

Zerowa Bijatyka (BI): strach przed przemocą.

Zerowy Fechtunek (FE): strach przed przemocą.

Zerowa Krzepa (KR): uszkodzone lub poważne chore mięśnie.

Zerowa Mowa (MO): jąkanie się.

Zerowa Precyzja (PR): znaczne drgawki.

Zerowe Rzemiosło (RZ): aż do teraz byłeś pasożytem.

Zerowe Skupienie (SK): nadpobudliwość, ADHD.

Zerowe Strzelectwo (ST): krótkowzroczność.

Zerowa Szybkość (SZ): zniekształcone nogi.

Zerowa Wiedza (WD): upośledzenie umysłowe.

Zerowy Wigor (WG): poważna, nieuleczalna choroba.

Zerowy Wygląd (WY): paskudne problemy z ciałem. Szczególnie z twarzą.



Tysiąc dróg

Podręcznik do Agonii posiada narzędzia, które pozwolą ci przeżyć dowolne przygody inspirowane mrokami średniowiecza. Możesz być rycerzem wyruszającym na samobójczą krucjatę, możesz być bogatą szlachcianką zarządzającą ziemiami oraz poddanymi, możesz zostać wędrownym handlarzem... lub możesz kompletnie darować sobie klimaty europejskiego fantasy-średniowiecza i wypróbować swoich sił jako samuraj walczący z hordą podwodnych bestii lub zostań mieszkańcem mroźnej północy, który próbuje po prostu zdobyć drewno do swojego paleniska, by przeżyć mroźną noc.
Ustalcie wspólnie ze wszystkimi uczestnikami gry, jakiego typu ponure przygody chcecie przeżyć w świecie Exidium.

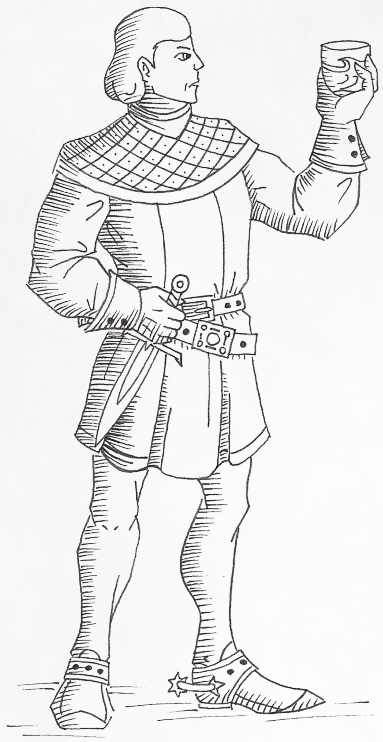
Znaki szczególne

Dobre znaki

Wszyscy Wędrowcy muszą wylosować za pomocą rzutów k44 dwa znaki szczególne – jeden dobry, jeden zły. Każdy z nich wpływa w jakiś sposób na jedną cechę. Dobre znaki oferują coś pozytywnego, złe za to osłabiają którąś z cech.

Jeśli wylosowałeś znak, który wyklucza jakiś inny, wylosowany wcześniej (np. gruby oraz szczupły), musisz zadecydować, który znak chcesz zatrzymać, a który odrzucić. Następnie wykonaj kolejny rzut.

Wynik rzutu	Znak	Premia
11	Długie nogi	+1 Szybkość
12	Duży	+1 Krzepa
13	Gadatliwy	+1 Mowa
14	Marzycielski	+1 Skupienie
21	Niezwykle ostrożny	+1 Precyzja
22	Odważny	+1 Bijatyka
23	Optymistyczny	+1 Mowa
24	Perfekcjonista	+1 Rzemiosło
31	Pojętny	+1 Wiedza
32	Pracowity	+1 Rzemiosło
33	Przystojny/Piękna	+1 Wygląd
34	Spokojny	+1 Skupienie
41	Uczuciowy	+1 Skupienie
42	Zadbany	+1 Wigor
43	Zdolny	+1 Rzemiosło
44	Zgrabny	+1 Wygląd



Złe znaki

Poniżej znajduje się tabela przedstawiająca złe znaki.

Wynik rzutu	Znak	Kara
11	Artretyzm	-1 Szybkość
12	Bez palca	-1 Precyzja
13	Bóle kości	-1 Krzepa
14	Chorowity	-1 Wigor
21	Chudy	-1 Krzepa
22	Drobne dłonie	-1 Bijatyka
23	Flegmatyk	-1 Szybkość
24	Gruby	-1 Wygląd
31	Krzywy nos	-1 Wygląd
32	Migrena	-1 Skupienie
33	Niski	-1 Krzepa
34	Pokryty bliznami	-1 Wygląd
41	Posępny	-1 Mowa
42	Przesądny	-1 Wiedza
43	Wrzody	-1 Wigor
44	Zranione oko	-1 Precyzja

Znaki szczególne w scenariuszach

W scenariuszach oraz przygodach wypisanych w tym podręczniku, mogą pojawić się opisy postaci niezależnych, które posiadają znaki szczególnie niewystępujące w tych tabelach.

Nie jest to błąd, po prostu postacie te posiadają własne znaki, by się ciekawiej wyróżniały od innych postaci, których bohaterowie napotkają na drodze.

Jeśli tworzysz własny scenariusz do Agonii, śmiało wymyśl nowe znaki dla swoich mieszkańców Exidium i określ, jaką cechę podnoszą lub obniżają.

Wybór znaków

Znaki szczególne to jedyna rzecz na karcie postaci, której gracze nie powinni wybierać, nawet jeśli prowadzący się zgodził na wybór zawodu oraz talentu.

Losowanie znaków szczególnych ma odzwierciedlać to, że ludzie nie rodzą się idealni oraz równi. Każdy mieszkaniec Exidium ma jakąś wstydliwą słabość lub przypadłość.

Talenty

Większość Wędrowców zaczyna przygodę z dwoma talentami. Jeden losuje, drugi otrzymuje z zawodu. Kolejnych talentów można się wyuczyć w czasie gry, lecz wtedy należy spełnić ich wymagania, o czym napisano w dalszej części podręcznika.

Gra posiada dwie tabele talentów. Wykonaj rzut k4 w czasie tworzenia Wędrowca, jeśli wypadnie 1 lub 2, wylosuj talent z pierwszej tabeli na tej stronie, jeśli wypadnie 3 lub 4, skorzystaj z drugiej tabeli (s. 15).

Pierwsza tabela talentów

Wynik Rzutu	Talent
111	Artystyczna dusza
112	Brudna walka
113	Cienisty
114	Cierpliwe zło
121	Desperacja
122	Draśnięcie
123	Dziecko węża
124	Elokwencja
131	Furia
132	Geniusz
133	Jak błyskawica
134	Kazanie
141	Kofeina
142	Kompas w głowie
143	Konny
144	Kości ze stali
211	Kwasowy parasol
212	Ludzie i czarty
213	Łamacz zamków
214	Łapy jak głazy
221	Łowy
222	Miotacz
223	Młyniec
224	Mocna głowa
231	Nie do odrzucenia
232	Niech pięści mówią
233	Nokaut
234	Noktowizja
241	Oburęczność
242	Omen
243	Osąd
244	Padnij!
311	Pewny chwyt
312	Pod rękaw
313	Post
314	Prawdziwy oręż
321	Procarz
322	Psalm
323	Rehabilitacja
324	Ryba
331	Siepacz
332	Siła to pieniądz
333	Snajper
334	Specjalista
341	Sprint
342	Szaleńcza szarża
343	Ścieżka Zhangan
344	Światowy
411	Tarczownik
412	To tylko mżawka
413	Topornik
414	Tragarz
421	Trofea
422	Ubijacz troglodytów
423	Wyczucie pułapek
424	Wytrzymałość
431	Zabawa z ogniem
432	Zakapturzony mnich
433	Zapasy
434	Zbrojmistrz
441	Zgniatacz
442	Zguba zmarłych
443	Zwierzęcy głos
444	Żywa tarcza

Artystyczna dusza *(napisz piosenkę oraz namaluj obraz lub wykuj posąg)* – dodaj k4 do rzutu na próbę, jeśli próbujesz zabawić ludzi muzyką lub chcesz stworzyć piękny obraz bądź posąg.

Brudna walka *(pokonaj kogoś w nieuczciwy sposób)* – końcowy wynik twoich prób jest podniesiony o 1, jeśli próbujesz kogoś oślepić lub atakować od tyłu.

Cienisty *(przejdź przez wrogie terytorium, nie będąc wykrytym)* – podnieś swoje końcowe wyniki prób Precyzji oraz Szybkości o 1, jeśli wykonujesz je w ukryciu i/albo cieniu.

Cierpliwe zło *(celowo dokonaj czegoś złego)* – dostajesz dolegliwość dopiero po otrzymaniu 3 krzyżyków, zamiast 2.

Desperacja *(zabij przeciwnika, będąc zmęczonym)* – zamiast wykonywania zwyczajnego ataku, możesz przed rzutem kością poświęcić całą swoją siłę na wykonanie ryzykownego strzału lub zabójczego uderzenia.

Wykonując desperacki atak, podnieś końcowy wynik próby Fechtunku lub Strzelectwa o 3. Po wykonaniu ataku nadwyrężasz mięśnie i nie możesz używać talentu, znajdując się w tym stanie. Nadwyrężenie mija po pełnym odpoczynku w łóżku.

Draśnięcie *(przyjmij krytyczną ranę)* – ciężkie rany nie utrudniają twoich prób.

Dziecko węża *(celowo daj się otruć)* – jeśli miałbyś zostać otruty, wykonaj rzut k4. Jeśli wypadnie 1 lub 4, twój organizm zwalczy truciznę. Próba Wigoru nie jest wtedy konieczna.

Elokwencja *(wygraj bezkrwawy konflikt)* – musisz uzyskać tylko 3 podbicia, zamiast 4, by wygrać konflikt bezkrwawy, w którym dyskutujesz z przeciwnikiem.

Furia *(daj się naprawdę ponieść)* – jeśli zostałeś zraniony, końcowy wynik twojej kolejnej próby jest podniesiony o 2. Jeśli miałbyś w kolejnej próbie ze względu na zranienie otrzymać karę do rzutu – ignorujesz ją (kolejne rzuty już są jednak utrudnione). Nie dotyczy to prób Wiedzy, Mowy, Rzemiosła oraz Skupienia.

Geniusz *(przeczytaj 10 książek)* – płacisz 25% mniej za nauczenie się talentu i za podniesienie cech.

Jak błyskawica *(twoja cecha szybkości musi wynosić 5 lub wyżej)* – twoje ataki są tak szybkie, że nie można ich zablokować za pomocą tarczy.

Kazanie *(przekonaj kogoś, powołując się na swojego boga)* – dodaj k4 do rzutu na próbę Mowy, jeśli argumentujesz swoje wypowiedzi poglądami religijnymi.

Kofeina *(nie śpij przez 2 dni)* – twoje próby nie są utrudnione, jeśli jesteś senny. Nadal jednak możesz paść z wycieńczenia, jeśli po 2-3 dniach nie położysz się spać.

Kompas w głowie *(odnajdź miejsce, którego szukasz bez użycia mapy oraz wskazówek)* – nie gubisz się. Zawsze wiesz, z którego kierunku przybyłeś i w którym zmierzasz. Dodaj k4 do rzutu na próbę Wiedzy, jeśli próbujesz odnaleźć najkrótszą drogę do celu i masz przy sobie mapę.

Konny *(pokonaj w sumie kilkaset kilometrów na koniu)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli atakujesz z wierzchowca lub robisz na nim skomplikowane manewry (w przypadku manewrów korzystamy z Precyzji).

Kości ze stali *(miej złamaną kość)* – jeśli miałbyś sobie złamać kość, rzuć k4. Przy wyniku 4, kość się nie łamie. Jeśli twój Wigor jest wyższy niż 3, kość się nie łamie po wyrzuceniu 3 lub 4.

Kwasowy parasol *(przeżyj kwasowe zionięcie żmija)* – możesz kompletnie zablokować kwasowe zionięcie żmija, jeśli posiadasz tarczę (nie powoduje to zniszczenia tarczy).

Ludzie i czarty *(pokonaj czarta)* – nie boisz się czartów.

Łamacz zamków *(otwórz zamek za pomocą wytrychów)* – podnieś końcowy wynik swoich prób w czasie otwierania zamka o 1. Jeśli miałby ci się złamać wytrych w czasie nieudanej próby, wykonaj rzut k4. Przy wyniku 4 wytrych się nie łamie. Jeśli twoja Precyzja jest wyższa niż 3, wytrych się nie łamie po wyrzuceniu 3 lub 4.

Łapy jak głazy *(zniszcz gołymi pięściami twardy przedmiot)* – twoje pięści otrzymują cechę broni „silna".

Łowy *(pokonaj znane albo wyjątkowo silne zwierzę)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli walczysz z krwiożerczymi zwierzętami. Potrafisz również bez problemu (próba niepotrzebna) wytropić tego typu stworzenia w odległości kilometra.

Miotacz *(znokautuj lub zabij kogoś, trafiając go kamieniem w głowę)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Strzelectwa o 1 w czasie rzucania bronią lub przedmiotem. Jeśli ktoś rzuca w ciebie jakimś przedmiotem, wykonaj rzut k4. Jeśli wypadnie 4, możesz przechwycić ten przedmiot w powietrzu. Nie możesz chwytać bełtów, strzał i pocisków z proc.

Młyniec *(zapanuj nad chaosem na ulicach)* – jeśli wykonasz celny atak halabardą lub po prostu porządny zamach, wszyscy wrogowie są zmuszeni odsunąć się o 1k4 metry do tyłu. Atakując z broni o cesze „długa", końcowe wyniki twoich prób zostają podniesione o 1.

Mocna głowa *(upij się w sztorc)* – twoje próby nie są utrudnione, jeśli jesteś odurzony.

Nie do odrzucenia *(sprzedaj towary warte w sumie 500 szaraków)* – w czasie konfliktu bezkrwawego, którego celem jest uzgodnienie lepszej ceny towaru, podnieś końcowy wyniki swoich prób o 1.

Niech pięści mówią *(zastrasz kogoś)* – w czasie konfliktu bezkrwawego, podnieś końcowy wynik swojej próby Krzepy o 1, jeśli próbujesz kogoś zastraszyć za pomocą siły.

Nokaut *(traf kogoś z pięści w głowę)* – jeśli trafiłeś kogoś pięścią w głowę i masz zadać krytyczną ranę, możesz od razu przyjąć, że cios ogłuszył przeciwnika. Nie działa to na wrogów noszących hełmy.

Noktowizja *(zalicz próbę wymagającą użycia zmysłów, znajdując się w kompletnej ciemności)* – potrafisz całkiem dobrze widzieć w półmroku, lecz nie w kompletnej ciemności.

Oburęczność *(pokonaj przeciwnika, używając dwóch broni jednocześnie)* – jeśli walczysz dwoma orężami jednocześnie, możesz wybrać: albo ignorujesz cechę „prosta" swych broni, albo dodajesz sobie cechę „potężna".

Omen *(miej na swoim polu na planszy upadku przynajmniej 1 krzyżyk)* – jeśli Kruentis postawił gdziekolwiek krzyżyk na planszy upadku, dorzuć dwie kości k4 do swojej kolejnej próby.

Osąd *(dokonaj sprawiedliwego sądu)* – jeśli za pomocą próby Wiedzy próbujesz wywnioskować, czy ktoś skłamał, podnieś końcowy wynik próby o 1.

Padnij! *(uniknij śmierci za pomocą zwinności bądź szybkości)* – jeśli byłeś celem ataku na dystans i uniknąłeś go, możesz natychmiast rzucić się za najbliższą osłonę i pobliscy przeciwnicy nie mogą ci w tym przeszkodzić (patrz zasady osłon na stronie 44).

Pewny chwyt *(twoja cecha Krzepy musi wynosić 3 lub więcej)* – nigdy nie upuszczasz swojego oręża, nawet jeśli otrzymasz krytyczną ranę w rękę.

Pod rękaw *(ukryj przed kimś ważny przedmiot tak dobrze, że nie może go znaleźć)* – możesz natychmiast schować dowolny, drobny przedmiot, zanim ktokolwiek zdąży to zauważyć. Nikt nie może go odnaleźć, nawet jeśli zostaniesz przeszukany.

Post *(nie jedz przez 2 dni)* – twoje próby nie są utrudnione, jeśli jesteś głodny, lecz nadal możesz umrzeć z głodu.

Prawdziwy oręż *(zabij nieumarłego lub czarta poświęconym przedmiotem)* – możesz kupić poświęconą wodę w świątyni Prawdomówcy (10 szaraków) i spędzić cały dzień na modlitwie, by na stale poświęcić jedną, wybraną broń. Walcząc z nieumarłymi oraz czartami za pomocą poświęconej broni, postać podnosi końcowy wynik rzutu o 1.

Procarz *(zabij kogoś za pomocą procy)* – używając procy, ignorujesz jej cechę „prosta". Dodajesz również k4 do prób strzelania z proc.

Psalm *(musisz być wierzący oraz posiadać święty symbol)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Skupienia o 2, dopóki nosisz przy sobie święty symbol.

Rehabilitacja *(ukończ trzyletnią szkołę medycyny)* – jeśli posiadasz bandaże oraz zioła, możesz je zużyć i poświęcić jeden dzień na opatrywanie postaci, która posiada krytyczne rany. Jej rzuty do końca sesji nie są utrudnione ze względu na ciężkie rany oraz ból (stan kończyn jednak się nie polepsza, wymagany jest nadal dłuższy odpoczynek).

Ryba *(zalicz utrudnioną próbę, przebywając w wodzie)* – twoje próby nie są utrudnione, jeśli jesteś w wodzie.

Siepacz *(zabij lub odetnij komuś kończynę za pomocą broni siecznej)* – jeśli masz zadać komuś krytyczne obrażenia za pomocą miecza, rzuć dwa razy k4 i wybierz odpowiadającą ci krytyczną ranę z tabeli. Końcowe wyniki twoich prób atakowania mieczem są podniesione o 1, jeśli twoja Precyzja wynosi 3 lub więcej.

Siła to pieniądz *(miej w posiadaniu 10 aureoli)* – dorzuć do swoich prób Mowy i Wyglądu k4, jeśli posiadasz przy sobie 10 lub więcej aureoli lub nosisz biżuterię, która jest tyle warta.

Snajper *(zabij kogoś strzałem w głowę)* – twoje końcowe wyniki próby ataku z broni dystansowej nie są obniżone, jeśli celujesz w konkretną część ciała.

Specjalista *(brak wymagań)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Rzemiosła o 1, jeśli robisz coś związanego ze swoim zawodem.

Sprint *(zalicz utrudnioną próbę Szybkości)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Szybkości o 1. Jeśli przed kimś uciekasz, dorzuć zamiast tego do próby k4.

Szaleńcza szarża *(rzuć się na kogoś w szaleńczym szale)* – jeśli atakujesz kogoś szarżując w jego stronę (z odległości przynajmniej kilkunastu metrów), przeciwnik nie może ci zadać obrażeń (kontratakować cię, przygotować się do oddania ciosu itp.), może jedynie się bronić, próbując parować, blokować lub unikać ciosu.

Ścieżka Zhangan *(bądź wojownikiem Yushan lub naucz się ich technik)* – kostur w twoich rękach nie posiada cechy „prosta". Jeśli w twoją stronę leci pocisk, rzuć 1k4. Jeśli wypadnie 1 lub 4, możesz odbić ten pocisk za pomocą kostura.

Światowy *(zwiedź 10 miast)* – jeśli trafisz do nowego miasta, wykonaj rzut k4. Kruentis musi ci powiedzieć tyle przydatnych rzeczy o danym miejscu, ile wynosi wynik na kości. Końcowy wynik prób Mowy jest podniesiony o 1, jeśli rozmawiasz z ludźmi w mieście, w którym już byłeś.

Tarczownik *(zablokuj za pomocą tarczy 5 ciosów)* – jeśli zablokowałeś atak za pomocą tarczy, rzuć k4. Jeśli wypadnie 4, tarcza się nie niszczy.

To tylko mżawka *(zalicz utrudnioną próbę w czasie kiepskiej pogody)* – twoje próby nie są utrudnione, jeśli wykonujesz je w czasie niesprzyjającej pogody.

Topornik *(zabij kogoś za pomocą topora)* – nie można zablokować tarczą twoich ataków z topora, zostaje ona zniszczona po trafieniu przeciwnika. Końcowe wyniki prób atakowania toporem są podniesione o 1, jeśli twoja Krzepa wynosi 3 lub więcej.

Tragarz *(miej w posiadaniu wóz, torbę oraz worek)* – masa, jaką potrafisz unieść, jest podniesiona o 4. Dodaj również k4 do prób Krzepy, jeśli próbujesz coś podnieść lub przemieścić.

Trofea *(miej w posiadaniu czaszkę czarta lub żmija)* – w czasie walki podnieś końcowy wynik swoich prób Fechtunku, Strzelectwa oraz Bijatyki o 1, jeśli nosisz przy sobie 4 lub więcej czaszek potworów.

Ubijacz troglodytów *(zabij 10 troglodytów)* – potrafisz wyczuć smród wszystkich troglodytów w promieniu 50

metrów. Wszystkie twoje ataki w głowę troglodyty pogarszają stan zdrowia o dodatkowy stopień.

Wyczucie pułapek *(wpadnij w jakąś pułapkę)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Precyzji o 1, jeśli próbujesz wykryć, czy w pobliżu są jakieś pułapki. Jeśli końcowy wynik wynosi 10 lub więcej, Kruentis informuje cię również, jaką szkodę wyrządzają wykryte pułapki oraz w jaki sposób działają.

Wytrzymałość *(twoja cecha Wigoru wynosi 3 lub więcej)* – jeśli miałbyś otrzymać krytyczny lub śmiertelny cios, możesz zamiast tego obniżyć swoją cechę Wigoru o 2 i zignorować rany. Nie możesz tego zrobić, jeśli twój Wigor wynosi 1 lub 0.

Zabawa z ogniem *(poparz się ogniem)* – jeśli miałbyś otrzymać obrażenia od ognia, wykonaj rzut k4. Jeśli wypadnie 4, nie otrzymujesz żadnych obrażeń.

Zakapturzony mnich *(bądź członkiem Kościoła Prawdomówcy)* – dopóki twoje święte szaty zasłaniają ci oczy, jesteś w stanie lepiej się skupić na tym, co ważne. Podnieś końcowy wynik swoich prób Skupienia o 1, jeśli nosisz długie szaty, zasłaniające ci część twarzy.

Zapasy *(twoja cecha Bijatyki musi wynosić 3 lub więcej)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Bijatyki o 1, jeśli próbujesz chwycić swojego przeciwnika. Przechwyceni przez ciebie przeciwnicy zawsze upuszczają swoją broń.

Zbrojmistrz *(miej w posiadaniu zbroję rycerską)* – jeśli stan twojej zbroi rycerskiej miałby się pogorszyć, rzuć k4. Jeśli wypadnie 4, stan zbroi się nie pogarsza.

Zgniatacz *(zabij lub ogłusz kogoś za pomocą broni obuchowej)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Fechtunku o 1, gdy walczysz za pomocą broni obuchowej. Jeśli twój atak tego typu bronią ma zadać krytyczną ranę w głowę, podnieś wynik rzutu na krytyczną ranę o 1 (4 to nadal maksymalny wynik).

Zguba zmarłych *(zabij 10 nieumarłych)* – zamiast zadawać krytyczne rany nieumarłym, natychmiast niszczysz trafioną kończynę.

Zwierzęcy głos *(spędź 3 tygodnie poza miastem)* – potrafisz naśladować głos zwierząt. Robisz to tak dobrze, że nawet same zwierzęta nie słyszą różnicy.

Żywa tarcza *(uratuj komuś życie)* – jeśli stojąca niedaleko osoba jest zagrożona (np. jest atakowana), rzuć k4. Jeśli wypadnie 4, możesz szybko podbiec do tej osoby i przyjąć wszystkie szkody na siebie. Jeśli twoja Szybkość lub Wigor są wyższe niż 3, możesz tego dokonać po wyrzuceniu 1 lub 4.



Druga tabela talentów

Wynik rzutu	Talent
111	Abordaż
112	Asceza
113	Aura zła
114	Bastion
121	Błyskawiczne cięcie
122	Bohater wsi
123	Brzuchomówca
124	Ciernie
131	Cios giganta
132	Diabelska szybkość
133	Dusza wojownika
134	Egzotyczny styl
141	Elegancja
142	Fachowiec
143	Fałszerz
144	Feromony
211	Historyk
212	Improwizator
213	Inkwizycja
214	Jajogłowy
221	Kanonier
222	Kometa
223	Konny strzelec
224	Krzykliwy wojownik
231	Kupą go!
232	Legendarne łucznictwo
233	Leśny stróż
234	Ludzka katapulta
241	Łowca glizd
242	Mord
243	Mój dom, moja twierdza
244	Multikulturalizm
311	Nadludzka sprawność
312	Nadmorski strażnik
313	Nadwyrężenie
314	Nieugięta wola
321	Odłuskiwacz
322	Olśniewająca aura
323	Piekielny oręż
324	Pikinier
331	Podjadek
332	Poskramiacz
333	Postrach
334	Pyro
341	Resztki
342	Rodzinny
343	Sadyzm
344	Samodoskonalenie
411	Swoboda ruchów
412	Szaleńczy unik
413	Szpieg
414	Taktyk
421	Treser wojenny
422	Uliczny wojownik
423	Wizja *(Tylko dla wieszczbiarza)*
424	Wrotobójca
431	Wróg hien
432	Współczucie
433	Wysoka kultura
434	Wywar wiedźmy *(Tylko dla wiedźmy)*
441	Zabójcze piękno
442	Zbieracz odjadków
443	Złota rączka
444	Żelazny człowiek

Abordaż *(przeżyj walkę na statku)* – podnieś swój końcowy wynik prób Fechtunku oraz Strzelectwa o 1, jeśli walczysz na statku.

Asceza *(przeżyj rok poza ludzką osadą)* – zamiast wykonywania prób Wigoru, możesz używać Skupienia, jeśli próbujesz przezwyciężyć chorobę, ból lub gdy testujesz swoją wytrwałość.

Aura zła *(miej na swoim polu na planszy upadku 3 lub więcej krzyżyki)* – podnieś końcowy wynik wszystkich swoich prób o 1, jeśli na twoim polu na planszy upadku znajdują się 2 krzyżyki lub więcej.

Bastion *(zabij lub znokautuj kogoś za pomocą tarczy)* – używane przez ciebie tarcze nie posiadają cechy „prosta". Dodatkowo, jeśli przyjmujesz na tarczę atak z łuku, kuszy lub procy, wykonaj rzut k4, jeśli wypadnie 4, tarcza nie zostaje uszkodzona.

Błyskawiczne cięcie *(wykonaj za pomocą miecza atak z trzema podbiciami)* – jeśli osiągnąłeś wyższy wynik od przeciwnika w krwawym konflikcie, możesz dodać do swojego wyniku jeszcze jedno podbicie, lecz po wykonaniu ataków jesteś do końca dnia zmęczony (twoje rzuty są utrudnione według normalnych zasad).

Bohater wsi *(stań w obronie wsi)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli chronisz w jakiś sposób wieś przed zniszczeniem. Jeśli jesteś chłopem, dorzuć zamiast tego do prób dodatkowe k4.

Brzuchomówca *(brak wymagań)* – jesteś brzuchomówcą. Potrafisz nawet „nadawać głos" innym postaciom lub rzeczom.

Ciernie *(musisz znać styl walki zenydry lub być członkiem zakonu Zenydrona)* – używany przez ciebie bicz kolczasty nie posiada cechy „prosta". Dodatkowo, jeśli uda ci się trafić przeciwnika za pomocą tej broni, możesz poświęcić ostatni atak (jeśli uzyskałeś kilka podbić) na spętanie trafionej kończyny przeciwnika. Atak nie powoduje żadnych ran, lecz przeciwnik nie może używać związanej kończyny. Jeśli trzymasz go za nogę – nie może chodzić, jeśli za rękę – nie może z niej korzystać, jeśli trzymasz go za głowę (kark) lub korpus, to nie może się przemieszczać. Przeciwnik może wyzwolić się z twojego bicza, wykonując zwyczajną próbę Krzepy (dodaj -1 do końcowego wyniku tej próby, jeśli bicz jest mistrzowskiej roboty). Nie możesz korzystać z bicza, jeśli trzymasz na nim przeciwnika.

Cios giganta *(zabij kogoś za pomocą broni z cechą „powolna")* – ignorujesz cechę „powolna" w używanej przez ciebie broni. Jeśli twoja Krzepa jest wyższa niż 3, podnieś końcowy wynik swoich prób Fechtunku o 1.

Diabelska szybkość *(wygraj w wyścigu)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Szybkości o 1, jeśli próbujesz kogoś lub coś dogonić. Możesz również podnieść swoją cechę Szybkości maksymalnie do 7, zamiast do 6.

Dusza wojownika *(wygraj w pojedynku na śmierć i życie)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Fechtunku, Strzelectwa oraz Bijatyki o 1, jeśli walczysz z kimś jeden na jednego (nie ma żadnych innych osób, które biorą udział w walce lub które by mogły się wtrącić).

Egzotyczny styl *(pochodź z Yushan lub naucz się ich stylu posługiwania się bronią)* – możesz używać swojej cechy Szybkości zamiast Fechtunku w konfliktach krwawych.

Elegancja *(bądź w posiadaniu bogatego stroju)* – podnieś swój końcowy wynik prób Wyglądu o 1, jeśli nosisz bogaty strój (kumuluje się to z premią, która zapewnia właśnie ten typ ubrania).

Fachowiec *(przynajmniej 3 lata pracuj we własnym zawodzie)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Rzemiosła o 1 za każde 2 punkty Wiedzy, które posiadasz, jeśli robisz coś związanego ze swoim zawodem (np. jeśli kowal z Wiedzą 4 próbuje wykuć miecz posiadając ten talent, jego końcowy wynik zostaje podniesiony o 2).

Fałszerz *(kup coś za fałszywe pieniądze)* – końcowy wynik twoich prób Rzemiosła jest podniesiony o 1, jeśli próbujesz podrobić jakiś przedmiot (np. dokumenty, monety, biżuterię).

Feromony *(prześpij się przynajmniej z 6 osobami)* – podnieś swój końcowy wynik prób Mowy oraz Wyglądu o 1, rozmawiając z przedstawicielami płci przeciwnej.

Historyk *(przeczytaj przynajmniej 3 książki historyczne)* – dodaj k4 do rzutu na próbę, jeśli próbujesz sobie przypomnieć jakieś szczegóły dotyczące historii wybranego miejsca.

Improwizator *(brak wymagań)* – możesz raz na próbę przerzucić wszystkie kości. Drugi wynik rzutu jest ostateczny, nawet jeśli jest gorszy.

Inkwizycja *(wyciągnij od kogoś informacje za pomocą siły)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli kogoś torturujesz lub próbujesz od niego wyciągnąć informacje za pomocą siły.

Jajogłowy *(wygraj konflikt bezkrwawy – dyskusję, w której pokonałeś przeciwnika, przedstawiając fakty)* – możesz używać Wiedzy zamiast Mowy w konfliktach bezkrwawych, jeśli chcesz pokonać przeciwnika faktami lub zagadać go „na śmierć", używając skomplikowanej terminologii.

Kanonier *(zniszcz coś za pomocą bombardy)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Strzelectwa o 1, strzelając z bombardy.

Kometa *(zabij kogoś za pomocą broni obuchowej)* – możesz używać każdej broni obuchowej oburącz, dodając jej tym samym cechę „ciężka". Jeśli ta broń już posiada tę cechę, podnieś zamiast tego swój końcowy wynik prób Fechtunku o 1, walcząc nią.

Konny strzelec *(traf kogoś z broni dystansowej, siedząc na wierzchowcu)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Strzelectwa o 1, atakując kogoś z wierzchowca.

Krzykliwy wojownik *(pokonaj kogoś w dziwaczny sposób)* – jeśli wydajesz impuls podczas walki, zalewasz dodatkowo przeciwnika obelgami. Rzuć dwoma k4, zamiast jedną i bierz pod uwagę tą, która ma wyższy wynik.

Kupą go! *(pokonaj wspólnie z kimś przeciwnika)* – jeśli przeciwnik którego atakujesz jest otoczony, podnieś swoje wyniki końcowe próby ataku go o 2 za każdego sojusznika, zamiast o 1 (patrz zasady pomagania na stronie 45).

Legendarne łucznictwo *(wygraj turniej łuczniczy)* – wystrzeliwując kilka strzał jednocześnie, możesz zaatakować z łuku w ten sam sposób, co walcząc wręcz, czyli każde podbicie oznacza jedno trafienie w losową kończynę. Podbicia nie podnoszą zadawanych ran, jak przy normalnym ataku dystansowym, lecz pozwalają osłabić kilka kończyn przeciwnika jednocześnie. Możesz uzyskać tylko tyle podbić, ile posiadasz strzał (np. jeśli postanowiłeś wystrzelić kilka strzał jednocześnie w troglodytę i uzyskałeś 4 podbicia, lecz posiadasz tylko 3 strzały przy sobie, to uzyskujesz tylko 3 podbicia). Jeśli twoja Precyzja jest wyższa niż 3, podnieś swój końcowy wynik prób Strzelectwa o 1, jeśli korzystasz z tego talentu w czasie strzału.

Leśny stróż *(spędź pół roku w lesie)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli próbujesz chronić lasu lub znaleźć w nim jakieś ślady.

Ludzka katapulta *(zabij kogoś, rzucając orężem)* – możesz rzucać bronią z cechą „ciężka".

Łowca glizd *(brak wymagań)* – raz dziennie, znajdując się poza osadami ludzkimi, możesz wykonać próbę Precyzji (poziom trudności 4). Jeśli próba się powiedzie, wykopujesz z ziemi 1k4 glizd. Glizdy Exidium są odporne na działanie krwi Kruentisa, wysysają ją z ziemi, rosnąc do ogromnych rozmiarów (niektóre okazy są nawet wielkości ludzkiej dłoni). Dwie glizdy potrafią zaspokoić głód jednej osoby na cały dzień.

Mord *(zabij kogoś ciosem w plecy)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli walczysz z broni posiadającej cechę „zabójcza".

Mój dom, moja twierdza *(miej posiadłość)* – dodaj k4 do swoich prób, jeśli bronisz swojej posiadłości.

Multikulturalizm *(odwiedź inną krainę)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli rozmawiasz z przedstawicielem obcej krainy (Niepamiętne Ziemie, Yushan, Tildris, Nemus, Korys...).

Nadludzka sprawność *(brak wymagań)* – możesz podnieść swoje cechy Krzepy oraz Wigoru maksymalnie do 7, zamiast do 6.

Nadmorski strażnik *(spędź pół roku nad morzem)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli walczysz z potworami, które wypełzły z morza.

Nadwyrężenie *(brak wymagań)* – możesz obniżyć swoją cechę Krzepy lub Wigoru o 1, by natychmiast zaliczyć wykonywaną próbę wymagającą siły lub wytrwałości. Nie możesz skorzystać z tego talentu, jeśli cecha, którą chcesz obniżyć wynosi 0.

Nieugięta wola *(przetrwaj tortury lub niesamowity ból)* – jeśli miałaby ci się nie udać próba Wigoru lub Skupienia, możesz obniżyć swoje Skupienie o 1, by zaliczyć próbę. Nie możesz skorzystać z tego talentu, jeśli twoja cecha Skupienia wynosi 0.

Odłuskiwacz *(zbadaj martwego żmija)* – za pomocą ostrych narzędzi możesz usunąć z martwego żmija lub innego ogromnego jaszczura jego najtwardsze łuski. Nie wymaga to żadnej próby, z jednego ciała żmija możesz pobrać k4+2 łusek. Jedna twarda łuska żmija jest warta 120 szaraków. Płatnerz może wykonać trudną próbę Rzemiosła, by wykonać z 10 łusek zbroję żmija.

Olśniewająca aura *(miej przynajmniej 10 osób, których możesz nazwać przyjaciółmi)* – możesz podnieść swoje cechy Mowy oraz Wyglądu maksymalnie do 7, zamiast do 6.

Piekielny oręż *(bądź w posiadaniu uzbrojenia czartów)* – ten talent wzmacnia używane przez ciebie uzbrojenie czartów. Walcząc za pomocą zatrutej broni lub płonącego oręża, podnieś końcowy wynik swoich rzutów o 1. Niezniszczalne zbroje chronią cię również przed ognistym oddechem czartów.

Pikinier *(zabij kogoś za pomocą broni z cechą „długa")* – walcząc za pomocą broni z cechą „długa", podnieś końcowy wynik swoich rzutów o 1.

Podjadek *(zjedz wykwintny oraz kosztowny obiad)* – do końca dnia twoje końcowe wyniki prób Krzepy oraz Wigoru są podniesione o 1, jeśli się najadłeś do syta (przynajmniej 3 racje lub jedno porządne danie w zajeździe).

Poskramiacz *(bądź w posiadaniu zwierzęcia)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Mowy oraz Wyglądu o 1, jeśli próbujesz poskromić jakieś zwyczajne zwierzę lub przestraszyć krwawe.

Postrach *(zmuś kogoś lub coś do ucieczki)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Mowy oraz Wyglądu o 1, jeśli próbujesz kogoś lub coś przestraszyć.

Pyro *(poparz się ogniem)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli walczysz za pomocą podpalonej broni (np. pochodni, ognistych strzał).

Resztki *(zdobądź przedmioty lub skarb warty przynajmniej 1 aureolę)* – jeśli Kruentis losuje jaki przedmiot zdobyłeś np. ze skrzyni ze skarbami lub z ciała przeciwnika, wykonuje on 2 rzuty, a ty wybierasz odpowiadający ci wynik.

Rodzinny *(załóż rodzinę)* – dodaj k4 do rzutu na próbę, jeśli chronisz członka swojej rodziny, przekonujesz go lub pomagasz mu.

Sadyzm *(zadaj komuś krytyczną ranę)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli atakujesz kogoś, kto jest już krytycznie ranny.

Samodoskonalenie *(brak wymagań)* – po wybraniu tego talentu możesz pozbyć się jednego złego znaku szczególnego i tym samym jego kary do cechy. Usunięcie znaku szczególnego musi zostać w jakiś sposób wytłumaczone.

Swoboda ruchów *(brak wymagań)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Szybkości o 1, jeśli nie nosisz żadnej zbroi lub masz na sobie barbarzyńskie opaski. Zbroja tego typu również ma mniejszą szansę na zniszczenie, jeśli ją nosisz (musisz wyrzucić 1 lub 2, zamiast 1, 2, 3 i 4).

Szaleńczy unik *(uniknij ciosu za pomocą Szybkości)* – możesz obniżyć swoją cechę Szybkości o 1, by uniknąć wszystkich skierowanych w twoją stronę ataków od jednego przeciwnika lub zagrożenia (lawiny, głazu wystrzelonego z katapulty). Nie możesz skorzystać z tego talentu, jeśli twoja cecha Szybkości wynosi 0.

Szpieg *(zdobądź cenne informacje, śledząc lub podsłuchując kogoś)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli próbujesz kogoś śledzić lub podsłuchiwać.

Taktyk *(stań przynajmniej raz na czele wojska)* – w czasie starcia w ogromnej bitwie, podnieś końcowy wynik próby starcia dowodzonego przez ciebie oddziału o 1.

Treser wojenny *(miej w posiadaniu zwierzę)* – w czasie półrocznej przerwy możesz poświęcić 2 przygotowania, by wytresować i przygotować do walki posiadane przez ciebie zwierzę. Podnieś siłę tego zwierzęcia o 1. Siła nie może być w ten sposób podniesiona więcej niż o 2.

Uliczny wojownik *(pokonaj kogoś na ulicy miasta)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Bijatyki o 1, jeśli walczysz na ulicy miasta.

Wizja *(tylko dla Wieszczbiarzy, wylosuj inny talent, jeśli w czasie tworzenia postaci trafiłeś na ten)* – wieszczbiarz może wypić naczynie pełne krwi Kruentisa zmieszanej z krwią zwierzęcia lub człowieka. Po wypiciu wieszczbiarz na cały dzień zapada w trans i zapisuje krzyżyk na swoim polu na planszy upadku. Możesz zadać Kruentisowi jedno pytanie na temat przyszłości, a on musi na nie szczerze odpowiedzieć.

Wrotobójca *(rozwal drzwi)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli próbujesz rozwalić drzwi, wrota lub się gdzieś przebić.

Wróg hien *(zabij hienołaka)* – podnieś końcowy wynik swoich rzutów o 1, jeśli walczysz z hienołakiem. Możesz również odróżnić tę bestię od człowieka bez wykonywania próby, jeśli jesteś od niej oddalony maksymalnie o metr.

Współczucie *(wspomóż kogoś finansowo lub uratuj komuś życie)* – podnieś do końca dnia ostateczny wynik swoich prób Mowy oraz Skupienia o 1, jeśli wsparłeś dzisiaj biednego lub potrzebującego.

Wysoka kultura *(bądź zaproszony na przyjęcie u wysoko postawionej osoby)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli rozmawiasz lub zabawiasz nobila, tawe, przywódcę klanu Nemus lub reinara z Tildris.

Wywar wiedźmy *(tylko dla Wiedźmy, wylosuj inny talent, jeśli w czasie tworzenia postaci trafiłeś na ten)* – wiedźma może poświęcić dzień przy swoim kotle, by zamienić dowolną cudowną miksturę na jedną z następujących mieszanek:

1. **Nekrogen** – oblany tą miksturą nieumarły przestaje być agresywny na 2k4 dni.

2. **Smoczy jęzor** – mikstura wybucha po stłuczeniu naczynia, obniżając stan zdrowia wszystkich kończyn pobliskich osób o 1 (zbroja może zniwelować szkody, ale nadal ma szansę się zniszczyć).

3. **Wścieklan** – zwierzę które zetknie się z cieczą wchodzi do końca dnia w krwawą furię, jego siła zostaje podwyższona o 1 i atakuje każdego, za wyjątkiem tego, który podał mu wywar.

4. **Mgłak** – po wyjęciu korka z naczynia wylatuje mgła, która ogranicza przez k4 dni widoczność w promieniu 80 metrów. Wiedźmy często używają tej mikstury, by ukryć swoje chaty.

Zabójcze piękno *(uwiedź kogoś)* – możesz użyć swojej cechy Wyglądu zamiast Fechtunku lub Strzelectwa, jeśli próbujesz szybko zabić kogoś, kogo uwiodłeś lub kogoś, kto nie spodziewa się, że jesteś w stanie czegoś takiego dokonać.

Zbieracz odjadków *(poświęć dzień na zbieranie ziół w lesie)* – raz dziennie możesz znaleźć w lesie 1k4-1 odjadków. Odjadki są zielonymi grzybami, które usuwają toksyny z ciała i szybko uzupełniają energię konsumenta. Po zjedzeniu odjadka, przestajesz do końca dnia odczuwać zmęczenie i wydalasz z siebie ewentualne szkodliwe toksyny.

Złota rączka *(napraw coś)* – podnieś końcowy wynik swoich prób o 1, jeśli próbujesz coś naprawić.

Żelazny człowiek *(miej w posiadaniu zbroję płytową)* – podnieś końcowy wynik swoich prób Krzepy oraz Wigoru o 1, jeśli nosisz zbroję płytową.



Zawody

Każdy Wędrowiec ma jakiś określony zawód, który wykonywał albo nadal wykonuje. Każdy zawód zwiększa lub zmniejsza poszczególne cechy i informuje nas, z jakim wyposażeniem Wędrowiec zaczyna swoją przygodę.

Niektóre zawody nie dają postaci żadnego talentu, większość jednak go zapewnia. Jeśli już wcześniej wylosowałeś otrzymany talent, to wylosuj inny.

Dział zawodów posiada dwie tabele, pierwsza znajduje się na tej stronie, a druga na stronie 30. W czasie tworzenia Wędrowca wykonaj rzut k4. Jeśli wypadnie 1 lub 2, wylosuj 3 zawody z pierwszej tabeli i wybierz ten, który ci odpowiada. Jeśli wypadnie 3 lub 4, skorzystaj z drugiej tabeli.

Większość zawodów może awansować. Jest to opisane na końcu tabeli każdego zawodu.

Pierwsza tabela zawodów

Wynik rzutu	Zawód
111	Alchemik
112	Awanturnik
113	Badacz podziemi
114	Bard
121	Bestiaryk
122	Blada dłoń
123	Budowniczy
124	Chemik
131-142	Chłop
143	Demonolog
144	Drwal
211	Filozof
212	Handlarz
213	Hazardzista
214	Herold
221	Hodowca
222	Idiota
223	Iluzjonista
224	Jeździec
231	Karczmarz
232	Klanbrat *albo* Klansiostra
233	Kopacz
234	Kowal
241	Krawiec
242	Kronikarz
243	Kucharz
244	Lamentator
311	Lansjer z Tildris
312	Łowca zombie
313	Łucznik
314	Malarz
321	Marynarz
322	Medyk
323	Myśliwy
324	Najemnik
331	Nobil
332	Pięściarz
333	Płatnerz
334	Płatny zabójca
341	Pogromca żmijów
342	Poszukiwacz
343	Pustelnik
344	Rycerz Malfantego
411	Sługa
412	Spaczony
413	Strażnik
414	Strażnik jarów
421	Templariusz
422	Uczony
423	Wędrowny szermierz
424	Wojak
431	Wojownik Yushan
432	Wozak
433	Zakonnik
434	Zarządca
441	Zbir
442	Zielarz
443	Złodziej
444	Żigolak *albo* Kurtyzana



Alchemik *(+2 Wiedza, +1 Wigor, Rzemiosło oraz Skupienie):* alchemik używa rzadkich składników, by wytworzyć niezwykłe, niemal cudotwórcze mikstury. W przeciwieństwie do chemika, alchemik nie pracuje dla postępu naukowego. Tworzy kolejne wywary, by poszerzyć swoją wiedzę i dokonać rzeczy niemożliwych. Chemicy oraz alchemicy żyją w ciągłym konflikcie, ponieważ ci pierwsi opierają się na faktach i przeprowadzają w miarę bezpieczne badania, a ci drudzy są marzycielami gotowymi poświęcić wszystko, by stworzyć miksturę zamieniającą dany przedmiot w złoto. Alchemicy zazwyczaj nie mają ukończonej żadnej szkoły, uczą się z tomów spisywanych przez innych alchemików, a pierwsze mikstury testują na sobie.

Wyposażenie: torba, 2x cudowna mikstura, bukłak z wodą, naczynie, prowiant, prosty strój, 5 szaraków.

Talent: mocna głowa

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i masz własną pracownię alchemiczną, możesz zmienić swój zawód na **Mistrza Alchemii**. Raz na sesję, gdy próbujesz wykonać miksturę, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Awanturnik *(+1 Wigor, Wiedza, Bijatyka, Fechtunek oraz Szybkość)*: awanturnicy to samozwańczy bohaterowie. Bardzo łatwo można ich spotkać w karczmach, gdzie spędzają wolny czas na opowiadaniu o swych chwalebnych czynach. Awanturnicy zarabiają na życie biorąc proste zadania i lisy gończe powywieszane przed karczmami oraz urzędami. Nie znoszą jednak, gdy się ich nazywa najemnikami lub ochroniarzami. Jeśli znajdziesz ciało jakiegoś podróżnika w podziemiach, to istnieje spora szansa, że to ciało należało właśnie do awanturnika.

Wyposażenie: długi miecz, łuk, 3 strzały, 10 szaraków, torba, prowiant, skórzana zbroja.

Talent: desperacja

Jeśli twoja cecha Wigoru jest wyższa niż 4 i przynajmniej jeden bard napisał o tobie pieśń, możesz zmienić swój zawód na **Bohatera**. Raz na sesję, gdy próbujesz uniknąć pułapki lub katastrofy, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Badacz podziemi *(+2 Skupienie oraz Szybkość, +1 Wiedza)*: czarcie armie stworzyły wiele podziemnych baz, pełnych niebezpiecznych pułapek oraz jeszcze gorszych bestii. Badacze podziemi zwiedzają okoliczne lochy, ruiny oraz tunele, informując mieszkańców oraz zarządców o zagrożeniach w nich czyhających. Zajmują się również rozrysowywaniem map podziemi.

Wyposażenie: lina, lampa, pergamin, 10 szaraków, pięć pochodni, prosty strój, prowiant, torba, pałka.

Talent: noktowizja

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i masz pod kontrolą przynajmniej jedne podziemia, możesz zmienić swój zawód na **Strażnika Podziemi.** Raz na sesję, gdy próbujesz zgładzić potwora w podziemiach, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Bard *(+2 Mowa oraz Wygląd, +1 Wiedza)*: w niemal każdej karczmie można spotkać barda, który swoimi opowieściami oraz muzyką przyciąga klientów i licznych fanów. Bardowie szukają inspiracji na kolejne historie i piosenki, podróżując razem z Wędrowcami.

Wyposażenie: książka (pusta), kapelusz, instrument muzyczny, sztylet, prosty strój.

Talent: światowy

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i posiadasz instrument mistrzowskiej jakości, możesz zmienić swój zawód na **Minstrela** Raz na sesję, gdy próbujesz zabawić widownię przedstawieniem, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Bestiaryk *(+1 Wiedza, Strzelectwo, Rzemiosło, Skupienie oraz Szybkość)*: bestiaryk zajmuje się badaniem wszelkich dziwnych oraz niebezpiecznych bestii zamieszkujących Exidium. Zebrane informacje sprzedaje uczelniom lub Wędrowcom, którzy szukają słabych punktów pozornie niepokonanej bestii. Niektórzy bestiarycy skupują żywe potwory w celu przeprowadzania dokładniejszych badań, więc nieraz się zdarzyło, że groźna bestia uciekła z lochów, siejąc chaos w miastach.

Wyposażenie: torba, pergamin, książka (spis znanych potworów), przyrządy do pisania, luneta, sieć, prosty strój.

Talent: zwierzęcy głos

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i masz schwytaną groźną bestię, możesz zmienić swój zawód na **Znawcę Bestii.** Raz na sesję, gdy próbujesz schwytać potwora, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Blada dłoń *(+1 Krzepa, Wigor, Precyzja, Mowa, Fechtunek)*: złodziejska gildia bladych dłoni obserwuje działania ludzi z ukrycia. Powiada się, że kontrolują ponad połowę nobilów, oferując im ochronę, usługi zbójeckie oraz przemytnicze w zamian za aureole. Nobilowie próbujący działać przeciwko bladym dłoniom są szybko i boleśnie usuwani.

Wyposażenie: maska, wytrych, czarna skóra, 100 szaraków, sztylet.

Talent: cienisty

Jeśli twoja cecha Precyzji jest wyższa niż 4 i przewodzisz grupie Bladych Dłoni, możesz zmienić swój zawód na **Bladego Mistrza**. Raz na sesję, gdy próbujesz dokonać zabójstwa, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Budowniczy *(+2 Rzemiosło oraz Krzepa, +1 Wigor)*: Budowniczy zajmuje się budową oraz naprawą budynków, mostów oraz murów.

Wyposażenie: łopata, młotek, zestaw gwoździ, prowiant, łachy wieśniaka.

Talent: tragarz

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz narzędzia mistrzowskiej jakości, możesz zmienić swój zawód na **Majstra.** Raz na sesję, gdy próbujesz coś wybudować, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Chemik *(+2 Wiedza, +1 Precyzja, Rzemiosło oraz Skupienie)*: chemik tworzy różne wywary, trucizny, kwasy oraz inne substancje. Od niedawna chemicy wytwarzają również eksperymentalny, eksplodujący proch do prototypowych armat montowanych na murach miast. Chemicy nie znoszą alchemików, uważając ich za szarlatanów oraz idiotów.

Wyposażenie: naczynie, bukłak, żrący kwas, eksplodujący proch, prosty strój, dyplom ukończenia szkoły, 25 szaraków.

Talent: zabawa z ogniem

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i masz własną pracownię chemiczną, możesz zmienić swój zawód na **Starszego Chemika** Raz na sesję, gdy próbujesz wykonać ciecz, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Chłop *(+2 Rzemiosło, +1 Krzepa, Wigor oraz Bijatyka)*: można ich spotkać niemal wszędzie. Chłop po prostu próbuje utrzymać się w tym ponurym świecie razem ze swoją rodziną, lecz niektórym nudzi się ciągłe poleganie na Wędrowcach lub armii i próbują sami nakopać do tyłka wszelkim istotom, które zagrażają ich wiosce. Liczne legendy traktują o chłopach, którzy opuścili rodzinne domy, zostając się bohaterami.

Wyposażenie: worek, prowiant, widły, łachy wieśniaka, 2 szaraki, bukłak z wodą.

Talent: brak

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i i powróciłeś do swojej wioski po długiej i owocnej wyprawie, możesz zmienić swój zawód na **Lokalnego Bohatera**. Raz na sesję, gdy próbujesz zgładzić kogoś za pomocą wiejskiej broni, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Demonolog *(+3 Wiedza, +2 Rzemiosło, -1 Mowa)*: nazwa może być trochę myląca, lecz demonolodzy nie wchodzą w układy z czartami. Wręcz przeciwnie, badają ich słabe punkty, próbując je wybić raz na zawsze. Istnieją liczne stowarzyszenia demonologów zajmujących się zdobywaniem informacji na temat tych bestii oraz ich eksterminacją. Oczywiście nie można ufać wszystkim demonologom, niektórzy są na usługach Re-Vanarka i infiltrują stowarzyszenia, zalewając je fałszywymi informacjami na temat czartów i ich obecnych działań. Większość mieszkańców boi się demonologów, przesądni nie wpuszczają ich do wiosek.

Wyposażenie: pergamin, przyrządy do pisania, pierścień (ze znakiem stowarzyszenia), 20 szaraków, kostur, długie szaty.

Talent: ludzie i czarty

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i masz pochwyconego czarta w klatce, możesz zmienić swój zawód na **Diabolistę.** Raz na sesję, gdy próbujesz dowiedzieć się czegoś na temat czartów, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Drwal *(+2 Rzemiosło oraz Krzepa, +1 Wigor)*: drwale zapewniają stałe dostawy drewna do miast oraz wiosek. Niestety, ze względu na potwory, potrzebują pomocy strażników oraz Wędrowców, którzy pilnują lasów w czasie ścinania drzew.

Wyposażenie: topór, prowiant, bukłak z wodą, 3 szaraki, łachy wieśniaka.

Talent: specjalista

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz własny tartak, możesz zmienić swój zawód na **Szefa Drwali**. Raz na sesję, gdy wykonujesz zamach toporem, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Filozof *(+2 Wiedza oraz Mowa, +1 Skupienie)*: filozofowie są uczonymi próbującymi zrozumieć istotę całego świata. Wielu z nich podróżuje, szukając innych uczonych, z którymi mogli by się wymienić wiedzą.

Wyposażenie: książka (z własnymi zapiskami), przyrządy do pisania, prowiant, prosty strój.

Talent: elokwencja

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i napisałeś własną książkę, możesz zmienić swój zawód na **Guru.** Raz na sesję, gdy próbujesz kogoś nauczać, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Handlarz *(+2 Wiedza oraz Mowa, +1 Rzemiosło)*: handlarze podróżują od miasta do miasta, próbując ubić jak najlepszy interes w tym wyniszczonym świecie. Na terenie Niepamiętnych Ziem istnieje wiele gildii kupieckich posiadających własne banki, ochroniarzy przywileje u nobilów, którym fundują uzbrojenie oraz towary z odległych krain.

Wyposażenie: 200 szaraków, prosty strój, dwa losowe zwyczajne przedmioty.

Talent: nie do odrzucenia

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i 50+ aureoli w kieszeni, możesz zmienić swój zawód na **Bogacza.** Raz na sesję, gdy próbujesz próbujesz coś komuś sprzedać, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Hazardzista *(+1 Precyzja, Wiedza, Mowa, Wygląd oraz Skupienie)*: hazardziści zarabiają na życie, grając w karty lub kości. Przesiadują w karczmach, czekając na łatwych do oszukania podróżnych. Hazardziści są również cennym źródłem informacji, ponieważ udało im się wyciągnąć wiele sekretów od swoich ofiar.

Wyposażenie: 50 szaraków, karty i kości do gry, pierścień (srebrny), prosty strój.

Talent: pod rękaw

Jeśli twoja cecha Precyzji jest wyższa niż 4 i zdobyłeś niezły majątek (w sumie 20 aureoli) na hazardzie, możesz zmienić swój zawód na **Wielkiego Szarlatana.** Raz na sesję, gdy próbujesz kogoś okantować, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Herold *(+2 Mowa oraz Wiedza, +1 Rzemiosło)*: heroldzi są wysłannikami nobilów. Roznoszą w miastach ogłoszenia lub podróżują od miasta do miasta, niosąc ważne wieści innym nobilom. Heroldzi bardzo często kontaktują się z Wędrowcami w imieniu władcy, zlecając im różnorakie (i najczęściej samobójcze) zadania za niemałe pieniądze.

Wyposażenie: pergamin, przyrządy do pisania, bogaty strój, naszyjnik z herbem nobila, 40 szaraków.

Talent: elokwencja

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i służysz już przeszło dwa lata władcy, możesz zmienić swój zawód na **Szanownego Herolda.** Raz na sesję w konflikcie bezkrwawym, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Hodowca *(+2 Rzemiosło, +1 Krzepa, Mowa oraz Szybkość)*: hodowcy zajmują się nie tylko hodowlą, lecz również chwytaniem zwierząt i różnorakich bestii. Niektórzy hodowcy wynajmują Wędrowców do schwytania rzadkich okazów.

Wyposażenie: worek, sieć, lina, pałka, prosty strój.

Talent: zwierzęcy głos

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz własny folwark, możesz zmienić swój zawód na **Kolekcjonera Zwierząt** Raz na sesję, jeśli próbujesz pochwycić jakieś zwierzę, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Idiota *(-2 Wiedza oraz Mowa)*: lokalny idiota jest zawsze nieprzewidywalny. Idiota niekoniecznie musi być wiejskim głupkiem czy postacią komiczną, może to być też szaleniec, który uciekł medykowi czy wojak-weteran, który nadal cierpi na ciężką traumę po ostatniej walce z czarcimi armiami.

Wyposażenie: trzy losowe zwyczajne przedmioty.

Talent: jeden losowy

Jeśli jakimś cudem wszystkie twoje cechy są wyższe niż 3, możesz zmienić swój zawód na **Psychopatę.** Raz na sesję, w najdziwniejszym według ciebie momencie, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Iluzjonista *(+1 Precyzja, Mowa, Wygląd, Rzemiosło oraz Szybkość)*: iluzjonista zna bardzo wiele sztuczek, za pomocą których potrafi wprawić swoją widownię w osłupienie. Iluzjoniści ubierają się podobnie, jak magowie z bajek opowiadanym dzieciom, lecz nie daj się zmylić – magia nie istnieje, ci ludzie po prostu wiedzą, jak oszukać czyjś umysł. Iluzjoniści zarabiają na ulicznych przedstawieniach, ci mający więcej szczęścia zbijają majątek, zabawiając nobilów.

Wyposażenie: eksplodujący proch, kapelusz, worek, 3x oślepiający proszek, długie szaty, 10 szaraków, prowiant, bukłak z wodą.

Talent: pod rękaw

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i zabawiałeś już nawet nobilów, możesz zmienić swój zawód na **Wielkiego Iluzjonistę** Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś zadziwić sztuczkami, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Jeździec *(+1 Fechtunek, Strzelectwo, Rzemiosło, Skupienie oraz Szybkość):* jeźdźcy są podróżnikami, niespokojnymi duszami lub po prostu wielbicielami koni i jeździectwa. Zarabiają jako zwiadowcy lub poprzez przekazywanie wieści w ekspresowym tempie. Marzeniem każdego jeźdźca jest posiadanie własnej stadniny.

Wyposażenie: koń, 10 szaraków, 2x prowiant, bukłak z wodą, włócznia, prosty strój.

Talent: konny

Jeśli twoja cecha Szybkości jest wyższa niż 4 i posiadasz własną stadninę, możesz zmienić swój zawód na **Sławetnego Jeźdźca** Raz na sesję, jeśli próbujesz wykonać skomplikowany manewr na wierzchowcu, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Karczmarz *(+2 Mowa oraz Rzemiosło, +1 Wygląd):* jeśli chodzi o zaopatrzenie, informacje oraz dach nad głową, Wędrowcy mogą zawsze polegać na karczmarzu.

Wyposażenie: naczynie, butelka wina, własna karczma, 20 szaraków, prosty strój.

Talent: mocna głowa

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i posiadasz karczmę mieszczącą przeszło 100 ludzi, możesz zmienić swój zawód na **Mistrza Gildii**. Raz na sesję w konflikcie bezkrwawym, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Klanbrat albo **Klansiostra** *(+2 Krzepa oraz Fechtunek, +1 Wigor oraz Precyzja, -1 Wiedza):* kraina Nemus jest jednym z niewielu nadal w pełni zielonych miejsc, które można znaleźć na mapie Exidium. W samym sercu wielkich gajów żyją dzikie klany, których zadaniem jest obrona swojego zielonego domu przed czartami oraz żołnierzami innych królestw, które pragną zgarnąć naturalne dobra Nemus. Klany szanują naturę i gardzą zewnętrznym światem, lecz od czasu do czasu jeden klanbrat lub klansiostra opuszcza tereny lasów, by zaspokoić swoją ciekawość. Technologiczne zacofanie mieszkańcy Nemus nadrabiają niezwykłą, niemal zwierzęcą siłą oraz odwagą.

Wyposażenie: worek, kość bestii, barbarzyńskie opaski, młot, tarcza, prowiant.

Talent: furia

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i pokonałeś bestię o sile 4+, możesz zmienić swój zawód na **Zdobywcę z Nemus** Raz na sesję w konflikcie krwawym, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Kopacz *(+2 Krzepa oraz Rzemiosło, +1 Wigor):* kopacze pracują w kopalniach, wydobywając oraz przerabiając cenne dla ludzi kruszce. Większość z nich pracuje dla nobilów, lecz istnieją również niezależne grupy, posiadające własne kopalnie.

Wyposażenie: kilof, worek, lina, prowiant, bukłak z wodą, 2 szaraki, łachy wieśniaka.

Talent: specjalista

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz własną kopalnię, możesz zmienić swój zawód na **Sztygara**. Raz na sesję, jeśli próbujesz wydobyć cenne kruszce, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Kowal *(+2 Rzemiosło, +1 Krzepa, Wigor oraz Fechtunek):* kowal wytwarza narzędzia lub broń. Sławni kowale wykuwają swoje imiona na wytworzonym przez siebie orężu.

Wyposażenie: młotek, sztaba żelaza, torba, długi miecz, prosty strój, 5 szaraków, prowiant.

Talent: specjalista

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i wykułeś przynajmniej jeden mistrzowski przedmiot, możesz zmienić swój zawód na **Legendarnego Kowala**. Raz na sesję, jeśli próbujesz coś wykuć, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Krawiec *(+2 Rzemiosło, +1 Precyzja, Wiedza oraz Skupienie):* krawiec szyje ubrania. Marzeniem każdego krawca jest przygotowywanie pięknych ubrań dla nobilów.

Wyposażenie: prosty strój, łachy wieśniaka, bogaty strój, 5 szaraków, kapelusz, futro, prowiant.

Talent: specjalista

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i uszyłeś ubranie dla władcy, możesz zmienić swój zawód na **Ekskluzywnego Krawca**. Raz na sesję, jeśli próbujesz coś uszyć, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Kronikarz *(+2 Wiedza oraz Mowa, +1 Skupienie):* kronikarze są wędrownymi historykami, spisującymi dzieje tego świata. Interesują się tylko faktami, więc gardzą bardami i ich legendami opowiadanymi w karczmach. Każdy kronikarz ukończył szkołę i ma wstęp do wszystkich bibliotek w miastach.

Wyposażenie: książka (pusta), książka (historia), przyrządy do pisania, prosty strój, torba, prowiant, bukłak z wodą, 10 szaraków, dyplom ukończenia szkoły.

Talent: geniusz

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i napisałeś własną książkę, możesz zmienić swój zawód na **Globtrotera**. Raz na sesję, jeśli próbujesz przypomnieć sobie jakiś historyczny fakt, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Kucharz *(+2 Rzemiosło, +1 Wigor, Wiedza oraz Skupienie):* kucharz zajmuje się gotowaniem potraw. Każdy kucharz ma kilka własnych przepisów, którymi wymienia się z innymi kucharzami.

Wyposażenie: książka (przepisy kucharskie), 3x naczynie, woreczek z przyprawami, prowiant, bukłak z wodą, 10 szaraków, prosty strój.

Talent: specjalista

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz własną jadłodajnię, możesz zmienić swój zawód na **Szefa Kuchni**. Raz na sesję, jeśli próbujesz coś ugotować, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Lamentator *(+2 Rzemiosło oraz Skupienie, +1 Wiedza, -1 Wygląd):* lamentatorzy są dość specyficznymi wyznawcami Prawdomówcy. Zajmują się pogrzebami, zakopywaniem oraz kremacją ciał. Tu, gdzie jest śmierć, tam wkrótce pojawiają się lamentatorzy, którzy starają się zaprowadzić dusze do prawdziwego boga. Lamentatorzy również odcinają i konserwują szczątki ciał znanych zakonników, by złożyć je jako relikwie w swojej świątyni. Lamentatorów łatwo można spotkać na polach bitew, gdzie spalają ciała zmarłych, by nie powstały jako chodzące trupy w czasie deszczu krwi Kruentisa.

Wyposażenie: łopata, worek, pergamin (z modlitwami), prowiant, długie szaty, 10 szaraków.

Talent: psalm

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i usunąłeś już przynajmniej sto zwłok, możesz zmienić swój zawód na **Ponurego Lamentatora**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś odrobinę zastraszyć ponurą wypowiedzią, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.



Lansjer z Tildris *(+2 Fechtunek oraz Wigor, +1 Szybkość):* na dalekim południu istnieje królestwo Tildris, rządzone przez króla Asarona. Powiada się, że kilkaset lat temu wojownik Asaron wypił krew ostatniego, umierającego anioła, co zapewniło mu nieśmiertelność. Od tamtego czasu Asaron ciągle doskonalił umiejętności posługiwania się włócznią i spłodził wiele dzieci. Jego potomkowie po części przejęli dar długowieczności – niektórzy z nich mają nawet po 100 lat, lecz nadal wyglądają młodo. Dzisiaj lansjerzy z Tildris, potomkowie Asarona, podróżują po świecie, pragnąc nadal zwiększyć swoją siłę, poszerzyć wiedzę oraz nieść wieści o wspaniałym królu z południa, który być może jest w stanie pokonać Re-Vanarka.

Wyposażenie: torba, prowiant, bukłak z wodą, 5 szaraków, włócznia, skórzana zbroja.

Talent: desperacja

Jeśli twoja cecha Fechtunku jest wyższa niż 4 i pokonałeś groźnego przeciwnika nie mając na sobie nawet pancerza, możesz zmienić swój zawód na **Anioła Asarona**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś przebić włócznią, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Łowca Zombie *(+2 Fechtunek oraz Strzelectwo, +1 Skupienie):* po każdym krwawym deszczu z ziemi powstają siejący strach i spustoszenie nieumarli. Łowcy zombie to specjaliści w usuwaniu zmarlaków i posyłaniu ich tam, gdzie ci należą. Łowcy formują niewielkie gildie we wioskach lub cmentarzach.

Wyposażenie: łopata, prowiant, 5 szaraków, torba, prosty strój, długi miecz.

Talent: zguba zmarłych

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i zabiłeś już dwudziestu nieumarłych, możesz zmienić swój zawód na **Pogromcę Nieżywych**. Raz na sesję, jeśli próbujesz zniszczyć nieumarłego, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Łucznik *(+2 Strzelectwo oraz Precyzja, +1 Skupienie):* łucznicy służą w armii lub działają na własną rękę. Codziennie ćwiczą sztukę posługiwania się łukiem, dzięki czemu są w stanie wystrzeliwać strzały z niezwykłą szybkością oraz precyzją.

Wyposażenie: prowiant, prosty strój, łuk, 30 strzał, 10 szaraków.

Talent: snajper

Jeśli twoja cecha Strzelectwa jest wyższa niż 4 i wygrałeś turniej strzelecki, możesz zmienić swój zawód na **Strzelca Wyborowego**. Raz na sesję, jeśli strzelasz ze swojego łuku, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Malarz *(+2 Rzemiosło oraz Skupienie, +1 Wiedza):* malarze zajmują się rysowaniem krajobrazów bądź portretów. Niektórzy z nich wyruszają w dalekie kraje, szukając inspiracji do nowych dzieł.

Wyposażenie: zestaw do malowania, przyrządy do pisania, pergamin, prosty strój, prowiant, 25 szaraków.

Talent: artystyczna dusza

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i sprzedałeś swój obraz bogaczowi, możesz zmienić swój zawód na **Znanego Malarza**. Raz na sesję, jeśli próbujesz coś namalować, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Marynarz *(+2 Krzepa, +1 Wigor, Bijatyka oraz Rzemiosło):* marynarze to ludzie od statków, wiedzą, jak je prowadzić oraz naprawiać. Morza Exidium są o wiele gorsze od krain zdobytych przez czarty. Krwawe deszcze zamieniły morską faunę w coś naprawdę przerażającego i niejeden marynarz dzielił się już straszliwymi opowieściami o gigantycznych mackach pożerających statki oraz koszmarnych bestiach zamieszkujących głębiny oceanów.

Wyposażenie: prowiant, pałka, prosty strój, butelka wina, 5 szaraków, własna łódź.

Talent: ryba

Jeśli twoja cecha Wigoru jest wyższa niż 4 i posiadasz własny okręt, możesz zmienić swój zawód na **Kapitana Statku**. Raz na sesję, jeśli próbujesz manewrować się po morzach, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Medyk *(+2 Wiedza oraz Rzemiosło, +1 Skupienie):* medycy zajmują się leczeniem ran oraz chorób w armii lub w prywatnych przychodniach. Raz na 3 tygodnie medyk odwiedza również okoliczne wsie, by pomóc biedniejszym mieszkańcom. Niestety, pomoc zazwyczaj przychodzi za późno.

Wyposażenie: bandaże, zioła lecznicze, prosty strój, 40 szaraków, dyplom ukończenia szkoły.

Talent: rehabilitacja

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz własną przychodnię, możesz zmienić swój zawód na **Szanowanego Lekarza**. Raz na sesję, jeśli próbujesz ustabilizować czyiś stan zdrowia, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Myśliwy *(+1 Krzepa, Wigor, Fechtunek, Strzelectwo oraz Szybkość):* z rozkazu zarządców bądź nobilów, myśliwi kontrolują liczbę zwierząt w lasach krainy. Dbają też o to, by nie zaraziły się krwią Kruentisa.

Wyposażenie: prowiant, bukłak z wodą, futro, kusza, 3 bełty, 5 szaraków, prosty strój.

Talent: zwierzęcy głos

Jeśli twoja cecha Strzelectwa jest wyższa niż 4 i ustrzeliłeś przynajmniej dziesięć groźnych zwierząt, możesz zmienić swój zawód na **Starszego Gajowego**. Raz na sesję, jeśli próbujesz ustrzelić zwierzę, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Najemnik *(+1 Krzepa, Wigor, Precyzja, Fechtunek oraz Strzelectwo):* najemnicy to twardziele, którzy zarabiają, pomagając armii lub wykonując często samobójcze misje dla nobilów. Niektórzy najemnicy pracują również jako osobiści ochroniarze ważnych osób.

Wyposażenie: prowiant, bukłak z wodą, 5 szaraków, długi miecz, tarcza, zbroja skórzana.

Talent: draśnięcie

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i zarobiłeś w sumie 5 aureoli na pracy najemniczej, możesz zmienić swój zawód na **Legendarnego Najemnika**. Raz na sesję, jeśli stajesz w czyjejś obronie, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Nobil *(+2 Mowa oraz Wygląd, +1 Wiedza):* nobilowie to szlachta Niepamiętnych Ziem. Niektórzy posiadają tylko tytuł, inni rządzą całymi miastami, a nawet krainami. Wszystko zależy od tego, ile nobil ma aureoli w skarbcu oraz ile znajomości posiada. Niestety, wielu z nich polega na bladych dłoniach, którzy za właściwą cenę usuwają konkurencję nobila lub inne problematyczne osoby. Władza wśród nobilów jest zazwyczaj przekazywana z pokolenia na pokolenie. Każda rodzina posiada swój własny herb, który wyróżnia ją od reszty.

Wyposażenie: 2 aureole, pierścień (z herbem), naszyjnik (z herbem), bogaty strój, dyplom ukończenia szkoły.

Talent: siła to pieniądz

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i masz pod kontrolą metropolię, możesz zmienić swój zawód na **Władcę**. Raz na sesję, jeśli przewodzisz ludziom, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Pięściarz *(+2 Bijatyka oraz Krzepa, +1 Wigor):* pięściarze walczą dla zabawy oraz adrenaliny. Pakują się w liczne bójki oraz pojedynki na nielegalnych, podziemnych arenach, które istnieją w największych miastach Niepamiętnych Ziem lub Tildris.

Wyposażenie: prowiant, bukłak z wodą, bandaże, prosty strój, 5 szaraków.

Talent: łapy jak głazy

Jeśli twoja cecha Bijatyki jest wyższa niż 4 i wygrałeś na podziemnej arenie, możesz zmienić swój zawód na **Boksera**. Raz na sesję, jeśli chcesz komuś przywalić z pięści, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Płatnerz *(+2 Rzemiosło, +1 Krzepa, Wigor oraz Wiedza):* płatnerze wytwarzają zbroje dla armii bądź Wędrowców. Najlepsi płatnerze wykonują zbroje paradne dla nobilów oraz rycerzy Malfantego.

Wyposażenie: młotek, 5 szaraków, prosty strój, 2x skórzana zbroja.

Talent: specjalista

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i wykonałeś pancerz dla nobila lub rycerza, możesz zmienić swój zawód na **Legendarnego Płatnerza**. Raz na sesję, jeśli próbujesz wykonać zbroję, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Płatny Zabójca *(+2 Fechtunek oraz Szybkość, +1 Precyzja):* płatni zabójcy zajmują się usuwaniem problematycznych osób za odpowiednią cenę. Nie są zrzeszeni z bladymi dłońmi, działają na własną rękę i zawsze posługują się przydomkami oraz noszą chusty bądź maski, by ukryć swoją tożsamość.

Wyposażenie: sztylet, pałka, czarna skóra, bukłak z wodą, 5 szaraków.

Talent: siepacz

Jeśli twoja cecha Fechtunku jest wyższa niż 4 i zarobiłeś w sumie 5 aureoli lub więcej na zabójstwach, możesz zmienić swój zawód na **Znanego Zabijakę**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś zamordować, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Pogromca Żmijów *(+2 Krzepa oraz Fechtunek, +1 Wigor):* ze wszystkich zawodów świata, bycie pogromcą żmijów jest prawdopodobnie najgorszym powołaniem, jakie można sobie wybrać. Zachęceni dużym zarobkiem oraz sławą, pogromcy żmijów zajmują się zabijaniem prawdopodobnie najgroźniejszych (po czartach) bestii Exidium. Mało który pogromca powraca żywy z pierwszej wyprawy.

Wyposażenie: prowiant, bukłak z wodą, torba, długi miecz, włócznia, tarcza, skórzana zbroja, 8 szaraków.

Talent: kwasowy parasol

Jeśli twoja cecha Fechtunku jest wyższa niż 4 i posiadasz pancerz z łusek żmija, możesz zmienić swój zawód na **Rycerza Żmijów**. Raz na sesję, jeśli próbujesz zabić żmija, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Poszukiwacz *(+1 Wigor, Wiedza, Mowa, Fechtunek oraz Szybkość):* poszukiwacze podróżują po świecie, oczyszczając ze skarbów stworzone przez czarty lochy. Można ich łatwo poznać po tym, że zapisują sobie na kartce każdą pogłoskę, którą usłyszą w karczmie. Niektórzy żartownisie opowiadają poszukiwaczom zmyślone plotki na temat wielkich skarbów w odległych, niebezpiecznych krainach, wielu początkujących poszukiwaczy daje się na nie nabrać i maszeruje prosto po swoją śmierć.

Wyposażenie: torba, 2x prowiant, 2x bukłak z wodą, prosty strój, sztylet, 5 szaraków, mapa do skarbu.

Talent: kompas w głowie

Jeśli twoja cecha Wigoru jest wyższa niż 4 i ograbiłeś już trzy podziemia, możesz zmienić swój zawód na **Łowcę Skarbów**. Raz na sesję, jeśli próbujesz otworzyć zamek lub rozbroić pułapkę, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Pustelnik *(+1 Krzepa, Wigor, Wiedza, Skupienie oraz Szybkość):* pustelnicy kompletnie odcięli się od cywilizacji, żyjąc na odległych, nietkniętych przez ludzi terenach. Powody mogą być różne: wygnanie, ascetyzm, a czasem choroba umysłowa.

Wyposażenie: prowiant, łachy wieśniaka.

Talent: post

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i zawędrowałeś do trzech różnych krain, możesz zmienić swój zawód na **Mistyka**. Raz na sesję, jeśli próbujesz przeżyć w dziczy, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Rycerz Malfantego *(+2 Fechtunek, +1 Krzepa, Wigor oraz Wygląd):* rycerze kontynuują misję sławnego nobila Malfantego, który (jak podają legendy) własnoręcznie pokonał kilkaset czartów, ratując tym samym wiele miast przed pewną zagładą. Nikt nie wie, kiedy ani gdzie Malfanty zginął, dlatego rycerze poszukują jego ciała oraz (co chyba najważniejsze) miecza zwanego „Podbrzaskiem", który może być jedyną bronią zdolną zabić Re-Vanarka. Zakon ten jest nazywany również Zakonem Kłódki, ponieważ rycerze zajmują się odnajdywaniem oraz przetrzymywaniem reliktów ważnych dla zgromadzenia, w tym ciał poległych bohaterów.

Wyposażenie: prowiant, bukłak z wodą, koń, 40 szaraków, długi miecz, tarcza, zbroja rycerska, skrzynka z wytrzymałą kłódką oraz łańcuchem.

Talent: zbrojmistrz

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i pokonałeś dziesięć czartów, możesz zmienić swój zawód na **Mistrza Zakonu**. Raz na sesję, jeśli próbujesz zabić czarta, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Sługa *(+2 Rzemiosło, +1 Wigor, Mowa oraz Wygląd):* słudzy są prawymi rękami ważnych osobistości. Mogą być wysłannikami, ochroniarzami lub pokojówkami.

Wyposażenie: 45 szaraków, prosty strój.

Talent: tragarz

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i zarobiłeś u swojego pana lub pani pierwszą aureolę, możesz zmienić swój zawód na **Prawą Rękę Lorda**. Raz na sesję, jeśli wypełniasz rozkaz swojego pracodawcy, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Spaczony *(+1 Wiedza oraz Skupienie, -1 Mowa oraz Wygląd):* wypicie krwi czarta w dość ekstremalny sposób wpływa na ciało człowieka. Jeśli masz szczęście, uzyskasz wielką siłę oraz nadprzyrodzone zdolności, jeśli masz pecha, zamienisz się w odrażającego potwora. Spaczeni są ludźmi, których jedynym celem jest zdobycie dużej ilości czarciej krwi, tylko po to, by osiągnąć niewyobrażalną moc.

Wyposażenie: prowiant, długie szaty, sztylet.

Talent: ludzie i czarty

Spaczeni nie awansują na żadne dalsze zawody, ich siła rośnie dzięki czarciej krwi.

Strażnik *(+1 Krzepa, Wigor, Precyzja, Fechtunek oraz Szybkość):* strażnicy chronią miasta, wioski lub posiadłości. Każdy szanujący się nobil posiada przynajmniej jednego pretora, czyli elitarnego strażnika, który podąża za nim krok w krok.

Wyposażenie: prowiant, 5 szaraków, zbroja skórzana, halabarda.

Talent: młyniec

Jeśli twoja cecha Fechtunku lub Strzelectwa jest wyższa niż 4 i służysz ważnej osobistości, możesz zmienić swój zawód na **Pretora**. Raz na sesję, stajesz w obronie swojego pracodawcy, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Strażnik jarów *(+1 Krzepa, Wigor, Precyzja, Fechtunek oraz Strzelectwo):* strażnicy jarów patrolują oraz chronią dzikie tereny Exidium, zapewniając tym samym bezpieczną podróż dla handlarzy oraz podróżnych. Raz w tygodniu strażnicy jarów są zaopatrywani przez wysłanników zarządcy lub nobila, który ich wynajmuje.

Wyposażenie: proca, 5 pocisków, pałka, tarcza, prowiant, zbroja skórzana.

Talent: procarz

Jeśli twoja cecha Strzelectwa jest wyższa niż 4 i pomogłeś w obronie ważnego punktu w Jarach, możesz zmienić swój zawód na **Mistrza Jarów**. Raz na sesję, jeśli strzelasz ze swojej procy, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Templariusz *(+1 Krzepa, Wigor, Precyzja, Fechtunek oraz Skupienie):* templariusze są wojownikami Prawdomówcy. Odbywają swój trening w świątyniach, gdzie zakonnicy przygotowują ich do walki z najgorszymi stworzeniami tego świata. Zadanie templariuszy jest proste: wybicie wszystkich sługusów Re-Vanarka oraz kompletna anihilacja Kruentisa. Niektórzy templariusze współpracują z demonologami.

Wyposażenie: prowiant, bukłak z wodą, dwurak, zbroja skórzana, długie szaty, torba, 10 szaraków, święty symbol.

Talent: ludzie i czarty

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i pokonałeś przynajmniej dziesięciu czartów, możesz zmienić swój zawód na **Błogosławionego Templariusza**. Raz na sesję, jeśli próbujesz zabić sługę Re-Vanarka, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Uczony *(+2 Wiedza, +1 Mowa, Wygląd oraz Skupienie):* uczony wykłada w szkołach bądź prowadzi bibliotekę. Niewielu mieszkańców Exidium stać na szkołę, stąd większość uczonych pochodzi od nobilów, świątyni Prawdomówcy lub bogatych handlarzy.

Wyposażenie: bukłak z wodą, książka (wybierz tematykę), 45 szaraków, prosty strój, dyplom ukończenia szkoły.

Talent: geniusz

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i wykładasz w szkole, możesz zmienić swój zawód na **Magistra**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś czegoś nauczyć, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Wędrowny szermierz *(+2 Fechtunek, +1 Krzepa, Precyzja oraz Szybkość):* wędrowni szermierze są mistrzami ostrzy, którzy podróżują po świecie, szukając godnych przeciwników, pragnąc polepszyć swoje umiejętności posługiwania się mieczem. Wielu z nich zajmuje się również kolekcjonowaniem uzbrojenia wysokiej jakości.

Wyposażenie: sztylet, dwurak, długi miecz, prowiant, bukłak z wodą, 5 szaraków, pergamin z zapiskami na temat sztuki posługiwania się mieczem, prosty strój.

Talent: siepacz

Jeśli twoja cecha Fechtunku jest wyższa niż 4 i posiadasz dwadzieścia sztuk mieczy dobrej jakości, możesz zmienić swój zawód na **Mistrza Miecza**. Raz na sesję, jeśli uderzasz za pomocą ostrza, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Wojak *(+2 Fechtunek, +1 Krzepa, Precyzja oraz Wigor):* wojacy służą w armii nobilów. Wojak jest tak naprawdę pierwszym tytułem, jaki otrzymuje się w armii. Po przeżyciu pierwszych kilku bitew można się cieszyć większym zarobkiem oraz tytułem weterana, później można zostać oficerem, który przewodzi oddziałem wojaków, a na końcu lordem, który przyjmuje rozkazy bezpośrednio od nobila i może zarządzać całą armią w jego imieniu.

Wyposażenie: prowiant, długi miecz, tarcza, zbroja skórzana, bandaże.

Talent: tarczownik

Kariera wojaka przebiega według opisu.

Wojownik Yushan *(+2 Wiedza oraz Bijatyka, +1 Szybkość):* na górzystym wschodzie istnieją klasztory wojowników, którzy modlą się do szczątków prastarego, świętego smoka Yushan, który ponoć rządził światem tysiące lat temu, zanim nadeszli baronowie. Wyznawcy Yushana wierzą, że ich pan może uratować ten świat nie tylko przed Re-Vanarkiem, lecz również jest w stanie spalić Kruentisa, który zawisł w niebiosach. Niestety, dotychczas wojownicy Yushan nie znaleźli żadnego sposobu, by ożywić smoczego boga.

Wyposażenie: prowiant, długie szaty, kostur, 5 szaraków.

Talent: ścieżka Zhangan

Jeśli twoja cecha Bijatyki jest wyższa niż 4 i ukończyłeś naukę u mistrza Zhangan, możesz zmienić swój zawód na **Smoczą Pięść**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś unieszkodliwić, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Wozak *(+2 Rzemiosło, +1 Wigor, Mowa oraz Szybkość):* wozacy zajmują się transportem ludźmi oraz dóbr za opłatą. Wielu z nich wynajmuje do pomocy Wędrowców, jeśli w grę wchodzi transportowanie ważnych osób lub przejazd przez niebezpieczne tereny.

Wyposażenie: wóz, koń, prowiant, bukłak z wodą, 10 szaraków, prosty strój.

Talent: konny

Jeśli twoja cecha Szybkości jest wyższa niż 4 i masz własną karawanę, możesz zmienić swój zawód na **Przewoźnika**. Raz na sesję, jeśli próbujesz przeżyć w dziczy, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Zakonnik *(+2 Skupienie, +1 Wigor, Mowa oraz Rzemiosło):* zakonnicy służą Prawdomócy, czyli prawdziwemu bogu Exidium. Prawdomówca opuścił świat tysiące lat temu, pozostawiając po sobie jedynie garstkę aniołów, którzy nie byli w stanie powstrzymać ataku baronów. Wielu ludzi wierzy, że Prawdomówca kiedyś powróci i oczyści ten świat z wszelkiego zła, a koszmar wywołany przez baronów oraz Kruentisa jest jedynie próbą, która zadecyduje, którzy ludzie są czyści i tym samym godni zasiąść obok Boga w zaświatach.

Wyposażenie: prowiant, długie szaty, 20 szaraków, święty symbol Prawdomówcy, pergamin z modlitwami.

Talent: kazanie

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i uzyskałeś uznanie w zakonie, możesz zmienić swój zawód na **Opata**. Raz na sesję, jeśli głosisz kazania ludowi, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Zarządca *(+1 Krzepa, Wiedza, Mowa, Wygląd oraz Rzemiosło):* zarządcy są ludźmi wyznaczonymi przez nobilów do gospodarowania wsiami oraz polami. Wielu wieśniaków stara się o to, by zostać zarządcą swojej wsi, lecz tylko jeden może zostać wybrany.

Wyposażenie: 45 szaraków, prosty strój.

Talent: osąd

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i twój nobil przekazał ci więcej niż cztery aureole na rozwój wsi, możesz zmienić swój zawód na **Zaufanego Zarządcę**. Raz na sesję, jeśli przewodzisz wieśniakami, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Zbir *(+1 Krzepa, Precyzja, Bijatyka, Fechtunek oraz Strzelectwo):* żadna droga w Exidium nie jest w pełni bezpieczna. Jeśli akurat w okolicy nie grasują potwory, zawsze można się spodziewać grupy ludzi, którzy polują na słabszych podróżnych.

Wyposażenie: prowiant, topór, zbroja skórzana.

Talent: nokaut

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i zarobiłeś pięć aureoli na rabunkach, możesz zmienić swój zawód na **Zabijakę**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś ogłuszyć, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Zielarz *(+2 Wiedza, +1 Wigor, Rzemiosło oraz Skupienie):* zielarze zajmują się zbieraniem i hodowlą ziół oraz innych pomocnych roślin. Współpracują z medykami. Sami również trochę znają się na medycynie, lecz tylko tej naturalnej, związanej z ziołami oraz wywarami.

Wyposażenie: 3x zioła lecznicze, prosty strój, bukłak z wodą, 10 szaraków.

Talent: rehabilitacja

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i masz własny ogród, możesz zmienić swój zawód na **Herbalistę**. Raz na sesję, jeśli próbujesz odnaleźć jakieś konkretne zioła, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Złodziej *(+2 Precyzja oraz Szybkość, +1 Strzelectwo):* bezrobotni oraz bezdomni świata Exidium bardzo szybko schodzą na ścieżkę bezprawia.

Wyposażenie: pałka, długie szaty, prosty strój, 2x wytrych, prowiant, 2 szaraki.

Talent: łamacz zamków

Jeśli twoja cecha Precyzja jest wyższa niż 4 i posiadasz własną gildię, możesz zmienić swój zawód na **Książę/Księżniczkę Złodziei**. Raz na sesję, próbujesz kogoś okraść, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Żigolak albo **Kurtyzana** *(+2 Wygląd, +1 Wigor, Mowa oraz Szybkość):* w każdym większym mieście można znaleźć domy rozkoszy. Prostytucja w świecie Exidium jest legalna i traktowana jako coś naturalnego.

Wyposażenie: wyzywający strój, 12 szaraków.

Talent: feromony

Jeśli twoja cecha Wyglądu jest wyższa niż 4 i posiadasz własny burdel, możesz zmienić swój zawód na **Alfonsa/Burdelmamę**. Raz na sesję, próbujesz kogoś zauroczyć, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Druga tabela zawodów

W tym rozdziale znajduje się druga lista zawodów. Na tej liście postać ma większą

Wynik rzutu	Zawód
111-123	Dzikus
124-142	Nomada
143-214	Espadyn
221	Aktor
222	Atleta
223	Balwierz
224	Bankier
231	Błazen
232-233	Druciarz
234	Dyplomata
241	Fleczer / szyftarz
242	Flisak
243	Garncarz
244	Gejsza ♀
311	Góral
312	Jałmużnik
313	Jubiler
314	Jurtwach
321	Jurysta
322	Nekrotyk
323	Niewolnik Nemus
324	Ogrodnik
331	Pierwotny
332	Piwowar
333	Poeta
334-341	Poławiacz
342	Posłaniec
343	Puryfikator
344	Puszkarz
411	Rakarz
412	Rycerka Klefiry ♀
413	Rycerz Gorflensa ♂
414	Rycerz Zenydrona
421	Rzeźnik
422	Stolarz
423	Szmugler
424	Ściekołaz
431	Świetlarz
432	Tancerz
433	Tawe
434	Wężownik
441	Wiedźma ♀
442	Wieszczbiarz
443	Wilczarz
444	Zdun

Dzikus *(+2 Krzepa oraz Szybkość, +1 Bijatyka):* dzikusem może być określany ktoś, kto żyje w Nemus, nie należąc przy tym do żadnego klanu lub nie spełnia tam roli wojownika, więc nie może się nazywać klanbratem lub klansiostrą. Dzikusy zazwyczaj zajmują się pozyskiwaniem pożywienia, opieką nad domem lub pilnowaniem niewolników. Możliwe też, że są to zwyczajne żony klanbratów lub przedstawiciele innych krain, którzy uciekli ze swych ziem i przyłączyli się do klanu.

Wyposażenie: barbarzyńskie opaski, topór, bukłak z wodą, prowiant.

Talent: brak

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i zagryzłeś potwora zębami, możesz zmienić swój zawód na **Bestię**. Raz na sesję, jeśli próbujesz coś upolować, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Nomada *(+1 Wigor, Wiedza, Mowa, Skupienie oraz Szybkość):* na południu od dzikiej krainy Nemus leży Korys, rozległe polany pokryte brązową trawą oraz wzgórzami, które otaczają krainę niczym mur. Korys nie jest państwem, jest to dom dla uciekinierów z innych krain oraz – przede wszystkim – dla nomadów, którzy podróżują razem ze swoimi namiotami. Koryscy nomadzi są z natury pomocni, lecz kompletnie ignorują poczynania innych krain oraz wydarzenia dziejące się poza Korys. Od czasu do czasu jednak znajdzie się nomada, który odważy się podjąć najdłuższą wędrówkę swojego życia, by poznać świat poza brązowymi wzgórzami.

Wyposażenie: prosty strój, 2x bukłak z wodą, 2x prowiant, torba, kostur, proca, futro.

Talent: brak

Jeśli twoja cecha Szybkości jest wyższa niż 4 i zwiedziłeś trzy krainy, możesz zmienić swój zawód na **Obieżyświata**. Raz na sesję, jeśli wykonujesz próbę Szybkości, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Espadyn *(+1 Krzepa, Wygląd, Fechtunek, Wigor oraz Strzelectwo):* bycie espadynem w Tildris oznacza znajdowanie się na usługach Asarona i jego 17 armii. Espadyni sprawują rolę taniej fizycznej siły roboczej, żołnierzy oraz policji, otrzymując w zamian niezadowalający zarobek. Mają jednak dach nad głową (koszary) oraz dostęp do broni. Bezrobotni obywatele Tildris są siłą zaciągani do armii i mianowani espadynami. Espadynów, którzy przeżyli 15 lat służby nazywa się elitą. Zajmują się szkoleniem kolejnych rekrutów i opieką nad nimi.

Wyposażenie: prosty strój, długi miecz, tarcza, bukłak z wodą, dokument espadyna, 10 szaraków.

Talent: brak

Jeśli twoja cecha Fechtunku jest wyższa niż 4 i przeżyłeś 15 lat służby, możesz zmienić swój zawód na **Elitarnego Espadyna**. Raz na sesję, jeśli próbujesz egzekwować prawo, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Aktor *(+2 Wygląd, +1 Wigor, Mowa oraz Rzemiosło):* aktorzy występują na scenie, w teatrach na Niepamiętnych Ziemiach lub w koloseach Tildris. Zdolni aktorzy potrafią bezbłędnie naśladować inne osoby i mają grupy oddanych fanów.

Wyposażenie: bogaty strój nobila, maska, wstążka, zestaw do makijażu, 60 szaraków.

Talent: elokwencja

Jeśli twoja cecha Wyglądu jest wyższa niż 4 i posiadasz wierną grupę fanów, możesz zmienić swój zawód na **Gwiazdora**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś naśladować, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Atleta *(+2 Krzepa oraz Wygląd, +1 Wigor):* atleci ćwiczą swoje mięśnie, by osiągnąć wyżyny swojej sprawności fizycznej oraz ukształtować swoje ciało, by było piękne niczym posąg z Tildris wykuty przez rękę mistrza. Biorą udział w różnych zawodach sportowych ku uciesze ludu. Atletyka jest szczególnie popularna w Tildris oraz Yushan, mniej na Niepamiętnych Ziemiach.

Wyposażenie: wyzywający strój, bukłak z wodą, olej do ciała, 18 szaraków.

Talent: zapasy

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i zdobyłeś medal na turnieju pokazu siły, możesz zmienić swój zawód na **Siłacza**. Raz na sesję, jeśli próbujesz podnieść coś naprawdę ciężkiego, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Balwierz *(+1 Wigor, Wiedza, Mowa, Rzemiosło oraz Skupienie):* balwierz zajmuje się wyrywaniem zębów, goleniem, czyszczeniem uszu, kąpaniem oraz prostymi operacjami. Balwierze nie mają ukończonej żadnej szkoły, posiłkują się wiedzą ludową oraz doświadczeniem, które nabyli metodą prób i błędów.

Wyposażenie: prosty strój, bandaże, zioła lecznicze, obcęgi, brzytwa, 10 szaraków.

Talent: rehabilitacja

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz własny zakład, możesz zmienić swój zawód na **Leczniczego**. Raz na sesję, jeśli próbujesz wykonać prosty zabieg medyczny, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Bankier *(+1 Wiedza, Mowa, Wygląd, Rzemiosło oraz Skupienie):* bankierzy pracują w skarbcach, strzegąc szaraki, aureole i inne wartościowe rzeczy złożone przez ludzi. Założenie sejfu w Exidium wymaga tylko jednorazowej wpłaty, lecz bankierzy używają części pieniędzy do zakładania własnych inicjatyw, które zapewniają im stały zarobek oraz pozwalają spłacić pożyczone od klienta pieniądze.

Wyposażenie: prosty strój, 3 aureole, własny biznes (sklep, karawana...).

Talent: siła to pieniądz

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i masz skarbiec z kilkunastoma klientami, możesz zmienić swój zawód na **Krezusa**. Raz na sesję, jeśli próbujesz zawrzeć jakiś interes, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Błazen *(+2 Mowa oraz Szybkość, +1 Wygląd):* najbogatsi nobilowie mogą sobie pozwolić na wynajęcie błazna, który ich będzie zabawiał w gorsze dni. Pomimo okropnego stroju i dosyć upokarzających zadań, bycie błaznem wcale nie jest złym zawodem. Błaźni są niemal nietykalni (ponieważ bycie denerwującym jest poniekąd ich zadaniem) i mają dostęp do każdego zakątka miasta oraz posiadłości nobila.

Wyposażenie: prosty strój (błazna), 2 losowe zwyczajne przedmioty, 10 szaraków.

Talent: improwizator

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i służysz już dwa lata władcy, możesz zmienić swój zawód na **Wielkiego Komika**. Raz na sesję, jeśli próbujesz komuś odwrócić uwagę lub zabawić, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Druciarz *(+2 Rzemiosło, +1 Precyzja, Wiedza oraz Skupienie):* druciarze zajmują się naprawą prostych urządzeń oraz narzędzi. Zazwyczaj podróżują od miasta do miasta i od wsi do wsi, oferując swoje usługi za rozsądną cenę. Zbierają również żelastwo pozostawione przez innych ludzi, by stworzyć w wolnym czasie przedmioty na sprzedaż. Coś, co jest śmieciem dla zwyczajnego człowieka, może okazać się cennym materiałem dla druciarza.

Wyposażenie: prosty strój, torba, młotek, wytrych, zestaw gwoździ, worek żelastwa, bukłak z wodą, prowiant, 12 szaraków.

Talent: złota rączka

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i naprawiłeś już dwadzieścia przedmiotów, możesz zmienić swój zawód na **Reperatora**. Raz na sesję, jeśli próbujesz coś naprawić, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Dyplomata *(+2 Mowa, +1 Wygląd, Wiedza oraz Skupienie):* ludzkość musi się trzymać razem, jeśli chce przeżyć to piekło. W niektórych miastach Exidium można odnaleźć konsulaty Yushan, Tildris oraz niektórych (najbogatszych) krain Niepamiętnych Ziem. Dyplomaci pracują w takich miejscach, wysyłają raporty swoim władcom i pomagają ludziom z własnej krainy, którzy znaleźli się za granicą.

Wyposażenie: bogaty strój, przyrządy do pisania, 200 szaraków.

Talent: multikulturalizm

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i posiadasz ambasadę sfinansowaną przez swojego władcę, możesz zmienić swój zawód na **Ambasadora**. Raz na sesję, w czasie konfliktu bezkrwawego, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Fleczer / Szyftarz *(+2 Strzelectwo oraz Rzemiosło, +1 Precyzja)*: jeśli wylosowałeś ten zawód, musisz zdecydować, czy jesteś fleczerem czy szyftarzem. Fleczer wykonuje oraz sprzedaje łuki i strzały. Szyftarz zajmuje się wykonywaniem kusz oraz bełtów.

Wyposażenie: prosty strój, amunicja x10, bukłak z wodą, prowiant, młotek, nóż, łuk (fleczer), kusza (szyftarz), 12 szaraków.

Talent: specjalista

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz własny zakład, możesz zmienić swój zawód na **Mistrzowskiego Fleczera** lub **Szyftarza**. Raz na sesję, jeśli próbujesz wykonywać łuk lub kuszę, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Flisak *(+1 Krzepa, Wigor, Precyzja, Rzemiosło oraz Szybkość):* flisacy są wieśniakami zajmującymi się transportem ludzi oraz towarów drogą rzeczną za pomocą tratw. Starszy flisak, który dba o stan tratw oraz ponosi odpowiedzialność za stan towarów, jest nazywany retmanem.

Wyposażenie: łachy wieśniaka, tyczka, tratwa (zacumowana przy najbliższej rzece), bukłak z wodą, pałka, prowiant, 5 szaraków.

Talent: ryba

Jeśli twoja cecha Precyzji jest wyższa niż 4 i posiadasz pięć tratw, możesz zmienić swój zawód na **Retmana**. Raz na sesję, jeśli próbujesz wykonać jakiś niebezpieczny manewr na wodzie, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Garncarz *(+2 Rzemiosło, +1 Precyzja, Skupienie, Szybkość):* garncarze ręcznie wykonują różnorakie naczynia z gliny. Jest to szczególnie dobrze płatny zawód w Yushan, gdzie dobry garncarz może otrzymać wiele monet od wysoko postawionych tawe za porządnie wykonane oraz zdobione wazony. Garncarze z Tildris za to są znani ze swych doskonałych wazonów, które dobrze się sprzedają w ich krainie oraz na Niepamiętnych Ziemiach. Garncarze z Niepamiętnych za to specjalizują się w prostych naczyniach do kuchni, które można łatwo sprzedać wszystkim mieszkańcom.

Wyposażenie: prosty strój, 2x naczynie, wazon, 12 szaraków.

Talent: złota rączka

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i sprzedałeś naczynie bogaczowi, możesz zmienić swój zawód na **Mistrz Garncarstwa**. Raz na sesję, jeśli próbujesz wykonać naczynie, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Gejsza ♀ *(+3 Wygląd, +1 Mowa oraz Strzelectwo):* gejsze są damami do towarzystwa w Yushan. Można je spotkać we większości szanujących się zajazdów oraz na dworach bogatych i wysokich rangą tawe. Wynajęcie gejszy jest niezwykle kosztowne i klient nie ma prawa jej dotykać, jeśli dama sama na to nie pozwoli. Gejsza zabawia klientów tańcem, śpiewem oraz grami. Gejsze są szkolone przez grupę zwaną doku, kobiety nie tylko są uczone dobrego wychowania, lecz również walki, ponieważ każda z nich jest dodatkowo zabójczynią oraz ochroniarką, która potrafi poradzić sobie z nieostrożnymi intruzami na dworze tawe... lub problematycznymi klientami.

Wyposażenie: strój gejszy (traktowany jako bogaty strój nobila), instrument, sztylet, 1 aureola.

Talent: zabójcze piękno

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i spędziłaś noc z tawe, możesz zmienić swój zawód na **Femme Fatale**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś oczarować ruchami lub wyglądem, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Góral *(+2 Wigor, +1 Krzepa, Fechtunek oraz Szybkość):* górale są mieszkańcami Kieł Vakona na dalekiej północy. Zajmują się oprowadzaniem oraz ochroną przyjezdnych, przede wszystkim górników, którzy przybyli szukać złota oraz diamentów na tych pokrytych lodem i kamieniami ziemiach martwego czerwonego barona. Górale utrzymują się z pieniędzy osób wykupujących ich usługi oraz z polowań. To niezwykle silni i odważni ludzie, lecz część młodych górali udaje się do Niepamiętnych Ziem w poszukiwaniu bezpieczniejszego zawodu i miejsca na założenie rodziny.

Wyposażenie: ciepłe futro, kapelusz, młot, torba, 2x prowiant, 2x bukłak z wodą, fajka, futro, 5 szaraków.

Talent: to tylko mżawka

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i posiadasz własną górską kryjówkę, możesz zmienić swój zawód na **Władcę Wzgórz**. Raz na sesję, jeśli próbujesz przeżyć w górskich lub mroźnych klimatach, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Jałmużnik *(+2 Mowa, +1 Wiedza, Wygląd oraz Skupienie):* jałmużnicy pracują dla świątyń Prawdomówcy. Opiekują się biednymi, bezdomnymi oraz dziećmi. Przekazują również pieniądze uzbierane przez świątynię ludziom oraz sami zbierają datki na potrzebujących. Jałmużnicy nie posiadają własnych pieniędzy, są utrzymywani przez świątynię, jeśli jednak któryś z nich zdecyduje się przywłaszczyć monety świątyni, zostaje szybko oraz wyjątkowo boleśnie ukarany przez templariuszy.

Wyposażenie: prosty strój, bandaże, torba, 2x bukłak z wodą, 2x prowiant, święty symbol.

Talent: współczucie

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i rozdałeś 5+ aureoli, możesz zmienić swój zawód na **Dobroczyńcę**. Raz na sesję, jeśli próbujesz komuś udzielić jakiejkolwiek pomocy, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Jubiler *(+2 Rzemiosło, +1 Precyzja, Mowa oraz Wygląd):* jubilerzy zajmują się szlifem oraz sprzedażą kamieni szlachetnych i wykonywaniem biżuterii. Istnieją również jubilerzy, którzy zajmują się zdobieniem oręża dla rycerzy.

Wyposażenie: bogaty strój, diament, naszyjnik (srebrny), pierścień (srebrny), 120 szaraków.

Talent: fachowiec

Jeśli twoja cecha Precyzji jest wyższa niż 4 i posiadasz biżuterię wartą 20 aureoli, możesz zmienić swój zawód na **Ekskluzywnego Jubilera**. Raz na sesję, jeśli próbujesz wykonać biżuterię, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Jurtwach *(+1 Krzepa, Fechtunek, Strzelectwo, Wigor oraz Szybkość):* każda grupa nomadów ma spośród siebie wybranych 3 (lub mniej, zależy od liczebności grupy) najsilniejszych wojowników, którzy zostają jurtwachami, czyli strażnikami grupy oraz namiotów. Jurtwach nie może opuszczać swojej grupy ani na krok, więc każdy spokojny dzień spędza na treningu, by móc jeszcze lepiej chronić własnych ludzi. Jeśli ktoś spotka jurtwacha poza Korys, oznacza to tylko jedno – ludzie, których miał chronić są już martwi, lub został z jakiegoś powodu wygnany.

Wyposażenie: skórzana zbroja, tarcza, włócznia, łuk, amunicja x5, torba, 2x bukłak z wodą, 2x prowiant.

Talent: nadwyrężenie

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i zabiłeś dziesięć bestii w Korys, możesz zmienić swój zawód na **Pogromcę z Korys**. Raz na sesję, jeśli próbujesz chronić obozu, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Jurysta *(+2 Wiedza oraz Mowa, +1 Skupienie):* nie każdą błahostką powinien się zajmować nobil lub herold. Juryści są sędziami wybranymi przez władzę miasta. Ich zadaniem jest rozstrzyganie sporów oraz wymierzanie kar. Niestety, o wiele łatwiej przekupić (lub zastraszyć) jurystę niż nobila.

Wyposażenie: bogaty strój, książka (prawa panujące na ziemiach), książka (spis ludzi), dokument z herbem nobila, 60 szaraków.

Talent: jajogłowy

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i rozwiązałeś dziesięć sporów, możesz zmienić swój zawód na **Wielkiego Sędziego**. Raz na sesję, jeśli próbujesz rozwiązać spór, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Nekrotyk *(+2 Wiedza, +1 Wigor, Mowa, Fechtunek oraz Skupienie, -1 Wygląd):* nekrotycy są niezwykle niebezpiecznymi ludźmi, używają nieumarłych oraz krwi Kruentisa do własnych celów. Nekrotycy uprowadzają zwłoki z cmentarzy lub zabijają ludzi, by ożywić nieumarłych, dzięki którym mogą terroryzować miasta oraz wsie. Oczywiście nieumarli nie są posłuszni nekrotykom, więc ci muszą ich w jakiś sposób unieszkodliwić lub trzymać się od nich z daleka w czasie ataku. Niektórzy zakładają nieumarłym otwierane na kluczyk klatki na głowę, inni wypuszczają hordę potworów z wozu, po czym ładują splądrowane dobra, gdy chodzące trupy wybiją już całą osadę. Nekrotycy bardzo rzadko ze sobą współpracują, każdy z nich bacznie strzeże swoich zapasów czystej krwi Kruentisa. Podobno istnieją też wyjątkowo potężni (i szaleni) nekrotycy, którzy współpracują ze zmorami.

Wyposażenie: łachy wieśniaka, sztylet, torba, 2x bukłak z krwią Kruentisa, lina 10m, klatka na głowę z zamkiem oraz kluczykiem, bukłak z wodą, prowiant, 4 szaraki.

Talent: aura zła

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i ożywiłeś pięćdziesiąt nieumarłych, możesz zmienić swój zawód na **Władcę Zombie**. Raz na sesję, jeśli próbujesz się ukryć, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Niewolnik Nemus *(+1 Krzepa, Bijatyka, Fechtunek, Rzemiosło oraz Szybkość):* klanbracia oraz klansiostry w czasie swoich wypraw do innych krain nie tylko zabierają do domu bogactwa, ale również słabszych ludzi, którzy mieli pecha, stając im na drodze. Pojmani przez Nemusów niewolnicy muszą ciężko pracować oraz zabawiać swoich nowych panów i panie. Piękniejsze kobiety trafiają prosto do przywódcy klanu. Zbiegli niewolnicy swoją posturą i zachowaniem przypominają Nemusów.

Wyposażenie: barbarzyńskie opaski.

Talent: tragarz

Niewolnik nie posiada mistrzowskiej wersji swojego zawodu.

Ogrodnik *(+1 Wigor, Precyzja, Rzemiosło, Skupienie oraz Szybkość):* ogrodnicy zajmują się ogrodami nobilów, heroldów lub bogaczy, którzy mogą sobie na takie luksusy pozwolić. Ogrodnicy posiadają dużą wiedzę o roślinach.

Wyposażenie: prosty strój, nożyce, worek, łopata, bukłak z wodą, 10 szaraków.

Talent: fachowiec

Jeśli twoja cecha Precyzji jest wyższa niż 4 i zajmujesz się ogrodem władcy lub bogacza, możesz zmienić swój zawód na **Botanistę**. Raz na sesję, jeśli próbujesz zajmować się roślinami, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Pierwotny *(+2 Krzepa oraz Bijatyka, +1 Wigor oraz Szybkość, -1 Wiedza oraz Wygląd):* poza klanami Nemus, w najbardziej bezlitosnych rejonach dżungli, żyją ludzie stokrotnie dziksi niż wszystkie siostry i bracia klanów. Klany nie wyznają żadnej religii, bogami dla nich są potężni bohaterowie i wojownicy. Pierwotni za to wierzą w Pierwotną Bestię, która wychowała Thormorda Zwierzęcego, porzuconego syna Vilfila Żelaznokostnego, założyciela jednego z pierwszych klanów Nemus. Vilfil zostawił swojego syna w dziczy, ponieważ nie tylko miał chorowite ciało, lecz już w młodym wieku wykazywał chorobę psychiczną. Bestia karmiła swoim mlekiem i chroniła Thormorda niczym własne dziecko. Po kilkunastu latach młodzieniec wyrósł na potężnego i zdziczałego wojownika, któremu nie mogli stawić czoła nawet najlepsi wojownicy klanów. Wielu ludzi opuściło osady, by żyć razem z Thormodem jako wolni ludzie wśród zwierząt i drzew. Sami pierwotni już nie przypominają szczególnie ludzi, ich ciała zostały pomalowane krwią lub farbą, a włosy zdobią liany lub liście. Niektórzy pierwotni opuszczają dżunglę i wyruszają w świat, by po prostu zakosztować wolności.

Wyposażenie: płat mięsa.

Talent: furia

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i pożarłeś inteligentną istotę, możesz zmienić swój zawód na **Wojownika Thormoda**. Raz na sesję, jeśli próbujesz zniszczyć kogoś w makabryczny sposób, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Piwowar *(+1 Krzepa, Wiedza, Wigor, Bijatyka oraz Rzemiosło)*: piwowarzy produkują piwo i inne wyroby alkoholowe w Exidium. Wielu z nich ciągle szuka idealnego trunku, niektórzy nawet próbują dodawać odrobinę krwi Kruentisa do swoich wytworów, lecz takie eksperymenty są ostro potępiane w miastach. Każdy szanujący się piwowar posiada własną piwniczkę, gdzie trzyma swoje najdoskonalsze wyroby.

Wyposażenie: prosty strój, 6x butelka wina, naczynie, bukłak z wodą, prowiant, 20 szaraków.

Talent: mocna głowa

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz piwniczkę z 20 beczkami, możesz zmienić swój zawód na **Mistrza Trunków.** Raz na sesję, jeśli próbujesz pędzić alkohol, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.



Poeta *(+2 Wiedza oraz Mowa, +1 Wygląd):* poeci zajmują się pisaniem wierszy oraz pieśni. Niełatwo jest się wybić i zostać sławnym wśród nobilów i miłośników sztuki, dlatego nieustannie poszukują nowych inspiracji.

Wyposażenie: prosty strój, książka (pusta), przyrządy do pisania, bukłak z wodą, prowiant, 5 szaraków.

Talent: artystyczna dusza

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i sprzedałeś swoją książeczkę z wierszami bogaczowi, możesz zmienić swój zawód na **Wieszcza**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś oczarować słowami, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Poławiacz *(+1 Wigor, Precyzja, Rzemiosło, Skupienie oraz Szybkość):* poławiacze zajmują się łowieniem ryb oraz ich hodowlą w zamkniętych, pilnowanych przez puryfikatorów zbiornikach wodnych.

Wyposażenie: łachy wieśniaka, sieć, wędka, wiadro, 10 szaraków.

Talent: ryba

Poławiacz nie posiada mistrzowskiej wersji swojego zawodu.

Posłaniec *(+1 Wigor, Wiedza, Mowa, Wygląd oraz Szybkość):* posłańcy roznoszą za drobną opłatą listy oraz przesyłki pomiędzy miastami oraz wsiami. Większość nocy posłańcy spędzają w zajazdach.

Wyposażenie: prosty strój, mapa rejonu, koń, torba, książka (pusta), przyrządy do pisania, bukłak z wodą, prowiant, 12 szaraków.

Talent: konny

Jeśli twoja cecha Szybkości jest wyższa niż 4 i pracujesz dla władcy lub bogacza, możesz zmienić swój zawód na **Emisariusza**. Raz na sesję, jeśli próbujesz dotrzeć gdzieś wyjątkowo szybko, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Puryfikator *(+1 Wigor, Wiedza, Wygląd, Rzemiosło oraz Skupienie):* puryfikatorzy zajmują się studniami, ściekami oraz innymi zbiornikami wodnymi w osadzie. Dbają o to, by woda nie została skażona przez krew i w razie potrzeby rozdają czystą ciecz ze specjalnych rezerw.

Wyposażenie: prosty strój, wiadro, naczynie, 4x bukłak z wodą, prowiant, 8 szaraków.

Talent: nadmorski strażnik

Puryfikator nie posiada mistrzowskiej wersji swojego zawodu.

Puszkarz *(+2 Strzelectwo oraz Rzemiosło, +1 Wiedza):* puszkarze tworzą oraz naprawiają bombardy. W razie potrzeby, obsługują je również w czasie oblężeń i ataków na legiony czartów. Doświadczeni puszkarze mają największe zarobki wśród wszystkich wojskowych zawodów.

Wyposażenie: prosty strój, młotek, eksplodujący proch, torba, bombard, kula armatnia, pochodnia, koń, 15 szaraków.

Talent: kanonier

Jeśli twoja cecha Strzelectwa jest wyższa niż 4 i ustrzeliłeś dziesięciu przeciwników za pomocą bombardy, możesz zmienić swój zawód na **Artylerzystę**. Raz na sesję, jeśli próbujesz wystrzelić z bombardy, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Rakarz *(+1 Krzepa, Precyzja, Bijatyka, Fechtunek oraz Szybkość):* rakarze zajmują się chwytaniem oraz unieszkodliwianiem niebezpiecznych zwierząt, głównie krwiożerczych, na terenie miast oraz wsi. Skórznie noszone przez rakarzy szczelnie zakrywają każdą część ciała, nawet twarz, by ochronić przed potencjalnie trującymi lub zaraźliwymi ugryzieniami niebezpiecznych zwierząt.

Wyposażenie: skórzana zbroja, pałka, klatka, lina 10m, worek, bukłak z wodą, prowiant, 5 szaraków.

Talent: poskramiacz

Jeśli twoja cecha Precyzji jest wyższa niż 4 i unieszkodliwiłeś 20 zwierząt, możesz zmienić swój zawód na **Hycla**. Raz na sesję, jeśli próbujesz unieszkodliwić zwierzę, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.



Rycerka Klefiry ♀ *(+2 Fechtunek, +1 Wigor, Wiedza oraz Mowa):* Klefira była zakonnicą wychowaną przez rodzinę najemników. Schronienie w zakonie Prawdziwego znalazła w młodym wieku, po śmierci ojca i matki z rąk zbirów. Klefira była dobroduszną kobietą, przyjęła do siebie wiele porzuconych dzieci i zawsze wspierała finansowo biedne wsie. Zmarła w czasie ataku grupy zbirów na wieś Hrenvald na południu Niepamiętnych Ziem. Chroniła wieśniaków, walcząc tak, jak uczył ją ojciec, udało jej się uchronić wieś oraz mieszkańców, lecz zmarła dzień później z powodu fatalnych ran. Zakon Klefiry przyjmuje do siebie tylko kobiety, ich misją jest ochrona wsi oraz biednych, a ulubioną bronią specjalny, wzmacniany, zdobiony cep bojowy Klefiry (cena x10, nie posiada cechy „prosta").

Wyposażenie: zbroja rycerska, długie szaty, cep bojowy Klefiry, koń, bukłak z wodą, prowiant, 10 szaraków.

Talent: bohater wsi

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i uratowałaś cztery wsie, możesz zmienić swój zawód na **Mistrzyni Zakonu**. Raz na sesję, jeśli próbujesz obronić niewinnego, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Rycerz Gorflensa ♂ *(+2 do trzech wybranych przez gracza cech, -1 Wygląd oraz Skupienie):* Gorflens był wybitnym alchemikiem, który prowadził eksperymenty na terenach Kieł Vakona. Testom poddawał chętnych wojowników, próbując wykonać mikstury zwiększające siłę ludzi, by ułatwić walkę z legionami Re-Vanarka. Sukces był połowiczny, niektórzy ochotnicy odczuli wyraźne zmiany w ciele, inni nie przeżyli testów. Wojownicy, którzy przyjęli mikstury Gorflensa, stworzyli wokół alchemika specjalny zakon – jego celem jest wspieranie wojska Niepamiętnych Ziem i Tildris oraz szukanie innych ludzi o dobrym wigorze i wytrzymałości, którzy mogli zasilić szeregi rycerzy Gorflensa. Do zakonu przyjmowani są jedynie mężczyźni, ponieważ mieszanki nie są dostosowane do kobiecego organizmu, kobiety jedynie zajmują się alchemią.

Wyposażenie: zbroja rycerska, dwurak, 3x cudowna mikstura, koń, bukłak z wodą, prowiant, 10 szaraków.

Talent: nadludzka sprawność

Jeśli twoja cecha Wigoru jest wyższa niż 4 i przeżyłeś eksperymentalną miksturę alchemika zakonu, możesz zmienić swój zawód na **Alchemicznego Rycerza**. Raz na sesję, jeśli próbujesz przetrwać chorobę, kwasy lub zmęczenie, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Rycerz Zenydrona *(+2 Fechtunek, +1 Mowa, Wygląd oraz Szybkość):* ze wszystkich zakonów, uczniowie Zenydrona prawdopodobnie najbardziej rzucają się w oczy. Ich zbroje są bogato zdobione, noszą peleryny w jaskrawych kolorach i posługują się tanecznym stylem walki, który bazuje na kolczastym biczu. Zenydron zabił niegdyś w pojedynkę przerażającego potwora morskiego zwanego Hradenwyrmem. Misją zakonu jest zachowanie zenydry, czyli stworzonego przez Zenydrona stylu walki, oraz ochrona nabrzeży. Zenydronici często prowadzą również potyczki z troglodytami, których założyciel z całego serca nienawidził, ponieważ zabiły jego siostrę Koleanę, gdy był jeszcze dzieckiem.

Wyposażenie: zbroja rycerska, bicz kolczasty, tarcza, długa peleryna, koń, bukłak z wodą, prowiant, 12 szaraków.

Talent: ciernie

Jeśli twoja cecha Szybkości jest wyższa niż 4 i zabiłeś potwora morskiego, możesz zmienić swój zawód na **Złotego Bicza**. Raz na sesję, jeśli próbujesz uderzyć biczem, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Rzeźnik *(+2 Rzemiosło, +1 Krzepa, Wigor oraz Fechtunek):* rzeźnicy porcjują oraz przygotowują mięso do sprzedaży we własnych sklepach. Popularny zawód zarówno na wsiach, jak i miastach.

Wyposażenie: prosty strój, tasak (cechy: silna oraz powolna), 4x prowiant, 8 szaraków.

Talent: podjadek

Rzeźnik nie posiada mistrzowskiej wersji swojego zawodu.

Stolarz *(+2 Rzemiosło, +1 Wigor, Precyzja, Wiedza):* stolarze wykonują różne przedmioty z drewna – meble, ozdoby czy nawet drewniane okna. Jest to bardzo ceniony i dobrze płatny zawód, pod warunkiem, że stolarz zna się dobrze na swoim fachu i jego produkty są wytrzymałe.

Wyposażenie: prosty strój, piła, młotek, dłuto, hebel, 25 szaraków.

Talent: specjalista

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz własny zakład, możesz zmienić swój zawód na **Mistrza Stolarskiego**. Raz na sesję, jeśli podejmujesz się stolarki, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Szmugler *(+1 Wiedza, Mowa, Wygląd, Fechtunek oraz Szybkość):* szmuglerzy pracują dla szajek złodziejskich lub Bladych Dłoni. Ich zadaniem jest transport, przechowywanie oraz sprzedawanie kradzionych dóbr. Szmuglerzy potrafią perfekcyjnie udawać normalnych, wędrownych handlarzy lub mieszkańców. Znają bardzo wielu kupców, którzy są w stanie przyjąć do siebie dobra skradzione przez pracodawców szmuglera.

Wyposażenie: prosty strój, wóz, koń, worek, cztery losowe zwyczajne przedmioty, bukłak z wodą, prowiant.

Talent: fałszerz

Jeśli twoja cecha Precyzji jest wyższa niż 4 i przeszmuglowałeś towary warte 10 aureoli, możesz zmienić swój zawód na **Pasera**. Raz na sesję, jeśli próbujesz coś ukryć, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Ściekołaz *(+2 Wigor, +1 Precyzja, Fechtunek oraz Szybkość):* ściekołazy pilnują kanalizacji w miastach oraz oczyszczają je ze wszelkiego zagrożenia. Czasem wystarczy zabić dużego szczura, ale może się zdarzyć, że do kanalizacji przebiją się troglodyci, wtedy obowiązkiem ściekołaza jest wezwanie wojaków i zaprowadzenie ich do miejsca zdarzenia. Ściekołazy zawsze noszą na ustach chustę wypełnioną ziołami i przyjmują wiele leków przygotowanych przez zielarzy, by uchronić się przed zarazkami. Mimo tego wielu ściekołazów umiera w młodym wieku na skutek chorób roznoszonych przez odchody lub zostaje zabitych przez nieznane kreatury czające się pod miastem, które czekają na właściwy moment, by wyjść na powierzchnię.

Wyposażenie: prosty strój, pałka, tarcza, lampa, tyczka. bukłak z wodą, prowiant, 5 szaraków.

Talent: ubijacz troglodytów

Jeśli twoja cecha Fechtunku jest wyższa niż 4 i zabiłeś 10 troglodytów, możesz zmienić swój zawód na **Pogromcę Troglodytów**. Raz na sesję, jeśli próbujesz zabić przeciwnika ze ścieków, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Świetlarz *(+2 Rzemiosło, +1 Precyzja, Wiedza oraz Skupienie):* świetlarze zajmują się produkcją świec oraz lamp. W dużych miastach pilnują również zawieszonych na ulicy lamp – naprawiają je, gaszą oraz rozświetlają.

Wyposażenie: prosty strój, lampa, pochodnie x5, świece x5, torba, pojemnik z woskiem, bukłak z wodą, prowiant, 6 szaraków.

Talent: noktowizja

Świetlarz nie posiada mistrzowskiej wersji swojego zawodu.

Tancerz *(+2 Wygląd oraz Szybkość, +1 Precyzja):* profesjonalnych tancerzy można spotkać na wędrownych kramach razem z bardami. Piękne tancerki są również wynajmowane przez bogatych nobilów. Znanych jest kilka stylów tanecznych: prezentowana na balach pareja, tańczona przez piękne dziewczyny inlecebra, powolny taniec z Yushan zwany nagarą i szybki, skoczny taniec z Niepamiętnych Ziem zwany salitą.

Wyposażenie: wyzywający strój, naszyjnik (srebrny), 8 szaraków.

Talent: olśniewająca aura

Jeśli twoja cecha Precyzji jest wyższa niż 4 i oczarowałeś swoim tańcem władcę, możesz zmienić swój zawód na **Profesjonalnego Tancerza**. Raz na sesję, jeśli próbujesz oczarować kogoś tańcem, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Tawe *(+2 Fechtunek, +1 Krzepa, Wigor oraz Mowa):* kasta wojowników Yushan, która dzieli się na kilka rang. Najniższą rangą jest senshi, czyli zwyczajny żołnierz służący w armii Yushan. Po pięciu latach służby senshi ma prawo ubiegać się o tytuł furagu, który przewodzi grupie do 60 senshi. Jeśli furagu zasłuży się na polu bitwy odwagą oraz doskonałym zmysłem taktycznym, może zostać mianowany omo, który ma pod swoją władzą do 30 furagu, i zarządzać miastem lub twierdzą. Kolejnym tytułem jest yogen, który podlega jedynie saiko, czyli władcy całego Yushan. Yogen ma pod kontrolą do 15 omo, mianuje również swoich tawe na wyższe rangi i ustala podatki, jakie mają być pobierane w miastach rządzonych przez jego omo

Wyposażenie: skórzana zbroja, długi miecz, łuk, amunicja x5, bukłak z wodą, prowiant, 5 szaraków.

Talent: dusza wojownika

Kariera tawe przebiega według opisu.

Wężownik *(+2 Skupienie, +1 Wigor, Precyzja oraz Szybkość):* wężownicy hodują węże i pobierają z nich truciznę, która jest później używana do pokrywania broni. Wielu wężowników sprzedaje swoje wyroby zabójcom, lecz są również tacy, którzy pracują dla armii lub sprzedają węże nobilom szukającym oryginalnych zwierząt do kolekcji.

Wyposażenie: prosty strój, wąż w wazonie (siła 1), naczynie z trucizną, 12 szaraków.

Talent: dziecko węża

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i posiadasz własną hodowlę przynajmniej kilkunastu węży, możesz zmienić swój zawód na **Mistrza Trucizn**. Raz na sesję, jeśli próbujesz coś lub kogoś zatruć, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Wiedźma ♀ *(+2 Wiedza oraz Mowa, +1 Skupienie):* wiedźmy to tajemnicze i mądre kobiety żyjące poza ludzkimi osadami. Wiedźmy posiadają wiedzę na temat alchemii, medycyny i czartów oraz potrafią wytwarzać własne wywary, które testują na zwierzętach jak i czasem ludziach. Wiedźmy z reguły nie za bardzo lubią towarzystwa innych ludzi, więc by mieć od nich spokój, straszą ich klątwami oraz złą magią... która oczywiście nie istnieje.

Wyposażenie: długie szaty, kapelusz, kość bestii, naczynie, cudowna mikstura, naczynie z krwią Kruentisa, torba, prowiant, bukłak z wodą.

Talent: wywar wiedźmy

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i posiadasz własną kryjówkę w mrocznym zakątku świata, możesz zmienić swój zawód na **Starszą Wiedźmę**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś zastraszyć klątwami, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Wieszczbiarz *(+2 Wiedza oraz Mowa, +1 Skupienie):* wieszczbiarze są doradcami przywódców klanów Nemus. Ich zadaniem jest przeprowadzaniem rytuałów, dzięki którym potrafią (prawdopodobnie?) przewidzieć przyszłość. Potężni wojownicy oraz przywódcy Nemus zawsze korzystają z rad wieszczbiarzy.

Wyposażenie: barbarzyńskie opaski, długie szaty, kostur, naczynie z krwią Kruentisa, naczynie z krwią ludzką, bukłak z wodą, znajomość rytuału „wróżba", prowiant.

Talent: wizja

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i jedna z twoich wizji się całkowicie spełniła, możesz zmienić swój zawód na **Wielkiego Mistyka**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś zastraszyć przewidując zły omen, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Wilczarz *(+1 Krzepa, Wiedza, Mowa, Fechtunek oraz Rzemiosło):* wilczarze hodują wilki, które są później używane do walki w 17 armiach lub przez strażników jarów czy nobilów, którzy potrzebują dodatkowej ochrony do swojej posiadłości.

Wyposażenie: prosty strój, tresowany wilk (siła 2), pałka, kaganiec, smycz, torba, 2x bukłak z wodą, 2x prowiant, 5 szaraków.

Talent: treser wojenny

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz hodowlę 20 wilków, możesz zmienić swój zawód na **Wilczego Mistrza**. Raz na sesję, jeśli twój wilk walczy za ciebie, możesz przyjąć, że na kości wypadła mu czwórka.

Zdun *(+2 Rzemiosło, +1 Krzepa, Wigor oraz Skupienie):* zdunowie zajmują się tworzeniem oraz naprawą pieców i kominów. Niegdyś był to rzadko spotykany zawód, lecz obecnie cech zdunów jest bardzo popularny. Czeladnik zdunów musi odbyć szkolenie u mistrza, a następnie musi ruszyć w świat i douczyć się nowych technik tworzenia kafli i palenisk u innego zduna. Dopiero po ukończeniu pracy u dwóch mistrzów, zdun może sam nazwać się mistrzem i wytwarzać własne piece.

Wyposażenie: prosty strój (brudny), młotek, miotła, bukłak z wodą, prowiant, 14 szaraków.

Talent: złota rączka

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i naprawiłeś już przynajmniej dziesięć pieców, możesz zmienić swój zawód na **Mistrza Pieców**. Raz na sesję, jeśli próbujesz wybudować lub naprawić palenisko, piec lub kafle, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.



Wyruszamy!

Niełatwo jest zacząć pierwszą przygodę w grze fabularnej, ponieważ jest cała masa opcji do wyboru, jak gracze powinni zacząć swoją przygodę. Akcja Agonii może np. się rozpocząć w zajeździe lub gdzieś w jednym z wielu miast Niepamiętnych Ziem. Wędrowcy mogą też znajdować się w wiosce napadniętej przez troglodytów lub przed obliczem nobila, który zleca im ważne zadanie.

Najłatwiej jest jednak zacząć sesję od tego, że Wędrowcy szukają pracy, by mieć w ogóle z czego żyć.

Poniżej znajduje się kilka dodatkowych pomysłów na pierwsze wyprawy, dzięki którym Wędrowcy mogą zarobić. Są to najprostsze przykłady, w podręczniku znajduje się ich o wiele więcej, a ostatnie rozdziały przepełnione są gotowymi scenariuszami oraz przygodami!

1. Pogłoski mówią o pewnych lochach niedaleko miasta. Ponoć czarty się tam już nie zapuszczają, a skarby z czasów czerwonych baronów nadal leżą na najniższym poziomie podziemi.

2. Zarządca miasta wyznaczył nagrodę za bezpieczny transport pewnego pakunku do świątyni Prawdomówcy. Nie możecie otworzyć pakunku ani zadawać żadnych pytań. Z nieznanych powodów transport ściąga na siebie same kłopoty i przyciąga uwagę typów spod ciemnej gwiazdy.

3. Podróżnik z dalekich krain Yushan przybył do waszego miasta w poszukiwaniu odważnych Wędrowców. Ponoć dawno temu czarty Re-Vanarka zakopały kość jego boga-smoka w tych okolicach i Wędrowiec potrzebuje pomocy, by ją odnaleźć.

4. Okoliczny drwal niechcący odkrył wejście do zapomnianych ruin ukrytych w lesie. Następnego dnia z wiosek zaczęły znikać dzieci...

5. *Nobil szuka Wędrowców, którzy oczyszczą stary grobowiec poza miastem z dzikich zwierząt, które tam się zalęgły. Jak się okazuje, w podziemiach nie grasują zwierzęta, lecz żywe zwłoki, które zostały napojone przez kogoś krwią Kruentisa.*

Ej, ale my się znamy!

Wielu prowadzących lubi prowadzić swoje pierwsze sesje tak, że bohaterowie graczy dopiero się poznają. Lepiej jest jednak uznać, że bohaterowie się już znają – mają już jedną przygodę za sobą, są znajomymi lub niektórzy mogą być z jednej rodziny. Jest to dobre rozwiązanie, ponieważ dzięki temu możecie natychmiast zacząć grać, bez kombinowania nad tym, skąd się drużyna zna. Na kolejnych przygodach, gdy już gracze poczują klimat świata Exidium, można ustalić w jaki sposób się bohaterowie poznali.

Zasady gry

W czasie gry Kruentis mówi, co Wędrowcy widzą i co się wokół nich dzieje, a gracze deklarują, w jaki sposób na to zareagują. Jeśli nie ma pewności, czy Wędrowiec jest w stanie coś zrobić (np. „czy jestem w stanie podnieść tę kłodę?", „czy uda mi się go uderzyć?"), należy wykonać próbę.

Podczas prób zawsze rzuca się **garścią k4.**

Próba

1. Kruentis mówi, której z dwunastu **cech** Wędrowiec musi użyć i tłumaczy, dlaczego akurat ona.

2. Następnie Kruentis musi określić **poziom trudności** (patrz niżej).

3. Wędrowiec rzuca tyloma **k4** ile wynosi wybrana cecha.

4. Osoba wykonująca próbę zlicza sumę wszystkich wyrzuconych kości.

5. Do otrzymanego w ten sposób wyniku dodaje **inne premie** wynikające z uzbrojenia lub talentów.

6. Otrzymany w ten sposób wynik nazywa się **wynikiem końcowym**.

7. Jeśli coś dodatkowo **utrudnia próbę**, należy o**bniżyć końcowy wynik próby o 1 za każdą rzecz, która utrudnia próbę**.

Poziomy trudności

Jeśli Wędrowiec chce zrobić coś w miarę skomplikowanego i męczącego, lecz teoretycznie powinien być to w stanie zrobić (ponieważ np. jest to coś wspólnego z jego zawodem), **końcowy wynik musi wynosić 4 lub więcej.**

Jeśli Wędrowiec chce zrobić coś naprawdę trudnego (normalny człowiek miałby z tym trudność lub postać nie ma odpowiedniego zawodu), **końcowy wynik musi wynosić 8 lub więcej.**

Jeśli na wszystkich kościach rzucającego wypadły jedynki, pojawiła się jakaś niespodziewana trudność i rzucający **krytycznie zawiódł test**, wynik końcowy wynosi 0 (nie bierze się pod uwagę już żadnych premii z talentów!).

Końcowy wynik w teście nie może wynosić mniej niż 0.

Jeśli próba się **powiodła**, Wędrowiec mówi, co się stało.

Jeśli próba zakończyła się **porażką**, Kruentis mówi, co się stało.



Przykład:

Wędrowny szermierz Yerr próbuje wspiąć się na drzewo, by zbadać teren z wysokości. Kruentis mówi, że Yerr potrzebuje siły, więc będzie używał cechy Krzepy. Wspięcie się na drzewo nie jest przesadnie ciężkim zadaniem, więc normalnie należałoby osiągnąć wynik 4 lub więcej... lecz niedawno padał w okolicy deszcz, dlatego końcowy wynik jego próby zostanie obniżony o 1, czyli Yerr musi wyrzucić 5 lub więcej, by próba się udała. Krzepa Yerra wynosi 3, rzuca więc trzema k4 i końcowy wynik wynosi 8 (2+4+4-1=8). Yerr zaliczył próbę i tym samym wspina się bez większych problemów na drzewo.

Co może utrudnić próbę

Każda z poniższych rzeczy pogarsza wyniki prób postaci o 1. Np. jeśli postać jest głodna i jest kiepska pogoda jednocześnie, wyniki dowolnych prób są obniżone o 2.

- ✗ Kiepska pogoda
- ✗ Słaba widoczność
- ✗ Krwawienie/ogromny ból
- ✗ Głód
- ✗ Poruszanie się w wodzie
- ✗ Odurzenie
- ✗ Senność
- ✗ Brak potrzebnych narzędzi

Co może się zdarzyć podczas krytycznej porażki?

- ✗ Łamią się narzędzia
- ✗ Rzucający poślizgnął się o coś
- ✗ Rzucającemu wpadł proch do oczu
- ✗ Broń wyślizgnęła się z ręki
- ✗ Drastycznie zmieniła się pogoda

Czas i podróżowanie

Czas w Exidium biegnie inaczej, niż czas przy waszym stole podczas sesji Agonii. Podróż waszych bohaterów do innego miasta może trwać kilka godzin, mimo iż przy stole podróż ta przez Kruentsia została przedstawiona w kilku zdaniach trwających minutę.

Przykład

Postanowiliście więc wyruszyć w drogę do Kennal. Podróż ta zajmie wam dwie godziny, biorąc pod uwagę, że nie macie żadnych wierzchowców. Droga jest patrolowana przez wojów, więc nic nie powinno wam grozić. Czy chcecie coś po drodze jeszcze zrobić? Nie? Dobrze więc – zawędrowaliście do Kennal, idąc wzdłuż drogi i podążając za znakami. Po drodze ominęliście kilku wędrownych handlarzy, jednak nic poza tym. Minęły dwie godziny.

Czasem jednak wydarzenie, które trwa ułamki sekund w grze, może być przez was przy stole omawiane przez kilka minut, ponieważ jest to wydarzenie, które wymaga od was ważnej decyzji i potrzebujecie trochę czasu by zastanowić się, jak wasza przygoda ma się dalej potoczyć.

Przykład

Stoisz na drodze do osady Kennal. W pobliżu nie ma nikogo, kto by usłyszał twoje krzyki. Toporek rzucony przez glastyga powoli leci w twoją stronę i widzisz ostrze zbliżające się do twojej czaszki. Co robisz?

Oczywiście podróże pomiędzy punktami na mapie nie muszą się kończyć się opisem „dotarliście na miejsce po X godzinach" czy też „zostaliście napadnięci". Podczas podróży, Wędrowcy mogą wykorzystać swoje cechy, by ułatwić sobie podróż, dowiedzieć się czegoś nowego na temat miejsca, w którym się znajdują:

Wiedza: tej cechy Wędrowiec może użyć, by zbadać okoliczny teren i np. odnaleźć jakieś inne interesujące miejsca po drodze – las pełny grzybów, jeziorko z czystą wodą itp.

Precyzja: za pomocą udanej próby Precyzji, Wędrowiec może wypatrzeć zagrożenie z oddali i drużyna może wcześniej się przygotować lub spróbować ominąć to zagrożenie.

Szybkość oraz Wigor: jeśli każdemu w drużynie powiedzie się próba Szybkości lub Wigoru (gracz może wybrać z której cechy chce skorzystać), Wędrowcy mogą dotrzeć do celu podróży szybciej, niż zapowiedział to Kruentis.

Niech kości zadecydują!

Jesteś Kruentisem i nie masz pomysłu na to, co może spotkać Wędrowców podczas podróży? Wykonaj po prostu rzut 1k4 i:

1 – Zagrożenie na trakcie! Opisz graczom, jakie niebezpieczeństwo widzą ich Wędrowcy lub wylosuj je za pomocą tabel na stronie 163.

2 lub **3** – Podróż przebiegła spokojnie. Gracze mogą jednak wykonać próby przedstawione w tym rozdziale, by odkryć jakieś nowe miejsca lub by ułatwić sobie podróż.

4 – Podróż teoretycznie przebiegła spokojnie, jednak w okolicy lub w celu podróży dzieją się dziwne rzeczy... Wykonaj rzut na tabeli „Puls Exidium" (strona 77).

Konflikty

Do konfliktu dochodzi wtedy, jeśli dwie strony wykonują przeciwko sobie jakieś akcje.

Przykłady

Łowca zombie próbuje odrąbać łeb nieumarłemu, w czasie, gdy ten próbuje go ugryźć.

Łucznik wystrzeliwuje z łuku, a łotr próbuje uniknąć strzały.

Dwaj kronikarze kłócą się w bibliotece o to, kto ma rację.

Bezkrwawe konflikty

Do konfliktu bezkrwawego dochodzi wtedy, gdy postacie wpływają na siebie w jakiś sposób, lecz nie dochodzi do walki i nikt nie ma szans zginąć.

Jeśli dojdzie do konfliktu bezkrwawego dwóch postaci (np. dyskusja, tłumaczenie się straży, targowanie się z handlarzem, ucieczka, siłowanie się) należy zdecydować, z jakich cech będą te postacie korzystały i w jaki sposób. Obie strony wykonują próby tak długo, aż któraś z nich uzyska 4 podbicia.

Osiągnięcie wyższego wyniku od przeciwnika oznacza podbicie. **Za każde 4 punkty powyżej wyniku rywala**, zwycięzca otrzymuje jedno dodatkowe podbicie.

Przykład

Keno próbuje uzyskać lepszą cenę u handlarza. Obaj wchodzą w konflikt bezkrwawy i używają swojej cechy Mowy. Końcowy wynik rzutu Keno wynosi 16, a handlarza 8. Keno uzyskał więc 3 podbicia (jedno za sukces i 2 za 8 punktów różnicy). Zwycięży ten konflikt, jeśli w kolejnych próbach uzyska jeszcze jedno.

Bezkrwawe konflikty można przerwać w dowolnym momencie. Jeśli jeden z uczestników stwierdzi, że nie ma szans wygrać, to może się po prostu poddać.

Krwawe konflikty

Konflikty krwawe to wszelkie bitwy lub honorowe pojedynki na miecze czy też inną broń. Najpierw należy ustalić, kto pierwszy deklaruje swoje działania – każda ze stron (wędrowcy oraz przeciwnicy) wykonuje rzut k4, strona z wyższym wynikiem zaczyna jako pierwsza. Każdy uczestnik w dowolnej kolejności wykonuje rzut z cechami wybranymi przez Kruentisa, a jego oponent może się bronić, deklarując jakąś akcję (unik, uderzenie mieczem, szarżę w stronę agresora...). Postać, która osiągnie najwyższy wynik wygrywa konflikt i unika zagrożenia lub powoduje u przeciwnika szkodę.

Czas wyjąć k6!

Uważaj! Czytaj ten rozdział uważnie, ponieważ w krwawych konfliktach korzysta się również z kości k6! Kość ta jest używana, by szybko ustalić w którą część ciała ofiara została skaleczona.

By jeszcze bardziej przyśpieszyć walki, gracze powinni **zawsze** rzucać k6 podczas próby ataku (czyli muszą nią rzucić razem z garścią k4). W przypadku udanego ataku wystarczy wtedy tylko rzucić okiem na wynik kości k6 i już wszystko wiadomo!

Osiągnięcie wyższego wyniku od przeciwnika oznacza podbicie. **Za każde 4 punkty powyżej wyniku rywala** zwycięzca otrzymuje jedno dodatkowe podbicie.

Postać, która wykonała udaną próbę walki w zwarciu (atak mieczem, pięści...) **wykonuje tyle ataków ze swej broni w przeciwnika, ile uzyskała podbić**. Za każdym razem należy wylosować, w którą kończynę trafił atak. Broń do walki wręcz zazwyczaj obniża stan zdrowia trafionej kończyny o 1, lecz szkody mogą być większe, jeśli broń ma cechę **„silna"** lub **„ciężka"**.

Jeśli postać atakuje za pomocą broni dystansowej (rzucanie, łuk...), **atak obniża stan zdrowia trafionej kończyny o tyle, ile uzyskano podbić**. Należy raz rzucić k6, by określić gdzie trafił pocisk.

Kończyny są podzielone następująco (wykonaj rzut k6 przy celnym ataku):

1: Głowa

2: Korpus

3: Lewa ręka

4: Prawa ręka

5: Lewa noga

6: Prawa noga

Każda kończyna posiada 4 stany zdrowia. W pełni zdrowa postać ma wszystkie kończyny na poziomie 4.

4: Wszystko w porządku.

3: Cięcia, szramy, siniaki.

2: Należy wykonać rzut k4 w tabeli krytycznych ran.

1: Kończyna jest kompletnie zmiażdżona, odrąbana lub przebita na wylot. Jeśli jest to głowa lub korpus, postać ginie.

Niektóre potwory mogą mieć inne kończyny lub dodatkowe kary w razie ich uszkodzenia. Zostało to opisane w dalszej części podręcznika.

Przykład

Gerfryd wystrzeliwuje z łuku w czarta (Strzelectwo), a ten próbuje szybko schować się za przeszkodą (Szybkość). Gerfryd uzyskuje 4 podbicia w tej próbie (jego końcowy wynik wynosi 16, czart uzyskał jedynie 4), więc strzała obniża stan zdrowia trafionej kończyny o 4. Kruentis wyrzucił 1, więc strzała leci w głowę, potwór ma nikłe szanse na przeżycie.

Przykład

Szermierze Zygysmund i Joana stanęli do pojedynku na długie miecze. Zygysmund zaczyna jako pierwszy i postanawia zaatakować oponentkę, Joana decyduje się również zaatakować Zygysmunda. Zygysmund uzyskał wynik 6, a Joana 7, więc uzyskuje ona jedno podbicie. Szermierka wykonuje jeden atak i trafia w prawą nogę (Kruentis wyrzucił 4, a później 3). Normalnie cios obniżyłby stan zdrowia o 1, lecz długi miecz ma cechę „silna", więc obniża w sumie o 2.

Czym atakować?

Postacie używają następujących cech, gdy próbują atakować:

Bijatyka: tej cechy postać używa, jeśli atakuje za pomocą pięści, nóg lub innych kończyn.

Fechtunek: tej cechy postać używa, jeśli atakuje za pomocą broni białej lub próbuje przywalić z tarczy.

Strzelectwo: tej cechy postać używa, jeśli atakuje za pomocą broni dystansowej lub próbuje czymś rzucić.

Czym się bronić?

Postacie używają następujących cech, gdy próbują się bronić przed atakiem:

Bijatyka: tej cechy postać używa, gdy próbuje zasłonić się przed ciosem wroga i oddać mu z powrotem. Można z niej jednak skorzystać tylko wtedy, gdy przeciwnik również używa Bijatyki. Zasłanianie się ręką przed mieczem to... dosyć głupi pomysł.

Fechtunek: tej cechy postać używa, jeśli próbuje sparować atak wroga własną bronią i wykonać szybkie ataki w agresora. Postać musi trzymać w ręku oręż i nie może parować ataków dystansowych.

Strzelectwo: za pomocą tej cechy postać może się bronić, jeśli agresor szarżuje w kierunku postaci i jest szansa na oddanie strzału w jego kierunku.

Szybkość: tej cechy postać używa, jeśli próbuje uniknąć dowolnego ataku (zarówno na dystans jak i wręcz). Jak widać, Szybkość pozwala na uniknięcie wszystkiego, jednak w przypadku udanej próby, postać broniąca się w ten sposób nie zadaje żadnych obrażeń agresorowi.

Trudności

Pamiętaj, że próby również mogą być utrudnione w czasie konfliktu, jeśli postać krwawi, jest słaba, panuje kiepska widoczność itp. Skonsultuj się z tabelą **„Co może dodatkowo utrudnić próbę",** by dowiedzieć się więcej.

Taktyka! Glupcze!

Szarżowanie na oślep w kierunku przeciwnika w Agonii to samobójstwo. Flankuj, zastawiaj pułapki i spowalniaj! Powyższe kary „-1 do końcowego wyniku rzutu" pozwolą Wędrowcom pokonać nawet najgorsze bestie (no... prawie wszystkie).

Słowo od autora: Podczas moich pierwszych testów Agonii, gracze rozrzucali stare gwoździe na podłodze w ciemnym korytarzu, by przeciwnicy się na nie nabili i otrzymali karę do rzutów (kara: krwawienie/ogromny ból).

Krytyczne rany

Krytyczna rana – głowa (rzut 1k4)

Wynik rzutu	Efekt
1	Chwilowe oszołomienie, ale nic poza tym.
2	Paskudna blizna (Wygląd -1).
3	Cios poszedł w oczy. Oślepienie do końca dnia.
4	Ogłuszenie na 1k4 godzin.

Krytyczna rana - korpus (rzut 1k4)

Wynik rzutu	Efekt
1	Nie można przez chwilę nabrać tchu, ale nic poza tym.
2	Powalenie na ziemię.
3	Paskudny ból i krwawienie. Wszystkie próby utrudnione do końca dnia.
4	Zraniony organ (Wigor -1).

Krytyczna rana - ręka (rzut 1k4)

Wynik rzutu	Efekt
1	Upuszczenie trzymanego przedmiotu.
2	Złamany albo odcięty palec.
3-4	Złamana ręka.

Krytyczna rana - noga (rzut 1k4)

Wynik rzutu	Efekt
1	Powalenie na ziemię.
2	Złamany albo odcięty palec.
3-4	Złamana noga.

Przykład

Strażnik Torst atakuje Klansiostrę Gertę. Torst atakuje za pomocą halabardy, a Gerta próbuje kontratakować za pomocą pałki. Końcowy wynik próby Fechtunku Torsta wynosi 4, Gerta ma 12, więc uzyskała 3 przebicia i tym samym może wykonać 3 ataki swoją pałką. Pierwszy atak trafia w głowę, drugi w korpus, a ostatni znowu w głowę. Korpus Torsta jest draśnięty, a jego głowa jest w krytycznym stanie, więc Kruentis losuje z odpowiedniej tabeli krytyczną ranę.

Dodatkowe zasady krwawych konfliktów

Celowanie

Postać odejmuje 4 od końcowego wyniku próby strzału, jeśli chce wycelować w jakąś konkretną kończynę przeciwnika.

Figurki i dodatki

W czasie krwawych konfliktów możesz korzystać z figurek oraz map, by lepiej wizualizować sytuację na polu bitwy.

Dodatkowo potrzebujesz drobnych przedmiotów do oznaczania wszelakich przeszkód, jakie mogą się znajdować się w miejscu, gdzie toczy się walka. Możesz używać klocków do oznaczania drzew, niebieskiego papieru do rzek i jezior itp.

Pionki przesuwasz, gdy:

✗ Postać biegnie w określone miejsce.

✗ Szarżuje w kierunku przeciwnika (wtedy przesuwasz pionek do tego przeciwnika). Jeśli obie postacie szarżują na siebie, to spotykają się w połowie drogi.

✗ Postać zostaje odepchnięta lub powalona.

Poparzenia

Kruentis nie korzysta z tabel krytycznych ran, jeśli zostały one spowodowane przez ogień lub kwas. Zamiast tego pojawiają się zawsze poparzenia, które oszpecają postać (Wygląd -1).

Zatrucia

Przeciwnicy posiadający trujące ataki są wyjątkowo niebezpieczni. Jeśli postać zostaje zatruta, musi natychmiast wykonać próbę Wigoru o trudności 8. Nieudana próba oznacza, że postać zostaje zatruta – wymiotuje, dostaje spazmów i upada na ziemię, stając się łatwą przekąską dla potworów.

Ofiara ginie, jeśli do kilkunastu minut nikt nie udzieli jej pomocy.

Atak znikąd

Jeśli postać nie spodziewa się ataku, lub nie ma jak się bronić, przyjmuje się, że wyrzuciła 0 na swoich kościach podczas próby obrony.

Ignorowanie zagrożenia

Postać **ignoruje zagrożenie**, jeśli znajduje się w zwarciu z inną postacią i postanawia zrobić coś innego, niż podjęcie walki, lub szarżuje czy też strzela w kogoś, kto jest osłaniany przez inną postać. Postacie ignorujące zagrożenie rzuca o jedną kością mniej niż powinna podczas próby.

Kara z ignorowania zagrożenia utrzymuje się do kolejnej deklaracji rzucającego lub usunięcia tego, co powoduje zagrożenie.

Przykłady

Fechmistrz szarżuje w kierunku łucznika, który jest osłaniany przez woja. Fechmistrz powinien w tej chwili rzucać czterema kośćmi na atak, jednak ignoruje zagrożenie, więc będzie rzucał tylko trzema. Kara ta znika, gdy fechmistrz już dobiegnie do łucznika.

Jeśli postać po prostu ucieka od przeciwnika, który stoi obok, musi ona wykonać próbę Szybkości, a przeciwnik może wykonać próbę Bijatyki lub Fechtunku (w zależności czym atakuje). Jeśli próba Szybkości się nie powiedzie, postać otrzymuje ataki od przeciwnika według normalnych zasad krwawych konfliktów.

Niezależnie czy próba Szybkości się uda bądź nie, postać może po wykonaniu rzutów uciec od przeciwnika (o ile wytrzymała jego ataki... i nie połamały jej się nogi).

Osłony

Zamiast walczyć, postać może skryć się za osłoną podczas walki lub poruszać się za nią.

Postać rzuca o jedną kością mniej niż normalnie, jeśli próbuje strzelać lub szarżuje w przeciwnika za osłoną.

Rany z powodu wypadków

Nie tylko ataki przeciwników mogą powodować rany w Agonii. Spadająca belka z sufitu, upadek z dużej wysokości czy zawalenie się ściany mogą również narobić guzy u postaci.

Jeśli postać miała drobny wypadek, np. spadła z kilku metrów na ziemię, wylosuj jej dowolną kończynę i obniż jej stan zdrowia o 1.

Jeśli postać miała poważny wypadek, np. przewróciła się na nią kamienna kolumna, wylosuj dwie kończyny i obniż ich stan zdrowia o 2.

Jeśli postać miała fatalny wypadek, podczas którego może „powinna" zginąć (np. zawalenie się całego podpalonego sufitu), wylosuj dowolną kończynę i zmień jej stan zdrowia na 1.

Dokladny przyklad konfliktu krwawego

Jedna z farlandzkich osad została splugawiona przez hienołaki. Potwory zostały znalezione, lecz zdążyły uciec do lasu. Wojownik Erik, łucznik Seppo oraz poławiaczka Kaarina zostali wysłani przez hera, by ubić te okropne bestie.

Nasi Wędrowcy zostali zaatakowani przez potwory w lesie. Erik próbuje trzymać największego bydlaka w zwarciu, lecz ten usiłuje szarżować w stronę Seppo. Hienołak ignoruje więc zagrożenie. Seppo wykonuje próbę Strzelectwa, ponieważ chce trafić potwora z łuku, a hienołak wykonuje próbę Bijatyki, ponieważ szarżuje w stronę Wędrowca, by go ubić łapami. Bestia powinna rzucać trzema kośćmi na atak, jednak ignoruje zagrożenie i rzuca tylko dwoma. Uzbrojony w łuk Seppo ma więc znaczną przewagę nad przeciwnikiem. Erik machnął mieczem kilka razy przed nosem potwora i teraz czeka, aż jego kolega naszpikuje go strzałami.

W stronę Kaariny za to szarżuje niezwykle szybki hienołak. Poławiaczka bez wahania chwyta za włócznię (kiedyś używaną do zdobywania ryb) i również naciera na potwora. Obie postacie spotkają się w połowie drogi, gdzie dojdzie do walki – hienołak będzie rzucać na Bijatykę, a Kaarina na Fechtunek.

Jest jeszcze trzeci hienołak, który tkwi za powalonym drzewem. Na jego drodze znajduje się przeszkoda, więc w tej chwili nie może na nikogo zaszarżować, ale też nikt go nie atakuje, ponieważ reszta przeciwników jest zajęta. Nie wykonuje on żadnego rzutu, tylko po prostu biegnie w kierunku powalonego drzewa, by na nie wskoczyć i przygotować się później do ataku.

Jeszcze przed chwilą padał jednak deszcz, wszystko jest mokre. Erik już zauważył kątem oka biegnącego hienołaka i tylko czeka, aż stwór wskoczy na śliskie drzewo. Gdy to się stanie, pobiegnie z mieczem w jego stronę i wykorzysta fakt, że przeciwnik znajduje się na śliskim terenie, więc jego ewentualna próba bronienia się będzie utrudniona (kara -1 do końcowego wyniku).



Inne zasady prób

Pomaganie

W czasie wykonywania prób czy też konfliktów, postacie mogą sobie nawzajem pomagać. Jeśli więcej osób chce się podjąć tej samej próby, należy spośród nich wyznaczyć przywódcę (zazwyczaj postać o największej cesze). Przywódca wykonuje rzut i podwyższa końcowy wynik o 1 za każdą osobę, która mu pomaga.

Nie bierze się pod uwagę postaci, które mają wymaganą cechę na poziomie 0 lub 1 (są po prostu zbyt słabe, by ich pomoc miała sens).

Jeśli postać atakuje przeciwnika, który był/będzie/jest atakowany przez sojuszników, to postać ta podwyższa wynik końcowy swoich ataków o 1, za każdego sojusznika, który stoi obok przeciwnika lub w niego celuje.

Co dwie głowy...

Zasada pomagania jest w *Agonii* bardzo ważna. Dzięki niej gracze mogą wspólnie pokonać ciężkiego przeciwnika lub zalać handlarza potokiem słów w czasie zbijania ceny. Przypomnij graczom, że mogą współpracować i wspólnie wykorzystać swoje cechy. Są wszakże Wędrowcami, razem muszą jakoś pokonać przeszkody Exidium.

Do skutku

Jedna próba to seria czynności, w czasie których postać próbuje uzyskać jakiś cel. Kruentis nie powinien pozwalać postaciom „rzucać aż do skutku".

Jeśli raz nie zaliczyłeś próby, to znaczy, że po prostu nie potrafisz tego zrobić. Kruentis jednak może pozwolić na powtórzenie próby, jeśli warunki się bardzo zmieniły (np. poprzedniego dnia nie udało ci się przegadać nobila, lecz dzisiaj jest lekko podchmielony i ma lepsze nastawienie do ciebie).

Remis

Należy powtórzyć rzut, jeśli postacie osiągną remis w konflikcie. Rzuty powtarza się zawsze tą samą liczbą kości (jeśli np. gracz dodał sobie dodatkowe kości za pomocą impulsu, również je przerzuca).

Bez nudy!

W czasie gry przede wszystkim kierujcie się zdrowym rozsądkiem i starajcie się nie przeciągać scen.

Jeśli w czasie przygody nie macie pewności co do tego, jak rozwiązać daną sytuację, lub nie potraficie znaleźć reguły, która by ją tłumaczyła, to rozwiążcie ją szybko na swój sposób.

Robienie przerwy na wertowanie podręcznika w czasie

emocjonującej i kluczowej sceny nie jest dobrym pomysłem.

„Co robicie?"

Będąc Kruentisem, powinieneś wyrobić sobie przyzwyczajenie kończenia swoich opisów oraz wypowiedzi tekstem pytaniem „co robicie?".

To proste pytanie zmusza graczy do reakcji i zapobiega momentom przy stole, gdzie wszyscy uczestnicy po twoim długim opisie sceny walki, terenu czy też wydarzenia patrzą na siebie i nie wiedzą co robić.

Zawsze pytaj graczy, jak reagują i co mają robić. Wszakże to oni decydują o tym, jak przygoda przebiegnie.

Depresja

Depresja jest osobną cechą na karcie Wędrowców. W naszym świecie depresja jest paskudną chorobą, która wyniszcza głowy i życie wielu ludzi, w świecie Exidium jednak... każdy ma w jakimś mniejszym lub większym stopniu depresję.

Korzystanie z cechy Depresji podczas gry nie jest obowiązkowe. Przed rozpoczęciem rozgrywki Agonii, powinniście wspólnie ustalić, czy chcecie śledzić to, jak bardzo wykończeni życiem są wasi bohaterowie. Śledzenie waszej Depresji nie jest konieczne, jednak dzięki temu ciekawiej będzie wam się odgrywać załamania nerwowe i wasi bohaterowie częściej będą musieli wydawać pieniądze i robić sobie przerwy na odpoczynek i liczne zabawy, by zwalczyć Depresję.

Każdy Wędrowiec zaczyna grę z cechą Depresji na 0. Podczas gry może ona wzrastać i spadać, lecz nigdy nie może wynosić mniej niż 0 lub więcej niż 4.

Jeśli podczas przygody Wędrowiec doświadczy czegoś przykrego lub przerażającego, Kruentis może zażądać wykonania próby o trudności 8, ponieważ Wędrowiec musi walczyć ze swoimi własnymi złymi myślami. Wędrowiec może się bronić przed Depresją wieloma cechami:

Postać może rzucać na Krzepę lub **Wigor**, jeśli próbuje zgrywać twardziela i chce przełknąć to, co widziała.

Postać może rzucać na **Wiedzę**, jeśli próbuje zrozumieć to, co się stało i chce się z tym pogodzić.

Postać o twardym łbie może rzucać na **Skupienie**, jeśli chce spróbować zignorować to, co się stało.

Jeśli próba nie wyjdzie, cecha Depresji postaci wzrasta o 1. Gdy cecha ta wzrasta na dowolny poziom, Wędrowiec dostaje chwilowego zwątpienia i może zacząć płakać, może zamilknąć, usiąść w miejscu i zamyślić się lub dostać ataku złości. Gracz powinien na swój sposób odegrać załamanie nerwowe swojego Wędrowca.

Poniżej znajduje się kilka przykładów, kiedy cecha Depresji Wędrowcy może podskoczyć:

- ✗ Widok morderstwa, bezsensownej rzezi
- ✗ Utrata czegoś lub kogoś
- ✗ Przegrana
- ✗ Strach przed potworem lub nieznanym
- ✗ Bezsilność

Jeśli cecha Depresji postaci wybije do poziomu 4, Wędrowiec dostaje **ataku nerwowego**. Gracz na chwilę traci kontrolę nad swoją postacią i Kruentis wykonuje rzut (k44) na poniższej tabeli, by ustalić jak atak nerwowy się objawia. Po odegraniu sceny przez Kruentisa i „wyżyciu" się postaci, cecha Depresji spada do 3.

Ewentualne kary z ataków nerwowych utrzymują się do momentu, aż postać **odda się zapomnieniu**.

Wynik rzutu	Atak nerwowy
11	Atak przeklinania (tymczasowo Mowa -1)
12	Biegunka (tymczasowo Wigor i Wygląd -1)
13	Bóle głowy (tymczasowo Skupienie i Precyzja -1)
14	Duszności (tymczasowo Szybkość -1)
21	Ekstremalny lęk (ucieka przed każdym zagrożeniem)
22	Frustracja seksualna (może doprowadzić do molestowania lub gwałtu)
23	Ma niechęć do wszystkiego (tymczasowo Rzemiosło -1)
24	Okropne drgawki (tymczasowo Strzelectwo i Fechtunek -1)
31	Przepalenie się mózgownicy (tymczasowo Wiedza -1)
32	Psychoza (ucieka jak opętany i na oślep w bezpieczne miejsce, najlepiej do jakiejś osady)
33	Traci przytomność do końca dnia
34	Uderza się sam (stan losowej kończyny obniża się o 1)
41	Wymioty (tymczasowo Wigor -1)
42	Wyrywa sobie włosy lub gryzie paznokcie (tymczasowo Wygląd -1).
43	Wyżywa się fizycznie na pobliskiej postaci lub przedmiocie.
44	Zaniemówienie (nie może w ogóle się wysłowić)

Wędrowiec może obniżać swoją cechę Depresji, jeśli **odda się zapomnieniu**. Jeśli postać wyda pieniądze na alkohol, używki, towarzystwo lub zabawy, Kruentis może pozwolić tej postaci obniżenie sobie tej paskudnej cechy o 1. Nie ma tutaj ścisłych wytycznych – jeśli gracz dobrze opisze w jaki sposób jego Wędrowiec oddaje się zapomnieniu (np. kąpiel w gorącej wodzie pełnej mydła z Yushan), to postać ta zasługuje na obniżenie sobie tej cechy.

Niektóre wyjątkowo przerażające sceny lub wydarzenia zawsze zwiększają cechę Depresji o 1. Stanięcie oko w oko z przywódcą czarcich legionów u każdego człowieka budzi przerażenie. Wykonywanie testów jest niepotrzebne, chyba że Wędrowiec naprawdę jest bohaterem z legend Exidium i widział już wszystko... lub jest kompletnie szalony.

Rytuały

Exidium to fantastyczny świat pełen niezwykłych i przerażających zdarzeń. Mimo tego... magia tutaj nie istnieje. Albo raczej nie istnieje w takim stopniu, jak zazwyczaj sobie wyobrażamy magię. Podczas tworzenia postaci do Agonii oraz czytania opisów krain mogłeś zauważyć, że pomimo iż Exidium jest światem fantasy, nie ma tutaj żadnej wzmianki o magii lub czarodziejach. Nic dziwnego – nie ma tutaj czegoś takiego jak rzucanie zaklęć. Teraz jednak po przeczytaniu Bestiarium możesz spytać „Hola! Przecież w Exidium pojawiają się istoty, które mogą stać się niewidzialne i nawet mogą zionąć ogniem! Przecież to jest magia". No... nie do końca. Potwory oraz istoty opite krwią Kruentisa mogą mieć zdolności, do których nie mają dostępu ludzie, jednak to nie jest magia. Ryby potrafią oddychać pod wodą, ludzie tego nie potrafią, nie oznacza to, że każda ryba zna się na magii. Niewidzialność, ognisty oddech, dziwna regeneracja... to nie jest żadna oznaka magii, lecz naturalne zdolności tych kreatur. Jest to coś, na co pozwala ich organizm.

Exidium jednak nie jest pozbawione mistycyzmu. Nigdy nie spotkasz istoty, która jest w stanie rzucić kulą ognia, magicznymi pociskami czy tworzyć potężnych iluzji, jednak istnieją w tym świecie **rytuały.**

„Naukowo" na temat rytuałów

Rytuały to tajemnicze obrządki, które jeśli są przeprowadzone poprawnie, mogą wywołać niezwykłe fenomeny na świecie. Za pomocą rytuałów właśnie Re-Vanark jest w stanie przywoływać swoje czarcie armie. Niektóre inteligentne złe istoty również są w stanie używać rytuałów – np. glastygowie lub potężni nieumarli.

Czy rytuały są więc magią? No... też nie. Rytuały to **skomplikowane akty, za pomocą których można kontrolować los i formę świata**. To coś więcej niż magia – to prastara wiedza oraz kunszt, za pomocą którego można decydować o własnym przeznaczeniu. Magia zmuszałaby fizykę oraz chemię do zachowywania się nienaturalnie. Rytuały za to pozwalają nakierować świat do tego, jak ma funkcjonować.

Ciężko przez to czasem rozpoznać, kiedy mamy do czynienia z rytuałem. Może się wydawać, że dom w osadzie spłonął tak szybko podczas pożaru, ponieważ nieostrożna pani domu zrzuciła łatwopalny olej na ziemię razem ze świeczką, w rzeczywistości jednak pożar mógłby być spowodowany przez złego znawcę rytuałów, który powiedział po prostu ogniu *„W tej chwili wszystko pochłoniesz"*. Dom spaliłby się i tak, ale zły rytualista zadecydował o tym, że ma się spalić w tej chwili i to jak najszybciej.

Tak... jest to strasznie pogmatwane i umysł typowego wieśniaka przepaliłby się podczas próby zrozumienia rytuałów. Z czasem jednak zrozumiesz, jaką funkcję pełnią rytuały w świecie Exidium i jak powinny się objawiać.

Jak są postrzegane rytuały przez ludzi? Różnie. Z reguły ludzie są przerażeni każdego, kto opanował dziwne obrządki. Osoby malujące dziwne kręgi w lesie w środku nocy są zabijani na miejscu, a domy w których piwnicach robiono straszne eksperymenty z rytuałami są spalane. Wieśniacy jednak są hipokrytami – plują na każdego, kto para się rytuałami, lecz sami je stosują. Starzyzna wioski, druidzi i inni wiejscy mędrcy korzystają z niegroźnych rytuałów i w zamian za drobną opłatę albo daninę, są w stanie jakimś obrządkiem wspomóc rodzinę wieśniaka. Żona nie może zajść w ciążę? Nie ma problemu! Wystarczy ją zabrać do dziadka mieszkającego na skraju lasu, wymaluje kilka dziwnych znaków i załatwione! Ale jakiś rycerz nie stąd zna kilka podobnych znaków? Takiemu to nawet dłoni nie podają, bo się boją że jakiś czart ich pożre kolejnej nocy!

Używanie rytuałów

Nie trzeba się urodzić z żadnymi nadnaturalnymi zdolnościami, by móc używać rytuałów. Teoretycznie każdy jest to w stanie zrobić, w praktyce jednak, tylko inteligentne, skupione oraz zaradne osoby mogą stać się prawdziwymi rytualistami. By móc używać rytuałów, postać musi spełniać podane warunki:

✗ **Wiedza** postaci musi wynosić 3+. Mniej inteligentne osoby nie są w stanie zapamiętać wymagań rytuału oraz sekwencji czynności, jakie trzeba wykonywać podczas nich.

✗ **Skupienie** *lub* **Precyzja** postaci musi wynosić 3+. W innym przypadku, postać nie będzie w stanie poprawnie wykonać rytuału. Może się pomylić podczas rysowania znaku, zamyślić się podczas zużywania składników itp.

Gdy postać spełnia powyższe wymagania, to zaczynają się niestety jeszcze wyższe schody – trzeba nauczyć się rytuału. Rytuału w Agonii postać może nauczyć się na kilka sposobów:

✗ Stare księgi oraz pergaminy porozrzucane po świecie posiadają instrukcje przeprowadzania konkretnego rytuału.

✗ Mędrcy, starzyzna oraz uczeni mogą znać kilka rytuałów i za właściwą opłatą, podzielą się wiedzą.

Niezależnie czy postać uczy się rytuału z zapisków lub od mentora, gracz powinien sobie na karcie zanotować nazwę rytuału, którego się uczy. Od tego momentu, zaczynają się **nauki teoretyczne**.

Nauki teoretyczne: Po przeczytaniu rytuału lub wysłuchaniu wytłumaczenia mentora, gracz notuje na swojej karcie, tuż obok nazwy rytuału, trzy puste pola. Kiedykolwiek postać będzie miała chwilę spokoju, by przestudiować rytuał dokładniej, gracz może wykonać próbę Wiedzy (zwyczajna trudność – 4). Jeśli próba jest udana, gracz notuje „X" w jednym z pustych pól obok rytuału. Test tego typu można wykonać w dowolnym, spokojnym momencie, lecz nie częściej niż raz dziennie na każdy rytuał (czyli podczas odpoczynku w karczmie, gracz może spróbować przestudiować raz trzy różne rytuały, lecz kolejne rzuty będzie mógł wykonać dopiero kolejnego wieczoru). Gdy wszystkie puste pola rytuału zostaną zapełnione „X", oznacza to że postać zrozumiała podstawy rytuału... teraz czas na **praktykę**.

Nauki praktyczne: Jeśli Wędrowiec ma na swojej karcie zapisany rytuał, który posiada trzy znaki „X", gracz może podczas półrocznej przerwy (patrz strona 53) wydać jeden punkt przygotowania, by poświęcić dni na praktykowanie **jednego** rytuału. Po wydaniu tego punktu, postać może używać tego rytuału od kolejnej przygody.

Używanie rytuału: No dobrze – Wędrowiec przestudiował rytuał oraz praktycznie wie, jak się go wykonuje. Jak teraz go użyć podczas przygody? Wykonanie rytuału wymaga odpowiednich przygotowań – nie tylko są potrzebne **materiały** lecz również każdy rytuał ma konkretne **wymagania,** których rytualista musi się trzymać, by rytuał „odpalił". Rytuały są zazwyczaj przeprowadzane w bezpiecznych miejscach i zajmują od kilkunastu minut po godzinę. Gdy jednak postać poświęci odpowiednie materiały i spełnia wymagania, to rytuał po prostu działa.

Materiały rytuałów są z reguły łatwe do zrozumienia – po prostu postać musi poświęcić przedmioty wypisane przy rytuale, by ten zadziałał.

Wymagania są jednak trochę bardziej skomplikowane. Rytualiści podzielili rytuały na garść odmian i wyglądają one następująco:

Aqua – Rytualista musi stać w wodzie po kolana podczas wykonywania rytuału.

Gaia – Rytuał musi być wykonywany z dala od cywilizacji.

Luna – Rytuał musi być wykonywany w nocy i w świetle księżyca.

Skara – Rytualista musi się naciąć lub wykonać skaryfikacje na swoim ciele, by rytuał zadziałał. Po dokonaniu tego, postać otrzymuje karę za ból i rany w ciągu przygody, według normalnych zasad.

Lista rytuałów

Amok

Materiały: krew zwierzęcia, garść kości, dowolny oręż, pęk włosów młodego wojownika

Wymagania: Skara

Rytuał ten pobudza zmysły wojowników i doprowadza ich z czasem do lekkiego szaleństwa.

Rytualista rysuje duży krąg na ziemi, w środku którego zapala ognisko. W ognisko wbijany jest oręż, a do ognia wrzucane są pozostałe materiały. Na swojej skórze rytualista wycina imiona wybranych wojowników, którzy walczyli bądź też będą walczyć u jego boku. Im więcej imion, tym dłużej efekt rytuału się utrzymuje.

Podczas dokonywania cięż, wszystkie osoby stojące wewnątrz kręgu zaczynają odczuwać euforię oraz stają się obojętne na ból. Przez kilka kolejnych godzin, wszystkie osoby które były wewnątrz kręgu, podnoszą końcowe wyniki prób Fechtunku oraz Strzelectwa o 1 i wojownicy nie otrzymują kar ze względu na rany i ból.

Kolejnego dnia po przeprowadzeniu rytuału, osoby które były pod jego wpływem odczuwają straszne zmęczenie (otrzymują karę do rzutów) i muszą pożywić się mięsem oraz alkoholem, by efekt rytuału kompletnie ustał. Jeśli osoby będące pod wpływem rytuału tego nie zrobią, popadają one w furię i są w stanie zabić nawet najbliższą osobę.

Czysta krew

Materiały: czysta woda, gotowane mięso z ptaka, przegotowana krew węża, malutki skrawek skóry zdrowego dziecka

Wymagania: brak

Rytuał zmuszający organizm chorej osoby do szybszego leczenia się.

Rytualista przygotowuje papkę z wymienionych materiałów. Mieszanka ta jest gotowana, a następnie chora osoba jest rozbierana do naga i jej całe ciało musi zostać wysmarowane ciepłą mieszanką. Po wysmarowaniu, chory musi położyć się w kręgu, wokół którego wypisane są nazwy jego organów, z czego chory organ (lub organy) muszą zostać dodatkowo przez rytualistę podkreślone krwią węża.

Pod koniec dnia, w którym został wykonany rytuał, chory zostaje wyleczony ze swojej choroby. Rytuał może również oczyszczać ciało z toksyn oraz trucizn.

Efektem ubocznym rytuału jest niestety to, że ciało zostaje strasznie wymęczone przez przyśpieszoną regenerację zdrowia – chory traci kilka zębów, wypada część włosów, a pod oczami pojawiają się sińce. Wygląd oraz Mowa chorego spada o 1. Po roku jednak chory odzyskuje dawne kolory (zęby z wiadomych powodów nie wracają, jednak zaczynają znowu rosnąć włosy i skóra się poprawia) – po tym czasie, postać może przywrócić sobie utracone cechy.

Dar życia

Materiały: talerz pszenicy, krew królika, łożysko

Wymagania: aqua, luna

Rytuał ten pobudza ciało kobiety lub mężczyzny i czyni ich (niezwykle) płodnymi.

Rytuał może być wykonany tylko na jednej osobie w tym samym czasie. Rytualista musi rozebrać osobę do naga, następnie posypać jej ciało pszenicą. Brzuch osoby zostaje wysmarowany krwią królika, a pod koniec rytuału osoba ta musi zjeść łożysko.

Osoba będąca pod wpływem tego rytuału, przez jedną noc mają 100% szansę zapaść w ciążę (kobiety) lub ich libido staje się ekstremalnie pobudzone (mężczyźni).

Ogniowładztwo

Materiały: kubek sadzy, podpalona pochodnia, pojedyncza łuska dowolnego jaszczura

Wymagania: skara

Rytualista bierze do ust sadzę z kubka i wypluwa ją w kierunku podpalonej pochodni. Następnie, mając łuskę jaszczura na języku, rytualista tnie na swoich ramionach znaki przypominające płomienie.

Do końca dnia, ogień 100 metrów od rytualisty będzie robił to, co rytualista przewiduje. Będzie się rozprzestrzeniał w kierunku, w którym rytualista tego chce, nie będzie gasnął przedwcześnie, jeśli rytualista tego nie chce i będzie pochłaniał materiał szybciej, jeśli rytualista tego pragnie.

Rejs

Materiały: butelka wina, ryba, kotwica

Wymagania: aqua

Rytuał gwarantujący bezpieczną podróż przez może.

Rytualista rozbija butelkę wina o kadłub statku lub innego morskiego wehikułu, zjada kawałek ryby i wrzuca kotwicę do morza lub oceanu. Podczas całego procesu, rytualista musi stać w wodzie, po której będzie płynął statek.

Statek będący pod wpływem tego rytuału będzie do końca tygodnia ignorowany przez potwory morskie oraz wysokie fale.

Wezwanie deszczu

Materiały: wiadro czystej wody, żaba, garść błota, część ciała potwora związanego z wodą (np. syreny)

Wymagania: gaia, aqua

Rytualista wylewa na siebie wiadro wody, przegryza żabę, obsmarowuje swoją twarz błotem i wrzuca część ciała wodnego potwora do ognia.

Kolejnego dnia po wykonaniu rytuału, istnieje szansa (1-3 na kości k4), że w okolicy rozpęta się ulewa.

Wróżby

Materiały: grzyby halucynogenne, odrobina prochów zmarłego lub nieumarłego, sporo błota zmieszanego z krwią starego zwierzęcia

Wymagania: luna

W blasku księżyca, rytualista rozbiera się do naga, obsmarowuje całe swoje ciało błotem oraz krwią starego zwierzęcia, a następnie zjada grzyby przemielone razem z odrobiną prochów zmarłego.

Po wykonaniu tych czynności, rytualista dostaje spazmów – upada na ziemię, zaczyna się ślinić i otrzymuje różne wizje. Efekt ten utrzymuje się nawet przez kilka godzin.

W wizjach Kruentis może przedstawić postaci przyszłość. Nie może jednak przedstawiać szczegółów, które mogłyby zdradzić zbyt wiele. Prowadzący może np. przedstawić wielką bitwę oraz kambiona, by gracze mogli się domyśleć, że będą wplątani w bitwę, podczas której pojawi się też kambion.

Zwierzęce wezwanie

Materiały: koszyk owoców, małe drzewko które można zasadzić, bębenek

Wymagania: gaia, skar

Rytualista kładzie na środku polany koszyk owoców, a obok niego sadzi drzewo. Następnie rytualista musi na swoim ciele wyciąć podobizny zwierząt, które wpadną mu na myśl. Po wycięciu zwierząt, rytualista musi powoli zagrać na instrumencie bardzo specyficzną melodię.

Kolejnego dnia, w miejscu w którym przeprowadzono rytuał, pojawia się 2k4 zwierząt. Jeśli jest to biologicznie możliwe, to są to zwierzęta, które rytualista wyrysował na swoim ciele.



Ogromne konflikty

W świecie Exidium co chwilę odbywają się wielkie bitwy. Armie ludzi walczą z legionami czartów, oddziały strażników odpierają natarcia najeźdźców z Nemus, nobilowie nasyłają na siebie swoje jednostki, a w Yushan armie tawe chronią ludzi przed atakami hord potworów z głębin.

Nie ma potrzeby korzystać z zasad konfliktów krwawych, jeśli dojdzie do ogromnej bitwy, gdzie setki, a może nawet tysiące osób walczy między sobą. Zamiast tego, warto wykorzystać rozpisaną tutaj mechanikę ogromnego konfliktu.

Ogromny konflikt nie odróżnia pojedynczych osób, wszyscy uczestnicy są podzieleni na oddziały liczące po około 100 + przywódca lub ważne osoby, które stoją na czele grupy.

Dla przykładu: jeśli dojdzie do potyczki armii nobila (300 wojów) i legionu Re-Vanarka (150 czartów), Kruentis oraz Wędrowcy muszą podzielić armie na grupy po 100 osób, ustalić: kto nimi przewodzi, czym się charakteryzują oraz jaką mają siłę. Jeśli pozostaną „resztki" (czyli niepełna setka osób), to należy z nich utworzyć mały oddział, ew. z cechą „nieliczny" (cechy oddziałów podano w dalszej części tego rozdziału). Poniżej przedstawiono przykładowe oddziały, jakie można spotkać w Exidium. Podano również ich siłę.

Apokalipsa nieumarłych (siła 3)

Armia tawe (siła 4)

Chłopi (siła 2)

Espadyni (siła 4)

Horda troglodytów (siła 3)

Legion czartów (siła 4)

Najeźdźcy z klanów Nemus (siła 4)

Kilka ogromnych bestii (np. żmij) (siła 6)

Rycerstwo (siła 5)

Wataha zwierząt (siła 2)

Wojowie nobilów (siła 4)



Gdy już gracze ustalili do którego typu pasuje każdy oddział i jaką siłę posiada, należy mu przypisać odpowiednie cechy oraz ustalić, kto nim przewodzi (wybiera się jedną osobę). Poniżej podano wszystkie cechy, jakie może posiadać oddział. W nawiasie podano, o ile podwyższony lub obniżony jest końcowy wynik rzutu oddziału w czasie starcia (starcia zostały wytłumaczone w dalszej części tego rozdziału).

Nieliczny

oddział składa się z 50 lub mniej osób (- 2).

Potęga Re-Vanarka

oddział jest legionem czartów dowodzonym przez pretora lub autarcha (+2, premia ta sumuje się z premiami „potężny dowódca" oraz „charyzmatyczny dowódca").

Potężny dowódca

przywódca oddziału jest potężnym wojownikiem (jego Fechtunek, Strzelectwo lub Bijatyka wynosi 4 lub więcej) (+1).

Charyzmatyczny dowódca

oddział wielbi przywódcę i słucha każdego jego rozkazu (cecha Mowy lub Wyglądu przywódcy wynosi 4 lub więcej) (+1).

Osłabienie

oddział jest z jakiegoś powodu już osłabiony przed bitwą (choroba, męcząca podróż, wpadli w pułapkę) (-2).

Ciężkozbrojny

oddział jest lepiej uzbrojony niż normalnie (chłopi z mieczami oraz tarczami, rycerstwo z poświęconym uzbrojeniem) (+1).

Złamane morale

przywódca oddziału uciekł lub został zabity (-1).

Wspomagany

oddział jest przez coś lub kogoś dodatkowo wspomagany. Np. posiada ogromną bombardę, zwierzęta w klatkach czy też grupę alchemików z wybuchowymi miksturami (+1).

Ogromne konflikty przebiegają niemal identycznie, jak krwawe, z tą różnicą, że udział w nich biorą setki osób. Wędrowcy decydują, co robią oddziały walczące po ich stronie (czy kogoś atakują, czy próbują się gdzieś przedrzeć, czy też może usiłują przyjąć pozycje), a Kruentis kontroluje przeciwników.

Jeśli dojdzie do starcia dwóch oddziałów, wykonuje się zwyczajne próby tak samo, jak w przypadku konfliktów krwawych. Używa się wtedy siły oddziału, by ustalić, iloma kośćmi należy rzucić. Pamiętaj, by rzuty zmodyfikować o odpowiednie premie oraz kary wynikające z cech, które zostały przedstawione na poprzedniej stronie.

Oddział, który osiągnie wyższy wynik w starciu, obniża stan wrogiego oddziału o 1. Oddziały posiadają następujące stany, podobne do tych, które posiadają kończyny lub pancerze:

4: Oddział w pełni zdrowia lub z lekkimi ranami.

3: 20% osób nie żyje, kilku rannych.

2: 40% osób nie żyje, pozostali ranni.

1: oddział zniszczony. Niemal wszyscy są martwi, pojedyncze osoby mogły uciec.

Są jeszcze trzy dodatkowe zasady ogromnych konfliktów, o których trzeba pamiętać:

1. Oddziały uzbrojone w broń dystansową nie otrzymują szkód, jeśli osiągną niższy wynik w czasie starcia. Niestety, oddziały walczące w zwarciu podnoszą końcowy wynik swojego starcia o 2, jeśli starły się z oddziałem walczącym na dystans, dllatego należy trzymać łuczników, kuszników oraz procarzy z dala od centrum bitwy, by żaden wróg się do nich nie przebił.

2. Teren może mieć również wpływ na końcowy wynik rzutu w czasie starcia. Jeśli oddział atakuje z murów lub broni się w twierdzy, podnosi on końcowy wynik swojego rzutu w czasie starcia o 1. Jeśli oddział znajduje się na kiepskim terenie (rzeka, wysoka trawa, błoto), obniża on końcowy wynik swojego rzutu o 1.

3. Jeśli różnica końcowych wyników w czasie starcia wynosi 4 lub więcej, przywódca wygranego oddziału może wezwać przywódcę wrogiego oddziału na pojedynek. Odbywa się wtedy zwyczajny konflikt krwawy pomiędzy przywódcami. Należy jednak pamiętać, że wokół ciągle rozgrywa się bitwa – świszczą strzały, padają ludzie, jest głośno i leje się krew.

Impulsy

Na początku każdej przygody wszyscy gracze otrzymują od Kruentisa po 4 Impulsy, czyli znaczniki pod postacią monet, kamyków lub żetonów. Sam Kruentis również zabiera dla siebie 4 Impulsy.

Impulsy oznaczają adrenalinę, boskie interwencje i zwyczajne szczęście, które będzie towarzyszyć tak Wędrowcom, jak i bestiom. Przed wykonaniem próby gracz może wydać Impuls ze swojej puli, by dodać sobie jedną kość k4 do rzutu, gracz może wydać dowolną liczbę Impulsów w ten sposób (czyli może dodać sobie nawet4 kości do rzutu).

Gracz może odzyskać Impuls, jeśli jego postać dokona czegoś, co zostawiło stały i widoczny ślad w świecie Exidium (np. postawienie budowli, obrona wioski przed pewną zgubą, pokonanie potężnej bestii znanej w krainie).

Kruentis może wydawać Impulsy, by polepszyć rzuty postaci niezależnych, szczególnie przeciwników.

Kruentis odzyskuje Impuls, jeśli któryś z graczy postawi znak na planszy upadku.

Nikt nie może posiadać więcej niż 4 Impulsy przed sobą. Nie można ich więc „magazynować", warto je wydawać jak najszybciej.

Wszyscy uczestnicy gry mają 4 Impulsy na początku każdego spotkania.

Impulsy są świetnym narzędziem dla Kruentisa, jeśli ten chce wprowadzić do przygody walkę z niezwykle niebezpiecznym i ważnym przeciwnikiem (np. czempionem Re-Vanarka). Gracze na pewno zapamiętają (i będą przeklinać) walkę z bydlakiem, który na „przywitanie" wykonał przerażający atak z 4 dodatkowymi kośćmi.

Plansza upadku

Na samym środku waszego stołu znajduje się plansza upadku. Przed rozpoczęciem pierwszej przygody każdy gracz wybiera jedno z 6 pustych pól po lewej lub prawej stronie i zapisuje w nim imię swojego Wędrowca. Pola te nazwane są polami Wędrowców. W czasie gry Kruentis może kusić graczy, by skorzystali z planszy, jeśli widzi, że nie powodzi im się zbyt dobrze lub któryś z nich może umrzeć. Kruentis może zaoferować pechowemu bohaterowi postawienie krzyżyka na wybranym polu (Kruentis wybiera pole), w zamian oferując mu przypływ sił lub ratunek przed śmiercią. Jeśli gracz zgodzi się na układ Kruentisa, postać otrzymuje jeden z dwóch darów (gracz może sobie wybrać dar dla swojego Wędrowca):

Może pomnożyć końcowy wynik rzutu przez 2.

lub

Może sprawić, że śmiertelny cios lub wypadek nie zabił Wędrowca, lecz jedynie go pozbawił przytomności na jeden dzień (ewentualni wrogowie jednak są przekonani, że jest martwy).

W każdym polu (świata lub Wędrowca) mogą się znajdować maksymalnie cztery krzyżyki.

Przykład

„Pamiętasz wczorajszy pojedynek z Henną? Jak bardzo cię upokorzyła przed nobilami? Co powiesz na to – ja ci dam dość sił, byś mógł zabić tego cholernego czarta samemu, a w zamian wyzwól swój gniew na tę kobietę, pozwól mi na niej postawić znak. Ty zostaniesz bohaterem, a ona otrzyma zasłużoną nauczkę".



Zło

Korzystanie z planszy upadku wydaje się bardzo kuszące, ponieważ dzięki niej Wędrowcy mogą przeżyć walkę z najgorszymi bestiami, jakie Exidium ma do zaoferowania. Niestety, każdy postawiony krzyżyk nie tylko zapewnia chwilowy przypływ boskiej mocy, lecz również wyzwala odrobinę zła z krwawiącego truchła Kruentisa.

Jeśli gracz zgodził się postawić krzyżyk **w polu świata**, Kruentis wykonuje **rzut na tabeli katastrof** i sprawdza, co się stało na świecie.

Jeśli gracz zgodził się postawić krzyżyk na **polu jakiegoś Wędrowca** (również, jeśli jest to jego własne pole), Kruentis wykonuje **rzut w tabeli nękania** i sprawdza, co się dzieje z tym Wędrowcem.

Jeśli jakiś Wędrowiec posiada już **dwa krzyżyki** na swoim polu, otrzymuje on **dolegliwość**. Kruentis losuje jaką.

Tylko Kruentis może sprawdzić wyniki poniższych tabel i nie może ich czytać na głos. Poczekaj na odpowiedni moment i wprowadź swoje zło w najgorszej dla Wędrowców chwili.

Katastrofy (rzut k44)

Wynik rzutu	Katastrofa
11	Czas lamentu. Z nieba pada krew.
12	Jeden z Autarchów Re-Vanarka przybywa do tych ziem.
13	Krew Kruentisa budzi ze snu hordę nieumarłych.
14	Deszcz ognia spala wszystko wokół.
21	Oddział czartów rusza w znane i ważne dla Wędrowców miejsce.
22	Paskudna pogoda utrudnia wszystko w kluczowym momencie.
23	Potężny wróg zainteresował się Wędrowcami.
24	Powódź lub trzęsienie ziemi.
31	Upiorny smog pogrąża krainę w ciemności.
32	W czasie kolejnej wyprawy, Wędrowcy się gubią i trafiają do paskudnego miejsca.
33	W okolicy wybucha zaraza.
34	Z krwi Kruentisa zrodziła się potężna bestia, siejąca chaos oraz zniszczenie.
41	Zaufana osoba zdradza Wędrowców.
42	Zły nobil zdobył władzę w królestwie. Nadchodzą lata tyranii oraz wojny.
43	Znajoma Wędrowcom osoba zostaje przez kogoś zabita.
44	Znane Wędrowcom miasto zostaje napadnięte i zniszczone.

Nękanie (rzut 1k4)

Wynik rzutu	Nękanie
1	Prorocze koszmary nękają Wędrowca kolejnej nocy.
2	Wędrowiec traci jeden przedmiot (zostaje skradziony w czasie jego nieuwagi, znika w nieznanych okolicznościach...)
3	Wędrowiec choruje. Wszystkie jego próby są utrudnione przez 1k4 dni lub do czasu wykurowania.
4	Wędrowiec spotyka na swej drodze groźnego przeciwnika, który jest zainteresowany tylko nim.

Dolegliwość (rzut k44)

Wynik rzutu	Dolegliwość
11	Dziwne blizny. Poziom zdrowia jednej losowej kończyny pogarsza się na stale o 1.
12	Fobia (Kruentis decyduje jaka).
13	Nasienie lub łono zostają skażone. Bezpłodność...
14	Niechęć do życia (Skupienie oraz Rzemiosło -2)
21	Nieuleczalna choroba płuc, duszności (-2 Szybkość oraz Krzepa).
22	Nieuleczalna choroba skóry (Wygląd -3).
23	Opętanie. Raz na tydzień, Kruentis przejmuje kontrolę nad Wędrowcem przez godzinę.
24	Osłabienie. Wędrowiec traci na stale jeden talent (Kruentis wybiera który).
31	Przy najbliższej możliwej okazji, Wędrowiec traci cały swój dorobek.
32	Wędrowca męczą halucynacje, których nie można odróżnić od rzeczywistości.
33	Wędrowiec choruje na schizofrenię.
34	Wędrowiec starzeje się o 30 lat.
41	Wędrowiec traci czucie w prawej ręce.
42	Wędrowiec traci pamięć.
43	Wędrowiec traci słuch.
44	Wędrowiec traci wzrok.

Znaczenie planszy upadku

Celem planszy upadku w Agonii nie jest to, by gracze się nawzajem pozabijali lub sobie przeszkadzali. Stawianie krzyżyków innym graczom jest... po prostu często bolesną koniecznością.

Wędrowcy Agonii korzystają z planszy upadku wtedy, gdy tracą nadzieję i potrzebują pomocy, by przeżyć w tym świecie. Gdy nadchodzi kluczowy moment w przygodzie lub postać jest na skraju śmierci, czas się na chwilę zatrzymuje i człowiek ten robi wszystko, by przeżyć kolejny dzień.

Gdy zacofani mieszkańcy Exidium wpadają w panikę, to pierwsze co robią, to zaczynają się w myślach modlić i proszą kogokolwiek o zbawienia.

Jak myślicie, do kogo trafiają te modlitwy najczęściej? No właśnie.



Działanie czerwy

Jeśli Kruentis losuje katastrofę lub nękanie w czasie czerwy (piątej pory roku), wykonuje 2 rzuty zamiast jednego i oba wchodzą w życie.

Nieunikniona śmierć

Cień śmierci podąża za każdym Wędrowcem, który posiada już 4 krzyżyki na swoim polu. Jeśli któryś z Wędrowców ma w pełni oznakowane pole, Kruentis czeka na właściwy moment, by zapewnić temu kompletnie spaczonemu „bohaterowi" okrutny i nieunikniony koniec: lawina, przed którą nie można uciec, horda krwawych wilków rozszarpująca jego ciało, porwanie przez morskiego potwora, czy nawet gwałt kończący się morderstwem... Śmierci bohaterów Exidium są zawsze dramatyczne i makabryczne. Pozostają w pamięci pozostałych Wędrowców i niektórzy z nich na widok zgonu kompana na pewno będą chcieli poddać się i wrócić do domu. Prawdziwi bohaterowie jednak zostaną i będą kontynuować misję poległego herosa.

Gracz z zapełnionym polem nie ma również wpływu na swoją śmierć ani nie może się przed nią uratować, staje się po prostu zabawką w rękach Kruentisa.

Przebieg sesji

Jedna sesja *Agonii* powinna trwać od 2 do 5 godzin. Gracze mogą rysować mapę okolicy oraz notować osoby, które ich postacie napotkały na swej drodze. Sesja może zakończyć się zwrotem akcji lub w samym środku wyprawy. W takim wypadku wątek będzie kontynuowany przy następnym spotkaniu. Jeśli jednak przygoda zakończyła się i Wędrowcy mają chwilę wytchnienia, gracze mogą zadecydować, że ich bohaterowie zrobią sobie półroczną przerwę.

Rozwój postaci

Po zakończeniu sesji, gracze mogą się zdecydować na półroczną przerwę dla swoich postaci.

Podróżowanie po Exidium oraz wszelakie przygody są niezwykle męczące i przerwy tego typu są czymś naturalnym. Podczas przerwy Wędrowcy mogą pracować, uczyć się nowych rzeczy, podwyższać swoje cechy i wiele innych rzeczy.

Jeśli gracze pod koniec sesji zdecydują się na półroczną przerwę dla swoich postaci, każdy z nich otrzymuje 5 punktów przygotowań. Jeden punkt to 1 miesiąc w świecie Exidium (czyli 20 dni). Poniżej znajduje się lista, na co gracze mogą wydać poszczególne punkty.

Koszt	W jaki sposób jest spędzony czas
1	Postać ćwiczy rytuał, który wyczytała lub nauczyła się od mentora. Od kolejnej sesji, postać może go używać.
1	Postać poświęca 20 dni na pracę w swoim zawodzie i **zarabia pieniądze na kolejną sesję** według tabeli na stronie 59.
1	Postać się kuruje i **polepsza stan wybranej kończyny** o 1. Można dopłacić 25 szaraków by opłacić medyka i polepszyć o 2 stopnie zamiast o 1. Jeśli w drużynie jest ktoś, kto posiada zawód związany z leczeniem lub medycyną, to wystarczy zamiast tego zakupić leki o koszcie 15 szaraków.
1	Postać wykonuje jakiś projekt lub specjalną czynność, która nie jest podana w tej tabeli (patrz: przykłady w tym rozdziale).
2	Postać wynajmuje mentora (koszt 1 aureola) i podwyższa wybraną cechę o 1.
3	Postać podejmuje się ciężkiemu treningowi i podnosi o 1 jedną cechę, która ma wartość poniżej 3.
3	Postać wynajmuje mentora lub książki w bibliotece (koszt w obu przypadkach wynosi 300 szaraków) by **nauczyć się nowego talentu**. Można wybrać dowolny talent z podręcznika, pod warunkiem że postać spełnia jego wymagania podane w nawiasie.
5	Postać szuka mentora (koszt 300 szaraków) i **zmienia zawód** na inny wybrany. Może nauczyć się talentu tego zawodu w tym momencie, bez spełniania jego wymagań (i tylko teraz jest taka szansa! Nadal jednak trzeba dopłacić 300 szaraków). Postać zachowuje swoją premię z mistrzostwa, jeśli osiągnęło je w poprzedniej profesji.

Wydając jeden punkt przygotowań, gracz może poświęcić miesiąc na wykonanie jakiegoś specjalnego projektu, budowy lub wyprawy poza sesją. Poniżej znajduje się kilka przykładów, na co można wydać punkt przygotowań. Oczywiście szczegóły i zyski z tego gracze powinni ustalić razem z Kruentisem.

✗ Udział w budowie domu/budowli/konstrukcji

✗ Wyprawa do innej krainy/zaniesienie czegoś

✗ Stworzenie specjalnego pancerza lub broni na zamówienie

✗ Szukanie towarzysza

✗ Poszukiwanie informacji/plotek/wiedzy

✗ Wyprawa do odległego handlarza/sprowadzenie towarów

✗ Wizyta u rodziny

✗ Zarządzanie ziemiami/dobytkiem

✗ Wyprawa wojenna

✗ Pozyskiwanie rekrutów do armii

✗ Wyjazd dyplomatyczny

Wyposażenie

Rozdział ten zawiera listę przedmiotów, które można kupić lub znaleźć w świecie Exidium. Mieszkańcy tego świata posługują się dwoma rodzajami monet: szarakami oraz aureolami. **Szaraki** są często używanymi, trochę krzywymi monetami wykonanymi z miedzi. **Aureole** to piękne, złote monety z wizerunkami różnych nobilów lub innych władców. Są bardzo rzadkie oraz cenne, **1 aureola jest warta aż 800 szaraków**.

Ceny przedmiotów w tym podręczniku są zawsze podane w szarakach. Poniżej wykonano spis zwyczajnych przedmiotów. Za pomocą pierwszej kolumny można wylosować przedmiot, który znajduje się np. w skrzyni ze skarbami. Wystarczy wtedy rzucić 3 razy.

Niektóre zawody zaczynają swoją przygodę z przedmiotami, które nie są podane w tabeli.

Zwyczajne przedmioty

Wynik rzutu	Przedmiot	Cena
111	Amunicja x5	2
112	Bandaże	1
113	Bukiet kwiatów	3
114	Bukłak (2l)	2
121	Butelka wina	12
122	Cudowna mikstura	120
123	Diament	8 000
124	Dywan	25
131	Eksplodujący proch	8
132	Futro	5
133	Gwoździe x10	1
134	Instrument	10
141	Kapelusz	9
142	Karty oraz kości do gry	10
143	Kilof	2
144	Koc	6
211	Kość bestii	3
212	Książka (pusta)	150
213	Książka (zapisana)	420
214	Kula do bombardy	5
221	Lampa	6
222	Lina 10m	1
223	Luneta	70
224	Łańcuch 10m	2
231	Łom	2
232	Łopata	2
233	Mapa do skarbu	-
234	Maska	5
241	Mebel	100
242	Mebel (mistrzowsko wykonany)	1 200
243	Miotła	2
244	Młotek	2
311	Naczynie	2
312	Naszyjnik (srebrny)	850
313	Naszyjnik (złoty)	2 400
314	Obraz	90
321	Olej lub smar	1
322	Pas	2
323	Pergamin	2
324	Pierścień (srebrny)	450
331	Pierścień (złoty)	1 200
332	Pochodnie x5	1
333	Prowiant (1 dzień)	2
334	Przyrządy do pisania	6
341	Róg bestii	12
342	Rubin	1 000
343	Sieć	2
344	Skóra potwora	10
411	Smycz	2
412	Statuetka	25
413	Statuetka (bardzo stara)	90
414	Sztaba żelaza	5
421	Święty symbol	2
422	Torba lub worek	1
423	Tyczka	1
424	Wazon	18
431	Worek owoców	4
432	Worek piór	1
433	Wóz	25
434	Wstążka	1
441	Wytrych	3
442	Zestaw do malowania	12
443	Zioła lecznicze	3
444	Żrący kwas	6

Cudowna mikstura: cudowne mikstury są niezwykłymi wywarami wytwarzanymi przez alchemików. Po ich wypiciu, mikstura oddziałuje na postać w nieprzewidywalny sposób. Wykonaj rzut k4:

1: stan zdrowia losowej, rannej kończyny polepsza się o dwa stopnie.

2: postać staje się na kilka minut niewidzialna.

3: postać czuje się najedzona oraz wyspana.

4: ohyda! Postać czuje się chora (testy są utrudnione aż do powrotu zdrowia).

Wytworzenie mikstury wymaga 10x ziół leczniczych, narzędzi alchemika oraz zaliczenia ciężkiej próby rzemiosła. Nieudana próba oznacza zmarnowanie ziół.

Usługi

Poniższy cennik przedstawia koszty różnych usług, które mogą zostać wykupione przez Wędrowców w miastach.

Usługa	Koszt
„Towarzystwo" na jedną noc	50
Danie w karczmie, kiepskie	2
Danie w karczmie, wykwintne	6
Leczenie u medyka	25
Naprawa oręża	5
Naprawa zbroi	10
Opłata za przejazd przez most	2
Oręż/Pancerz kuty na zamówienie	Cena przedmiotu+10
Podróż karawaną	1/osobę
Podróż łodzią	2/osobę
Pokój w bogatym zajeździe	10
Pokój w kiepskim zajeździe	2
Strzyżenie, golenie, mycie	2
Zorganizowanie uczty	3/osobę

Żywy towar

Poniższa tabela przedstawia sugerowane ceny żywych istot.

Istota	Koszt
Duże zwierzę hodowlane (krowa, owca, koza)	50
Koń	120
Ludzki niewolnik	600
Małe zwierzę hodowlane (prosię, kura)	10
Rzadkie zwierzę (wąż, duży pająk, bażant)	60
Schwytany potwór	2 200

Budowa

Poniższy cennik przedstawia ile mniej więcej kosztuje materiał, na wybudowanie podanej budowli, oraz ilu pracowników musi nająć zainteresowany.

Budowla	Koszt	Pracownicy
Biedna chata	100	2
Duży dom	600	5
Most (drewniany)	800	8
Most (kamienny)	1500	16
Mur kamienny (5 metrów)	40	20
Ogród	1 000	5
Palisada (5 metrów)	15	10
Pracownia	800	10
Strażnica	2 500	50
Twierdza	10 000	200
Wieża	1 200	30
Wystawna posiadłość	2 200	20

Stroje oraz zbroje

Poniższa tabela przedstawia stroje, które może założyć postać. Każdy strój zapewnia postaci jakieś premie. Postacie mogą również nakładać **zbroje na stroje** (np. można połączyć długie szaty ze zbroją rycerską, lecz nie można szat połączyć z wyzywającym strojem).

Niektóre przedmioty mają w swojej cenie „?". Oznacza to po prostu, że są tak rzadkie, iż ciężko jest określić ich wartość i raczej nie spotkasz handlarza, który będzie je miał na stanie, musisz je samemu zdobyć lub wytworzyć.

Strój / Zbroja	Cena
Barbarzyńskie opaski (**zbroja**)	5
Bogaty strój	80
Ciepłe futro	12
Czarna skóra	40
Długie szaty	6
Kolczuga (**zbroja**)	400
Łachy wieśniaka	4
Prosty strój	8
Skórzana zbroja (**zbroja**)	60
Wyzywający strój	6
Zbroja rycerska (**zbroja**)	2 000
Drewniane płyty (**zbroja**)	30
Kościany pancerz (**zbroja**)	80
Liściasty strój	20
Ludzka skóra	?
Napierśnik zmory (**zbroja**)	?
Owczy kubraczek	10
Pancerz ze żmii (**zbroja**)	3 000
Straszny pancerz (**zbroja**)	2 900
Zbroja paradna (**zbroja**)	5 200

Opisy strojów oraz zbroi

Barbarzyńskie opaski (1, 2, 3, 4): grube pasy dodatkowo ozdobione kośćmi, czaszkowymi naramiennikami oraz rogatym hełmem.

Bogaty strój: piękne, kolorowe ubranie noszone przez bogaczy. Zwiększa końcowe wyniki prób Wyglądu o 1.

Ciepłe futro: grube futro z kapturem. Postać nie ma utrudnionych prób, gdy wykonuje je w niskich temperaturach lub kiepskiej pogodzie.

Czarna skóra: cienka, wygodna skórznia razem z kapturem oraz peleryną. Zwiększa końcowe wyniki prób Precyzji o 1.

Długie szaty: noszone zazwyczaj przez zakonników. Pozwalają ukrywać twarz pod kapturem.

Drewniane płyty (1, 2): drewniane naramienniki i małe tarcze złączone pasami. Tania i całkiem wytrzymała zbroja, lecz jej stan zawsze pogarsza się o 1, jeśli zostanie potraktowana ogniem.

Kolczuga (1, 2): zbroja wykonana z gęstej plecionki z drobnych, stalowych kółek.

Kościany pancerz (1, 2, 3): całkiem wytrzymały pancerz wykonany z kości dużych zwierząt lub potworów. Dobry rzemieślnik może łatwo coś takiego wytworzyć.

Liściasty strój: szaty wykonane z dużych liści i innych roślin. Podnieś końcowe wyniki prób Precyzji o 1, jeśli próbujesz skradać się w lesie.

Ludzka skóra: ohydne ubranie wykonane z ludzkiej skóry. Obniż końcowe wyniki prób Wyglądu o 2. Jeśli jednak próbujesz kogoś zastraszyć, mając je na sobie, podnieś końcowy wynik o 1.

Łachy wieśniaka: potargane i wiecznie brudne ubranie. Zmniejszają końcowe wyniki prób Wyglądu o 1.

Napierśnik zmory (1, 2): ponury i poniszczony napierśnik, który może zostać odzyskany z pokonanej zmory. Jest całkiem wytrzymały i gdy go nosisz, z nieznanych powodów nieumarli niechętnie cię atakują (-1 do końcowych wyników ich prób ataku).

Owczy kubraczek: ciepłe ubranie z białej wełny. Twoje próby nie są utrudnione ze względu na niską temperaturę i podnosisz końcowe wyniki prób Precyzji o 1, jeśli próbujesz ukrywać się w śniegu.

Pancerz ze żmii (1): imponująca szata wykonana z łusek żmija. Nie tylko jest niezwykle wytrzymała, ale również kompletnie chroni przed kwasem.



Prosty strój: zwyczajne ubranie o różnym kroju oraz kolorze.

Skórzana zbroja (1, 2, 3): pancerz wykonany ze skóry zwierzęcia bądź potwora, skórzany hełm w komplecie.

Straszny pancerz (1): przerażająca zbroja płytowa ozdobiona rogatym hełmem, czarną płytą, czaszkami na ramionach i innymi ponurymi wykończeniami. Podnieś końcowe wyniki prób Wyglądu o 3, jeśli próbujesz kogoś zastraszać, ale nie zdziw się, jeśli ludzie pomylą cię z potworem i zaczną atakować.

Wyzywający strój: skąpy strój, który jednak zasłania co trzeba, by pobudzić wyobraźnię obserwatora. Zwiększa końcowe wyniki prób Wyglądu o 1.

Zbroja paradna (1): przepiękny pancerz płytowy (medale, falbanki, pióropusze, peleryny, złote ozdobniki), który jednak nie nadaje się za bardzo do walki z powodu dużej wagi. Podnieś końcowe wyniki swoich prób Wyglądu o 3, lecz obniż wyniki o 1, jeśli próbujesz robić coś, co wymaga ruchu lub użycia siły.

Zbroja rycerska (1): masywna, zdobiona płytowa zbroja z zamkniętym hełmem oraz peleryną. Kompletnie blokuje ataki z broni siecznej.

Zasady zbroi

Zbroje obniżają otrzymywane szkody o 1 (broń, która miałaby obniżyć stan zdrowia o 2, obniża zamiast tego o 1). Lecz po otrzymaniu ciosu noszący musi wykonać rzut k4, by sprawdzić, czy zbroja uległa uszkodzeniu (jej stan pogarsza się o 1).

Obok nazwy każdej zbroi podano w nawiasie, przy których wynikach jej stan się pogarsza (np. kościany pancerz niszczy się przy wynikach 1-3).

Przedmioty bez liczb w nawiasie to ubrania i nie zapewniają obrony.

Zbroje, trochę podobnie jak kończyny, mają 4 stany wytrzymałości:

4: zbroja zreperowana i dopasowana. Wszystko bez wad.

3: wgięcia i rysy. Wymaga godziny reperacji, by wrócić do stanu 4.

2: zbroja została poważne uszkodzona, wymaga całego dnia reperacji, by wrócić do stanu 4.

1: zbroja zniszczona, nie zapewnia żadnej obrony i wymaga całego dnia reperacji, by wrócić do stanu 4.

Broń

Poniższa tabela przedstawia oręż. Każda broń posiada również określone cechy. Ich znaczenie oraz działanie zostało wytłumaczone poniżej.

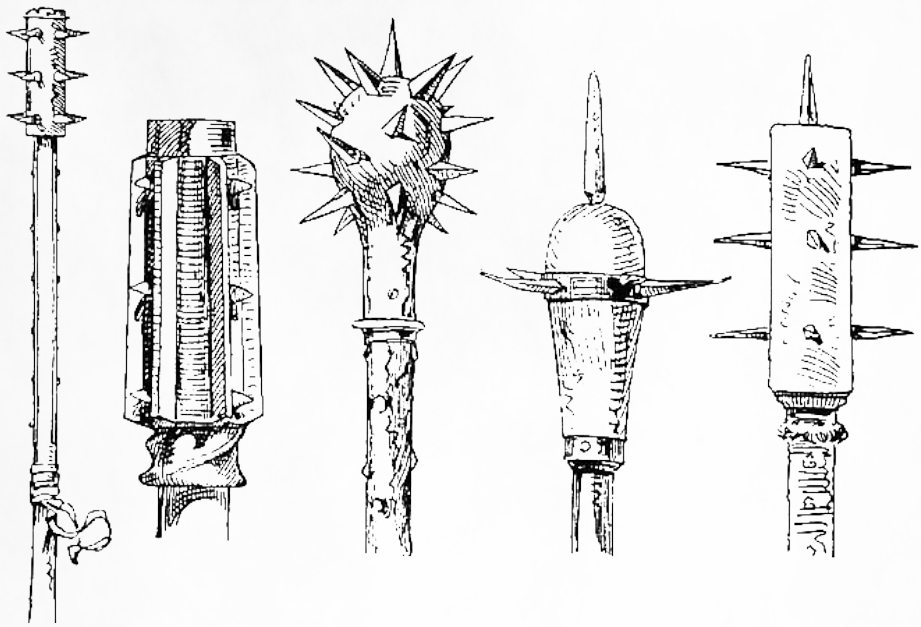
Broń	Cechy	Cena
Pięść	Prosta	-
Bicz kolczasty	Prosta, Dystans	2
Bombarda	Ciężka, Dystans, Wybuch	800
Cep bojowy	Ciężka, Prymitywna	2
Długi miecz	Silna	20
Dwurak	Silna, Ciężka	55
Halabarda	Długa, Ciężka, Powolna	15
Kostur	Prosta	1
Kusza	Silna, Dystans	25
Łamacz mieczy	Obrona, Prosta, Zabójcza	20
Łuk	Dystans	8
Maczuga	Prosta, Prymitywna	0
Młot	Silna	15
Ozdobna szabla	-	900
Pałka	Prosta	1
Proca	Dystans, Prosta	1
Sztylet	Prosta, Zabójcza	8
Tarcza (drewno)	Obrona, Prosta	3
Tarcza (żelazo)	Obrona+, Prosta	30
Topór	Silna, Ciężka, Powolna	25
Widły	Prosta, Długa, Prymitywna	1
Włócznia*	Długa	6

* Rzadsze włócznie z Tildris są wykonane całkowicie z żelaza, kosztują 30 szaraków oraz posiadają dodatkowo cechę „Silna".

Opisy cech oręża

Ciężka: celne trafienie pogarsza stan zdrowia trafionej kończyny o dodatkowy stopień. Wymaga do użycia obu rąk.

Długa: może być używana do ataków z drugiego szeregu lub zza przeszkody. Pierwsze trafienie podczas szarży (niezależnie, czy szarżuje trafiający czy trafiany) pogarsza stan zdrowia trafionej kończyny o dodatkowy stopień.



Dystans: pozwala atakować z dużej odległości, wymaga amunicji (nie dotyczy bicza).

Obrona: jeśli miałbyś otrzymać obrażenia od przeciwnika, możesz uszkodzić tę broń, zaznaczyć obok jej nazwy „x" i anulować 1 ranę, którą miałbyś otrzymać. Jeśli miałbyś postawić drugi „x" obok tego oręża, to zamiast tego się psuje po zablokowaniu rany i wymaga naprawy.

Obrona+: działa tak samo jak „Obrona", ale można przy nim zapisać do dwóch „x" i psuje się dopiero przy trzecim.

Potężna: zwiększa końcowy wynik próby podczas ataku o 2. Cechę tę posiada tylko naprawdę rzadka, mistrzowska broń.

Powolna: niezależnie od ilości uzyskanych podbić, pozwala wykonać maksymalnie dwa ataki podczas jednej próby.

Prosta: prosta broń może zadać postaci noszącemu zbroję obrażenia tylko wtedy, jeśli atakujący osiągnął przynajmniej 2 podbicia. Każdy atak z niej zadaje wtedy i tak nie więcej niż jedną ranę.

Prymitywna: tania, ale zawodna. W przypadku nieudanego ataku należy wykonać rzut k4. Wynik 1 oznacza, że broń się łamie.

Silna: pogarsza stan zdrowia trafionej kończyny o dodatkowy stopień. Niektórą broń można polepszyć i dodać jej tę cechę np. poprzez nabicie gwoździ czy przytwierdzenie ostrzy (wymagana jest oczywiście próba Rzemiosła).

Wybuch: bombardy są przenośnymi działami, które wystrzeliwują ciężkie kule niszczące wszystko na swej drodze. Gdy bombarda trafi w swój cel, użytkownik wybiera jeden nie-żyjący obiekt, który zostanie zniszczony przez trafienie lub ignoruje przeszkody jakie znajdują się w linii strzału (np. niszczy pancerz, przebija się przez palisadę, przebija się przez statek, demoluje dom). Wystrzelenie bombardy wymaga poświęcenia kuli oraz wybuchowego prochu. Trafienie w nieruchomy cel wymaga zwyczajnej próby Strzelectwa.

Zabójcza: celny atak z zaskoczenia za pomocą tej broni pogarsza stan zdrowia o trzy stopnie. Ignoruje wtedy cechę „prosta".

Walka za pomocą dwóch broni

Postacie mogą walczyć za pomocą dwóch broni, pod warunkiem, że nie mają cechy „ciężka". Jeśli korzystasz z dwóch broni jednocześnie, po prostu bierz pod uwagę wszystkie ich cechy jednocześnie.

Przykład

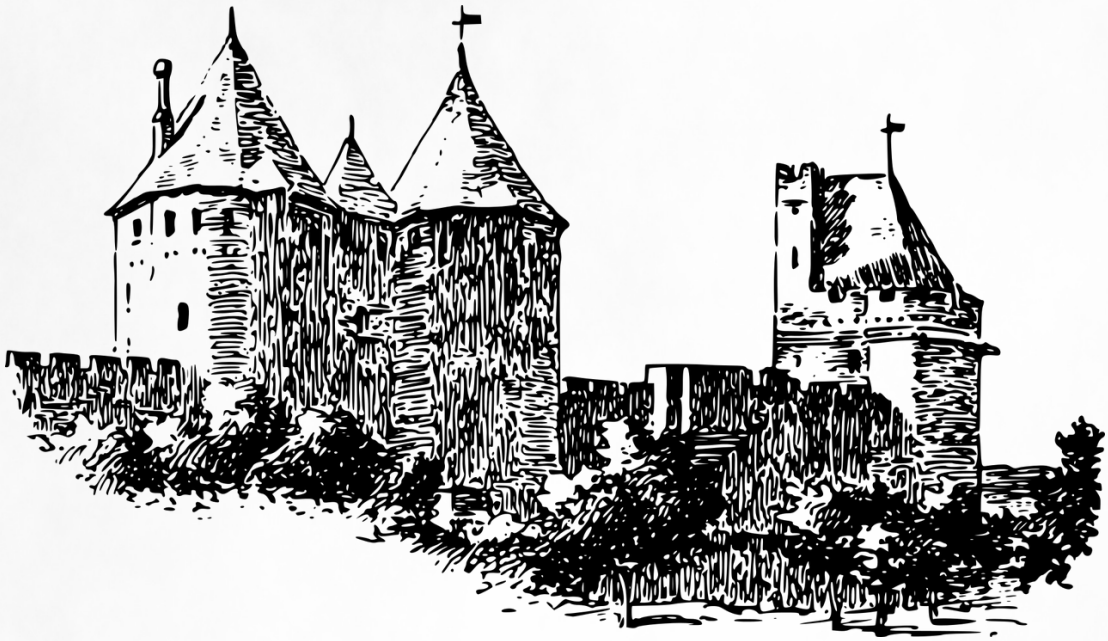
Wędrowna szermierka Hana walczy za pomocą długiego miecza w prawej ręce oraz sztyletu w lewej, więc jej atak jest traktowany tak, jakby miała broń o następujących cechach: silna, prosta oraz zabójcza.

Rzucanie

Zamiast walczyć wręcz, postacie mogą również wykonywać próby Strzelectwa, rzucając dowolną bronią, która nie posiada cechy „ciężka". Atakując w ten sposób, nie można uzyskać więcej niż 2 podbicia.

Tworzenie przedmiotów

Osoby o określonym zawodzie mogą wytwarzać różne przedmioty, jeśli mają odpowiednie do tego materiały oraz miejsce pracy. Materiały zazwyczaj kosztują 1/4 tego, ile wynosi cena końcowego produktu. By wykonać przedmiot, postać musi po prostu wykonać próbę Rzemiosła, a końcowy wynik musi wynosić 4 lub więcej. Jeśli próba się nie uda, materiały zostają zmarnowane i wychodzi bezwartościowy bubel (jeśli jest to broń,



otrzymuje ona cechy „prosta" i „prymitywna", jeśli zbroja, niszczy się z każdym otrzymanym ciosem).

Jeśli postaci uda się osiągnąć wynik końcowy 20 lub więcej, przedmiot jest mistrzowskiej roboty. Jest warty trzy razy więcej i może otrzymać specjalne cechy (broń otrzymuje cechę „potężna", pancerz zwiększa końcowe wyniki prób Wyglądu o 1).

Obciążenie

Zwyczajne, niewielkie przedmioty mają wagę 1, broń 2, a zbroje 8. Typowy człowiek może unieść przedmioty o maksymalnej wadze 15. Jeśli zostanie przekroczona, wszystkie fizyczne próby są utrudnione. Jeśli waga 20 zostanie przekroczona, postać nie może się ruszać. Postać nie liczy wagi przedmiotów, z których korzysta (np. używana broń lub noszona zbroja). Jeśli postać ma torbę lub worek, może zwiększyć limit swojego udźwigu o 3.

Rzadkie uzbrojenie

Znana z innych światów fantasy magia nie istnieje w świecie Exidium. Nie spotkasz tutaj magów, więc nie znajdziesz tutaj również magicznych przedmiotów, pomijając dziwaczne uzbrojenie czartów. Można jednak zdobyć rzadkie uzbrojenie, które co prawda nie posiada żadnych specjalnych, nadnaturalnych cech, lecz budzi respekt wśród ludu oraz strach wśród wrogów.

Poza normalnym orężem w świecie Exidium można spotkać następującą broń:

Sławna broń: oręż ten jest znany z legend i pieśni bardów. Być może przy jego pomocy dokonano czegoś niezwykłego w czasie wielkiej bitwy lub zabito nią potężnego przeciwnika (Siła 6). Końcowy wynik prób wpływania, zastraszania lub imponowania komuś (próby Mowy lub Wyglądu) jest podniesiony o 1, jeśli nosisz tę broń przy sobie i jest widoczna.



Mistrzowska broń: broń ta została wykuta przez sławnego kowala lub została wzmocniona nieznaną techniką kowalską. Otrzymuje cechę „potężna". Zamienienie „normalnej" broni na mistrzowską jest niezwykle kosztowne i skomplikowane, wymagany jest kowal o cesze Rzemiosła 6 oraz materiały o wartości 10 aureoli.

Legendarna broń: jeśli broń jest zarazem sławna oraz mistrzowsko wykonana, otrzymuje tytuł legendarnej. Po prostu promieniuje z niej niezwykłość i każdy, kto ją trzyma czuje się pewny zwycięstwa. Jeśli broń osiągnie legendarny status, jej użytkownik wybiera 1 talent, który jest nadawany temu, kto posługuje się tym orężem. Talent powinien pasować do opisu, nazwy oraz historii oręża.

Jedzenie i polowania

Każdy dzień podróży wymaga przez graczy skreślenia jednego prowiantu z ekwipunku. Co jednak, jeśli jedzenie nieoczekiwanie się skończy, a bohaterowie nie chcą głodować? Wtedy trzeba chwycić za broń i zacząć polować. Zanim polowanie się zacznie, gracz musi ustalić, co chce schwytać: **małą zwierzynę** (króliki, ptaki) czy **dużą** (jelenie, dziki). Następnie należy wykonać próbę Rzemiosła (polowanie). Jeśli poluje się na małą zwierzynę, wynik końcowy musi wynosić 4 lub więcej. Większa zwierzyna wymaga 8 lub więcej. Każde podbicie (czyli sukces i każde 4 punkty ponad wymaganym wynikiem) to jedna sztuka upolowanej zwierzyny. Nieudany rzut oznacza powrót z pustymi rękoma.

Mięso małych zwierząt starczy na jeden dzień dla jednej osoby. Duże zwierzę wystarczy na 3 dni.

Picie krwi

Wielu graczy często zadaje pytanie: co się dzieje, gdy człowiek zacznie pić krew Kruentisa? Odpowiedź jest bardzo prosta: nic dobrego. Wypicie kielicha czystej (To ważne! Krew nie może być zmieszana ze zbyt dużą ilością wody.) krwi Kruentisa wymaga zaliczenia próby Wigoru, a jeśli się nie uda, postać zwymiotuje i choruje przez k4 dni (w czasie choroby nie można próbować znowu wypić krwi, ciało natychmiast ją zwraca). Jeśli jednak organizm przyjmie krew, Kruentis natychmiast zaznacza na polu planszy upadku tego Wędrowca jeden krzyżyk (jeśli jest to postać niezależna, to po prostu losuje nękanie) i regeneruje jedną, wybraną kończynę, która nie jest odcięta czy kompletnie zmiażdżona. Krew Kruentisa ma dziwne właściwości lecznicze, lecz tylko nieliczni medycy o tym wiedzą, a ci którzy wiedzą i tak nie chcą jej stosować ze względu na zbyt duże ryzyko.

Wypicie czarciej krwi ma za to o wiele bardziej kuszące efekty, dlatego istnieje też tylu spaczonych (patrz: pierwsza tabela zawodów w podręczniku *Agonii*). By wypić kielich czarciej krwi, należy zaliczyć próbę Wigo-

ru, nieudana próba tak samo, jak w przypadku krwi Kruentisa, skutkuje chorobą, lecz tylko na jeden dzień.

Efekty czarciej krwi są odczuwalne dopiero po kilku dawkach (kielichach), poniżej znajduje się lista:

2 dawki: szkody na umyśle, raz na tydzień występują halucynacje

3 dawki: Krzepa +1

4 dawki: Wigor +1

5 dawek: jedna losowa mutacja

6 dawek: Skupienie oraz Precyzja +1

7 dawek: poważne szkody na umyśle, raz dziennie występują halucynacje

8 dawek: łatwa komunikacja z czartami, widzenie niewidzialnych czartów

9 dawek: nauczenie się ognistego oddechu (jak u czartów)

10 dawek: druga losowa mutacja

11 dawek: wykonując próbę Skupienia, postać może na chwilę stać się niewidzialna (ubrania nadal są widoczne), podobnie jak czarty; zdolność ta jest z początku dosyć bolesna (organizm musi się dostosować), lecz z czasem przebiega coraz łatwiej

12+ dawek: czarty przestają atakować postać, chyba że sama je sprowokuje; postać otrzymuje też wybraną przez Kruentisa chorobę umysłową.

Zarobki oraz ekonomia

Z reguły, podczas waszych sesji ultra-realistyczna ekonomia nie powinna pełnić ważnej roli. Zamiast przeliczać, ile powinien kosztować chleb w mieście X, biorąc pod uwagę, że typowy młynarz zarabia Y, lepiej jest poświęcić czas na planowanie świetnych przygód dla Wędrowców. Może się jednak zdarzyć, że potężnym Wędrowcom przyjdzie kiedyś przewodzić osadom lub całym armiom, warto wtedy wiedzieć, ile wypada zapłacić swojemu wiernemu słudze lub rzemieślnikowi za dobrze wykonaną robotę.

W czasie przerwy pomiędzy wyprawami, Wędrowcy mogą również sami podjąć się jakiejś pracy i gromadzić uczciwe (lub nie) pieniądze, które mogą się przydać na kolejną przygodę. Lista poniżej przedstawia, ile tygodniowo zarabiają mieszkańcy Exidium.

Zarobki na wsi: 5 szaraków

Najgorsza praca w mieście: 7 szaraków

Zarobek wojów, espadynów i tawe: 7 szaraków

Zwyczajna praca w mieście: 10 szaraków

„Kieszonkowe" ważnej osoby (nobil, herold, reinar, yogen): 20 szaraków

Modyfikatory

Jeśli postać ma zawód, który pasuje do wykonywanej pracy, należy podnieść zarobek o 1.

Jeśli cecha Rzemiosła postaci wynosi 3, należy podnieść zarobek o 2.

Jeśli cecha Rzemiosła postaci wynosi 4 lub 5, należy podnieść zarobek o 4.

Jeśli cecha Rzemiosła postaci wynosi 6, należy podnieść zarobek o 6.

Powyższą tabelę można oczywiście wykorzystać, by **obliczyć ile pieniędzy zarabia Wędrowiec**, jeśli podejmuje się pracy podczas półrocznej przerwy pomiędzy przygodami (strona 53).

Skarby rządzących oblicza się w innych sposób. Każdy władca (potężny nobil, yogen, reinar) posiada własny skarbiec, do którego co pół roku wpływają monety oraz cenne kruszce. Dobra są pobierane z kontrolowanych osad, kopalń oraz ze szlaków handlowych. Powyższa tabela przedstawia jedynie, ile monet władca zabiera zazwyczaj ze sobą i do których ma zawsze dostęp w swojej sakiewce. Postać może oczywiście zabrać dowolną ilość aureoli ze skarbca, lecz trzeba się liczyć z negatywną opinią podwładnych, którzy przyłapią na tym władcę. Mieszkańcy nienawidzą władców, którzy żyją z ich pieniędzy. Monety w skarbcu powinny być przeznaczone na finansowanie projektów w mieście oraz na utrzymanie pracowników i armii.

Poniżej podano przykłady punktów generujących przychody, w nawiasie podano, ile pieniędzy co pół roku wpływa do skarbca władcy z tego punktu.

Mała wieś (5 aureoli)

Duża wieś/miasteczko (25 aureoli)

Duże miasto/twierdza (45 aureoli)

Metropolia (80 aureoli)

Szlak handlowy (20 aureoli)

Kopalnia węgla lub żelaza (15 aureoli)

Kopalnia cennych kruszców (35 aureoli)

Podatki pobierane od gildii (4 aureole)

Utrzymanie jednego oddziału wojów, espadynów lub tawe (100 wojowników) kosztuje 15 aureoli co pół roku.

Życie

Życie na Niepamiętnych nie jest łatwe. Żeby żyć w spokoju, trzeba mieć rodzinę, dzieci do pomocy, dach nad głową i znać się na dowolnym fachu. Ludzie, którzy mają swój własny warsztat, teoretycznie mogą spać spokojnie, ponieważ stać ich nie tylko na chleb i coś do picia, ale nawet mogą sobie pozwolić na czyste ubrania i odrobinę szaleństwa, gdy z odległych krain przyjedzie jakiś handlarz z dziwnościami na swoim straganie.

W praktyce jednak, żadne życie w Exidium nie biegnie zawsze spokojnie. Przez kilka tygodni twój biznes może działać doskonale, aż nagle jednej nocy do twojego magazynku włamie się jakiś potwór i ostatnie co będziesz widział ze swojego dobrego życia, to rozwalone narzędzia za nim i twoje martwe dziecko w jego łapskach.



Życie i śmierć w Exidium

W tym rozdziale porozmawiamy o każdej części świata Exidum, ich mieszkańcach, klimacie oraz przygodach, które mogą czekać na Wędrowców.

Wczesna historia

Exidium przez wiele lat było rozrywane na strzępy przez czarcie armie tajemniczych **czerwonych baronów**. Żaden śmiertelnik nie wie, kiedy się pojawili oraz dlaczego. Dawno temu jednak, pewien bohater zapamiętany dziś jedynie jako **Pierwszy Wędrowiec** odkrył w pewnej dalekiej puszczy zejście do najgłębszych szczelin ziemi. W ciemności odnalazł przykutego łańcuchami do głazów Kruentisa, który przedstawił się jako stworzyciel tego świata.

Pierwszy Wędrowiec uwolnił samozwańczego stwórcę, niestety ten okazał się być potężnym, mrocznym bogiem, pragnącym zdobyć władzę nad Exidium. Na drodze Kruentisa stali jedynie czerwoni baronowie, lecz ich armie nie miały szans oprzeć się jego niszczycielskiej potędze. Kruentis był już bliski zawładnięcia światem, lecz ostatni, najpotężniejszy ze wszystkich baronów, mienijący się Re-Vanarkiem, zadał fałszywemu bogowi potężny cios, który doprowadził go do stanu agonii.

Od tego czasu Kruentis wisi w niebiosach Exidium. Jego rany od czasu do czasu zsyłają na świat krwawą mżawkę, a nowi Wędrowcy, zafascynowani heroizmem Pierwszego, wyruszają w świat, pragnąc raz na zawsze zatrzymać czarcią hordę Re-Vanarka i zapomnieć o Kruentisie. Wielu Wędrowców ma jednak gdzieś heroizm i pragną jedynie za życia zdobyć bogactwo oraz sławę. Bycie Wędrowcem to wszakże bardzo ryzykowna, lecz obiecująca kariera – zawsze są jakieś bestie do pokonania i nieznane miejsca do zbadania i zawsze jest ktoś, kto za to zapłaci.

Exidium

Przypatrzmy się najpierw samemu Exidium. Ciężko jest stwierdzić, jak duży jest ten świat, nawet sami mieszkańcy tego nie wiedzą. Znany jest jedynie ogromny kontynent, na którym znajdują się Niepamiętne Ziemie, Tildris, Nemus oraz Yushan. Kontynent ten jest nazywany przez ludzi **Wielkim Lądem**. Krainę otaczają niebezpieczne (albo raczej – dużo bardziej niebezpieczne, ponieważ żaden zakątek w Exidium nie jest w pełni bezpieczny) ziemie, jak mroźne Kły Vakona, czyli ogromne pasma górskie na północy Niepamiętnych Ziem oraz ziemie samego Re-Vanarka, po których stąpają legiony czartów, przygotowane na kolejne ataki na obszary ludzi. Nikt nie wie, co znajduje się poza tymi krainami, niektórzy mówią, że istnieją inne kontynenty, lecz nikt nie powrócił z dalekich wypraw poza horyzonty znanego świata. Żadna droga nie jest w pełni bezpieczna, nieważne, czy prowadzi przez ląd czy przez wodę.

Fauna i flora Exidium są o wiele groźniejsze niż te, które możemy spotkać w naszym świecie. Krew Kruentisa i jego **lament** (czyli deszcze krwi) zamieniają każde życie w coś... złowrogiego. Ludzie mogą się w pewnym stopniu oprzeć krwi konającego boga, lecz mniej skomplikowane organizmy szaleją, gdy zetkną się z dużą ilością tej substancji. Większość używanych kiedyś przez rycerstwo koni przekształciło się w piekielne wierzchowce, przypominające te, które znamy z naszej *Biblii* i opisu jeźdźców apokalipsy. Przyjazne niegdyś zwierzęta zamieniły się w łowców, a dawni łowcy stali się bestiami z najgorszych koszmarów.

Spójrzmy teraz na niebo. Ponad Exidium rozpościera się morze gwiazd, księżyc wydaje się większy od słońca, a ponad czerwonymi chmurami widać cień fałszywego boga Kruentisa. Klucze ptaków wędrują wysoko ponad głowami ludźmi, szukając nowego, bezpieczniejszego domu. Chmury od czasu do czasu są przebijane przez jakąś ogromną, odmienioną przez lament bestię i ludzie modlą się, by to piekielne latające bydle nie wylądowało na ziemi.

Karmazynowe Wody, czyli jedyny znany na Wielkim Lądzie ocean, to prawdziwe piekło dla żeglarzy. Zbiorniki wodne Exidium są ciągle nasączane lamentem, dlatego wszystko, co w nich żyje prędzej czy później zamienia się w zagrażające ludziom kreatury. Nocą z nabrzeży wypełzają morskie bestie, które terroryzują mieszkańców osad, a im dalej się popłynie, tym większe i bardziej przerażające potwory można napotkać. Dlatego większość osad posiada własne, strzeżone przez puryfikatorów akweny, w których hodowane są zdrowe ryby. **Na szczęście istnieje w Exidium wiele roślin, które oczyszczają wodę z krwi.**

Zabrzmi to niezwykle, ale **wszyscy mieszkańcy Exidium posługują się tym samym językiem**, zwanym potocznie **alsprach**. Uczeni nie potrafią wytłumaczyć, jak do tego doszło. Ktoś lub coś musiało nauczyć ludzi tej mowy w dawnych czasach. Niestety, obecnie też nikt nie ma ochoty zawracać sobie głowy badaniem genezy języka.

W czasie prowadzenia sesji *Agonii* inspiruj się tym, czego się bali wieśniacy za czasów średniowiecza – dziwnych bestii, mrocznych krain i bożych gniewów. Ich strach w naszym świecie był wynikiem słabej edukacji i zabobonów, lecz **w *Agonii*... nic nie jest legendą ani pogłoską, każdy horror może okazać się realny.**

Kalendarz

Rok w świecie Exidium jest podzielony na 10 miesięcy, jeden miesiąc ma 20 dni, a tydzień ma ich 5. Kalendarz wygląda następująco:

Miesiące

Bursjar (wiosna)

Ersjar (wiosna)

Granden (lato)

Valden (pierwsza czerwa)

Regranden (drugie lato)

Chronpot (jesień)

Entpot (jesień)

Snejar (zima)

Aisjar (zima)

Morg (druga czerwa)

Dni

Alabora (pierwszy dzień pracy)

Duora (drugi dzień pracy)

Verita (trzeci dzień pracy, msza w świątyniach Prawdomócy)

Usora (czwarty dzień pracy, co drugą usorę organizowane są targi)

Kubora (zazwyczaj dzień wolny)

Czerwa jest piątą porą roku w świecie Exidium. To dosyć chaotyczny i (na szczęście) krótki czas, w którym wpływ Kruentisa na świat jest silniejszy, a dni są bardzo krótkie. W czasie czerwy drogi handlowe są praktycznie zamknięte, ponieważ zwierzęta stają się niezwykle niebezpieczne. Czerwa ma również wpływ na planszę upadku, co zostało wytłumaczone w dalszej części podręcznika.

Niepamiętne Ziemie

Wyobraź sobie Niepamiętne Ziemie jako Europę z mroków średniowiecza. Teraz podpal wszystkie europejskie stolice, rozwal granice, a do każdego niezabudowanego terenu dodaj garść niebezpiecznych bestii lub gotowy do ataku legion czartów. Niepamiętne Ziemie były niegdyś wspaniałym miejscem, rządzonym przez mądrych i silnych królów. Lecz stara monarchia upadła wraz z atakami czerwonych baronów. Obecnie to chaotyczna mieszanka krain rządzonych przez nobilów. Część z nich rzeczywiście jest potomkami królów, niektórzy jednak władzę zdobyli za pomocą monet lub siły militarnej. Krain są setki i ciężko jest spotkać dwa takie same miejsca, każdy nobil wprowadza na swoje ziemie własne prawa oraz obyczaje.

Ogólnie rzecz biorąc, klimat Niepamiętnych Ziem przypomina połączenie średniowiecznych Niemiec z Polską oraz Czechosłowacją. Gęste lasy oraz obszerne pola otaczają każdą osadę, a na horyzoncie widać masywne wzgórza otulone mgłą.

Mieszkańcy Niepamiętnych Ziem są przesądnymi ludźmi, zawsze można spotkać w zajeździe podróżnego, który opowiada o mitycznych bestiach oraz potężnych Wędrowcach. W czasie każdej verity mieszkańcy pokornie udają się na mszę do świątyni Prawdomówcy. Niezależnie od krainy najważniejszymi wartościami dla mieszkańca Niepamiętnych Ziem są rodzina, dom oraz przeżycie. Mieszkańcy postrzegają nobilów jako wybawicieli, którzy są w stanie przywrócić to miejsce do stanu jego dawnej świetności. Dobrzy i odważni Nobilowie są rzeczywiście postrzegani jako święci i ich rycerze są w stanie zawsze za nich oddać życie.

Obecne Niepamiętne Ziemie są podzielone na 4 sektory:

Północ graniczącą z Kłami Vakona słynie z kopalń, dobrej jakości uzbrojenia oraz pracowitych ludzi.

Zachodnia część Ziem to bogate pola uprawne i spokój przed atakami czartów, które musiałyby się przedrzeć przez północ lub zachód, aby zaatakować te tereny. Zachód jednak męczy się z częstymi najazdami morskich bestii oraz zagrożeniem ze strony troglodytów, którzy zbudowali swe imperia w podziemiach oraz kanałach szybko rozwijających się miast. Wiara w Prawdomówcę jest tutaj szczególnie silna i można znaleźć wiele przepięknych świątyń.

Wschód jest znany jako dom zakonu Malfantego oraz Klefiry. To tutaj powstały najpotężniejsze twierdze, które dumnie stoją i odpierają każdy najazd czarcich hord. Ludzie ze wschodu nie znoszą południowców, uważając ich za szczęściarzy, nierobów oraz słabeuszy.

Południe to kraina teatrów, aren, muzeów oraz sklepów sprowadzających towary ze wszystkich stron, szczególnie z Tildris. Południowcy uważają się za ostatni bastion kultury oraz dziedzictwa Niepamiętnych Ziem.

Niewielu ludzi pamięta nazwy dawnych królestw. Obecni nobilowie nakazali spalić stare zapiski historyczne, by... ludzie po prostu zapomnieli o swojej przyszłości. Chcą, by przyjęli ich jako nowych władców i zaakceptowali przyszłość. Wiedza o dawnych królach doprowadziłaby jedynie do niepotrzebnych ruchów nacjonalistycznych i prób odbudowania władzy. A co, jeśliby się okazało, że ten wieśniak, który dzisiaj naprawia buty, jest tak naprawdę potomkiem wielkiego króla? Wiedza o historii jest po prostu niebezpieczna i niewygodna dla nobilów.

Główną religią mieszkańców Niepamiętnych Ziem jest Rezurektyzm. Jest to wiara w Prawdomówcę, który kiedyś powróci do świata żywych i oczyści Exidium. Prawdomówca w tym kościele jest przedstawiany jako potężny wojownik, który spoczywa w kamiennej, zamknię-

tej wieloma pieczęciami trumnie. Każda pieczęć symbolizuje jakiś grzech ludzki. Kapłani rezurekcyjni nauczają ludzi, by przestali się bać śmierci, ponieważ każdego człowieka czeka odrodzenia u boku Prawdomówcy.

Poniżej znajduje się lista przykładowych imion mieszkańców Niepamiętnych Ziem.

Wynik rzutu	Imię męskie
11	Adbert
12	Audamar
13	Bjorn
14	Cenryk
21	Christof
22	Danr
23	Edwig
24	Gerfryd
31	Irwyn
32	Jendryk
33	Keno
34	Ortwyn
41	Rajmar
42	Tybaut
43	Wylmos
44	Zygysbert
Wynik rzutu	**Imię żeńskie**
11	Adelia
12	Amelina
13	Belinda
14	Diomira
21	Elicja
22	Geraldyna
23	Henna
24	Lamberta
31	Merlinda
32	Nilda
33	Odelia
34	Ramona
41	Rozelina
42	Swana
43	Teodolina
44	Zelinda

Prowadząc sesję na Niepamiętnych Ziemiach, Kruentis powinien wymyślić własną krainę lub krainy, po których będą podróżowali Wędrowcy. Jeśli potrzebujesz inspiracji, możesz użyć poniższych tabel, by wygenerować gotowe krainy razem z nobilami.

Charakter rządzącego nobila

Wynik rzutu	Charakter
1	Heroiczny
2	Inteligent
3	Praworządny
4	Tyran

Na co stawia kraina?

Wynik rzutu	Nacisk
1	Bogactwo
2	Dyplomacja
3	Religia
4	Siła wojska

Wielkość krainy

Wynik rzutu	Wielkość
1	Żałośnie mała (2 wioski, 1 miasto)
2	Stabilna (6 wiosek, 2 miasta)
3	Duża (16 wiosek, 8 miast)
4	Potęga (30 wiosek, 12 miast)

Główny towar krainy

Wynik rzutu	Towar
1	Kruszce
2	Ozdoby, luksusy, inne dobra
3	Pożywienie oraz zwierzyna
4	Uzbrojenie

Cena wylosowanego towaru jest o 25% mniejsza w tej krainie.

Krajobraz krainy

Wynik rzutu	Krajobraz
1	Bagna i moczary
2	Gęste lasy
3	Liczne rzeki
4	Wzgórza

Co często zagraża krainie?

Wynik rzutu	Zagrożenie
1	Czarty
2	Groźne bestie
3	Najeźdźcy z innych krain
4	Troglodyci

Duma krainy

Poniższa tabela przedstawia ważne miejsca, którymi może się pochwalić kraina. Mogą być ciekawym punktem do wykorzystania w przygodzie. Wykonaj 2 rzuty i przerzuć powtarzające się wyniki.

Wynik rzutu	Miejsce
11	„Opuszczone" ruiny czartów
12	Arena
13	Bogata krypta zmarłego nobila
14	Duży posąg dawnego władcy
21	Gildia wojowników
22	Grób sławnego rycerza
23	Kolosalna świątynia Prawdomówcy
24	Konsulat Yushan oraz Tildris
31	Kopalnia diamentów
32	Ogromne targowisko
33	Potężna twierdza
34	Przepiękne ogrody nobila
41	Stara księgarnia
42	Zaawansowana kanalizacja
43	Zakon rycerski
44	Znany teatr

Przygody na Niepamiętnych Ziemiach

Poniżej znajduje się kilka pomysłów na przygody dla Wędrowców.

Niedaleko jednej z wsi znajduje się opuszczona posiadłość zmarłego już nobila. Mieszkańcy mówią, że nocą dobiegają z niej dziwne głosy. Wypowiadają one imię jednego z Wędrowców.

Potężny templariusz wyrusza ze świątyni Prawdomówcy, by zabić przerażającego czarta, który przejął ludzką osadę. Prosi Wędrowców o pomoc w tym pojedynku, obiecując w zamian złoto oraz wdzięczność świątyni

Bitewne pola wzywają! Nobil krainy, w której znajdują się Wędrowcy, organizuje wielką wyprawę, która ma wesprzeć espadynów z Tildris, wyruszających w kierunku ziem Re-Vanarka. Władca oferuje całkiem sowitą płacę, więc ciężko jest odmówić. Jednak po dotarciu do Żelaznych Jarów przywódca wyprawy zostaje zamordowany, a sama armia otoczona przez czarty. Kto dokonał mordu i dlaczego? Jak wędrowcy planują się uratować i wrócić z powrotem do Niepamiętnych Ziem? Kruentis może wprowadzić motyw nobila, który zdradził swoich ludzi i sprzedał się baronowi, potężnych czartów poszukujących Wędrowców, którzy przeżyli masakrę oraz autarchę, który potajemnie pociąga wszystkimi sznurkami w samym sercu ludzkiej metropolii.

Wędrowcy powracają po długiej podróży do rodzinnej wsi jednego z nich. Odbywa się huczna zabawa w rodzinnym gronie, kolejnej nocy jednak w osadzie zjawia się tajemniczy rycerz z hełmem w kształcie zwierzęcego łba i zabija ojca jednego z bohaterów, po czym odchodzi. Dlaczego to uczynił? Co łączy ojca graczy tego gracza z tajemniczym rycerzem? Kim on w ogóle jest? By znaleźć odpowiedź, Wędrowcy muszą przemierzyć niemal całe Niepamiętne Ziemie i odwiedzić wszystkie miasta, przez które przejeżdżał rycerz. Motywem tej historii jest przysięga dokonana za czasów młodości, zakazany rytuał oraz władcy nieumarłych.

Tajemnicza dziewczyna z zakrwawionymi oczyma pewnego dnia pada na kolana przed Wędrowcami i mówi im, że... wie gdzie znajduje się Prawdomówca. Przed bohaterami największa przygoda w historiach Exidium. Droga prowadzi aż do Sol Stelli, czyli ziem samego Re-Vanarka. Ile prawdy skrywają wizje dziewczyny?

Horda troglodytów rozwaliła kanalizację miasta i teraz potwory wylewają się na powierzchnię. Należy ewakuować się z miasta i ratować wszystko, co się da. Ale jak uciec, gdy ziemia zapada się pod nogami?

Żmijogród

Autor rozdziału: *Jakub Rutkowski*

Żmijogród jest jednym z ciekawszych miejsc na Niepamiętnych Ziemiach. Miasto to założone zostało w jamie potężnego żmija, a jego czerep do tej pory jest ustawiony w centrum placu targowego, aby przypominać dni dawnej chwały założycieli. W Żmijogrodzie znajduje się Cech Pogromców Żmijów, który w swe szeregi przyjmuje nielicznych.

Nobilem jest Karyl Dorndarl, który własnoręcznie, wraz ze swymi nieżyjącymi już synami, powalił gada, do którego należało tutejsze leże. Pieniądze z zagarniętego skarbu pozwoliły zbudować miasto.

Karyl jest obecnie człowiekiem sędziwego wieku. Powiadają, iż niedługo Żmijogród pochowa swojego nobila. Co wtedy stanie się z miastem? Pewnikiem rządy przejmie Cech. Nie jest to jednak upragniona przez wszystkich opcja. Mimo iż cech jest zbrojnym ramieniem Żmijogrodu, jego dowódcy nie mają pojęcia o potrzebach ludności i zawiłościach polityki. Żmijogród nie wykarmi się sam i zmuszony jest handlować z innymi miastami, a przywódca Cechu Jakov Birden pragnie jeszcze bardziej odizolować miasto od świata zewnętrznego.

Żmij siedział zadem na potężnym skarbie, na którym nieraz za pomocą swoich szpiegów i przekupstwa obcy nobilowie chcieli położyć swe łapy. Nie wolno też zapominać o kopalniach cennej rudy żelaza, którą odkryto. Co jednak człowiekowi prostemu po złocie i żelazie, skoro nie będzie miał co do garnka włożyć? Lasy nieopodal nie nadają się do dużych polowań, pola przynoszą liche plony, a wody ledwo wystarcza dla ludzi. Karyl potrafi lawirować w świecie polityki ze swoimi chci-

wymi na skarby i złoża żelaza sąsiadami. Jednak Jakov jest niczym żelazna sztaba. Trudno go złamać i niemożliwym jest, aby się ugiął. Zaiste... ciekawych czasów Żmijogród może doczekać.

Lichwiarze

Autor rozdziału: *Adrian Domagała z dopiskami od autora Agonii*

Zdecydowanie najniebezpieczniejszym zakonem na ziemiach Exidium jest Zakon Lamentu, których członków nazywa się po prostu lichwiarzami.

To heretyckie zgromadzenie otwarcie wyznaje Kruentisa jako boga i patrona. Wśród lichwiarzy można spotkać zarówno upadłych rycerzy, oszalałych wojowników, jak i po prostu ludzi, którzy porzucili wszelką nadzieję na lepsze jutro.

Członkowie zakonu nie znają litości – są w stanie wymordować całe wsie, a czasem nawet dokonują skrytobójstw na ludziach z wyższych kręgów. Ludzie powszechnie myślą, że zakon ten nie ma celu, poza dążeniem do kompletnego Armageddonu, w rzeczywistości jednak lichwiarze posiadają ściśle określony cel – chcą uwolnić Kruentisa i są przekonani, że można to osiągnąć, polewając Exidium krwią, tak jak on wylewa na świat swoją.

Dlatego lichwiarze przelewają nie tylko krew niewinnych, ale i własną. Wojownicy z tego zakonu nie zwracają uwagi na rany, wszak każda kropla ich krwi, która upadnie na ziemię, wzmacnia samego Kruentisa.

Nie można „zapisać się" do lichwiarzy, zakon sam znajduje odpowiednie osoby, zazwyczaj wśród męczenników, skazańców oraz morderców. Zanim jednak wybraniec zostanie przyjęty, musi być poddany rytuałowi zwanemu „cyrkulacją krwi". Nowy rekrut na oczach pozostałych zakonników ma za zadanie kogoś zabić, a następnie wypić jego krew prosto z żył.

Kilkaset kultystów tej sekty zostało zabitych przez zakon Kelfiry. Nadal jest on jednak aktywny na ziemiach Exidium i nadal budzi przerażenie.

Jeśli zamierzasz wprowadzić członków Zakonu Lamentu do przygody, daj każdemu z nich poniższy talent:

Upust krwi *(przejdź przez rytuał cyrkulacji krwi)* – twoje próby nie są utrudnione z powodu krwawienia. Jeśli zadasz komuś rany powodujące krwawienie, końcowy wynik twojej kolejnej próby ataku jest podniesiony o 2.

Wędrowcy mogą oczywiście również nauczyć się tego talentu, jeśli zdecydują się przyłączyć do lichwiarzy.

Lichwiarz *(+2 Fechtunek oraz Precyzja, +1 Krzepa oraz Szybkość, -1 Mowa oraz Wygląd)*

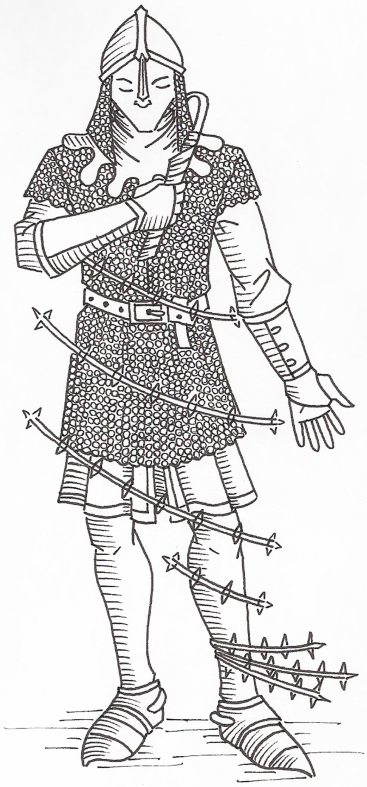
Wyposażenie: zbroja rycerska, dowolna jedna broń, zardzewiały nóż, bukłak z wodą, prowiant, 12 szaraków.

Talent: upust krwi

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i otrzymałeś wizję od samego Kruentisa, możesz zmienić swój zawód na **Proroka Krwi**. Raz na sesję, jeśli próbujesz komuś zadać ból, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Jednym z „najbardziej znanych" świąt lichwiarzy jest Krwawa Lichwa. Jest to święto składania ofiar bogu Kruentisowi co roku w każdy miesiąc Valdenu (pierwszej czerwy).

Obchodzi się go poprzez nabijanie porwanych ludzi (dzieci, kobiet lub mężczyzn) na kilkumetrowe pale bądź też wieszanie na drzewach, po czym nacinanie ich ciał, aby te powoli się wykrwawiały. Celem owego rytuału jest „oddanie" choć części krwi straconej przez Kruentisa i wzmocnienie jego sił, aby w końcu wyrwał się z podniebnego więzienia i wrócił panować nad światem.



Rycerze Ciernia

Autor: *Jakub Rutkowski*

Historia Rycerzy Ciernia to smutna historia o upadku dumnego rycerza Zygysberda Dorna. Jego ród od pokoleń walczył przeciw czarcim hordom Re-Vanarka, zmutowanym bestiom, hordom nieumarłych oraz innym plugastwom stworzonym przez krew upadłego boga przybitego do nieboskłonu.

Hordy Re-Vanarka po wielu próbach w końcu spaliły i ograbiły większość wiosek, które zapewniały żywność i inne niezbędne towary swoim obrońcom. Rok za rokiem, krok po kroku opór drużynników Zygysberda malał, a duch walki zaczynał ustępować miejsca zwątpieniu. Mimo tego, iż za każdym razem udawało się odpierać hordy plugastwa, cena za zwycięstwo była coraz większa.

Kiedy nastał wyjątkowo dotkliwy valden, a lament zaczął padać z nieba z niewyobrażalną wręcz zaciekłością, zamek Dorna został zaatakowany przez potężną hordę czartów. Cud tylko sprawił, że nie padł pierwszego dnia oblężenia. Jednak ponad połowa obrońców straciła swoje życie. Zygysberd, widząc pobojowisko po bitwie, upadł na kolana i w niebiosa wykrzyczał gniew i nienawiść do Re-Vanarka. Poprzysiągł, iż zapłaci każdą ceną, aby dokonać pomsty na znienawidzonym władcy czartów. Tej samej nocy do bramy zamku podszedł stary wędrowiec, który przedarł się przez zastępy nienawistnych stworzeń, wciąż oblegających warownię. Wpuszczono go, gdyż powiedział, że ma rozwiązanie problemu, który trapił Zygysberda. Kiedy wędrowiec stanął przed panem na zamku, pokazał zgromadzonym w sali narad swoją prawdziwą naturę. Czuć było od niego niezwykłą moc i siłę. Podarował on Zygysberdowi roślinę znaną jako Czerwony Cierń i powiedział, że każdy, kto choćby jeden cierń w swe ciało wbije, ten silniejszy powstanie, jego zmysły nabiorą ostrości, a wola walki już nigdy nie będzie złamana. Zygysberd i reszta obrońców zamku, mając w pamięci niezliczone dni walk i straty wielu kompanów, przyjęli dar. Upletli z ciernistej rośliny korony i założyli wszyscy w tym samym momencie na głowy.

Wtedy ich ciała zaczęły mutować w straszliwe formy. Kształty obrosły w grube futro, łuski i kolce, paznokcie przemieniły się w szpony jak u wilków i ptaków drapieżnych, usta przeobraziły się w potworne wysadzone ostrymi zębiskami szczęki, zaś w duszy zaczęły płonąć nieokiełznana furia i chęć mordu. Przeobrażeni rycerze wybiegli z warowni i wydali walny bój czartom na otwartym polu. Trupy czartów słały się gęsto. Wędrowiec nie powiedział im jednak straszliwej ceny, którą muszą ponieść za taką moc.

Rycerze Ciernia już nigdy nie mogą stać się na powrót ludźmi. Ich serca drąży nieokiełznana nienawiść nie tylko de Re-Vanarka i jego czartów, ale też do każdego człowieka. Nie są w stanie się rozmnażać, dlatego wędrują i szukają kałuż krwi Kruentisa, w których owy rzadki cierń rośnie, aby tworzyć z niego korony i siłą przemieniać porwanych ludzi w podobne sobie istoty.

Kto raz koronę na swoją skroń założy, dla tego już nie ma ratunku. Przeznaczony jest mu żywot wśród bestii, którymi po dziś dzień dowodzi Zygysberd pod postacią wielkiego wilka.

Mutant Cierni *(+2 Krzepa, Precyzja oraz Szybkość, -2 Mowa oraz Wygląd)*

Wyposażenie: kolczuga, jedna dowolna broń, cierniowa korona, długie szaty

Talent: aura zła

Rycerze Zygysberda nie mają mistrzowskiego zawodu, zamiast tego zawsze mają jedną mutację, która zmienia ich głowę w pysk wybranego zwierzęcia, i dwie inne losowe.

Wilczyca

Autor: *Jakub Rutkowski*

Zmora Dróg... Pani Bitwy... Żelazna Dama. Niewielu miało wątpliwą przyjemność spotkać ową istotę twarzą w twarz i ujść z życiem, a stało się tak z powodu jej kaprysu. Nie wiadomo skąd pochodzi, nie wiadomo nawet, czy jest to istota z krwi i kości. Nikomu nie udało jej się zranić ani zobaczyć jej lica, skrytego pod wilczym hełmem.

Pojawia się nagle na polach bitew i tam, gdzie leje się krew, aby siać śmierć i strach po obu stronach konfliktu. Z nozdrzy jej rumaka ponoć dobywają się płomienie tak gorące, iż są w stanie stopić pancerz nieszczęśnika, który zechciał wejść jej w drogę. Pancerz pokryty jest ostrymi kolcami, z których ponoć robi użytek w walce pieszej. Powiadają, że szabli w jej rękach boją się nawet autarchowie hordy Re-Vanarka. Mówią też, iż nie pochodzi z naszego świata.

Różne rzeczy powiadają. Dzięki niech będą Prawdomówcy, że nigdy jej nie spotkałem.



Tildris

Na południu od Niepamiętnych Ziem znajdują się gęsto zarośnięte polany oraz lasy liściaste Tildris. Obszar ten przypomina mieszankę starożytnego Rzymu z Francją za czasów potęgi Napoleona. W przeciwieństwie do Niepamiętnych Ziem, Tildris jest niemal perfekcyjnie zorganizowaną krainą, gdzie silny nacisk kładzie się na potęgę militarną. W Tildris nie ma bezrobotnych ani „nieprzydatnych" ludzi. Każda niezdecydowana osoba i każdy bumelant natychmiast jest zaciągany siłą do armii espadynów. Strach przed czartami jest tutaj tak wielki, że władza daje broń do ręki nawet matkom i dzieciom.

Każde miasto jest otoczone potężnym murem, wieżami oraz palisadą, wokół której znajdują się pola uprawne. Wszystkie pomniejsze osady są schowane w lasach, pomiędzy skałami lub w niezapisanych na mapach dolinach. Mieszkańcy takich wsi żyją wolno i czasem są nawet bezpieczni przed espadynami i ich przymusowym zaciąganiem do armii, co niestety często budzi gniew władcy i zmusza go do wysłania żołnierzy w te rejony, by zrobić porządek z wieśniakami.

Cała władza nad Tildris leży w rękach potężnego **Asarona**, wybitnego wojownika, który ponoć wypił krew ostatniego anioła, zyskując tym samym nieśmiertelność. Żaden ludzki wojownik mu nie dorównuje. W czasie gdy normalni śmiertelnicy giną ze starości lub na polu bitwy, Asaron ciągle doskonali swe umiejętności oraz siłę, sprawując jednocześnie władzę nad swoją krainą. Cały lud jednogłośnie oddał się mu, po tym jak ten zabił czerwonego barona Hazerkela, który spustoszył niemal całe Tildris, lecz w końcu poległ pod murami Vanteroii, rodzinnego miasta Asarona (obecnie stolica krainy).

Asaron jednak nie może rządzić samodzielnie, Tildris nie posiada nobilów ani innej formy szlachty, jak to jest na Niepamiętnych Ziemiach czy Yushan. Zamiast tego Asaron ma wybranych reinarów, czyli militarnych przywódców zajmujących się określonymi ziemiami Tildris. Do tego dochodzą armie urzędników, którzy skrupulatnie spisują każdego obywatela i każde zmiany w krainie.

Wszyscy są opłacani z głównego skarbca Asarona. Każdy, kto zawiedzie lub się obróci przeciwko królowi, zostanie zgnieciony przez główną, elitarną armię zwaną diosguerrą.

Asaron spłodził również wielu synów oraz córek z dziesiątkami różnych kobiet, by przekazać dalej swoją niebiańską krew. Większość jego potomków poszło ścieżkami swojego ojca i wykorzystuje swój dar nieśmiertelności, by ćwiczyć siłę oraz umiejętność posługiwania się długą bronią. Potomkowie ci są zwani Lansjerami z Tildris.

Mimo potężnej, autorytarnej władzy, Tildris nie jest nazywane królestwem. Asaron to wybraniec, a ziemie Tildris stanowią jego krainę, z której pobiera godnych wojowników do ostatecznej bitwy z Re-Vanarkiem. Przez mieszkańców Tildris zwane są **Ziemiami Anielskimi**.

Ludzie pochodzący z Tildris są uważani za „bardziej cywilizowanych". Noszą proste mundury i eleganckie, praktyczne uczesania. Dbają o higienę oraz porządek. Wielu, szczególnie starsi, modli się do Asarona niczym do świętego. Niektórzy z nich uważają go za wybrańca samego Prawdomówcy, inni oddzielają go od Kościoła Prawdziwego i tworzą osobną religię. Reinarom to bardzo odpowiada, im bardziej fanatyczne jest oddanie Asaronowi, tym łatwiej można zapanować nad ludźmi, nie tylko w miastach, ale i na polach bitwy.

Maszerujące armie espadynów z Tildris są witane na Niepamiętnych Ziemiach z otwartymi rękoma. Wielu najemników oraz wojów nobila, który chce się przypodobać cudzoziemcom, przyłącza się do „anielskich armii" i razem ruszają w kierunku ziem Re-Vanarka.

Jeśli chodzi o gospodarkę, Tildris jest znane z produkcji doskonałych tkanin, których używa się również w mundurach espadynów, oraz z wysokiej jakości win. Nie należy oczywiście zapomnieć o przepięknych, często misternie zdobionych włóczniach – zostały one opisane w rozdziale poświęconym uzbrojeniu. Jeśli prowadzisz przygodę w Tildris, zamień w tym rozdziale „ozdobną szablę" na „ozdobną włócznię".

Mieszkańcy Tildris są wyznawcami Prawdomówcy. Ich kościół nazywany jest odłamem angelizmu. Angeliści składają swe modły w kierunku sześciu dobrych aniołów, którzy byli niegdyś sługami Prawdomówcy. Imiona pięciu aniołów pojawiły się w starożytnej księdze zwanej „Wielkim Tomem". Księga ta opowiada o pierwszych władcach Tildris i o tym, jak starożytni władcy spotkali na tych ziemiach anioły, które pomogły im przepędzić groźne bestie i zbudować pierwsze miasta. Nie mogły jednak odpowiedzieć na żadne z pytań zadanych przez władców. Szóstym aniołem wyznawanym przez angelistów jest sam Asaron, w którego żyłach płynie święta krew. Anioły, do których się modlą mieszkańcy Tildris, wyglądają następująco:

1. **Nimwu** – Anioł gleby i wody
2. **Lokr** – Anioł lodu i księżyca
3. **Krol** – Anioł ognia i słońca
4. **Jasei** – Anielica dobytku i dóbr
5. **Hazar** – Anioł podróży
6. **Asaron** – Wielki Strażnik

Na stronie 93 znajduje się jeszcze dokładniejszy opis krainy Tildris, dzięki któremu można prowadzić długie kampanie w tym specyficznym rejonie.

Poniżej znajduje się lista przykładowych imion mieszkańców Tildris.

Wynik rzutu	Imię męskie
11	Agustin
12	Alexandr
13	Benito
14	Borredan
21	Cristoval
22	Duran
23	Escobar
24	Ettor
31	Fulgencyn
32	Gasparin
33	Golartin
34	Ladron
41	Prymateon
42	Salvadoris
43	Vernaldin
44	Ynigmos

Wynik rzutu	Imię żeńskie
11	Aldonca
12	Angelia
13	Castellana
14	Catalina
21	Clarina
22	Desfatima
23	Elviria
24	Felipia
31	Gracia
32	Madelena
33	Magregoria
34	Margarida
41	Ollala
42	Teresa
43	Violantina
44	Ysabella

Najciekawszymi osobnikami w Tildris są bez wątpienia lansjerzy. Ci podróżujący po krainie wojownicy robią wszystko, by podnieść swoją siłę do maksimum, więc wyzywanie takiego wojownika na pojedynek nie jest rozsądnym pomysłem (ich siła wynosi 4-6).

Spotykając na swej drodze lansjera, wykonaj 2 rzuty na poniższej tabeli, by określić, czym się charakteryzuje:

Wynik rzutu	Znak szczególny
11	Brak jednej ręki
12	Długa, kolorowa peleryna
13	Dziwaczny hełm
14	Niezwykle przystojny lub piękna
21	Nosi czaszki potworów
22	Nosi zbroję wykonaną ze żmija
23	Ogromna blizna
24	Podejrzliwy
31	Podróżuje z bardem
32	Podróżuje z grupą espadynów
33	Podróżuje z zwierzęciem
34	Posługuje się bronią od czarta
41	Wiecznie pijany
42	Wyzywa każdego na pojedynek
43	Zdobiona broń
44	Zdobiona zbroja

Przygody w Tildris

Poniżej znajduje się kilka pomysłów na przygody dla Wędrowców.

Pewien znany, wędrowny filozof zebrał wokół siebie pokaźną liczbę słuchaczy oraz fanów. Niektórzy mówią, że rodzi się wokół niego nowa religia. Nawet sami gracze są zauroczeni jego wiedzą i pokrzepiającymi słowami. Sytuacja jednak wymyka się spod kontroli, gdy filozof zachęca ludzi do oddania pokłonu Kruentisowi.

Bramy miast, w którym znajdują się Wędrowcy, zostają zamknięte. Ktoś w nocy zabił i rozszarpał całą rodzinę. Wszyscy są przekonani, że zrobił to hienołak. Który z mieszkańców jest bestią? Czas ucieka, a kolejni ludzie znikają.

Pewna matka prosi Wędrowców o pomoc. Od roku nie słyszała wieści od syna, który został przyjęty do espadynów. Co się stało z chłopakiem oraz oddziałem, w którym służył?

Wędrowcy służą jako espadyni w jednym z wielu miast Tildris. Pewnej nocy jednak zamordowana zostaje żona ich reinara, która wybrała się na swój codzienny spacer nad jezioro. Okoliczne kobiety plotkują również, że miała romans z innym mężczyzną. Jak się okazuje, mordercą nie jest człowiek, lecz nakki, które zamieszkało jezioro niedaleko miasta, gdzie spacerowała kobieta.

Podczas swoich podróży Wędrowcy zaprzyjaźnili się z pewnym lansjerem, który nauczył ich, jak lepiej posługiwać się orężem oraz na co uważać, przebywając w Tildris. Podczas kolejnego spotkania bohaterowie widzą, że ich znajomy płacze i denerwuje się. Jak się okazuje, znikła jego żona, prawdopodobnie została uprowadzona. Wędrowcy muszą teraz pomóc przyjacielowi odnaleźć drugą połówkę. Ślady prowadzą wprost do kryjówki pewnego dziwnego kultu, który eksperymentuje z krwią Kruentisa

Nemus

Gdzieś w samym sercu Wielkiego Lądu leży zielona, dzika kraina Nemus. Przypomina ona tropikalną dżunglę, rządzoną przez dużych i potężnie zbudowanych wojowników. Każda ulokowana pomiędzy ogromnymi drzewami osada jest rządzona przez inny klan, najniebezpieczniejsze tereny są zamieszkane przez tak zwanych pierwotnych, czyli mieszkańców Nemus, którzy nie są związani z żadnym klanem i wolą trzymać się praw natury i żyć niczym zwierzęta.

Nemus nie posiada żadnych państw ani praw. Wszystko jest ustalane pomiędzy klanami za pomocą siły. Kto ma najlepszych wojowników, najwięcej bogactw oraz niewolników, ten dzierży największą władzę.

Klany są rządzone przez wodzów. By zostać wodzem, klanbrat czy też klansiostra muszą dokonać czynu, który będzie opowiadany przez nemusczyków z pokolenia na pokolenie. Nierzadko przyszły wódz przejmuje po swoim poprzedniku władzę siłą, zabijając go w pojedynku. Ubiegający się o tytuł wodza wojownicy wyruszają w głąb dżungli i tylko jeden ma prawo powrócić do wioski. Ocalały otrzymuje tytuł wodza oraz partnerkę lub partnera poprzedniego lidera.

Dzikie odstępy Nemus zamieszkałe są przez wyjątkowo duże bestie. Krwiożercze zwierzęta wydają się większe, niż te, które można spotkać na przykład na Niepamiętnych Ziemiach. Szczególnie niebezpieczne są gigantyczne węże oraz krwiożercze, tropikalne ptaki porywające ludzi w niebiosa.

Tutejsze czarty wykuły sobie prymitywne twierdze w głębi wulkanów (których w Nemus jest kilka). Bestie te zieją również zabójczym smogiem, zamiast zwyczajnym ogniem jak normalne czarty.

Od czasu do czasu klanbracia oraz klansiostry Nemus wsiadają na swe tratwy i płyną w stronę Niepamiętnych Ziem, Tildris lub Yushan w poszukiwaniu przygody i bogactw. Niektórzy zbierają się w grupy najeźdźców, których celem jest zdobycie skarbów oraz niewolników dla swojego klanu. Ci wojownicy napadają bezbronne wioski oraz podróżnych w innych krainach. Niektórzy wyruszają samotnie, by zwiedzić świat poza dżunglą. Część z tych samotnych podróżników powraca po wielu latach do swojego klanu jako potężni bohaterowie, którzy „niechcący" przyłączyli się do Wędrowców, przeżywając tym samym wiele przygód po drodze, inni postanawiają zostać w obcej krainie i prowadzą spokojny tryb życia, daleko od klanów i obowiązków wojownika.

W Nemus nie ma szkół ani wybitnych mentorów. Na każdą osadę zazwyczaj przypada tylko jedna osoba, która potrafi czytać i pisać. Tutejszymi mędrcami są między innymi wiedźmy, które normalnie żyją wśród innych ludzi i zajmują się leczeniem chorób oraz wytwarzaniem wzmacniających specyfików dla wojowników.

Mieszkańcy Nemus modlą się do oceanu, do którego zwracają się „o Wielka Wodo". Raz do roku ludzie z Nemus poświęcają wodzie drobne, wykonane ręcznie przedmioty.

Poniżej znajduje się przykładowa lista imion mieszkańców Nemus.

Wynik rzutu	Imię męskie
11	Abo
12	Afol
13	Ayo
14	Bako
21	Babak
22	Da
23	Fas
24	Gabo
31	Hai
32	Ib
33	Jako
34	Kadr
41	Kofi
42	Kojo
43	Wakesa
44	Zubari
Wynik rzutu	**Imię żeńskie**
11	Abimbola
12	Awaka
13	Chike
14	Delu
21	Funako
22	Emem
23	Katlego
24	Kutjo
31	Mesi
32	Mirembe
33	Nuru
34	Ogi
41	Tapiwa
42	Yeide
43	Zeika
44	Zula

Pierwotni nie posiadają imion, posługują się przydomkami, poniżej znajduje się kilka przykładów.

Wynik rzutu	Imię pierwotnego
11	Biegacz
12	Bójsię
13	Głazarz
14	Gryzący
21	Kijobij
22	Kościoból
23	Krwijec
24	Nerwotrzask
31	Okodal
32	Pożeracz
33	Rykacz
34	Wąchacz
41	Węgorz
42	Włosogłowy
43	Wysokoskok
44	Żółw

Przygody w Nemus

Poniżej znajduje się kilka pomysłów na przygody dla Wędrowców.

Gigantyczny wąż (siła 5) wypełzł z dżungli i obwinął się wokół osady klanu Białorękich, w której znajdują się Wędrowcy. Z jego brzucha dobiegają krzyki. Wąż pożarł podróżników z Niepamiętnych Ziem, którzy go obudzili w czasie przebijania się przez busz, gdzie ponoć znajdują się wspaniałe skarby nieistniejącego już klanu Wężokrzyków.

Gdzieś w dżungli znajdują się zarośnięte ruiny czartów. Zaginęła tam ostatnio dwójka dzieci jednego z klanbratów. Jak się okazuje, w ruinach mieszka wyjątkowo dziwna oraz niebezpieczna grupa pierwotnych.

Gdzieś na dalekim wzgórzu Grandamok znajduje się miecz Topobaku, który był niegdyś używany przez wielkiego wojownika Baku Zmoromściciela. Przywódca klanu Ostrozębów ogłosił: „Kto pierwszy przyniesie mi miecz Baku, ten otrzyma złoto, kobiety oraz chwałę". Na poszukiwania miecza wybrali się nie tylko Wędrowcy, lecz także potężni klanbracia czy klansiostry Nemus, a nawet jeden wojownik z Yushan! Niechaj się rozpocznie wyścig!

Niedaleka osada ma nowego wodza, który przejął władzę siłą. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie to, że wódz jest kambionem. W wiosce zaczynają pojawiać się czarty, a przerażeni wojownicy oddają cześć nowemu przywódcy. Wszystkie inne osady są teraz w stanie gotowości – szykuje się wojna. Wędrowcy zostali wysłani przez wodzów reszty osad, by znaleźli rozwiązanie tej sytuacji i słaby punk kambiona. Po drodze spotykają byłego mieszkańca przeklętej osady i dowiadują się od niego, że matka czarciego wodza nadal żyje i może okazać się kluczowa w walce z nim.

Jesteś fanem prostego i brudnego szabrowania lochów? Chcesz się wykazać przed innymi wojownikami i ubiegać się o tytuł wodza? No to mamy dla ciebie zadanie – pobliski pozornie nieaktywny wulkan, w którym niegdyś znajdowała się strażnica czartów. We wnętrzu zginął jeden z dawnych, chwalebnych wojowników – Gabo Umwatel. Nosił na głowie kamienną koronę zdobioną rubinami, myślisz że jesteś w stanie ją odzyskać? Nikt nie wie, czy czarty jeszcze tam żyją i czy miejsce nie jest zalane lawą. Powodzenia!

Pewien tyran na samym wschodzie Niepamiętnych Ziem przejął władzę w pewnym mieście. Zebrał wokół siebie całą masę złota i elitarnych wojów, tak przynajmniej opowiadali wam podróżnicy, którzy wrócili z kilkuletniej wyprawy. Cóż za wspaniały cel! Przygotujcie statki i ruszajcie przez morze do Ziem. Bierzcie, ile tylko potraficie unieść i w razie potrzeby skróćcie wojów nobila o głowę, by pokazać swoją siłę.



Yushan

Jeszcze dalej, poza wodami oddzielającymi Nemus od cywilizowanego świata, leży egzotyczna, pokryta polami uprawnymi kraina Yushan. Kraina ta jest rządzona przez tawe, potężnych wojowników i szlachtę na miarę nobilów z Niepamiętnych Ziem.

W przeciwieństwie do Nobilów, tawe mają ściśle określoną hierarchię i współpracują ze sobą, służąc jedynemu, prawdziwemu władcy Yushan (więcej na temat rang tawe można znaleźć w opisie tego zawodu). W Yushan wyznawany jest smok, od którego pochodzi nazwa samej krainy. Powiada się, że smoczy Yushan jest w stanie spalić niebiosa razem z Kruentisem i tym samym zbawić świat przed złem. By jednak go ożywić, wojownicy z klasztorów muszą odnaleźć pozostałe kości, które zostały porozrzucane po świecie przez Kame-No-Daku, czyli boga nieuniknionej śmierci, który nieraz próbował doprowadzić smoczą krainę do zguby.

Obecnym władcą Yushan jest saiko Naoki II. Człowiek kochający, lecz ksenofobiczny. Naoki pragnie odciąć Yushan od wszelkiego zła, które dzieje się w innych krainach, nie chce mieć nic wspólnego z Niepamiętnymi Ziemiami oraz Tildris i ich wojnami z pozostałymi legionami Re-Vanarka. Naoki stawia kładzie duży nacisk na swoich tawe, od czasów przejęcia przez niego władzy wojownicy uzyskali więcej przywilejów i dostęp do lepszego uzbrojenia, stanowczo ułatwiło to walkę z wszelkimi paskudztwami zagrażającymi Yushan, lecz zwiększyło niezadowolenie wśród chłopów. Tawe, którzy działają daleko od stolicy, często wykorzystują swoich poddanych, zmuszając ich do ciężkiej pracy w kopalniach lub na polach, a na handlarzy nakładane są ogromne podatki... chyba że handlarz ten zamierza lepiej współpracować z tawe i zapewnić mu lepszy towar.

Yushan nie handluje już z zachodem, by zerwać wszelkie kontakty. Niektórzy tawe zapłacą niemałą sumę handlarzowi, który jest w stanie przynieść ciężkie uzbrojenie (szczególnie zbroje płytowe oraz bombardy) produkowane poza Yushan. Sama „kraina smoków" znana jest z doskonałych dzieł sztuki, szczególnie ceramiki, oraz przepysznego jedzenia. Niestety, żelazny oręż z tych krain jest dosyć niskiej jakości przez niewielkie złoża rudy.

Pierwszym, co odróżnia Yushan od zachodu jest fakt, że stacjonuje tutaj niewiele czartów. Re-Vanark koncentruje się na Niepamiętnych Ziemiach oraz Tildris, reszta baronów nie żyje, więc nie opłaca się rozdrabniać legionów i wysyłać ich na twierdze tawe. Jedno jest pewne: gdy padnie zachód, Re-Vanark jednym szturmem zmiecie z powierzchni ziemi Yushan, jednak sami mieszkańcy na razie się tym nie przejmują, istnieje duża szansa, że Tildris pokona ostatniego barona, a jeśli nie, tawe już dawno będą wypoczęci i przygotowani na atak Re-Vanarka.

Największy problem Yushan stanowi obecnie morze. To właśnie tam grasują najgorsze bestie oraz kreatury, które są nazywane przez tutejszych mieszkańców shime. To dwunożne, morskie potwory z przerażająco długimi zębami i mackami zamiast rąk. Nie wzniesiono nadmorskich osad w Yushan, nie ma więc sensu budować statków i płynąć po wodzie, skoro kontakt z innymi krainami jest mocno ograniczony, a żadna nadmorska osada nie byłaby w stanie przetrwać dnia, ze względu na zło, które czai się w głębinach. Czasami znajdą się chłopi, którzy wykonają proste łajby lub tratwy, lecz korzystają z nich tylko wyznawcy smoka, którzy wybierają się w poszukiwaniu kości swojego boga, lub potężni wojownicy, którzy jednak chcą wspomóc świat w walce z ostatnim baronem... lub po prostu szukają godnego przeciwnika wśród obcokrajowców.

Yushańczycy są uważani za ludzi nieufnych, pracowitych i ekscentrycznych. Uwielbiają filozofię oraz kolekcjonowanie osobliwych przedmiotów, jak figurki, obrazy oraz zabawki. Mówią językiem alsprach, tak jak reszta ludzi w Exidium, wprowadzili do niego jednak wiele neologizmów oraz związków frazeologicznych, dlatego cudzoziemcy mają czasem problem, by ich zrozumieć.

Jeszcze dokładniejszy opis Yushan z całą kopalnia pomysłów na poprowadzenie długiej kampanii w tym egzotycznym rejonie znajduje się na stronie 100.

Poniżej znajduje się przykładowa lista imion mieszkańców Yushan.

Wynik rzutu	Imię męskie
11	Daiki
12	Eita
13	Haruto
14	Isamu
21	Katsumi
22	Kenzo
23	Manabu
24	Masao
31	Nobu
32	Saburo
33	Shou
34	Sora
41	Susumu
42	Takumi
43	Yuto
44	Yuuma
Wynik rzutu	**Imię żeńskie**
11	Akemi
12	Amaya
13	Beniko

14	Emi
21	Fumiko
22	Haruka
23	Kazuko
24	Mayumi
31	Nanami
32	Natsuki
33	Reika
34	Rin
41	Sadako
42	Setsuko
43	Teiko
44	Yuna

Przygody w Yushan

Poniżej znajduje się kilka pomysłów na przygody dla Wędrowców.

Pewien kapłan widział wielkiego shime, który w mackach trzymał ogromną kość i wymachiwał nią niczym maczugą. Istnieje duża szansa, że ta kość należy do smoczego boga Yushan, więc musi zostać mu zwrócona. Shime skrył się w starej twierdzy na środku wielkiego jeziora, nikt nie wie, jakie zagrożenia mogą jeszcze czyhać w środku.

Pewien kupiec zaczepia Wędrowców, ma on na swoim wozie kilkanaście bombard z Niepamiętnych Ziem. Chce je sprzedać pewnemu znanemu tawe za ogromną sumę. Z chęcią się podzieli z Wędrowcami, jeśli ci będą go eskortować przez całą krainę. Niestety, inny tawe dowiedział się o transporcie i zrobi wszystko, by przejąć bombardy dla siebie, bez wydawania monet.

Nieumarły, uzbrojony po czubek głowy tawe (zmora) terroryzuje wieś każdej nocy. Cały czas wypowiada imię jakiejś kobiety... Kim ona jest? I kto obudził wojownika?



Wyspy Maunawahin

Autor rozdziału: *Rene Paduch*

Wśród leżącego na południu od Yushan archipelagu znajdują się wyspy Maunawahin nazywane przez marynarzy Martwicą. Tam właśnie żyją plemiona Żelaznej Róży. Wśród ich społeczności panuje matriarchat.

Mężczyzn, określanych jako *ka'ōpala*, zakuwa się w obroże i łańcuchy oraz pozbawia poczucia własnej woli. Jedynie kilku ma przywilej zachowania genitaliów, by zapewnić plemieniu kolejne władczynie. Mimo iż kobiety rządzą plemionami, nie jest ich zbyt wiele. Wiąże się to z wieloletnim stosowaniem śmiertelnie niebezpiecznych narkotyków, których jedną dawkę przeżywa co piąta osoba. Pod wpływem tego rytuału (nazywanego *dojrzewaniem*) stają się niezwykle agresywne i sadystyczne, a ich muskulatura przekracza możliwości przeciętnego człowieka.

Jednak największą odrazę budzi ich specyficzny rytuał. Polega on na gwałceniu odurzonych narkotykami i alkoholem czartów, które zostały schwytane w niewolę. Z obrzydliwego miotu rodzą się potężne kambiony, które zamiast głowy mają coś, co przypomina łeb rekina z mackami mątwy. Bez przerwy grasują po okolicznych wodach, rozszarpując zarówno marynarzy, którzy ośmielą się zapuścić w te strony, jak i ich okręty. Czasem pozostawią kilku ocalałych i czynią ich kolejnymi *ka'ōpala*.

Wojowniczki klanu Żelaznej Róży mają średnią siłę 4. Posługują się drewnianymi mieczami, które są dodatkowo wzmocnione zębami rekinów (cecha „silny", oręż taki występuje rzadko i tym samym jest sporo wart – około 90 szaraków za sztukę).

Kambion Żelaznej Róży

Abortus Externus Rosarius

Siła: 4

Kambiona Żelaznej Róży należy traktować jako normalnego kambiona (patrz: strona 153) z następującymi wyjątkami:

Posiada łeb rekina z niezwykle niebezpiecznymi zębami (cecha „silny", są niezniszczalne). Kambion ten potrafi również oddychać pod wodą oraz posiada jedną dodatkową, losową mutację.

Kambiony Żelaznej Róży chronią kobiety z wyspy Muanawahin i reagują niezwykle agresywnie, gdy tylko ktoś okaże im wrogość (+1 do końcowego wyniku kolejnej próby).

Korys

Kraina zwana również „ostatnim przystankiem". Na dalekim południu rozciągają się ogromne koryskie stepy, zamieszkałe przez nomadów oraz uciekinierów z innych krain. Nie ma tutaj żadnych państw, granic ani praw.

Nomadzi mają ciemniejszą skórę od reszty mieszkańców Exidium i z natury są bardzo pomocni. Odwiedzają od czasu do czasu osady założone przez przybyszów, sprzedając im mięso lub skóry w zamian za narzędzia i inne, nieznane im dobra. Nomadzi są ekspertami, jeśli chodzi o podróż przez polany oraz jaskinie.

Niestety, obcokrajowcy nie są przyzwyczajeni do koryskich klimatów, tak jak nomadzi, czasami z odwiedzonej przed tygodniem osady zostają tylko zgliszcza, ponieważ mieszkańcy nie przygotowali się na atak groźnych bestii, które wędrują po odległych stepach.

Niewiele wiadomo o tych odległych krainach ani o ich historii. Korys nie posiadał żadnych królestw ani władców, sami nomadzi również nie troszczyli się o zachowanie historii tego miejsca.

Znakiem rozpoznawalnym Korys są olbrzymie jaskinie oraz szczeliny w ziemi, prowadzące do skomplikowanych podziemi rozciągających się po niemal całym kontynencie. Nomadzi zawsze ostrzegają obcokrajowców, by ci nigdy się nie zbliżali do tych podziemi bez pomocy doświadczonego nomady, ale niewielu z nich słucha...

W niektórych jaskiniach można jedynie odnaleźć prymitywne rysunki, przedstawiające ludzi patrzących w niebo, spadające gwiazdy oraz dziwne niby-ludzkie istoty wychodzące spod ziemi.

Podziemia Korys są domem dla rasy potworów zwanych blemiesami. Blemiesy to istoty przypominające bezgłowych ludzi i zostały dokładniej opisane w bestiarium.

Poniżej znajduje się przykładowa lista imion nomadów.

Wynik rzutu	Imię męskie
11	Altansaran
12	Batbajar
13	Bolorma
14	Erdenchimeg
21	Erdenebat
22	Gangatar
23	Ganzorig
24	Gerel
31	Gerennaral
32	Khulan
33	Naranbatar
34	Ojochemeg
41	Otgobajar
42	Sarnai
43	Tomorbatar
44	Tsegseg

Wynik rzutu	Imię żeńskie
11	Arigh
12	Arslan
13	Bayun
14	Berke
21	Chagtai
22	Cheren
23	Damdisurin
24	Edigan
31	Gatchluki
32	Houlun
33	Kassara
34	Kuzhuk
41	Magsa
42	Quacha
43	Sukbetaar
44	Ulagan

Przygody w Korys

Poniżej znajduje się kilka pomysłów na przygody dla Wędrowców.

Przerażony nomada mówi Wędrowcom, że przy niedalekim stawie ujrzał glatysanta. Szansa jest nikła, że stwór wciąż się tam znajduje, lecz gra jest warta świeczki. To potężna bestia, lecz jej zabicie przyniesie zwycięzcy chwałę i szczęście.

W czasie swojej podróży Wędrowcy w środku nocy natrafiają na zrujnowany obóz nomadów. Horda czarnych wilków szturmuje na sam środek placu, a wśród ciał braci i sióstr stoi potężny (siła 5) jurtwach, czyli strażnik nomadów, który samotnie toczy bitwę z bestiami. Jak się okazuje, największy, dwunożny wilk uprowadził jego żonę do swojej pieczary, jego grupa jest martwa, ale chce przynajmniej odzyskać swoją ukochaną, więc błaga Wędrowców, by pomogli mu ją odzyskać.



Kły Vakona

Gdy znajdując się na Niepamiętnych Ziemiach, popatrzymy na północ, ujrzymy na horyzoncie czarne, złowrogie iglice, które zabraniają ludziom wstępu na nieznane ziemie poza Wielkim Lądem. Kły Vakona były niegdyś rządzone przez czerwonego barona o tym samym imieniu. Jest to mroźna kraina lodu oraz skał, w której zakładanie osad wydaje się szaloną decyzją, lecz pomimo tego wielu ludzi ryzykuje i wybiera te rejony, pragnąć ogołocić wzgórza z cennych minerałów – złota, diamentów, rubinów.

Niestety, w Kłach nadal istnieje wiele aktywnych skupisk czartów, które patrolują mroźne wzgórza, szukając słabego punktu przy granicach z Niepamiętnymi Ziemiami. Na szczęście czarty z Kieł utraciły swojego barona i legiony są zdezorganizowane, więc strażnicy jarów oraz dostępni rycerze robią wszystko, by nie połączyli się oni z legionami prowadzonymi przez Re-Vanarka. Ludzi, którzy na stale postanowili zamieszkać na Kłach, nazywano góralami. Żyją z polowań oraz prowadzenia podróżników i kopaczy poprzez góry.



Przygody na Kłach Vakona

Poniżej znajduje się kilka pomysłów na przygody dla Wędrowców.

Odkryto nowe złoża diamentów, grupa kopaczy z Niepamiętnych Ziem prosi Wędrowców, by im pomogli dostać się bezpiecznie do wnętrza góry, a w zamian otrzymają kilka cennych kamieni. Górale jednak ostrzegają – wzgórze, w którym znajdują się złoża jest nazwane Iglicą Tjorga. W samym sercu tej wielkiej skały mieszka potwór, od którego właśnie pochodzi nazwa. Czym jest Tjorg i czy stanowi zagrożenie dla ludzi? Nikt nie wie i nikt dotychczas nie chciał się dowiedzieć.

Krążą pogłoski, że gdzieś w najdalszych zakątkach Kieł istnieje stara twierdza, która została przejęta przez oddział wojów dowodzonych przez legendarnego lorda Hirnbacha Złotozębnego. Powiada się, że żołnierze po dziś dzień stacjonują w tej twierdzy, utrzymując się z polowań i czekają, aż inni żołnierze z Niepamiętnych Ziem do nich dotrą, by wspólnie przejąć te niebezpieczne tereny.

Żelazne Jary

Żelazne Jary to obszar, który oddziela Niepamiętne Ziemie od krain należących do Re-Vanarka. Gęste lasy i liczne rzeki utrudniają podróżowanie przez te rejony. Najlepiej położone punkty są wzmocnione palisadami oraz strażnicami, w których zasiadają strażnicy licznych krain Niepamiętnych Ziem. Ich zadaniem jest powstrzymywanie mniejszych grup czartów przed dotarciem do osad ludzi oraz informowanie o każdym ruchu wroga. Wielu posłańców krąży pomiędzy miastami Niepamiętnych Ziem oraz Żelaznymi Jarami. Do tego miejsca wybiera się również wielu lamentatorów, którzy spalają poległych wojów i zajmują się cmentarzami, postawionymi, by chować nie tylko żołnierzy z Niepamiętnych Ziem, lecz również tych od Tildris, którzy wybrali się w te rejony, by wyruszyć na bitwę z czerwonym baronem.

Przygody w Żelaznych Jarach

Poniżej znajduje się kilka pomysłów na przygody dla Wędrowców.

Niedawno odbyła się wielka bitwa pomiędzy czartami a armią espadynów z Tildris. Pech chciał, że dzień później spadł z nieba krwawy deszcz. Wędrowcy zostali otoczeni w gęstym lesie przez armię nieumarłych i muszą znaleźć schronienie, zanim apokalipsa zombie ich dopadnie.

Wędrowcy natrafiają na ciężko rannego espadyna, który wyruszył razem z niewielkim oddziałem z Tildris. Wojownik próbuje się skryć przed polującym na niego groźnym czartem. Wędrowcy docierają do najbliższej strażnicy, gdzie spędzają noc, lecz równo o północy ktoś przebija się przez bramę. Czart odnalazł swoją ofiarę. Czy Wędrowcy będą próbowali stoczyć bitwę z potworem i uratują podróżnika z Tildris, czy jednak zaczną uciekać?

Ziemie Re-Vanarka

Ziemiami Re-Vanarka określa się 3 krainy należące do ostatniego, czerwonego barona. Są to kolejno **Sol Stella** graniczące z Żelaznymi Jarami, **Aranea** na północy oraz **Gehenna** na wschodzie (poza nią jest już tylko ocean).

Sol Stella należała niegdyś do przepięknego królestwa, które utrzymywało bliskie relacje z dawnymi królestwami Niepamiętnych Ziem. Pośród brunatnych wzgórz Stelli leży wiele kamiennych metropolii ciągnących się przez całą krainę niczym labirynt. Miasta Sol Stelli budziły niegdyś podziw swoim przepychem – budynki katedr poświęcone Prawdomówcy zdają się ciągnąć kilometrami, wieże obserwacyjne przecinają wprost niebiosa, a przepiękne pałace zdobione są licznymi obrazami oraz posągami przedstawiającymi postacie, które już zostały przez większość zapomniane. Mury miast zostały zniszczone, a armie baronów wybiły wszystko i wszystkich.

Obecnie Sol Stella to miasta duchów – opuszczone budowle i ulice straszą nawet najdzielniejszych rycerzy. Grobowa cisza czasem jest przerywana pojękiwaniem nieumarłego lub marszem czarcich legionów, które zmierzają w kierunku Żelaznych Jarów. Sol Stella wydaje się być dobrym punktem obronnym ze względu na swe masywne pałace oraz mury, czarty jednak posiadają tutaj niewiele baz. Ciężko wytłumaczyć dlaczego – coś odstrasza je ulic tych miast.

Aranea to niewielka kraina na północy i jedyny zielony skrawek terenu na ziemiach barona. Gęste lasy iglaste zamieszkałe są przez groźne, krwiożercze bestie. Stacjonuje tu aż kilkanaście twierdz czartów, ponieważ to tutaj armie barona mogą spokojnie przygotować się na marsz w kierunku osad ludzi.

W Aranei istnieje kilka osad ludzkich, które są tak dobrze ukryte, że nawet czarty nie są w stanie ich wytropić oraz usunąć. Niestety, sami mieszkańcy tej krainy nie są wiele lepsi od legionów barona, zaliczają się do wyznawców tajemniczej pajęczej bogini o imieniu Adakta. Aranejczycy to specjaliści w posługiwaniu się truciznami, hodują też gigantyczne tarantule bojowe, które karmią krwią Kruentisa. Powiada się, że udało im się wyczyścić już jedną czarcią twierdzę, poza tym jednak niewiele wiadomo o kulturze tych dziwnych ludzi.

Gehenna od zawsze była przerażającym miejscem w Exidium. Nie istnieje tu żadna roślinność ani normalne życie. Sucha, popękana ziemia jest zdobiona jedynie kamiennymi iglicami oraz kraterami, z których wydobywa się toksyczny gaz pokrywający całe niebo ponad Gehenną i zasłaniający nie tylko słońce, ale i Kruentisa. Podróżowanie bez chusty zasłaniającej usta jest niemożliwe.

W samym sercu Gehenny leży twierdza ostatniego barona. Dotychczas nikt z ludzi jeszcze nie widział największej osady czartów, znajdującej się wewnątrz kamiennych murów.

UWAGA

Dalszy tekst zdradza wiele faktów na temat Exidium oraz czartów. Normalny śmiertelnik nie ma o nich pojęcia.

Re-Vanark jest obecnie jedynym baronem, który zasiada na węglowym tronie w przerażającym pałacu Gehenny. Był on niegdyś aniołem na usługach jedynego boga, który występował pod dwoma postaciami – Verutisa i Kruentisa. Po kilku tysiącach lat służby, z winy ludzi oraz ich degeneracji, siła Kruentisa zwiększyła się do takiego poziomu, że udało mu się oddzielić siebie od ciała Verutisa. Jego bliźniak powoli usychał i umierał, a Kruentis przeżył i został jedynym bogiem.

Re-Vanark, który zbuntował się przeciwko nowemu bogu zostając tym samym został upadłym aniołem, zebrał ze sobą dwunastu braci oraz sióstr i za pomocą przywołanych rytualistycznie czartów zbudowali twierdze oraz łańcuchy, które były zdolne zapieczętować Kruentisa pod ziemią.

Po uratowaniu Exidium przed Armageddonem, Re-Vanark był zmuszony usunąć z powierzchni tego świata śmiertelników, którzy doprowadzili do wszechobecnego splugawienia. Nie miało to znaczenia, że niektórzy byli po stronie Verutisa – należało oczyścić ten świat z wszystkiego, by mógł rosnąć spokojnie na nowo.

Jego plan pewnie by się udał, gdyby nie pewien Wędrowiec, który odnalazł więzienie Kruentisa...

Trzynastu Baronów Exidium

De-Venora – pani tarcz. Zabita przez Kruentisa.

Gohorth – pan południa. Zabity przez Kruentisa.

Hazarkel – pan zachodu. Zabity przez Asarona.

Katatona – pani cienia. Zabita przez Kruentisa.

Katona – pani wschodu. Zabita przez Kruentisa.

Margon – pan ziemi. Zabity przez Kruentisa.

Marillin – pani wody. Zabita przez Kruentisa.

Panaos – pan starej rasy. Zabity przez Kruentisa.

Qu-Nimbu – pan nieba. Zabity przez Kruentisa.

Quenvilion – pan ostrzy. Zabity przez Pierwszego.

Samsarion – pan światła. Zguba nieznana.

Vakon – pan północy. Zabity przez Kruentisa.

Re-Vanark – pan czartów.

Pandemonion – Metal Czartów

Autor rozdziału: *Eryk Jankowski*

Na ziemiach Re-Vanarka, to jest w Sol Stelli, Aranei oraz Grand Gehennie, występuje pewien rzadki metal zwany pandemonionem. To czarne niczym noc tworzywo wykorzystywane jest do wykuwania specjalnego oręża stosowanego przez czarty. Nikt niestety do końca nie wie, czy metal ten jest wydobywany gdzieś z kopalni na terenach Gehenny, czy może czarty lub ludzie służący Re-Vanarkowi mieszają żelazo z jakimś innym specyfikiem, by uzyskać stop.

Pandemonion jest trwały niczym żelazo, jego prawdziwa siła leży jednak w nadnaturalnej aurze, którą wytwarza. Aura ta w dziwny sposób wpływa na wykuty przedmiot – czasem ostrze z pandemonionu się podpala (stąd niektóre czarty posługują się ognistym orężem), innym razem metal wydziela dziwną truciznę, a czasem efekty są tak niesamowite, że przedmiot staje się niezdatny do użycia.

Efektem ubocznym pandemonionu jest fakt, że metal jest bardzo niebezpieczny dla człowieka – po jej dobyciu, postać musi zaznaczyć sobie krzyżyk na planszy upadku. Organizm jednak po pewnym czasie przyzwyczaja się do metalu i dalsze stosowanie tego typu uzbrojenia nie ma już negatywnego wpływu.

Rzemieślnik znający się na obróbce metalu może próbować stworzyć jakiś przedmiot z pandemonionu, jeśli jego Rzemiosło wynosi przynajmniej 4.

Pandemonion możesz wykorzystać, by wprowadzić do swojej przygody przedmioty o niezwykłych właściwościach. Możesz je postrzegać jako artefakty magiczne, znane w innych grach fantasy. Pamiętaj jednak, że magia w świecie Exidium tak naprawdę jest nieznana i niedostępna ludziom. Nie ma możliwości, by „wyciągnąć" moc pandemonionu z metalu, nie można też jej formować. Dziwaczna aura wytwarzana przez ten metal jest czymś naturalnym, nie stworzonym przez magię ani magów.

Jeśli Wędrowcy napotkają na swojej drodze przedmiot wykuty z tego metalu, możesz wykorzystać poniższą tabelę, by wylosować jakiś efekt, który wpływa na przedmiot. Możesz oczywiście również wymyślić własny.

Wynik rzutu	Wpływ pandemonionu na przedmiot
11	Wibruje gdy w pobliżu jest [podaj co lub kto]
12	Świeci się na [wybierz kolor]
13	Płonie
14	Wydziela truciznę
21	Jest niezniszczalny
22	Co jakiś czas wyje [podaj jaką bestię przypomina wycie]
23	Nie waży nic
24	Jest gumowaty (jego twardość i trwałość jest jednak zachowana)
31	Emanuje nienaturalnym chłodem
32	Jest pół-widoczny
33	Jest bezdźwięczny (nie powoduje dźwięku nawet po rzuceniu nim na ziemię)
34	Wydziela zapach [podaj czego]
41	Sam się naprawia/regeneruje
42	Zawsze unosi się na wodzie
43	Zachowuje się niczym żywa istota
44	Co jakiś czas tworzy wyładowania elektryczne

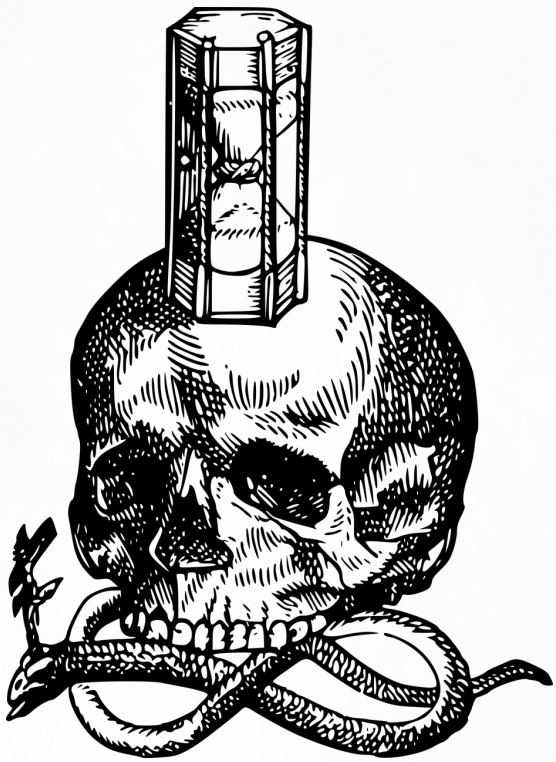


Puls Exidium

Gdy Wędrowcy spędzają wolny czas w spokoju – śpiąc w osadzie lub balując, Kruentis może raz dziennie wykonać rzut k444 na poniższej tabeli, by dowiedzieć się, co dzieje się na świecie.

Zinterpretuj wyniki na swój sposób. Te wydarzenia nie mają bezpośredniego wpływu na Wędrowców, dopóki sami się nimi nie zainteresują.

Wynik rzutu	Puls
111	Apokalipsa nieumarłych krąży po dolinie
112	Bohaterski wojownik powrócił do osady
113	Ciężka ulewa
114	Coś osiedliło się w pobliskiej jaskini
121	Do brzegu dobiła łódź
122	Dokonano morderstwa
123	Drwale zostali zaatakowani w czasie ścinania drzew
124	Duża krwawa bestia krąży po lesie
131	Duży spadek temperatury
132	Dym na horyzoncie
133	Dziwne odgłosy dochodzące z gór
134	Dziwne rzeczy zaczynaj ą się dziać w domostwie
141	Dziwny cień przeleciał po niebie
142	Głowa woja leżała przed bramą miasta
143	Gradobicie
144	Grupa wojowników wyrusza do Żelaznych Jarów
211	Karawana została napadnięta i wybita
212	Kobieta została pojmana
213	Ktoś został uprowadzony
214	Ktoś został utopiony przez potwora morskiego
221	Łowcy szukają zwierzyny
222	Morska bestia terroryzuje brzeg
223	Na granicy doszło do bitwy
224	Niezwykła wystawa w niedalekim teatrze
231	Nobil wyznacza nagrodę za potwora
232	Pijany opowiedział dziwną historię
233	Pojawiły się nieznane statki na morzu
234	Pojedynek wojów
241	Posłaniec wybiera się za granicę
242	Potężny czart został pokonany
243	Potężny woj szuka wyzwania
244	Powstaje nowa osada
311	Pożar
312	Przybył bogaty handlarz
313	Przybył posłaniec z innej wioski (k4: 1-2 dobre wieści, 3-4 złe wieści)
314	Rozpoczęła się wielka uczta
321	Rozpoczęto budowę twierdzy
322	Rycerz pojawia się w osadzie
323	Samotny jeździec dobija do karczmy
324	Splądrowane krypty
331	Spotkanie demonologów
332	Spotkanie dwóch nobilów
333	Studnia została zatruta
334	Ślub
341	Troglodyci wyłażą z podziemi
342	Widziano potężnego czarta
343	Wioska terroryzowana przez hienołaki
344	Wioska zaatakowana przez czarty
411	Wojownik przyniósł łeb dziwnego potwora
412	Wycieńczony podróżnik przybył do osady
413	Wykuto wspaniałą broń
414	Wyprawa rycerska przejechała przez wioskę
421	Z pewnego lasu dobiegł krzyk
422	Zaginął człowiek
423	Zaginął wojownik
424	Zaginęło dziecko
431	Zauważono żmija
432	Zbóje nękają wioskę
433	Zbudowano wspaniały statek
434	Zdobywca z Nemus krąży po lesie
441	Zielarz szuka rzadkich roślin
442	Znaleziono ciało w lesie
443	Znaleziono dziwne odciski stóp
444	Znaleziono martwe ciało w osadzie



Był to deszczowy dzień. Lecz nie był to zwykły deszcz, a krew cierpiącego Ukko. Byłem wówczas ostatnim zdatnym do trzymania siekiery wojownikiem w osadzie. Reszta wyruszyła poprzedniego dnia na polowania. Obiecali, że zajmą się tą sprawą po powrocie. Jak się możesz domyśleć, nie wrócili. Ich żony oraz mężowie zwrócili wzrok w moją stronę. Wolałbym być przy nich, ale z dnia na dzień było coraz gorzej.

Coś wybiło przeszło połowę naszych zwierząt. Były rozerwane na strzępy i przypalone. To coś, co ich tak urządziło, znało się więc na ogniu, od razu wiedziałem, że nie był to jeden z nas. Krew mi zamarzła na myśl o tym, że gdzieś tam jest jakaś bestia, która potrafi spalać wszystko wokół.

Spakowałem coś do jedzenia, założyłem najtwardszą skórę, drewnianą tarczę zarzuciłem na plecy, a do ręki wziąłem swojego starego, dobrego Totenera, którego używałem do ścinania krzewów, jeśli akurat w pobliżu nie było do ścinania żadnych łbów. Wyruszyć postanowiłem trochę później, w południe, chciałem się upewnić, że wszyscy w osadzie są bezpieczni. Drewniane wrota zaskrzypiały za mną, gdy wyszedłem poza palisady. Wśród wszystkich panowała cisza jak na balu Havara, ściskali mocno swoje medaliony.

Czarna pieczara była niedaleko, na południu osady, poza strumykiem, gdzie stary Johens łowił swoje dorsze. Matki i ojcowie zawsze pouczały swoich małych, że nigdy nie mają iść poza zielone wzgórze z wielkim drzewem. Z dnia na dzień dźwięki dobiegające z tych rejonów były coraz bardziej przerażające. A później zaczęły ginąć te zwierzęta.

W głowie zdążyły mi się już urodzić najgorsze opcje, zanim dotarłem do pieczary. Nim zanurzyłem twarz do zimnej wody strumyku Johensa, byłem już w zupełności przekonany, że w tym paskudnym wzgórzu czai się jakiś żmij. Wszak to nie musiał być ogień, który spalił dobytek, kwas tych bydlaków również może spopielić skórę. Już nawet planowałem zboczyć z drogi i udać się do najbliższej osady Ymitaru, by poprosić o jakieś wsparcie. Przypomniało mi się jednak, że ludzie, na których mi tak zależy, czekają na mnie w domu. Chwyciłem mocniej za Totenera i wkroczyłem do ciemnego serca wzgórza, zapalając po drodze moją pochodnię.

O Skogmoro, co ja tam widziałem... Przy kamiennej ścianie, siedziała jakaś postać obrócona do mnie plecami, na pierwszy rzut oka przypominała naszego, więc odruchowo do niej zawołałem w półtonie. To cholerstwo obróciło się w moją stronę, zakląłem, opuściłem pochodnię, na szczęście na suchą powierzchnię, więc jeszcze się tliła, byłem w stanie widzieć zarysy tej postaci.

Zęby dłuższe od mojej dłoni, oczy czarne jak noc ostatnich 4 miesięcy, szpony zakrzywione w sposób, który uniemożliwiałby normalne korzystanie z nich. No i coś wyrastało z prawego ramienia... Coś, czego nie powinno tam być.

Poczwara zakrzyczała w moją stronę w nieznanym mi języze. Odruchowo, tak jak mnie fater uczył, zamachnąłem się swoim toporkiem w głowę tego czegoś. Coś w czaszce trzasnęło, coś szarpnęło mnie w nogę i w okolicy brzucha. Nawet o tym nie myślałem, emocje miały nade mną władzę. Waliłem drugi, trzeci raz, za każdym razem czułem, jak Totener przebija się przez mięso i kości. Cielsko tego czegoś chyba walnęło w końcu o ziemię. Powiem bez wstydu, miałem gdzieś tą pochodnię, po prostu leciałem przez ciemny tunel na zewnątrz, krzycząc przed siebie niczym przestraszony świniak.

Wtedy też uderzył mnie ból, moja noga i podbrzusze krwawiły jak Furia Rödblada. Zemdlałem przed bramą mojej osady.

Nie wiem, co takiego zabiłem w tej cholernej pieczarze, ale to nie było z naszych ziem. To nie było żadne zwierzę, żadne paskudztwo z morza, a już na pewno to nie był olbrzym. Ścierwo tego czegoś jeszcze tam leży, ale nikt nie chciał po dziś dzień tego zbadać.

Teraz, gdy próbuję sobie przypomnieć to zdarzenie, to te paskudzctwo naprawdę coś wykrzykiwało... Coś na „R".



Wstęp do rozdziału

Rozdział ten przedstawia północną część świata Exidium. Za jego pomocą, można poprowadzić przygody *Agonii* w odrobinę odmiennych, mroźniejszych klimatach.

Rozdział ten można potraktować opcjonalnie. Ustal z graczami, czy chcesz rozegrać „tradycyjną" przygodę na południu, czy jednak na północy.

Północ

W czasie, gdy ludzie próbują się bronić przed legionami Re-Vanarka, sprawy na północy wyglądają kompletnie inaczej.

Południe Exidium płonie, północ za to pokrywa się lodem, dosłownie. Poza spiczastymi wzgórzami Kieł Vakona rozlega się tajemnicza kraina, pełna bestii, których nie spotkasz w południowej części świata. Wiesz, co jest jednak najbardziej przerażające? Że te bestie już nie są głupie, część z nich rozumie ludzi, a niektóre potrafią robić rzeczy, jakie nawet najtwardszych wojowników doprowadzają do szaleństwa.

Wyobraź sobie przerażających i uzbrojonych gigantów zamieszkujących lodowe wzgórza. Z dnia na dzień i tygodnia na tydzień ich potęga rośnie. Gigantyczni wojownicy, pod przywództwem lodowego giganta Höga, pokrywają coraz większe połacie terenu wiecznym lodem, zmniejszając tym samym obszar, na którym mogą żyć Farlandczycy.

No właśnie, Farlandczycy, ludzie północy... Tak, dobrze przeczytałeś, na północy żyją ludzie i są dosyć liczni. Ich obtoczone grubymi palisadami osady można spotkać głównie przy brzegach oceanu lub dużych rzekach. To silna i mocno zżyta z naturą ludność. Wierzą w magię, duchy i składają hołd licznym bogom. Wielu z nich nie widziało na oczy mieszkańca południa, większość jest nawet przekona, że południe nie istnieje. Każdy dzień Farlandczyka to wojna z olbrzymami, zdobywanie pożywienia i strach przed tym, co czai się w mrocznych lasach północy.

Północna część Exidium jest wzorowana na mitach z księgi ***Eddy*** autorstwa Snorrego, oraz na fińskich podaniach przekazywanych ustnie z ojca na syna. Wyobraź więc sobie pokryte śniegiem lądy, zielone gaje pełne druidów i dziwnych świateł oraz bestie, których imion nikt nie odważy się wymówić. Nie spotkasz tutaj gigantycznych armii ani zagrożenia ze strony Re-Vanarka, natkniesz się za to na wielu samotnych bohaterów, przeżyjesz długie, krwawe wyprawy i poznasz bardziej mistyczną stronę świata Exidium.

Resental

Ponad Kłami Vakona znajduje się kraina zwana Resental. Są to mroźne wzgórza rządzone przez gigantów. Niektóre szczyty są tak wysokie, że przecinają nawet chmury. Powiada się, że Resental wyglądał kiedyś inaczej, były to zielone i kamieniste wzgórza pełne cennych kruszców i orzeźwiających strumyków, ale od kiedy giganci rozpoczęli swoją ekspansję, obszar ten powoli pokrył się wysokim śniegiem, który znacznie utrudnia podróżowanie.

Wędrówka po Resentalu jest jednak bardzo niewskazana. W pieczarach przesiadują groźne bestie, w nocy panuje kompletna ciemność i temperatury spadają do przerażających poziomów, a za każdym zakrętem może czaić się wędrowny olbrzym, który bez ostrzeżenia zgniecie małego człowieczka swoim gigantycznym orężem.

Władcą całego Resentalu jest Hög, lodowy gigant o białej brodzie, niebieskiej skórze i oczach, w których tli się mrożący dym. Hög jednym swoim tchnieniem potrafi zamrozić całą dolinę, giganci również mogą zamrażać oddechem różne rzeczy, lecz nawet najpotężniejsi wojownicy z tej rasy nie potrafią tego w takim stopniu, jak Hög.

Kiedyś olbrzymy były dzikim i niezorganizowanym ludem. Lecz to właśnie wcześniej wspomniany lodowy gigant zebrał cały ich lud, tworząc tym samym królestwo olbrzymów Resentalu. Za pomocą swojego oddechu Hög nie tylko zesłał na Resental wieczną zimę, ale ulepił lodowy pałac na najwyższym szczycie zwanym Hügelren. To tam właśnie Hög cyklicznie spotyka się z najlepszymi wojownikami, by uzgodnić dalsze kroki w zdobyciu władzy nad światem.

Największy wróg gigantów to ludzie. Są liczni, trudni do pochwycenia ze względu na swój mały rozmiar, a część z nich stawia naprawdę porządny opór. Giganci już od 30 lat prowadzą wojnę z Farlandczykami. Ciężko tutaj stwierdzić, kto jest bliski wygranej. Olbrzymy mają problem z przebiciem się do lasów w Farlandii, ponieważ ludzie zastawili na nich liczne pułapki i ostro reagują, gdy tylko jakiś gigant pojawi się na horyzoncie – najbliższy her (przywódca osady wśród Farlandczyków) natychmiast wysyła sporą grupę swoich najlepszych wojowników, by usunąć intruza.

Z drugiej jednak strony, Farlandczycy nie mają szans, by przebić się do serca Resentalu. Lodowy pałac Höga jest nie do rozniesienia, tutejsi ludzie nie posiadają maszyn oblężniczych, przynajmniej nie na takim poziomie, jak południowcy. Można więc przyjąć, że obecnie północ jest skazana na wieczną wojnę.

Zapewne zastanawiasz się, jak wyglądałaby potyczka wojowników Höga z legionem Re-Vanarka. Otóż, zdradzę ci, że lodowy gigant zdaje sobie sprawę z istnienia czerwonych baronów. Wie, co dzieje się na południu.

Skąd? Tego nie mogę powiedzieć. Wiedz tylko, że działania Re-Vanarka są dla Höga na rękę, bo dzięki temu ginie wielu paskudnych ludzi. A czarty? Gdy skończy się wojna na południu, legiony będą bardzo osłabione, a krainy wypalone, wtedy olbrzymy mogą bez problemu rozdeptać wszystkie bestie na otwartym polu. Re-Vanark co prawda poradził sobie z samotnym Kruentisem, ale nie ma szans z armią Höga.

Farlandia

Na wschodzie od Resentalu znajdują się zielone wzgórza i gęste lasy iglaste Farlandii.

Za dnia Farlandia jest wypełniona życiem. Niebo przecinają niezwykłe ptaki, w krzakach grasuje wiele dzikich zwierząt, a potoki wypełniają skaczące ryby. Na ścieżkach można spotkać farlandzkich podróżników, którzy badają dzikie tereny w poszukiwaniu dodatkowego pożywienia, ciekawych znalezisk lub po prostu próbują zabić nudę. Osady Farlandczyków są naprawdę obszerne, a drewniana architektura domów budzi respekt, lecz ci ludzie nie potrafią usiedzieć w miejscu. Już od dziecka mali Farlandczycy wędrują z kijami poza palisady, szukając wrażeń i badając świat wokół nich. Objawia się to u kobiet oraz u mężczyzn, nikt nie popędza żadnego chłopaka do ślubu i nikt nie patrzy krzywo na dziewczynę, która nie chce siedzieć w domu i opiekować się dziećmi. Liczba rodzin w Farlandii mimo tego ciągle rośnie, być może dlatego, że mężczyźni zawsze próbują się wykazać pięknym kobietom, przynosząc cenne pamiątki z dalekich ziem i ubijając dla nich dzikie bestie. Większość przygód kończy się właśnie w łóżku.

Gdy jednak zapada noc, Farlandia staje się naprawdę przerażającym miejscem. Z lasów dobiegają wycia dziwnych bestii, których nazwy nikt nie zna. Na wzgórzach rozlegają się szepty w tajemniczych językach, a w najmroczniejszych pieczarach iskrzą się światła nie z tego świata. Jedynie najtwardsi wojownicy opuszczają osadę i to tylko wtedy, jeśli zachodzi taka konieczność.

Skoro o wojownikach mowa, Farlandczycy uwielbiają mity oraz legendy. Nalej piwo jakiemuś starcowi w głównej hali osady, a zaleje cię tysiącem historii o dzielnych pogromcach i podróżnikach, których imion i przydomków nie będziesz w stanie spamiętać. Ludzie północy wierzą w życie po śmierci, mają wielu bogów i są przekonani, że niektórzy nawet można opanować magię. Wielu Farlandczyków nosi więc przy sobie wisiorki ze znakami bogów, które mają ich chronić przed złem.

Farlandczycy żyją z polowań, hodowli zwierząt i małych roślin. Uwielbiają przede wszystkim łowić ryby i chwalić się w osadach rozmiarami swoich zdobyczy. Wszystkie konstrukcje Farlandczyków są z drewna, nie używają nawet gwoździ do ich budowania. Kunszt ten mógłby zadziwić nawet najlepszych architektów z Tildris. Niestety, minus jest taki, że osady Farlandczyków nie są zbyt trwałe i łatwe w obronie, ale nie ma to znaczenia, przy gniewie olbrzymów pękają nawet najlepsze kamienne mury.

Mindrhim

Daleko, daleko poza horyzontem na wschodzie leży lodowa wyspa Mindrhim. Niewielu ludzi powróciło z wyprawy w te rejony i ich opowieści przypominają delirium oszalałych wędrowców. Powiada się, że w tym miejscu można spotkać fantastyczne bestie zdolne kontrolować rzeczywistość. Widziano również nieumarłych, lecz nikt nie wie, jak tu dotarli ani kim są. Może to byli mieszkańcy wyspy? Niektórzy wojownicy mówią o Widmowym Królu zasiadającym w kościanym pałacu, z którego steruje armiami zmarlaków, mówi się też o mrocznych, zacumowanych przy brzegu statkach wypełnionych po brzegi zmarłymi.

Jeszcze inni opowiadają, że spotkali na tych ziemiach bogów. Jeden podobno widział Havara, który skinięciem zamieniał zbuntowanych nieumarłych w proch, podobno spotkano także samego Rödblada, który zamyślony siedział na najwyższym szczycie, spoglądając w ocean, tak jakby na coś lub kogoś czekał.

Jaka wygląda jednak rzeczywistość? Co naprawdę znajduje się na Mindrhim? Tego żaden zdrowy na umyśle nie jest w stanie powiedzieć.

Kosztowności

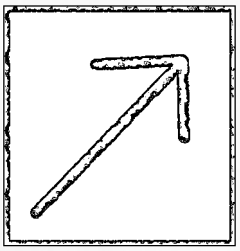
Warto tutaj zaznaczyć, że ludy północy nie używają monet. Zamiast pieniędzy Farlandczycy kupują rzeczy za tzw. „kosztowności", czyli drobne kamienie szlachetne, błyskotki, przydatne materiały itp. Oczywiście nadal najbardziej popularny jest handel wymienny. Targując się z handlarzem w Farlandii, możesz za swój towar otrzymać coś innego lub go wymienić za drobne błyskotki.

Kosztowności przelicza się tak samo, jak szaraki na północy. 1 szarak = 1 kosztowność.



Religia Farlandii

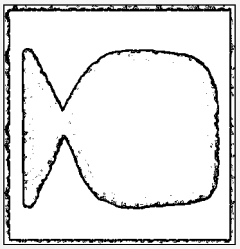
Jak już wspomniano we wcześniejszych rozdziałach, Farlandczycy wierzą w wielu bogów. Oto oni:



Evijagor – zwany również wielkim łowcą to najlepszy strzelec. Jest opiekunem łowców oraz po części bogiem wojowników. Przedstawia się go jako młodego, półnagiego mężczyznę ze skrzydlatym hełmem na głowie i długim łukiem w ręku. Ujeżdża świętego jelenia o imieniu Nopasti. Przed każdym polowaniem łowcy z Farlandii klękają przed swoim łukiem bądź włócznią i mówią „Dopomóż mi Evijagorze w tych łowach".

Symbolem Evijagora jest strzała, w ofierze składa się mu niewielką część zdobyczy po każdym polowaniu. Wystarczy ją wrzucić do ogniska.

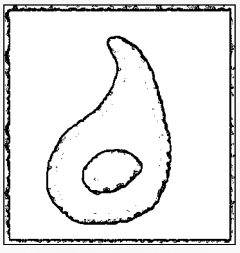
Evijagorowi nie jest poświęcony żaden dzień tygodnia, lecz pierwszy miesiąc lata. Jego posążki można znaleźć w osadach żyjących głównie z polowań.



Havar – zwany również morskim królem, wrotami do zaświatów. Reprezentuje ocean oraz to, co nieznane, w tym również śmierć. Powiada się, że Havar zasiada w czarnym, pokrytym glonami pałacu gdzieś w Mindrhim, lecz nikt tak naprawdę nie wie, czy to prawda. Niektórzy wyobrażają go sobie jako starca o głębokich, niebieskich oczach, które zabijają, jeśli w nie spojrzysz. Inni widzą go jako ogromnego wieloryba, w którego wnętrznościach znajdują się bramy prowadzące do zaświatów. Niektórzy sądzą, że Havar potrafi zmieniać się w starca lub wieloryba. Bogowi składani są zmarli, by mógł ich zaprowadzić spokojnie do zaświatów. Zmarłych w Farlandii kładzie się na tratwach lub łódkach, które później są odsyłane na nieznane wody, gdzie Havar może ich pożreć. Herów i zasłużonych bohaterów wysyła się w pięknie zdobionych łodziach razem ze swoim orężem.

Symbolem Havara jest ryba. Nie składa się mu żadnych ofiar poza zmarłymi.

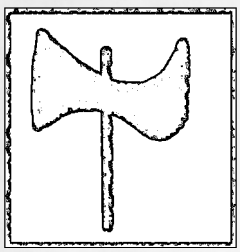
Havarowi poświęcony jest ostatni, piąty dzień tygodnia.



Paloneta – ognisty duch ujawniający się pod postacią czerwonowłosej kobiety. Opiekuje się ogniskami w osadach i dba o to, by nie wybuchły pożary. Jest żoną Storstena i za pomocą swojego ognia nagrzewa stal, którą przerabia jej mąż. Niektórzy brandkrigerzy noszą jej amulety.

Symbolem Palonety jest płomień. Nie składa się jej żadnych ofiar, lecz w domu zawsze musi wisieć amulet lub stać statuetka z jej podobizną.

Palonecie jest poświęcony drugi miesiąc zimy.

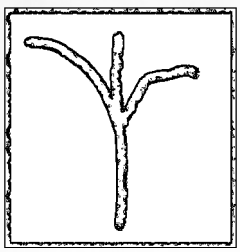


Rödblad – zwany również czerwonym ostrzem, zdobywcą i ostatecznym pogromcą. Był potężnym wojownikiem w czarnej zbroi i z czerwonym toporem dwuręcznym z nieznanego metalu, jego oręż nazywano „Furią Rödblada". Powiada się, że Rödblad całkowicie samodzielnie pokonał dwóch najlepszych wojowników lodowego giganta, którzy zostali wysłani, by zamrozić lasy Farlandii.

W ostatnim momencie Rödblad zabił również krwawego żmija Starkgrippa, który zaatakował osadę Wilgura II, jednego z najmądrzejszych herów farlandzkich. Powiada się, że Rödblad pokonał potwora, urywając mu gołymi rękoma łeb. Nikt nie wie, co się stało z bogiem ani z jego orężem. Mimo to olbrzymi po dziś dzień boją się wymawiać imienia tego wojownika. Jak można się łatwo domyślić, Rödblad jest właśnie wyznawany głównie przez wojowników.

Jego symbolem jest topór, a w ofierze składa mu się czaszki potworów oraz innych wrogów Farlandii. Wystarczy je nabić na dowolną broń w dobrze widocznym miejscu.

Rödbladowi poświęcony jest trzeci dzień tygodnia.



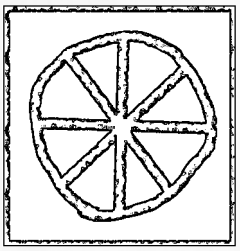
Skogmora – zwana również leśną panną, zieloną damą, opiekunką rodzin. Była zielonowłosą damą, która uratowała przed śmiercią Baldira Rozgrzeszonego, dzielnego wojownika uciekającego przed armią Farlandzkich niszczycieli, którzy wyrżnęli jego wioskę razem z rodziną. Krwawiący Badir zemdlał z bólu przed Skogmorą, którą zauważył pod wielkim drzewem w samym sercu lasów. Leśna pani uleczyła Baldira za pomocą swych mocy i nakarmiła go owocami, których nie można znaleźć w naszym świecie.

Baldrin postanowił zostać przy Skogmorze, pomagając jej w codziennych obowiązkach. Skogmora urodziła Baldrinowi 16 synów, którzy byli kilkukrotnie silniejsi od normalnego człowieka i potrafili rozmawiać ze zwierzętami oraz roślinami. Wokół wielkiego drzewa Baldrin założył niewielką osadę, w której spędził spokojnie swoje życie. W gdy ten doszedł do późnego wieku, nową osadę Baldrina napadli ci sami najeźdźcy, którzy wybili jego rodzinę. Baldrin razem ze swoimi synami zabił wojowników, a ich ciała zostały wrzucone do najpaskudniejszych bagien, by bestie miały co jeść. Gdy mężczyzna zmarł, Skogmora zabrała jego ciało i razem

z nim udała się w nieznane rejony lasów, zostawiając za sobą jedynie przepiękne, niebiesko-białe kwiaty, które zrodziły się z jej upadających na ziemię łez. Kwiaty te, zwane Smutkiem Skogmory, są niezwykle rzadkie i uważa się je za najpiękniejszy prezent, jaki może dać swojej ukochanej Farlandczyk.

Symbolem Skogmory jest drzewo, ofiary w postaci owoców i rzadkich ziół są jej składane pod największym drzewem w osadzie przy każdych narodzinach dziecka.

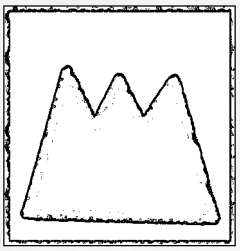
Skogmorze jest poświęcony pierwszy dzień tygodnia.



Storsten – zwany również wielkim rzemieślnikiem, żelaznym geniuszem. Jest przedstawiany jako duży i gruby człowiek z szarą brodą i rogatym hełmem. Posąg z jego podobizną znajduje się niemal w każdej osadzie. Jest patronem rzemieślników, zbieraczy oraz opiekunem tych, którzy udają się pod ziemię. Powiada się, że to właśnie on wykuł topór Rödblada.

Tradycją jest, by każdy początkujący rzemieślnik złożył w ofierze swoje pierwsze dzieło pod posągiem żelaznego geniusza, by zapoczątkować owocną karierę. Symbolem Storsena jest koło.

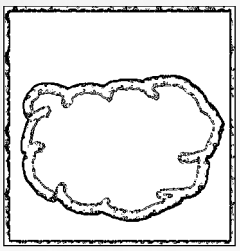
Storstenowi poświęcony jest drugi dzień tygodnia.



Tindrama – zwana również białą damą, księżniczką mrozu. To przepiękna, ubrana w białe futro kobieta, spacerująca po najmroźniejszych zakątkach północy. Jest opiekunką podróżników oraz boginią zimy. Do niej wędrowcy modlą się przed wyruszeniem w góry, a rodziny składają ofiary, by w zimie nie zabrakło jedzenia. Powiada się, że wyjątkowo gorliwi wyznawcy są chronieni przed mrozem i lawinami.

Symbolem Tindramy są 3 spiczaste wzgórza.

Tindramie poświęcony jest czwarty dzień tygodnia.



Ukko – tak nazywana się dziwną postać zawieszoną na południowych niebiosach. Tak, to właśnie Kruentis. Farlandczycy raz w roku składają Ukko ofiary, by ukoić cierpienia „przykutego boga". Powiada się, że gdy Ukko zejdzie wreszcie z niebios, nadejdzie koniec znanego nam świata. Mówi się, że to właśnie ten bóg zsyła raz w roku czerwone deszcze na krainę. Jest uważany za opiekuna męczenników.

Symbolem Ukko jest chmura, w ofierze składa mu się różne przedmioty, które są spalane w ognisku, tak by ich pozostałości (dym) poleciały do niebios, wprost do przykutego boga.

Ukkowi nie jest poświęcony żaden dzień tygodnia. Nie ma też żadnych kapłanów. Farlandczycy nadal czekają, aż bóg ten zostanie uwolniony.

Dla zachowania klimatu, jeśli kampania jest prowadzona na północy, prowadzący *Agonii* powinien nazywać się właśnie Ukko, a nie Kruentis.

Dni i inne tradycje

Farlandczycy korzystają z innego kalendarza, niż ludzie z południa. W dużej mierze, inne są tylko nazwy miesięcy oraz dni tygodnia, lecz bardzo ważną różnicą tutaj jest brak pierwszej czerwy. Krwawe deszcze w większości nie docierają na Farlandię, występują przede wszystkim na południu. Zima jest u Farlandczyków wtedy, kiedy spada temperatura i pada śnieg. Trwa ona 3 miesiące, zamiast 2. Jak widać na poniższym kalendarzu, Farlandczycy muszą pod koniec roku przetrzymać 4 miesiące śniegu oraz krwawych deszczy w ostatnim miesiącu.

Większość dni oraz miesięcy jest poświęcona poszczególnym bogom Farlandii. W tygodniu nie ma również czegoś takiego, jak „dzień wolny od pracy". Jeśli to możliwe, Farlandczyk pracuje codziennie.

Miesiące

1. Neunyn (wiosna)
2. Tvanyn (wiosna)
3. Evinyn (lato)
4. Solnyn (lato)
5. Bladnyn (jesień)
6. Tömnyn (jesień)
7. Kallnyn (zima)
8. Palonyn (zima)
9. Renyn (zima)
10. Avnyn (czerwa)

Dni

1. Skogtid
2. Stortid
3. Rödtid
4. Tindrtid
5. Havtid

Święta

Oto święta obchodzone przez Farlandczyków.

Dzień wspomnień *(pierwszy Havtid Avnynu)* – w tym ponurym dniu mieszkańcy wszystkich osad spotykają się w jednym domu (gospodarz sam się zgłasza), by uczcić pamięć zmarłych. Śpiewane są wzniosłe pieśni i opowiada się historie o poległych bohaterach. Rankiem, o ile pozwala na to pogoda (nie ma krwawych deszczy), wrzuca się do wody ugotowaną rybę jako mały podarek dla Havara, który krąży po oceanach pod swoją wielorybią postacią.

Mieczowanie *(ostatni dzień Avnynu)* – okrutne święto, w czasie którego młodzi Farlandczycy mają okazję wejść w dorosłość. Wieczorem wyprowadza się na główny plac mieszkańca osady, który jest winny ciężkiej zbrodni – morderstwa, gwałtu czy też zdrady. Dowolny młody Farlandczyk może się zgłosić, chwycić za miecz przekazany przez hera i przebić nim skazańca. Gdy to zrobi, uważa się go za dorosłego wojownika, niezależnie od tego, jak jeszcze jest młody. Skazaniec ma w tym czasie założoną maskę, która przedstawia potwora – np. żmija czy nieumarłego. Jeśli jakimś cudem skazaniec przeżyje mieczowanie, zostaje rozgrzeszony i może pozostać w osadzie. Może również zrezygnować z kary, wtedy zostaje bezimiennym (patrz: opis zawodu).

Nowoświetle *(pierwszy Skogtid Neunynu)* – farlandzki nowy rok. W ten dzień mieszkańcy hucznie się bawią, składając szczególnie obfite dary Skogmorze oraz Tindramie w podzięce za przetrwany rok.

Paloneidy *(pierwszy dzień Palonynu)* – zabawa taneczna ku czci Palonety. Odbywa się na środku osady. Rozpalanych jest wiele ognisk, które wszystkich ogrzewają. Tańczy się wokół największego ogniska, mężczyźni trzymają pochodnie, a kobiety zakładają czerwone lub żółte suknie. Obowiązkowo serwuje się mocny alkohol.

Pogromy *(pierwszy Rödtid Bladnynu)* – w ten dzień herowie wszystkich osad organizują polowania na dzikie bestie. Każdy chętny wojownik wyrusza wczesnym porankiem i wraca przed wieczorem. Ten, który przyniesie głowę największego potwora, musi zostać przyjęty do głównej straży hera osady i otrzymać wszelkie związane z tym przywileje, w tym tytułu skoldmana. Poprzedni strażnik oddaje nowemu swój oręż.

Storskauppa *(pierwszy Stortid Tvanynu)* – wielki dzień targowy, w czasie którego handlarze ze wszystkich osad wyruszają ze swoimi najlepszymi dobrami do sąsiadów. W czasie tego święta można za rozsądną cenę nabyć wiele rzadkich przedmiotów. Pod znakami i posążkami boga Storstena są rozkładane również stoły, przy których można się napić piwa z podróżnikami.

Wielkołowy *(pierwszy dzień Evinynu)* – drobne święto poświęcone Evijagorowi. Her osady oddaje cześć bogowi łowów i wyrusza poza osadę, by upolować zwierzynę (dowolną liczbę). Może zabrać ze sobą do trzech wojowników, powrócić jednak musi ze swoją zdobyczą wieczorem. Po powrocie hera osadnicy pieczą zdobyte mięso i ucztują przy piwie oraz dobrym jedzeniu na głównym placu.

Zagrzewy *(pierwszy Skogtid Solnynu)* – najgorętszy okres w roku to idealny moment na założenie rodziny. W ten dzień pod postacią kwiatów składane są dary Skogmorze. Dzielni podróżnicy wybierają się również na poszukiwanie Smutków Skogmory. Każdy, kto przyniesie kwiat, musi otrzymać podarunek od hera wioski, który jest później przekazywany ukochanej osobie.

Modlitwy a plansza upadku

Zapewne zastanawiasz się, jak działa plansza upadku na sesjach rozgrywających się na północy, wszak Farlandczycy nie znają Kruentisa. Otóż, to bardzo proste – modlą się do swych bogów, proszą ich o pomoc. Zgadnij więc, kto udziela im tej pomocy...

Powiedzonka Farlandii

Mieszkańcy Farlandii korzystają z wielu przysłów oraz aforyzmów, które mogą być niezrozumiałe przez mieszkańca południa. Poniżej zostały one wytłumaczone.

Ajatarski uśmiech – zdradliwy uśmiech, podejrzane zachowanie.

Baldirczyk – szczęśliwy mąż, szczęściarz, mężczyzna świeżo po ślubie.

Być na Nopasti – o kimś, kto akurat błąka się po lesie, poluje lub łowi od dłuższego czasu.

Dni jak u Tindramy – dosyć wulgarne określenie kobiety, która ma wyjątkowo paskudny humor w czasie miesiączki.

Dupowłaz Höga – wyjątkowo wulgarnie o olbrzymie.

Evijagorzyć – polowanie dla samej przyjemności z polowania, nie dla pożywienia.

Garmować – zachowywać się agresywnie. Wywodzi się od potwornych garmów.

Hurku – przekleństwo farlandzkie. Prawdopodobnie wywodzi się z imienia Ajatara, który kiedyś męczył zachodnie osady.

Jak na balu Havara – smutno, ponuro.

Kiepski stors – słaby dzień pracy, marne zyski. Odnosi się do boga Storstena.

Leci jak z Rödblada – silne krwawienie.

Mały vitr – o problematycznym młodzieńcu. W skrócie – *gówniarz*.

Mroźlak – obelżywe określenie olbrzyma.

Palonetka – ładna kobieta o niezwykłym charakterze.

Skrzydlata – inne określenie valkirii (co ważne: niechętnie przez nie słyszane).

Storsteńska łapa – o kimś, kto jest dobrym/urodzonym rzemieślnikiem (złota rączka).

Śniadanko wieloryba – wulgarnie o zmarłym. Odnosi się do wielorybiej formy Havara i tego, że połyka wysłanych w morze zmarłych.

Zamieczowany – o kimś, kto zdobył pierwsze rany w bitwie lub pojedynku.

Zupa z Brunmiga – okropne jedzenie.

Tworzenie Farlandczyka

Farlandczycy korzystają z innej tabeli zawodów niż mieszkańcy południa.

Część zawodów z tej tabeli pochodzi z poprzednich tabel, więc nie są tutaj opisane. Gdy przy nazwie zawodu w tabeli pojawia się jedna gwiazdka (*), oznacza to, że zawód znajduje się w pierwszej tabeli zawodów południowców. Jeśli są 2 gwiazdki (**), zawód pochodzi z drugiej tabeli. Zawody, które nie posiadają żadnych gwiazdek są nowe i zostały opisane w tym rozdziale.

Tabela zawodów Farlandczyka

Wynik rzutu	Zawód
111-123	Drwal*
124-142	Osadnik
143-214	Wojownik
221	Amuletnik
223	Balwierz**
224	Bard*
231	Bezimienny
232	Brandkriger
233	Budowniczy*
234	Druciarz**
241	Druid
242	Handlarz*
243	Hodowca*
244	Idiota*
311	Kleryk Havara
312	Kleryk Skogmory
313	Kopacz*
314	Kowal*
321	Krawiec*
322	Kucharz*
323	Łucznik*
324	Marynarz*
331	Myśliwy*
332	Niedźwiedzi jeździec
334	Niszczyciel
341	Piwowar**
342	Płatnerz*
343	Płatny zabójca*
344	Poeta**
411	Poławiacz**
412	Posłaniec**
413	Pustelnik*
414	Rzeźnik**
421	Skoldman
422	Sługa*
423	Spaczony*
424	Stolarz**
431	Szkutnik
432	Uczony*
433	Valkiria ♀
434	Wilczarz**
441	Wozak*
442	Wysłannik Tindramy
443	Zielarz*
444	Złodziej*



Osadnik *(+2 Rzemiosło, +1 Bijatyka, Wigor oraz Krzepa):* typowy farlandzki osadnik zajmuje się swym drewnianym domem, dobytkiem oraz rodziną. Często jednak opuszcza osadę w poszukiwaniu nowych miejsc, które mogą się przydać społeczności (jeziora, rzeki, krzaki z owocami) i gdy zajdzie taka potrzeba, potrafi stawić się wrogowi, który zagraża jego dobrom.

Wyposażenie: łachy wieśniaka, młotek, jedno wybrane zwierzę hodowlane, bukłak (2l), futro, prowiant (1 dzień), 20 kosztowności.

Talent: brak

Osadnik nie posiada mistrzowskiej wersji swojego zawodu.

Wojownik *(+2 Fechtunek, +1 Bijatyka, Strzelectwo oraz Krzepa):* wojownicy są fundamentem, który utrzymuje Farlandię. Każdy, kto posiada oręż i potrafi się nim posługiwać może mianować się wojownikiem. Oczywiście wojownicy nie tylko zajmują się bitką, ich duża siła jest niezwykle przydatna dla osady. W razie potrzeby mogą pomóc postawić nowy dom, przenieść drewno na budowę palisad lub pilnować osadników, którzy wyruszyli w dzicz po materiały.

Wyposażenie: strzały x5, łachy wieśniaka, barbarzyńskie opaski, długi miecz, tarcza (drewniana), łuk, bukłak (2l), prowiant (1 dzień), 10 kosztowności.

Talent: dusza wojownika

Jeśli twoja cecha Fechtunku jest wyższa niż 4 i pokonałeś giganta, możesz zmienić swój zawód na **Huskarla**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś pokonać w pojedynku, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Amuletnik *(+2 Rzemiosło, +1 Skupienie, Mowa oraz Precyzja):* amuletnik to ma ciekawą pracę. Otóż, człowiek ten zajmuje się wytwarzaniem amuletów bogów oraz zdobieniem osady. Poza wisiorkami, amuletnik dodatkowo wytwarza posążki przedstawiające bogów, zdobi broń, pancerze, a nawet domy.

Jeśli nawet palisady jakiejś osady mają wyciosane obrazy oraz znaki bogów, to wiedz, że mieszka tutaj naprawdę zdolny amuletnik.

Wyposażenie: trzy amulety ze znakami wybranych bogów, młotek, dłuto, 20 kosztowności.

Talent: artystyczna dusza

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i ozdobiłeś całą osadę znakami, możesz zmienić swój zawód na **Mistrza Znaków**. Raz na sesję, jeśli próbujesz wytworzyć jakiś amulet lub ozdobę, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Bezimienny *(+1 Fechtunek, Strzelectwo, Krzepa, Wigor, Rzemiosło oraz Bijatyka, -1 Mowa oraz Wygląd):* Farlandczycy mają oryginalny sposób karania ludzi z osady, którzy popełnili wyjątkowo paskudną zbrodnię, jak morderstwo rodziny lub hera, gwałt czy zdrada. Jeśli uda się chwycić winowajcę, osadnicy dokonują szybkiego sądu: winny jest opluty, pozbawiony imienia, przecina się mu twarz i wyrzuca się go na zawsze poza palisadę z prostym orężem przy boku i czymś do jedzenia. Bezimienni krążą po Farlandii, szukając sensu życia i odkupienia, które zazwyczaj nigdy nie przychodzi. Nie mają wstępu do osad, a rozpoznać ich można po oszpeconej twarzy lub masce, którą noszą, by ukryć okropne blizny.

Wyposażenie: drewniana maska (opisz wygląd), ciepłe futro, barbarzyńskie opaski, długi miecz, bukłak (2l), prowiant (1 dzień).

Talent: aura zła

Bezimienny nie posiada mistrzowskiej wersji swojego zawodu.

Brandkriger *(+2 Fechtunek oraz Wigor, +1 Krzepa):* brandkrigerzy to niezwykły krąg wojowników, który przyjął ogień jako swój żywioł. Olbrzymy zamrażają Farlandię, więc logiczne jest, że najlepszą bronią na nich jest spalenie Resentalu. Genialne, prawda? Tak przynajmniej sądzą brandkrigerzy. Szukają oni w krainie godnych wojowników, u których by mogli wyćwiczyć odporność na ogień oraz umiejętność posługiwania się nim w walce. Brandkrigerów można poznać po długich, czerwonych pelerynach.

Wyposażenie: 5x pochodnia, 2x łatwopalna włócznia (cecha silna, gdy podpalona), topór, ciepłe futro, barbarzyńskie opaski, torba, bukłak (2l), prowiant (1 dzień), 10 kosztowności.

Talent: pyro

Jeśli twoja cecha Wigoru jest wyższa niż 4 i przeżyłeś ciężkie poparzenia, możesz zmienić swój zawód na **Lavakriegera**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś spalić, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Druid *(+2 Skupienie oraz Wiedza, +1 Mowa):* dwa razy w roku druidzi zbierają się w swoich sekretnych gajach, by wymieniać się zdobytą wiedzą: przepisami na mikstury, zbadanymi roślinami czy też potworami. Druidzi żyją zazwyczaj poza osadami w małych chatkach. Żywią się tym, co może im zaoferować natura lub dobrzy osadnicy. W zamian za pomoc, wspierają osadników swoimi dziwnymi, niemal magicznymi tworami.

Wyposażenie: długie szaty, przenośny kociołek, naczynie, mały woreczek, torba, sztylet, bukłak (2l), prowiant (1 dzień), jeden poznany rytuał

Talent: sekrety druidów

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i posiadasz własny gaj, którym się opiekujesz, możesz zmienić swój zawód na **Starszego Druida**. Raz na sesję, jeśli próbujesz coś znaleźć w dziczy, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Kleryk Havara *(+2 Skupienie, +1 Mowa, Krzepa oraz Wiedza):* klerycy Havara są ubrani w czarne szaty i zdobieni amuletami w kształcie ryby. Zajmują się pochówkiem osadników i przewodzą obrządkom ku czci Havara.

Wyposażenie: długie szaty, młotek, mała tratwa, amulet Havara, bukłak (2l), prowiant (1 dzień), 30 kosztowności

Talent: zakapturzony mnich

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i masz własną świątynię, którą się opiekujesz, możesz zmienić swój zawód na **Starszego Havariana**. Raz na sesję, jeśli głosisz kazania ludowi, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Kleryk Skogmory *(+2 Skupienie, +1 Mowa, Wygląd oraz Wiedza):* kleryków Skogmory można poznać po zielonych lub białych szatach, często zdobionych kwiatami lub inną roślinnością. Pomagają przy porodach oraz zbierają przydatne zioła z lasów lub własnego ogródka. Oczywiście również przewodzą wszelkim obrządkom ku czci Skogmory.

Wyposażenie: długie szaty, amulet Skogmory, bukiet kwiatów, 3x zioła lecznicze, bukłak (2l), prowiant (1 dzień), 30 kosztowności

Talent: leśny stróż

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i masz własną świątynię, którą się opiekujesz, możesz zmienić swój zawód na **Starszego Skogmorana**. Raz na sesję, jeśli głosisz kazania ludowi, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Niedźwiedzi jeździec *(+1 Fechtunek, Krzepa, Wigor, Mowa oraz Wiedza):* niedźwiedzi jeźdźcy to ciężka kawaleria wśród Farlandczyków. Zajmują się poskramianiem oraz hodowlą niedźwiedzi. W razie bitwy ujeżdżają je do boju. Jest to dosyć zabójcze połączenie, ponieważ przeciwnik nie tylko musi poradzić sobie z uzbrojonym wojownikiem, lecz również z jeszcze groźniejszym zwierzęciem, którego ten dosiada. Tylko najbogatsze osady mogą sobie pozwolić na oddziały niedźwiedzich jeźdźców.

Wyposażenie: przyjazny niedźwiedź (siła 3, łapy i zęby mają cechę silna), grube futro, włócznia, tarcza (drewniana), bukłak (2l), prowiant (1 dzień), 10 kosztowności

Talent: zwierzęcy głos

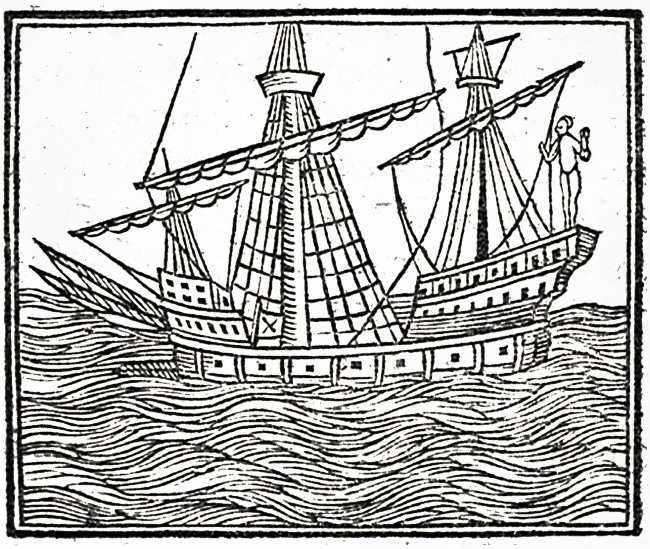
Jeśli twoja cecha Wigoru jest wyższa niż 4 i dosiadasz niedźwiedzia zakutego w stal, możesz zmienić swój zawód na **Kawalera Ursura**. Raz na sesję, jeśli szarżujesz na kogoś na swoim niedźwiedziu, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Niszczyciel *(+2 Fechtunek, +1 Krzepa, Wigor, Bijatyka oraz Strzelectwo):* ludzie? Olbrzymy? Potwory? Bogowie? To tylko nazwy. Każdego da się zabić, każdego da się ograbić. Niszczyciele to dzicy wojownicy Farlandii, którzy nie są zrzeszeni z żadną osadą. Żyją tylko po to, by zabijać i zdobywać. Żyją po to, by być wolni niczym wiatr i ptaki na niebie.

Wyposażenie: torba, grube futro, barbarzyńskie opaski, długi miecz, sztylet, bukłak (2l), prowiant (1 dzień), 25 kosztowności

Talent: brudna walka

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i zadałeś śmiertelny cios olbrzymiej bestii, możesz zmienić swój zawód na **Pogromcę z Farlandii**. Raz na sesję, jeśli próbujesz coś zniszczyć lub zabić, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.



Skoldman *(+2 Fechtunek oraz Wigor, +1 Wygląd):* skoldman jest prawą ręką hera, jego strażnikiem oraz obrońcą osady. Bardzo rzadko wykracza poza palisady, dnie spędza na treningu. Pełni również rolę sędziego i przejmuje część obowiązków hera w razie jego nieobecności. Najważniejszą rolą skoldmana jest jednak to, że musi wyznaczyć nowego hera osady w przypadku śmierci lub rezygnacji poprzedniego. Sam skoldman nie może zostać nigdy zostać herem.

Wyposażenie: bogaty strój, barbarzyńskie opaski, długi miecz, tarcza (drewniana), pałka, bukłak (2l), prowiant (1 dzień), 30 kosztowności

Talent: żywa tarcza

Jeśli twoja cecha Wiedzy jest wyższa niż 4 i służysz już przynajmniej rok jakiemuś herowi, możesz zmienić swój zawód na **Sędziego z Północy**. Raz na sesję, jeśli próbujesz obronić znaną ci osobę, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Szkutnik *(+2 Rzemiosło oraz Wigor, +1 Krzepa):* szkutnicy zajmują się budową łodzi. Jest to bardzo powszechny zawód w Farlandii, ponieważ tutejsze wody nie są jeszcze tak skażone krwią i można w większości akwenów łowić ryby.

Wyposażenie: łachy wieśnieka, łódź rybacka, młotek, dłuto, topór, bukłak (2l), prowiant (1 dzień), 30 kosztowności

Talent: abordaż

Jeśli twoja cecha Rzemiosła jest wyższa niż 4 i posiadasz własny statek, możesz zmienić swój zawód na **Nawigatora**. Raz na sesję, jeśli próbujesz nawigować statkiem, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.



Valkiria ♀ *(+2 Fechtunek oraz Wygląd, +1 Wigor):* raz na wiele lat w osadzie rodzi się dziewczyna, która od młodości wykazuje się niezwykłą siłą oraz umiejętnościami bojowymi, które znacznie przewyższają możliwości chłopców w jej wieku. Być może to łaska bogów lub zwycięstwo w genetycznej loterii. Jeśli taka dziewczyna zostanie odnaleziona przez tzw. „Bitewne Damy" z Resentalu, zostaje zabrana do ich ukrytych twierdz, gdzie jest poddana ciężkiemu i tajemniczemu treningowi. 4 lata później opuszcza twierdzę jako potężna wojowniczka, uzbrojona w piękną lancę oraz kolczugę, z przyczepionymi do pleców skrzydłami. Wielu Farlandczyków uważa, że valkirie posiadają w sobie coś magicznego, nawet olbrzymy są gotowe w to uwierzyć i do walki z tymi damami podchodzą z niezwykłą ostrożnością. A mężczyźni... Cóż, potrafią zniszczyć pół kontynentu, by zdobyć serce valkirii.

Wyposażenie: żelazna włócznia (cechy: silna, długa), skrzydlata kolczuga (+1 do końcowego wyniku próby Wyglądu), tarcza (żelazna), bukłak (2l), prowiant (1 dzień), 10 kosztowności.

Talent: nadludzka sprawność

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i zostałaś wtajemniczona w sekrety Dam, możesz zmienić swój zawód na **Bitewną Damę**. Raz na sesję, jeśli atakujesz kogoś mając swe skrzydła na plecach, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Wysłannik Tindramy *(+1 Krzepa, Wigor, Skupienie, Wiedza oraz Mowa):* wysłannicy Tindramy zajmują się ratowaniem oraz poszukiwaniem zaginionych Farlandczyków, podróżują nawet po Resentalu, przenikając niepostrzeżenie obok olbrzymich strażników. Rozpoznać ich można po grubych futrach i naszyjnikach z symbolem gór. Przewodzą również obrządkom ku czci Tindramy.

Wyposażenie: grube futro, futro, koc, torba, mała beczka piwa, drewniane narty, kostur, amulet Tindramy, 2x bukłak (2l), 2x prowiant (1 dzień).

Talent: to tylko mżawka

Jeśli twoja cecha Skupienia jest wyższa niż 4 i masz własną świątynię, którą się opiekujesz, możesz zmienić swój zawód na **Starszego Tindrama**. Raz na sesję, jeśli głosisz kazania ludowi, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Unikalny talent: sekrety druidów

Druidzi posiadają specjalny talent, który jest dostępny tylko dla nich. Raz dziennie (poza zimą i czerwą), druid może znaleźć w lesie tyle sztuk rzadkich roślin, ile wynosi jego Precyzja. Następnie w pół godziny druid może w swoim kociołku przygotować wywar, poświęcając określoną liczbę rzadkich roślin.

Gracz musi wskazać, który wywar chce przygotować, skreślić podaną w nawiasie liczbę roślin i zaliczyć normalną próbę Wiedzy. Jeśli próba się nie powiedzie, druidowi wychodzi nieprzydatna i śmierdząca breja. Druid może w pół godziny przygotować więcej niż jeden wywar, lecz wtedy musi zaliczyć cięższą próbę Wiedzy – dodaje 1 do wymaganego wyniku, za każdy wywar poza pierwszym (np. jeśli chce przygotować 4 różne wywary w pół godziny, to musi zaliczyć próbę Wiedzy o trudności 7 (4+1+1+1).

Elfi ogień (2) – to biały proszek, który musi być trzymany w woreczku. Gdy się nim rzuci, zapala się w powietrzu i błyszczy w kolorach tęczy. Ofiara, która zetknęła się z proszkiem, zostaje oślepiona na kilkanaście minut (jej próby są utrudnione).

Mikstura siły (3) – wywar ten zapewnia na krótki czas niesamowity zastrzyk energii. Po wypiciu mikstury końcowy wynik kolejnej próby, w której postać musi użyć siły, jest podwyższony o 4.

Ognisty balsam (3) – po nałożeniu na skórę przez cały dzień całkowicie chroni nawet przed najgorszym mrozem.

Stuważ (2) – silny kwas, który przeżera się przez wszystko prócz szkła.

Farlandczycy na Wielkim Lądzie

Oczywiście Farlandczyka możesz również stworzyć, jeśli przygody rozgrywają się na południu. To bardzo ciekawi świata ludzie i niejednemu udało się łodzią dobić do Wielkiego Lądu. Musisz jednak pamiętać, że jest nikła szansa, iż spotkasz tutaj kogoś ze swoich ziem, a tubylcy raczej ci nie uwierzą, jeśli zaczniesz mówić, że pochodzisz spoza Kła/Kłów Vakona.



Imiona Farlandczyków

Poniżej znajduje się tabela z przykładowymi imionami Farlandczyków

Wynik rzutu	Imię męskie
11	Aimo
12	Elis
13	Erik
14	Frederik
21	Hannu
22	Hari
23	Henri
24	Iro
31	Ivari
32	Jako
33	Jorma
34	Jusi
41	Kalevi
42	Marko
43	Olavi
44	Seppo
Wynik rzutu	**Imię żeńskie**
11	Ada
12	Alissa
13	Ellina
14	Hanne
21	Helmi
22	Jaana
23	Kaarina
24	Klaara
31	Liisi
32	Maarit
33	Miina
34	Pellervo
41	Sisko
42	Taika
43	Tuuli
44	Vieno

Przygody na północy

Poniżej znajduje się kilka pomysłów na przygody na terenie Farlandii i Resentalu.

Przeciwko olbrzymom

Walka z olbrzymami to główny cel każdego Wędrowca Farlandii. Być może akurat osada jest zagrożona ze strony kogoś innego, lecz to właśnie olbrzymy są największym zmartwieniem Farlandczyków. Jeśli oni zwyciężą, Farlandia upadnie. Poniżej kilka pomysłów na przygody z olbrzymami.

Krótka i ekscytująca przygoda: Do osady, w której przebywają Wędrowcy dochodzi wieść, że sąsiedzi zostali zniszczeni. Wędrowcy zostają wysłani przez hera, by zbadać sprawę. Budynki w niedalekiej osadzie okazują się ruinami, a po ludziach zostały jedynie krwawe plamy. Gdy bohaterowie znajdują się już w samym sercu zniszczonej osady i badają sprawę – pojawiają się winowajcy, dwaj olbrzymi wojownicy (Siła 5), którzy właśnie powrócili z łowów i zasiadają w zdobytej wiosce. Co zrobią Wędrowcy? Czy uda im się uciec niepostrzeżenie z osady i zdobyć wsparcie? Czy może zdołają unieszkodliwić olbrzymów, wykorzystując teren oraz dostępne narzędzia? W jednej z chat znaleźć można długi łańcuch i ciężką kuszę.

Dłuższa przygoda: Do osady Wędrowców przybywa potężny, olbrzymi wojownik (Siła 6). Wszyscy mieszkańcy wpadają w panikę i nawet najlepsi wojownicy nie wiedzą, co począć. Jednak olbrzym o imieniu Jorfar, Ten Który Zjada Chmury, nie czuje zewu krwi i chce się jedynie trochę zabawić z ludźmi. Obiecuje, że nie zrobi nikomu krzywdy i zostawi osadę w spokoju, jeśli najmężniejsi wojownicy przyniosą mu z pobliskich gór legendarnego kozła Gullnena, który ponoć ma złotą sierść i mleko tak pyszne, że potrafi niektórych doprowadzić do szaleństwa. Her wysyła Wędrowców na tę niebezpieczną misję. Wzgórze jest wysokie, pokryte śniegiem i ponoć zamieszkałe przez niebezpieczne kreatury – małą grupkę hiisi oraz wyjątkowo niebezpieczną vitrę. Kozioł musi być chwycony żywcem, więc warto przygotować odpowiednie do tego narzędzia.

Motyw na kampanię: gdzieś na granicy Resentalu oraz Farlandii, na bardzo wysokim, lodowym wzgórzu, położona jest twierdza Jotungrad, ludowa budowla postawiona przez gigantów. Najlepszy druid w waszej osadzie stworzył niezwykłą miksturę, która eksploduje, gdy tylko zetknie się z powietrzem, wystarczy więc usunąć korek z butelki. Eksplozja ta ponoć jest tak potężna, że potrafi usunąć z powierzchni ziemi nawet najbardziej masywne budowle. Kraina od lat jest już nękana przez olbrzymy, więc her wyznaczył was, byście udali się do Jotungradu, zakradli się do samego serca twierdzy i tam zdetonowali miksturę. Zniszczenie twierdzy byłoby bolesnym ciosem dla olbrzymów. Niestety, Jotungrad leży daleko, więc wyprawa będzie długa i pełna przygód. Mikstura jest również tylko jedna i nie może zostać zniszczona ani wpaść w ręce niepowołanych osób, szczególnie olbrzymów lub chciwych niszczycieli.

Podróż

Farlandczycy uwielbiają podróżować. Przygodę możesz zacząć od tego, że Wędrowcy znajdują się w samym środku poważnych kłopotów, daleko poza własną osadą.

Krótka i ekscytująca przygoda: Wędrowcy budzą się związani linami w dziwnym namiocie. Jak się okazuje, zostali ogłuszeni i porwani przez hiisi. Bohaterowie nie posiadają żadnego ekwipunku, został złożony w sąsiednim namiocie. Jeśli szybko czegoś nie wymyślą, zostaną zjedzeni przez potwory. Namiot jest akurat niestrzeżony, a obok leży ostrze jednej z tych paskud.

Dłuższa przygoda: po wielu dniach podróży,Wędrowcy trafiają na chatkę samotnego druida. Stary mędrzec ich ugaszcza i opowiada historię o niezwykłym drzewie, na którym rosną owoce zwane avogaldurami. Owoce te rosną raz na 5 lat i podobno ich spożycie zapewnia niesamowitą siłę (na stałe zwiększa Krzepę o 1). Drzewo z tymi owocami ponoć rośnie niedaleko, lecz jest strzeżone przez groźną bestię. Gdy Wędrowcy odnajdą drzewo w samym sercu lasów, okazuje się, że wisi na nim tylko jeden owoc, a pod samym drzewem znajduje się chatka. Mieszka w niej piękna kobieta, która z chęcią ugości Wędrowców i pożyczy im drabinę, by mogli wejść na drzewo. Jeśli Wędrowcy dadzą się nabrać na zaproszenie panny, okaże się, że tak naprawdę jest ajatarem i chce pożreć bohaterów. Jeśli Wędrowcom uda się zdobyć owoc, któryś z bohaterów może go zjeść lub oddać druidowi. Ucieszony starzec w nagrodę nauczy w pół roku jednego Wędrowca talentu znanego pod nazwą „sekrety druidów". Jeśli w drużynie już jest druid, może przekazać całą zdobytą mądrość, podnosząc mu tym samym Wiedzę o 1.

Motyw na kampanię: znasz wyspę Mindrhim, prawda? Otóż kiedyś w osadzie Wędrowców żył Farlandczyk, który powiedział, że gdzieś przy pewnym bardzo wysokim wzgórzu pokrytym martwymi drzewami znajduje się pałac pełen niezwykłych ozdób oraz cennych artefaktów. Nikt nie wie, kto go zbudował ani po co stoi, lecz na Mindrhim są skarby, więc to chyba nie przelewki. Podróżnik miał przy sobie złotą szablę i piękną koronę jako dowód. Więcej nie udało mu się zdobyć, ponieważ był sam, a wokół kręciło się pełno zmarlaków. Jak zatem będzie? Co powiecie na wyprawę na legendarną wyspę? Najpierw jednak Wędrowcy muszą znaleźć osadę na brzegu morza, kupić lub stworzyć łódź, no i... przeżyć żeglugę. A co tak naprawdę znajduje się na legendarnej wyspie? To już leży w rękach Ukko/Kruentisa.

Ukryte zło

W nocy nikt w Farlandii nie chce wyglądać poza bramy własnej osady. Coś złego czai się w tych lasach i wzgórzach...

Krótka i ekscytująca przygoda: skoldman z osady Wędrowców zaginął. Nikt nie wie, co się stało, lecz jeden z osadników znalazł części jego peleryny na skraju lasu. Ślady krwi prowadzą do samego serca zakazanego gaju, druid zawsze ostrzegał mieszkańców, by się tam nigdy nie zapuszczali. Her osady wysyła wędrowców, by zbadali sprawę. Bohaterowie jednak błądzą w lesie (próby Precyzji czy Wiedzy nic nie pomagają) i są zmuszeni zostać tutaj na noc. W nocy bohaterowie są nawiedzeni przez dziwną, przerażającą postać, która przypomina zaginionego skoldmana. Jak się jednak okazuje, nie jest to on, a jakaś dziwna kreatura... i nie da się jej normalnie zabić.

Dłuższa przygoda: coś dziwnego dzieje się na wzgórzu niedaleko osady Wędrowców. Ostatnio zaginął tam wysłannik innego hera, później było widać unoszący się dym. Her wysłał bohaterów, by zbadali sprawę. Po długiej wspinaczce Wędrowcy odnajdują wieczorem wejście do wnętrza wzgórza. Wewnątrz osiedliła się mała grupka hiisi, lecz obecnie nikogo nie ma na miejscu. Na pierwszym poziomie znajdują się ich namioty, na drugim jakiś dziwny ołtarz, a na trzecim... na tronie zasiada przerażająca, nieznana dla Farlandczyków bestia – czart (mięcho o sile 3), który przywędrował tutaj z południa i postanowił zawładnąć słabymi hiisi. W ręku trzyma ostrą broń wykonaną przez swych sługusów (cechy: silna, prymitywna). Jak się okazuje, hiisi zastawili na Wędrowców pułapkę, zawalili wejście do jaskini kamieniami. Można je odkopać, lecz teraz pojawił się inny, większy problem – bohaterowie znaleźli się w podziemiach razem z groźnym czartem. Będą walczyć? A może zaczną się chować w licznych zakamarkach i próbować jakoś stąd uciec?

Motyw na kampanię: wasz powracający wieczorem z łowów myśliwy widział jednego z nich – czarnego druida. Druid miał na sobie upiorne szaty, sierp i drewnianą maskę. Ostatnio druidzi każdej nocy spotykają się w gaju, od tego czasu coraz dziwniejsze rzeczy zaczęły się dziać w osadzie. W środku nocy słychać było kroki poza palisadą, ktoś walił w bramę, ale nikogo po drugiej stronie nie znaleziono, jednemu osadnikowi znikła owca... Mieszkańcy zaczynają panikować, więc her postanowił zaryzykować i wysłał was, Wędrowców, byście kolejnej nocy wybrali się do lasu i zbadali sprawę. Macie unikać zagrożenia i powrócić jak najszybciej do domu. W lesie jednak odnajdujecie przerażającą kongregację druidów, którzy medytują przed czarnym posągiem przedstawiającym nieznaną wam postać. Nagle zauważacie, że oczy posągu zwracają się w waszą stronę, druidzi was zauważyli, jesteście zmuszeni uciekać do osady, ale... na miejscu znajdujecie jedynie puste domy. Wszyscy osadnicy zniknęli bez śladu. Co się tutaj stało? Gdzie podziali się mieszkańcy? Skąd ci druidzi przybyli i co oni wyprawiają? Może w innych osadach będą coś na ich temat wiedzieć?

Plotki z Farlandii

By zostać herem osady, nie tylko trzeba wykazać się siłą oraz mądrością, należy również przejść przez pewien rytuał. Otóż, gdy spośród osadników zostanie wybrany her, musi on kolejnej nocy, gdy księżyc osiągnie swój szczyt, wypić puchar z krwią Ukko. Wcześniej skoldman razem z grupą innych wojowników wybiera się do najbliższego skażonego zbiornika wodnego, by nabrać krwi, która ma być użyta do wyznaczenia kolejnego hera. Wielu Farlandczyków nie zdaje sobie sprawy, jakie okropne efekty uboczne może nieść ze sobą picie krwi Kruentisa. Są przekonani, że wypijając krew boga, her otrzyma dosyć siły i wiedzy, by dobrze rządzić całą osadą. Jak się można domyśleć, niektóre rytuały skończyły się tragicznie. Kilka razy zdarzyło się, że her w czasie swojego „chrztu" upadł na ziemię i zaczął mutować, ponieważ, jak się później okazało, już wcześniej łykał krew Kruentisa, chcąc osiągnąć wielką potęgę.

Zastanawiałeś się kiedyś, w jaki sposób valkirie są trenowane? Otóż krążą plotki, że Bitewne Damy zabierają tylko młode dziewczyny, usypiają je i wstrzykują im do krwi jakieś paskudztwa wykonane przez zaprzyjaźnionych druidów. Nie każda dziewczyna przeżywa taki zabieg, dlatego wiele zabranych przez Damy dziewuch nie powróciło. Wojowniczki mówią wszystkim, że zginęły w bitwie z olbrzymem lub innym potworem, lecz nigdy nie pokazują martwego ciała. Same młode valkirie nic o tym nie wiedzą, dopiero już doświadczone, zaufane i zasłużone wojowniczki awansują na rangę Bitewnej Damy i są wtajemniczane w sekrety twierdzy.

Niektórzy się zastanawiają, w jaki sposób olbrzymy potrafią ziać lodem. Gdyby sprowadzić do Farlandii jakiegoś uczonego z południa, szybko ułożyłby teorię, że olbrzymy w jakiś sposób powiązane są z czartami. Ich fizjonomia co prawda mocno się różni na pierwszy rzut oka, lecz posiadają kilka cech wspólnych. Lodowy oddech gigantów przypomina ognisty oddech niektórych czartów, olbrzymy również wykazują dużą odporność na krew Kruentisa. Mówiąc prościej – siła i umiejętności olbrzymów to nie jest żadna magia, po prostu ich organizm tak funkcjonuje, podobnie jest z czartami.

Niszczyciele z Farlandii często zbierają się w tzw. „klany", które noszą nazwę dzikiego zwierzęcia lub broni (np. „Klan Dzika", „Klan Topora"). Mniejsze klany zazwyczaj krążą po całej Farlandii i napadają na podróżnych lub słabsze wioski. Duże klany można poznać po tym, że są rządzone przez potężnego niszczyciela (siła minimum 4), zwanego przez wszystkich „wodzem". Zazwyczaj zakładają swoje obozy na granicach Farlandii

i z nudów czasem napadają nawet na olbrzymy, lecz najczęściej po prostu demolują osady Farlandczyków. Powiada się, że niektóre duże klany zawędrowały nawet poza Farlandię, aż na samo południe. Tamtejsi ludzie mylili ich z najeźdźcami z Nemus.

W wielu osadach mieszkają trolle. To dzieci kobiet, które niechcący adoptowały trolla, myśląc, że to porzucone ludzkie dziecię. Tego typu trolle zwykle pełnią rolę strażników wioski i są niegroźne, ponieważ zostały wychowane przez ludzi. Zazwyczaj w osadzie Farlandczyków żyje nie więcej niż jeden troll.

Niektórzy Farlandczycy... mieszkają wspólnie z potworami. Brzmi to absurdalnie, lecz Farlandia jest pełnia inteligentnych bestii. Powody, dla których Farlandczyk zdradził ludzkość mogą być różne. Człowiek może zostać oczarowany przez ajatara i żyć z nim w związku, zapewniając przy okazji swojemu kochankowi dostawy ludzkiego mięsa. Niektórzy Farlandczycy służą nawet olbrzymom, przekazują im informacje na temat osad i wskazują słabe punkty ludzkości, w zamian otrzymują oczywiście ochronę. Bardziej okrutni próbują nawet hodować garmy lub kontrolować draugów, by osiągnąć swój niecny cel.

Puls północy

Na północy nigdy nie jest bezpiecznie. Gdy Wędrowcy spędzają wolny czas w spokoju – śpiąc w osadzie lub balując, Ukko (Kruentis) może raz dziennie wykonać rzut k444 na poniższej tabeli, by dowiedzieć się, co dzieje się na świecie. Zinterpretuj wyniki na swój sposób. Te wydarzenia nie mają bezpośredniego wpływu na Wędrowców, dopóki sami się nimi nie zainteresują.

Wynik rzutu	Puls
111	Amuletnik rozpoczyna wielkie dzieło
112	Apokalipsa nieumarłych krąży po dolinie
113	Bezimienny krąży po lesie
114	Bohaterski wojownik powrócił do osady
121	Brandkrigerzy szukają godnych
122	Ciężka ulewa
123	Coś osiedliło się w pobliskiej jaskini
124	Człowiek zaginął w Resentalu
131	Do brzegu dobiła łódź
132	Dokonano morderstwa
133	Draug wyłonił się z wody
134	Drwale zostali zaatakowani w czasie ścinania drzew
141	Duża krwawa bestia krąży po lesie
142	Duży spadek temperatury
143	Dym na horyzoncie
144	Dziwne odgłosy dochodzące z gór
211	Dziwne rzeczy zaczynaj ą się dziać w domostwie
212	Dziwny cień przeleciał po niebie
213	Farlandczyk został zamordowany
214	Głowa wojownika leżała przed bramą osady
221	Grupa wojowników wyrusza do Resentalu
222	Her wyznacza nagrodę za potwora
223	Kleryk Skogmory szuka rzadkich roślin
224	Kobieta została pojmana
231	Ktoś został utopiony przez nakki
232	Lawina
233	Łowcy szukają zwierzyny
234	Morska bestia terroryzuje brzeg
241	Na granicy Resentalu doszło do bitwy
242	Niedźwiedzi jeździec „galopuje" przez polanę
243	Niszczyciele nękają osadników
244	Osada zaatakowana przez olbrzyma
311	Pewna wioska zostaje napadnięta przez hiisi
312	Pijany Farlandczyk opowiedział dziwną historię
313	Pojawiły się nieznane statki na morzu
314	Pojedynek wojowników
321	Potężny olbrzym został pokonany
322	Potężny wojownik szuka wyzwania
323	Powstaje nowa osada
324	Pożar
331	Przybyli nowi osadnicy
332	Przybył bogaty handlarz
333	Przybył posłaniec z innej osady (k4: 1-2 dobre wieści, 3-4 złe wieści)
334	Rozpoczęła się wielka uczta
341	Rozpoczęto budowę dużego domu
342	Spotkanie dwóch herów
343	Spotkanie grupki druidów
344	Studnia została zatruta
411	Ślub
412	Valkiria pojawia się w osadzie
413	Widziano ajatara
414	Wojownik przyniósł łeb dziwnego potwora
421	Wycieńczony podróżnik przybył do osady
422	Wykuto wspaniałą broń
423	Wysłannik Tindramy wybiera się w góry
424	Z pewnego lasu dobiegł krzyk
431	Zaginął wojownik
432	Zaginęło dziecko
433	Zauważono na horyzoncie olbrzyma
434	Zbudowano wspaniały statek
441	Znaleziono ciało w lesie
442	Znaleziono dziwne odciski stóp
443	Znaleziono martwe ciało w osadzie
444	Znaleziono wioskę hiisi



Mroźny strach

Farlandczycy są niemal odcięci od południa, w którym dzieją się te wszystkie szaleństwa związane z czartami, Re-Vanarkiem oraz Kruentisem. Maszerujące wojska, splugawione przez piekielny ogień ziemie oraz ruiny wielkich metropolii to obcy widok dla Farlandczyka. Ludzie północy starają się prowadzić proste życie i chcieliby egzystować w spokoju, z dala od wojen z olbrzymami i z dala od szaleństw niszczycieli oraz innych zdziczałych wojowników.

Farlandczycy żyją jednak z obawą w swoim sercu. Ze strachem patrzą w kierunku wzgórz oraz pokrytych śniegiem polan.

Czują, że ten osaczony lodem świat, w którym żyją, to nie jest prawdziwy obraz Exidium. Coś musi się znajdować poza tym horyzontem. I niestety, to coś może być gorsze od Resentalu.

Tildris: Ziemie Anielskie

Rozdział ten dokładniej opisuje ziemie Tildris. Wykorzystaj zawarte tutaj informacje, jeśli wasze przygody będą się rozgrywać w Tildris, zamiast na Niepamiętnych Ziemiach.

Wyprawa do Tildris

Ziemie Anielskie Tildris są położone na południe od Niepamiętnych Ziem, chociaż ci mieszkańcy naprawdę by chcieli, by to właśnie Tildris graniczyło z ziemiami przeklętego Re-Vanarka.

Dostać się do Tildris można się dostać na różne sposoby. Północna część jest połączona drogami, które są w całkiem dobrym stanie, dzięki trudom espadynów. Wielu z nich pracuje w niewielkich strażnicach ulokowanych przy granicy z Niepamiętnymi Ziemiami. Mają one zapewnić bezpieczną podróż handlarzom, którzy przywożą cenny towar z północy – szczególnie żelazo, które hurtowo przetwarzane jest na oręż dla coraz silniejszej armii Asarona.

Wracając jeszcze do strażnic – podróżując w stronę Tildris, Wędrowcy mogą natrafić na budowle o dosyć specyficznym wyglądzie. Są to wieże wykonane z białego kamienia (lub malowane na ten kolor), otoczone palisadą na której wywieszone są zdobione tarcze z wymyślnymi herbami rodzinnymi. Miejsca te zwane są **Białymi Basztami**. Są to pozycje obronne, które zostały przypisane jakiejś konkretnej rodzinie w której żyje i służy Asaronowi lansjer. Białe Baszty zawsze znajdują się miejscach, które są dla Tildris szczególnie ważne, czyli zazwyczaj przy największych miastach, portach oraz granicach często uczęszczanych przez handlarzy. Czasem jednak położenie Białych Baszt jest... zastanawiające. Wśród mieszkańców krążą plotki o Basztach, które znajdują się na otwartych polach bez połączenia z drogą, starych ruinach o których świat zapomniał i na niewielkich, samotnych wysepkach, do których ciężko się dostać. Prawdę o tajemniczych Basztach wiedzą tylko lansjerzy, którym te budowle podlegają. Czasem nawet sami espadyni, którzy w niej służą, nie mają pojęcia czego mają dokładnie bronić... albo raczej czego się obawiać.

Przy każdej Białej Baszcie znajduje się również noclegownia, studnia, niewielka ferma ze zwierzętami oraz stadnina. Każdy podróżny może, po uiszczeniu opłaty oczywiście, z niej skorzystać. Niektórzy kupcy nawet rezerwują sobie miejsce w Basztach na stałe, by mieć pewność co do tego, że podróż minie bez niepotrzebnych niespodzianek. Lansjer jak i jego rodzina mogą oczywiście korzystać z baszty kiedy tylko zechcą, mogą w niej nawet stale zamieszkać i cieszyć się w miarę beztroskim i otoczonym palisadą życiem. Pieniądze zarobione na Białej Baszcie rodzina może sobie zatrzymać, espadyni są utrzymywani przez ziemie. Lansjer musi dbać jedynie o to, by sama budowla była w dobrym stanie.

Żaden zdrowy na umyśle zbir nie zaatakuje Białej Baszty. Nawet jeśli lansjera nie ma na miejscu, ponieważ wyruszył na front lub został wezwany przez władcę, to i tak są chronione przez grupę espadynów, którzy byli trenowani przez zasłużonego wojownika.

Ziemie Anielskie

Cała władza nad Tildris leży w rękach potężnego **Asarona**, wybitnego wojownika, który ponoć wypił krew ostatniego anioła, zyskując tym samym nieśmiertelność. Cały lud jednogłośnie oddał się Asaronowi, po tym jak ten zabił czerwonego barona Hazerkela, który spustoszył niemal całe Tildris, lecz w końcu poległ pod murami **Vanteroii**, rodzinnego miasta Asarona (obecnie stolica krainy).

Asaron rzeczywiście wydaje się być człowiekiem nieśmiertelnym, tak przynajmniej uważają jego najbardziej zaufani słudzy. Od czasów zwycięstwa pod Vanteroją, jego wygląd w ogóle się nie zmienił, niektórzy mówią że nawet trochę odmłodniał. Męczy się niezwykle rzadko, pierwszy raz prawdopodobnie się spocił podczas wielkiej uczty w stolicy, świętującej ślub lansjera i zarazem bliskiego przyjaciela Asarona – Marcabora z Czarną Blizną. Władca zaimponował wtedy ludziom, podnosząc do góry ławę z dziesięcioma kobietami.

Asaron jednak nie może rządzić samodzielnie, Tildris nie posiada nobilów ani innej formy szlachty, jak to jest na Niepamiętnych Ziemiach czy Yushan. Zamiast tego Asaron ma wybranych **reinarów**, czyli militarnych przywódców zajmujących się siedemnastoma ziemiami Tildris. Do tego dochodzą armie urzędników, którzy skrupulatnie spisują każdego obywatela i każde zmiany w krainie.

Wszyscy są opłacani z głównego skarbca Asarona. Każdy, kto zawiedzie lub się obróci przeciwko władcy, zostanie zgnieciony przez główną, elitarną armię zwaną **diosguerrą**. Ci elitarni wojownicy mają dostęp do najlepszych pancerzy oraz uzbrojenia. Diosguerrami zostają najbardziej zasłużeni espadyni, którzy otrzymali tytuł elitarnego espadyna lub dokonali czegoś naprawdę niezwykłego, służąc swojemu państwu. Wyrażenie „armia diosguerrów" jest być może trochę na wylot, jest ich co prawda wystarczająco dużo, by stworzyć kilka oddziałów, Asaron jednak przenigdy by ich nie wysłał nigdzie w takiej liczbie. Żołnierze ci działają najczęściej w pojedynkę lub w niewielkich grupach i mają jak najszybciej usunąć problematyczne osady lub ludzi z ziem. Mogą pożyczyć ze skarbca stolicy dowolne uzbrojenie, wierzchowce a nawet garść złota, jeśli misja jest wyjątkowo ciężka i wymagana jest pomoc np. najemników. Diosguerra nie powinna za długo kombinować nad proble-

mem, jeśli zabicie kogoś lub zniszczenie wszystkiego jest najprostszym rozwiązaniem, to mają to zrobić, wszelkie splądrowane dobra trafiają prosto do skarbca. Można więc powiedzieć, że żołnierze ci nie tylko sami się utrzymują, ale również dają lekki zastrzyk złota Asaronowi, kosztem krwi zdrajców.

Siedemnaście krain Tildris

Altum – kraina na północy Tildris, graniczy z Niepamiętnymi ziemiami. Górzysty teren z bogatymi złożami węgla. Altumczycy kojarzeni są z silnymi mężczyznami i kobietami z włosami pokrytymi węglem. Większość ludzi ubiera się tutaj na czarno lub szaro, nie z powodu jakiejś żałoby, ale dlatego że dzięki temu bród na ubraniach jest mniej widoczny. Altum ma najmniejszą liczbę espadynów na ziemiach, ponieważ Asaron zażyczył sobie, by większość tutaj właśnie pracowało w kopalniach lub zawodach mających coś wspólnego z obróbką kruszców. Poza tym, kto miałby niepostrzeżenie najechać Altum? Na pewno nie Niepamiętne Ziemie.

Reinarem altum jest Balbus Tycjusz. Starszy już mężczyzna, który jest również idealnym architektem. Niejedną kopalnię tutaj nawet sam zaprojektował.

Stolicą altumu jest potężne miasto górnicze o nazwie Cavum. W miejscu tym dokopano się do potężnej żyły złota, dlatego wszystkie ścieżki w kierunku gór oraz kopalń są silnie strzeżone.

Cambit – kraina słynąca z wielu, bogatych targowisk. Cambit dba o handel z licznymi nobilami Niepamiętnych Ziem, zdarzyło się nawet, że wspomagali wojnę pomiędzy kilkoma różnymi władcami na północy sprzedając im broń. Nie ma to jednak znaczenia, Cambit przyjął misję fabryki pieniędzy dla Tildris i czuje się w tej roli bardzo dobrze.

Reinarem cambitu jest Steffen Adracjusz, zasłużony u Asarona człowiek z Niepamiętnych Ziem, który przyjął tildrańskie nazwisko oraz obywatelstwo po tym, jak go władca odznaczył za ryzykowanie życiem, w celu dostarczenia uzbrojenia do obleganej przez pozostałości legionu czartów stolicy cambit. Steffen utrzymuje szczególnie bogate szlaki handlowe ze swym byłym domem oraz nobilem, któremu niegdyś służył, stara się jednak ich nie faworyzować, by Asaron go nie podejrzewał o celowe wzbogacanie swojego byłego kraju.

Stolicą cambiru jest miasto Agger, zwane również Miastem Trzech Targów. Jeśli czegoś tutaj nie kupisz, to nie kupisz tego nigdzie na świecie.

Cornu – dosyć malownicza kraina ulokowana na północnym zachodzie, przy samym brzegu morza. Cornu utrzymuje wodne szlaki handlowe z Niepamiętnymi Ziemiami – statki bezpiecznie kursują wzdłuż brzegu, by nie sprowokować żadnych wodnych bestii. Jest to również popularny cel podróży dla bogatych nobilów lub służby Asarona. Być może dzisiaj już ludzie nie odważyliby się kąpać w wodzie, jednak nadmorskie wille z kamiennymi balkonami z widokiem na morze nadal są pełne gości.

Reinarem cornu jest Adriano Valenc, który postawił niedawno nową stocznię, której celem jest wybudowanie potężniejszych galer do handlu z innymi krainami. Poprzedni reinar o imieniu Vadin Jac zginął w zagadkowy sposób.

Stolicą cornu jest Oculimare, ulokowane na najbardziej wysuniętym w kierunku morza skrawku terenu krainy.

Sylva – kraina ta również jest określana jako duma całego Tildris. Espadynom udało się oczyścić ten teren niemal całkowicie z potworów oraz pozostałości czartów, niektórym się wydaje, że tutejsze polany są bardziej zielone, a lasy bardziej liściaste. Jest to bez wątpienia jedna z bardziej bezpiecznych krain na świecie, przez co wielu ludzi chciało się tutaj przenieść. Tutejszy reinar zmuszony więc był podkręcić koszty mieszkań do czasem absurdalnych poziomów, by zniechęcić ewentualnych imigrantów. Niestety – nie wszystko jest takie wesołe w sylvii, groźne potwory zostały zastąpione przez zachłannych urzędników oraz wierzycieli, którzy próbują na wszelkie sposoby wykorzystać tutejszych mieszkańców. W krainie tej jest też całkiem sporo zdradzieckich osad, które jeszcze nie zostały nakryte przez diosguerrę. Część z nich próbuje znaleźć w sylvii święty spokój, inni próbują uciec przed podatkami.

Reinarem tej krainy jest Jacinto Marel. Człowiek bogaty, zachłanny oraz bezwzględny. Niektórzy nazywają go posłusznym pieskiem Asarona.

Stolicą sylvii jest miasto Rubustus, które bardziej przypomina fortecę otoczoną grubym, kamiennym murem oraz licznymi wieżami obserwacyjnymi.

Intima – obecnie jest to tron Asarona. W samym centrum znajduje się stolica Venteroia, otoczona białymi murami z powiewającymi w powietrzu flagami przedstawiającymi liczne rody Tildris. Intima składa się w głównej mierze z rozległych pól uprawnych, które po objęciu władzy przez Asarona tylko się powiększają. W ciągle rozbudowywanym pałacu zwanym przez tutejszych „Tronem" zasiada sam Asaron, nad krainą władzę jednak sprawuje reinar Francesco Tabal, wierny sługa władcy oraz były espadyn, który był u boku Asarona, kiedy ten zabił czerwonego barona.

Teoretycznie w intimie jest bardzo bezpiecznie, ludność jednak musi się pogodzić z patrolami wojska przez całą dobę, oraz wysokimi podatkami, które są w intimie niższe tylko dla ludzi, którzy zostali espadynami. Tym sposobem, tutejszy reinar chce uczyć intimę niezdobytą twierdzą w samym sercu Tildris.

Powiada się, że jeszcze jakieś pozostałości legionów czartów tutaj się panoszą, espadyni nie byli jednak w stanie ich wykryć, więc uznano to tylko za pogłoski.

Navis – nadmorska kraina słynąca z najlepszych stoczni oraz portów. Tutejsze statki kursują nawet do Nemus oraz Yushan, w celu zdobycia egzotycznych towarów oraz z misjami dyplomatycznymi. Asaron planuje w przyszłości tutaj wyprodukować galery wojenne, by zapewnić sobie dominację na morzu. Pomiędzy Navis i Agmem kursują również statki pirackie, z ludźmi którzy odłączyli się od Tildris. Navis ma prawdopodobnie również najlepsze łaźnie w całej krainie, poziom higieny w tej krainie jest na wyjątkowo wysokim poziomie.

Reinarem navisu jest były kapitan i legenda karmazynowych mórz Marshe Longuer.

Oceania to stolica Navis. Znajduje się nad samym morzem i posiada imponujące porty oraz stocznie, chronione przez dwie białe baszty.

Lignum – niemal kompletnie zalesiona kraina. Miejsce to codziennie wypluwa setki ton drewna, które jest transportowane po całym Tildris. Lignum słynie z wysokiej jakości mebli oraz włóczni. Jest to też jedyna kraina, w której buduje się częściej drewniane domostwa, zamiast kamiennych. Niestety, wiele potworów, a nawet część legionów czartów, uciekła z pozostałych krain i ukryła się w tutejszych puszczach. Nawet starzy drwale oraz myśliwi nie mają pojęcia, co znajduje się w niektórych częściach lasu lignum.

Reinarem tej krainy jest Vaan Laquer – chłop wysoki na przeszło dwa metry. Zasłużony, były espadyn w armii Asarona.

Stolicą krainy jest miasto Arbor. Rośnie tutaj jeden z najstarszych dębów w Tildris, zwany „Wielkim Filarem".

Decor – kraina teatrów, muzeów oraz zabytków. Decor jest prawdziwą kryptą przechowującą kulturę całego Tildris. Znajduje się tutaj wiele pięknych miasteczek, każda z nich posiada własne winiarnie wytwarzające lokalne trunki. Decor posiada również najlepsze szkoły wśród krain, to właśnie tutaj wysyła się młodych i zdolnych na naukę. Obecnie niestety decor męczy się z troglodytami, którzy krążą po kanałach oraz podziemiach.

Reinarem tej krainy jest Celsus Balb. Jest dosyć wybitnym uczonym, ale niestety preferuje sztukę oraz rozpustę nad zarządzaniem.

Stolicą decoru jest miasto Haren. Znajduje się tutaj również największa, legalna arena w Tildris. Stawki są duże, a szkoły gladiatorów bogate, walka na śmierć i życie jest jednak zabroniona.

Agmen – kraina ta została kiedyś niemal doszczętnie zniszczona przez hordę glastygów, która przywędrowała z maledi. Tutejsi żołnierze odparli się atakom i udało się doszczętnie wybić zagrożenie ze strony zwierzoludzi, kosztem jednak dziesięciu utraconych wiosek oraz jednego miasta. Obecnie agmen posiada tylko jedno miasto o nazwie Tandemum, które pełni rolę stolicy. Jest to zwarta mieścina otoczona potężną palisadą. Poza nią w tej krainie jest pobudowanych jest kilka osad i... to wszystko tak naprawdę. Dalej już są tylko rozległe polany oraz pieczary, w których ukrywali się kiedyś ludzie przed potworami, ale obecnie nikt tam nie zagląda. Minie wiele lat, nim agmen się odbuduje, ale obecnie Asaron najmuje stąd wielu ludzi do wojska, ponieważ tutejsi mieszkańcy są niezwykle zaprawieni w boju, dzięki agmeńskiej sztuce wojennej, która ukształtowała się podczas wojny z glastygami.

Reinarem agmenu jest Gallus Kajus. Był wybitnym taktykiem w armii.

Seneks – jest to ważna dla Tildris kraina ze względów historycznych. To tutaj znajduje się bajkowy pałac Collato, w którym kiedyś spotykali się trzej królowie Tildris, by rozstrzygnąć ważne sprawy, które mogą mieć wpływ na przyszłość krainy. Jest to również miejsce pochówku dla wielu wybitnych wojowników oraz bohaterów, dlatego też Seneks nazywany jest przez niektórych „krainą ruin". Gospodarczo kraina radzi sobie całkiem dobrze, pochodzi stąd wielu wybitnych espadynów oraz produkuje się doskonałą broń obuchową. Niestety, po polach często krążą nieumarli, którzy powstali z grobów po ostatnich deszczach lamentu, a większość katakumb nie było sprawdzanych od lat. Kto wie, co lub kto kryje się w ich wnętrzu.

Reinarem tej krainy jest Abacjusz Lir. Jest on również przywódcą kościoła Prawdomówcy w Seneksie.

Rolę stolicy sprawuje miasto Torvus. Ponura mieścina otoczona porośniętymi murami. Znajduje się tutaj wcześniej wspomniany pałac, oraz dzielnica pogrzebowa z pomnikami, które zostały postawione wielu bohaterom Tildris.

Arva – kraina pól. Około 80% terenów tutaj to pola uprawne lub folwarki. Arva eksportuje niesamowitą ilość jedzenia na całe Tildris, niestety też przez to bandyci założyli tutaj wiele zdradzieckich obozów i tylko czyhają na nieostrożnych kupców. Znajduje się tutaj też przez to prawdopodobnie największa ilość strażnic oraz Białych Baszt.

Reinarem tej krainy jest Panteusz Krin. Jest on również najlepszym zielarzem w całym Tildris, jego leki są w stanie wyleczyć każdą chorobę.

Stolicą jest Agrimagna, najbardziej „duszna" mieścina Tildris. Łatwo można się zgubić w labiryncie tutejszych uliczek oraz targowisk. Niestety, bieda jest tutaj na przerażająco wysokim poziomie, w porównaniu do reszty miast.

Maledi – tak naprawdę, ciężko jest uznać Maledi jako krainę należącą jeszcze do Tildris. Została ona stracona po ataku czartów, kilka legionów odbiło od Intimy po zwycięstwie Asarona i zawędrowało wzdłuż rzek aż tutaj. Była stolica o nazwie Alttura została spustoszona i przejęta przez czarcie armie. Urzędnicy nie są pewni,

czy jacyś ludzie tutaj przeżyli atak. Powiada się, że część z nich przyłączyło się nawet do czartów. Na samym południu ponoć osiedlili się jacyś nomadzi z Korys i czasem handlują z Seneksem oraz Arvą.

Przy granicach z Arvą oraz Agmen znajdują się liczne baszty i stacjonujący espadyni próbują od czasu do czasu kontrolować Maledi, tak naprawdę jednak nie wiadomo co się dzieje w samym sercu krainy i ile czartów tam się zagnieździło. Sama kraina też nie ma żadnych atrakcyjnych dóbr do wydobycia, dlatego Asaronowi nie bardzo zależy na odbijaniu tego miejsca. Woli za jednym zamachem usunąć korzeń całego problemu, czyli Re-Vanarka.

Wczesna historia Tildris

Podobnie jak w przypadku Niepamiętnych Ziem, historia Tildris przed wojną z baronami ma wiele znaków zapytania oraz niedomówień. Asaron na szczęście nie spalił starych ksiąg ani zapisków, tak jak to zrobili nobilowie na północy. Wiele pism jest przechowywanych w bibliotekach stolicy. Księgi które dotyczyły Niepamiętnych Ziem, zostały wysłane na północ, jako że wielu tamtejszych władców je wykupiło i prawdopodobnie spaliło, by historia starych królestw została zapomniana. Tildris zarobił całkiem pokaźne sumy, sprzedając nobilom te stare księgi, niestety kosztem było utracenie części własnej historii. Dlaczego kronikarze nie skopiowali starych pism?Były dwa powody – po pierwsze, armia potrzebowała szybko zastrzyku złota i nie było czasu na przepisywanie ksiąg, a drugim powodem była po prostu ludzka głupota oraz zachłanność.

Wiadomo jednak, że zanim Asaron objął tron, Tildris było podzielone na trzy części, zwane dzielnicami. Każdą dzielnicą zarządzał jeden król, byli to kolejno – Luqor Canis, Heratiusz II Wierny oraz Rawan.

Luqor Canis zarządzał terenami, na których obecnie znajduje się Cambit, Intima, Navis oraz Decor.

Heratiusz zarządzał terenami Altum, Cornu, Sylva oraz Lignum.

Rawan posiadał Agmen, Seneks, Arva oraz Maledi.

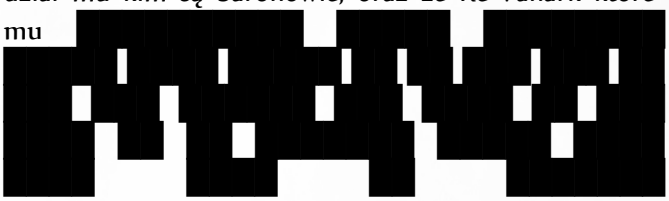
Raz do roku królowie spotykali się w pałacu Collato, który znajdował się w Seneks. Pałac ten stoi po dziś dzień i jest to imponująca budowla, otoczona fosą, murami oraz zdobiona spiczastymi wieżami. Wewnątrz znajdują się katakumby, które przechowują ciała osób, które w szczególny sposób zasłużyły się królom. Bycie pochowanym w Collato było największym zaszczytem.

Tildris tak naprawdę składał się wtedy z trzech osobnych królestw. Kraina rządzona przez Luqora zwała się Canislandia. Ziemie Heratiusza to Imberium, a ludzie od Rawana nazywali siebie Descendatami.

Pierwsze wspólne spotkanie w Seneksie odbyło się po upadku królestwa Sol Stelli na północy. To wtedy władcy podpisali bardzo ścisły sojusz, by uchronić się przed nieznanym zagrożeniem nadchodzącym z północy. Trzej władcy wysłali wtedy pokaźne oddziały, które miały pomóc w bitwie, lecz niemal wszyscy zginęli. Jeden z baronów o imieniu Hazerkel wkroczył na ziemie Tildris z ogromnym legionem, poruszając się wzdłuż spustoszonych brzegów wyniszczonych już królestw, które były na obecnych ziemiach zwanych Niepamiętnymi. Celem czartów było wtedy samo centrum krainy, by wyrwać serce całego Tildris.

Czerwony baron wysłał swoje legiony we wszystkie strony, dając im rozkaz plądrowania pierwszych, napotkanych po drodze osad, mieszkańcy nie byli w stanie powstrzymać ciągłego napływu potworów, i wydawało się, że koniec krainy jest bliski. Hazerkel postanowił sam zatrzymać się w niewielkiej mieścinie o nazwie Vanteroia... i to był jego największy błąd. Oddział Hezerkela wpadł w zasadzkę straży, którą przewodził młody oraz ambitny wojownik o imieniu Asaron. Tutejsi powiadali, że był bardzo porywczym i przesadnie ambitnym młodzieńcem, który każdego tygodnia wracał do domu z nowym guzem. Matka Asarona zginęła, gdy miał jedenaście lat – dzieciak wtedy na spacerze urwał się matce i pobiegł do lasu, ponieważ widział tam „pieska". Jak się później okazało, pies okazał się być wilkiem, a niedaleko czaiła się cała wataha. Matka kazała synowi uciekać ile sił w nogach, samemu odwracając uwagę zwierzętom i poświęcając się dla syna. Niektórzy wtedy nawet zrzucali Asaronowi winę, za śmierć własnej matki. Ojciec chłopaka jest po dziś dzień nieznany, mówi się że był to ktoś spoza Tildris. Młodzieniec aż do ataku czartów wychowywał się w koszarach usługując starszym wojownikom, aż w końcu sam awansował na stanowisko szanowanego strażnika, jako że wtedy jeszcze espadynów nie było.

Gdy Asaron ze swoją ekipą rzucili się na czartów barona, reszta mieszkańców miasteczka poszła za nimi, biorąc do ręki co tylko dało się użyć jako broni. Hazerkel miał przy sobie wybitnych czartów, którym udało się spalić ognistym oddechem część mieszkańców, nie byli jednak przygotowani na tak zmasowany atak znikąd. Podczas wielkiego chaosu na polu walki, Asaron wykonał samobójczą szarżę w kierunku barona i przebił go na wylot swoją włócznią. Hazerkel prosił Asarona o litość i obiecał, że wycofa swoje legiony z Tildris. Asaron jednak... się nie zgodził, prosił barona o coś innego – o informacje, żeby przekazał mu wszystko co wie o czartach, baronach i o słabych punktach. Wtedy to właśnie też Hazerkel powiedział mu prawdę – powiedział mu kim są baronowie, oraz że Re-Vanark któremu



[redacted]. Po otrzymaniu tych informacji, Asaron jednak nie zlitował się nad baronem, tylko uciął mu łeb i [redacted].

Po tym zdarzeniu, legiony czartów zaczęły panikować, nie mając ponad sobą żadnego barona. Asaron spakował racje żywnościowe z osady i wyruszył z dostępnymi ludźmi, pacyfikując dwanaście osad. Później pogłoski o pokonaniu przez ludzi barona się rozprzestrzeniły i coraz większe armie maszerowały po ziemiach. W końcu Asaronowi udało się spotkać z królami, którzy przyznali mu tytuł najwyższego wodza w nowej armii podzielonej pomiędzy trzy królestwa, wojownicy jednak popierali go jako władcę nawet potężniejszego niż królowie. Przez utratę wpływów, królowie byli więc zmuszeni odstąpić z tronów i przekazać trzy korony Asaronowi, który w swoim rodzinnym miasteczku ogłosił rok później powstanie Ziem Anielskich Tildris.

Tildris obecnie

Obecnie Ziemie Anielskie są prężnie rozwijającym się imperium. Mieszkańcy Tildris widzą Asarona jako swojego wybawiciela, mędrcy opowiadają ludziom o tym, jak władcy po pokonaniu czartów objawił się anioł, który ofiarował mu swoją krew, dzięki czemu Asaron jak i jego potomkowie stali się nieśmiertelni. Niektórzy wręcz modlą się do władcy na równi z Prawdomówcą i w wielu kościołach na tych terenach funkcjonuje angelistyczny odłam wiary w Prawdomówcy, zamiast bezpośredni, jak to jest na Niepamiętnych Ziemiach. Oznacza to, że w świątyniach stawiane są posążki przedstawiające otwarte oko (symbol Prawdomówcy), a z boku stawia się obrazy lub statuy poświęcone Asaronowi, jako oręża w ręku jedynego boga.

Mieszkańcy krain Niepamiętnych Ziem widzą Tildris jako jedne z niewielu sprawnie funkcjonujących i w miarę bezpiecznych państw na świecie. Niektórzy ludzie z Niepamiętnych rozmyślają nad wyemigrowaniem do Tildris, jest jednak kilka problemów: po pierwsze, podróż jest kosztowna oraz niebezpieczna. Po drugie, Tildris niechętnie przyjmuje emigrantów, ponieważ niełatwo jest czasem ich wykorzystać w armii espadynów, tak jak wychowywanych do miłowania swojego nowego państwa tildrańczyków. Poza tym niektórzy nobilowie próbują do swoich niewielkich krain wprowadzić swobody, których w Tildris spotkać nie można.

Rzeczywistość wygląda jednak tak, że Tildris powoli zamienia się totalitarne, militarystyczne państwo, gdzie każdy musi mieć jakieś zadanie i każdy musi się przygotować na to, że w pewnym momencie starszy espadyn wpadnie do ich domu, pokaże im dokumenty poborowe, i zmusi ich do maszerowania w nieznane ziemie, splugawione przez hordy czartów. Asaronowi przede wszystkim zależy na tym, by skarbiec był pełny i by można było utrzymać coraz to większą armię, która w końcu rozerwie ziemie Re-Vanarka na strzępy. Wszyscy którzy będą spowalniać ten proces, będą zabici.

Pytanie więc, jak żyć w tym kraju, panie Asaronie? Jeśli chcesz prowadzić w miarę spokojne życie w Tildris, to opcje są dwie – naucz się zawodu biurokraty, lub zajmij się handlem. Tildris potrzebuje sprawnych urzędników, którzy są w stanie spisać to, co dzieje się w każdej krainie. Każdy reinar ma pod sobą legion urzędników, przynajmniej jeden na każdą małą osadę i kilkunastu na miasto. Ziemie Anielskie nie wyślą urzędnika na front do walki z czartami, ponieważ gdyby zginęli, to nie byłoby ludzi do spisywania espadynów, którzy są właśnie wysyłani na ten front. Urzędnicy mogą więc cieszyć się w miarę godnymi zarobkami oraz życiem bez wojen. Problem jest za to inny, wielu urzędnikom spodobał się taki styl życia aż za bardzo i odczuwają zwyczajną nudę, którą próbują zabić licznymi przekrętami oraz nielegalną pracą na boku. Niektórzy „po znajomości" pozwalają niektórym prowadzić handel towarem, którego reinar nie chce mieć w swojej krainie, inni usuwają problematyczne osoby wypisując im wezwanie do armii espadynów, a niektórzy sprzedają wrogom bardzo cenne oraz poufne informacje. Coraz ciężej jest znaleźć urzędnika, który nie ma niczego na sumieniu.

Jeśli chodzi o handlarzy, to oni mogą na liczyć respekt oraz protekcję reinarów, ponieważ zapewniają stały napływ monet do skarbca. Ludzie prowadzący działalność handlową płacą wyższe podatki, handlarze mają jednak pierwszeństwo w czasie ubiegania się o pokoje w przydrożnych strażnicach i bardzo rzadko są wzywani do wojska. Jedynie ci, którzy generują za mało zysków, są zwyczajnie ignorowani przez władców.

Wolne obozy

W lasach, wzgórzach oraz na bagnach można natrafić na osady, które nie są oddane Asaronowi. Tak zwane wolne obozy to wioseczki założone przez zdrajców, łotrzyków, uciekinierów oraz po prostu ludzi, którzy nie chcą być wykorzystywani przez władzę. Niewiele obozów jest w stanie utrzymać się dłużej niż kilka miesięcy, jeśli nie zostaną rozniesione przez potwory, to prędzej czy później zjawi się diosguerra, która poinformuje władze o istnieniu obozu i usunie w brutalny sposób przywódcę.

Istnieją jednak takie miejsca, które już od dłuższego czasu są niezależne. Legendarne kryjówki pirackie na pojedynczych wysepkach wokół Tildris, bazy ulokowane na kamiennych wzgórzach czy sekretne osady złodziejskie na moczarach.

Tildris a Wędrowcy

Anielskie Ziemie, po tym co zrobił Asaron, bardzo cenią bohaterów, szczególnie takich, którzy są w stanie zadać Re-Vanarkowi poważne szkody. Stosunek krainy do Wędrowców jest jednak dosyć skomplikowany, z jednej strony Wędrowcy teoretycznie są bezrobotnymi włóczęgami, więc powinni zostać zaciągnięci do espadynów, z drugiej strony są czasem bardziej przydatni od żołnierzy, ponieważ nierzadko udaje im się osiągnąć coś niesamowite, i do tego nie trzeba ich opłacać.

Reinarowie znaleźli więc sposób, jak legalnie wykorzystać Wędrowców – wypisują im dokumenty, które legitymują ich jako osoby przyjęte do rodziny reinara. Espadyni po ujrzeniu takich podpisanych pism na pewno nie będą robić Wędrowcom problemów – wszakże kto chciałby zadzierać z rodziną samego reinara?

Oczywiście otrzymanie tego typu pism nie jest proste, Wędrowcy muszą naprawdę zasłużyć na uwagę władcy, by ten ich wezwał do swojej posiadłości w celu spisania pisma. Najprostsza (i niestety najcięższa) droga, to poradzenie sobie z problemem, z którym nie mogą nic zdziałać espadyni – usunięcie grupy potworów, problematycznego wolnego obozu, lub groźnego kryminalisty.

Sprawy oczywiście mają się łatwiej, jeśli Wędrowiec jest również lansjerem. Ci zrodzeni z łona różnych kobiet potomkowie Asarona są już od urodzenia postrzegani jako bohaterowie. Domyślnie lansjerów ćwiczy się na przywódców militarnych, niektórzy jednak po osiągnięciu dorosłości wybierają własną ścieżkę. Wielu znudzonych udanym i spokojnym życiem wybiera drogę Wędrowca, by wystawić swój fechtunek na próbę.

Tabela zawodów Tildrańczyków

Poniżej znajduje się tabela zawodów dla mieszkańców Tildris. Możecie z niej skorzystać, jeśli Kruentis chce prowadzić przygody głównie w tej krainie, lub jeśli któryś z graczy chce koniecznie stworzyć Wędrowca, który pochodzi z Tildris.

Zawody oznaczone gwiazdką są nowe i zostały opisane poniżej. Pozostałe są opisane w podręczniku głównym.

Wynik rzutu	Zawód
111-123	Espadyn
124-142	**Człowiek z obozu***
143-221	Chłop
222	Aktor
223	**Angelista***
224	Badacz podziemi
231	Bard
232	Bestiaryk
233	Budowniczy
234	Chemik
241	Chłop
242	Demonolog
243	Drwal
244	Filozof
311	Garncarz
312	Handlarz
313	Hazardzista
314	Hodowca
321	Idiota
322	Iluzjonista
323	Jeździec
324	Jubiler
331	Karczmarz
332	Kopacz
333	Kowal
334	Krawiec
341	Kronikarz
342	Kucharz
343	Lansjer z Tildris
344	Łucznik
411	Malarz
412	Marynarz
413	Medyk
414	Myśliwy
421	Najemnik
422	Ogrodnik
423	Pięściarz
424	Płatnerz
431	Płatny zabójca
432	Poszukiwacz
433	Pustelnik
434	Sługa
441	Stolarz
442	Tancerz
443	**Urzędnik***
444	Wędrowny szermierz

Człowiek z obozu *(+1 Wigor, Krzepa, Mowa, Rzemiosło oraz Precyzja):* ludzie z obozu nie służą Asaronowi, ani tak naprawdę nie należą do Tildris. Są zdrajcami, którzy trzymają się swoich ukrytych osad. Większość ludzi z obozów to łotrzycy, złodzieje, szmuglerzy lub kombinatorzy. Zdarzają się jednak tacy, którzy próbują po prostu prowadzić spokojne życie, z dala od wojen. Wielu obozowiczów inwigiluje również miasta Tildris w ukryciu, by zdobyć towary lub cenne wiadomości z krainy.

Wyposażenie: prosty strój, kaptur, bandaże, zioła lecznicze, długi miecz, worek, prowiant, bukłak z wodą, 10 szaraków.

Talent: Pod rękaw

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i przewodzisz własnemu obozowi, możesz uzyskać tytuł **Szefa obozu**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś przekonać by się do ciebie przyłączył, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Angelista *(+2 Mowa, +1 Wiedza, Skupienie oraz Wygląd):* angeliści to kapłani angelizmu – panującego odłamu wiary w Prawdomówcę na terenach Tildris. Ich zadaniem jest nauka wiary oraz historii Tildris w świątyniach lub na trakcie. Angeliści służący świątyni lub nauczający w terenie są nazywani po prostu kapłanami, ci którzy mają pod opieką całą świątynię otrzymują tytuł opata. Każdy rejon (3-5 świątyń) ma swój własny krąg kapłański, który decyduje o wydatkach świątyń, misjach oraz wybiera nowych opatów, jeśli zwolni się miejsce w świątyni. Angeliści są w pełni oddani Asaronowi, widząc w nim potencjalnego mesjasza.

Wyposażenie: długie szaty, bukłak z wodą, książeczka z modlitwami, książka z historią Tildris, 15 szaraków.

Talent: Psalm

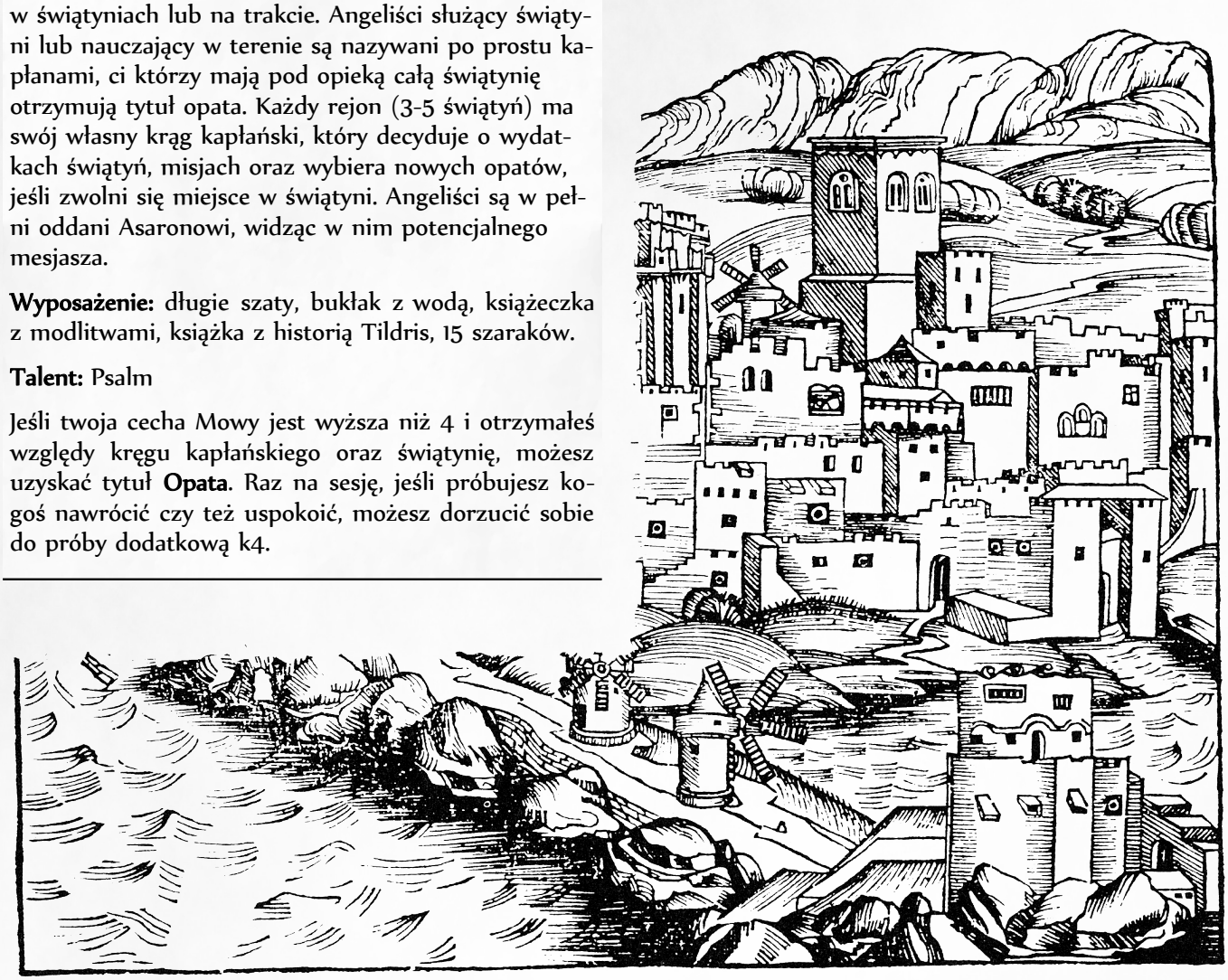
Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i otrzymałeś względy kręgu kapłańskiego oraz świątynię, możesz uzyskać tytuł **Opata**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś nawrócić czy też uspokoić, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Urzędnik *(+2 Wiedza oraz Rzemiosło, +1 Mowa):* znienawidzeni, lecz potrzebni. Urzędnicy zajmują się całą robotą papierkową w Tildris. Spisują ludność, zebrane podatki, tytuły oraz przyjezdnych. To ludzie reinara, którzy trzymają osady anielskie w ryzach. Niestety, urzędnicy też są znani z korupcji oraz zachłanności. Wielu z nich z nudów oraz pewności siebie, jako że są zwolnieni ze służby wojskowej, zaczyna się prędzej czy później interesować prowadzeniem własnych, niekoniecznie legalnych interesów na terenie Tildris.

Wyposażenie: prosty strój, pusta księga, przyrządy do pisania, liczydło, 1 aureola.

Talent: Geniusz

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i prowadzisz nielegalne interesy na terenie Tildris, możesz uzyskać tytuł **Urzędnika mroku**. Raz na sesję, jeśli próbujesz dogadać się z kimś z półświatka, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.



Yushan: Kraina Smoka

Rozdział ten dokładniej opisuje ziemie Yushan. Wykorzystaj zawarte tutaj informacje, jeśli wasze przygody będą się rozgrywać w Yushan, zamiast na Niepamiętnych Ziemiach.

Wyprawa do Yushan

Egzotyczna wyspa Yushan położona jest na dalekim wschodzie, nawet poza dzikim Nemus i trochę na południe od ziem Re-Vanarka. Podróżowanie pomiędzy Yushan oraz innymi ziemiami jest niezwykle trudne... z czego mieszkańcy się trochę cieszą. Nie muszą się za bardzo martwić najazdami ze strony czartów, ponieważ ich wodny transport jest niemal na zerowym poziomie (wyjątkiem są skradzione statki), a mieszkańcy Nemus zdają sobie sprawę, że osady przybrzeżne od Niepamiętnych oraz Tildris są w gorszym stanie niż twierdze Yushańczyków, dlatego łatwiej ich ograbić.

Podróż z i od Yushan nie jest jedna niemożliwa. Pojedyncze galery kursują pomiędzy tym miejscem a portami w Nemus, które są kontrolowane przez kolonistów z Niepamiętnych Ziem. Porty te zostały założone jeszcze za czasów starych królestw, lecz obecnie są kontrolowane przez nowych nobilów. Statki z tych portów trafiają do miast na Niepamiętnych lub do Tildris, w zależności jakie towary uda im się zdobyć i gdzie można je sprzedać z największym zyskiem. Statki piracki z Tildris również nierzadko dobijają aż do samego Yushan, by zdobyć egzotyczne towary lub po prostu by ukryć się przed espadynami.

Wędrowcy i wojownicy z Yushan z różnych powodów mogą wkraść się na tego typu statki, by opuścić swoje ziemie.

Kraina Smoka obecnie

Na dalekim wschodzie, nawet dalej niż leży Nemus, znajduje się ogromna wyspa Yushan. Kraina ta jest rządzona przez tawe, którzy są tak jakby tutejszymi odpowiednikami nobilów z Niepamiętnych Ziem. Yushan jednak nie jest takim politycznym polem bitwy jak Niepamiętne, zamiast tego tawe ze sobą współpracują i nad nimi znajduje się jeden, wielki władca. Mówiąc więc prościej – w Yushan ziemie są kontrolowane przez poszczególnych tawe, panuje jednak nadal ścisła hierarchia, która dodaje całej krainie trochę normalności.

Hierarchia Yushanu

1. Chłopi, Senshi (wojownik)
2. Handlarze, mnich Smoczej Pięści, gejsze
3. Furagu (wojownik drugiego stopnia)
4. Omo (wojownik trzeciego stopnia, władca), Doragon (mistrz zakonny Smoczej Pięści)
5. Yogen (wojownik czwartego stopnia, wyższy władca)
6. Saiko (najwyższy władca)

Obecnym władcą Yushan jest saiko Naoki II. Jest on władcą z rodu Sanban (stąd jego pełne imię to Naoki II Sanban). Naoki bardzo kocha swoją krainę, do tego stopnia, że postanowił odciąć ją kompletnie od całego tego zła, które szerzy się za morzami. Handel zagraniczny powoli umiera, a dla obcokrajowców Yushan powoli staje się mistyczną krainą, i każdy Wędrowiec stąd pochodzący wydaje się być jakąś zjawą z nieznanego świata.

Yushan jest podzielone na wiele, różnych regionów, każdy z nich rządzony jest przez jednego omo oraz jego armię. Regionów tych jest bardzo wiele i władza często się zmienia, czy to za sprawą śmierci (naturalnej lub nie) władcy, czy po prostu z rozkazu przełożonego yogena lub saiko. Prawo w każdym regionie jest niemal identyczne, spisywane jest wspólnie przez yogenów oraz saiko. Każdy region ma jednak swoje własne problemy, z którymi musi się borykać. Jeden ma zbyt małą produkcję żywności, inny może mieć problem z bandytami z rodu Goto (o nich później), a jeszcze inny może być nękany przez potwory.

Projektując własny region, Kruentis powinien nie powinien zapomnieć o opisaniu tutejszego omo, władcy Yushan zawsze są pięknie ubrani, ich zbroje są zdobione a stojąca u boku świta również potrafi być specyficzna. Władcy lubią mieć przy sobie dzielnych bohaterów, legendarnych asasynów czy też genialnych taktyków o bogatej przeszłości.

Skoro mowa już o omo oraz żołnierzach – kasta wojowników tawe to obok potworów największe zmartwienie chłopów. Wieśniacy zaganiani są do pracy w kopalniach środkowych regionów, gdzie odkryto nowe złoża żelaza. Yushan miał poważny problem z wykuciem dobrego oręża przez słabą dostępność surowców, od kiedy jednak odkryto nowe złoża, saiko Naoki II skoncentrował wewnętrzną gospodarkę swojego kraju na wydobyciu. Niestety praca w kopalniach nie tylko jest słabo opłacana, ale i same podziemia są często splugawione przez potwory. Gdy chłopom puszczają nerwy, to dochodzi też do rebelii w niektórych regionach i potyczkami z tawe.

Zagrożenie ze strony czartów jest w Yushan niemal nieznane. Oczywiście ludność zdaje sobie sprawę z istnienia baronów oraz tych diabelskich bestii, jest to jednak zmartwienie ludzi zza morza. Większym problemem dla Yushańczyków są shime – klan potworów morskich. Przypominają ryboludzi z przerażająco długimi zębami i mackami zamiast rąk. Dlatego też w Yushan niewiele osad znajduje się nad morzem – nie ma sensu budować statków, a połów jest bardzo niebezpieczny, lepiej zająć się uprawą roli oraz hodowlą.

Wczesna historia Yushan

Wczesna historia Yushanu jest niestety wypełniona wieloma tajemnicami, przez co część zapisków z tego kraju wyklucza się nawzajem. Starodawne pismo zwane „Kroniką Kaokiego" powiada, że wyspa była zamieszkana przez ludzi od pradawnych czasów, i tutejszy lud był rządzony przez smoka-opiekuna zwanego Yushan. Inne pisma, które obecnie znajdują się w skarbnicach władcy, wspominają o podróżnikach z dalekiego południa, którzy dobili wiele lat temu do wyspy i założyli tutaj pierwsze osady, co przebudziło z wiekowego snu smoka.

Jedno się jednak zgadza – na Yushanie żył jedyny, znany smok, który był nie tylko niezwykle potężny, ale i inteligentny. Czterech ludzi stało się jego uczniami, z tych czterech ludzi zrodziły się pierwsze rody rządzące Yushan. Mieli oni na imię kolejno: Anata, Bao, Sanban, Mamuro. Uczniowie ci byli wybitnymi myślicielami, ponieważ posiadali wiedzę, którą przekazał im smok. Byli oni również potężnymi wojownikami, ponieważ kreatura nauczyła ich, jak w pełni wykorzystać siłę, drzemiącą w ludzkim ciele, z tej wiedzy zrodził się styl walki Zhangan, praktykowany aż do dzisiaj, chociaż wiele technik niestety przepadło.

Czterej uczniowie stworzyli swoje własne królestwa, których łączyło jedno – wiara w smoczego opiekuna. Na wyspie zaczęły powstawać pierwsze klasztory czczące Yushana, oraz przechowującego jego wiedzę.

Z czasem jednak sytuacja w nowych królestwach zaczęła się pogarszać, nikt nie wie, gdzie powstała pierwsza iskra, która rozpoczęła pożogę, lecz w pewnym momencie tawe pod przywództwem Anaty oraz Bao stoczyli ze sobą bitwę, powodem była... kobieta, w której obaj władcy się zakochali. Sytuację tą wykorzystał Sanban, który już od dawna chciał przejąć żyźniejsze tereny Bao. Mamuro w tym czasie próbował przebudzić znowu starego już smoka, by ten zakończył bitwę pomiędzy dawnymi przyjaciółmi. Yushan był już jednak bardzo słaby i nie reagował na wołania Mamuro.

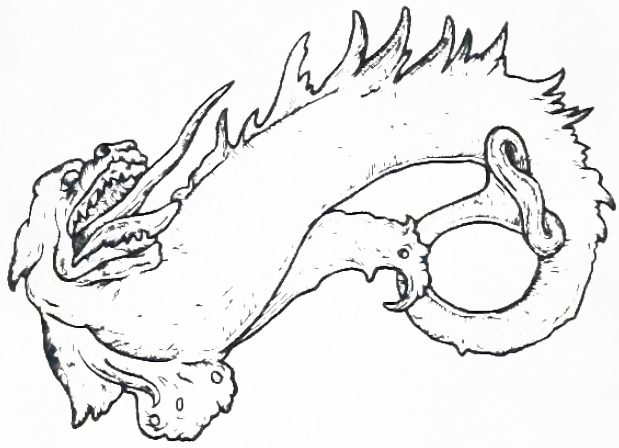
W czasie jednej bitwy zginął w końcu Anata, Bao przejął dziewczynę o imieniu Kurome. Jednak podczas pierwszej nocy poślubnej, dziewczyna pokazała swoje prawdziwe oblicze – była przerażającym potworem o imieniu Kame-No-Daku, bestia ta już od pradawnych czasów prowadziła wojnę z Yushanem, ale musiała się schować i czekać na właściwy moment, aż będzie słaby. Kame-No-Daku zabiła Bao, a następnie zniszczyła klasztor, w którym drzemał Yushan. Zabiła również smoka i rzuciła jego kośćmi w niebiosa.

Zanim jednak Yushan został zabity, przekazał on Mamuro jego największą tajemnicę – gdzieś we wzgórzach ukryto potężne ostrze zwane Angelomanus. Yushan powiedział, że ostrze to zostało wykute, zanim w ogóle pojawili się ludzie. Mamuro nie bardzo zrozumiał, co smok miał na myśli, lecz ruszył we wskazane miejsce i odzyskał broń.

Armie obu władców stanęły pod ruinami klasztoru i próbowały pokonać potwora, lecz z ciała Kame-No-Daku wychodziły kolejne bestie, które atakowały tawe. W końcu jednak Mamuro powrócił i zabił potwora za pomocą Angelomanusa, samemu jednak umierając później za sprawą fatalnych ran.

Sanban zorganizował wielki pogrzeb, dla swoich poległych przyjaciół i zapłakał nad ich grobami, przepraszając ich za wszystko – za to, że był tak chciwy, za to, że ich nie powstrzymał przed dokonaniem katastrofy. W królestwach panował już chaos, wieśniacy buntowali się przeciwko tawe, którzy już nie mieli przywódcy, a mnisi nie mieli pojęcia co robić bez ich boga.

Przejęcie władzy przez ród Sanbana trwało wiele lat, gdy jego syn Naoki osiągnął dorosłość i przejął tron, sytuacja w Yushan już powoli się polepszała, w tym samym jednak czasie upadły Niepamiętne Ziemie i Baronowie podbijali krainy za morzem. Naoki I wysłał oddziały do pomocy w okolice Żelaznych Jarów, żaden z wysłanych wojowników jednak nie powrócił do Yushan. Po przebudzeniu Kruentisa, władzę przejął kolejny syn – Naoki II, który powoli zaczął odgradzać Yushan od reszty świata, nie widząc sensu w pomaganiu obcokrajowcom.



Smoczy kult

Panującą religią w Yushan jest smoczy kult. W niemal każdym większym mieście można znaleźć świątynię poświęconą Yushanowi. Smok nadał ludziom trzy przykazania:

1. Nie dokonuj rzeczy, które mogłyby doprowadzić do destrukcji
2. Nie pozwól, by twoja wizja została przysłonięta
3. Nigdy nie popadaj w rozpacz

No i... na tych trzech punktach tak naprawdę opiera się cała religia. Jak widać, przykazania te można interpretować na różny sposób. Pierwszy punkt dla wielu oznacza, że nie należy zabijać ludzi, ani niszczyć cywilizacji, można jednak siłą powstrzymać kogoś, kto próbuje tego dokonać. Drugi punkt oznaczać może, że nie należy dać się przez kogoś spętać czy też omamić, nie można również kłamać by „przysłaniać wizji" innych. Trzeci punkt jest już prosty – niezależnie co się stanie, nigdy nie należy się poddawać.

Obecni wojownicy smoczej pięści podjęli się więc zadania, które spełnia wszystkie te punkty: muszą odnaleźć porozrzucane kości Yushana, by świat nie został zniszczony, nie mogą dać się omamić przez armie Kruentisa i Re-Vanarka, nie mogą również popadać w rozpacz, muszą szukać tak długo, aż wszystkie kości zostaną odnalezione.

Yushańczycy tak naprawdę nie są nawet pewni, czy odnalezienie kości cokolwiek da. Możliwość ożywienia Yushana jest tylko teorią, ponieważ pierwsi uczniowie napomknęli jedynie, że smok jest niezwykle ciężki do ubicia i dopóki jego ciało trzyma się kupy, to żyje. Widziano kiedyś, jak Yushan przytwierdza sobie z powrotem ułamane szpony, możliwe jest więc, że złożenie wszystkich kości do kupy, zapoczątkowałoby regenerację smoka. Dlatego też Kame-No-Daku porozrzucała jego szczątki tak daleko od siebie.

Ród Goto

Za czasów czterech królestw, Yushan był terroryzowany przez grupę przestępczą pod przywództwem rodziny Goto.

Goto próbował przejąć władzę na wyspie za pomocą swojej armii zbirów, jednak większość jego ludzi zginęła podczas próby oblężenia miasta Bao. Po tej porażce, syn od Goto podjął drastyczne kroki i „dogadał" się z glastygami, które zamieszkiwały lasy Yushan. Udało mu się znaleźć jednego potwora, który potrafił komunikować się ludzkim językiem, i po długich rozmowach przekazał mu skrzynie jedzenia, które zostały złupione z okolicznych osad.

Rodowi Goto nadal nie udało się przejął Yushan, ich potęga jednak rośnie. Nie tylko najmują każdego typa spod ciemnej gwiazdy do swojej kompanii, ale i coraz więcej glasatygów również opuszcza lasy, by przyłączyć się do tej armii, by mieć pewny dostęp do jedzenia.

Ród Goto jest jedną z niewielu organizacji ludzkich w Exidium, które współpracuje otwarcie z potworami.



Tabela zawodów z Yushan

Zawody oznaczone gwiazdką są nowe i zostały opisane poniżej.

Wynik rzutu	Zawód
111-123	Chłop
124-142	Tawe
143-221	Wojownik Yushan
222	Aktor
223	Atleta
224	Awanturnik
231	Bard
232	Bestiaryk
233	Budowniczy
234	Chemik
241	Druciarz
242	Drwal
243	Filozof
244	Garncarz
311	Gejsza ♀
312	Handlarz
313	Hazardzista
314	Hodowca
321	Jubiler
322	Jurysta
323	Karczmarz
324	Kopacz
331	Kowal
332	Krawiec
333	Kronikarz
334	Kucharz
341	Łucznik
342	Malarz
343	Medyk
344	Myśliwy
411	Najemnik
412	Ogordnik
413	Poeta
414	Puryfikator
421	Rakarz
422	**Rakugo***
423	Rzeźnik
424	Stolarz
431	**Sumoka***
432	Świetlarz
433	Tancerz
434	Uczony
441	Wężownik
442	**Zbir z rodu Goto***
443	Zielarz
444	Złodziej

Rakugo *(+2 Mowa, +1 Wiedza, Skupienie oraz Wygląd):* rakugo to profesja bajarza z Yushan. Można ich porównać do aktorów, z tą różnicą jednak, że rakugo zawsze występują samemu, odgrywają wszystkie postacie razem z narratorem i modulują swój głos. Rakugo występują tylko w najlepszych karczmach i na dworach władców. Potrafią robić przedstawienie nawet przez wiele godzin.

Wyposażenie: bogaty strój, wachlarz, maska, prowiant, bukłak z wodą, 20 szaraków.

Talent: Wysoka kultura

Jeśli twoja cecha Mowy jest wyższa niż 4 i występowałeś na dworze władcy, możesz uzyskać tytuł **Okirakugo**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś zagadać, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Sumoka *(+3 Krzepa, +2 Bijatyka, -2 Szybkość oraz Precyzja):* sumocy to olbrzymi wojownicy siłujący się na arenie. Sumo jest uwielbianym sportem wśród Yushańczyków, najlepsi wojownicy są karmieni wykwintnymi i energetyzującymi potrawami, by wyrośli na 200 kilogramowych gigantów wyspecjalizowanych w walce wręcz. Zwycięzca comiesięcznego turnieju otrzymuje nie tylko sowitą nagrodę pieniężną (5 aureoli), ale również tytuł yokozuny.

Wyposażenie: krótkie spodenki, 50 szaraków.

Talent: Cios giganta

Jeśli twoja cecha Bijatyki jest wyższa niż 4 i zwyciężyłeś na turnieju sumo, możesz uzyskać tytuł **Yokozuny**. Raz na sesję, jeśli próbujesz kogoś zmiażdżyć swoim ciałem, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Zbir z rodu Goto *(+1 Krzepa, Precyzja, Bijatyka, Fechtunek oraz Strzelectwo):* zbirowie z rodu Goto od lat próbują przejąć władzę w Yushan. Współpracują nawet z glastygami, których karmią mięsem, by razem z nimi stanęli w bitwie.

Wyposażenie: prowiant, włócznia, sztylet, zbroja skórzana.

Talent: Mord

Jeśli twoja cecha Krzepy jest wyższa niż 4 i nająłeś kilku glastygów oraz ludzi, możesz uzyskać tytuł **Szefa bandy**. Raz na sesję, jeśli próbujesz złupić kogoś bogatszego, możesz dorzucić sobie do próby dodatkową k4.

Itlis

Miasto zbudowane na aureolach

Wyobraź sobie Wenecję czy Genuę z późnego średniowiecza: bogatą, skupioną na handlu republikę kupiecką, gdzie nie rządzi feudalna szlachta, tylko najbogatsi. A później podpal to miasto i zniszcz je do fundamentów, poczekaj kilkaset lat i spróbuj je odbudować w mrocznym świecie Exidium. Miejsce jeszcze bardziej pełne intryg, gdzie prawie każdy ma obsesję na punkcie pieniędzy, gdzie można kupić wszystko i każdego, za każdy głos w Patrycjacie trzeba zapłacić, a spory rozwiązuje się rękami wynajętych oprychów. Oto jest Itlis, miasto zbudowane na aureolach.

Autor rozdziału: Jakub Adamczyk

Wstęp

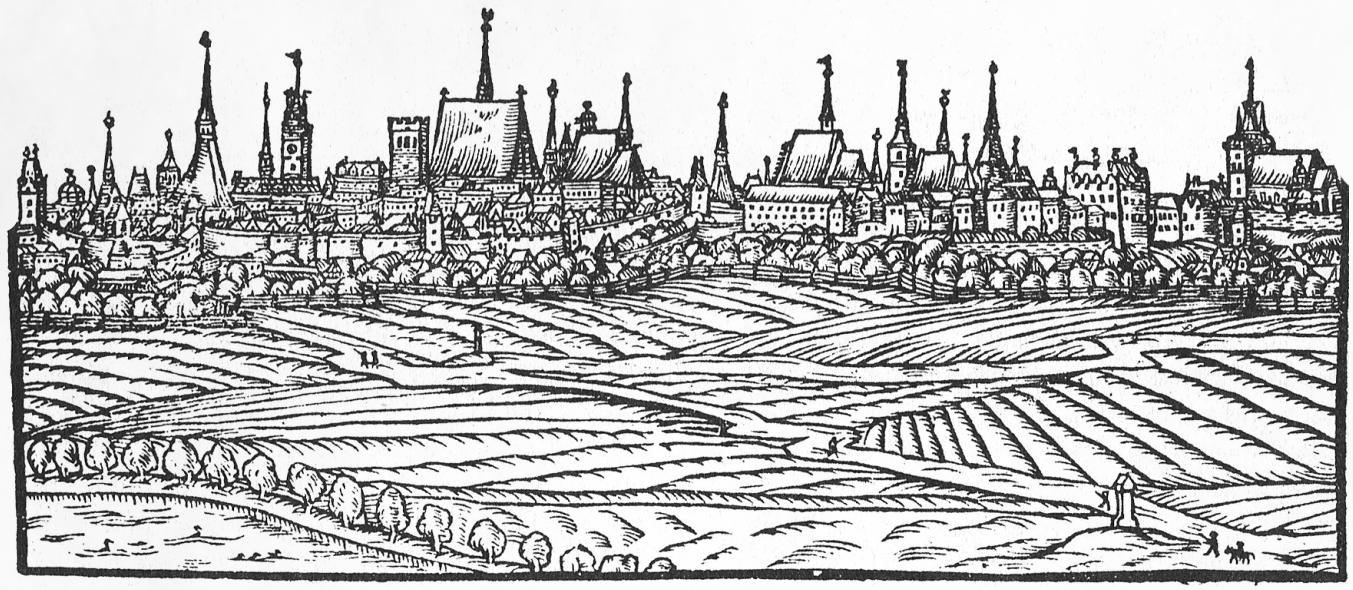
Itlis to miasto położone w południowo-zachodniej części Niepamiętnych Ziem, nad wybrzeżem. Blisko mu do Tildris i korzysta z tego: jest to republika handlowa, która buduje swoje bogactwo na transporcie towarów między Tildris a setkami mniejszych i większych państewek na Niepamiętnych Ziemiach. Miejscem tym rządzą najbogatsi kupcy i rzemieślnicy, stale spiskujący między sobą i walczący o miejsca w Patrycjacie, czyli radzie sprawującej władzę nad miastem. Republika toczy często brutalne walki z sąsiednimi nobilami za pomocą wynajętych najemników; dyplomacją i intrygami zwalcza rosnące wpływy Tildris, chcącego przejąć władzę w bogatym porcie, a pod całą sceną ludzkich zmagań mnożą się zamieszkujący starożytne kanały troglodyci...

Historia miasta

Nikt nie wie dokładnie, jak powstało Itlis. Wszystkie zapiski historyczne, jeśli jakieś istniały, już dawno zostały zniszczone, aby nikt nie śmiał podważać obecnego ustroju republiki. Fundamenty, na których wzniesiono miasto, są z pewnością starożytne: jest to rozbudowana sieć kanałów, wykorzystywana co prawda przez obecnych mieszkańców, ale na pewno nie zbadana do końca. Kiedy ktoś zajdzie jednak do podziemi, może ujrzeć resztki starożytnych płaskorzeźb czy mozaik przedstawiających sceny świetności starożytnych imperiów, których nazwy zaginęły w mrokach dziejów. Czasami, kopiąc piwnicę lub tworząc fundamenty pod nowy bank, robotnicy natykają się na skarby: zakopane urny z prochami czy skrzynie pełne starożytnych aureoli. Ci, którzy kopią zbyt głęboko, mogą spaść w odmęty podziemnych kanałów, a z takich ludzi już mało kto wraca na powierzchnię.

Położenie geograficzne

Miasto znajduje się na południowo-zachodnim wybrzeżu Niepamiętnych Ziem, daleko od czarcich legionów Re-Vanarka czy mroźnych gór Kłów Vakona. Do lokalnych "atrakcji" należą za to morskie potwory, monstra wielkich rozmiarów, zapuszczające się czasem na wody tuż obok Itlis. Port miasta znajduje się w naturalnej zatoce, dość dużej i dobrze osłaniającej miasto przed siłami morskich żywiołów. Na południe i zachód od miasta rozciągają się porośnięte gęstymi puszczami wzgórza,



w które lepiej się nie zapuszczać, jeśli ceni się swoje życie - są one pełne krwiożerczych zwierząt i innych monstrów, nie wspominając o zwyczajnych bandytach, rabujących podróżnych na traktach. Na północy lasy w dużej mierze wykarczowano, przypłacając to jednak życiem wielu ludzi - natura, skażona krwią Kruentisa, nie oddaje łatwo swojego terytorium. Jednak dzięki temu od północy pola uprawne położone na równinach zachodnich Niepamiętnych Ziem sprawiają, że miastu nie grozi głód... tak długo, jak tylko najemnicy czy maszerujące armie nie złupią i nie spalą tegorocznych zbiorów, co w brutalnym świecie Exidium jest rzeczą wręcz zwyczajną.

Wygląd miasta

Kiedyś pewnie miasto, na ruinach którego powstało Itlis, miało budynki z pięknego marmuru, białe i lśniące. To, jak Itlis wygląda obecnie, jest i tak bogactwem jak na standardy Exidium, bo budynki w znacznej części mają parter z kamienia, choć rzecz jasna nie z pięknego marmuru. Wyższe piętra budynków są praktycznie zawsze drewniane, a żeby tylko zaoszczędzić przestrzeń i zmieścić się w obrębie murów miejskich, każde kolejne piętro trochę wystaje nad poprzednie. Do tego zdecydowana większość uliczek jest kręta i wąska, zacieniona przez otaczające je wysokie budynki. Główny plac targowy miasta, na którym od wschodu do zachodu słońca odbywa się handel, jest duży i w znacznej części brukowany. Miasto tłoczy się w obrębie murów miejskich, wybudowanych wzdłuż starożytnych fundamentów - są one solidne i w całości z grubego kamienia, jak w każdym większym mieście Niepamiętnych Ziem. W całym Itlis czuć zwykle smród typowy dla miast: uryny wylewanej prosto na ulice, nigdy niemyjących się żebraków proszących o jałmużnę wzdłuż ulic, którymi podróżują podróżni, oraz odoru nieświeżych i gnijących ryb z portu. Gęste rozmieszczenie budynków połączone z typowym dla Exidium poziomem higieny sprawiają, że biedota, stłoczona w niewielkich wynajętych pokojach, w budynkach bez połączenia z kanalizacją, jest ciągle narażona na wybuchy epidemii.

Władza

Jeśli ktoś chce mieć władzę w Itlis, musi mieć trzy rzeczy: bezwzględny charakter, chytrość lisa, i kieszenie pełne aureoli. W tym mieście nie rządzą szlachetnie urodzeni nobilowie, tylko najbogatsi i najbardziej wpływowi. Organem podejmującym decyzje jest Patrycjat, rada złożona z trzydziestu mistrzów cechów rzemieślniczych i bogatych kupców, którzy noszą tytuły patrycjuszy. W głosowaniach decydują oni o polityce miasta i działają dla jego dobrobytu - w teorii, bo w praktyce w Patrycjacie szerzą się korupcja, handel wpływami, rodzinne koligacje i jawne lub zawoalowane groźby. Pięć najznaczniejszych rodów, które od dawna mają większość władzy w mieście, walczy o głosy i zawiera sojusze, zdradzając się przy pierwszej dobrej okazji. Do Patrycjatu zawsze należy także najwyższy kapłan Prawdomówcy, obecnie hierarcha Hektos, a taka unikalna pozycja sprzyja mniej służeniu bogu, a bardziej przyjmowaniu hojnych datków, rzecz jasna na świątynię.

Do tego chaosu dochodzi jeszcze Rada Miejska, złożona w założeniu z wybranych w wyborach Patrycjatu radnych mających wykonywać przegłosowane decyzje. W praktyce nie zdarzyło się jeszcze, aby miejsce w Radzie nie było zajęte przez przedstawiciela jednego z wielkich rodów. Jednak miejsca w radzie są oficjalnie cztery - kanclerza, zajmującego się dyplomacją, rządcy miejskiego, odpowiedzialnego za bezpieczeństwo w mieście i wymiar sprawiedliwości, mistrza skarbu, administrującego miejskimi finansami i kontrolującego wydatki, a także marszałka, dowodzącego miejską armią, czyli w praktyce wynajętymi najemnikami. Ostatnia pozycja jest nieoficjalna, a jednak większość bogaczy zdaje sobie sprawę, kto to jest i czym się zajmuje: szeptacz, czyli przełożony szpiegów, wykonujący wszystkie niewygodne zadania Rady, i ponoć bliski współpracownik miejscowych przedstawicieli Bladej Dłoni...

Wieczna rywalizacja

Miejsca w Radzie są zajmowane dożywotnio lub do rezygnacji, więc jej członkowie rzadko się zmieniają, lecz skład Patrycjatu podlega ciągłym zmianom i każdy walczy o zajęcie miejsca w nim. Miejsce w Patrycjacie przysługuje każdemu maksymalnie przez dwa lata, a później reszta członków głosuje, kogo wybrać na jego miejsce spośród kandydatów, których nigdy nie brakuje. Rzecz jasna, w praktyce miejsce to trzeba sobie wykupić albo zdobyć wpływem, a miejsca zwalniają się przed upływem terminu przez "dobrowolną" rezygnację, śmierć patrycjuszy w wypadkach czy inne niefortunne i przypadkowe zdarzenia. A nikt z potencjalnych patrycjuszy nie zawaha się użyć najemników, szczególnie przypadkowych i nieznanych nikomu Wędrowców do spełnienia swoich ambicji...

Zahaczka fabularna

Młody i ambitny kupiec, Hans Steller, dorobił się solidnego majątku, i dzięki znacznemu posagowi jest na tyle bogaty, żeby starać się o miejsce w Patrycjacie. Jednak wolnych miejsc nie ma... potrzeba mu grupy nieznanych nikomu w mieście Wędrowców, żeby znaleźć lub sfałszować dowody oczerniające jednego z jego rywali, patrycjusza Rena Sthara, tak, aby w niesławie zrezygnował ze swojego miejsca.

Wielkie rody

Najznaczniejsze rody w Itlis nie są wcale tymi najstarszymi, gdyż nieustająca i bezwzględna rywalizacja nie sprzyjają dziedziczeniu władzy. Każdy z nich natomiast trzyma się najdłużej u władzy i dysponuje jakąś przewagą: pieniędzmi, wpływem czy inną nad pozostałymi kupcami i rzemieślnikami.

Ród Anthel

Anthelowie, których głową jest obecnie Erem Anthel, pochodzą z Itlis i dorobili się na wykorzystywaniu ziem otaczających miasto. Większość pól uprawnych na północy należy właśnie do nich, a także wiele tartaków w lasach rozciągających się w stronę Tildris. Sprytem i bezwzględnością dali radę pozbyć się większości konkurencji, przez co są są głównymi handlarzami płodów rolnych i drewna. Zajmują się także rzemiosłem - młodszy brat Erema, Sitrus, jest mistrzem gildii stolarzy, a obaj bracia, dość młodzi i ambitni, mocno ze sobą rywalizują o pozycję głowy rodziny. Głowa rodu Anthelów zajmuje obecnie w Radzie pozycję mistrza skarbu, co aktywnie wykorzystuje, regulując dla prywatnych korzyści cła i podatki na towary, które sprzedaje.

Zahaczka fabularna

Sitrus Anthel zamierza w końcu przejąć pozycję swojego brata Erema, zarówno przez żądzę władzy, jak i sprzeciw wobec jego prawie jawnych nadużyć. Jednak wymagałoby to poświęceń, bo w Exidium wszystko ma swoją cenę - chce, aby Wędrowcy doprowadzili do ruiny dowolnymi metodami (podpalenia, porwania transportów) ostatniego znacznego konkurenta Anthelów, ród Lindich, i sfabrykowali dowody na udział Erema.

Ród Serno

Luka Serno sprzedaje coś, czego nie oferuje żaden z innych wielkich rodów - wojnę. Jest właścicielem Kompanii Czarnej Gwiazdy, najznaczniejszej kompanii najemników w Itlis, i zajmuje pozycję marszałka miasta. Przez długi czas sam był dowódcą najemników, po czym oddał tę pozycję bratu Alberowi i zajął swoje obecne stanowisko. Serno zajmują się dowodzeniem najemnikami, handlem bronią, pośrednictwem w wynajmie najemników, a także organizują walki na arenie. Luka wykorzystuje swoją pozycję dla interesów rodu, więc obecnie większość oddziałów, którymi dysponuje miasto podczas konfliktów granicznych czy wojen, należy albo do Kompanii Czarnej Gwiazdy, albo do innych kompanii najemników kontrolowanych przez ten ród. Jego samego rzadko kiedy można spotkać bez butelki czegoś mocniejszego, co zwykle jednak nie odbiera mu trzeźwości umysłu.

Zahaczka fabularna

Ostatnio na ziemiach barona Zelena, sąsiadujących z Itlis, napadnięto na karawanę z miasta. Baron nie podjął działań w celu ujęcia sprawców oraz odmówił zapłacenia odszkodowania kupcom, więc Patrycjat przegłosował wojnę z baronem o odszkodowanie. Że nie było świadków napadu poza kupcem z Itlis i jego najemnikami... cóż, żaden problem, wojna się rozpoczęła. Kompania Czarnej Gwiazdy rekrutuje sprawnych w walce Wędrowców, aby za niezłą zapłatę zaciągnęli się w szeregi najemników, a także oferuje udział w łupach... znaczy odszkodowaniu.

Ród Estri

Wiele rodów z Itlis ma powiązania z Tildris, ale rodowi Estri jest zdecydowanie do nich najbliżej. Świadczy o tym chociażby to, że siostra rządzącego rodem Durrana, Castilia, jest żoną ambasadora tego kraju. Jest to ród handlarzy i najstarszy z rodów obecnych w Radzie. Utrzymują oni od pokoleń bliskie stosunki z wieloma kupcami i urzędnikami z państwa Asarona, przez co ich flota handlowa jest najznaczniejsza ze wszystkich w mieście. Towary przez nich przewożone to nie tylko transportowane w znacznych ilościach proste wyroby czy materiały, ale także luksusy w postaci wina, szlachetnych kruszców i klejnotów, chronione przez liczne okręty pełne najemników. Pozostałe rody z nieufnością patrzą na ich bliskość z południowym sąsiadem, chcąc zachować niezależność Itlis. Nie można jednak odmówić Estri sukcesów, które wynikają z koncesji handlowych, znajomości i szczęścia... lub zdrady republiki, jak mówią inni. Durran nie rządzi rodem niepodzielnie, zamiast tego podejmując decyzje razem z siostrą Castilią i kuzynem, kapitanem statku Estefanem. Przez to mają one znaczny wpływ na politykę miasta, jako że Durran jest kanclerzem w Radzie.

Zahaczka fabularna

Ostatnie trzy transporty tego rodu zostały zniszczone przez morskie potwory, a świadkowie ledwie dali radę uciec. Sam kapitan Estefano Estri ma dowodzić następną zbrojną eskortą, płynącą do Tildris z ładunkiem broni i pancerzy dla espadynów. Wynajmuje on najemników i Wędrowców do wzmocnienia ochrony. Jest to także okazja do podróży do Tildris i zarobienia po drodze.



Ród Orront

W całym Patrycjacie zdarza się czasami kobieta, która przejęła interesy po mężu, czy dzięki pieniądzom i zaradności zdobyła taką pozycję. Jednak w Radzie jedyną przedstawicielką płci pięknej jest Elania Orront i mało kto patrzy na nią jak na kobietę. Większość ludzi widzi w niej czarta, obawiając się jej, gdyż niewiele jest równie bezwzględnych, chytrych, a przy tym skutecznych osób jak ona. Jest ona najstarszą radną i zajmuje pozycję szeptacza. Najlepszym dowodem jej umiejętności jest to, że z obecnych członków Rady ona najdłużej utrzymuje się przy władzy. Jej ród, w przeciwieństwie do pozostałych, nie ma jednego konkretnego pola, na którym walczyłby o monopol, natomiast jest najliczniejszy ze wszystkich i praktycznie każdy z Orrontów ma mniejszy lub większy biznes. Ze względu na to nie posiadają fortuny, ale mają ogromne wpływy, zwłaszcza w cechach rzemieślników i gildiach kupców, co pozwala im przegłosowywać wiele rozporządzeń na swoją korzyść. Mówi się także o związkach z miejscową Bladą Dłonią oraz innymi podejrzanymi lub nielegalnymi grupami, ale to z pewnością tylko pomówienia...

Zahaczka fabularna

Kiedy Wędrowcy mają wolną chwilę w Itlis, na przykład siedzą w karczmie czy wędrują po targu, wpada w nich spanikowana postać w szacie z kapturem. Pod nim widać młodą, piękną dziewczynę, z oczami pełnymi paniki. Mówi rozgorączkowana: "Oni idą... idą po mnie! Blada Dłoń i Orront, bo wiem za dużo... podsłuchałam zbyt wiele w tej karczmie i teraz chcą mnie zabić. Pomóżcie mi, błagam...".

Ród Jeliz

W Radzie ród Jeliz to jedyny, który nie wzbogacił się nie na własnej pracy, a na cudzej i dysponuje w znacznej części nie swoim bogactwem, a skarbami innych kupców. Abhaz Jeliz to właściciel największego banku w Itlis, a jego ród zajmuje się pożyczkami, lokatami, wymianą pieniędzy, a także uznawaniem prawdziwości dokumentów oraz wydawaniem pism o transakcjach handlowych. Od każdej operacji pobierają znaczące opłaty, ale przez ich bogactwo i zdominowanie rynku pozostali kupcy mają niewielki wybór. Jednak nie tylko handlarze są klientami Jelizów. Jednak wielu nobilów przyjeżdża po kredyt, żeby pozwolić sobie na najemników do ochrony przed czartami, ufortyfikować wioskę albo wyprawić wesele jeszcze wspanialsze i droższe od wyprawionego przez sąsiedniego nobila. A jeśli ktoś nie jest w stanie spłacić swoich zobowiązań? Cóż, Abhaz umie składać propozycje nie do odrzucenia i nie ma litości dla dłużników...

Zahaczka fabularna

Ostatni pracodawca Wędrowców w Itlis dał im dokument bankowy, aby tam odebrali z jego skarbca nagrodę. Na miejscu okazuje się jednak, że kupiec jest całkowicie spłukany. Abhaz dostrzega okazję do wymuszenia spłaty należności od tego starego dłużnika banku i chce wynająć Wędrowców, aby przekonali go, żeby spłacił zobowiązania i wobec Jelizów, i wobec nich samych, a bohaterowie także mogą zarobić procent od jego długu.

Lud miasta

Tradycyjny podział feudalny nie ma miejsca w Itlis, w którym rządzą kupcy i rzemieślnicy. Prości rolnicy i czeladnicy rzemieślników, uczniowie kupców czy marynarze są najniższą warstwą społeczną i to oni ledwie wiążą koniec z końcem. Starają się przeżyć w mieście, gdzie wszystko jest na sprzedaż, za to drogie, z dużym procentem dla kupca i pośredników. Jednak to i tak znośna cena za mniejsze ryzyko bycia pewnego dnia zjedzonym przez krwiożercze zwierzę czy rozszarpanym przez czarty.

Kupcy i rzemieślnicy muszą mierzyć się z liczną i bezwzględną konkurencją, wpływem cechów, wielkimi rodami starającymi podporządkować sobie mniejszych graczy. W przypadku podróży z towarami są dodatkowo narażeni na wszelkie niebezpieczeństwa Exidium, szczególnie na napady bandytów, zaś wynajem najemników do ochrony często może kosztować równie wiele, ile wynosi zysk z wyprawy.

Rody patrycjuszy i te z Rady toczą nieustanną walkę o głosy i wpływy za pomocą intryg, wymuszeń, handlowych zmów, bezwzględnej rywalizacji, a nawet zastraszania czy "wypadków" i tajemniczych zniknięć... i są oni gotowi poświęcić każdego, kogo uznają tylko za pionka, dla osiągnięcia swoich celów. Jest to najwyższa warstwa społeczna Itlis i jej członkowie zrobią wszystko, żeby w niej pozostać.

Kapłani Prawdomówcy, wraz z hierarchą Hektosem, zajmują wyjątkową pozycję, jako że formalnie są niezależni od władz miejskich. W praktyce jednak dzielą się podobnie do nich, w zależności od wieku, prestiżu... i według bogactwa. Hierarcha Hektos, główny kapłan świątyni miejskiej i członek Patrycjatu, zajmuje wśród nich najwyższą pozycję. Liczni przybywający do miasta Wędrowcy, najemnicy, wędrowni kupcy, aktorzy, artyści i cała reszta tymczasowych mieszkańców Itlis znajduje się poza tradycyjnym podziałem społeczeństwa, jednak stanowią oni szczególnie liczną grupę. Tutaj także rządzi bogactwo i władza - kapitan kompanii najemników z sakiewką aureoli i oddziałami weteranów może być traktowany na równi z wielkimi kupcami, szybko znajdując sojuszników czy wrogów w mieście, natomiast grupa biednych Wędrowców będzie niewiele lepsza od żebraków. Pozycję w mieście trzeba zdobyć i każdy, kto przybywa do Itlis, musi się tego nauczyć, często boleśnie.

Kontrakty

Częstą formą zatrudnienia w Itlis nie jest tylko ustna umowa, ale pisemny dokument, zwany kontraktem. Zatwierdzany u jednego z wielkich rodów, zwykle Jelizów, stanowi on gwarancję dotrzymania umowy przez obie strony - za jej złamanie grozi niewola lub śmierć, gdyż jeśli jest coś, co kupcy z Itlis szanują, to są to umowy handlowe. A kontrakt to zwyczajna umowa, tyle tylko, że często odbierająca wolność temu, kto ma wykonać daną usługę. Nierzadko zdarza się, że artysta bez grosza przy duszy, mający tylko swój talent, z desperacji podpisuje wieloletni kontrakt z rodem kupieckim, skazując się tym samym na prawie niewolniczą pracę i bycie stale pod nadzorem strażnika "dla ochrony". Co prawda w Itlis nie ma niewolnictwa, ale to jest jego zawoalowana forma. Rzecz jasna, nie wszystkie kontrakty spowadzają się do takiego układu, ale gdyby ktoś zaoferował taką umowę grupie naiwnych Wędrowców... kto wie, czym by się to skończyło?

Zahaczka fabularna

Znany w Itlis rzeźbiarz z Tildris, stary Stevos Aronio, od blisko dwudziestu lat pracuje dla rodu Pagne, mistrzów szkutniczych i właścicieli największej stoczni. Związany kontraktem, ma on dość niewolniczej pracy i chce wrócić do ojczyzny, a ród Estri oferuje mu ucieczkę do Tildris, chcąc sprzedać tam jego kontrakt. Trzeba tylko ukraść dokument od Pagne, a któż nadałby się do tego lepiej, niż grupa Wędrowców, których nikomu nie będzie szkoda w przypadku złapania, i którym i tak nikt nie uwierzy?

Aureole z Itlis

Mennica miejska bije własne aureole i szaraki, dodając je do wszystkich będących w obiegu od dawnych czasów. Szaraki to zwykłe, niewyróżniające się monety, natomiast złote aureole mają wybite nie twarze nobili, a wieńce laurowe, stare symbole zwycięstwa z Tildris. Dla patrycjuszy z Itlis symbolizują bardzo szczególne zwycięstwo, w które wierzą: pieniędzy nad feudalizmem, kupców nad nobilami. Oczywiście poza miastem mało kto przejmuje się takimi opiniami, uznając te monety po prostu za cenne, choć nietypowe.

Jednak nie tylko monety są walutą w Itlis, a są nią... pergaminy. Dla wielu przyjezdnych, szczególnie nobilów pilnie strzeżących sakiewek czy skarbców z monetami w swoich zamkach, jest niepojęte, jak kupcy mogą handlować, wypisując sobie po parę zdań na kawałkach papieru. jednak takie transakcje często wymagają wielkich sum, a transportowanie ze sobą choćby średniej wielkości sakiewki pełnej brzęczących aureoli przyciąga uwagę we wszystkich karczmach i podejrzanych miejscach. Pergaminy nie przyciągają tyle uwagi, a dla kupców z Itlis są równie cenne - mając taki dokument, potwiedzony podpisem i pieczęcią, można w banku odebrać kwotnę na nim zapisaną. Jest to wygodne, jednak istnieje ryzyko, że dana osoba nie ma takiej sumy, a dokument jest bezwartościowy... dlatego też takie dokumenty, zwane w kupieckim żargonie wekslami, mają w praktyce różną wartość i będą różnie akceptowane. Wekslem od jednego z wielkich rodów, szczególnie Jelizów, można zapłacić wprost w każdym sklepie w Itlis, nie przejmując się nawet zamianą go na aureole. Jednak może się okazać, że przyjmując taki pergamin wypisany przez niezbyt znanego lub podejrzanego kupca, mało kto w ogóle go zaakceptuje, a jeśli już, to za ułamek wartości. Z kolei zleceniodawcy mogą w końcu płacić Wędrowcom nie w gotówce, a w takich listach, co może się różnie dla nich skończyć.

Najemne armie

Jedyną stałą zbrojną jednostką Itlis jest straż miejska, nadzorowana przez rządcę miejskiego i zajmująca się tylko utrzymaniem spokoju w mieście oraz ochroną murów. Nawet ona składa się z rekrutowanych najemników-weteranów, byłych żołnierzy nobilów czy wędrownych wojowników. Strażnicy miejscy są przez to doświadczeni i zahartowani w walce, co przy atakach morskich potworów, niespodziewanych napadach troglodytów, czy potrzebie rozbijania walk ulicznych między rywalizującymi rodami jest absolutnie niezbędne. Nie są to jednak zbyt uczciwi ludzie, jak praktycznie wszyscy w Exidium i wykorzystywanie swojej władzy, czy żądanie łapówek za "prawo do wstępu do miasta" są na porządku dziennym, na co władze zwykle przymykają oko.

Zupełnie inną sprawą jest armia Itlis, która formalnie... nie istnieje. Marszałek miasta zamiast tego wynajmuje w zależności od potrzeby najemników, zwykle całe oddziały lub kompanie. Wykorzystuje ich do walk z nobilami czy radzenia sobie z większymi stadami krwiożerczych zwierząt, morskimi potworami w okolicy portu oraz wysyłając oddziały w głąb kanałów. Jako że Itlis jest znane jako dobre miejsce do znalezienia pracy, nigdy nie brakuje tu Wędrowców i oddziałów najemników do wynajęcia, a także roboty dla nich.

Zahaczka fabularna

Ostatnio znaleziono martwą rodzinę zielarzy w ich chacie w lesie, zjedzoną i z ogryzionymi kośćmi. Podobny los spotkał dwójkę drwali, nocującą przy miejscu wycinki drzew. Marszałek ogłosił, że wynajmie kilku Wędrowców do wzmocnienia oddziału, który ma zbadać sprawę. W karczmach słychać plotki, że część śladów była zwierzęca, a część ludzka...



Załatwianie porachunków

Najemnicy znajdują zatrudnienie nie tylko u władz miejskich. Karawany kupieckie potrzebują ochrony, tak jak statki pływające daleko na północ, w górę rzek Niepamiętnych Ziem czy na południe do Tildris. Wieczna rywalizacja rodów w Itlis wymaga za to silnorękich, szpiegów i zwyczajnych bandytów do wyrównywania rachunków.

Kiedy dłużnik nie spieszy się z wypłaceniem należności, trzeba mu o tym przypomnieć, a jaka metoda jest lepsza od uprzejmej prośby kilku zakapturzonych Wędrowców w ciemnej alejce, poparta paroma solidnymi kopniakami dla pewności? Albo w jaki lepszy sposób uświadomić innemu kupcowi potrzebę wykupienia ubezpieczenia przeciw pożarom, niż wykupić usługi podpalaczy, żeby jego magazyn portowy zamienił się w popiół? O ile nobilowie toczą ze sobą walki, wysyłają przeciwko sobie zbrojne oddziały i oblegają swoje posiadłości, o tyle bogaci rzemieślnicy i handlarze z Itlis stosują równie bezwzględne, choć trochę mniej jawne metody walki.

Sprawy duchowe

Wiara w Prawdomówcę jest w Itlis silna, tak jak na całych zachodnich Zapomnianych Ziemiach. Jednak, jak wszystko w tym mieście, jest ona zniekształcona przez obsesję na punkcie pieniędzy i władzy - kupcy z republiki wierzą, że najważniejsze nauki Prawdomówcy dotyczą uczciwości w handlu, dotrzymywania umów i potępiania nieuczciwości i oszustwa. W praktyce oczekują tego od swoich pracowników i partnerów handlowych, samemu kreatywnie interpretując takie nakazy.

Kapłani Prawdomówcy opiekują się miejską świątynią i mniejszymi kapliczkami w okolicach miasta, szkolą akolitów oraz wygłaszają kazania i przemowy na ulicach Itlis, walcząc o uwagę z kupcami zachwalającymi swoje towary. Ci, którzy nie chcą pozostać w mieście, bądź nie znajdują dla siebie zajęcia, wyruszają do okolicznych ziem i wiosek, opiekować się tamtejszymi świątyniami. Często też podróżują z załogami statków czy najemnikami do odległych ziem, służąc im pomocą duchową i odprawiając ceremonie tym, którzy giną w walce z morskimi potworami, piratami i innymi zagrożeniami Exidium.

Hierarcha Itlis, najwyższy rangą kapłan będący przełożonym wszystkich kapłanów Prawdomówcy w mieście, zajmuje stałe miejsce w Patrycjacie. W założeniu ma to służyć krzewieniu ideałów Prawdomówcy i przypominaniu patrycjuszom o nakazie działania zawsze w dobrej wierze, uczciwie i na korzyść większości. W przypadku większości hierarchów, także obecnego - Hektosa, rola ta sprowadza się do brania aktywnego udziału w polityce miejskiej, intrygach oraz wykorzystywaniu swoich informacji uzyskanych od kapłanów do powiększania swoich wpływów. Przyjmuje także znaczne sumy, będące oficjalnie datkami na świątynię. Rzeczywiście, jest ona duża, bogato urządzona i dobrze utrzymana, tak samo jak sam Hektos: kochający drogie, haftowane w barwne wzory ubrania, ciężkie złote łańcuchy i pierścienie zdobione symbolem Prawdomówcy - otwartym okiem, oraz jedzenie we wszelkiej postaci. Jak głoszą złośliwe plotki, nie stroni też od regularnego odwiedzania znanych miejskich domów rozkoszy.

Kultura Południa

Południowe krainy Niepamiętnych Ziem znajdują się blisko Tildris, mają sprzyjające warunki naturalne, nie grożą im ataki czartów. Stanowią bastion kultury i sztuki tego regionu, do którego zjeżdżają się artyści z całych ziem nobilów i Itlis nie stanowi tutaj wyjątku. W końcu jaki jest lepszy sposób na wywołanie zazdrości u konkurencji, niż wystawienie przed posiadłość pięknej marmurowej rzeźby lub pokazanie się na balu z żoną obwieszoną przepiękną, wysadzaną szlachetnymi kamieniami biżuterią?

Artyści wszelkiego rodzaju mogą liczyć w Itlis na mecenat wielu rodów kupieckich, jednak często za cenę podpisania z nimi kontraktu. Wędrowni aktorzy i grajkowie są wynajmowani na przyjęcia i spotkania, malarze portretują całe rodziny, a rzeźbiarze tworzą dzieła zdobiące później korytarze, gabinety i ogrody bogaczy.

Poza pieniędzmi nic nie liczy się w republice tak jak prestiż i przebiegli patrycjusze wykorzystują także sztukę, aby zdobyć wpływy i przewagę nad rywalami. Nierzadko mają miejsce zawody na najlepszą sztukę teatralną, gdzie znaczące rody z Patrycjatu wystawiają swoje reprezentacje, nie szczędząc wydatków na wynajęcie najbardziej znanych artystów w nadziei na wygraną i pokonanie swoich rywali. Jest to także doskonała okazja na stworzenie dzieł ośmieszających konkurencję, więc nierzadko przedstawienia, także te pokazywane szerszej publiczności, są komediami z oczywistymi nawiązaniami do polityki i znanych w Itlis osób.

Krwawe występy

Nie każda sztuka w Itlis polega na pokazach artystycznej kreatywności i kunsztu literackiego. Tłumy przetaczające się przez miasto oczekują głównie prostych, a przy tym emocjonujących rozrywek, i są gotowi za to zapłacić, a takiej okazji żaden kupiec w tej republice by nie przepuścił. Ród Serno jest głównym organizatorem walk na największym miejskim amfiteatrze. Dzięki temu zarabiają krocie na biletach i zakładach. Pojedynki toczy się nie tylko z innymi ludźmi, ale także ze specjalnie złapanymi przez bestiaryków krwiożercze zwierzętami, niewielkimi potworami morskimi mogącymi przetrwać na lądzie, czy innymi wynaturzeniami ze świata Exidium, zrodzonymi przez krew Kruentisa. Walki z nimi toczy się zwykle na śmierć i życie, choć w

razie potrzeby stara się ratować człowieka... chyba że jest czyimś rywalem, a ten ktoś chojnie opłacił strażników nadzorujących walkę. Pojedynki między gladiatorami toczone są "w cywilizowany sposób" do pierwszej krwi, choć nierzadko zdarza się, że pierwsza rana jest śmiertelna. Turnieje i pojedynki są także organizowane przez inne rody, co jest kwestią prestiżu i rywalizacji - a jeśli zdarzy się, że dziedzic rodu kupieckiego, choćby był młodym i porywczym chłopakiem, zostanie zabity lub ciężko raniony przez zawodnika z innej znaczącej w mieście rodziny, jest to wydarzenie, o którym plotkuje się nawet w samym Patrycjacie. Wydarzenia takie są też często początkami śmiertelnej wrogości między rodami.

Zdarza się także, że takie walki są częścią bardziej krwawych przedstawień teatralnych, zawierających sceny pojedynków czy bitew. Dodaje to im realizmu, zwiększa efekt dramatyczny... i przyciąga większą widownię oraz zapewnia większy zysk, a w końcu o to chodzi w handlu, choćby sprzedawało się możliwość patrzenia na krew i śmierć.

Wędrowcy mogą spróbować swoich sił nie tylko w pojedynkach na ostrą broń na arenie, choć zawodnicy są wtedy dobrze opłacani; pojedynki na pięści, organizowane w nocy w piwnicach karczm czy portowych magazynach przyciągają często tłumy ludzi, a stawki w zakładach sięgają wielkich kwot.

Droga na południe

Itlis utrzymuje bardzo bliskie stosunki z Tildris, wielkim i potężnym państwem Asarona. Jednak stara się zachować od niego niezależność, jednocześnie mając zysk z kontaktów z nim, co zawsze było i jest trudnym zadaniem. Wielu ambitnych reinarów chciałoby zebrać oddziały espadynów i zaanektować siłą bogatą republikę, jednak władca tego państwa widzi większe zagrożenie w czartach, przed którymi cały czas trzeba się bronić, a zyski z utrzymywania przyjaznych relacji z miastem do tej pory przynosiły znaczne zyski. Nie znaczy to, że królestwo nie stara się zyskać wpływów w Itlis - wręcz przeciwnie, praktycznie cały ród Estri służy ich interesom, a także bardzo wielu kupców handlujących z Tildris i korzystających z przywilejów handlowych. Wielu pamięta także, że miasto to leżało kiedyś w granicach Tildris i chciałoby przywrócić ten stan rzeczy...

W chwili obecnej Tildris utrzymuje w republice ambasadę i choć nie ma prawa głosu w Patrycjacie, to jej przedstawiciel bywa często na spotkaniach czy głosowaniach, i aktywnie wspiera stronę, którą uzna za najbardziej przychylną jego państwu.

Zahaczka fabularna

Jakiś czas temu, przy kopaniu fundamentów pod wielką stocznię, znaleziono cały skarbiec pełen starych szaraków i aureoli, z wizerunkami dawnych władców Tildris oraz tajemniczymi napisami w archaicznej formie ich języka. Kupiec, który buduje stocznię, zaczął spłacać swoje zobowiązania wobec robotników i partnerów handlowych z pomocą tego niespodziewanego bogactwa. Jednak ambasadorzy z państwa Asarona niewiele później zaczęli wykupywać te monety, często za wielokrotność ich wartości, a ci, którzy nie chcieli się z nimi rozstać, znikali często w niejasnych okolicznościach... kto wie, czemu zależy im na pozbyciu się tych monet i co głoszą ich teksty na nich?

Nobilowie

Relacje patrycjuszy z Itlis z władcami sąsiednich państewek, dziedziczącymi swoje prawa do władzy nobilami, są bardzo różne. Niektórzy widzą zysk w handlu z republiką i utrzymują z nią dobre kontakty, inni patrzą z chciwością i zachłannością na wielkie bogactwa zgromadzone przez kupców, a jeszcze kolejni patrzą z pogardą na tych plebejuszy bez szlacheckiego pochodzenia, i uważają, że należy ich sprowadzić na należne im miejsce pod władzą nobilów. Jednak do tej pory żadnemu nobilowi ani żadnemu ich sojuszowi nie udało się podbić republiki, choć zdarzało się, że armie nieprzyjaciół podchodziły pod same mury miasta. Liczni, zaprawieni w bojach najemnicy na służbie republiki odpierali zawsze każdy atak... jednak kto wie, jak wiele razy im się jeszcze uda?

Mroki kanałów

Potężne kompleksy kanałów, znajdujące się pod Itlis, są zarówno błogosławieństwem, jak i klątwą miasta. Pomagają one rozwiązywać część problemów sanitarnych miasta, przez co Itlis zwykle nie grożą wielkie zarazy. Ogromne podziemne kompleksy wilgotnych tuneli stanowią natomiast doskonałe miejsce dla drugiego gatunku zamieszkującego miasto - troglodytów. Te oślizgłe potwory gnieżdżą się w zakamarkach kanałów, mnożą się szybko i atakują ludzi z powierzchni, często porywając ich nocą. Także dlatego wielu ludzi, przepełnionych strachem, nie korzysta z miejskich szaletów połączonych systemami rur, tylko wylewa nieczystości prosto na ulicę. Kiedy problem ataków monstrów robi się poważny, do kanałów wysyła się całe oddziały najemników, doświadczonych Wędrowców czy w ostateczności straży miejskiej, aby przetrzebić populację troglodytów. Lecz zawsze wracają, a mnożą się tak szybko, że gdyby nie walki między ich plemionami, to kto wie, czy Itlis dalej by istniało...

Zahaczka fabularna

Młody syn mistrza cechu złotników zaginął trzy lata temu. Ostatnio natomiast miał miejsce atak troglodytów na grupę kupców i co prawda monstra uciekły, ale jeden z handlarzy, krewny złotnika, zauważył, że ich przywódca bardziej przypominał człowieka niż oślizgłego potwora i nosił złoty amulet z symbolem ich rodu... teraz mistrz cechowy szuka gotowych podjąć ryzyko zejścia do troglodyckich otchłani Wędrowców, aby sprawdzili, co stało się z jego potomkiem.

Inna wiara

Bogatych kupców, którzy codziennie mają w rękach aureole, stać na wyznawanie Prawdomówcy. Dają datki na świątynię, utrzymują prywatnych spowiedników czy całe kapliczki. A biedni? Oni czują się oszukani. Czują, że Prawdomówca się od nich odwrócił albo jest tylko kłamstwem, które ma uzasadnia

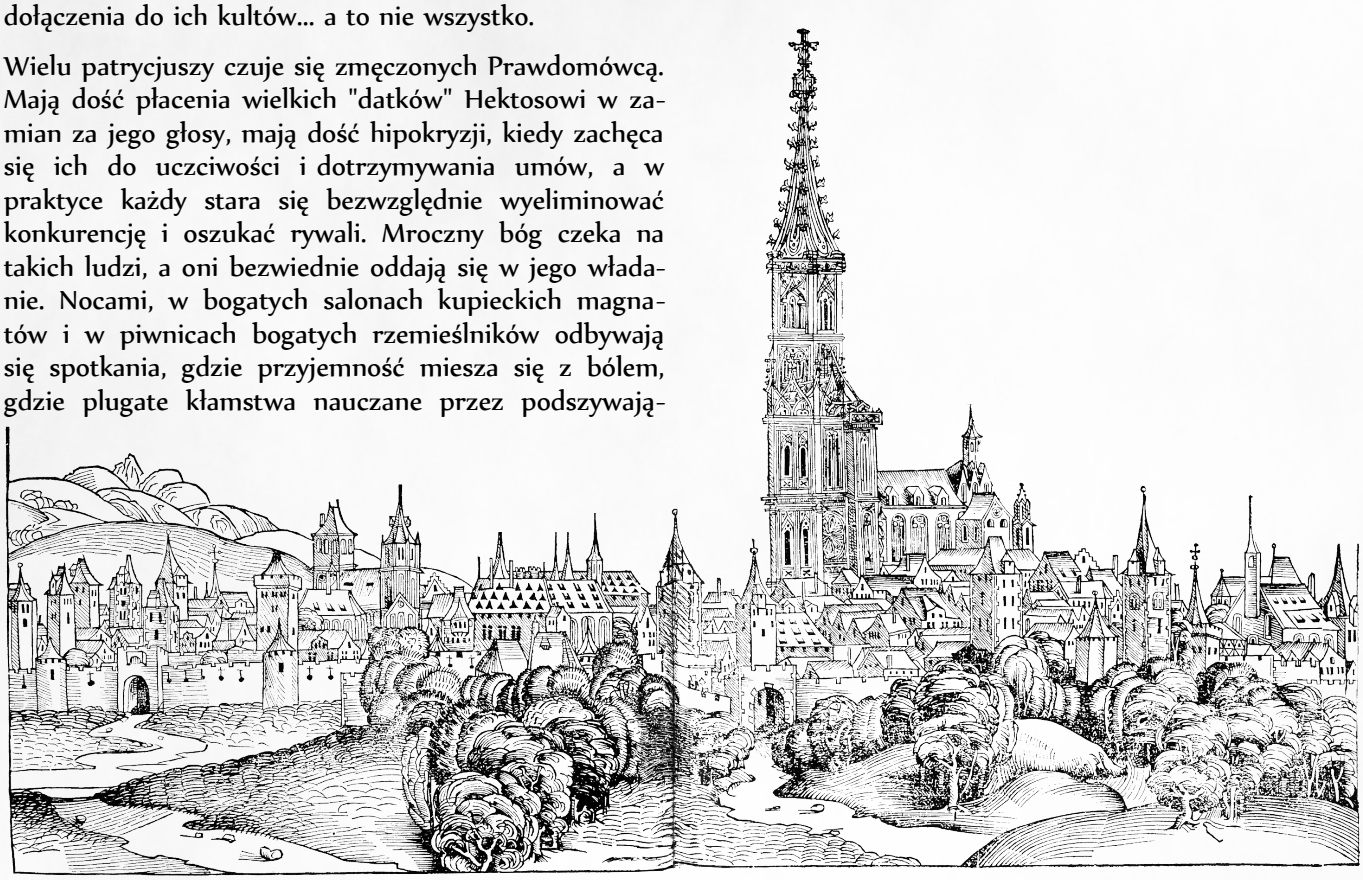
ich przymieranie głodem, podczas gdy bogaci rzemieślnicy żyją w dostatku. I do takich ludzi sięga Kruentis. W podziemnych korytarzach, wilgotnych salach, piwnicach kamienic, w których mieszka biedota, zbierają się nocami zakapturzone postaci, aby oddawać cześć krwawemu bóstwu. Kruentis obiecuje, że obaleni istniejący porządek, że ulice spłyną krwią tych, którzy uciskają jego kultystów, że zbuduje nowy, sprawiedliwszy świat dla tych, którzy oddadzą mu cześć i poświęcą mu wszystko, co mają. I to właśnie przyciąga desperatów, szaleńców i degeneratów, którzy sądzą, że nie mają już nic do stracenia. Plugawe sekty odprawiające nocami krwawe rytuały, filozofowie z obłąkańczym błyskiem w oku, którzy otwarcie głoszą różne nauki na ulicach miasta, zachęcając potajemnie oddanych słuchaczy do dołączenia do ich kultów... a to nie wszystko.

Wielu patrycjuszy czuje się zmęczonych Prawdomówcą. Mają dość płacenia wielkich "datków" Hektosowi w zamian za jego głosy, mają dość hipokryzji, kiedy zachęca się ich do uczciwości i dotrzymywania umów, a w praktyce każdy stara się bezwzględnie wyeliminować konkurencję i oszukać rywali. Mroczny bóg czeka na takich ludzi, a oni bezwiednie oddają się w jego władanie. Nocami, w bogatych salonach kupieckich magnatów i w piwnicach bogatych rzemieślników odbywają się spotkania, gdzie przyjemność miesza się z bólem, gdzie plugate kłamstwa nauczane przez podszywających się pod mędrców kapłanów Kruentisa zapewniają przykutemu bóstwu władzę nad tymi kultystami szukającymi zakazanych rozkoszy i dreszczu emocji.

Co warto w Itlis zobaczyć

Poniżą tabelę można wykorzystać, aby wylosować miejsca, które Wędrowcy mogą napotkać, przemierzając Itlis i zwiedzając wielkie miasto, lub szukając pracy.

Wynik rzutu	Miejsce
11	Miejski amfiteatr
12	Ambasada Tildris
13	Wielki Targ
14	Świątynia Prawdomówcy
21	Port i stocznie
22	Ratusz miejski (siedziba Patrycjatu i Rady)
23	Łaźnie miejskie
24	Bank Jelizów
31	Siedziba gildii kupieckiej
32	Siedziba cechu rzemieślników
33	Posiadłość wielkiego rodu
34	Posiadłość patrycjusza
41	Posiadłość kupca lub rzemieślnika
42	Garnizon straży miejskiej
43-44	Karczma



Znaczące osoby

Eren Anthel

Przywódca rodu Anthel, starszy z braci, mistrz skarbu Itlis

Wiek: 32

Wygląd: przeciętny wzrost, nadwaga, chciwy błysk w oku, długi nos, krótka czarna broda, półdługie czarne włosy

Znaki szczególne: krzywy nos, gruby, sprytny

Talenty: Nie do odrzucenia, Siła to pieniądz, Podjadek

Ekwipunek: bogaty strój, 10 aureoli, dokumenty handlowe, złoty sygnet (wart 1 aureolę)

Bijatyka (BI): 2

Fechtunek (FE): 1

Krzepa (KR): 2

Mowa (MO): 5

Precyzja (PR): 2

Rzemiosło (RZ): 4

Skupienie (SK): 4

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 1

Wiedza (WD): 4

Wigor (WG): 3

Wygląd (WY): 1

Sitrus Anthel

Mistrz gildii stolarzy, młodszy z braci

Wiek: 29

Wygląd: wysoki, mocno zbudowany, krótkie czarne włosy, brak zarostu, brak palca wskazującego u lewej ręki

Znaki szczególne: brak palca, duży, pracowity

Talenty: Specjalista, Fachowiec, Złota rączka

Ekwipunek: bogaty strój, 3 aureole, dokumenty gildii

Bijatyka (BI): 2

Fechtunek (FE): 1

Krzepa (KR): 3

Mowa (MO): 3

Precyzja (PR): 2

Rzemiosło (RZ): 5

Skupienie (SK): 2

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 2

Wiedza (WD): 4

Wigor (WG): 3

Wygląd (WY): 2

Luka Serno

Były żołnierz i dowódca. marszałek Itlis.

Wiek: 38

Wygląd: wysoki, mocno zbudowany, jasne włosy obcięte krótko jak żołnierz, czerwony nos, blizna nad prawym okiem, napierśnik zbroi i żołnierskie buty

Znaki szczególne: alkoholik, blizna, duży, wojowniczy

Talenty: Draśnięcie, Mocna głowa, Uliczny wojownik

Ekwipunek: napierśnik, żołnierskie buty, bogaty strój, 2 aureole, dokumenty wojskowe, butelka mocnego alkoholu, mistrzowski długi miecz

Bijatyka (BI): 3

Fechtunek (FE): 5

Krzepa (KR): 4

Mowa (MO): 3

Precyzja (PR): 3

Rzemiosło (RZ): 1

Skupienie (SK): 2

Strzelectwo (ST): 2

Szybkość (SZ): 2

Wiedza (WD): 1

Wigor (WG): 3

Wygląd (WY): 1

Durran Estri

Urokliwy kupiec, doświadczony dyplomata i kanclerz

Wiek: 43

Wygląd: przystojny, półdługie brązowe włosy, brak zarostu, przystojny, zawsze uśmiechnięty

Znaki szczególne: gadatliwy, przystojny, tchórzliwy

Talenty: Siła to pieniądz, Wysoka kultura, Elokwencja

Ekwipunek: bogaty strój (w stylu z Tildris), 12 aureoli, złoty sygnet (wart 1 aureolę)

Bijatyka (BI): 1

Fechtunek (FE): 1

Krzepa (KR): 2

Mowa (MO): 5

Precyzja (PR): 2

Rzemiosło (RZ): 3

Skupienie (SK): 3

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 2

Wiedza (WD): 3

Wigor (WG): 2

Wygląd (WY): 5

Elania Orront

Sprytna i bezwzględna kobieta z umysłem jak brzytwa, szeptacz Itlis

Wiek: 61

Wygląd: chuda, wysoka, zawsze ubrana elegancko i na czarno, oczy barwy stali, spojrzenie przeszywające na wylot, drobne dłonie z długimi paznokciami, ściągnięta twarz

Znaki szczególne: chuda, niezwykle ostrożna, spokojna

Talenty: Postrach, Osąd, Szpieg

Ekwipunek: bogaty czarny strój (działa jak bogaty strój i czarna skóra), 2 aureole, tajne dokumenty, biżuteria (warta 2 aureole)

Bijatyka (BI): 1

Fechtunek (FE): 1

Krzepa (KR): 2

Mowa (MO): 5

Precyzja (PR): 4

Rzemiosło (RZ): 1

Skupienie (SK): 4

Strzelectwo (ST): 2

Szybkość (SZ): 3

Wiedza (WD): 5

Wigor (WG): 1

Wygląd (WY): 1

Abhaz Jeliz

Inteligentny, choć porywczy bankier, rządca miejski Itlis

Wiek: 51

Wygląd: okulary z grubymi szkłami, zawsze zgarbiony, zawsze zaczytany w jakimś dokumencie lub księdze, siwiejące włosy, długa siwiejąca broda

Znaki szczególne: niecierpliwy, chrapliwy głos, wykształcony, krótkowidz

Talenty: Siła to pieniądz, Nie do odrzucenia, Postrach

Ekwipunek: okulary (warte 1 aureolę), bogaty strój, książka, dokumenty bankowe, 11 aureoli

Bijatyka (BI): 1

Fechtunek (FE): 1

Krzepa (KR): 2

Mowa (MO): 4

Precyzja (PR): 3

Rzemiosło (RZ): 3

Skupienie (SK): 4

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 1

Wiedza (WD): 5

Wigor (WG): 3

Wygląd (WY): 2

Hektos

Hedonista wykorzystujący swoją pozycję, hierarcha Itlis

Wiek: 55

Wygląd: bardzo opasły brzuch, zaokrąglona twarz ze zwisającymi policzkami, rozbiegane niebieskie oczy, łysy i bez zarostu, wiecznie spocony

Znaki szczególne: gruby, leniwy, łysy

Talenty: Kazanie, Zakapturzony mnich, Podjadek

Ekwipunek: bogaty strój (szata kapłana Prawdomówcy), biżuteria zdobiona symbolami Prawdomówcy (łańcuch i pierścienie zdobione symbolem Prawdomówcy, warte 3 aureole), święta księga Prawdomówcy, notatnik (treści spowiedzi i informacje od kapłanów)

Bijatyka (BI): 3

Fechtunek (FE): 1

Krzepa (KR): 3

Mowa (MO): 4

Precyzja (PR): 1

Rzemiosło (RZ): 1

Skupienie (SK): 3

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 1

Wiedza (WD): 4

Wigor (WG): 3

Wygląd (WY): 1



Ostatnia Zatoka – Nohen

Autor rozdziału: Mariusz Brzozowski

„Zatoka aniołów? Brednie....”

Ojciec Rupert z Pustej Wieży

„Ostatnia zatoka zachodniego wybrzeża przed Kłami Vakona? Nie dostaniesz się tam łodzią, prąd jest zbyt silny. To przeklęte miejsce, wybrzeże jest pełne wraków na wpół zanurzonych w paskudnym mule. Niewiele osób tam mieszka, a każdy z nich na pewno jest kompletnie szalony.”

Karl, kapitan „Esmeraldy”

„Podczas jednej z moich ekspedycji udaliśmy się do nieistniejącego już księstwa Ellandu. Badając ruiny jednej z wielu bezimiennych warowni, natrafiliśmy na pewien ślad, który zaprowadził nas aż do samego serca wiekowej puszczy ellandzkiej, niegdyś porastającej całą tę krainę. Wśród majestatycznych drzew, pamiętających jeszcze czasy ludzkiej niewoli, odnaleźliśmy skromną, wzniesioną z kamienia świątynie. Czas brutalnie odbił na niej swe piętno. Świątynia kryła w sobie rozbudowany kompleks katakumb. Znaleźliśmy tam wiele zmumifikowanych ciał, które rozpoznaliśmy jako czcigodnych templariuszy Prawdomówcy. Najbardziej jednak zafascynowało nas to, co odnaleźliśmy w jednym z najgłębiej położonych grobowców. Piękny, rzeźbiony sarkofag przedstawiał sylwetkę czcigodnego męża. To, co ujrzeliśmy po otwarciu wieka, niezmiernie nas zaskoczyło – szkielet zakonnika ściskał w swych dłoniach świetnie zachowaną księgę, oprawiona w przedziwną, czerwoną skórę. Ostrożnie wyjęliśmy ją z objęć zapomnianego świętego i zabraliśmy na powierzchnie. Ojciec Ruryk, który nam towarzyszył, niezwłocznie zabrał się do studiowania znaleziska. Przez wiele dni badaliśmy zapomniane korytarze katakumb, podczas gdy zakonnik wczytywał się w starożytny tom. W końcu przywołał mnie do siebie i opowiedział mi, co odkrył. Księga okazała się pewnym rodzajem kościelnej kroniki. Opisywała czasy, gdy ludzkość cierpiała w niewoli Baronów, a kościół Prawdomówcy zmuszony był działać w ukryciu.- Spójrz Tybaucie - rzekł do mnie Ojciec Ruryk pokazując mi przepiękną rycinę. Przedstawiała ona skrzydlatego mężczyznę, dzierżącego płonący miecz. Natychmiast rozpoznałem w nim jednego ze sług naszego Pana, Prawdomówcy. Po chwili kapłan obrócił stronę, a ja ujrzałem kolejny drzeworyt, tym razem przedstawiający potężny zamek, z każdej strony otoczony wzburzonymi falami.- To nasz kolejny cel – powiedział - Zatoka Aniołów.”

„W poszukiwaniu Prawdomówcy ”

Pióra sir Tybauta z Verus

Geografia

Położenie:

Kraina Nohen znajduje się w Ostatniej Zatoce położonej w północno-zachodnim rogu Niepamiętnych Ziem, tuż przed Kłami Vakona. Od południa otoczona jest przez bezimienne bagna, a od północnego wschodu przez Błękitne Wzgórza

Opis:

Charakterystycznym dla Ostatniej Zatoki zjawiskiem są niezwykle silne prądy morskie. Powoduje to, że podczas przypływu woda podnosi się nawet o 15 metrów. Podczas odpływu wybrzeże zmienia się w ogromne błotnisko. Prąd jest tu tak silny, że w większości przypadków pływanie bądź żeglowanie w zatoce jest bardzo trudne, a nawet niemożliwe. Fale podczas przypływu osiągają tu prędkość galopującego konia.

Na środku zatoki, na niewielkiej skalistej wyspie znajduje się zamek Nohen, do której można dostać się tylko podczas odpływu, wąskim, pokrytym glonami chodnikiem. Wyspa znajduje się dwa kilometry od brzegu.

Wybrzeże Ostatniej Zatoki ma niestałą linię brzegową. Powszechne jest tu zjawisko ruchomych piasków. To, oraz szalejące fale, sprawiło, że wioski Nohen wzniesione są w pewnej odległości od brzegu. Można dostrzec tu wiele częściowo zagrzebanych w błocie wraków statków, głównie przy wejściu do zatoki. Jak w całym Exidium morze jest skażone krwią Kruentisa i ma kolor karmazynowy.

Historia

Fakty:

Podobnie jak w przypadku większości krain Niepamiętnych Ziem, historia Ostatniej Zatoki i zamku Nohen owiana jest tajemnicą. Nieliczne wzmianki o tych ziemiach można odnaleźć w dawnych kronikach kościelnych, które przedstawiają je jako niegdyś niezdobyty klasztor Prawdomówcy.

Najstarsi mieszkańcy zatoki twierdzą, że ich lud zamieszkuje ją już od wielu pokoleń, a ich przodkowie przybyli z południowego wschodu, zza Błękitnych Wzgórz. Nazywają sami siebie Avrańczykami. Według przekazywanych sobie ustnie z pokolenia na pokolenie opowieści, wycieńczeni podróżą przodkowie dotarli nocą do ogromnego błotniska, które zdawało się nie mieć końca. Jednakże rankiem zbudził ich szum fal, a błotnisko zmieniło się w piękną zatokę. Ponadto silne fale wyrzuciły na brzeg ryby i niesamowite, ogromne kraby. W miejscu tym, na niewielkim wzgórzu, miała zostać wzniesiona pierwsza osada Nohen – Avran. Z czasem lud Nohen rozrastał się. Powstały kolejne wioski – Norran na północy i Syrtha na południu zatoki. Izolacja krainy sprawiła, że Avrańczycy żyli w pokoju.

Sytuacja ta miała się zmienić około 200 lat temu. W jakiś sposób do zatoki dostały się przedziwne smukłe okręty, zdobione rzeźbionymi głowami żmijów. Przybysze zagrzebali się w błotach przy wiosce Norran. Wymordowali większość mężczyzn w wiosce, a resztę mieszkańców wzięli w niewolę. Nie posiadający bitewnego doświadczenia Avrańczycy byli łatwym celem dla najeźdźców. W ciągu kilku dni piraci zajęli całą Ostatnią Zatokę. Pochodzący z dalekiej północy najeźdźcy początkowo planowali opuścić krainę, jednakże okazało się to niemożliwe – wielu żeglarzy zginęło walcząc z morskimi falami. Przywódca Farlandczyków - Tankred Znikąd obwołał się więc władcą zatoki.

Tankred od razu zainteresował się zamkiem Nohen. Żaden z Avrańczyków nigdy nie postawił stopy na skalistej wyspie, a ci którzy próbowali zginęli wśród fal bądź utonęli w ruchomych piaskach. Zamek uznano za przeklętą pozostałość po czarcim panowaniu Vakona i zakazano zbliżania się doń, by nie niepokoić uśpionego zła. Tankred jednakże był innego zdania i upatrzył sobie zamek jako swoją przyszłą siedzibę. Po kilku miesiącach panowania zebrał drużynę najwierniejszych mu wojowników. Przed wypłynięciem nakazał odprawić ceremonię, podczas której rozłupano czaszki trzem kobietom – młodej dziewczynie, matce i staruszce. Ich krwią nakazał spryskać okręt i jego żagle. Tankred wypłynął tego samego dnia, w środku nocy. Przez wiele dni nie było wiadomo czy mu się powiodło.

Statek nigdy nie powrócił. Według legendy na brzegu w nieznanych nikomu okolicznościach pojawił się syn Tankreda. Obwieścił wszystkim, że Tankred Znikąd włada teraz całą zatoką z zamku Nohen. Syn Tankreda zwołał naradę kapitanów, podczas której przekazał im rozkazy ojca. Wybrał również wśród nich zarządcę, który miał objąć panowanie w krainie w imieniu nobila i zasiąść w długim domu w Avran. Wkrótce potem zniknął.

Stan ten utrzymuje się prawie od dwustu lat. Noheńczycy wierzą, że Tankred Znikąd odkrył w zamku sekret nieśmiertelności. Nohen podjęło się w tym czasie kilku wypraw łupieżczych skierowanych przeciwko górnikom z Kłów Vakona oraz kilku osadom na granicach sąsiednich krain.

Różnice miedzy Avrańczykami, a Farlandczykami nigdy się nie zatarły. Dawni wojownicy Tankreda stanowią kastę uprzywilejowaną w Nohen. Pokojowa kraina Avranu zmieniła się w bandyckie państewko.

Plotki:

Istnieje pewna legenda, znana jedynie niewielkiej grupie kapłanów i uczonych z Niepamiętnych Ziem. Jej początku upatruje się w niedokończonym dziele „W Poszukiwaniu Prawdomówcy" napisanego przez rycerza Tybauta z Verus. Księgę tę odnaleziono stosunkowo niedawno w jednej z licznych jaskiń Exidium. Podobno znalazła ją grupa wędrowców prowadzonych przez rycerza Malfantego, poszukującego ciała swego patrona. Sir Tybaut prowadził dziennik ze swojej misji - odnalezienia zapomnianych przybytków poświęconych Prawdomówcy i przywróceniu im dawnej chwały. Podczas swych podróży natrafił na wzmiankę o „Zatoce Aniołów" znajdującej się gdzieś na dalekiej północy. Rycerz nigdy tam nie dotarł, poległszy podczas potyczki z plemieniem troglodytów. Jednakże mimo, że dokładna treść księgi oraz jej lokalizacja nie jest znana nikomu (prócz być może najwyższych hierarchów kościelnych) jakimś sposobem plotka o niebiańskim zamku przetrwała. Co ciekawe, według pewnej wersji legendy, zamek wśród fal był niegdyś siedzibą jednego z najpotężniejszych aniołów – swoistego „strażnika północy".

Demografia:

Miasta i osady (ilość mieszkańców):

Zamek Nohen – stara, nieco nadgryziona zębem czasu forteca wybudowana na skalistej wyspie na środku Ostatniej Zatoki. Od dwustu lat służy jako siedziba nobila Tankreda Znikąd. Jedynym sposobem dostania się do zamku jest długi i wąski chodnik, który wynurza się na krótko z wody podczas odpływu. Specjalnie wyselekcjonowani biegacze dwa razy w tygodniu dostarczają niezbędne władcy towary i pożywienie. Zdarzało się, że również niewolników. Chodnik znajduje się w połowie drogi między Norran, a Avranem. Poza synem Tankreda nikt nigdy nie opuścił zamku. Dostarczających żywność biegaczy zawsze wita w bramie sędziwy, niewidomy Herold, który wręcza im również rozkazy od Nobila dla zarządcy.

Avran – Najstarsza osada Nohen, która z czasem rozrosła się do rozmiarów niewielkiego miasta. Posiada dwa pierścienie palisad obronnych. W wewnętrznym pierścieniu zamieszkuje elita Nohen – rodziny byłych kapitanów Tankreda. Od kilku lat trwa tu budowa niewielkiego zamku dla zarządcy – Berengera Czujnego. Wcześniej znajdował się tu Długi Dom, w którym kapitanowie wspólnie podejmowali najistotniejsze decyzje. Zmieniło się to wraz z powstaniem swoistego kultu Tankreda. Obecnie zarządca posiada praktycznie władzę absolutną, ograniczaną jedynie przez tajemnicze listy z poleceniami nieśmiertelnego nobila. Najważniejszym miejscem w zewnętrznym pierścieniu jest Świątynia Wszystkich Bogów. Prócz bogów Farlandczyków takich jak Havar, czci się tu również Prawdomówcę. Północna część Avranu jest zamieszkana głównie przez potomków Farlandczyków. Całe miasto zbudowane zostało w bardzo chaotyczny sposób i próżno szukać w nim jakiegokolwiek planu. Uliczki są wąskie i błotniste, a budynki często liczą kilka pięter. Tylko niektóre domy są zbudowane z kamienia. Avran to miejsce ponure i klaustrofobiczne.

Syrthia – osada na południu zatoki, położona na skraju nienazwanego bagna. 200 lat podczas inwazji Farlanczyków część mieszkańców skryła się na bagnach. Przez

jakiś czas Avrańczycy prowadzili wojnę partyzancką z najeźdźcą, która zakończyła się gdy Tankred nakazał zabijać codziennie jednego Avrańczyka, aż ataki nie ustaną. Partyzanci zaniechali walki, ale nigdy nie opuścili bagien. Do dziś nie wiadomo co się z nimi stało.

Syrthia jak każda osada Niepamiętnych Ziem jest otoczona palisadą. Zdecydowana większość mieszkańców Syrthii to Avrańczycy, jedynie kilka rodzin wywodzi się od Farlandczyków. Wójt Reinar, zarządzający wioską w imieniu Berengara, znany jest ze swojej sprawiedliwości i łagodnego usposobienia. Bliskość nasączonego krwią Kruentisa bagna sprawia, że Syrthia jest uznawana za najniebezpieczniejsze miejsce w krainie. Jednakże mieszkańcy uważają moczary za dobrodziejstwo. Na bagnie co dzień pracują tzw bagnicy. Przeszukują oni bagna pod względem rzadkich ziół, polują, a nawet służą jako swoista straż Syrthii. Zostanie bagnikiem jest marzeniem wielu dzieci z wioski.

Norran – niewielka wioska na północy zatoki. 200 lat temu praktycznie zrównania z ziemią przez Farlandczyków, przez wiele lat pozostawała opustoszała. Jednakże ludność Nohen na tyle się rozrosła, że ówczesny zarządca postanowił odbudować osadę. Skorzystali na tym głównie Farlandczycy, którzy chętnie przenieśli się z zatłoczonego Avranu. Do niedawna władze w mieście sprawował wójt Gunter, jednakże kilka tygodni temu został zabity przez Berengara na organizowanej przez niego uczcie. Podobno pijany Gunter miał ogłosić, że Tankred od dawna nie żyje, a Berengar pielęgnuje ten mit, by utrzymać pełnię władzy. Miejsce Guntera zajął Aylard, postrzegany jako prawa ręka zarządcy. Architektura Norran bardzo przypomina farlandzką. Znajduje się tu również mała świątynia. W całej wiosce panuje melancholijny klimat tęsknoty za dawno utraconym domem.

Na zachód od Norran, na klifie przy wejściu do zatoki, znajduje się wysoka kamienna wieża. Ponoć jej budowa została zlecona przez samego Tankreda. Jej przeznaczenie nie jest do końca znane Noheńczykom, choć czasem na jej szczycie płonie ogień. Część mieszkańców zatoki uważa, że poświęcona jest bogu Ukko. Tajemniczą latarnią opiekuje się kapłan Jarik.

Wschodnia brama – kilkuletni kamienny fort na granicy Błękitnych Wzgórz. Służy jako strażnica oraz baza wypadowa dla bandyckich wypraw. Niedaleko znajduje się kamieniołom w którym pracują niewolnicy oraz garstka Noheńczyków. Dowódcą fortu jest Holger, człowiek niezwykle silny i równie brutalny.

Życie w Nohen:

Mimo dwustu lat przymusowej integracji wciąż widoczne są różnice między dwiema kulturami zatoki. Farlandczycy są właścicielami stad i farm, a Avrańczycy ich pracownikami. Avrańczyk nie może poślubić farlandki, nie może również pełnić funkcji wójta. Najniżej w społeczeństwie Nohen znajdują się niewolnicy. Jest ich w krainie niewielu, większość pracuje w kamieniołomach Wschodniej Bramy. Są to głównie górale spod Kłów Vakona.

Prądy morskie w zatoce nieustannie mieszają niesiony przez wodę materiał ze skruszonymi morskimi muszlami tworząc bardzo bogaty nawóz. Noheńscy rolnicy używają go od lat, co sprawia, że ziemia w krainie jest żyzna. Hoduje się tu również barany, których mięso ze względu na słonawe pastwiska ma wyjątkowy smak. Hodowla i rolnictwo uprawiane jest przede wszystkim w centralnej części zatoki. Nocą stada są zabezpieczane, a większość pracowników udaje się na nocleg do Avranu. Ostatnia Zatoka nie jest już tak bezpieczna jak w legendach Avrańczyków. Wybrzeże nieustannie jest patrolowane przez „dobijaczy", wyposażonych w bardzo długie włócznie i oszczepy. Ich zadaniem jest dobijanie potwornych bestii, które fale wyrzucają na błotniste plaże. Czasami zdarza się, że potwory okazują się zdatne do życia na lądzie i są realnym zagrożeniem dla mieszkańców krainy.

Noheńczycy wyznają wszystkich bogów Farlandczyków, Kruentisa (Ukko) i Prawdomówcę. Farlandczycy po latach uznali Prawdomówcę za jednego ze swoich pomniejszych bogów nadając mu imię Sennhet. Podobnie z czasem część Avrańczyków zaczęła postrzegać Kruentisa jako patrona męczenników Ukko. W Syrthii niektórzy mieszkańcy zbierają się nocami na bagnie. Składają tam hołd poległym partyzantom kierując modły do „przykutego" boga. Wielu Avrańczyków, głównie starszych, uznaje to jednak za przerażającą herezję.

Osobną kwestią pozostaje postrzeganie Tankreda Znikąd przez lud Nohen. Zdania na temat władcy są podzielone. Większość rzeczywiście wierzy, że Tankred żyje. Również Berengar surowo każe każdego, kto ośmieli się podważyć nieśmiertelność władcy. Noheńczycy więc swoje wątpliwości wyrażają jedynie w gronie najbardziej zaufanych osób. Niektórzy uważają go za przerażającego maga, który opanował skryte w zamku Nohen tajemnice, inni że jego nieśmiertelność to jedna wielka mistyfikacja. Interpretacji jest wiele. W Avrańskiej świątyni kapłani głoszą, że długie życie Tankreda jest błogosławieństwem bogów.

NOWE ZAWODY

Bagnik (+2 Krzepa, +1 Skupienie, Szybkość, Wigor) Bagnicy przeszukują bagna poszukując cennych ziół oraz polując. Praca bagnika jest bardzo niebezpieczna, niejednokrotnie muszą mierzyć się oni ze skażonymi krwią Kruentisa zwierzętami i potwornymi kreaturami.

Wyposażenie: 1x zioła lecznicze, torba, sztylet, prowiant, strój bagnika*, łuk i 10 strzał.

Talent: Kompas w głowie

Jeśli twoja Krzepa jest wyższa niż 4 i znalazłeś 10 bardzo rzadkich ziół, możesz zmienić swój zawód na **Bagiennego Zielarza**. Raz na sesję możesz dorzucić 1k4 do próby pokonania naturalnej pułapki.

Dobijacz (+1 Fechtunek, Precyzja, Strzelectwo, Krzepa, Wigor)

Dobijacze patrolują brzeg zatoki dobijając zagrzebane w mule bestie, które wyrzuciło morze. Czasami podejmują się również przeszukiwania wraków przy wejściu do zatoki.

Wyposażenie: Włócznia, 3x oszczep*, ciepłe futro

Talent: Miotacz

Jeśli twoja Precyzja jest wyższa niż 4 i pokonałeś wyjątkowo niebezpieczną bestię taką jak np. Tursa czy Lewiatan, możesz zmienić swój zawód na **Strażnika Wybrzeża**. Raz na sesję, jeśli próbujesz zabić bestie pochodzącą z morza, możesz dorzucić 1k4 do próby.

Nowy ekwipunek:

Strój bagnika – Kamuflujący, częściowo wodoodporny strój wykonany z garbowanej skóry. Podnieś końcowe próby Precyzji o 1, jeśli próbujesz ukryć się na bagnie.

Oszczep - (dystansowa, prymitywna) broń rzucana

Przygody/ zahaczki fabularne / plotki (2k4)

2. Pewien hierarcha kościoła wysyła Wędrowców na niebezpieczną misję – mają oni odnaleźć miejsce zwane jako „Zatoka Aniołów", w której podobno znajduje się klasztor pamiętający czasy Prawdomówcy.

3. Podczas swoich przygód Wędrowcy natrafiają na bardzo starą kronikę. Opisuje ona niezwykły zamek otoczony przez wiecznie wzburzone fale.

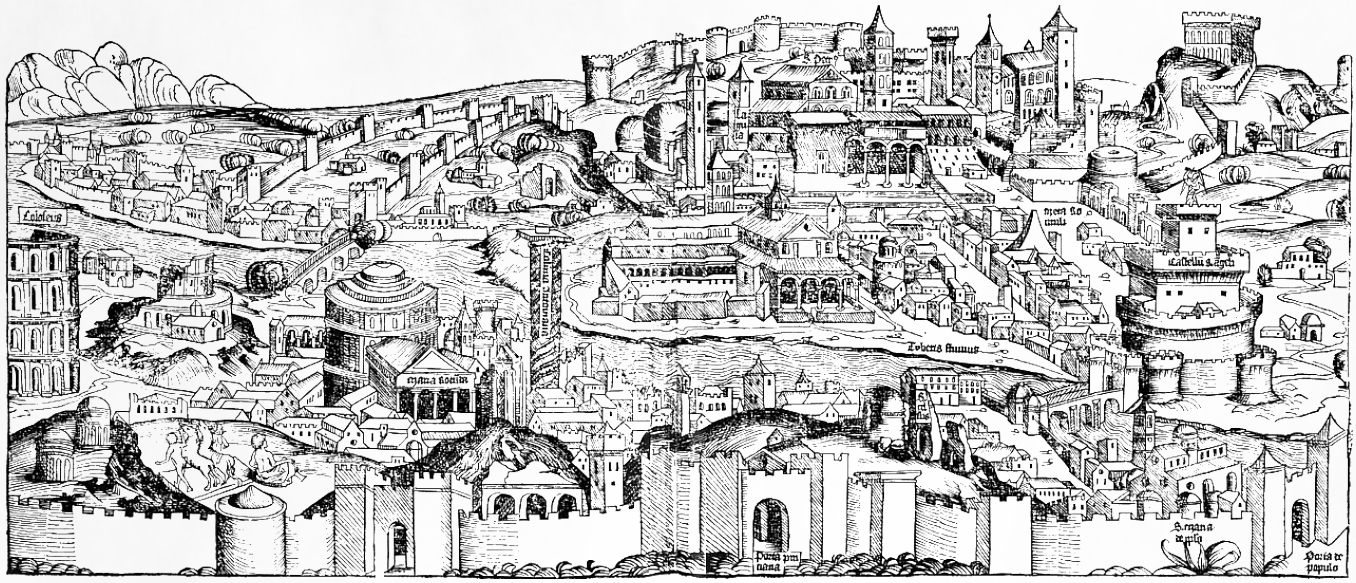
4. Wędrowcy szukający szczęścia pod Kłami Vakona usłyszeli od okolicznych górników o znajdującej się na zachodzie bandyckiej krainie, której władca podobno jest nieśmiertelny.

5. Po ostatnim najeździe Holger przywiózł do Wschodniej Bramy nowych niewolników. Jednym z nich jest pochodzący z dalekiego południa starzec, który zarzeka się, że jest wysoko postawionym kapłanem Sennheta. W tym przypadku gracze mogą wcielić się np. w Noheńczyków lub w poszukiwaczy zaginionego kapłana.

6. Statek, którym płynęli wędrowcy został porwany przez szalone fale. Ich okręt został zagrzebany do połowy w błocie, a bohaterowie nie wiedzą gdzie się znajdują. Na szczęście na horyzoncie widnieje potężny, położony na wyspie zamek.

7. Gracze wcielają się w Avrańczyków, którzy mają dość lat niewoli. Jeden z graczy dowiedział się, że być może na nienazwanych bagnach nadal żyją dawni partyzanci...

8. Jeden z nobilów dowiedział się o istnieniu na północy bandyckiego państewka, które najeżdża okoliczne osady. Wynajmuje Wędrowców by udali się zbadać tę krainę, nawiązać kontakty dyplomatyczne bądź uśmiercić jej władcę.



Halvenya

Miasto Lwów i Kruków

Autor rozdziału: Jakub Moszyński

Halvenya to rozległa, bogata w bagna, rzeki i śmierć kraina, położona na południowym zachodzie Niepamiętnych Ziem. Niemalże cały jej teren to równiny poprzecinane większymi i mniejszymi rzekami, z których duża część rozlewa się, jeszcze zanim ujdzie do Karmazynowych Wód, tworząc tym samym niebezpieczne bagna.

Północną granicę krainy wyznacza Cierpiąca - rzeka szeroka na dwa zasięgi wystrzelonej strzały (400m). Cierpiąca swoją nazwę zawdzięcza pewnej legendzie. Jest to historia o Hellenie, żonie sławetnego rycerza, która dowiedziawszy się o jego śmierci w trakcie bitwy z czartami, popełniła samobójstwo podcinając sobie żyły i wieszając się na moście jednej z nadrzecznych baszt. Według legendy, to właśnie przez krew która wlała się do rzeki z jej pociętych rąk, nadając jej najintensywniej czerwoną barwę pośród wszystkich rzek krainy.

Wschodnią granicą Halvenyi są Karmazynowe Wody - rozległy, zdaje się, że bezkresny, ocean o purpurowym zabarwieniu. To przez niego przepływają do krainy kupieckie statki z Yushan i Tildris, które dokują w jednym z dwóch Halvenyiskich portów (opis portów przy opisie miast).

Zachodnia granica krainy ma charakter umowny. Nie stanowi jednej określonej linii, bo nie ma swojego odbicia w przyrodzie, przynajmniej całej jej długości. Ale też po co ma istnieć wyraźna granica, skoro znajdują się za nią jedynie bagniste ziemie, nie należące do nikogo prócz bestii i oczywiście Prawdomówcy.

Na południe od Halvenyi znajduje się pełna lasów i pól uprawnych kraina zwana Leśną Ostoją. Ze względu na swoje naturalne granice w postaci gęstych lasów, które przez grasujące tam bestie i bandytów utrudniają przejazd do położonej w sercu krainy stolicy. Granicą między Leśną Ostoją, a Halvenyią jest pasmo wzgórz nazwane przez wieśniaków Powiekami. Nazwa ta przyjęła się nawet wśród przedstawicieli wyższych sfer i pojawia się na najnowszym mapach.

Krajobraz krainy jest przygnębiający i ciemny. Krainę przecinają liczne rzeki, przez co większość Halvenyiskich bezdroży to bagna i moczary. Kilka dużych miast stoi dumnie nad owymi terenami i styka się ze sobą długimi, omszałymi traktami z szarych kamieni. Drogi prowadzą również na południe, do Leśnej Ostoji i na północ do nadrzecznych baszt.

Halvenya jest poprzecinana licznymi rzekami, nie wszystkie są na mapach, ponieważ te pomniejsze zmieniają swoje koryta co kilka lat, więc zwyczajnie nie ma sensu ich malować. Poza tym znajdują się one na bezdrożach, więc nikomu nie są do niczego potrzebne, nikomu prócz Kruentisa, który gdzieś musi upuszczać swą krew.

Cierpiąca to rzeka o najbardziej jaskrawym kolorze w tej części Niepamiętnych Ziem. Ma szerokość dwóch zasięgów wystrzelonej strzały (400m) i wyjątkowo powolny nurt. Swoje źródła ma w Żelaznych Jarach, ale dopiero tutaj, w Halvenyii przybiera swój jasnoczerwony kolor. Uczeni twierdzą, że to przez jej położenie, któro sprawia że większość Lamentów wpada właśnie do niej, oraz jej powolnemu biegowi, który nie pozwala na szybką wymianę wody na czystszą (bo jak wiemy woda ma mniej krwisty kolor w Żelaznych Jarach, więc jeśli bieg byłby szybszy, mocno czerwona woda by wpadała do oceanu i była zastępowana mniej czerwoną wodą z Żelaznych Jarów, która zanim nasiąkła by odpowiednią ilością krwi Kruentisa już byłaby przy swoim ujściu). Mała ilość dopływów dodatkowo wspomaga zagęszczanie wody przez krew z nieba.

Ale oczywiście wieśniacy wiedzą swoje, więc powstała legenda opisująca dlaczego właśnie tak jest z kolorem tej rzeki. Dokładny opis legendy znajduje się w podrozdziale *„Lokalne legendy”*.

Widły to druga co do wielkości rzeka, o wiele szybsza od swej matki – Cierpiącej. Wspomniana rzeka jest jej matką, ponieważ Widły wypływają właśnie z niej, tworząc fragment zachodniej granicy Krainy. Jest szeroka na pół zasięgu wystrzelonej strzały.

Swą nazwę zawdzięczają temu, ze na mapie jej rozgałęzienia wyglądają jak Widły. Wieśniacy nazywali ją tak dużo wcześniej, niż pojawiły się dokładne mapy zachodniej części,ale o tym więcej w podrozdziale Lokalne legendy.

Rzeka Mędrców, to szeroka na zasięg wystrzelonej strzały (200m), i dość wartka rzeka, jednak spokojniejsza od Wideł. Mniej więcej w połowie jej długości na terenie krainy osadzone jest miasto, które słynie z wielu znakomitych uczelni. Żakowie przybywają do miasta z zachodu, płynąc statkami rzecznymi, stąd też pochodzi nazwa rzeki.

Łza Księcia Aewgara, potocznie zwana Łzą, to najmniejsza spośród największych rzek Halvenyii. Przepływa przez największe miasto krainy, jej stolicę – Aewfort. Jest najczystszą rzeką tej części Niepamiętnych Ziem, choć niektórzy ludzie uważają ją za najczystszą rzeką kraju lub nawet całego świata, co najprawdopodobniej jest bzdurą. Krótka rzeka jest podzielona na trzy części, a na każdą część przypada kilku puryfikatorów, którzy regularnie dbają o to, aby nie została zanieczyszczona w trakcie Lamentów.

Lasy Halvenyii

Największym lasem krainy jest Szepcząca Puszcza, leżąca na południe od Baekley. Jest to rozległy las mieszany o bogatej faunie i florze. Grasują tam bardzo niebezpieczne zmutowane zwierzęta. Raczej nikt nie udaje się do niego na polowania, stanowi jednak ważne źródło drewna dla krainy. Ponoć czasem można tam usłyszeć szepty dusz wędrowców, którzy wyruszyli w głąb lasu i nigdy nie powrócili.

Drugim lasem Halvenyii jest Niedźwiedziowy Las, nieduży teren położony w północno-zachodniej części krainy. Swoją nazwę zawdzięcza małej wiosce Mertonn, leżącej na jego skraju, której mieszkańcy dbają o to by niedźwiedzie tam mieszkające nie piły krwi Kruentisa, dzięki czemu są zdrowe, można jeść ich mięso i sprzedawać skóry.

Bagna Halvenyii

Najrozleglejszym bagnem krainy są pełne niebezpieczeństw Moczary Rivvgrad, na południe od miasta. Można tam spotkać wiele niespotykanych stworzeń, ale większość z ludzi którzy się tam wybrali, lub co gorsza, zostali tam nocą, nigdy nie wróciła.

W sercu krainy znajdują się Bagna Tętniące, które są zamieszkiwane przez niespotykane w innych częściach Niepamiętnych Ziem istoty, ze względu na unikalne środowisko.

Przy stolicy znajdują się podmokłe tereny znane jako Zgniła Ziemia. Żyją tam wyjątkowo niebezpieczne, zmutowane lwy, które uciekły z ogrodów nobila lata temu, i teraz grasują na moczarach.

Miasta

Przystań Kruków

Pierwsze z dwóch miast portowych Halvenyii jest osadzone w głębi Zatoki Świateł. Przystań Kruków, bo takie miano nosi port, jest dużym miastem, trzecim względem reszty krainy.

Jest pełne ciemnych zaułków, ale dzielnice portowa i zamkowa zawsze są pełne ludzi i nawet w nocy można nabyć tutaj różnego rodzaju towary sprowadzane z odległych krajów. Swoją nazwę zawdzięcza mieszkającym w całym mieście czarnym krukom, które są niemal tak popularne jak ociekające krwią ciała na polu bitwy, a ich mroczne krakanie można usłyszeć już wjeżdżając do miasta.

Przystań Kruków dzieli się na cztery główne dzielnice, choć niektórzy mówią o piątej, mając na myśli osadzone przed zachodnią bramą, zwaną główną, liczne chaty wieśniaków, którzy użytkują nieduży skrawek uprawnej ziemi otaczający miasto po zachodniej stronie.

Najbogatsza dzielnica – Zamkowa, jest pełna wielopiętrowych kamienic otaczających jej centrum – zamek barona. Mieszkają tutaj najbogatsi mieszczanie, w większości kupcy. Dzielnica jest położona na wzgórzu, więc wszystkie nieczystości spływają prosto do innych dzielnic. Prawie każda kamienica ma na najniższym piętrze sklep, więc można kupić tu dosłownie wszystko, od zwyczajnych przedmiotów po intrygujące zdobycze z odległych krain. Powiada się że można tutaj zdobyć nawet czarcie uzbrojenie i nielegalne substancje. W sercu dzielnicy, na szczycie wzgórza, znajduje się zamek barona. Jest to szara budowla o dachach z fioletowej cegły, na której basztach powiewają sztandary miasta – czarne kruki na fioletowym tle.

Dzielnica Portowa to pełna krętych uliczek między magazynami i dokami, część miasta przylegająca bezpośrednio do Zatoki Świateł. Znajduje się tutaj latarnia morska, która swym światłem wskazuje drogę statkom kupieckim płynącym do miasta. Dzielnica ta jest domem łotrzyków i rzezimieszków, strażnicy miejscy, zwani tutaj małżami ze względu na specyficzne hełmy, rzadko zaglądają w inne miejsca dzielnicy niż doki, więc kwitnie tutaj działalność przestępcza.

Fioletowa Dzielnica to miejsce gdzie produkowane są wszelkiego rodzaju tkaniny i materiały. Swoją nazwę zawdzięcza żyjącym z Zatoce Świateł małżom, których krew ma fioletową barwę, z której można zrobić barwnik. Poza szwalniami, garbarniami i innymi zakładami mającymi coś wspólnego z barwnikami tkaninami, w dzielnicy znajdują się kuźnie i warsztaty płatnerskie.

Znajduje się tam południowa brama, zwana Małżową. Tuż przy bramie znajduje się posterunek Strażników Miejskich, więc przestępczość w tej dzielnicy jest bardzo znikoma.

Pozostała część miasta to nazywane przez mieszkańców Splunięciem skupisko ubogich i bezdomnych. Poza nędzą, rzekami fekaliów na ulicach i śmiercią czającą się za każdym rogiem, w dzielnicy znajduje się główna świątynia Prawdomówcy, jedynego słusznego Boga. Świątynia jest zbudowana z czerwonej cegły i takiego koloru też ma dach.

Nad wejściem umieszczono olbrzymi witraż z błękitnego szkła. Powiada się, że jest ona w najgorszej dzielnicy ze względu na symbolikę jedności Prawdomówcy z najuboższymi, ale prawda jest taka, że baron nie jest zbyt religijny i nie chciał umiejscawiać świątyni w lepszych dzielnicach by zaoszczędzić na, jego zdaniem, ważniejsze instytucje, jak na przykład domy publiczne. Znajduje się tam północna brama, zwana śliską, bo nie da się przez nią przejść nie wchodząc w „potok" fekaliów.

Strażnicy Miejscy, zwani w Przystani Kruków małżami, mają swój posterunek na południu dzielnicy Fioletowej. Ich wyposażenie stanowi fioletowy mundur przykryty lekką kolczugą z oczek przypominających małże, hełm również przypominający muszlę oraz włócznia i drobna

tarcza noszona na plecach. Odkąd stwierdzenie „Małż" na strażnika stało się bardziej oficjalne, i zaczęli go używać sami strażnicy, na ramionach munduru, po obu stronach, znajdują się metalowe małże, oznaczające stopień. Jedna małża złota oznacza generała całej straży miejskiej. Dwie małże stalowe oznaczają porucznika a jedna komendanta posterunku. Dwie małże miedziane oznaczają sierżanta, a jedna oznacza że dany strażnik zakończył szkolenie i oficjalnie został powołany do służby. Brązowe małże noszą kadeci.

Rivvgrad

Skierowane w prawą stronę ciemnoczerwone widły na zgniło żółtym tle, to herb położonego w miejscu gdzie przed dekadami miała miejsce Noc Rogów i Uszu, najmłodszego miasta Halvenyii – Rivvgradu. Miasto znajduje się w miejscu, gdzie rzeka Widły rozdziela się na poszczególne zęby. Jest to młody i nieduży gród, ale mimo to wiąże się z nim pewna barwna opowieść. Niestety barwy tej opowieści są głównie karmazynowe, ale dzięki temu jest ciekawsza. Ku oburzeniu mieszkańców opowieść ta skatalogowana jest jako legenda.

Charakterystyczne dla Rivvgradu jest to, że nie ma tam żadnych puryfikatorów. Rzeka wcale nie jest oczyszczana z krwi Kruentisa, więc rozwinęły się w niej niesamowicie niebezpieczne stworzenia. Na rzece znajdują się cztery mosty, rozciągnięte pomiędzy dzielnicami. Dwa pierwsze mosty, łączące dzielnicę Mączną z Targową, to solidne, kamienne konstrukcje wsparte na drewnianych rusztowaniach.

To nimi przekraczają rzekę kupcy jadący na targ i wracający z niego. Mosty noszą imiona po założycielach miasta: Most Addara i Most Firolda. Trzeci most łączy dzielnicę Targową z Kamienną i jest wykonany z kamienia. Można było sobie na to pozwolić ponieważ przecina on rzekę w najwęższym miejscu na terenie miasta.

Mieszkańcy zwą go Lekkim, nie ze względu na wagę, lecz przez kobiety lekkich obyczajów, które o każdej porze można spotkać na moście. Ostatni most, łączący dzielnicę Mączną z Kamienną ma budowę taką jak mosty Addara i Firolda. Nosi godne imię Mostu Prawdomówcy, ponieważ przy jego początku w dzielnicy kamiennej znajduję się strzelista świątynia jedynego słusznego Boga, zbudowana z szarego kamienia.

Dzielnica Mączna to wschodnia część miasta, pełna piekarni, młynów wodnych i magazynów. Na wschodnim murze znajduje się brama Wiatrowa, nazywana przez wzgląd na młyny znajdujące się po drugiej stronie.

Dzielnica Targowa to pełna ubogich kamienic i typków spod ciemnej gwiazdy część miasta. Na jej północy znajduje się brama Kupców, przez którą do miasta wchodzi Kupiecki Trakt. Najważniejszym miejscem w tej dzielnicy jest oczywiście plac targowy, na którym można kupić wyroby piekarnicze z których miasto słynie, zważywszy na to że reszta krainy nie ma prawie wcale ziem uprawnych. Głęboko pod ziemią, w dawnych katakumbach świątyni, która spłonęła gdy miasto dopiero się budowało, znajduje się Bractwo Upadłych, które skupia morderców, heretyków i alchemików, którzy są skazani i ścigani z całej południowo-wschodniej części Niepamiętnych Ziem. Bractwo zajmuje się między innymi zabijaniem na zlecenie i wyrabianiem nielegalnych substancji.

Funkcjonuje ono w sekrecie tylko dlatego że nobil Rivvgradu sam korzysta z ich usług, które ma w o wiele korzystniejszej cenie, po tym jak oszukał wszystkich mieszkańców i szlachciców z okolicy, że zamurował stare katakumby razem z troglodytami, których rzekomo też tam zamurował. Bractwo charakteryzuje się tym, że każdy członek nosi na piersi przypinkę o kształcie tarczy z wizerunkiem jaskrawozielonych schodów. Za murem znajdują się pola uprawne.

Dzielnica Kamienna swą nazwę zawdzięcza temu, iż każdy budynek w tej dzielnicy jest wykonany z kamienia. Poza domami szlachciców i bogatych mieszczan, znajduje się tutaj świątynia Prawdomówcy i pałacyk barona.

Baeklea, Miasto Wież

Miasto na środku Rzeki Mędrców to druga największa metropolia Halvanyii. Jej strzeliste wieże widać już z oddali, a każdy kto przyjedzie do miasta na choć jeden dzień, wyjedzie mądrzejszy, tak przynajmniej twierdzą niektórzy uczeni.

Z każdej z dziewięciu wież Baekley powiewają granatowe sztandary z wizerunkiem ciemnozielonej budowli o dziewięciu wieżach. Każda wieża to inny ważny dla miasta budynek. Dokładniejsze opisy wież znajdują się w opisach dzielnic. Poza wieżami, ważne dla miasta są również mosty. Jest ich pięć, każdy kamienny wsparty drewnianym szkieletem.

Te, które znajdują się w bogatszej - wschodniej części miasta są zdobione rzeźbami. Miasto ma pięć bram: Północną, Południową, Wschodnią, Zachodnią i Lwią.

Położona na północnym zachodzie miasta, dzielnica Świątynna mieści w sobie świątynie Prawdomówcy i kamienice mieszkalne dla kapłanów. Jest tam również park przyświątynny. Świątynia Prawdomówcy znajduje się w przebudowanej Wielkiej Wieży Baekley. Cała budowla jest wykonana z niebieskawej cegły, a nad głównym wejściem widnieje ogromny witraż z zielonego szkła. Do tej części miasta prowadzi z Szumiącej Dzielnicy most zwany Mostem Wierzących. Jest tam brama zachodnia.

Dzielnica Akademicka jest położona w sercu miasta, na północ od rzeki. Właściwie w całości należy do Uniwersytetu imienia Nobila

Halvanyii Adberta Rogavora I. Sam gmach uniwersytetu znajduje się w środku dzielnicy. Jest to stary budynek z szarej cegły, porośnięty bluszczem. Poza nim w tej części miasta znajdują się domy żaków i profesorów, ogrody uniwersyteckie oraz strzelista wieża biblioteki, zbudowana z szarej cegły, takiej samej jak gmach uniwersytetu. Jest to najstarsza z Dziewięciu Wielkich Wież Baekley. Wewnątrz znajduje się wielka biblioteka stanowiąca największy zbiór książek w krainie.

W dzielnicy znajduje się też druga wieża, w której znajduje się znana w całych wschodnich Niepamiętnych Ziemiach szkoła chemików. Do tej dzielnicy można dostać się dwoma mostami, jednym z dzielnicy złotej, drugim – z targowej. Ten Pierwszy jest nazywany mostem jednorękich, przez rzeźby mędrców zdobiące most, z których niektórym odrąbano rękę. Drugi nosi nazwę Most Pisarzy, ze względu częsty widok piszących coś w kajetach żaków.

Dzielnica Północna to najbiedniejsza część Baekley, pełna brudu i slamsów. Jest tam brama północna i zachodnia. Za każdym rogiem czai się rzezimieszek z noże w ręku, a w niektórych zaułkach można kupić nielegalne substancje. Ponoć w piwnicach działa tajemnicza sekta, ale to tylko pogłoski. Chyba.

Dzielnica Południowa to część miasta w której żyją zwykli rzemieślnicy i mieszczanie. Można tutaj kupić towary wszelkiego rodzaju, ale nic co wykracza poza codzienność.

Na środku dzielnicy znajduje się plac targowy nad którym góruję jedna z Dziewięciu Wielkich Wież Baekley, wieża bankowa z czerwonej cegły.Jest tam brama południowa.

Dzielnica złota skupia w sobie najzamożniejszych mieszczan. Można tam nabyć wysokiej jakości przedmioty oraz wyroby luksusowe.

Z dzielnicą Akademicką łączy ją most jednorękich. Znajdująca się w tej części miasta Wielka Wieża Baekley mieści w sobie wiele obiektów. Na parterze znajduje się gospoda „W wieży", a na wyższych piętrach znajdują się biura urzędników. Na najwyższym piętrze znajduje się magazyn dokumentów związanych z miastem, jeśli czegoś szukasz to to na pewno tam jest.

Dzielnica Królewska leży po obu stronach rzeki. Prowadzi do niej Lwia Brama. Mieści się tam pałac barona, który jest jedną z Dziewięciu Wielkich Wież Baekley. Poza pałacem-wieżą są tam również ogrody barona i zamek, w którym baron urządza uczty i bale. Obie części dzielnicy łączy ze sobą most Kotów, który swą nazwę zawdzięcza mieszkającym pod nim dachowcom.

Szumiąca dzielnica to część miasta właściwie należąca do Uniwersytetu. Dzielnica dzięki dobremu dostępowi do rzeki jest dzielnicą portową. Dokują tutaj statki wiozące przedmioty z odległych krain oraz ludzi chętnych by zostać studentami. Mieści się tam jedna z Dziewięciu Wielkich Wież Baekley, w której znajduje się zarząd portowy i magazyny. Swą nazwę dzielnica zawdzięcza meandrowi rzeki, który obija się o urwisty brzeg i szumi.

Pozostałe dwie dzielnice to Szpitalna, z Wieżą w której znajduje się szpital, oraz Wojskowa, z wieżą w której znajdują się koszary. Te dzielnice są połączone Śmiejącym się Mostem, z którym wiąże się pewna legenda (więcej o tym w podrozdziale Lokalne legendy).

Lwie Miasto Aewfort

Miasto Aewfort to największe miasto Halvenyii i jednocześnie jej stolica. Przez środek miasta przepływa rzeka – Łza Księcia Aewgara, która jest regularnie czyszczona z krwi Kruentisa, tak by mogły żyć tam zdrowe ryby.

Do miasta prowadzą dwie bramy, jedna na północ od rzeki, która nosi miano Bramy Błotnistej, ponieważ wychodzi na bagnisty teren. Drugą, znajdującą się na południe od rzeki, mieszczanie zwą Bramą Pokrzywdzonej, z czym wiąże się pewna legenda.

Łzę Księcia Aewgara przecina łącznie siedem mostów. Od zachodniej części są to: Most Drewniany, nazwany tak ze względu na to że jest wykonany w pełni z drewna. Most Wilrila II, nazwany na cześć zmarłego niedawno nobila, jest to najmłodszy most. Kolejny to most kupiecki, nazwany tak ze względu że łączy dwie handlowe dzielnice. Most Rybny, nazwany przez sąsiedztwo portu. Dalej jest most Świątynny, nazwany przez sąsiedztwo świątyni. Most wisielców, przez zwieszające się z niego ciała skazańców. Ostatni most nosi miano Mostu Niezłamanych, z czym wiąże się legenda.

Miasto jest podzielone na osiem dzielnic. Największa z nich to dzielnica portowa. Rozciąga się wzdłuż północnego wybrzeża półwyspu Aewfort, przez jego połowę,nstanowiąc tym samym ćwierć miasta. Znajdują się tam rozległe doki, stocznie oraz magazyny.

Za magazynami znajdują się slumsy, przez które dzielnica ta jest również najbrudniejszą i najuboższą. W samym środku dzielnicy znajduje się targ rybny.

Na południowy wschód od Dzielnicy Portowej znajduje się Dzielnica Książęca, zwana przez niektórych Królewską. To tutaj mieści się zamek nobila oraz jego ogrody, w których mieszkają hodowane przez rządzący ród od lat lwy z Korys. Ta część miasta jest też domem dla najbogatszych mieszczan i szlachciców.

Najbardziej wysuniętą na południe dzielnicą miasta jest Żelazna. Mieszczą się tutaj Cech Kowali, posterunek straży miejskiej oraz koszary. Straż Miejska Aewfort nosi kolczugi przykryte jasnoniebieskimi mundurami,

hełmy oraz jednoręczne miecze. Na piersi noszą swoje odznaki – janoniebieskie broszki w kształcie tarczy z wizerunkiem czerwonej korony.

Dzielnica Świątynna znajduje się na północ od Żelaznej. Mieści się tam świątynia Prawdomówcy i kamienice średniozamożnych mieszczan. Świątynia jest zbudowana z czerwonej cegły i ma charakterystyczną dla niej kopułę wykonaną z żółtawego szkła.

Na zachód od dzielnicy Portowej mieści się dzielnica Targowa,w której centrum jest plac targowy. Otaczają go kamienice średniozamożnych mieszczan.

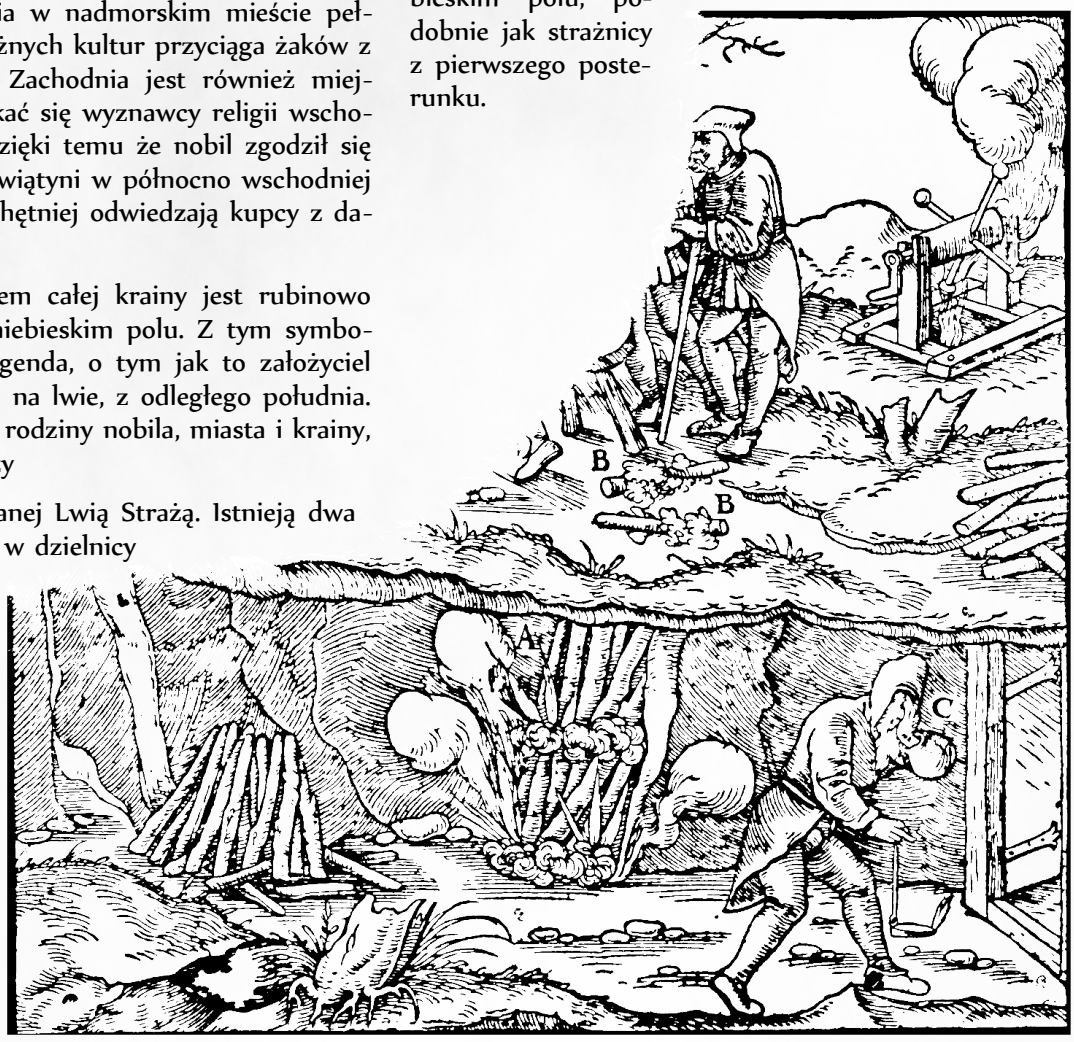
Na zachód od dzielnicy Targowej znajduje się dzielnica Północna. Tutaj znajduje się Brama Błotnista oraz mieszkania uboższych mieszczan. W tej dzielnicy znajduje się też ważny dla funkcjonowania miasta posterunek Lwiej Straży, który zajmuje się pacyfikacją niebezpiecznych lwów nobila, które uciekają przez bramę i napajają się krwią Kruentisa na Zgniłej Ziemi, by mordować i pożerać podróżnych.

Na południe od dzielnicy Północnej mieści się dzielnica Zachodnia, mieszcząca w sobie uczelnie i bibliotekę. Dzielnica jest domem dla średniozamożnych mieszczan oraz żaków i profesorów. Co prawda Uniwersytet Książęcy nie może się równać z Wielkim Uniwersytetem imienia Nobila Halvanyii Adberta Rogavora I, ale pomimo to wizja studiowania w nadmorskim mieście pełnym cudzoziemców i różnych kultur przyciąga żaków z innych krain. Dzielnica Zachodnia jest również miejscem gdzie mogą spotykać się wyznawcy religii wschodu - smoka Yushana. Dzięki temu że nobil zgodził się na budowę niewielkiej świątyni w północno wschodniej części miasta, Aewfort chętniej odwiedzają kupcy z dalekiego wschodu.

Herbem miasta i zarazem całej krainy jest rubinowo czerwony lew na jasnoniebieskim polu. Z tym symbolem wiąże się pewna legenda, o tym jak to założyciel miasta przybył do niego na lwie, z odległego południa. Lew to nie tylko symbol rodziny nobila, miasta i krainy, ale także specjalnej straży przybocznej Księcia, zwanej Lwią Strażą. Istnieją dwa posterunki straży, jeden w dzielnicy północnej, drugi w Książęcej.

Pierwszy z wymienionych posterunków to tak zwany oddział pacyfikacyjny. Swoją siedzibę ma tuż przy Bramie Błotnistej. Zajmuje się on pacyfikacją niebezpiecznych przestępców i zwierząt (głównie zbiegłych lwów). W teorii powinna strzec całych Zgniłych Ziem, ale w praktyce bezpieczne są jedynie tereny przy murach miejskich. Noszą jasnoniebieskie płaszcze zakrywające kolczugę oraz hełmy. Charakterystycznym symbolem tego oddziału jest miecz dwuręczny na plecach oraz tarcza z wymalowanym herbem miasta.

Drugi posterunek to najbliższa straż samego księcia. Zajmuje się ona bezpieczeństwem w dzielnicy książęcej oraz osobistą ochroną rodziny nobila i jego lwów. Dzieki jej działalności, przestępczość w tej części miasta jest niewielka, a lwy są zadbane i nie wymykają się spod kontroli. Chakterystyczne dla Lwich Strażników w drugiego posterunku są długie, jasnoniebieskie peleryny oraz hełmy z piuropuszem w kolorze krwi. Najwyżsi oficerowie i sama gwardia księcia ma hełmy w kształcie lwiej głowy, z której każdy stanowi bezcenny antyk, przekazywany od lat przez starżników księcia. Aby stać się członkiem najbliższej gwardi trzeba najpierw służyć przez trzy dekady na drugim posterunku Lwiej Straży, wtedy składa się śluby i można przywdziać lwi hełm. Każdy strażnik nosi na plecach dwuręczny miecz oraz tarcze z namalowanym czerwonym lwem na jasnoniebieskim polu, podobnie jak strażnicy z pierwszego posterunku.



Lokalne Legendy

Legenda o Moście Niezłamanych

Przed laty nadeszła zima. Zima tak sroga, że populacja miast i wiosek zmniejszyła się o połowę. Tej zimy, gdy Zatoka Świateł pokryła się lodem, a śniegi zaległy na mokradłach Halvenyii, na krainę najechały hordy czartów. Baszty na Cierpiącej nie zdały się na nic, legiony przekroczyły rzekę bez przeszkód, po zamarzniętej tafli. Czarty zalały krainę i pomimo prób walki wdarły się do stolicy. Zdawało się że nie ma przed nimi ratunku. Walczyli ramię w ramię biedni mieszczanie i synowie nobila, ostatnia dwudziestka zdolnych do walki w mieście ludzi zatrzymała się na moście. Otoczeni z obu stron, utrzymywali pozycję. Co prawda prawie wszyscy zginęli, ale jednemu z żołnierzy udało się wyskoczyć niezauważenie i przemycić na południe niemowlę – syna nobila. Most został nazwany na cześć bohaterskich wojów, którzy do ostatniej kropli krwi bronili nobila jego rodzinę.

Legenda o odbudowaniu miasta

Gdy czarty zalały krainę pewnej długiej zimy, ostatni potomek nobila – Aewgar Rogavor został przemycony przez pewnego szlachetnego rycerza na południe. Dalej niż nawet samo Tildris. Na dalekie Koryskie stepy, gdzie rycerz oddał życie broniąc chłopca przed dzikimi bestiami. Przed śmiercią, wojownik opowiedział mu o jego prawdziwym pochodzeniu. Pewne nomadyczne plemię przygarnęło go, ale gdy Aewgar miał dwanaście lat, opuścił plemię i wyruszył samotnie na północ, by odzyskać tron który mu się prawnie należał. Chciał odbudować krainę którą władał jego ojciec. W drodze przez stepy napotkał stado groźnych lwów, ale oswoił je i podążyły za nim. Lwy stały się jego osobistym herbem, a później herbem miasta i całej krainy. Aewgarowi udało się odbudować dawną potęgę stolicy i całej krainy, dzisiaj jest nazywany Odnowicielem lub Wskrzeszającym.

Legenda o Nocy Rogów i Uszu

Rzeka Widły nazwę zawdzięczają temu, ze na mapie rozgałęzienia rzeki wyglądają jak Widły. Wieśniacy nazywali ją tak dużo wcześniej niż pojawiły się dokładne mapy zachodniej części, a to ze względu na krwawą bitwę między wieśniakami a Czartami. Wtedy to przełamała się obrona na północy krainy i hordy Czartów zalały Halvenyę, gwałcąc i rabując co popadnie. Mieszkańcy wszystkich wiosek w okolicy rzeki zebrali się i postawili opór Czartom w noc którą dziś wspomina się jako Noc Rogów i Uszu. Jako że nie mieli broni, walczyli widłami i kosami. Wielu z nich poległo tamtej nocy, ale straty wśród Czartów również były znaczne, więc hordy wycofały się do Żelaznych Jarów, gdzie spotkały śpieszące pomocą posiłki z innych krain. Armia Czartów została zmiażdżona, ale cała chwała została przypisana rycerzom którzy zabili niedobitki pierwotnej hordy. Jednak ci wieśniacy, którzy rankiem obudzili się wśród odrąbanych głów Czartów i ludzi nie byli tymi samymi wieśniakami, którzy jeszcze kilka dni temu zbierali liche żniwa z zabidzonych pól uprawnych. Z kilku wiosek ostały się dwie, a widok zniszczonych przyrzecznych wsi, spływającej po jałowej ziemi krwi ludzi i Czartów, i co najważniejsze, odrąbanych ludzkich i Czarcich głów na zawsze zapadł w pamięci osadników jako Noc Rogów i Uszu, właśnie przez te odrąbane głowy. A rzeka, ze względu na broń , której używali mieszkańcy, została nazwana Widłami. Oczywiście uczeni nie od razu zaakceptowali tą nazwę, nazywali ją Rzeką Antoniego, na cześć nobila Halvenyii. Ale gdy zobaczyli rzekę na pierwszej mapie zachodniej części krainy i zważywszy na to że właściwie każdy mieszkaniec okolic rzeki tak ją nazywa, zgodzili się uznać tą nazwę za oficjalną.

Legenda o Śmiejącym Moście

Most łączący dwie dzielnice Baekley nosi tajemnicze miano Śmiejącego się Mostu. Opowieść o tym skąd wzięła się ta nazwa ma niezliczoną ilość wersji, ale w każdej pojawia się niespokojny duch małego chłopca, który co roku, w noc przesilenia zimowego pojawia się na moście by zamordować przypadkowo przechodzącego człowieka. W trakcie mordu, chłopiec śmieje się donośnie, ale nie można mu wtedy przeszkadzać, bo zamorduje każdego kto stanie mu na drodze. Ponoć gdy ktoś znajdzie ciało zamordowanego, duch pojawia się za nim. Jeśli człowiek zobaczy ducha, ten zacznie uciekać. Jeśli go złapie, duch rozsypie się w stertę złotych monet. Ponoć monety są przeklęte, i każda moneta podczas pierwszej nocy w domu nowego właściciela zamienia się w krew ofiar ducha, przez co mieszkaniec który dogonił ducha może mieć kłopoty.

Przygody w Rivvgradzie:

Przerażony nobil prosi wędrowców o oczyszczenie kanałów pod jego pałacem z zalęgłych tam potworów. W piwnicach domostwa barona bohaterowie znajdują tajemnicze i niepokojące przedmioty. Zwierzęta ponadto wypiły krew Kruentisa i są bardzo agresywne. Może najwyższy czas przedyskutować zatrudnienie puryfikatora by oczyścić rzekę przepływającą przez miasto?

Ktoś wynajął Bractwo Upadłych by pozbyło się wędrowców. Bohaterowie muszą uniknąć śmierci z rąk morderców i odkryć prawdę komu zależy na ich śmierci. A co jeśli okaże sie, że to nobil zapłacił bractwu by pozbyć się wiedzących o jego sekretach ludzi?

Przygody w Przystani Kruków:

Rankiem, w mrocznym zaułku dzielnicy portowej znaleziono ciało córki barona. Ma poderżnięte gardło i ślady wskazujące na gwałt. Kto i dlaczego zamordował i zgwałcił córkę tak ważnej postaci? Wszystko komplikuje się gdy poszlaki wskazują na jej macochę, która zdaniem barona jest niewinna.

Wsławionych czymś wśród mieszczan wędrowców o pomoc prosi sam komendant Straży Miejskiej. Chodzi o pojawiające się w bezksiężycowe noce tajemnicze statki, które znikają w tak samo tajemniczych okolicznościach jak się pojawiły.

Przygody w Mieście Wież Baekleji:

W dzielnicy północnej coraz częściej są znajdywane zmasakrowane ciała. Demonolog twierdzi, że to efekty bluźnierczych rytuałów. Czy w podziemiach miasta funkcjonuje niebezpieczna sekta heretyków i morderców?

Przygody w Lwim Mieście Aewforcie:

Jeden z lwów nobila uciekł poza mury miasta, a oddział pacyfikacyjny Lwiej Straży jest zajęty trwającym w stolicy festynem. Komendant prosi wędrowców o schwytanie bestii jednocześnie nie krzywdząc jej. W zamian oferuje złoto i wdzięczność miasta.

Podczas festynu zamordowany zostaje ważny doradca nobila. Wybucha panika i zamęt, a wędrowcy zostają poproszeni o prowadzenie śledztwa. Poszlaki niespodziewanie wskazują na samą żonę nobila. A co jeśli okaże się ona Autarchą?

Narzeczne Baszty

Narzeczne Baszty to bez wątpienia niezbędna linia obrony przed czartami, którzy mogą w każdej chwili nadciągnąć z niedalekiej północy, gdzie w Żelaznych Jarach oddziały wojów toczą z nimi nieustanne walki.

Cierpiąca to praktycznie nieprzekraczalna rzeka, szeroka i zabójcza dla śmiałków, którzy się w niej zanurzyli. Stanowi północną granice Halvenyii i jej największy atut w walce z siłami Re-vanarka.

Narzeczne Baszty to sześć twierdz położonych na rzece, w równych odstępach od siebie. W każdej z twierdz, dzień i noc Krwawi Strażnicy patrolują północne ziemie krainy. Jest to zakon wpuszczający w swe szeregi każdego, kto skończył czternaście lat. Mimo że większość wojowników to mężczyźni, do zakonu mogą wstąpić też kobiety. Co roku, każda wieś ma obowiązek wysłać trzech chłopców w wieku trzynastu lat, by po roku służby jako kadet mógł przywdziać zbroję z wyrzeźbioną sylwetką lwa na piersi. Kobiety mogą wstąpić do zakonu jedynie dobrowolnie.

Krwawi Strażnicy noszą ciemne, wręcz czarne zbroje z wyrzeźbionym na piersi lwem, symbolem Halvenyii. Do tego ich wyposażeniem jest łuk i strzały lub dwuręczny miecz, w zależności od kwalifikacji wojownika. Każdy strażnik nosi czarną tarczę na plecach.



Pióra

Rozdział ten zawiera pierwszy, oficjalny scenariusz, jaki pojawił się do gry Agonia. Jego celem jest wprowadzenie nowych graczy do świata Exidium oraz bezbolesne poznanie zasad. Oczywiście zgodnie z klimatem oraz zamysłem Agonii, przygoda nadal cechuje się wysoką śmiertelnością, jest pewna szansa, że Wędrowcy nie przeżyją wyprawy, lub historia potoczy się odrobinę inaczej, ze względu na wykorzystanie planszy upadku.

Główny cel scenariusza można osiągnąć w 2-3 godziny gry. Przygoda jest przewidziana dla początkujących Wędrowców, lecz posiada również porady, jak zwiększyć poziom trudności, gdy udział biorą potężni bohaterowie lub większa liczba graczy.

Jak korzystać ze scenariusza

Kruentis powinien przeczytać cały scenariusz przed rozpoczęciem gry, by wiedzieć, jak przygotować się do rozgrywki. Gracze nie powinni czytać scenariusza, ponieważ cóż to za przyjemność znać przebieg i zakończenie przygody?

Wstęp

Scenariusz rozgrywa się w miasteczku **Kendel**. Miasteczko to znajduje się na północy **Niepamiętnych Ziem** i jest rządzone przez nobila **Magdyharta Puszystobrodego**. Magdyhard ma 45 lat, długie włosy koloru brązowego i niebieskie oczy. Poznać go można po poduszkach pod oczyma oraz zamiłowaniu do muzyki. Niestety pomimo nazwiska nobil nie posiada brody.

Przeczytaj graczom poniższy tekst, by zrozumieli, w jakim miejscu się znajdują:

Niepamiętne Ziemie

Kiedyś na zachodzie **Exidium** znajdowały się potężne królestwa, rządzone przez jeszcze potężniejszych królów. Granice były klarowne, władza stabilna, a niektóre miasta nawet pławiły się w dobrobycie. Lecz później nadeszli baronowie razem ze swoimi czarcimi legionami. Obrócili królestwa w proch, pozostawiając przy życiu jedynie garstkę miast oraz wiosek. Gdy **Kruentis** – fałszywy bóg – zabił prawie wszystkich baronów oprócz **Re-Vanarka**, ludzie próbowali powrócić do dawnego ładu. Silni nobilowie przejęli władzę w miastach, przejmując kolejne wioski i poszerzając swoje granice. Nie ma żadnych królów ani królestw, jest jedynie setka państw oraz krain, rządzonych przez lepszych lub gorszych nobilów. Kolejne wioski padają pod atakami czartów, a żaden nobil nie chce ustąpić drugiemu. Sojusze są krótkotrwałe, granice niestabilne, a drogi niebezpieczne. Zachód już nie wygląda tak jak kiedyś i zapewne już nigdy nie powróci do dawnej świetności.

Witamy na Niepamiętnych Ziemiach.

Kendel składa się z serii trzy-, lub dwupiętrowych domostw, w którym mieszka po kilka rodzin. Brązowe, drewniane dachy oraz gliniana droga, w których toną pojedyncze, płaskie płyty skalne nadają Kendel brudnego, wiejskiego wyglądu. Miasteczko jest otoczone palisadą, strzeżoną dwoma drewnianymi strażnicami. Miasto posiada osiemdziesięciu wojów, dwóch weteranów oraz jednego lorda. Jak widać, Kendel jest wyjątkowo małą mieściną, lecz jest wspomagane przez jeszcze dwie wioski – Kennal i Hryhnik, które posiadają dosyć imponującą hodowlę krów oraz baranów. Część wojów służących miasteczku pochodzi również z tych wsi.

Wędrowcy rozpoczynają scenariusz w Owczym Zajeździe, trzypiętrowej karczmie znajdującej się pod palisadą miasteczka. Tutejszą specjalnością jest baranina serwowana z tanim piwem i ziemniakami (4 szaraki za porcję).

Wędrowcy zebrali się w Kendel zapewne po to, by znaleźć sobie pracę. Powoli w sakwach brakuje **aureoli** oraz **szaraków**, a nobilowie zazwyczaj poszukują wędrowców do wykonania brudnej roboty.

Na parterze Owczego Zajazdu są rozstawione drewniane ławy wraz z prostokątnymi stołami. Z kuchni czuć zapach pieczonego mięsa.

Daj wędrowcom kilka minut na porozmawianie o obecnej sytuacji. Zapytaj ich, jak się poznali.

Próby w scenariuszu

W niektórych momentach scenariusz będzie wymagał od Wędrowca zaliczenia próby (np. Wiedzy). Oczywiście chodzi tutaj o zwyczajną próbę, wymagającą wyrzucenia na kościach wyniku 4 lub wyżej, chyba że tekst mówi co innego.



Scena 1: Klient

Gdy tylko pierwszy wędrowiec napomknie coś o szukaniu pracy, lub ktoś wstanie z ławy, do stołu postaci nieśmiało zbliży się pewien człowiek. Odczytaj poniższy tekst:

*W... witam. Nazywam się **Orfryd Jansen** i jestem **bestiarykem**. Po waszych brudnych strojach i uzbrojeniu sugeruję... że jesteście Wędrowcami, prawda? Zgadłem? Wiedziałem! Czy... szukacie być może pracy? Mam pewną małą prośbę... nawet nie wiem od czego zacząć *wyjmuje z sakiewki świecącą aureolę* mam pieniądze, nie będę kantował, a zadanie nie jest takie ciężkie. Co wy na to?*

Kruentis powinien w tej chwili dać znać Wędrowcom, że jedna aureola to nadal niezły majątek. Za to można kupić naprawdę porządne uzbrojenie i upijać się do białego rana. Jeśli wędrowcy zaproszą Orfryda do stołu lub zapytają go o szczegóły, odpowiada:

Niedawno ze wsi Hryhnik przybył tutaj chłop, przy piwie opowiadał, jak to w starym Kamiennym Oku widziano skrzydlatą, latającą postać, która kręciła kółka wokół wieży. Znacie Kamienne Oko? To taka stara wieża, która kiedyś służyła jako punkt obserwacyjny dla wojów. Została ona zniszczona jakieś dwadzieścia lat temu przez czarty, a następnie splądrowana przez grupę zbirów. Jest kompletnie opuszczona, bo wojacy nie chcą się zapuszczać na te tereny, nic tam nie ma. Chłop mówił, że jest to... anioł, ludzie się pukali w głowę, ale... on wyjął z kieszeni ogromne, niebieskie pióro i chwalił się nim przed wszystkimi! Natychmiast do niego podbiegłem, ale nie chciał go sprzedać za żadne pieniądze. Powiedział, że mogę je znaleźć przy starej wieży, jeśli jakieś jeszcze zostały. Potrzebuję kogoś, by przebadał cały teren i znalazł pióra, które pozostawił po sobie ten anioł. Potrzebuję je do badań! Błagam was, przynieście mi ich jakiś worek, to dostaniecie ode mnie monetę!

Z tak sowitą zapłatą, Wędrowcy nie mają powodu odmówić. Przed zakończeniem rozmowy, Orfryd dodaje jeszcze:

Droga do tego miejsca jest niebezpieczna, więc... dobra, dam wam 30 szaraków z góry, żeby się przygotować, czyli po wykonaniu misji jestem wam winien 770. Obejrzyjcie się po mieście i weźcie potrzebny ekwipunek. Nie ma żadnego limitu czasowego, po prostu gdy będziecie mieć pióra, zgłoście w moim domu, podam wam adres.

Orfryd Jansen

Za młodu Orfryd pracował jako masztalerz (osoba zajmująca się końmi) w swojej rodzinnej wsi Kennal. Wcześnie odkrył swoje zamiłowanie do zwierząt i chęć ich poznawania.

Mając 16 lat udało mu się pochwycić garma, który przywędrował ze swoją watahą z Kłów Vakona.

Tak naprawdę Orfrydowi niewiele zależy na wiedzy, pragnie zlokalizować rzadkie okazy zwierząt oraz potworów, by je sprzedać handlarzom oraz nobilom. Chce jak najszybciej wyprowadzić swoją rodzinę ze wsi i przenieść ich do o wiele bezpieczniejszego miasta.

Wiek: 29

Wygląd: jasna skóra, krótkie włosy ciemny-blond zaczesane na prawy bok, lekki „poranny zarost", ślady zadrapań i ugryzień na rękach

Znaki szczególne: wydaje się być przesądny i niepewny siebie

Talenty: światowy

Ekwipunek: pałka, ubrania uczonego dobrej jakości, 2 aureole, książeczka z notatkami na temat okolicznych bestii

Bijatyka (BI): 1

Fechtunek (FE): 1

Krzepa (KR): 1

Mowa (MO): 3

Precyzja (PR): 1

Rzemiosło (RZ): 3

Skupienie (SK): 2

Strzelectwo (ST): 2

Szybkość (SZ): 2

Wiedza (WD): 3

Wigor (WG): 1

Wygląd (WY): 3



Scena 2: Przygotowania

Przed wyruszeniem w drogę Wędrowcy mają czas by przygotować się w Kendel do wyprawy, wydając szaraki, które zostały im w kieszeni i te, które dał im bestiaryk.

W mieścinie znajduje się kilka przydatnych miejsc.

Owczy Zajazd

Karczma, w której Wędrowcy rozpoczynają swoją wyprawę. Ulokowany pod palisadą, niedaleko bramy południowej.

Baranina z ziemniakami + tanie piwo – 4 szaraki (wyjątkowo dobre danie, +1 do końcowego wyniku kolejnej próby Krzepy lub Wigoru)

Kotlet wieprzowy + tanie piwo – 2 szaraki (można kupić na wynos)

***Owcza Ślina* (okoliczne wino)** – 10 szaraków za butelkę

Pokój na jedną noc (3 łóżka) – 2 szaraki

Osobliwości Grety

Sklep prowadzony przez 25-letnią Gretę, ładną i niezwykle wygadaną kobietę. Magazynowaniem oraz ochroną zajmuje się jej mąż Ortwyn. W sklepie można znaleźć różne towary, część z nich jest tańsza niż w pozostałych miastach. Cena pozostałych towarów taka sama jak w podręczniku głównym str. 71.

Na stanie: amunicja, bandaże, bukiety kwiatów, gwoździe, kilofy, koce, lampy, liny, łańcuchy, młotki, pochodnie, tyczki

Specjalne okazje: eksplodujący proch (5 szaraków), żrący kwas (4 szaraki)

Zbrojownia Kendel

Prowadzona przez starszego kowala Adberta zbrojownia, która wykonuje oręż dla wojów, ale z chęcią też odsprzeda część towaru podróżnym. Cena towarów taka sama jak w podręczniku głównym.

Na stanie

Broń: długie miecze, dwuraki, halabardy, kostury, kusze, łuki, maczugi, młoty, pałki, proce, sztylety, tarcze (z drewna), topory, włócznie

Pancerze: kolczugi, skórzane zbroje

Na specjalne zamówienie Adbert może również wykonać zbroję paradną (8,5 aureoli).

Stadnina rodziny Jon

Stadnina prowadzona przez rodzinę Jon. Czterdziestoletni Rajmar Jon nie tylko hoduje dobre konie, ale i sprzedaje też kury.

Koń – 200 szaraków

Kura – 10 szaraków

Wóz – 25 szaraków

Stolarnia

Ogromna hala mieszcząca wielu stolarzy przerabiających drewno przynoszone przez drwali, pracujących w lasach na południe od Kendel. Można tutaj zamówić i zakupić wiele różnych rzeczy z drewna (meble, ozdoby a nawet strzały i bełty), trzeba być jednak mieszkańcem Kendel lub podlegających wiosek, by uzyskać 20% rabatu.

Teatrzyk

Dom artystów z drewnianą sceną oraz ławami na dworze, mieści się na głównym rynku. Scena została wykonana przez tutejszych stolarzy z rozkazu nobila Magdyharta. Różne przedstawienia są organizowane co drugą kuborę. Niewielki dom pełni rolę magazynu oraz szatni dla artystów.

Kruentis może wykonać co drugą kuborę rzut k4, by sprawdzić co w tej chwili dzieje się na scenie.

1: pokazy tańców

2: wystawa malowideł oraz sprzedaż

3: kabaret

4: przedstawienie (głównie powieści o dzielnych rycerzach)

Dom nobila

Dwupiętrowy dom Magdyharta Puszystobrodego znajduje się na rynku. Jest otoczony wysokim, żelaznym płotem z bramą oraz ogrodem. Posiadłość jest strzeżona przez sześciu wojów (siła 3, szósty który jest lordem ma siłę 4).

Niełatwo jest się umówić na spotkanie z nobilem. Z przyjemnością jednak zawsze spotyka się z dobrymi muzykami, którzy potrafią mu dać próbkę swoich umiejętności.

Rynek

Rynek Kendel to jedyny brukowany kawał ziemi w tym miejscu. W każdy dzień pracy można tutaj znaleźć stoiska handlarzy sprzedających żywność i narzędzia do użytku domowego. Poza tym, za każdym razem gdy Wędrowcy przechadzają się po rynku, Kruentis może wykonać rzut k44 by określić jakie pogłoski dotarły do uszu Wędrowców. Kruentis może odczytać tę pogłoskę na głos, za wyjątkiem nawiasu kwadratowego, w nim znajdują się informacje dla niego.

11: *Słyszałeś? Ponoć ma tędy przejść armia od samego Asarona, by rozwalić te czarty co grasują jeszcze w okolicy. Mają mieć konnicę, łuczników i nawet kilku lansjerów, którzy nimi dowodzą. Cały legion!* [Nie do końca prawda – nie cała armia, lecz jeden oddział ma tutaj stacjonować i ruszyć później na wschód]

12: *Glastydzy ponoć były widziane na drodze na południe. Ja bym uważał... Gdzie jest jeden, tam też krążą jego bracia i siostry.* [Sprawdź spis potworów z podręcznika, by dowiedzieć się więcej na temat glastygów]

13: *Szukają ludzi do pracy przy wyrębie drzew. Ponoć dobrze płacą.* [Przyjmują postacie o Krzepie 3+ do pracy i płacą 9 szaraków na tydzień]

14: *Ponoć córka Tybalta, tego co stolarnią zarządza, została uprowadzona przez jakąś bestię na południe.* [Nieprawdziwa plotka, po prostu wyszła po kryjomu za tildrańczyka i przeprowadziła się na południe]

21: *W przyszłą alaborę ma tutaj przyjechać jakiś handlarz z zachodniej części z niezłym uzbrojeniem.* [Prawda, ma na stanie długie miecze mistrzowskiej roboty, kosztują one jednak 2 aureole za sztukę. Zasady dotyczące mistrzowskich broni znajdują się na stronie 76 podręcznika głównego]

22: *Ponoć lord Gert zachorował i teraz obrona północnej bramy, gdzie tam przesiaduje, osłabła mocno.* [Prawda]

23: *... no nie wciskam ci lewej aureoli do ręki! Naprawdę widziałem gigantycznego pająka na południowym trakcie leśnym!* [Kłamstwo]

24: *Nasi sąsiedzi z mieściny Ulrak mają ponoć jakiś problem z potworami w ściekach. Mam nadzieję, że to świństwo nie przejdzie do nas.* [Prawda, są to troglodyci]

31: *Możesz mi za to przywalić, ale mówię ci, nasz zakonnik jest hienołakiem, ma oczy takie jak one, całe jakieś białe i takie zwierzęce...* [Głupia pogłoska, po prostu ma bielmo na oku]

32: *Ponoć Greta ma w magazynie jakąś zbroję rycerską. A baron wie, skąd jej mąż to zajumał...* [Prawda, zaliczając próbę Mowy, Wędrowiec może przekonać Gretę by przyznała się do posiadania takiej zbroi. Sprzeda ją za 1 aureolę + 700 szaraków, pod warunkiem że bohaterowie nie pisną ani słówka komukolwiek w mieście.]

33: *Na wschodnim trakcie widziałem kilka dziwnych niedźwiedzi, miały białe futro i były masywne jak głaz. Chyba nażarły się ten cholernej krwi.* [Prawda, krążą tam krwiożercze zwierzęta]

34: *Na wschód zmierzał jakiś jegomość z samego Yushanu. Jechał na białym koniu, a za nim ciągnęła się karawana z przepięknymi, świecącymi wazonami oraz ptakami nie z tego świata. Tak mi szwagier mówił. Sprzedawał jakieś piękne miecze za sto aureoli!* [Bujda]

41: *Przy wyrębie drzew ponoć pracuje jakiś jeden chop, który jest dobrym zielarzem. Muszę się dowiedzieć który to jest, pomoże mi z tym bólem kolan.* [Prawda, jest to zielarz Solfen, który przeprowadził się tutaj ze wschodu]

42: *Znowu se to łopatę rozwaliłeś? Czemu nie pójdziesz do Odelii, ona zajmuje się druciarstwem, mieszka na tamtej uliczce.* [Prawda, Odelia jest niezwykle dobrą druciarką (Rzemiosło 4) i jest w stanie naprawić większość przedmiotów przyniesionych przez Wędrowców]

43: *Heinar, ten zarządca na wsi Kennal, ponoć narobił sobie długi u jakichś dziwnych ludzi. Teraz szuka pomocy. Oby go nobil wypieprzył i kogoś innego dał na tą fuchę, dziad tylko zabiera tym biednym ludziom szaraki z kieszeni.* [To prawda, narobił sobie długów na hazardzie i teraz szuka kogoś, kto mógłby tych lewych hazardzistów usunąć]

44: *Ja ci padom Henek, we wzgórzach tutaj siedzi żmij i to cholernie byczy. Sam go widziałem jak szedłem odwiedzić wujka. W pysku trzymał kufer z którego wylewało się aż złoto.* [Nieprawda. Szedł do wujka pijany i widział różne dziwne rzeczy]



Scena 3: Wybór ścieżki

Kamienne Oko, do którego mają zmierzać Wędrowcy, znajduje się gdzieś na wschodzie. Wieża co prawda jest już w dosyć kiepskim stanie, nadal jednak znacznie przewyższa drzewa rosnące w okolicy, dlatego można ją łatwo dostrzec.

Niestety, nie ma żadnej drogi, która by prowadziła w linii prostej na wschód, a pójście też takim skrótem byłoby samobójstwem, jako że pomiędzy Kamiennym Okiem oraz miastem znajdują się gęsty las oraz wyżyny. Są dwie drogi do wyboru:

Wędrowcy mogą wybrać **północną bramę** i udać się ścieżką polną, która omija las, i na następnym skrzyżowaniu odbić w kierunku wyżyn. Nie jest to niestety krótka droga, potwory jednak omijają te rejony, ponieważ często podróżują tymi otwartymi terenami handlarze razem ze swoimi strażnikami.

Wędrowcy mogą również wybrać **południową bramę** i udać się leśnym traktem. Dalej na południu znajdują się chaty drwali, bohaterowie jednak muszą skręcić kilkadziesiąt minut drogi przed nimi na wschód, by dostać się do wieży. Jest to krótsza droga od drogi północnej, niestety jednak o wiele bardziej niebezpieczna.

Jeśli jednak najbardziej bystry gracz zaliczy próbę Wiedzy, to może się domyśleć, że wozy z drewnem i drwalami, które tędy kursują są jednak pilnowane przez wojów i jeśli Wędrowcy popytają się po mieście lub poczekają kilka godzin, mogą się przyłączyć do transportu i wybrać się razem z nimi.

Jeśli gracze wybrali się drogą na północ, przejdź do rozdziału 4A (strona 129).

Jeśli gracze wybrali się drogą na południe, przejdź do rozdziału 4B (strona 131).

Jeśli udział w grze bierze czterech Wędrowców lub więcej, warto wzbogacić każdą z tych ścieżek o dodatkowe spotkanie, poza tymi przedstawionymi w opisie. Możesz je wygenerować za pomocą tabel na końcu tego podręcznika.

Scena 4A: Północna droga

Po przekroczeniu północnej bramy i udaniu się wzdłuż ścieżki, możesz odczytać Wędrowcom następujący opis:

Przed wami rozciąga się całkiem malownicza, otulona mgłą polana północnych Niepamiętnych Ziem. Lekki chłód gryzie was w policzki, a w waszych płucach krąży już rześkie powietrze, ciągnące ze wzgórz na północy. Idziecie nieutwardzoną drogą prosto na północ, omijając po drodze kilku innych podróżnych oraz handlarzy zmierzających do Kendel. Po chwili stoicie na skrzyżowaniu. Północna droga nie jest oznakowana, zachodnia prowadzi w kierunku wioski Kennal, na wschodniej tabliczce widnieje napis Ulrak (miasto innego nobila sąsiadujące z ziemiami Kendel) oraz Kamienne Oko. To jest wasz cel.

Jeśli Wędrowcy zechcą, mogą zboczyć ze ścieżki i wybrać się do pobliskiej wioski, lub odwiedzić północ. Mieścina Kendel została opisana w tym podręczniku, wygląd północnej części jest już jednak zależny od Kruentisa. Gracze mogą się dowiedzieć co nieco o tym miejscu z pogłosek na rynku Kendel.

Gdy już w końcu Wędrowcy zdecydują się pójść do Kamiennego Oka, możesz kontynuować czytanie:

Droga do Kamiennego Oka prowadzi prosto w las iglasty, po swojej prawej stronie widzicie zalesione wzgórza, w okolicy panuje idylliczna cisza, pozwalająca zapomnieć o problemach tego świata. Po jakiejś kolejnej godzinie marszu jednak, słyszycie dźwięk rzeczki. Znajdujecie się w głębi lasu, jeszcze wyraźnie widzicie drogę, większość ziemi jest jednak pokryta igłami z drzew. Przed wami znajduje się kamienny, zakrzywiony mostek, wybudowany nad korytem rzeki. Na mostku siedzą dwaj ludzie – obaj wyglądają jakby byli w średnim wieku. Jeden z nich siedzi z tyłu, mając w ręku łuk oraz kołczan ze strzałami. Drugi, stojący z przodu, ma założony skórzany pancerz oraz długi miecz za pasem, to on na widok Wędrowców natychmiast się odzywa:

„Witam! Zbieramy na piwo. Bez tego niestety nie możemy was przepuścić dalej. Bez nerwów tylko, w krzakach odpoczywają nasi kumple, którzy też są spragnieni i mają was na oku"

Jak się można łatwo domyślić – jest to napad. Najbardziej czujny Wędrowiec może wykonać próbę Precyzji, by przyjrzeć się krzakom i wsłuchać się w las. Jeśli próba jest udana, Wędrowiec może być całkiem pewien, że tak naprawdę ci dwaj nie mają żadnego wsparcia. Nieudana próba oznacza, że Wędrowiec nie może dokładnie określić ilu ludzi tak naprawdę ma ten zbir.

Inny, bardzo wygadany Wędrowiec może wykonać próbę Mowy, by dokładnie wsłuchać się w to jak zbir mówi i się zachowuje. Udana próba pozwala stwierdzić, że jest dosyć nerwowy i chyba kłamie o tym wsparciem w krzakach. Nieudana próba oznacza, że ciężko określić co zaraz zrobi.

Wędrowcy mogą zapłacić haracz, który wynosi 10 szaraków, zastraszyć zbirów (dochodzi wtedy do bezkrwawego konfliktu i rozmowy pomiędzy Wędrowcami i zbirami) lub po prostu wyjąć broń i rozpocząć walkę.

Złoczyńcy mają następujące cechy. Tak jak wspomniano wcześniej, nie mają tak naprawdę żadnego wsparcia – kłamali.

Gustaw Jord

Starszy z dwójki. Stoi na czele z mieczem w ręku.

Wiek: 38

Wygląd: jasna skóra, długie brązowe włosy, wąsy

Znaki szczególne: kłamliwy

Talenty: brak

Ekwipunek: długi miecz (*silna*), skórzana zbroja (*1,2,3*), sakiewka z 20 szarakami

Bijatyka (BI): 2

Fechtunek (FE): 2

Krzepa (KR): 3

Mowa (MO): 2

Precyzja (PR): 1

Rzemiosło (RZ): 1

Skupienie (SK): 1

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 2

Wiedza (WD): 1

Wigor (WG): 2

Wygląd (WY): 2

Ditri Kronbach

Cichy pomocnik swojego starszego kumpla.

Wiek: 35

Wygląd: opalona skóra, półdługie przetłuszczone blond włosy, siniec pod lewym okiem

Znaki szczególne: małomówny

Talenty: brak

Ekwipunek: łuk (dystans), 5 strzał, plecak, dwa bochenki chleba, butelka wina, ubranie z kapturem,

Bijatyka (BI): 1

Fechtunek (FE): 2

Krzepa (KR): 2

Mowa (MO): 1

Precyzja (PR): 2

Rzemiosło (RZ): 1

Skupienie (SK): 2

Strzelectwo (ST): 2

Szybkość (SZ): 2

Wiedza (WD): 1

Wigor (WG): 1

Wygląd (WY): 2

Po rozprawieniu się ze zbirami, ekipa może ruszać dalej.

Niestety, dalsza część leśnego traktu, prowadząca do Kamiennego Oka, jest pokryta **Bluszczem Trumlera**. Jest to niebezpieczna roślina, która wydziela z siebie paraliżującą truciznę. Trucizna poza paraliżem nie zagraża życiu ofiary. Wędrowiec, który ma zawód mający coś wspólnego z roślinami (np. zielarz lub ogrodnik), może bezpiecznie zebrać bluszcz razem z trucizną, by wykorzystać je później. W innym przypadku konieczna jest udana próba Rzemiosła, przy nieudanym rzucie Wędrowiec zostaje na chwilę sparaliżowany i nie może powtórzyć próby. Wędrowiec potrzebuje worka, słoika lub ubrań na każdy pęk bluszczu.

Ofiara, która zetknie się z bluszczem, ma końcowy wynik kolejnej próby obniżony o 4.

Bluszcz pokrywa całą okolicę: każdy Wędrowiec będzie musiał wykonać próbę Precyzji, jeśli chce wyminąć bluszcz, lub Wigoru, jeśli chce zignorować efekty paraliżu. Nieudana próba skutkuje skurczem mięśni i opisaną wyżej karą do kolejnego rzutu.

Wędrowcy mogą również podpalić bluszcz, ogień i dym jednak na pewno przyciągną uwagę potworów leśnych oraz wojów z Kendel.

Ostatnia przeszkoda w drodze do Kamiennego Oka, znajduje się przy przejściu obok jeziora, poza którym kończy się już las, a rozpoczyna się polana, na której postawiona jest strażnica. Po dotarciu do tego miejsca, Wędrowcy odruchowo chowają się za krzakami oraz drzewami – obok jeziora kręci się rodzina czerwonych dzików. Prawdopodobnie zwierzęta te opite są krwią Kruentisa i są niebezpieczne. Woda w jeziorze nawet z tej odległości ma widoczne czerwone zabarwienie, a dziki właśnie z niego piją. Wędrowcy widzą cztery osobniki – jednego masywnego dzika, oraz trzy małe (**jeśli graczy jest czterech lub więcej, małych dzików jest pięcioro**). Duży jest prawdopodobnie samicą, a pozostałe dziećmi. Bohaterowie nie muszą szarżować w kierunku potworów, bestie te na razie nie zdają sobie sprawy z obecności Wędrowców, gracze mogą więc spróbować prześlizgnąć się obok wrogów – wymagane będą próby Precyzji u każdego, przy nieudanym rzucie postać nadeptuje na gałąź lub robi szum krzakami, co zwraca uwagę zwierząt. Dziki można również zniechęcić do walki wspinając się drzewa, wystarczy wtedy odczekać chwilę, aż bestie się znudzą i sobie pójdą.

Dzik

Zwierzęta opite krwią z jeziora.

Wiek: ??

Wygląd: czerwone futro

Znaki szczególne: ???

Talenty: brak

Ekwipunek: kły-szable (silne)

Bijatyka (BI): 3 (locha) 2 (warchlaki)

Fechtunek (FE): 0

Krzepa (KR): 2 (locha) 1 (warchlaki)

Mowa (MO): 0

Precyzja (PR): 1

Rzemiosło (RZ): 0

Skupienie (SK): 1

Strzelectwo (ST): 0

Szybkość (SZ): 2

Wiedza (WD): 0

Wigor (WG): 2 (locha) 1 (warchlaki)

Wygląd (WY): 1

Część 4B: Leśny trakt

Transportowi drewna przewodzi starszy drwal **Tybar Kromler.** Poza nim, transport składający się z czterech dużych wozów ciągniętych przez woły ochrania sześciu wojów (każdy z nich uzbrojony jest w zbroję skórzaną oraz topory dwuręczne, w kieszeniach posiadają 2+1k4 szaraków, każdy woj ma siłę 3).

Przyłączenie się do transportu oczywiście nic nie kosztuje, wystarczy że Wędrowcy dogadają się z samym Tybarem, gdy jego wozy przyjadą do miasta. Gdy już Wędrowcy wyjdą przez południową bramę, możesz odczytać następujący opis okolicy:

Znajdujecie się w gęstym lesie iglastym na południe od Kendel. Na błotnistej ścieżce widoczne są ślady kół wozów, a na niektórych drzewach są wymalowane niewielkie, czerwona koła, prawdopodobnie po to, by zagubieni Wędrowcy mogli łatwiej odnaleźć drogę powrotną do miasta. Nie wiecie, co znajduje się poza traktem, ale słyszycie dobiegające z dziczy odgłosy ptaków, co jakiś czas również do waszych uszu dobiega szelest krzaków.

Podróż razem z transportem powinna przebiegać na początku spokojnie, gracze mogą w międzyczasie porozmawiać z Tybarem oraz wojami. Kruentis może wykorzystać tabelę z plotkami na rynku Kendel, by wylosować pogłoskę, której dowiedzieli się Wędrowcy.

Jakieś dwa kilometry przed obozem drwali, z krzaków nagle na drogę wyskakuje glastyg. Dwunożny człowiekkozioł wykrzykuje w kierunku ekipy:

Duz! Duz! Gryzie nas. Tam. Idź idź idź!

Ktoś z wojów nagle krzyknął przestraszony i rusza w kierunku potwora. Reszta wojów trzyma się blisko wozów. Tybar wykrzykuje:

Glastydzy nas napadły! Do broni!

Wyraźnie przestraszony potwór zaczyna wyć i wzywa swoich kompanów.

Na miejscu pojawiają się kolejne glastydzy – trzy, dokładniej mówiąc. Dwa z nich są zajęte walką z wojami, ten pierwszy jednak szarżuje w kierunku Wędrowców, dochodzi do walki

Glastyg

Potwór przypominający połączenie kozła z człowiekiem. Rzadko opuszcza lasy i atakuje ludzi.

Wiek: ???

Wygląd: jak typowy przedstawiciel swojej rasy potworów

Znaki szczególne: ???

Talenty: brak

Ekwipunek: toporek własnej roboty (silna, prymitywna)

Bijatyka (BI): 3

Fechtunek (FE): 3

Krzepa (KR): 3

Mowa (MO): 1

Precyzja (PR): 1

Rzemiosło (RZ): 1

Skupienie (SK): 1

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 2

Wiedza (WD): 1

Wigor (WG): 2

Wygląd (WY): 0

Po pokonaniu glastygów, Tybar zatrzyma cały transport i poprosi Wędrowców, by ci zbadali teren, z którego przybyły potwory, czy jeszcze ktoś się tam nie kryje. W razie niebezpieczeństwa mają wycofać się z powrotem do niego oraz wojów.

Wędrowcy mogą bez problemu podążać śladami kopyt glastygów w głąb lasu. Najbardziej spostrzegawczy bohater może zauważyć, że niektóre gałązie oraz krzaki są tutaj połamane, tak jakby coś ciężkiego tędy przebiegło.

Po kilku minutach wędrówki przez gąszcz, Wędrowcy trafią na zniszczony obóz glastygów. Namioty wykonane ze skóry zwierząt zostały zerwane, z zapasów mięsa zostały tylko kości, a na ziemi leży kilka trucheł tych potworów. Rejon jednak wygląda na bezpieczny.

Gdy Wędrowcy będą chcieli zbadać obóz, lub będą próbowali się z niego wycofać, z krzaków nagle wyskoczy i zacznie szarżować w ich stronę krwawe zwierzę – jest nim biały niedźwiedź z dwiema głowami.

Dwugłowy Niedźwiedź

Zwierzę poważnie skażone krwią Kruentisa.

Wiek: ???

Wygląd: białe futro, dwie głowy, zakrwawione pazury oraz pyski.

Znaki szczególne: mutacje

Talenty: brak

Ekwipunek: pazury oraz zęby (cecha „silny")

Bijatyka (BI): 4

Fechtunek (FE): 0

Krzepa (KR): 5

Mowa (MO): 0

Precyzja (PR): 1

Rzemiosło (RZ): 0

Skupienie (SK): 1

Strzelectwo (ST): 0

Szybkość (SZ): 3

Wiedza (WD): 1

Wigor (WG): 3

Wygląd (WY): 0

Niedźwiedź jest bardzo groźnym przeciwnikiem, początkujący Wędrowcy mogą mieć z nim poważne problemy w bezpośredniej walce, na miejscu jest jednak kilka rzeczy, które mogą pomóc w potyczce, i Kruentis powinien graczy o nich poinformować:

• Na brzegu obozu glastygi wykopały dół z palami na dole, prawdopodobnie by chwytać zwierzęta na pożarcie. Można sprowokować bestię do szarży i sprawić, że tam wpadnie.

• Pod jednym drzewem rosną karmazynowe pokrzywy – paskudna roślina, która powoduje bolesne podrażnienia po kontakcie ze skórą. Gdyby Wędrowcom udało się jakoś przechytrzyć bestię, by do nich wpadła, albo rzucić jej nimi w pysk, to niedźwiedź byłby znacznie osłabiony (-4 do końcowego wyniku wszystkich prób).

Jeśli trzech lub mniej Wędrowców bierze udział w przygodzie – jedna z głów niedźwiedzia wydaje się być martwa, nie rusza się w ogóle. W czasie rzutu na trafienie, Kruentis bierze pod uwagę tylko jedną głowę tego niedźwiedzia, gracze nie mogą trafić „martwej".

Jeśli czterech lub więcej Wędrowców bierze udział w przygodzie – można potyczkę dodatkowo utrudnić tym, że obie głowy niedźwiedzia „działają" i są niezwykle agresywne. W czasie rzutu na trafienie, jeśli Wędrowiec trafi w głowę, gracz musi rzucić jeszcze raz k4, by ustalić w którą dokładnie głowę padł cios (1-2: lewa, 3-4: prawa). Mówiąc prościej: niedźwiedź ma dodatkową kończynę, którą można zranić. Jednak jeśli jedna głowa niedźwiedzia zostanie odcięta – zginie cała bestia. Niedźwiedź może też atakować dwóch Wędrowców jednocześnie – czyli w czasie przeprowadzania ataku, dwóch graczy jednocześnie musi jakoś zareagować.

Obóz glastygów można przeszukać, wymaga to testu Precyzji jednego Wędrowca. Znalezione przedmioty zależą od tego, jaki końcowy wynik osiągnięto:

3 lub mniej: prymitywny toporek (silny, prymitywny)

4-8: co wyżej + czaszka bestii warta 20 szaraków

9 lub wyżej: co wyżej + zakopana włócznia

Po rozprawieniu się z niedźwiedziem, Wędrowcy mogą wrócić powrócić do drwali. Tybar podziękuje bohaterom i odprowadzi ich z resztą ekipy do kolejnego skrzyżowania. Jedna droga prowadzi do obozu drwali, a druga biegnie w kierunku Kamiennego Oka. W tym momencie drużyna musi się odłączyć od drwali i ruszyć sama w kierunku strażnicy. Na szczęście dalsza droga jest bezpieczna.

Wędrowcy mogą również zboczyć z drogi i udać się w kierunku obozu drwali, by chwilę odpocząć. W przyszłości, po zakończeniu przygody, Wędrowiec może się również tutaj podjąć pracy. Tybar poszukuje cały czas nowych ludzi do roboty, ponieważ stolarze cały czas zbierają zamówienia od różnych handlarzy. Przyjmuje on do roboty tylko Wędrowców z Krzepą co najmniej 3 lub kogoś, kto ma zawód drwala. W czasie półrocznej przerwy, Wędrowiec dodatkowo może zarobić 8 szaraków tygodniowo lub, jeśli ma profesję drwala - aż 10.

Część 5: Wieża

Kamienne Oko wygląda dosyć ponuro. Wieża wygląda jeszcze jakby była w dobrym stanie, murek jednak, którą ją otaczał, jest w kompletnych ruinach. Sam budynek posiada kamienne schody na zewnątrz, które prowadzą do masywnych, drewnianych drzwi – są one uchylone. Okna w wieży zostały z jakiegoś powodu zabite deskami. Sztandar na szczycie został zerwany.

Wokół wieży Wędrowcy mogą znaleźć 2k4 szarych piór, które rzeczywiście są nienaturalnie duże, zgodnie ze słowami bestiaryka.

Jeśli udział w grze bierze czterech lub więcej Wędrowców, możesz wprowadzić dodatkowo do przygody trupa woja leżącego pod murkiem. Ma na sobie skórzaną zbroję oraz stary miecz. Jeśli Wędrowcy będą chcieli mu się przyjrzeć, okazuje się, że jest to nieumarły, który natychmiast ich atakuje (przeciwnik jest ten opisany w podręczniku głównym). Pamiętaj, że ma założony pancerz, więc prosty oręż jest tutaj nieprzydatny!

Parter

Wejście do Kamiennego Oka wygląda pozornie bezpiecznie. Jednak pierwszy Wędrowiec który jednak tam wejdzie, musi wykonać próbę Precyzji. Jeśli ją zaliczy, zauważy że przy drzwiach założona jest pułapka – sznurek, który po pociągnięciu zrzuca na wchodzącego tasak zawieszony na suficie. Jeśli próba Precyzji nie wyjdzie, to niestety tasak spada na Wędrowca i obniża stan zdrowia losowej kończyny o jeden stopień (jedynie zbroja płytowa przed tym ochroni).

Na parterze znajdują się łóżka, rozwalone skrzynki oraz pełno śmieci, i niestety wygląda na to, że miejsce zostało ogołocone przez innych podróżnych. Dowolny Wędrowiec może wykonać próbuję Precyzji, by przeszukać pomieszczenie. Przedmioty które znajduje zależne są od końcowego wyniku:

3 lub mniej: włócznia

4-8: co wyżej + 5 strzał, dywanik wart 20 szaraków

9 lub wyżej: co wyżej + schowanych 30 szaraków

Pierwsze piętro

Na pierwszym piętrze wieży panuje kompletny mrok. Można wprowadzić do środka trochę światła, wyrywając deski, które zostały tutaj przymocowane do okien. Drobne strugi światła przebijają się do środka, dzięki nim można zlokalizować okna w tej ciemności.

Jeśli Wędrowiec wejdzie do tego pomieszczenia nie zapalając wcześniej pochodni lub lampy, nadepnie na kolejną pułapkę – grubą wiązkę sznurów, która pociąga za kuszę wycelowaną prosto w wejście. Stary bełt leci na oślep w ofiarę, i podobnie jak poprzednia pułapka, obniża stan zdrowia losowej kończyny o jeden stopień (zbroja płytowa nadal może ochronić przed ranami).

Wędrowcy mogą wykorzystać drewno oraz materiały na parterze (np. łamiąc łóżka), by stworzyć prowizoryczne pochodnie.

Pierwsze piętro jest niemal puste, poza jedną rzeczą – pod oknem jest postawiona niewielka, naładowana, jednoosobowa balista. Wędrowiec z Krzepą 3 lub większą jest w stanie ją pchnąć na drewnianych kołach, a z pomocą drugiej osoby jest w stanie ją przenosić pomiędzy piętrami. Celny strzał z małej balisty kompletnie ignoruje pancerz i obniża stan zdrowia trafionej kończyny o trzy stopnie.

Drugie piętro

Długie, kręte, kamienne schody prowadzą na ostatnie piętro budynku. Na szczycie znajduje się składowisko, wypełnione dużymi skrzyniami. Są one w większości puste, lub wypełnione jedzeniem, którą zdążyło zgnić. Całe pomieszczenie jest z tego powodu wypełnione zapachem zgnilizny. Panuje też tutaj półmrok, przez zabite częściowo deskami okna.

Gdy Wędrowcy zaczną badać pomieszczenie, zza skrzyń nagle znikąd wychodzi postać... która rzeczywiście przypomina anioła. Przez półmrok i fakt, że się ukrywa, ciężko jest niestety wychwycić rysy twarzy, wyraźnie jednak widać humanoida z ruszającymi się lekko pierzastymi skrzydłami. Postać mówi do Wędrowców:

„Witajcie. Czego tuuuuutaj szukacie podróżnicy? Chciałem odpocząć. Jak wam Prawdomówca może pomóc?"

Wędrowcy mogą porozmawiać z aniołem. Będzie on odpowiadał na każde ich pytanie, sam również przedstawia się jako anioł, służący Prawdomówcy, będzie jednak unikał tłumaczenia szczegółów i w razie potrzeby będzie mówił dziwnymi zwrotami, nieznanymi dla Wędrowców. Jeśli któryś Wędrowiec poprosi go o pióra, to z chęcią je „pożyczy". Będzie starał się trzymać cienia i zasłaniać twarz.

Jeśli jednak któryś z Wędrowców zdecyduje się podejść bliżej po pióra, „anioł" natychmiast na niego wskakuje. Wymagana jest próba Precyzji – nieudany rzut oznacza, że postać na wskoczyła na Wędrowca, przybiła go do ziemi i pokazała swoją prawdziwą naturę.

„Chodźcie paskudne świnie plugawiące ten świat! POŻERĘ WAS WSZYSTKICH!"

Jak się okazuje, anioł jest po prostu ohydnym czartem, który ma skrzydła przypominające anielskie – jednak z szarymi piórami. Dalsze rozmowy nie mają sensu, Wędrowcy muszą pokonać paskudę, lub uciekać i powiedzieć wszystkim prawdę.

Bohaterowie mogą również wykorzystać otoczenie (duże, pokładane jedna na drugiej skrzynie, okna) by pokonać czarta. Nie jest to niestety łatwy przeciwnik.



„Anioł”

Czart, który udaje anioła by sprowadzić do Kamiennego Oka bezbronnych ludzi. Jest z gatunku „mięch”, nie ma więc na szczęście żadnych groźnych specjalnych zdolności, poza możliwością szybowania na skrzydłach.

W skrzyniach trzyma pozostałości po swoich ofiarach.

Wiek: ???

Wygląd: przypomina mocno zmutowanego człowieka, ostre zęby, długie szpony, szara skóra, opierzone skrzydła

Znaki szczególne: ???

Talenty: latanie

Ekwipunek: skrzydła (30 piór, wydaje się, że reszta z nich została wyrwana lub strzepana), długie szpony

Bijatyka (BI): 3

Fechtunek (FE): 3

Krzepa (KR): 3

Mowa (MO): 2

Precyzja (PR): 2

Rzemiosło (RZ): 0

Skupienie (SK): 2

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 3

Wiedza (WD): 2

Wigor (WG): 3

Wygląd (WY): 0

Epilog

No i... to wszystko. Pogłoski o aniele okazały się być fałszywe, a prawda jak zawsze jest dla ludzi bolesna – anioł okazał się być jedynie czartem, który wykorzystywał łatwowierność ludzi.

Wędrowcy mogą zakończyć tę przygodę na wiele sposobów. Mogą wyrwać pozostałe pióra czartowi, spakować je i nieźle na tym zarobić sprzedając je bestiarykowi, albo mogą po prostu powiedzieć wszystkim prawdę. Mogą nawet wyjść na bohaterów, jeśli wrócą do miasta ze zwłokami czarta, który się tutaj panoszył.

Agonia nie musi być ciągłą... *agonią* dla bohaterów. Heroizm i zwycięstwa również mają tutaj swoje miejsce, lecz często przychodzą one z bolesnym kosztem. Czy anioły naprawdę jeszcze istnieją? Albo, czy w ogóle kiedykolwiek istnieli i służyli jakiemuś prawdziwemu bogu?

Eh... może lepiej wrócić do Kendel i kupić sobie zasłużone kufle piwa.

Dalsze przygody

Kendel oraz okoliczne wioski idealnie nadają się na rozpoczęcie dłuższej kampanii w świecie Exidium.

By przygotować się na kolejne sesje, wystarczy że wykorzystasz pogłoski, które krążą po mieście (patrz str. 128).

Orfryd będzie również zadowolony z uczciwej roboty wykonanej przez Wędrowców, więc może ich nająć na kolejne wyprawy, poniżej kilka pomysłów:

✗ Sproszkowane zęby garmów są ponoć cenionym przez nobilów środkiem na potencję. Bestie te można spotkać na północy.

✗ Orfryd może zbić majątek sprzedając jajo roka innemu nobilowi. Gniazda roków położone są bardziej w kierunku północnego wschodu.

✗ W okolicy kopalni na północy widziano dwunożne, zielone kreatury. Czyżby trolle? Jeden taki wzięty w niewolę, do badań, by się przydał.

Pomoc w rozwoju kampanii

Na kolejnych stronach tego dodatku znajdują się materiały, które służą jako pomoc prowadzącemu w układaniu kolejnych przygód w kampanii.

Dzięki nim można również prowadzić gry „na żywioł”, losując potrzebne rzeczy w trakcie trwania przygody, bez wcześniejszego przygotowania.

Wioska Kennal

Wioska Kennal, która znajduje się niedaleko Kendel, to dosyć pokaźna osada powoli ubiegająca się o status miasta.

"Dobrobyt Kennalu nie znajduje jednak odzwierciedlenia w najważniejszej osobie wioski, jej zarządcy. Heinar, bo tak się nazywa człowiek, który ma tutaj ostatnie słowo, jest mężczyzną uzależnionym od hazardu. Narobił on sobie całkiem spore długi u podróżnych, którzy zatrzymują się w okolicznej karczmie. Teraz szuka ludzi, którzy by mu pomogli wyjść z tych tarapatów.

Są cztery miejsca, które warto zwiedzić w tej osadzie: stara strażnica, dom kowala Gustafa oraz karczma „Lasek”.

Stara strażnica

Stara strażnica Kennalu to tak naprawdę tylko kamienna wieża, przypominająca tę z Kamiennego Oka.

Stacjonuje tutaj kilku wojów – najsilniejszych chłopów żyjących na wsi. Poza sporadycznym patrolowaniem wioski, mężczyźni ci zajmują się również pracą na roli i hodowli.

Najważniejszym człowiekiem w starej strażnicy jest topornik Evans Jonnik, zwany Zamaszystym. Evans zasłużył się w bitwie z glastygami, które kiedyś napadły miasto Kendel: to on zadał decydujący cios przywódcy hor-

dy swoim pięknym, żelaznym toporem, którego nazywa „Beatka". Evans żyje samotnie, nigdy nie miał szczęścia do do kobiet, a przez walkę z potworami dorobił się też trochę oszpecających blizn na twarzy.

Jeśli w drużynie Wędrowców jest ktoś o zawodzie wojowniczym lub żołnierskim, to Evans natychmiast dostrzega w nim potencjał i oferuje swoje usługi jako trener. **W czasie półrocznej przerwy, może on zwiększyć jego cechę Fechtunku lub nauczyć jakiegoś talentu związanego z toporami za połowę ceny.**

Evans „Zamaszysty" Jonnik

Woj-weteran z Kendel. Mistrz walki toporem.

Wiek: 40

Wygląd: krótka, czarna broda oraz długie wąsy, blizny na twarzy, długi nos, zielona peleryna

Znaki szczególne: brzydki, blizna, odważny

Talenty: latanie

Ekwipunek: topór „Beatka" (silna, ciężka), peleryna, kolczuga, 60 szaraków, gorzała

Bijatyka (BI): 3

Fechtunek (FE): 5

Krzepa (KR): 4

Mowa (MO): 2

Precyzja (PR): 2

Rzemiosło (RZ): 3

Skupienie (SK): 2

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 3

Wiedza (WD): 2

Wigor (WG): 3

Wygląd (WY): 1

Kowal Gustaf

Gustaf jest starym kowalem, który wykuwa narzędzia oraz podkowy dla mieszkańców Kennal. Rzadko nachyla się nad kowadłem by wykuć jakieś narzędzie do zabijania, wie jednak, jak to robić - w końcu to właśnie on wykuł legendarny topór Evansa.

Wędrowcy mogą zakupić u Gustafa narzędzia, lub zamówić sobie jakąś broń (muszą jednak wtedy dopłacić kilka szaraków oraz odczekać jeden dzień).

Jeśli jednak bohaterowie nie mają przy sobie zbyt wielu monet, mogą zawsze wykonać dla Gustafa przysługę: chce on poszerzyć odrobinę swoją działalność – potrzebuje kogoś kto pomógłby mu bezpiecznie dotrzeć do Kendel z najlepszymi, żelaznymi wytworami jakie posiada. W zamian za eskortę, Gustaf może się odwdzięczyć wykuwając jedną dowolną, wybraną przez Wędrowców broń (nie jest to żadna broń mistrzowska, po prostu zwyczajny, dobrze wykonany oręż).

Wędrowcy mogą jeszcze w inny sposób zainwestować w działalność Gustafa: przekazując mu 10 piór, które może później odsprzedać u wędrownego handlarza. Z pomocą tych pieniędzy, Gustaf może zakupić nowe narzędzia i zatrudnić czeladnika. Zapewni również bohaterom drobną zniżkę na wszystkie wyroby (ok. 20%).

Jeśli gracze wykonają obie powyższe czynności, po półrocznej przerwie Kruentis może przyjąć, że działalność Gustafa znacznie się już rozwinęła – handluje już orężem i gdy kolejnym razem Wędrowcy odwiedzą wieś, może on im zapewnić zniżkę na wszystkie towary (ok.30%).

Gustaf Renik

Stary, lecz nadal ambitny kowal ze wsi Kennal.

Wiek: 47

Wygląd: siwiejąca broda, zmarszczki, poparzone dłonie

Znaki szczególne: spokojny, pracowity, perfekcjonista

Talenty: brak

Ekwipunek: młot kowalki, 20 szaraków, zwyczajne ubrania

Bijatyka (BI): 2

Fechtunek (FE): 2

Krzepa (KR): 3

Mowa (MO): 2

Precyzja (PR): 2

Rzemiosło (RZ): 4

Skupienie (SK): 2

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 2

Wiedza (WD): 1

Wigor (WG): 2

Wygląd (WY): 2

Karczma „Lasek"

„Lasek" to całkiem pokaźna karczma ulokowana w centrum osady. Ma dwa piętra, zazwyczaj klienci siedzą tylko na parterze, w czasie wesel jednak udostępniane jest parze młodej drugie piętro.

Miejsce to jest też znane z tego, że porządni chłopi tracą swoje szaraki na grze w karty oraz kości z Wędrowcami, którzy tutaj się zatrzymują. Bohaterowie muszą się więc liczyć z tym, że karczmarz i jego żona będą patrzeć podejrzliwie i obserwować każdy ich ruch w pobliżu miejscowych

Wieczorem Wędrowcy rzeczywiście mogą spotkać podejrzanych typów siedzących przy stole z kartami. Jeśli zechcą, mogą zaryzykować i przyłączyć się do gry, lub przepędzić hazardzistów z osady. Należy jednak uważać, są oni uzbrojeni

Wędrowcy kanciarz (x3)

Wędrowni oszuści z innego miasta. Próbują wykorzystać łatwowierność wieśniaków.

Wiek: różny

Wygląd: różny

Znaki szczególne: różne

Talenty: brak

Ekwipunek (każdy): sztylet (prosta, zabójcza), dobre ubrania, 20 szaraków

Bijatyka (BI): 2

Fechtunek (FE): 2

Krzepa (KR): 2

Mowa (MO): 3

Precyzja (PR): 3

Rzemiosło (RZ): 2

Skupienie (SK): 2

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 2

Wiedza (WD): 2

Wigor (WG): 1

Wygląd (WY): 2

Wędrowcy mogą się również w karczmie najeść oraz napić.

Kotlet wieprzowy + tanie piwo – 3 szaraki

***Owcza Ślina* (okoliczne wino)** – 11 szaraków za butelkę

Pokój na jedną noc (3 łóżka) – 2 szaraki

Wioska Hryhnik

W przeciwieństwie do Kennalu, Hryhnik nie może szczycić się takim bogactwem. Ludzie z miasta śmieją się, że już sama nazwa tej osady celnie oddaje szpetotę regionu

Hryhnik jest założony w lesie niedaleko Moczar Karlensa. Osada ta ukształtowała się z obozu zielarzy, którzy zbierali rzadkie rośliny rosnące na tutejszych moczarach. Pierwszym zielarzem był mistrz wywarów Karlens, który później został zarządcą tego miejsca.

Co ciekawe, syn nie jest zielarzem, tak jak jego ojciec – zamiast tego jest chemikiem. Udało mu się wykorzystać tutejsze rośliny oraz dziwną wodę z moczar do produkcji niezwykle żrącego kwasu, który ochrzcił mianem Kwasu Karlensa. Za pomocą tego specyfiku chce rozsławić osadę i zapewnić jej dobrobyt.

Interesujące miejsca w Hryhniku? Bez wątpienia stary krąg zielarzy, pracownia Johana oraz same moczary. Zajazd jest tutaj tylko jeden, i to dosyć ubogi – dom Marii.

Stary krąg zielarzy

Starym kręgiem nazywa się ogród oraz namioty, które stoją tutaj od czasu samego założenia wioski. Wędrowcy mogą tutaj zakupić taniej zioła lecznicze.

Jeśli w drużynie jest zielarz, medyk lub alchemik – mogą oni tutaj szkolić swoją cechę Rzemiosła oraz Wiedzy za połowę ceny.

Przywódcą całego kręgu jest starszy zielarz Hons, który uczył się u samego Karlensa, pod nim w osadzie jest jeszcze sześciu innych czeladników.

Obecnie zielarze szukają kogoś, kto mógłby przetransportować z miasta zestawy nowych naczyń do przechowywania wywarów z ziół. Zestawy te kosztują 100 szaraków, chociaż doświadczeni w Mowie Wędrowcy pewnie znajdą sposób, by zbić jakoś cenę.

W nagrodę, zielarze mogą przekazać dwie cudowne mikstury (strona 71 podręcznika podstawowego) oraz w czasie półrocznej przerwy mogą nauczyć jednego Wędrowca za darmo talentu „Rehabilitacja" (strona 12 podręcznika podstawowego), bez potrzeby spełniania wymagań (nauka jednak nadal zabiera czas w czasie tej przerwy).

W kręgu można zakupić następujące rzeczy:

Zioła lecznicze – 2 szaraki

Leczenie w czasie półrocznej przerwy – za darmo

Cudowna mikstura – 120 szaraków

Liściasty strój (str 73 podręcznika) – 20 szaraków

Bukłak (2l) – 2 szaraki

Pracownia Johana

Jedyna kamienna budowla w osadzie należy do zarządcy Johana. Tutaj jest również ulokowana jego pracownia chemiczna, z której cały czas wydobywa się dym o dziwnym zabarwieniu. Obecnie Johan pracuje nad swoim kwasem, który ma rozsławić całą osadę.

Kwas Karlensa jest purpurową cieczą, która przeżera się przez żelazo i stukrotnie przyśpiesza proces rdzewienia. Obecnie Johan próbuje w jakiś sposób wzmocnić efekty, by kwas mógł być wykorzystany jakoś w bitwie.

Do produkcji kwasu Johan używa wody z moczar oraz nienazwanych grzybów rosnących w okolicy. Jest w stanie zapłacić 2 szaraki za każdego znalezionego grzyba. Jeśli Wędrowcy nadal mają przy sobie pióra – Johan może je zbadać i odkryć, że z jakiegoś powodu te czarcie pióra wzmacniają działanie kwasu.

Jeśli bohaterowie oddadzą chemikowi 20 piór „anioła", może on wykonać profesjonalny filtr dla swojej pracowni. W podzięce, Johan zapłaci 100 szaraków oraz kolejnego dnia wykona dla Wędrowców jedno naczynie z perfekcyjnym kwasem Karlensa – kwas ten można rzucić w opancerzonego przeciwnika, by stopić jego zbroję (jej stan natychmiast spada do „1").

Johan Karlens

Zarządca oraz chemik wioski Hryhnk.

Wiek: 30

Wygląd: zaczesane na bok brązowe włosy, krótka bródka, zielone oczy

Znaki szczególne: zdolny, rozkojarzony, kreatywny

Talenty: kwasowy parasol

Ekwipunek: ubrania dobrej jakości, 160 szaraków

Bijatyka (BI): 1

Fechtunek (FE): 1

Krzepa (KR): 1

Mowa (MO): 2

Precyzja (PR): 2

Rzemiosło (RZ): 4

Skupienie (SK): 2

Strzelectwo (ST): 1

Szybkość (SZ): 2

Wiedza (WD): 4

Wigor (WG): 2

Wygląd (WY): 3

Moczary Karlensa

Na zachodzie osady, jeszcze głębiej w lesie, znajdują się moczary Karlensa. Zielarze już rzadko wybierają się tutaj po rzadkie rośliny, ponieważ większość z nich udało się zasadzić w ogrodzie znajdującym się w starym kręgu zielarzy.

W drodze do serca moczar, Wędrowcy mogą być zaatakowani przez potwory. Wykonaj rzut k4 – przy wyniku 1-2 w okolicy pojawiają się krwawe zwierzęta, przy wyniku 3 zza krzaków wyskakują hiisi, a wynik 4 oznacza bezpieczną podróż.

Przy samych moczarach, Wędrowiec o najlepszym wzroku może wykonać próbę Precyzji (reszta może pomagać) – końcowy wynik oznacza, ile dziwnych grzybów, których poszukuje Johan, udało się znaleźć. Do tego wyniku Kruentis dodaje jeszcze rzut 2k4. Po wykonaniu rzutu, należy odczekać pół roku na nowe grzyby.

Poniżej przedstawione są jeszcze inne interesujące miejsca, które można znaleźć na moczarach. Kruentis może je wprowadzić po drodze, lub może je przedstawić pod postacią plotek, krążących po wiosce.

Nory hiisi – potwory wyryły tutaj tunele, które rozciągają się pod lasem. Ciężko powiedzieć ilu się ich tam zalęgło. Jeśli gracze mają ochotę na krążenie po lochach z pochodnią ręce i szukanie skarbów – to śmiało!

Na końcu lochów, Wędrowcy mogą znaleźć cztery losowe przedmioty oraz 50 szaraków, które zostały skradzione tutejszym ludziom.

Drzewo wisielca – gdzieś w lesie znajduje się drzewo, na którym powieszone są kości nekrotyka, który kiedyś planował splugawić te ziemie swoimi nieumarłymi. Powiada się, że teren wokół drzewa jest przeklęty i w okolicy nadal grasują zdechlaki, które wyrwały się spod władzy nekrotyka.

Powiada się też, że złoczyńca ten miał przy sobie pięknie zdobiony sztylet mistrzowskiej jakości, ale został upuszczony przez jakiegoś wieśniaka, gdy po powieszeniu nekrotyka pojawiły się chodzące trupy.

Żyjący krzew – gdzieś w okolicy chowie się juboko, czyli żyjące drzewo żywiące się krwią.

Dwa lata temu, potwór ten zabił córkę jednego z mieszkańców. Zebrał on 40 szaraków i obiecuje, że przekaże je temu, który zarąbie to cholerne monstrum.

Ludzie w maskach

Autor rozdziału: Jarosław „Yarin" Bomba

Informacje podstawowe

Ludzie w maskach to przygoda do ponurej gry fabularnej, **Agonii**. Przeznaczona jest dla 3-6 uczestników, z czego jeden wciela się w Kruentisa, a pozostali w Wędrowców Oprócz podręcznika potrzebujecie również kości, ołówków, kart postaci i planszy upadku.

W przygodzie występują zarówno przeciwnicy opisani w podręczniku, jak i stworzeni specjalnie do niej. Określenie 'próba cechy' oznacza zwykły poziom trudności (wynik 4 i wyższy zalicza próbę), a 'ciężka próba cechy' oznacza zwiększony poziom trudności (wynik 8 i wyższy zalicza próbę).

Jeżeli w czasie wydarzeń przedmioty (broń, pancerz i inne) przeciwników nie zostaną zniszczone, wędrowcy mogą je posiąść (należy pamiętać o zasadzie obciążenia).

Streszczenie przygody

Wędrowcy wcielają się w mieszkańców Bolnar, największego z trzech miast jednej z krain Niepamiętnych Ziem, którego dotknęło podwójne nieszczęście: nobil Jurg Roper umiera, a jego dwaj synowie, bliźniacy, pretendenci do objęcia roli przywódcy po ojcu, zniknęli. W mieście wprowadzono godzinę policyjną, odcinając je od zewnątrz, podejmując desperacką próbę odnalezienia młodych Roperów. Poproszeni przez niespodziewanego gościa Wędrowcy podejmują się zadania wydostania się z Bolnar i przedostania się do opuszczonej świątyni Prawdomówcy, w której mogą znajdować się bliźniacy, przetrzymywani przez ludzi w maskach.

Wstęp

W Bolnarze życie toczy się tu swoim rytmem, mieszkańcy wykonują swoją pracę, wieczorami odpoczywają z rodzinami czy w gospodach. Miasto wyróżnia surowe prawo, względnie niska przestępczość oraz Męska Zasada. Mówi ona o tym, że nobilem może zostać tylko mężczyzna, a każdy władca ma obowiązek spłodzić syna nawet, jeśli wcześniej na świat przyjdzie i dziesięć córek. Obecnie władzę sprawuje Jurg Roper, blisko pięćdziesięcioletni wdowiec, surowy, acz sprawiedliwy władca. Uwielbia wyprawiać festyny i organizować polowania. Mieszkańcy znają z widzenia całą jego rodzinę - wszyscy chętnie pokazują się przy różnych okazjach i rozmawiają z mieszkańcami Bolnar.

Kilka dni temu nobil poważnie zachorował, a medycy zgodnie uznali, że nie znają przyczyny takiego stanu władcy: nobil umiera i nikt nie wie dlaczego. Zgodnie z Męską Zasadą jego miejsce musi zająć męski potomek, a tak się składa, że Jurg ma dwóch synów, a także córkę. Oli i Hubert są niespełna trzydziestoletnimi bliźniakami, a Kalisa niedawno obchodziła swoje dwudzieste urodziny. Jorg, na łożu śmierci miał podjąć, jakby się zdawało, najtrudniejszą decyzję w swoim życiu: wybrać któregoś z synów na swojego zastępcę. Niestety, w dzień ogłoszenia tej nowiny obaj bracia zniknęli.

Mówi się, że za porwaniem stoją postaci w brunatnych szatach, ukrytych za maskami imitującymi głowy kozła z długimi rogami, którzy podstępnie otruli Jorga Ropera.

Resztkami sił nobil zarządził zarówno poszukiwania synów, jak i godzinę policyjną - nikt nie może opuścić miasta ani wjechać do Bolnar bez specjalnego pozwolenia udzielonego przez przedstawicieli Jurga Ropera. Wzmożone patrole straży miejskiej, zakaz poruszania się po zmroku (wyjątkiem jest wykonywanie zawodu) i liczne mniej lub bardziej uzasadnione przeszukiwania mieszkańców, czy ich domostw, to obecny obraz tego miasta.

Nastroje w Bolnar są podłe.

Prolog

Pod czarcimi rogami. Przygoda zaczyna się w momencie, kiedy wczesnym popołudniem Wędrowcy odpoczywają po pracy w jednym z podrzędnych gospód o nazwie Pod czarcimi rogami. Kruentisie pozwól graczom opowiedzieć coś o sobie (np. skąd się znają, czy mają rodzinę, czym się zajmują). Rzuć kością, aby ustalić, o czym oprócz tematu umierającego nobila i porwania jego synów, mówi się teraz w mieście.

Wynik rzutu (k4)	Pogłoski
1	Skarbiec nobila stopniał. Oszczędności zostały wydane na medyków
2	Plony zostały doszczętnie zniszczone przez stada ptaszysk
3	Ostatnie dostawy wina z południa zostały zatrute
4	Piękna córka nobila wybrzydza wśród kandydatów do jej ręki

Popijając kiepskie piwo Wędrowcy zauważają, jak zakapturzona postać wchodzi do gospody, rozgląda się i zatrzymuje na nich wzrok. Po chwili odwraca się i wychodzi. Wędrowcy o Precyzji 2 i wyższej zorientują się, że była to kobieta.

Niespodziewana propozycja od Niej. Niedługo będzie zmierzchać i zostanie wprowadzona godzina policyjna, więc Wędrowcy zbierają się do wyjścia. Kiedy już są na zewnątrz, zakapturzona postać widziana kilka chwil temu podchodzi do nich i przemawia mocnym, kobiecym głosem, odsłaniając swoją twarz:

"Chcecie przysłużyć się rodzinie Roperów i całemu Bolnar?"

To córka Jorga, **Kalisa Ruper**!

Nie czekając na reakcję bohaterów, kontynuuje:

"Doradcy ojca, to węże i kłamcy, wcale nie chcą odnaleźć moich braci. Podkupili straże i tylko czekają, aż tato wyzionie ducha nie wyznaczając swojego następcy. Zaufany człowiek naszej rodziny oddał życie za informacje o porywaczach. Wielu najemników odrzuciło moją propozycję, tchórze i podkupione szczury, niech ich szlag! Potrzebuję lojalnych Bolnarowi śmiałków, którzy odnajdą moich braci. Jeśli ci przeżyją i wrócą z nimi zapewniam, na pamięć mojej świętej mamusi, że zaznają zupełnie innego życia niż do tej pory, życia u boku i pod protektoratem rodziny Roperów".

Bohaterowie mogą być zaskoczeni: otóż to właśnie do nich o pomoc zgłosiła się piękna Kalisa, obiekt pożądania wszystkich bolnarskich mężczyzn, córka nobila. Jeśli nie będą przekonani, co do udzielenia pomocy dziewczynie, ta może skusić ich dwoma aureolami. W razie przyjęcia tej niecodziennej misji, Kalisa przedstawi im swój plan.

Plan uratowania bliźniaków. Porywacze zabarykadowali się w opuszczonej i zniszczonej świątyni Prawdomówcy poza miastem wzniesionej niegdyś na wzgórzu, tuż nad rzeką - przynajmniej takie informacje posiada Kalisa. Każdy zna jej lokalizację, to pół dnia drogi na zachód od Bolnaru. Jako że miasto jest pilnowane przez trzykrotnie niż zazwyczaj większą ilość straży, a uzyskanie glejtu dla Kalisy od ludzi Jurga jest niemożliwe (decydenci tłumaczą się bezpieczeństwem córki nobila), jedyną drogą na zewnątrz są miejskie kanały. Kalisie udało się przekupić strażników patrolujących obszar, w którym znajduje się krata ściekowa prowadząca w głąb kanałów, więc śmiałkowie mogą pod osłoną nocy zejść pod miasto i wyjść na zewnątrz.

Główny trakt, którym można najszybciej dojść do świątyni jest zablokowany i strzeżony przez miejskich strażników. Dziewczyna wspomni o jaskini znajdującej się po wschodniej stronie wzgórza, która kiedyś służyła zakonnikom jako tajemne przejście.

Kalisa będzie oczekiwać na bohaterów na zapleczu gospody.

Przygotowania do misji. Plan jest prosty, lecz niebezpieczny i wydaje się być dobrze obmyślony przez córkę nobila. Do wyruszenia pozostało niewiele czasu, o czym doskonale wie Kalisa, więc proponuje bohaterom ewentualne wyekwipowanie się u jej zaufanego człowieka, Jednookiego Karla (Siła 2), ofiarowując drużynie szaraki na zakupy (pomnóż ilość bohaterów x 100). Sklepikarz posiada wszystkie przedmioty, broń i zbroję znajdujące się na str. 71-75 podręcznika. Ceny można negocjować.

Kalisa

Piękna, dwudziestoletnia dziewczyna o krótkich, rudych włosach. Obfite piersi, wąska talia, ponętne usta i piękny uśmiech powodują, że jest obiektem westchnień zarówno bogatszych pretendentów do jej ręki, jak również zwykłych mieszkańców Bolnar. Ambitna, znająca etykietę, władcza.

Ekwipunek: 5 aureoli, ubrania bardzo dobrej jakości, sztylet.

Znaki szczególne: Piękna i gadatliwa.

Talenty: Elokwencja, Feromony.

Cechy: BI: 1, FE: 1, KR: 1, MO: 4, PR: 2, RZ: 2, SK: 3, ST: 1, SZ: 1, WD: 3, WG: 1, WY: 4

Akt I

Zejście do kanałów. Jest już ciemno, a do tej pory lekki wiatr wzmógł się i być może niebawem przyniesie deszcz. Kalisa nie kłamała - w pobliżu zejścia do kanałów, o których wspominała, nie ma żadnych strażników. Krata ściekowa nie ma zabezpieczeń - to zapewne też zasługa zleceniodawczyni, toteż wędrowcy mogą bez utrudnień zejść do kanałów.

Ściekołaz i Purytyfikator dodają +1 do każdej próby wykonywanej w kanałach.

Kanałami poza miasto. Smród, ciemność i nieodparte wrażenie, że ktoś tu jest towarzyszą drużynie od momentu zejścia do kanałów. Pełno tu stęchłej wody sięgającej za kostki, w której pływają niezliczone ilości śmieci, resztki jedzenia, zwierzęcych kości (czy tylko takich?) i Prawdomówca wie, co jeszcze. Be źródła światła Wędrowcy uzyskują -2 kary do każdej próby. Udana próba Precyzji pozwoli znaleźć w ściekach nieco zardzewiały, ale dobrej jakości sztylet, a udana ciężka próba Wiedzy zidentyfikuje ostrze: pochodzi ono z Tildris i jest warte ok. 50 szaraków.



Kanały nie mają dziesiątek odnóg, skrzyżowań i zakrętów, więc drużyna nie powinna się zgubić. Wędrowcy posiadający Wigor 1 muszą rzucić kością: wyniki 1 i 2 powodują, że bohater zaziębił się i będzie odczuwał tego skutki przez następnych 1k4 dni.

Mieszkaniec kanałów. Drużyna dociera do dużego, okrągłego pomieszczenia, na środku którego znajduje się bajoro ścieków, do którego wlewają się pobliskie brudy. Wokół pomieszczenia, tuż przy ścianach znajdują się wąskie (na jedną osobę) ścieżki prowadzące dalej. Przez środek prowadzi mizerna i wątpliwej trwałości kładka poskładana z kilkunastu desek położonych na kamieniach porozrzucanych na dnie bajora. Porażka w próbie Precyzji powoduje, że Wędrowiec poślizgnął się na kładce lub ścieżce i wpadł do bajora. To pomieszczenie, to dom Mackowija, który zaatakuje wyczuwając jakikolwiek ruch - po 4 turach pod rząd pod wodą, wędrowiec umiera.

Mackowij

Potwór żyjący w ściekach, bajorach czy bagnach. Nie posiada oczu, ani zmysłu węchu - oddziaływuje na drgania. Jest niezwykle cierpliwy, potrafi zasadzić się w jednym miejscu i czekać nawet tydzień na ofiary, które wciąga pod wodę swoimi ogromnymi mackami. Nie jest wybredny, zadowoli się zarówno wiewiórką czy szczurem, ale najbardziej smakuje mu ludzkie mięso.

Mackowij posiada 2 razy tyle macek, ilu jest Wędrowców. Zawsze stara się przewrócić ofiarę, oplątać macką i wciągnąć do wody (macki działają niezależnie, więc stwór może skupić się na kilku wrogach na raz). Macki mają cechę Silna, a wydostanie się z jej uścisku, to udana próba Krzepy.

Cechy: KR: 3, SZ: 2, WG: 3

Kryjówka zbirów. Sieć tuneli, którymi poruszają się Wędrowcy, zaczyna się coraz bardziej wić zwężając się i rozszerzając. Ten odcinek wydaje się być mniej zanieczyszczony. cuchnący i ciemny. Za kolejnym zakrętem znajduje się kryjówka zbirów (tylu, ilu jest Wędrowców -1). Przed wejściem ustawiony jest mechanizm alarmujący - rozciągnięty na wysokości kostek sznurek z zawieszonymi kawałkami szkła. Udana próba Precyzji pozwoli go zauważyć, w innym przypadku zbiry przygotują się na wizytę nieproszonych gości i...schowają się za zniszczonymi meblami, odpływami czy za kratą spływową.

W przypadku, kiedy próby się powiodą, zbiry zostaną zaskoczeni podczas posiłku.

W obu przypadkach będą raczej unikać siłowej konfrontacji: albo będą się kryć albo będą próbować zastraszyć, czy przegonić wędrowców - jeśli jednak w drużynie znajduje się herold lub strażnik, zbiry od razu zaatakują. Udana próba Wiedzy pozwoli przypomnieć bohaterom zawieszone na murach miasta ogłoszenia o poszukiwaniu kilku niebezpiecznych zbiegów z więzienia (charakterystyczny tatuaż węża na łysej głowie i okropna blizna przechodząca przez całą twarz, to cechy poszukiwanych listem gończym). Wędrowcy bez problemu rozpoznają jednego z nich, jeśli dojdzie do jakiejkolwiek konfrontacji. Zbirów można pokonać w krwawej jak i bezkrwawej (Mowa) konfrontacji.

Syn węża

Groźny najemnik, który został skazany za zabójstwo wielodzietnej rodziny. Wraz z kompanami kryje się w kanałach, przeczekując okres godziny policyjnej i wzmożonych patroli.

Ekwipunek: sztylet, kastet, porcje jedzenia, bukłak z wodą, odręcznie narysowana mapa kanałów.

Znaki szczególne: Agresywny i brzydki.

Talenty: Furia, Brudna walka.

Cechy: Bl: 3, FE: 1, KR: 1, MO: 1, PR: 1, RZ: 1, SK: 1, ST: 1, SZ: 2, WD: 1, WG: 2, WY: 1

Zbir

Ekwipunek: pałka, sztylet, porcje jedzenia, bukłak z wodą

Cechy: Bl: 2, FE: 1, KR: 2, MO: 1, PR: 1, RZ: 1, SK: 1, ST: 1, SZ: 1, WD: 1, WG: 2, WY: 1

Troglodyci. Ostatni przed wyjściem na powierzchni odcinek ścieków, to jeden główny tunel, od którego odchodzi sporo mniejszych i większych odpływów. Wędrowcy mogą usłyszeć dziwne mlaskania i chrapanie dochodzące zza zakrętu. Próba Wiedzy pozwoli ocenić, że to najprawdopodobniej troglodyci. Jeśli bohaterom uda się ciężka próba Precyzji, dostrzegą zakryte śmieciami niewielkie przejście, które może pozwolić ominąć kanałowe stwory. Rzuć kością: wynik 1 i 2 - przejście ma tylko jedno wejście i wyjście, nie można przejść na druga stronę, wynik 3 i 4 - jest przejście na druga stronę. Bohaterowie mogą przecisnąć się przez niewielki tunelik, taplając się w odchodach, śmieciach i cuchnącej brei, lub przeczekać pochód troglodytów.

W każdym z przypadków w środku znajdują się szczury - poirytowane nieproszonymi gośćmi zaczną gryźć. Każdy o Wigorze 1 będzie odczuwał skutki pogryzień (choroba, zakażenie) przez 1k4 dni.

Jeśli bohater wcześniej się zaziębił, to przez ten czas będzie odejmował 1 od każdej próby Krzepy, Szybkości i Wigoru.

W razie nie odkrycia przejścia, drużyna będzie zmuszona skonfrontować się z troglodytami.

Potworów jest tyle, co do Wędrowców -2. Uzbrojeni w zardzewiałe pręty, czy pałki.

Wyjście z kanałów. W końcu widać wyjście z kanałów, na terenie którym jest patrol strażników. Każdy Wędrowiec do momentu zmiany odzienia, czy umycia się odejmuje 1 od każdego wyniku próby Wyglądu. Rzuć kością: wynik 1 - strażnicy będą obserwować wyjście z tunelu, 2,3 - strażnicy stoją kilka metrów od wyjścia, odwróceni tyłem, 4 - strażnicy będą spać nieopodal.

Strażnik miejski

Jest ich trzech, każdy inaczej uzbrojony (patrz niżej).

Ekwipunek: (1) - miecz i tarcza, (2) - halabarda, (3) - łuk i sztylet. zbroja strażnika miejskiego (2).

Cechy: BI: 1, FE: 2, KR: 2, MO: 1, PR: 2, RZ: 1, SK: 1, ST: 2, SZ: 1, WD: 1, WG: 2, WY: 2

Akt II

Jedyna droga. Faktycznie główny trakt jest pilnowany przez strażników miejskich, a rwąca rzeka, bez tratwy czy łódki będzie śmiertelnie niebezpieczna do pokonania, biorąc pod uwagę sporą odległość do pokonania, aby dostać się do świątyni. Jedyną możliwością jest przedarcie się przez Pierwotny Las. To miejsce objęte jest zakazem odwiedzania, czy podróżowania ze względu na liczne zgony na jego obszarze oraz podwyższone ryzyko napotkania groźnych bestii.

Droga do Pierwotnego Lasu wydaje się być względnie bezpieczna. Z zachodniej strony szeroka i niebezpieczna rzeka, z drugiej główny trakt, więc bohaterowie powinni trzymać się bliżej wartkiego nurtu.

Niewiasta w potrzebie. Tuż po wejściu do Pierwotnego Lasu, składającego się z wysuszonych iglastych drzew, bohaterowie usłyszą płacz dochodzący od strony rzeki. Piękna i młoda dziewczyna błaga o pomoc: jej młodszy braciszek zniknął jej z oczu bawiąc się nad brzegiem rzeki. W rzeczywistości to Nakki (str. 103 podręcznika), próbujący zaciągnąć ofiary do rzeki i utopić.

Niezwykle drzewo. Droga przez las może przyprawić o ciarki: jest niezwykle cicho, nie słychać odgłosu leśnych zwierząt, czy wiatru, tylko co jakiś czas do uszu Wędrowców dochodzą tajemnicze i niezrozumiałe szepty. Wędrowcy zauważają blisko drzewa walczących ze sobą mężczyzn (rzuć k4 i wybierz kim są: 1 - drwale, 2 - kupcy, 3 - pijaczyny, 4 - najemnicy). Po chwili jeden z nich pada od potężnego ciosu na ziemię obficie krwawiąc. Drugi z nich zauważa drużynę i ucieka w stronę głównego traktu. Jeśli bohaterowie zainteresują się rannym i zbliżą się do niego, zostaną zaatakowani przez Juboko (str. 100 podręcznika), a udana ciężka próba Wiedzy pozwoli Wędrowcom rozpoznać te niebezpieczny wytwór flory. Wampiryczne drzewo ucztuje wysysając krew rannego i nie życzy sobie nieproszonych gości. Rzuć k4 - po tylu turach ewentualnego krwawego konfliktu z Juboko ranny mężczyzna umrze. Uratowany podziękuje i zaprosi bohaterów do swojego domostwa/kryjówki obiecując, że się odwdzięczy.

Krwiożercze zwierzęta. Pierwotny Las się kończy, a droga przechodzi na nizinny teren. Z daleka (o ile już świta) majaczy zarys świątyni na wzgórzu. Niespodziewanie bohaterów atakują zwierzęta opite krwią Kruentisa (tyle, ilu bohaterów -1). Rzuć kością, aby określić ich rodzaj: 1 - jelenie (Siła 1), 2 - wilki (Siła 1), 3 - dziki (Siła 2), 4 - niedźwiedzie (Siła 2) oraz wylosuj jedną mutację (str. 97 podręcznika).

Akt III

Droga do celu. Po wyjściu z Pierwotnego Lasy Wędrowcy muszą zdecydować, jak mogą dostać się do świątyni.

Główna droga. Na głównej drodze, w połowie wzgórza można zauważyć kilkoro zbrojnych (dwa razy tyle, co bohaterów). Z daleka zdają się mieć płaszcze, na twarzach noszą maski i towarzyszą im ogary. Prędzej czy później wędrowcy zostaną zauważeni - strażnicy stoją na wzniesieniu, mają dobrą widoczność, a drużyna nie ma się za czym schować. Walka będzie niezwykle ciężka.

Strażnik w masce

Krążące plotki o ich wyglądzie okazały się być prawdziwe: ci strażnicy mają brunatne płaszcze, a twarze zakrywają maskami przypominającymi głowę kozła z długimi rogami. Dostosuj ekwipunek według uznania i liczby strażników.

Talenty: wybierz jeden z wymienionych i dopasuj do uzbrojenia: Padnij!, Tarczownik, Postrach.

Ekwipunek: miecz i tarcza, halabarda, kusza, długi miecz, płaszcz i maska.

Cechy: BI: 1, FE: 2, KR: 1, MO: 1, PR: 2, RZ: 1, SK: 2, ST: 2, SZ: 1, WD: 1, WG: 1, WY: 1

Ogar

Jest ich tylu, ilu strażników w maskach. Brudne, pokryte licznymi bliznami i ranami psy bojowe, szkolone tylko do jednego celu: zlokalizować cel i zagryźć (Siła 1).

Sieć jaskiń. Od wschodniej strony, niedaleko dużego stosu śmieci znajduje się wejście do jaskini, o której wspominała Kalisa. Nie jest pilnowane, a strażnicy patrolujący główną drogą nie powinni zauważyć skradających się Wędrowców. W jaskini panuje mrok (jeśli bohaterowie nie posiadają źródła światła otrzymują karę -2 do każdej próby). Ciemne korytarze prowadzą w górę. W pewnym momencie Wędrowcy trafiają do niewielkiego pomieszczenia, w którym cuchnie zgnilizną. Po chwili drużynę atakują Nattmary w liczbie równej bohaterom -1 (str. 103 podręcznika) Jeśli drużyna nie zareaguje (nieudana próba Precyzji) zostaje zaskoczona i działa po turach dwunożnych kreatur.

Siedziba pająka. Wędrowcy docierają tuż pod samą świątynię. Ta część jaskiń jest nieco jaśniejsza dzięki niewielkim prześwitom z zewnątrz, ale to nie do końca dobra informacja: wyjście z podziemi blokuje ogromna i wytrzymała pajęczyna (rozcięcie jej wymaga udanej próby Krzepy, Fechtunku, czy Precyzji). Podłoże wyłożone jest mniejszymi i większymi kośćmi, na których leżą skrawki odzienia. Drużyna właśnie zawitała do domu Jaskiniowego Pająka (Siła 3, sugeruj się informacjami ze str. 104 podręcznika), który czatuje na ofiary zwisając z sufitu.

Od strony rzeki. Wędrowcy mogą dojrzeć, że droga od strony rzeki wydaje się być dobrą alternatywą: nurt w tym miejscu jest bardziej spokojniejszy i można spróbować przepłynąć kawałek drogi. Wpierw drużyna musi dostać się do klifu, a to wymaga niemałego wysiłku - przepłynięcia kilkudziesięciu metrów pod prąd. Wędrowcy o Krzepie 2 i niżej do końca przygody odejmują 1 od każdej próby Krzepy - będą okropnie zmęczeni.

Klif. W końcu udaje się dopłynąć pod klif. Teraz Wędrowców czeka wspinaczka - postaci o Krzepie 1 podejmują próbę - w razie porażki spadają (obniżenie stanu zdrowia losowej kończyny o 1). Drużyna dociera do miejsca, gdzie Rok składa swoje jaja (2 sztuki). Rzuć k4: 1 - Rok zbliża się do swojego gniazda, 2,3 - Rok jest daleko, ale nadlatuje, 4 - Roka nie ma w pobliżu. Ostatni odcinek jest niezwykle stromy i śliski po obfitych opadach - nieudana próba Precyzji powoduje, że bohater poślizgnął się i runął w dół, obniżając stan zdrowia losowej kończyny o 2.

Świątynia. Droga przez jaskinie i od strony rzeki doprowadzają Wędrowców do świątyni. Jeśli wybrali którąś z tych dróg, bez problemu mogą wejść górą, czy otworami po zniszczonych okiennicach. Sama świątynia wydaje się być z jednej strony nadgryziona czasem, a z drugiej prezentuje się tak, jakby niegdyś była polem bitwy. Choć zachowała ściany i część dachu jest zdewastowana.

W środku znajduje się ogromny i zniszczony ołtarz, kilka kamiennych ław i oberwane kolumny. Niedaleko ołtarzu leży skulony mężczyzna – najprawdopodobniej jest skrępowany, ale po bujnej czuprynie jasnych włosów da się go od razu rozpoznać, to Oli, syn nobila Bolnaru! Obok niego stoją zamaskowane, dobrze uzbrojone postaci, a za nimi pochylający się nad Olim mężczyzna bez maski (trzyma ją w ręku), stojący tyłem do wędrowców.

Niespodziewany zwrot wydarzeń. W końcu wędrowcy będą musieli dostać się do środka i uwolnić przetrzymywanego Oliego z rąk porywaczy. Kiedy to nastąpi mężczyzna bez maski odwróci się, a drużyna rozpozna w nim... Huberta, brata bliźniaka Oliego!

Wyjaśnienie tej sytuacji jest proste: Hubert zaaranżował uprowadzenie brata, i czekając na sygnał od zdradzieckich doradców swojego ojca, miał pozbawić go życia i przejąć władzę w mieście. W otoczeniu Rupertów chodziły słuchy, że Jorg chciał wybrać bardziej elokwentnego, światowego i rozsądnego Oliego na swojego zastępcę, a nie silniejszego i agresywniejszego Huberta.

Na szczęście wędrowcy przybyli na czas. Chociaż Hubert może zrozumieć (udany bezkrwawy konflikt), że jednak popełnił błąd, to będzie chciał dokończyć to, co zaczął. Niestety, bez krwawej konfrontacji się nie obejdzie. Po 2k4 turach jeden ze strażników będzie chciał pobiec po posiłki, kompanów pilnujących drogi do świątyni.

Oli Roper

Delikatnej urody mężczyzna, wyglądający na młodszego niż jest w rzeczywistości, Ma bujne blond włosy, dobrze się wysławia. Zadbany, wystraszony, sympatyczny.

Ekwipunek: dobrej jakości ubranie, pierścień.

Znaki szczególne: Gęste włosy, pacyfista.

Talenty: Rodzinny, wysoka kultura.

Cechy: BI: 1, FE: 1, KR: 1, MO: 3, PR: 3, RZ: 2, SK: 1, ST: 1, SZ: 2, WD: 3, WG: 1, WY: 4

Hubert Roper

Choć podobny do brata bliźniaka, jego twarz zdobią bruzdy i ślady zmęczenia. Wygląda na starszego, niż jest w rzeczywistości, ma krótkie, czarne włosy. Jest żywy, wygadany i pewny siebie.

Ekwipunek: brunatna szata, maska koziej głowy, miecz, sztylet (pokryty trucizną).

Znaki szczególne: Agresywny i blizna.

Talenty: Oburęczność, draśnięcie

Cechy: BI: 2, FE: 4, KR: 2, MO: 3, PR: 2, RZ: 2, SK: 2, ST: 1, SZ: 2, WD: 1, WG: 2, WY: 1

Strażnicy w świątyni

Skorzystaj ze statystyk opisanych w części: Główna droga.

Powrót do miasta. Wędrowcy muszą wrócić do miasta i oznajmić Kalisie rewelacje na temat Huberta, a Oliego bezpiecznie dostarczyć we wskazane miejsce. Najrozsądniejszym będzie przebranie się za ludzi w maskach i spokojne opuszczenie świątyni, ale bądź otwarty na inne pomysły graczy, nie utrudniając zanadto powrotu do miasta.

Nagroda dla wędrowców. Wędrowcy docierają na zaplecze gospody, gdzie czeka na nich Kalisa wraz z trzema uzbrojonymi ochroniarzami. Wędrowcy będą świadkami, jak brat i siostra rzucają się sobie w ramiona, jednak po chwili mężczyzna osunie się na ziemię ze sztyletem wbitym w serce. Kalisa przemówi do zapewne zszokowanych wędrowców:

"Nareszcie, tato będzie musiał wyznaczyć mnie na swojego następcę. Bolnar w końcu przejdzie w ręce kobiet i zapanują tu nowe porządki, a wy? Wy możecie mi w tym pomóc. Wasze rodziny nie będą musiały martwić się o chleb i będą pod moją ochroną. Wystarczy, że zostaniecie moimi pieskami od brudnej roboty, wchodzicie w to?".

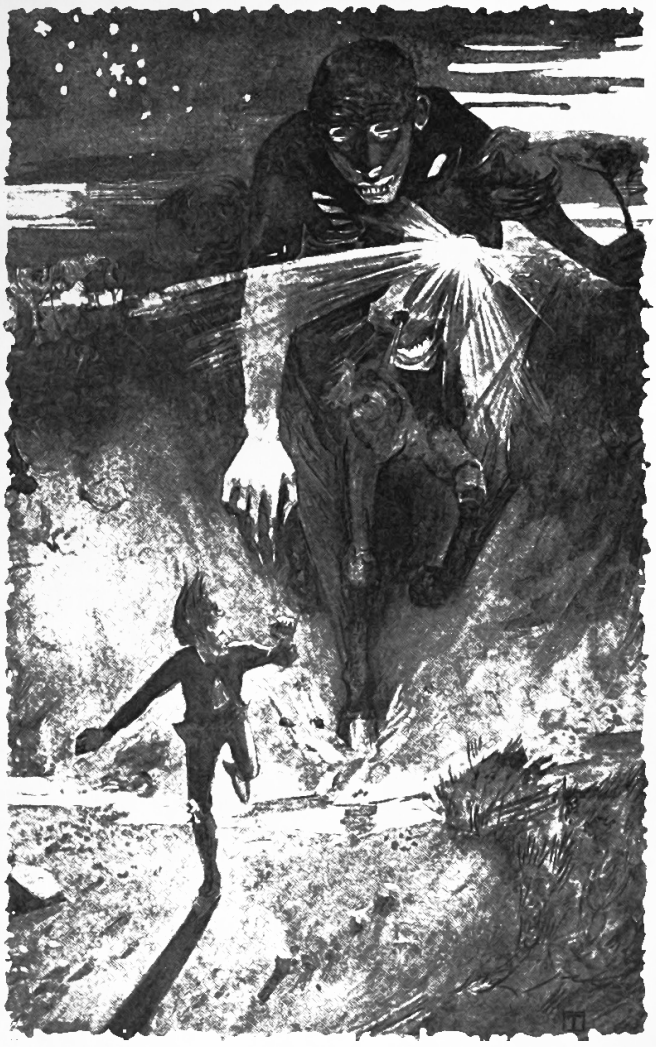
Ochroniarz

Skorzystaj ze statystyk opisanych w części: Główna droga. Uzbrojeni w miecze i pałki, bez zbroi.

Epilog

Jeśli Wędrowcy byli świadkami morderstwa Oliego, będą mieli ciężki orzech do zgryzienia. Mają odmówić Kalisie i narazić się na gniew zapewne przyszłej władczyni Bolnar? Na każdym kroku musieliby się odwracać i sprawdzać, czy ktoś nie chce ich zabić. Chyba najlepszym wyjściem będzie jak najszybsze opuszczenie Bolnar i znalezienie bezpiecznego schronienia

A może jednak przystaną na jej propozycję wykonując wolę nobila, nierzadko wykraczając poza granice prawa, być może nie postępując zgodnie z sumieniem w zamian za dobrobyt i bezpieczeństwo swoje i rodzin?



Bestiarium

Poniższy rozdział przedstawia postacie niezależne, które mogą utrudnić życie Wędrowców. Bestiarium nie podaje cech potworów, tak jak one występują u graczy. Jest ku temu kilka powodów. Po pierwsze: *Agonia* posiada bardzo wiele cech i logiczne jest, że niedźwiedź nie się zna się na Rzemiośle, a małe dziecko na pewno nie będzie mogło wykonywać próby Fechtunku. Zamiast tego, przeciwnicy opisani są trzema innymi cechami:

Siła: wartość ta określa, ile średnio wynosi Bijatyka, Krzepa, Wigor oraz Fechtunek przeciwnika.

Zręczność: wartość ta określa, ile średnio wynosi Precyzja, Szybkość oraz Strzelanie przeciwnika.

Zaradność: wartość ta określa pozostałe cechy, które nie są objęte w Sile oraz Zręczności.

Jeśli więc Wędrowiec jest zaatakowany przez dzikiego potwora, którego Siła wynosi 3, to można przyjąć, że jego Bijatyka właśnie również wynosi 3.

Kruentis przede wszystkim powinien sugerować się opisami przeciwników, a nie liczbami. Przed każdą sesją zanotuj sobie kilka najważniejszych cech wymyślonych przez siebie postaci. Jeśli więc tworzysz zwyczajną grupę zbirów, to możesz im dać Siłę na poziomie 3, a pozostałe dwie cechy na 2. Przywódca bandy na pewno jednak będzie miał znacznie wyższą Zaradność, jako że dowodzi ludźmi.

Ważna rzecz – nie przejmuj się balansem i czy jakiś przygotowany przez ciebie przeciwnik będzie zbyt silny. Potwory w Exidium są przerażające i zawsze mogą rozszarpać Wędrowcę. Jednak każdą przerażającą bestię też można powalić, jeśli gracze będą kombinować.

Olbrzymi przeciwnicy

Walka z olbrzymimi przeciwnikami to nie lada wyzwanie. Potwory tego typu mogą jednym uderzeniem zmiażdżyć kilka postaci jednocześnie i potrafią przyjąć na siebie o wiele większe szkody.

Po pierwsze, każda kończyna gigantycznych przeciwników ma 6 stanów zdrowia, zamiast 4

6-4: kończyna zdrowa lub z lekkimi ranami

3: widoczne rany

2: krytyczne rany, krwawienia

1: kończyna odcięta lub zmiażdżona

Po drugie, postać nie otrzymuje żadnych kar, jeśli próbuje wycelować w jakąś konkretną kończynę olbrzymiego przeciwnika. Jest to logiczne, kończyny są tak duże, że ciężko chybić. Trzeba jednak pamiętać, że do większości kończyn zwyczajni ludzie nie mogą dosięgnąć, chyba że stoją na podwyższeniu lub strzelają z broni dystansowej. W przypadku giganta, człowiek może zazwyczaj atakować tylko jego nogi.

Jeśli olbrzymi przeciwnik atakuje, to zagrożone są wszystkie postacie stojące blisko niego. Mówiąc prościej: wszyscy przeciwnicy olbrzymiego potwora muszą wykonać wtedy rzut lub jakoś zareagować. Oczywiście postać stojąca za plecami olbrzyma jest zazwyczaj bezpieczna.

Każdy celny atak olbrzymiego przeciwnika obniża stan zdrowia kilku kończyn jednocześnie, Kruentis wykonuje rzut k4:

1-2: górne kończyny zostały trafione (głowa i obie ręce)

3-4: dolne kończyny zostały trafione (korpus i obie nogi)



Opisy potworów

Ajatar

Demon lasów

Siła 5 | Zręczność 4 | Zaradność 3

Ajatar jest kreaturą, która posiada dwie formy, pomiędzy którymi dowolnie może się zmieniać: może być piękną i nagą kobietą (Wygląd 5) lub kreaturą przypominającą smoka bez skrzydeł i z niezwykle długimi zębami.

W smoczej formie ajatar osiąga około 5 metrów długości. Atakuje głównie za pomocą zębów (cecha „silna"), lecz jego najbardziej zabójczą bronią są choroby, które roznosi. Każde ugryzienie ajatara powoduje u ofiary uciążliwą chorobę (kaszel, gorączka, biegunka) na k4 dni, samo dotknięcie stwora gołą skórą może również grozić zarażeniem.

Dopóki ajatar znajduje się w lesie, dodaje 1 do wyników końcowych swoich ataków.

Ajatary są bardzo inteligentne, w ludzkiej formie potrafią rozmawiać i wiedzą, jak zyskać zaufanie ludzi. Można je spotkać w gęstych lasach i nigdy nie zbliżają się do osad.

1: Ogon

2-3: Korpus

4: Przednie nogi

5: Tylne nogi

6: Głowa

Brunmig

Wodna zaraza

Siła 0 | Zręczność 3 | Zaradność 0

Brunmig jest dużą i grubą czarną żabą, która zakaża wodę swoim moczem.

Ten mały potwór często wskakuje do studni, infekując tym samym całą osadę (Wypicie wody natychmiast powoduje chorobę na k4 dni. Zaliczenie ciężkiej próby Wigoru może uchronić przed efektem.). Sam brunmig nie potrafi się w żaden sposób bronić, lecz jest dosyć szybki i może się dobrze ukryć.

Niektórzy uważają, że brunmigi są hodowane i tresowane przez złych druidów.

Blemies

Bezgłowa rasa

Siła 3 | Zręczność 2 | Zaradność 2

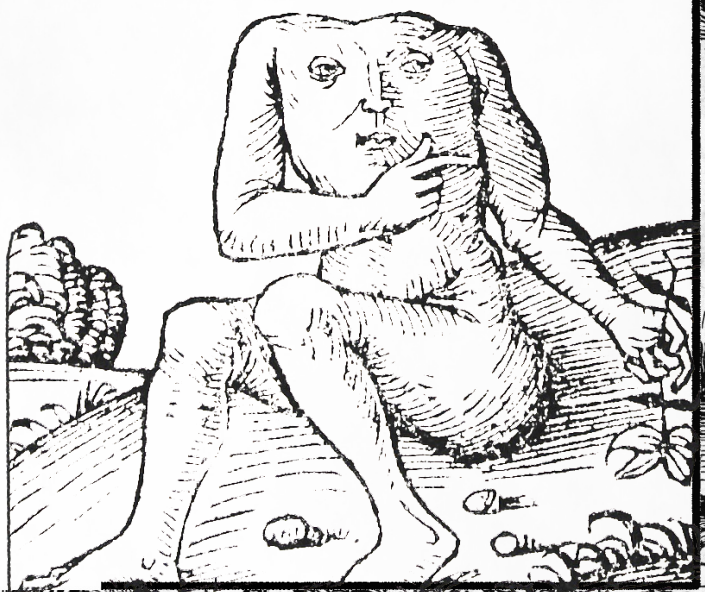
Blemiesy to rasa potworów przypominająca ludzi bez głowy. Ich ciała są pokryte włosami, przez które prześwituje skóra, a na ich korpusie znajdują się ogromne usta, oczy oraz nos.

Bezgłowa rasa żyje w podziemiach i często wychodzi z jaskiń na terenie Korys. Nieostrożni kopacze z innych krain mogą się jednak dobić do społeczności blemiesów, jeśli zaczną drążyć tunele zbyt głęboko. Istoty te są dzikimi kanibalami. Żyją w podziemnych osadach, w których gotują i jedzą co tylko się rusza. Gdy braknie w okolicy zwierzyny, to zjadają samych siebie. Teoretycznie można przekupić blemiesa świeżym mięsem, jednak ciężko się z nimi dogadać – znają tylko kilka słów w języku ludzi, a pozostałość ich języka to dźwięki przypominające ziewanie, chrapanie i jęki.

Kreatury te potrafią posługiwać się każdym orężem, jednak ich własne wyroby są dosyć prymitywne. W tylnym szeregu każdej wyprawy blemiesów stoi przywódca społeczności, zwany królem kanibali (Siła i Zaradność +1). Królowie kanibali są niewrażliwi na truciznę, ponieważ ich żołądek potrafi przetrawić już niemal wszystko. Sami posługują się również zatrutym orężem.

Blemiesy nie otrzymują kar ze względu na robienie czegoś w ciemności. Ich oczy na korpusie doskonale widzą bez światła słonecznego. Blemiesy, które od dłuższego czasu nie jadły, są w ciągłym szału i dodają 1 do wyników końcowych prób Krzepy, Bijatyki oraz Fechtunku. Kreatury te czują się fatalnie w wodzie, i otrzymują podwójną karę (-2 zamiast -1) do końcowych wyników prób, jeśli się w niej znajdują.

Jeśli blemies miałby być zaatakowany w głowę, to zamiast tego atak trafia w korpus.



Cerastes

Rogaty wąż

Siła 3 | Zręczność 3 | Zaradność 1

Cerastes jest splugawioną przez krew Kruentisa kreaturą, którą można spotkać na terenach Tildris oraz Korys (prawdopodobnie przywędrowała właśnie z Korys na północ). Niewielka ich liczba znajduje się również na Niepamiętnych Ziemiach.

Potwór ten przypomina dużego (ok. 4-5 metrów długości) węża z rogami na łbie. Cerastes poluje na swoje ofiary, zakopując się w ziemi i wystawiając na powierzchnię tylko rogi. Mięsożerne i padlinożercze istoty często dają się nabrać, myśląc że pod ziemią leżą zwłoki jakiegoś martwego zwierzęcia, które można zjeść. Gdy ofiara podejdzie blisko – cerastes wyskakuje z ziemi, próbując przebić swojego przeciwnika ofiarę na wylot rogami (podczas skoku dodaje k4 do próby ataku). Cerastes nie posiada kręgosłupa ani kości prócz czaszki, dzięki czemu jest niesamowicie zwinny oraz giętki. Po wykonaniu ataku spod ziemi, cerastes broni się taranując przeciwnika swoim rogiem.

Róg cerastesa ma cechę „silny". Kończycy tej kreatury są podzielone następująco:

1-3: Korpus (ogon)
4-6: Głowa

Cyklobrzym

(olbrzymi przeciwnik)

Jedno oko, wiele problemów

Siła 5 | Zręczność 5 | Zaradność 1

Cyklobrzymy są dziwną odmianą olbrzymów, którzy przywędrowali aż do Tildris dawno temu z Farlandii. Prawdopodobnie przez zgubny wpływ krwawych deszczów, których na północy nie ma tak wiele, zmutowali mając dzisiaj tylko jedno, duże oko w głowie. Poza tym, to nadal są to ogromne, prawie dwudziestometrowe potwory przypominające ludzi. Nie potrafią jednak już używać lodowego oddechu, do którego mają dostęp ich bracia oraz siostry z północy.

Pomimo posiadania tylko jednego oka, cyklobrzymy z jakiegoś powodu mają niesamowitą wręcz percepcję. Gdy próbują czymś rzucić lub strzelić, to zawsze dodają k4 do próby. Oczywiście problem jest taki, że jeśli jedyne oko cyklolbrzyma zostanie zranione (przeciwnik może spróbować w niego wycelować z karą -4 do końcowego wyniku próby), to potwór traci tę premię.

Cyklobrzymy walczą za pomocą urwanych drzew lub głazów, niektóre z nich mają jeszcze przy sobie stary oręż olbrzymów z Farlandii (wszystkie te bronie mają cechę „ciężka").

Potwory te potrafią mówić ludzkim językiem, jednak nie są zbyt rozmowne – preferują jeść ludzi. Chyba, że zaproponuje im się do jedzenia coś lepszego. Kreatury te żyją samotnie, lub w bardzo niewielkich społecznościach. Lubią mieszkać w dużych pieczarach na wzgórzach lub przy nabrzeżach, ponieważ w tych miejscach mogą wykorzystać swój doskonały wzrok do wypatrywania wrogów lu potencjalnych obiadów.

Niektóre poważniej zmutowane odmiany cyklobrzymów mają świecące oko oraz długie, białe włosy. Potwory tego typu nazywane są przez ludzi **okiem tyrana**.

Oczy tyrana są znacznie inteligentniejsi od zwyczajnych cyklobrzymów. Znają w pewnym stopniu ludzki język, mają Zaradność podwyższoną o 1 i potrafią widzieć w ciemności. Oko tyrana może raz na próbę Strzelectwa przerzucić wszystkie swoje kości, drugi ich wynik końcowy jest jednak ostateczny.



Czarty

Dzieło baronów

Siła (patrz opis) | Zręczność 3 | Zaradność 2

Mimo iż baronowie byli potężnymi istotami, nie mogli podbić całego Exidium samodzielnie i potrzebowali pomocy, pod postacią posłusznych czartów, które zostały przywołane za pomocą rytuałów. Dla baronów wygląd ich sług nie miał znaczenia, liczyła się tylko siła... dlatego też czarty są wyjątkowo przerażającymi istotami.

Czarty są niewyobrażalnie ohydnymi i niezwykle dziwnymi kreaturami. Ich ciała wyglądają niekształtnie i chaotycznie, ich zęby są tak długie, że czasem wprost przebijają głowę potwora. Ich oczy świecą się niepokojącą, jasnoczerwoną poświatą, a odór, który wydobywa się z ciała czarta, doprowadza zwierzęta do szału.

Po śmierci pozostałych baronów, Re-Vanark przejął pełną władzę nad czarcią armią. Spore legiony czartów skupione są wokół siedziby Re-Vanarka w tzw. Ryczącej Puszczy. Pozostałe legiony krążą po świecie. Legiony rozproszone po całym Exidium nie są już tak niebezpieczne jak kiedyś, ponieważ nie mają już swoich przywódców i bezradnie maszerują od punktu do punktu, niszcząc wszystko co napotkają na drodze. Niektóre legiony ukryły się w podziemiach i ruinach starych miast, gdzie skupiają się wokół potężnego autarchy lub kambiona.

Hierarchia w czarciej armii składa się z czterech stopni i łatwo można odróżnić słabsze czarty od silniejszych. Stopień jest od razu przyznawany po „narodzinach" czarta i silniejsi zawsze rządzą słabszymi.

Poniżej przedstawiono czarcie stopnie, a w nawiasach napisano, jaką Siłę powinien mieć każdy z nich.

Mięso (3) – jedna z wielu tysięcy abominacji Re-Vanarka.

Ciała mięs są tak zdeformowane, że czart nie jest w stanie założyć zbroi do bitwy, lecz zawsze posiada przy sobie jedną losową broń, która zapewne została wykuta w lochach przez inne mięsa lub ludzi oddanych Re-Vanarkowi. Jeśli człowiek ujrzy czarta (lub jeszcze gorzej – całą grupę), musi wykonać próbę Skupienia. Nieudana próba oznacza, że człowiek ucieka w popłochu.

Legionista (4) – więksi od zwyczajnych mięs legioniści nie tylko budzą przerażenie, lecz również posiadają pewną niebezpieczną zdolność.

Legioniści potrafią zionąć ogniem w swojego przeciwnika na krótki dystans (ogień kaleczy każdą część ciała). Ognistego oddechu można spróbować uniknąć (poziom trudności 8) lub zablokować tarczą. Po wykonaniu ognistego oddechu, muszą wykonać rzut 1k4, jeśli wypadnie 1 lub 2, zmutowane płuca czarta po prostu przestają poprawnie działać i potwór nie jest w stanie używać swojej zdolności do końca dnia. Legioniści posiadają zazwyczaj jeden talent. Z reguły jeśli jeden legionista posiada jakiś talent, to cały oddział również go posiada.

Pretor (5) – pretorzy stoją na czele wędrownych legionów czartów. Są dwa, lub nawet trzy razy więksi od reszty. Pretor zawsze posługuje się orężem z cechą „ciężka", a w drugiej łapie potrafi utrzymać tarczę.

Pretor nie tylko posiada wszystkie zdolności mięsa oraz legionisty, lecz dodatkowo również potrafi się stać niewidzialny. Czart ujawnia się, jeśli zostanie zraniony (nie może wtedy stać się ponownie niewidzialny, musi najpierw wyleczyć swoje rano), zazwyczaj jednak ludzcy wojownicy giną na polu bitwy, nie widząc w ogóle oblicza pretora, który ich zabił. Pretorzy posiadają 2 talenty, jeden talent jest taki sam, jaki posiadają legioniści, którymi dowodzi, drugi talent jest losowy.

Autarcha (6) – ze wszystkich czartów autarcha wyróżnia się najbardziej. Można rzec, że jest tworem niemal idealnym wśród tych potworów. Posiada wszystkie znane czarcie zdolności (budzi strach, zieje ogniem, potrafi stać się niewidzialny) i dodatkowo jest zdolny przyjąć postać człowieka. Tak naprawdę autarcha niezwykle rzadko wraca do swej czarciej formy. Pod postacią człowieka czart może bezpiecznie infiltrować ludzkie osady i nieraz się zdarzyło, że autarcha uzyskał władzę w ludzkiej osadzie, co pozwoliło mu praktycznie samemu i w bezpieczny sposób przejąć całe miasto dla swojego barona.

Udawanie władców czy innych ważnych osobistości w świecie ludzi jest świetną zabawą dla autarchy. Czarty te są niezwykle inteligentne i wiedzą, jak ukrywać swoją nienaturalną siłę oraz zdolności. Są w stanie nawet manipulować Wędrowcami, wysyłając ich na samobójcze misje, obiecując w zamian bogactwo oraz sławę. Autarchowie mogą posiadać nawet 5 talentów i pierwszy talent jest zawsze taki sam, jak talent posiadany przez legionistów, którymi dowodzi.

Autarchowie oraz pretorzy mają również specjalne uzbrojenie wykute przez czartów z pandemonionu. Możesz dla każdego tego typu przywódcy czartów wylosować jedno uzbrojenie z tego materiału. Sprawdź rozdział na stronie 76 aby dowiedzieć się więcej.

Zaradność autarchy jest podwyższona o 2.

Niełatwo jest spotkać dwa takie same czarty. Jeśli chcesz dokładniej określić, czym charakteryzuje się dany czart, wykonaj 3 rzuty na poniższej tabeli. Przerzuć sprzeczne ze sobą wyniki lub zinterpretuj je na swój sposób.

Poniższa tabela może być również użyta do losowania mutacji dla krwiożerczych zwierząt. W przypadku zwierzęcia wykonaj tyle rzutów, ile wynosi jego siła.

Wynik rzutu	Dziwność
111	Bezgłowy
112	Biust
113	Ciało robaka
114	Czaszka zamiast głowy
121	Długa szyja
122	Długi ogon
123	Dodatkowa para nóg
124	Dodatkowa para oczu
131	Dodatkowa paszcza
132	Dodatkowa twarz
133	Dodatkowe palce
134	Dodatkowe ucho
141	Dodatkowy nos
142	Duża głowa
143	Dym z paszczy
144	Dziób
211	Futro
212	Garb
213	Głowa lwa
214	Język węża
221	Kleszcze zamiast dłoni
222	Kły jadowe
223	Kolorowa skóra
224	Kopyta
231	Krwawiące oczy
232	Kwasowe wymioty
233	Macki
234	Malutki
241	Małe skrzydła
242	Męskie przyrodzenie
243	Narosty
244	Nienaturalnie długie nogi
311	Nienaturalnie długie ręce
312	Obrzydliwie gruby
313	Odłamki żelaza w ciele
314	Ogon skorpiona
321	Otwarty brzuch
322	Palące się ciało
323	Pazury
324	Płetwy
331	Polipy
332	Połyskująca skóra
333	Powykręcane kończyny
334	Ręka zamiast nogi
341	Robaki wyłażące z ciała
342	Rogi
343	Rogi na ramionach
344	Rój much wokół
411	Smocze łuski
412	Smolista ślina
413	Stały, przerażający uśmiech
414	Symbole wyrysowane na ciele
421	Szpony
422	Śluz
423	Trąba
424	Węże wystające z ciała
431	Wielkie uszy
432	Wrzody
433	Wydłużony nos
434	Wystające kości
441	Wystające żyły
442	Wyższa inteligencja
443	Zwierzęcy ryk
444	Żelazne zęby

Czarty łączą się w legiony, które żyją i podróżują razem przez Exidium. Nie należy mylić pojęcia „legion" z naszymi legionami Rzymskimi, które składały się z określonej liczby żołnierzy. Legiony czartów mogą mieć różną wielkość, w zależności od tego, jaka jest ich funkcja. Gdy Kruentis opisuje graczom jakąś krainę, może wykonać rzut k4, aby określić, czy w tej krainie ukrywa się jakiś legion Re-Vanarka lub stracony legion innego martwego barona. Wyniki 3-4 oznaczają, że czartów tutaj nie ma... jeszcze. Wynik 2 oznacza, że kręci się tutaj bez celu legion jakiegoś martwego barona, wynik 1 oznacza, że znajduje się tutaj legion pod wpływem Re-Vanarka. Legiony martwego barona zazwyczaj się ukrywają w podziemiach lub ruinach i gdy atakują osady, to tylko dlatego, że stoją im na drodze. Legiony Re-Vanarka zawsze coś knują i są lepiej zorganizowane. Jeśli w krainie znajduje się legion, Kruentis może wylosować jego rozmiar:

Wynik rzutu	Typ legionu
11-14	**Zwiadowcy** | 1k4x10 mięs
21-24	**Łowcy** | 1k4x10 mięs, 2 legioniści
31	**Szturmowcy** | 1k4x20 mięs, 2 legioniści, 1 pretor
32	**Pustoszyciele** | 1k4x30 mięs, 1 pretor
33	**Oblężniczy** | 1k4x30 mięs, 1 valak, 1 pretor
34	**Miecz Barona** | 1k4x30 mięs, 1k4x10 legionistów, 1 pretor
41	**Elita** | 1k4x10 legionistów, 2 pretorów
42	**Wyznawcy Kambiona** | 1k4x20 mięs, 1 legionista, 1 kambion
43	**Legion Kambiona** | 1k4x30 mięs, 3 legionistów, 1 pretor, 1 kambion
44	**Twierdza Czartów** | 1k4x30 mięs, 1k4x10 legionistów, 3 pretorów, 1 valak, 1 autarcha



Draug

Ofiara mórz

Siła 1-3 | Zręczność 1 | Zaradność 0

Draug jest nieumarłym człowiekiem, który zginął w wodzie, nie otrzymując przy tym należytego pochówku. Można go odróżnić od normalnego nieumarłego w bardzo łatwy sposób – zazwyczaj ma o wiele bardziej zgniłą skórę, jest pokryty glonami i potrafi przebywać pod wodą przez nieograniczoną ilość czasu. Nie potrafi jednak pływać, po prostu przechodzi po dnie.

Draug potrafi korzystać z broni i zazwyczaj nosi przy sobie jakieś zardzewiałe ostrze lub topór (cechy „silna" i „prymitywna"), często posiada również zbroję skórzaną.

Kapłan Havara na Farlandii potrafi zniszczyć drauga, odprawiając przed nim modlitwę (należy wykonać próbę Rzemiosła). Silniejsze (Siła 3) osobniki mogą się jednak oprzeć temu działaniu (wymagana jest wtedy ciężka próba Rzemiosła).

Garm

Pożeracz zwłok

Siła 3 | Zręczność 3 | Zaradność 1

Garmy to przerażające, duże wilki o czarnych oczach i czerwonym futrze.

Ciężko stwierdzić, gdzie garmy tworzą swoje leża. Tym, co odróżnia je od innych zwierząt jest chęć pożerania zgniłych zwłok. Szczególnie lubują się w ludzkim mięsie. Tam, gdzie jest dużo trupów, tam wkrótce nadejdą garmy. Gdy poczują zagrożenie, natychmiast atakują. Jeśli kilku garmów otacza jeden cel, to każdy z nich podczas ataku otrzymuje premię +2 za każdego sojusznika, zamiast +1 (patrz zasady pomagania. Strona 45).

Kapłani Havara z północy w szczególności nienawidzą garmy, ponieważ uważają je za wrogów boga zmarłych. Są gotowi nagrodzić każdego, kto przyniesie im kilka czerwonych wilczych łbów.

Garma niestety nie da się spętać ani wytresować, ponieważ jest zbyt agresywny. Bestie te można spotkać w Farlandii, na północnych częściach Niepamiętnych Ziem oraz na Kłach Vakona.

1:	Ogon
2-3:	Korpus
4:	Przednie nogi
5:	Tylne nogi
6:	Głowa

Gaszakuro

(olbrzymi przeciwnik)

Jednoosobowa armia zmarłych

Siła 5 | Zręczność 2 | Zaradność 0

Gaszakuro jest bardzo rzadkim nieumarłym, spotykanym tylko na terenie Yushan, prawdopodobnie tylko z tego powodu, że ludność tutejsza rzadko pali ciała, zamiast tego je zakopuje w masowych, strzeżonych grobach. Gaszakuro jest właśnie nieumarłym potworem, który zrodził się z tego typu masowego grobu. Monstrum te przypomina olbrzymiego szkieleta ułożonego z dziesiątki innych szkieletów. Gdy gaszakuro kogoś zabije, wkłada jego zwłoki do swojego ciała, by stać się silniejszym. Potwór ten atakuje za pomocą swoich olbrzymich, kościstych szponów (cecha „silny").

Jeśli gaszakuro zostanie zraniony za pomocą broni z cechą „ciężki", część kości z jego ciała odpada i jego siła spada o 1 (ale nie może wynosić mniej niż 2).

Glastyg

Zwierzołaki

Siła (patrz opis) | Zręczność 2 | Zaradność 1

Glastyg jest dwunożnym potworem przypominającym krzyżówkę człowieka ze zwierzęciem. Przypomina właśnie przygarbione zwierzę, poruszające się na tylnych kopytach.

Glastyg jest jednak bardziej inteligentny od zwyczajnego zwierzęcia, potrafi korzystać z prostych narzędzi oraz broni, nie umie jednak mówić – komunikuje się z innymi za pomocą ryków. Bestie trzymają się stada i wieśniacy powiadają, że zamieszkują gęste lasy, gdzie budują dziwne, kamienne totemy ku czci dzikich bogów. Glastygi nie polują z reguły na ludzi, żywią się innymi zwierzętami, lecz atakują każdego, kto znajdzie się zbyt blisko ich domu (totemów), nawet jeśli to są czarty.

Istnieje kilka odmian glastygów, które można rozpoznać po głowie, jaką posiadają (zawsze jednak poruszają się na kopytach!). Pomimo różnic w sile oraz wyglądzie, glastygi niezależnie od podgatunku żyją i współpracują ze sobą. W nawiasie podano ich Siłę.

Albinos (3) – albinosy posiadają głowę wilka, a ich futro jest śnieżnobiałe. Te odmiany glastygów potrafią uczynić swoje ciała pół-widoczne w świetle księżyca, dzięki czemu nie można ich zauważyć, dopóki ktoś nie stoi ok. 10 metrów od nich (wtedy sylwetka albinosa jest lepiej widoczna). Szpony albinosów posiadają cechę „silne".

Hienołak (2) – hienołak jest fizycznie najsłabszym glastygiem, jednak posiada dwie niezwykłe zdolności – może zmieniać swoje oblicze oraz wydziela silne fero-

mony. Hienołaki często pełnią funkcję szpiegów w społecznościach glastygów, po przebraniu się mogą zmienić swoją głowę hieny na ludzką i bardzo ciężko je odróżnić od zwyczajnych osób (wymagana jest udana próba Percepcji lub Wiedzy na poziomie trudności 8). Jeśli hienołak patrzy komuś prosto w oczy, to również może feromonami zauroczyć tę osobę, dzięki czemu nie będzie ona podejrzewać go o bycie potworem (tylko udana próba Wigoru o trudności 8 może odeprzeć efekt feromonów).

Wesper (3) – wespery posiadają czarne futro, łeb nietoperza, a z ich pleców wyrastają duże skrzydła tych zwierząt. Wespery potrafią latać i widzą w ciemności, jednak nie są w stanie szybować podczas deszczu i otrzymują utrudnienie do prób potrzebujących wzroku (w tym ataków), gdy są w świetle słonecznym.

Gruborogi (4) – gruborogi to najwięksi (2,5m wzrostu, 400kg) przedstawiciele glastygów. Posiadają głowę żubra i ich łapy mają wyjątkową siłę – każdy celny atak gruboroga powala przeciwnika, jeśli ten nie ma wyższej Krzepy lub Wigoru od Siły tego potwora. Gruborogi zawsze posługują się orężem z cechą „ciężki". Co ciekawe, pomimo swojej siły i przerażającej prezencji, gruborogi niechętnie przewodzą glastygom i nie lubią walczyć na froncie, podchodzą do życia dosyć flegmatycznie.

Wyjec (3) – wyjce posiadają głowę kozła. Zawsze mają przy sobie losowy oręż, a silniejsi strażnicy totemów noszą skórzane zbroje. Podczas ataku z szarży, wyjce używają swoich rogów, dzięki czemu dodają do próby tego typu ataku jedną k4.

Gdy Kruentis opisuje jakąś krainę, może on wykonać rzut 1k4, aby określić czy w promieniu 30km znajduje się społeczność glastygów. Jeśli wynik rzutu to 1-2, oznacza to że glastygi mają tutaj swój dom. 3-4 oznacza, że teren ten jest wolny od tych potworów... przynajmniej na razie.

Glastygi wyznają trzech bogów, którzy niegdyś byli potężnymi wojownikami tych potworów. Pierwszym z nich jest Jerhau – kolekcjoner kości oraz bóg wojny. Drugim bogiem jest Hisu – wielka matka oraz tropicielka. Trzecim bogiem jest Ago – bóg śmierci i przeznaczenia. Wokół totemów tych bogów glastygi tańczą, wyją oraz odprawiają rytuały. W zależności od postawionego totemu, społeczność może się również czymś charakteryzować.

Jeśli w okolicy znajdują się glastygi, Kruentis może następnie wykonać rzut k44, aby określić jak duża i jakiego typu jest to społeczność:

Wynik rzutu	Społeczność glastygów
11-14	**Mała osada** | 1k4x10 wyjców, 5 hienołaków
21-24	**Duża kryjówka** | 1k4x20 wyjców, 1k4x10 hienołaków, 1k4 gruborogi, 1k4 albinosy
31	**Osada wyjców** | 1k4x30 wyjców, 1k4 gruborogi
32	**Osada wesperów** | 1k4x30 wesperów, 1k4 albinosy
33	**Nocna osada** | 1k4x10 albinosów, 1k4x10 wesperów
34	**Krąg żubrów** | 1k4x10 gruborogi
41-44	**Twierdza bestii** | 1k4x20 wyjców, 1k4x10 hienołaków, 1k4x10 wesperów, 1k4x10 albinosów, 1k4 gruborogi



Po wygenerowaniu osady, Krientis musi wylosować z tabeli k4, jaki totem glastygi postawili w swojej osadzie. W zależności od wyznawanego boga, osada rozwija się w innym kierunku.

Wynik rzutu	Postawiony totem i efekt
1	**Brak totemu (jednak może być wkrótce postawiony)** | brak efektu
2	**Jerhau** | +5 gruborogi w osadzie, przywódca osady ma mistrzowską broń oraz pancerz
3	**Hisu** | liczba ostatnich glastygów jakie były losowane, zostaje podwojona
4	**Ago** | +10 wesperów w osadzie, przywódca jest potężnym szamanem, który zna dwa rytuały

Glatysant

Uosobienie chaosu

Siła 6 | Zręczność 3 | Zaradność 1

Glatysant to przerażająca bestia z głową węża i cielskiem tygrysa. Potwór ten jest niezwykle rzadki i nie wiadomo, na jakich terenach najczęściej występuje. Bestia zyskała wyjątkową sławę wśród rycerzy, ponieważ powiada się, że zabicie glatysanta przywraca splamiony honor rycerza i oczyszcza go z win.

Glatysant jest znany nie tylko ze swej przerażającej siły (zęby mają cechę „silne" i jego ugryzienie jest trujące), lecz również z okropnych dźwięków, jakie wydaje. Z ciała glatysanta dobiegają odgłosy, które można porównać do wycia tysiąca zwierząt. Larum jest tak przeraźliwie głośne, że wszyscy w promieniu 20 metrów nie są w stanie nic słyszeć ani się skoncentrować – muszą każdą swoją próbę wykonywać dwukrotnie i brać pod uwagę gorszy wynik. Stworzenia te uważa się za uosobienie chaosu oraz terroru. Co dziwne, ponoć niewinni ludzie o czystym sercu nie są w stanie słyszeć wycia, więc ogłuszający dźwięk nie ma na nich żadnego wpływu.

Kończyny glatysanta są podzielone następująco:

1: Ogon

2-3: Korpus

4: Przednie nogi

5: Tylne nogi

6: Głowa

Hiisi

Koszmarne karły

Siła 2 | Zręczność 3 | Zaradność 2

Hiisi są małymi (sięgają do pasa) dwunożnymi potworami, przypominającymi krzyżówkę znanego z naszych mitów goblina oraz krasnoluda. Mają czarne oczy, szare i ostre zęby oraz zgniłą, zieloną skórę pokrytą wrzodami. Mówią niezrozumiałym dla ludzi językiem, który przypomina głośne pochrząkiwania.

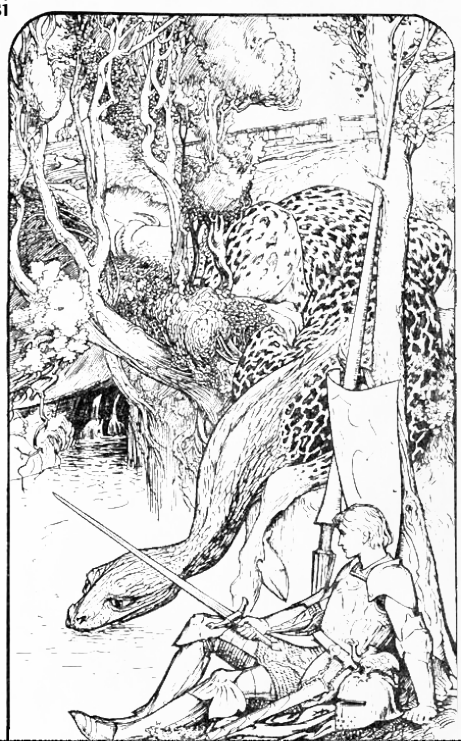
Hiisi noszą niewielkie, wykuwane przez nich samych ostrza (mają cechę „prymitywne" oraz „silne") razem z tarczą. Część z nich posługuje się również niewielkimi łukami (działają jak normalne łuki, tylko bez cechy „silna"). Przywódcy hordy nazywani są królami. Mają Siłę oraz Zaradność podwyższoną o 1 i posługują się sztyletem oraz tarczą. Nieraz też noszą skórzaną zbroję. Królowie też zazwyczaj potrafią posługiwać się ludzkim językiem, jednak dyskusja z nimi rzadko ma sens.

Hiisi zamieszkują duże pieczary, lecz istnieją również niewielkie wioski, ukryte na wzgórzach lub w lasach. Potwory te zazwyczaj napadają na podróżników, kradnąc od nich co popadnie. Hordy, który uzyskały dużą siłę oraz liczebność, nie wahają się jednak przed atakowaniem małych osad.

Hiisi nie są zbyt inteligentne, ich jedynym celem jest przeżycie, więc starają się gromadzić jak najwięcej dóbr, szczególnie jedzenia.

W pojedynkę kreatury te są bardzo tchórzliwe i natychmiast uciekają do wioski, jeśli widzą, że walka jest nie do wygrania. Nie patrzą nawet, czy ktoś je śledzi.

Po śmierci, ciało hiisi wydziela z siebie szkodliwe toksyny. Zjedzenie ciała hiisi (ale dlaczego miałby ktoś to robić?) zawsze powoduje losową chorobę. Jeśli jednak w jednym miejscu znajduje się 5 lub więcej ciał, to teren ten zostaje skażony i każda osoba, która przez niego przechodzi, musi wykonać próbę Wigoru (poziom trudności 4). Nieudana próba skutkuje chorobą. By wyczyścić teren, ciała muszą zostać spalone. Krew tych potworów potrafi również zakazić wodę.



Juboko

Wampiryczne drzewo

Siła 4 | Zręczność 0 | Zaradność 0

Juboko przypomina zwyczajne, wyschnięte drzewo. Dopiero bardziej uważny obserwator może spostrzec, że kora tej „kreatury" jest podejrzanie czarna i nie przypomina żadnej znanej rośliny.

Juboko porusza się powoli, wyjmując swoje korzenie, które zakończone są ledwo widocznymi przyssawkami spod ziemi. Rzadko atakuje ludzi, chyba że wyczuwa zagrożenie lub ci mają przy sobie pochodnie. Ten drzewny potwór trzyma się blisko pól bitewnych i niebezpiecznych ścieżek, gdzie może znaleźć zwłoki, z których może wyssać krew swoimi korzeniami.

Bestiarycy nie wiedzą, jak powstał juboko i... czym w ogóle jest. Przyjęło się, że to wyjątkowo mocno zmutowana i ożywiona odmiana drzew. Juboko prawdopodobnie przejawia bardzo małą inteligencję i zależy mu tylko na tym, by rosnąć poprzez picie krwi, która przyśpiesza jego kwitnięcie. We wnętrzu drzewa znajduje się organ przypominający serce, który ma w sobie zmagazynowaną krew przetworzoną przez organizm potwora. Krew juboko ma silne właściwości lecznicze (poprawia stan wszystkich kończyn, jeśli nie są odrąbane, o 1).

Drzewiec ten broni się poprzez przygniatanie swoich wrogów konarami, więc jego ciosy są dosyć zabójcze (mają cechę „silna"). Nie trzeba wykonywać rzutu na trafioną kończynę walcząc z juboko, ponieważ wszystko trafia w konar. Postać, która strzela w potwora, dodaje do swojej próby na strzał k4, ponieważ... no ciężko jest chybić w tak duże drzewo.

Karkolh

(olbrzymi przeciwnik)

Powolna śmierć

Siła 5 | Zręczność 1 | Zaradność 1

Karkolh jest gigantycznym ślimakiem zamieszkującym podziemia Tildris... wizja potwornego ślimaka być może wydaje się na początku śmieszna, ale żaden podróżnik nie chciałby być ofiarą tej bestii.

Po pierwsze – śluz który karkolh pozostawia za sobą jest niezwykle toksyczny. Wszystko w ścieżce tego potwora zostaje wypalone do suchej ziemi. Osoba która stanęła w śluzie karkohla natychmiast otrzymuje rany na nogach (stan zdrowie spada o jeden). Jeśli nieszczęśnik ten miał założoną zbroję płytową, to ochrania ona przed ranami, lecz zostaje stopiona. Inne pancerze są za słabe w zetknięciu ze śluzem i zostają uszkodzone.

Potwór atakuje wywijając w miarę szybko przednią częścią swojego ciała. W przypadku trafienia, ofiary tracą cały pancerz. Kończyny zniszczone przez atak zostają spalone przez śluz, który bryzga z potwora.

Muszla karkohla jest niezwykle twarda i bestia potrafi się szybko do niej skryć, aby uchronić się przed atakami, zwłaszcza tymi z dystansu. Nie można się przez nią przebić bronią, która nie posiada cechy „silna" lub „ciężka". Strzały oraz bełty nie są w stanie uszkodzić muszli, strzelec może jednak próbować celować w miękkie ciało potwora, jeśli ten się nie schował kompletnie.

Jedyna dobra wiadomość jeśli chodzi o Karkohla to jest to, że jest to potwór dosyć powolny, więc można łatwo przed nim uciec. Rzadko również opuszcza podziemia.

Lokacje trafienia tego potwora wyglądają następująco:

1-3: skorupa
4-6: miękkie ciało

Kama

Łasica żniwiarza

Siła 2 | Zręczność 5 | Zaradność 2

Kama to czarna łasica, z długimi ostrzami, przypominającym kosy, wyrastającymi z przednich łap. Kama jest niezwykle szybka oraz zwinna. Jej ostrza mają cechę „silna" oraz „zabójcza".

Potwory te atakują prawie zawsze w grupach, liczących trzy osobniki. Jeden z tych potworów zawsze stara się wykonywać ataki celowane w nogi, aby powalić przeciwnika, pozostali siekają co popadnie.

Czarne, naturalne ostrza kamy mogą zostać odrąbane i przerobione przez doświadczonego kowala (poziom trudności Rzemiosła = 8) na dwuręczne kosy o cechach „ciężka" oraz „zabójcza".

Kończyny kamy są podzielone są następująco:

1: Ogon
2-3: Korpus
4: Przednie nogi
5: Tylne nogi
6: Głowa

Kambion

Abortus Externus

Siła 4 | Zręczność 4 | Zaradność 4

Wielu dzielnych wojowników Exidium ginie w starciu z czartami. Niektóre kobiety za to niestety nie mają takiego szczęścia i spotyka je los gorszy od śmierci.

Kambion jest zgniłym owocem gwałtu pomiędzy czartem i ludzką kobietą. „Człowiek" ten rodzi się z paskudnymi mutacjami i jego poród zazwyczaj zabija matkę na miejscu. To ostatnie można uznać za zbawienne dla kobiety, ponieważ nikt nie chciałby wychowywać pół-czarta, ani widzieć takiego dziecka na oczy.

Większość kambionów zazwyczaj szybko umiera, ponieważ nie mają nikogo, kto by się nimi opiekował lub zostają posiekane na strzępy w pierwszych minutach życia przez mieszkańców, którzy doglądali przeklętą matkę. Te które przeżyły, zostały zaadoptowane przez litościwych ludzi, którzy nie są w stanie zabić noworodka, lub przez czarty, które odnalazły dziecko porzucone w lesie.

Kambiony podróżują zazwyczaj po świecie, szukając szybkiej śmierci, która może ich uwolnić od nędznego życia. Są oszalałymi wojownikami, pustelnikami, a niektórzy nawet przewodzą czarcim hordom, pragnąc zostać kolejnym Czerwonym Baronem. Najbardziej niebezpieczne jest to, że kambiony posiadają siłę czarta, połączoną z umysłem oraz chciwością człowieka.

Kambiona należy traktować jako człowieka, który posiada 3 losowe mutacje, nie jest atakowany przez czarty (chyba, że sam okaże im wrogość) oraz potrafi używać czarciego uzbrojenia bez efektów ubocznych (czyli bez zaznaczania krzyżyka na planszy upadku).

Kambiony wędrujące po świecie mają na sobie losowy pancerz, losowy oręż wykonany z pandemonionu oraz dwa losowe talenty.

Za zgodą Kruentisa oraz reszty graczy, możesz rozpocząć przygodę jako kambion. Dobrze się jednak zastanów zanim wybierzesz sobie takie przeznaczenie! Jesteś wszak mutantem, który nie będzie mieć wstępu do „normalnych" osad ludzi. Dobrym pomysłem na przygodę jest jednak rozegranie sesji, gdzie każdy gracz odgrywa kambiona. Drużyna wyrzutków? Banda oszalałych berserków? A może antybohaterowie?

Krwiożercze zwierzęta

Nasiąknięte złem

Siła 0-3 | Zręczność 3 | Zaradność 1

Krwiożercze zwierzęta to po prostu dzikie zwierzęta, które wypiły krew Kruentisa w czasie kolejnej, czerwonej ulewy.

Zwierzęta napojone krwią Kruentisa są większe i o wiele bardziej agresywne. Wyjątkowo silne odmiany (Siła 3, talent „furia") posiadają nawet dziwaczne mutacje (wykorzystaj tabelę dziwności na poprzedniej stronie). Siła zwierzęcia jest zależna od jego wieku:

Siła 0 – młody zwierzak, który nie potrafi się bronić

Siła 1 – samodzielne zwierzę

Siła 2 – dorosłe zwierzę

Siła 3 – stare, zmutowane zwierzę

Jeśli pojawia się krwiożercze zwierzę, Kruentis musi wykonać rzut k4. Wynik 4 oznacza, że zwierzę posiada trujący atak.

Jedyne „normalne" zwierzęta są hodowane przez ludzi w wioskach lub lasach pilnowanych przez myśliwych. Zjedzenie krwistego zwierzęcia jest niezwykle ryzykowne – zawsze skutkuje biegunką i może pojawić się losowa choroba, jeśli postaci nie powiedzie się próba Wigoru o trudności 4.

Kończyny większości zwierząt podzielone są następująco:

1: Ogon

2-3: Korpus

4: Przednie nogi

5: Tylne nogi

6: Głowa

Ludzie

Najgroźniejszy potwór

Siła 0-6 | Zręczność 0-6 | Zaradność 0-6

Wielu ludzi to zwyczajni farmerzy, którzy próbują przeżyć kolejny dzień, pracując dla swojego nobila. Inni są właśnie tymi nobilami, usiłującymi doprowadzić przeklętą krainę do porządku. Jedna cecha na pewno łączy ludzi i zwierzęta: chcą po prostu przeżyć, niezależnie jakim sposobem.

Będąc w Exidium, możesz zdobyć przyjaciół, dzięki którym razem przetrwacie kolejne katastrofy, biedę i zagrożenia czyhające za każdym zakrętem. Możesz również spotkać zabijaków Bladej Dłoni, którzy obserwują wydarzenia w krainach z cienia, skorumpowanych nobilów pragnących żyć w luksusie, pomimo powolnej śmierci tego świata, oraz ludzi, którzy już kompletnie stracili nadzieję i oddali się Re-vanarkowi. Wprowadzając do przygody swoich kolejnych bohaterów niezależnych, pamiętaj o tym, że każdy z nich jest niepowtarzalny. Kultura, zachowanie oraz ogólne podejście do świata i człowieka decyduje o tym, komu stworzony przez ciebie człowiek służy oraz gdzie mieszka.

By stworzyć człowieka, możesz po prostu wykorzystać zasady tworzenia postaci zawarte w tym podręczniku. Wylosuj mu cechy szczególne oraz określ jego zawód. Talenty daj tylko postaciom, które mają siłę 3 lub wyżej.

Cechy 0 – małe dzieci, niepełnosprawni

Cechy 1 – szary mieszkaniec

Cechy 2 – zbiry, krzepcy wieśniacy

Cechy 3 – wojownicy, inni Wędrowcy (2 talenty)

Cechy 4 – weterani (2 talenty)

Cechy 5 – przywódcy, władcy (3 talenty)

Cechy 6 – absolutne legendy (4 talenty)

Manangatal

Rozczłonkowana bestia

Siła: 4

Manangatal to bestia, którą można spotkać głównie na odległych ziemiach Korys. Przypomina on skrzydlatego demona z długimi zębami (posiada cechę „silny"), których potwór używa do rozrywania ciał ofiar. Znakiem rozpoznawczym manangatala jest to, że potrafi oderwać swój korpus od dolnej części ciała, dzięki czemu może z łatwością unosić się w powietrzu na swoich skrzydłach.

Manangatal odżywia się krwią i jego ulubionym napitkiem jest niestety krew ludzi. Nienawidzi światła (jego próby są utrudnione w świetle słonecznym oraz przy pochodniach), dlatego dnie spędza w swojej pieczarze, a nocą szuka ludzkich osad na ziemiach Korys, w których nie ma zbyt dużo pochodni bądź też ognisk.

Co ciekawe, manangatal nie krwawi ani nie odczuwa bólu, gdy ma skaleczoną głowę, ręce lub korpus (jego próby nie są wtedy utrudnione). Jego serce znajduje się właśnie w nogach, dlatego też każdej nocy zostawia je w swojej pieczarze, gdy wylatuje na polowania. Najłatwiejszym sposobem, by zabić manangatala jest zatem odnalezienie oraz zniszczenie jego dolnych kończyn.

Momen

Śmiertelna wstęga

Siła 0 | Zręczność 5 | Zaradność 1

Momen jest dziwaczną istotą, przypomina on latającą, białą wstęgę. Prawdopodobnie potwór ten powstał z mutacji jakiejś odmiany dżdżownicy lub wija.

Potwór ten nie jest w żadnym wypadku potężny – wystarczy przeciąć go w pół. Problem jest jedynie taki, że kreatura ta lata dosyć szybko. Atakuje swoje ofiary próbując owinąć się wokół ich karku (wykonuje próbę Szybkości, by to zrobić) i wysysając ich krew, wbijając drobniutkie igły, które znajdują się na jego ciele.

Nawet jeśli momen zostanie zabity w czasie wysysania krwi, ofiara i tak pozostaje zamroczona i może doznać paraliżu, gdy nadwyręży swoje ciało – jej kolejna próba jest utrudniona.

Podczas walki, nie rozróżnia się kończyn momena – wszystkie ataki trafiają po prostu w jego ciało.

Nakki

Zmiennokształtny

Siła 3 | Zręczność 2 | Zaradność 4

Nakki to zmiennokształtne potwory, które trzymają się blisko rzek, jezior oraz mórz. Z przodu wyglądają jak piękny człowiek i potrafią normalnie mówić, zalewając często rozmówcę komplementami.

Gdy ofiara znajduje się blisko, nakki próbuje ją zaciągnąć pod wodę i utopić (używa wtedy Krzepy). Potwór ten najczęściej poluje na dzieci, które nie są w stanie walczyć z silnym nakki.

Słabym punktem stworzenia jest to, że nie potrafi zmieniać wyglądu swoich pleców. Są ohydnie pomarszczone oraz pokryte włosami, dlatego zawsze stoi przodem do rozmówcy.

Nakki potrafi również zmieniać się w inne zwierzęta, jeśli akurat nie może upolować żadnego człowieka. Często przyjmuje wygląd grubej, srebrnej ryby, by zwabić do wody głodne zwierzę.

Nattmara

Żywy koszmar

Siła 2 | Zręczność 3 | Zaradność 2

Nattmary to niewielkie, dwunożne kreatury przypominające czarnego niczym węgiel karła z żółtymi, dużymi oczyma. Są nagie, lecz pokryte długim, czarnym zarostem, w tym brodą, która zakrywa ich paszczę z ostrymi zębami.

Ciało nattmary wydziela substancję, która powoduje u niektórych słabszych ludzi (Skupienie 0-2) zawroty głowy. Efekt ten jest o wiele silniejszy, jeśli człowiek zostanie ugryziony przez nattmarę (jej zęby mają cechę „prosta"), wtedy ofiara jest do końca dnia trapiona zawrotami głowy (utrudnione testy), a w nocy jest nękana przez koszmary, które ofiarę męczą aż do kolejnego dnia. Dlatego też kreatury te są kojarzone ze snami.

Nattmary żyją w dziurach, które są przez nich same wykopane. Wychodzą na powierzchnię tylko w nocy w poszukiwaniu czegoś do jedzenia.

Z krwi nattmary można wykonać silną truciznę, którą nakłada się na broń. Działa ona tak samo, jak ugryzienie potwora. Niektórzy nawet spożywają jej krew jako narkotyk.

Nemeański lew

Pancerny król

Siła 4 | Zręczność 3 | Zaradność 1

Nemeański lew jest niezwykle rzadką, potworną odmianą tego zwierzęcia. Bestia ta została pierwszy raz zarejestrowana w mieście o nazwie Nemea, stąd jego nazwa. Nemeański lew charakteryzuje się swoim błyszczącym, niemal złotym futrem i pazurami twardymi niczym diament. Grzywa tego lwa jest porównywalna do hełmu najlepszej jakości.

Nemeański lew jest traktowany tak, jakby był cały czas opancerzonym przeciwnikiem (tzn. noszącym zbroję). Mało tego – oręż nie posiadający cechę „silna" lub „ciężka" nie zadaje mu w ogóle obrażeń, łamiąc się na miejscu!

Futro oraz pazury nemeańskiego lwa są niezwykle pożądany wśród rzemieślników, ze względu na ich trwałość. Płatnerz jest w stanie z futra wykonać skórzany pancerz, który posiada takie same cechy jak futro lwa (tzn. chroni przed orężem innym niż silny i ciężki, nadal jednak niszczy się tak samo jak normalny skórzany pancerz).

Powiada się, że król Heratiusz z Tildris pokonał za młodu kiedyś takiego lwa w pojedynkę, co zagwarantowało mu przychylność i szacunek ludu.

Kończyny tej istoty są podzielone następująco:

1: Ogon
2-3: Korpus
4: Przednie nogi
5: Tylne nogi
6: Głowa

Nieumarli

Powstali z krwi, powstali z ziemi

Siła 3 | Zręczność 1 | Zaradność 0

Od czasu do czasu krew z ran Kruentisa spada z nieba, wywołując dziwne efekty na świecie. Jeśli znaczna ilość krwi wsiąknie do grobu pochowanego człowieka, istnieje duża szansa, że zmarły powstanie z martwych.

Na nieumarłych najłatwiej można natrafić na pobojowiskach, gdzie człapią ze zniszczonym uzbrojeniem. „Świeży" nieumarli są kompletnie bezmyślni i nawet nie mają pojęcia, jak poprawnie trzymać broń. Nieumarły, który chodzi po świecie przynajmniej rok jest nazywany zmorą (Zręczność oraz Zaradność zmory podwyższone są o 1). Zmory są szybsze i inteligentniejsze od zwyczajnych nieumarłych, potrafią trzymać broń i nie szarżują bezmyślnie na przeciwnika w linii prostej, zazwyczaj posiadają przy sobie stary oręż oraz pancerz w dość kiepskim stanie. Niektóre wyjątkowo potężne zmory potrafią nawet kontrolować słabszych nieumarłych (tego typu kreatury posiadają też losowy talent).

Najbardziej problematyczną cechą nieumarłych jest ich kompletna odporność na ból oraz rany. Ignorują utracone ręce i nogi, po prostu walczą dalej tym, co mają. Nie otrzymują krytycznych ran (nie losuje się efektów). Jedyny sposób, by ich unicestwić, to pozbyć się głowy lub rozpruć korpus. Ponoć można również kompletnie zniszczyć nieumarłego, wlewając mu poświęconą wodę do ust, lecz niewielu odważyło się zastosować tę taktykę.

Nuckelavee

Jeździec spaczenia

Siła 5 | Zręczność 4 | Zaradność 1

Nuckelavee bywa często mylony z czartem, lecz potwór ten nie ma nic wspólnego z sługami Re-Vanarka.

Nuckelavee przypomina jeźdźca, który jest scalony ze swoim koniem. Nie posiada skóry, jego ciało jest pokryte żółtymi, pulsującymi żyłami, a głowa konia ma tylko jedno oko i długie, ostre zęby.

Bestia ta czasem pojawia się przy osadach znajdujących się niedaleko morza lub bagnach. Ohydny oddech nuckelavee zabija wszelką roślinność, w tym płody rolne. Ciało stworzenia jest zbiorowiskiem chorób oraz zarazków. Nawet jeśli człowiek przeżyje spotkanie z tym potworem, następnego dnia pojawia się gorączka, katar oraz wymioty, które utrzymują się przez k4 dni.

Potwór nie tylko atakuje ludzi, zagryzając ich za pomocą głowy konia (cecha „silny"), „jeździec" posługuje się również mieczem, który jest mistrzowskiej roboty. Nikt nie wie, skąd nuckelavee bierze swoją broń ani przez kogo została ona wykuta.

Osoba, która pierwszy raz ujrzy nuckelavee, musi natychmiast wykonać próbę Skupienia. Jeśli zawiedzie, ucieka od potwora najdalej, jak tylko można. Nuckelavee jednak stara się nie zostawiać żadnego napotkanego człowieka przy życiu, podąża za swoimi ofiarami i usiłuje je zabić, lecz unika ludzkich osad.

Nuckelavee nigdy nie pojawia się w czasie deszczu.

Kończyny tej istoty są podzielone następująco:

1-3: Ciało konia
4: Przednie nogi
5: Tylne nogi
6: Ciało jeźdźca

Olbrzym

(olbrzymi przeciwnik)

Władcy Resentalu, przyszli władcy świata

Siła 5 | Zręczność 3 | Zaradność 2

Olbrzymy narodziły się po to, by rządzić światem. Przywódcą wszystkich olbrzymów jest Hög – potężny, lodowy gigant z mroźnym oddechem. Typowy olbrzym ma około 20 metrów wzrostu, nosi długą tunikę, żelazny hełm (działa jak zbroja, lecz tylko na jego głowie) oraz posługuje się gigantyczną, dwuręczną bronią (cecha „ciężka") – zazwyczaj mieczem lub młotem. Olbrzymy mają długie brody i są niezwykle umięśnione. Potrafią oczywiście mówić, posługują się językiem ludzi, lecz mają również własny, który został odkodowany tylko przez najmądrzejszych farlandzkich druidów oraz bardów.

Olbrzymy potrafią również raz dziennie zionąć ze swoich płuc lodową chmurą (Hög może to robić nieograniczoną liczbę razy). Wszystko kilkadziesiąt metrów przed gigantem zamarza na kość – roślinność, budynki, mechanizmy. Każda postać, która znajdowała się w chmurze, musi wykonać próbę Wigoru. Jeśli się nie uda, nie może się przez pewien czas poruszać (końcowy wynik jej kolejnego rzutu wynosi 0).

Olbrzymy nie atakują w większych gromadach niż 5. Mniejsze osady atakują nawet w pojedynkę. Są przerażającym przeciwnikiem, lecz mają jeden, słaby punkt – dumę, którą chętnie manifestują. Nigdy nie odmawiają pojedynku, szczególnie wtedy, jeśli do walki chce stanąć Farlandczyk.

Pająk Aranejski

Władczynie Aranei

Siła 4 | Zręczność 3 | Zaradność 1

Pająk Aranejski przypomina olbrzymią (ok. 5-metrową) tarantulę z czarnym jadem kapiącym z jej pyska.

Zwierzęta te są czczone w krainie Aranei – składa się im ofiary oraz pobiera truciznę. Pająki nie atakują swoich akolitów. Potwory można również spotkać w Sol Stelli, Żelaznych Jarach oraz (rzadko) na wschodzie Niepamiętnych Ziem.

Ugryzienia pająka Aranejskiego mają cechę „silna" oraz są trujące. Potwór wije wytrzymałą sieć, dzięki której może wyczuć swoje ofiary w okolicy, jeśli niechcący do niej wpadną lub ją przetną. Wyzwolenie się z sieci wymaga udanej, ciężkiej próby Krzepy.

Kończyny tego pająka podzielone są następująco:

1-4: Korpus / Odwłok
5-6: Głowa

Peluda

Iglasty koszmar

Siła 6 | Zręczność 2 | Zaradność 2

Peluda jest rzadką odmianą żmija, spotykaną na terenie Tildris. Posiada podobne cechy jak normalny żmij (sprawdź opis w podręczniku podstawowym), z dwoma ważnymi różnicami – jego cielsko jest pokryte podobnymi do tego u jeży igłami, które na pierwszy rzut oka przypominają futro. Są one twarde tak samo jak żmijowe łuski, dlatego po otrzymaniu ciosu należy wykonać rzut k4 – wynik 1-3 oznacza, że cios po prostu odbił się od igieł peludy.

Peluda nie tylko potrafi pluć kwasem, tak jak normalny żmij, jest również w stanie zamiast normalnego ataku wystrzelić swoje igły i zalać pobliski teren zabójczym deszczem. Każdy w pobliżu potwora jest wtedy zmuszony zaliczyć utrudnioną próbę Szybkości, by uniknąć igieł. Nieudana próba powoduje obniżenie stanu zdrowia dwóch losowych kończyn. Na szczęście peluda jest w stanie wykonać tego typu atak tyko raz dziennie, kolejnego dnia brakujące igły mu odrastają.

Kończyny peludy są podzielone następująco:

1: Ogon
2-3: Korpus
4: Przednie nogi
5: Tylne nogi
6: Głowa

Potwór morski

Zagrożenie z czerwonych wód

Siła 2-6 | Zręczność 3 | Zaradność 1

Istnieją różne typy potworów morskich. Podobnie jak w przypadku krwawych zwierząt, potwory morskie powstają z krwi Kruentisa. Wody świata Exidium są nią zanieczyszczone, czystość zachowują jedynie zbiorniki wodne pilnowane przez puryfikatorów. Morza oraz rzeki mają kolor karmazynowy.

Na Niepamiętnych Ziemiach najbardziej znane są gigantyczne krakeny oraz lewiatany, które pożerają całe statki i uniemożliwiają podróżowanie poza tereny Niepamiętnych Ziem. Kreatury tego typu są potężne (Siła 6) i mogą zostać skaleczone jedynie mistrzowskim orężem lub bombardami. Jedno uderzenie potwora wystarczy, by zatopić statek lub zniszczyć budowlę. Na wodach niedaleko Korys spotkać można również gigantyczne żółwie, których pancerze są porośnięte trawą oraz drzewami.

W krainie Yushan wszyscy wiedzą o istnieniu shime – dwunożnych kreatur z mackami zamiast rąk. Shime stanowią bardzo zorganizowaną rasę potworów, atakują wspólnie ludzkie wioski, uprowadzają oraz zjadają mieszkańców. Zwyczajny shime (Siła 2) nie jest zbyt dużym zagrożeniem dla doświadczonego wojownika, ale istnieją również odmiany potworów, które posiadają skórę pokrytą skamielinami (traktuje się je tak, jakby cały czas nosiły zbroję) i są o wiele większe oraz silniejsze (Siła 4) od swych mniejszych braci. Jeśli shime trafi za pomocą macek ofiarę w głowę, natychmiast owija się wokół jej karku, uniemożliwiając poruszanie się. Ofiara może raz spróbować wykonać próbę Krzepy, by wyzwolić się z macek, lecz jeśli się to nie uda, pomóc może tylko druga osoba, która jest w stanie przeciąć macki czymś ostrym.

W jeziorach krainy Nemus można spotkać piranie o wiele większej od tych, które istnieją w naszym świecie (Siła 2).

Próby potworów morskich nigdy nie są utrudnione, jeśli walczą w wodzie.

Jak widać, są różne odmiany potworów morskich, poniższa tabela kończyn jednak działa przy większości z nich:

1-4: Korpus
5-6: Głowa

Rok

Powietrzny lord

Siła 5 | Zręczność 4 | Zaradność 2

Rok jest olbrzymim (ok. 6-7 metrów), mięsożernym ptakiem zamieszkującym szczyty górskie lub nabrzeżne skały. Potrafi bez problemu unieść w swoich pazurach nawet krowę, a jego uderzenie skrzydłami potrafi zerwać dach z domu.

Rok głównie atakuje niechronione fermy oraz karawany transportujące zwierzynę. Jest agresywny, gdy ktoś znajduje się blisko jego gniazda i atakuje wtedy nawet czarty. Broni się za pomocą dzioba oraz szponów (oba mają cechę „silna").

Olbrzymie jajo roka jest niezwykle cennym skarbem, które może być warte na targu nawet 8 aureoli. Ludzie starają się wyhodować młode roki, z nadzieją, że da się je jakoś ujeżdżać.

Kończyny roka podzielone są następująco:

1-3: Korpus
4: Lewe skrzydło
5: Prawe skrzydło
6: Głowa

Troglodyci

Błąd natury

Siła 1-5 | Zręczność 2 | Zaradność 2

Troglodyci to ohydne, humanoidalne kreatury zamieszkujące podziemia. Przypominają krzyżówkę człowieka z jaszczurem. Poruszają się na dwóch nogach, mają krótkie ogony, a ich głowa jest duża i nie posiada oczu. Troglodyci orientują się w terenie za pomocą węchu i słuchu.

Kreatury te można spotkać tam, gdzie światło słoneczne nie dociera. Zamieszkują pieczary i lochy opuszczone przez czarty. Plotki mówią, że troglodyci żyją również w ściekach dużych, ludzkich miast, lecz nikt nie chce w to uwierzyć, a gdy już ktoś zauważy, jest zazwyczaj za późno. Kolor skóry stworzeń zależy od miejsca urodzenia, troglodyci żyjący w podziemiach mają bladoniebieską skórę, mieszkańcy ścieków cechują się zgniłą zielenią.

Troglodyci zabijają i zjadają wszystko, co się rusza. Z chęcią pożerają również ludzi, lecz głównie napadają na nich, by zdobyć narzędzia oraz broń. A skoro mowa o uzbrojeniu troglodytów: ich broń zawsze posiada cechę „prymitywna". Rzadko posiadają zbroje i najczęściej poruszają się nago.

Społeczności troglodytów zbudowane są w prosty sposób. Większość (Siła 1-2) z nich zajmuje się rozmnażaniem oraz polowaniem. Wojownicy (Siła 3, 2 talenty) pilnują terenów i przewodzą również atakom na osady ludzkie. Każda społeczność posiada również jednego najstarszego (Siła 4, 3 talenty), który przewodzi reszcie. Czasem można również spotkać odmieńców (Siła 5) wyrzuconych ze swojej społeczności. Odmieńcy są o wiele ohydniejsi (posiadają narośl, na ich głowie rosną grzyby) od normalnych troglodytów i osiągają nawet 3 metry wzrostu.

Syrena

Zguba marynarzy

Siła 2 | Zręczność 3 | Zaradność 6

Nawet w niezwykłym świecie Exidium, ludność jest przekonana, że syreny to tylko mit. Jednak każdy marynarz oraz pirat z Tildris może wam potwierdzić – są prawdziwe! Niestety...

Syreny to przepiękne kobiety z rybim ogonem zamiast nóg. Przesiadują one na skałach na środku mórz i wabią ludzi dziwnymi dźwiękami, które powodują głównie u mężczyzn zawroty głowy, krótkotrwały paraliż oraz amnezję. Każdy mężczyzna w promieniu stu metrów od syreny musi zaliczyć utrudnioną próbę Skupienia, nieudany rzut oznacza, że osoba ta na chwilę traci własną wolę i stara się robić wszystko, by znaleźć się jak najbliżej syreny i wykonać jej jeden rozkaz. Z jakiegoś powodu dźwięki te mają mniejszy wpływ na kobiety, muszą zaliczyć jedynie normalną , to znaczy nieutrudnioną próbę Skupienia. Efekt zauroczenia mija, gdy osoba wykona rozkaz syreny (wtedy jednak musi wykonać jeszcze jeden rzut na Skupienie, czy znowu nie znajdzie się pod wpływem potwora), można też go przerwać na stałe, jeśli zauroczona osoba zostanie zranione.

Za ponętnymi ustami syreny skrywają długie oraz ostre zęby, które bez problemu przebijają się przez skórę oraz kości (cecha „Silna"). Potwory te gustują się w ludzkim mięsie.

Pomimo dosyć ludzkiego wyglądu, syreny nie mówią ludzkim językiem, ich mowa jest ciężka do zrozumienia. Są pewne teorie, że potwory te są jakąś dziwną odmianą dwunożnych potworów morskich spotykanych na Niepamiętnych oraz w Yushan.

Kończyny syreny są podzielone podobnie do ludzkich, lecz zamiast trafić w nogę, ciosy idą w ogon.

Tomte

Pracowity duch

Siła ? | Zręczność ? | Zaradność 3

Tomte jest niewielką, niewidzialną kreaturą, która czasem nawiedza domy, w szczególności fermy, Farlandczyków. Można wyczuć obecność tomte po tym, że w domu zaczynają się dziać dziwne rzeczy – przedmioty są porozstawiane, na podłodze widać ślady nieznanych butów i podobne fenomeny.

Tomte potrafi być całkiem pomocny. Jeśli osadnik, do którego należy dom, zostawi mu codziennie coś do jedzenia w miseczce. Potwór odwdzięcza się, dbając o nawiedzony dom – myje podłogę oraz ściany, karmi zwierzęta i ścina trawnik.

Gdy tomte czuje się zagrożony lub dom jest zaniedbywany, kreatura staje się groźna. Zaczyna wszystko niszczyć i zabija zwierzęta. Może nawet zastawiać pułapki na domowników.

Kapłani Skogmory mogą przegonić tomte, jeśli odprawią gorliwą modlitwę w opętanym domu (należy zaliczyć próbę Rzemiosła). Powinni jednak modlić się jednocześnie do Skogmory, która opiekuje się rodzinami, oraz Palonety, która opiekuje się domowym ogniskiem. Muszą więc posiadać amulety obu.

Jako że tomte jest niewidzialny i pracuje tylko wtedy, gdy w pobliżu nikogo nie ma, nie da się go przegonić siłą.

Tomte potrafi rozmawiać w ludzkim języku, lecz ciężko zrozumieć jego paplaninę i zazwyczaj mówi szeptem.

Kreaturą podobną do tomte jest vitra.

Troll

Duży, głupi, niebezpieczny

Siła 4 | Zręczność 1 | Zaradność 1

Trolle są brzydkimi, dwunożnymi stworzeniami, zazwyczaj dwu- lub trzykrotnie wyższymi od dorosłego człowieka. Mają duże nosy, długie włosy oraz brody i potężne brzuchy. Ich skóra przypomina ludzką, jest zazwyczaj pokryta różnymi narostami lub wrzodami.

Trolle są bardzo powolne i głupie. Jednak swoje wady nadrabiają dużą siłą – każdy ich atak z użyciem siły obniża stan zdrowia o dodatkowy stopień, efekt ten sumuje się z cechami broni „silna" i „ciężka". Potrafią też mówić ludzkim językiem i posługują się nim pomiędzy sobą. Jak można jednak się domyśleć, rozmowy nie są zbyt... krasomówcze.

Zazwyczaj żyją samotnie, chociaż powiada się, że istnieje gdzieś król trolli mieszkający w kamiennym zamku pełnym poddanych. Trolle dzielą się na dwie odmiany: górskie oraz leśne. Górskie trolle żyją w jaskiniach i uwielbiają kolekcjonować złoto oraz rzadkie kryształy, ich leża są zazwyczaj pięknie zdobione. Leśne trolle są bardziej agresywne i żyją w dużych, wykonanych z bali chatach, zawsze trzymają niedźwiedzie jako swoje domowe zwierzątka (**Siła 3 | Zręczność 2 | Zaradność 1**).

Trolle boją się piorunów oraz ognia, lecz nie są na nie specjalnie „wrażliwe", jak błędnie donoszą niektórzy podróżnicy. Kreatury te można zabić w normalny sposób, lecz oczywiście nie jest to łatwe ze względu na dużą siłę potwora. Bardzo szybko leczą swoje rany, nawet po ciężkiej walce, kolejnego dnia są praktycznie pełni zdrowia.

Trolle z przyjemnością napadają na ludzi oraz słabsze potwory. Starają się jednak unikać osad Farlandczyków.

Dzieci trolli przypominają trochę ludzkie niemowlaki, więc może się zdarzyć, że ludzka kobieta niechcący adoptuje pozornie porzucone w dziczy dziecko. Wychowany przez człowieka troll uczy się ludzkich wartości i przestaje być agresywny, nie zmienia to jednak faktu, że nadal jest dość głupi.

Tsuchigumo

Pajęcza pantera

Siła 4 | Zręczność 1 | Zaradność 1

Potwór ten przypomina na pierwszy rzut oka czarną panterę, dopiero po dokładniejszej obserwacji można zauważyć coś niezwykłego w tsuchigumo, po pierwsze wokół paszczy tego potwora wisi biała sieć, po drugie pantera ta potrafi nienaturalnie dobrze wspinać się po pionowych powierzchniach, nawet jak na kota.

Tsuchigumo jest tak naprawdę mieszanką pantery oraz pająka. Potrafi plunąć lepką siecią oraz wspinać się po niemal każdej powierzchni, dzięki przylepnym łapom. Potwór ten atakuje za pomocą ugryzień (cecha „silna"), każdy celny atak pokrywa ofiarę w sieci. Dopóki nie zostanie rozdarta, trafiony cel nie może się przemieszczać.

Kończyny tsuchugumo są podzielone następująco:

1:	Ogon
2-3:	Korpus
4:	Przednie nogi
5:	Tylne nogi
6:	Głowa

Tursa

(olbrzymi przeciwnik)

Zgnilizna morza

Siła 5 | Zręczność 2 | Zaradność 0

Tursa to gigantyczny, potworny mors, który krąży po morzu oddzielającym Farlandię i Mindrhim. Jeśli uda mu się zaliczyć ciężką próbę Krzepy, może jednym uderzeniem rozwalić na pół statek.

Najbardziej odrażającą cechą tursy jest jego wygląd. Ciało tursy wygląda na zgniłe, wychodzą z niego robaki i inne morskie żyjątka żywiące się rozkładającym się mięsem. Samo dotknięcie potwora powoduje u postaci chorobę (na k4 dni).

Może się również zdarzyć, że w ciele tursy chowają się draugowie (w liczbie k4+4), które wchodzą na atakowany statek, gdy tylko potwór podpłynie wystarczająco blisko.

Ciało tursy dzieli się na głowę, lewą płetwę, prawą płetwę oraz korpus.

Typhon

(olbrzymi przeciwnik)

Wężowy armagedon

Siła 6 | Zręczność 2 | Zaradność 2

Ze wszystkich potworów znanych w podaniach Tildris, typhon jest bez wątpienia bestią, przy której nawet najohydniejsze czarty wydają się być potworkami z bajek dla dzieci.

Typhon jest prawie trzydziestometrowym monstrum, przypominającym ludzkiego giganta pokrytego ciemnozielonymi łuskami. Zamiast głowy, z karku typhona wyrasta kilkanaście wężowych łbów. Potwór ten porusza się na czworakach (prawdopodobnie tracąc balans przez ciężar własnych łbów) i zamieszkuje podziemia. Niektórzy sądzą, że bestie te zamieszkują miejsce gdzieś blisko centrum samej ziemi.

Ugryzienia typhona (cecha „Silna) są śmiertelne. Każda trafiona ofiara musi zaliczyć trudną próbę Wigoru, lub toksyny rozrywają jej żyły w sekundę. Łby typhona też ciągle wydają z siebie piekielną kakofonię, każda osoba na początku swojego ruchu musi zaliczyć trudną próbę Skupienia, lub nie wytrzymuje ze strachu i zaczyna uciekać.

Podczas walki, na początku każdego ruchu typhona, z pleców bestii spada jeden olbrzymi wąż (**Siła 2 | Zręczność 2 | Zaradność 1**). Potwór ten ma istne legowisko tych zwierząt na sobie.

Król Rawan zabił kiedyś jednego typhona, gdy też wydostał się z jakiejś pieczary na powierzchnię. Potrzebował jednak do tego całej armii, która zalała bestię deszczem podpalonych strzał.

Ciało typhona jest podzielone następująco:

1-2: Korpus
3-4: Lewa ręka
5-6: Prawa ręka

Wanwabi

Kula ognia

Siła 5 | Zręczność 3 | Zaradność 0

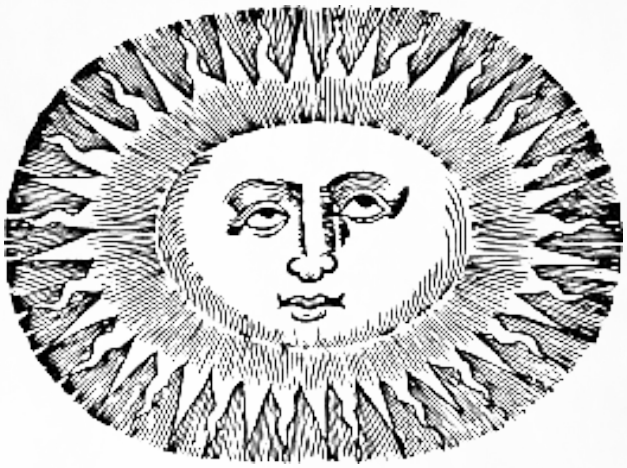
Wanwabi to latająca kula ognia o średnicy mniej więcej 3 metrów. Ten ognisty potwór potrafi lewitować do 2 metrów nad ziemią i nieustannie wiruje wokół własnej osi, co tworzy dźwięk określany przez tutejszych jako *„wanwanwanwanbi, wanwanwanwanbi...”*. Wewnątrz potwora widać coś, co przypomina ludzką głowę, jednak nikomu się nie udało zbadać dokładnie co znajduje się wewnątrz ognistego ciała. Po zadaniu zabójczego ciosu, wanwabi po prostu rozpływa się w powietrzu.

Wanwabi atakuje ofiary taranując je ognistym ciałem. Każdy atak ma cechę „silna” oraz podpala łatwopalne materiały na nim, pancerze zawsze są uszkadzane z każdym atakiem potwora. Broń z drewnianymi elementami niszczy się po trafieniu potwora.

Jeśli wanwabi zetknie się z wodą, jego Siła spada do 4 do końca dnia.

Yushańczycy są przekonani, że wanwabi do dusze rozgniewanych zmarłych, którzy chcą szerzyć chaos po śmierci. Potwór ten jednak był widziany raz na Niepamiętnych Ziemiach, gdzie był nazwany „żywiołakiem ognia”, tamtejsi uczeni byli przekonani, że potwór ten jest... po prostu „zmutowanym ogniem”, który jakimś cudem poddał się wpływu krwi Kruentisa

Potwór ten nie ma podzielonych kończyn. Podczas walki, wszystkie ciosy wymierzone w wanwabi trafiają po prostu w jego ciało.



Valak

(olbrzymi przeciwnik)

Czarcia abominacja

Siła 6 | Zręczność 3 | Zaradność 2

Valak jest rzadko spotykaną bestią, którą mogą tworzyć baronowie. Mimo iż w ogóle nie przypomina czarta, potwór ten się zalicza do ich „rodziny" (stąd też wszystkie talenty Wędrowców, które mają wpływ ma czarty, mają również wpływ na valaka). Valak jest ogromną (4 metry wzrostu) bestią, która przypomina dwugłowego jaszczura – ma dwie pary odnóży i parę rąk, w której może trzymać oręż. Valak posiada również dwa łby, przypominające głowy węża. Jego ciało jest pokryte grubymi łuskami.

Potwory te zazwyczaj chronią kluczowych miejsc czartów – jak twierdze, skarbce czy faktorie wytwarzające oręż. Valak doskonale rozumie mowę, rzadko który z nich jest jednak w stanie mówić i działać logicznie. Niektóre valaki posługują się gigantycznymi tasakami, mają założone płyty chroniące ich ciało, a jeszcze inne przewożą pretorów czartów i stają na czele legionów w czasie oblężenia ludzkich osad. Podobnie jak czart, valak budzi strach oraz potrafi zionąć ogniem. Jego pięści mają cechę „silna". Przed wprowadzeniem valaka, prowadzący powinien wykonać rzut k4, by określić, co ma przy sobie:

Wynik rzutu	Valak
1	Trzyma w łapach gigantyczną broń (celny cios obniża stan zdrowia o dodatkowy stopień)
2	Ma założone żelazne płyty (zbroja 1,2)
3	Jest ponadprzeciętnie inteligentny
4	Jeździ na nim pretor czartów

Kończyny valaka są podzielone następująco:

1-3: Korpus

4: Przednie nogi

5: Tylne nogi

6: Głowa

Vitra

Samolubny duch

Siła ? | Zręczność ? | Zaradność 2

Vitra jest niewidzialną kreaturą, która zamieszkuje niektóre jaskinie. Obecność vitry można rozpoznać po tym, że przed nawiedzoną jaskinią pasą się pozornie bezpańskie krowy (w liczbie k4).

Vitra jest agresywna, lecz tylko wtedy, jeśli ktoś wchodzi na jej teren. Zastawia na swoich „gości" pułapki (można je wykryć dzięki próbie Precyzji) i straszy, krzycząc im do ucha (każdy, kto wtedy nie zaliczy próby Skupienia, ucieka w popłochu).

Vitra staje się wyjątkowo groźna, jeśli ktoś zabierze jej krowy lub zacznie coś budować na jej terenie. Wtedy opuszcza swoją jaskinię i nęka winowajcę gdziekolwiek się uda. Jedynym sposobem, by pozbyć się vitry jest oddanie jej zwierząt (lub przekazanie nowych) i wyczyszczenie jaskini.

Vitry nie da się pokonać za pomocą siły, kreatura ta jest niewidzialna i niematerialna.

Stworzenie rozumie ludzki język, jednak samo się nim nie posługuje.

Żmij

Ostateczna próba bohatera

Siła 6 | Zręczność 4 | Zaradność 2

Żmije są przerażającymi potworami podobnymi do smoków. Od swoich braci i sióstr z legend różnią się tym, że nie posiadają skrzydeł.

Pomimo swojej wielkości oraz masy (żmije mogą osiągać nawet 30 metrów długości), bestie te są bardzo szybkie i zwinne. Cechą szczególną żmijów jest ich toksyczny oddech, jeśli w czasie próby ataku Kruentis osiągnie wynik końcowy 10 lub więcej, żmij zamiast gryźć swoją ofiarę (zęby mają cechę „silna"), wypuszcza w stronę wszystkich przeciwników chmurę toksycznego dymu. Każdy, kto nie uniknie oparów (wymagana jest próba Szybkości) zostaje poparzony – stan zdrowia wszystkich kończyn pogarsza się o 1 stopień (ignoruje zbroję). Potwory te mają również niezwykle twarde łuski, po zadaniu ciosu należy wykonać rzut k4, jeśli wypadnie 1, 2 lub 3, broń odbija się od łusek potwora, nie zadając tym samym żadnych obrażeń. Żmije są rzadko spotykanymi stworzeniami, żyją z dala od osad ludzkich, co nie zmienia faktu, że ludzie są przerażeni i gotowi zapłacić majątek za przyniesienie głowy potwora, tylko po to, by mieć spokój ducha. Kończyny żmija podzielone są następująco:

1: Ogon

2-3: Korpus

4: Przednie nogi

5: Tylne nogi

6: Głowa

Występowanie potworów

Rozdział ten przedstawia tabele, które pozwolą ci wylosować napotkane kreatury w zależności od tego, gdzie akurat znajdują się Wędrowcy.

Podstawowy podręcznik do Agonii zawierał obszerny bestiariusz. Niektórzy gracze mogli być jednak niepewni co do tego, który potwór w którym rejonie Exidium najczęściej występuje, lub czy w ogóle. Rozdział ten powinien rozwiać wszelkie wątpliwości. Dwa pierwsze wyniki w tabeli zawsze sygnalizują, że potwory te są często spotykane w tych rejonach i łatwo je można wprowadzić do przygody.

Niepamiętne Ziemie (+ Kły Vakona)

Wynik rzutu	Potwór
11-12	Czart
13-14	Glastyg
21	Ajatar
22	Hienołak
23	Kambion
24	Krwiożercze zwierzę
31	Nakki
32	Nattmara
33	Nieumarły
34	Potwór morski
41	Rok
42	Troglodyta
43	Troll
44	Zmutowany człowiek

Tildris

Wynik rzutu	Potwór
11-12	Hienołak
13-14	Nieumarły
21	Cerastes
22	Czart
23	Garm
24	Glastyg
31	Hiisi
32	Krwawe zwierzę
33	Nattmara
34	Potwór morski
41	Rok
42	Troglodyta
43	Zmutowany człowiek
44	Żmij

Korys

Wynik rzutu	Potwór
11-12	Zmutowany nomada
13-14	Krwiożercze zwierzę
21	Ajatar
22	Cerastes
23	Garm (lecz przypomina bardziej szakala)
24	Glatysant
31	Hiisi
32	Juboko
33	Manangatal
34	Nieumarły
41	Rok
42	Tomte
43	Vitra
44	Żmij

Yushan

Wynik rzutu	Potwór
11-12	Potwór morski (Shime)
13-14	Zmutowany wojownik
21	Juboko
22	Krwiożercze zwierzę
23	Nieumarły
24	Ajatar
31	Hienołak (lisołak)
32	Glastyg (krukoludzie)
33	Hiisi
34	Draug
41	Nakki
42	Nattmara
43	Vitra
44	Rok

Nemus

Wynik rzutu	Potwór
11-12	Krwiożercze zwierzę
13-14	Krwiożercze zwierzę (olbrzymie)
21	Ajatar
22	Cerastes
23	Czart
24	Garm
31	Glastyg
32	Juboko
33	Kambion
34	Nieumarły dzikus
41	Potwór morski
42	Rok
43	Tursa
44	Żmij

Północ

Wynik rzutu	Potwór
11-12	Olbrzym
13-14	Garm
21	Brunmig
22	Draug
23	Glastyg
24	Hiisi
31	Krwiożercze zwierzę
32	Nattmara
33	Oszalały/zmutowany wojownik
34	Tomte
41	Troll
42	Tursa
43	Vitra
44	Żmij

Ziemie Re-Vanarka

Wynik rzutu	Potwór
11-12	Czart
13-14	Krwiożercze zwierzę
21	Garm
22	Glastyg
23	Hiisi
24	Juboko
31	Kambion
32	Nattmara
33	Nieumarły
34	Nuckelavee
41	Pająk Aranejski
42	Rok
43	Valak
44	Żmij

Szanowny Panie Torwin,

W przesyłce poza trzymanym przez Pana liście, znajduje się dodatkowo próbka peperit aqua, która została znaleziona na mli ziemiach Stelli, gdzieśże w ogrodach Kerona.

Niestety nie posiadamy przyrządów właściwych do badania tego dziwnego tworu. Wasza pracownia ma do tego odpowiednie miejsce oraz ludzi. Mam nadzieję, że podzieli się pan z nami odkryciami dotyczącymi tego czegoś.

~ Svens Kiryl, [redacted]

Dopisek 1 (późniejszy)

Drogi Paneusie!

W załączniku przesyłam Ci list znaleziony przez naszego templariusza. Został on znaleziony w jednej ze zniszczonych twierdz czartów na północy. Nie mam pojęcia jak się tam znalazł i z jakiego powodu został on tam przeniesiony.

Niestety nie jestem w stanie rozszyfrować niektórych tutaj znaczeń, po sposobie pisania nadawcy mogę się domyślić, że jest dosyć stary, gdzieś z czasów królestw. Byłem dlatego zmuszony ocenzurować adres na końcu. Czy wasze Tildrańskie zapiski mogą coś tutaj pomóc?

~ Edwen Szram

Dopisek 2 (późniejszy)

Miło znowu od ciebie słyszeć bracie Edwenie,

Pismo rzeczywiście wydaje się być stare. Keron to prawdopodobnie imię jednego z władców Sol Stelii – Kerona II? Było to wtedy tam popularne imię, więc mogę się mylić.

Peperit aqua to roztwór przyspieszający rozwój oraz gojenie tkanki żywej stukrotnie. Niezwykle ciężko go uzyskać, część potrzebnej zieleniny do wytłoczenia tego znajduje się na Aranei. Jedno naczynie jest więc warte majątek.

Wielka szkoda, że jesteś zmuszony usuwać niektóre nazwy z pism, ale rozumiem, że wasz nobil nie chce, by coś niebezpiecznego wyciekło niczym jad brunmiga na zewnątrz.

~ Paneus

Pismo drugie (późniejsze)

Pozdrawiam Cię znowu Paneusie!

Dziękuję za Twoją pomoc. Czy możesz mi proszę powiedzieć więcej na temat peperit aqua?

Z tego co znalazłem pytając naszych uczonych – był on również używany w specjalnej hodowli, prawda? Za jego pomocą można było przyśpieszyć rozwój dowolnej istoty wlewając nasienie, lub tworzyć czy też krzyżować nowe. Fascynujące.

Przesyłam Ci jednak jeszcze jedno pismo znalezione przez naszego templariusza, proszę sprawdź, jeśli to możliwe.

Przesyłam Ci oryginał oraz mój przepis, ponieważ papier oryginału ze starości zaczyna się rozkładać!

~ Edwen Szram

Dodatek

Trzydzieści okrążeń życiowego oka czekałem aż projekt się zakończy.

Drogi [redacted] potrzebuję już twojego wsparcia. Twoje dzieło doprowadzi do wielkiego zniszczenia tych ziem, jeśli dłużej będziemy czekać.

Oni się modlą do niego, czynią go silniejszym. Musimy ich do końca kolejnego okrążenia usunąć. Bracia i siostry nam dopomogą, tak?

Czekam.

~ [redacted]

Pismo trzecie (późniejsze)

Edwenie,

Natychmiast zwolnij swojego posłańca oraz sprawdź zaufanie templariusza.

Poprzednie pismo zatrzymuję. Nikt nie może go widzieć.

~ Paneus

Kilkadziesiąt słów od autora

Jeśli właśnie czytasz ten rozdział, to oznacza to, że wsparłeś kampanię Agonii lub zakupiłeś ten dodatek w wersji drukowanej, w obu przypadkach – bardzo dziękuje.

Poniższy rozdział będzie luźnym tekstem na temat mojej pracy nad Agonią oraz doświadczenia, które nabyłem. Pisząc „luźny", mam na myśli też to, że tekst może być trochę chaotyczny i bez korekty, będę pisał maksymalnie naturalnie.

Nie będę pisał o swoim życiu czy przedstawiał swojego fandomowego CV, ponieważ nie byłoby by w nim nic ciekawego. Samymi grami fabularnymi nie zajmuję się też aż tak długo jak niektórzy nasi starożytni erpegowcy. Wydanie własnej gry, która nie byłaby autorskim plikiem PDF, tylko normalnym drukowanym podręcznikiem, było moim marzeniem od kiedy tylko nauczyłem się prowadzić sesje.

Pierwsza edycja Agonii powstała gdzieś we wczesnym 2015 (dlaczego sobie nie zapisałem pierwszych notatek?). Z początku gra miała być... żartem. Tak, zwyczajnym żartem wśród internetowych znajomych, Agonia miała wyśmiewać *polskie granie* w Warhammera oraz przesadne ponure motywy stosowane przez niektórych prowadzących.

Założenia były następujące – masa zawodów, najlepiej takich *wieśniackich,* absurdalna mechanika wspomagająca mrok i ponurość, a do tego wszystkiego świat rodem z okładek zespołów black metalowych. Pierwsze rzeczy jakie pojawiły mi się w głowie – brak magii, bez głupich elfów, krwawiący bóg i armie demonów. Pasuje! Gracze mieli się toczyć przez większość czasu w błocie, a tylko najbardziej wytrwali i cwani mogą osiągnąć coś wielkiego, tzn. dowodzić armiami, zarządzać warownią i angażować się w polityczne przepychanki.

Po przeczytaniu jednak i przejrzeniu wszystkiego, doszliśmy do przerażających konkluzji... to jest dobre, naprawdę dobre i grywalne. Co prawda system okazał się być trochę groteskowy i niemal trochę czarno-komediowy przez swój przesadny mrok, ale to było nieuniknione – ciężko zachować czasem powagę, gdy cały świat jest przedstawiany jako umierające truchło, pełne groźnych bestii oraz czartów, a tymczasem jeden gracz wylosował sobie zawód zduna i ma za zadanie naprawić piec od nobila.

Często słyszę pytania, czym Agonia była inspirowana, jaka muzyka tutaj pasuje i czy czytałem książkę X w czasie tworzenia tego. Otóż nie, nie inspirowałem się żadnym dziełem, wszystko co robię jest robione na zasadzie „jeśli mi wpadnie coś do głowy, co brzmi zarąbiście, to to zapisuję". Gdybym jednak miał polecić jakąś muzykę, to prawdopodobnie byłoby to cokolwiek z starego ale popularnego ostatnio gatunku dungeon synth.

Pierwsza edycja Agonii najpierw trafiła na mojego (martwego już) bloga, w formie elektronicznej. W późniejszym czasie dosyć ekspresowo powstał dodatek „Ponad Agonią", który opisywał krainy na północy, cały ten dodatek został również dołączony, po drobnych przeróbkach, do obecnej drugiej edycji Agonii.

Trochę później, gdzieś już w okolicy wymierania forum Manufaktury Gier Fabularnych, postanowiłem wydać drukowaną wersję Agonii. Ten system wybrałem sobie jako pierwszego kandydata do normalnego, fizycznego wydania. Niestety kilka życiowych przeszkód znacznie opóźniło moje plany.

Większa część tekstów do drugiej edycji Agonii była pisana podczas mojego pobytu w szpitalu, jedną ręką. Czemu jedną? Ponieważ druga była w fatalnym stanie - niemal wszystkie moje dostępne żyły były popękane.

Później jednak musiałem kontynuować pisanie podręcznika tą wyniszczoną, lewą ręką, ponieważ pielęgniarki były zmuszone przełożyć wenflon do mojej drugiej ręki. Byłem więc "zmuszony" pisać niektóre teksty wyniszczoną, trzęsącą się lewą ręką, w dosyć krytycznym stanie w łóżku (prawie trzy tygodnie głodówki oraz narkotyki przeciwbólowe z polecenia pani doktor).

Wtedy też doceniłem eskapizm, jakie oferują nam erpegi. Pozwalały mi zapomnieć o ludziach pakowanych do czarnych worków w moim pokoju i o pijanych żulach wykorzystujących służbę zdrowia.

Próba ufundowania oraz wydrukowania podręcznika to było ciekawe doświadczenie. Z początku trochę mnie ten etap przerażał, ale gdy już się rozpoczął zdałem sobie sprawę, że nie jest to nic strasznego. Nigdy nie miałem problemu z nawigowaniem się po portalach społecznościowych, by promować jakieś dzieło. Wyrobienie numeru ISBN to kwestia minut, a znalezienie drukarni... można to zrobić po swojemu, ale warto tutaj popytać znajomych, którzy już coś drukowali hurtowo, lub najlepiej ludzi z wydawnictwa – gry fabularne to nie jest duży rynek ani duże pieniądze (niestety...), więc można z takimi osobami śmiało normalnie porozmawiać.

Tekst ten jednak nie miał być poradnikiem co do tworzenia gier fabularnych... Wracając więc z powrotem do samej Agonii – nie przewidziałem, że system ten dorobi się kolejnych dodatków. Świat Exidium miał być już w pełni opisany w podstawowym podręczniku do nowej edycji, reszta miała być tajemnicą i gracze sami muszą sobie dopisać resztę. Zabieg ten mógłbym porównać trochę do serii gier Dark Souls – intro gry oraz wszystkie przerywniki filmowe niewiele nam tłumaczą. Gracz sam musi ruszyć głową, przeczytać opisy zdobytych przedmiotów i wychwycić ważne wypowiedzi w rozmowach z bohaterami niezależnymi. Ale i tak – większość miejsca pozostawiono na teorie oraz domysły.

Czy gdybym mógł coś jeszcze zmienić w Agonii, to co bym zmienił? No... nic. Druga edycja była pisana nie bez powodu, miała usunąć to, co mi doskwierało w pierwszej. Chciałem pozbyć się mechaniki mnożenia wyników, ponieważ doprowadzała do głupich sytuacji, w których silniejsza postać zawsze wygrywała z kimś, kto nie miał jakichkolwiek talentów, które mogłoby mu lub jej uratować tyłek w ostatnim momencie. Dodałem również przez to Impulsy – żetony, które można wydawać pod postacią nagłego przypływu adrenaliny lub woli bożej, można je zachować do kluczowej sceny, by naprawdę zapadła w pamięć graczom – samobójcza szarża w przywódcę legionu czartów, uratowanie życia nobila w ostatniej sekundzie, zatrzymanie spadającej kolumny własnym ciałem, by uratować resztę drużyny od pewnej śmierci... takie sprawy.

Bez wątpienia mogę również powiedzieć, że praca nad Agonią sprawiła mi dużo frajdy. Dzięki temu systemowi poznałem wielu, wspaniałych ludzi (a jak niestety wiadomo – w naszym fandomie RPG nie zawsze jest o to łatwo), zebrałem masę, głównie pozytywnego, feedbacku, no i przede wszystkim dzięki Agonii postawiłem swój już pierwszy krok w poważnym wydawaniu własnego produktu.

Mam nadzieję, że Agonia również Tobie czytelniku sprawiła przyjemność na sesjach i ten, oraz inne nadchodzące materiały, również przypadną ci do gustu.

Do zobaczenia w Exidium Wędrowcze.

Imię gracza: _____

Imię i nazwisko: _____

Płeć: _____ Wiek: _

Zawód: _____

Poprzedni zawód: _____

Dobry znak: _____

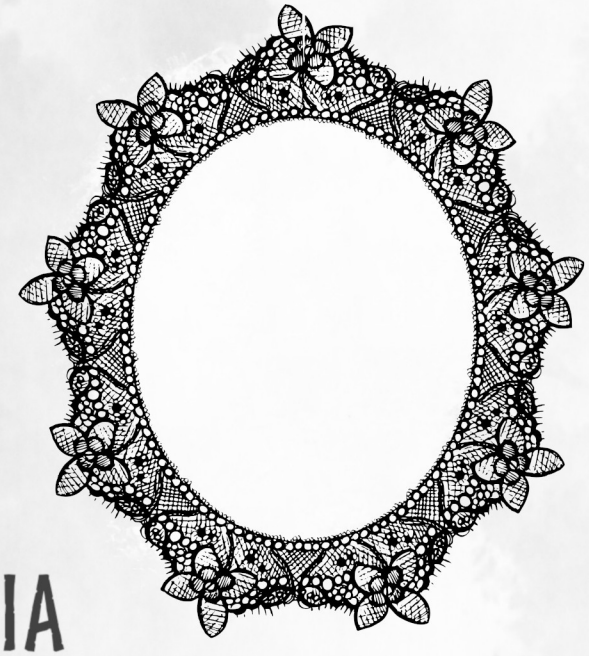
Zły znak: _____

Dolegliwości:

_____

_____

_____



AGONIA

PONURA GRA FABULARNA

Bijatyka (BJ)

Fechtunek (FE)

Krzepa (KR)

Mowa (MO)

Precyzja (PR)

Rzemioslo (RZ)

Skupienie (SK)

Strzelectwo (ST)

Szybkość (SZ)

Wiedza (WD)

Wigor (WG)

Wyglad (WY)

Depresja /4

Talenty

_____

_____

_____

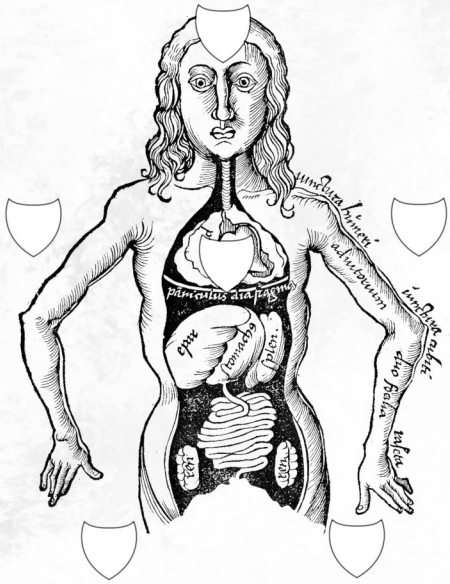
_____

_____

_____

_____

Rany



Matka: _____

Ojciec: _____

Rodzeństwo: _____

Miejsce narodzin: _____

Notatki

Krótka biografia

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____



Oręż i Cechy

_____

_____

_____

_____

Noszona zbroja

_____

Skreślona tarcza
= 1 uszkodzenie



Ekwipunek

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Dobytek, skarbiec i sługy

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

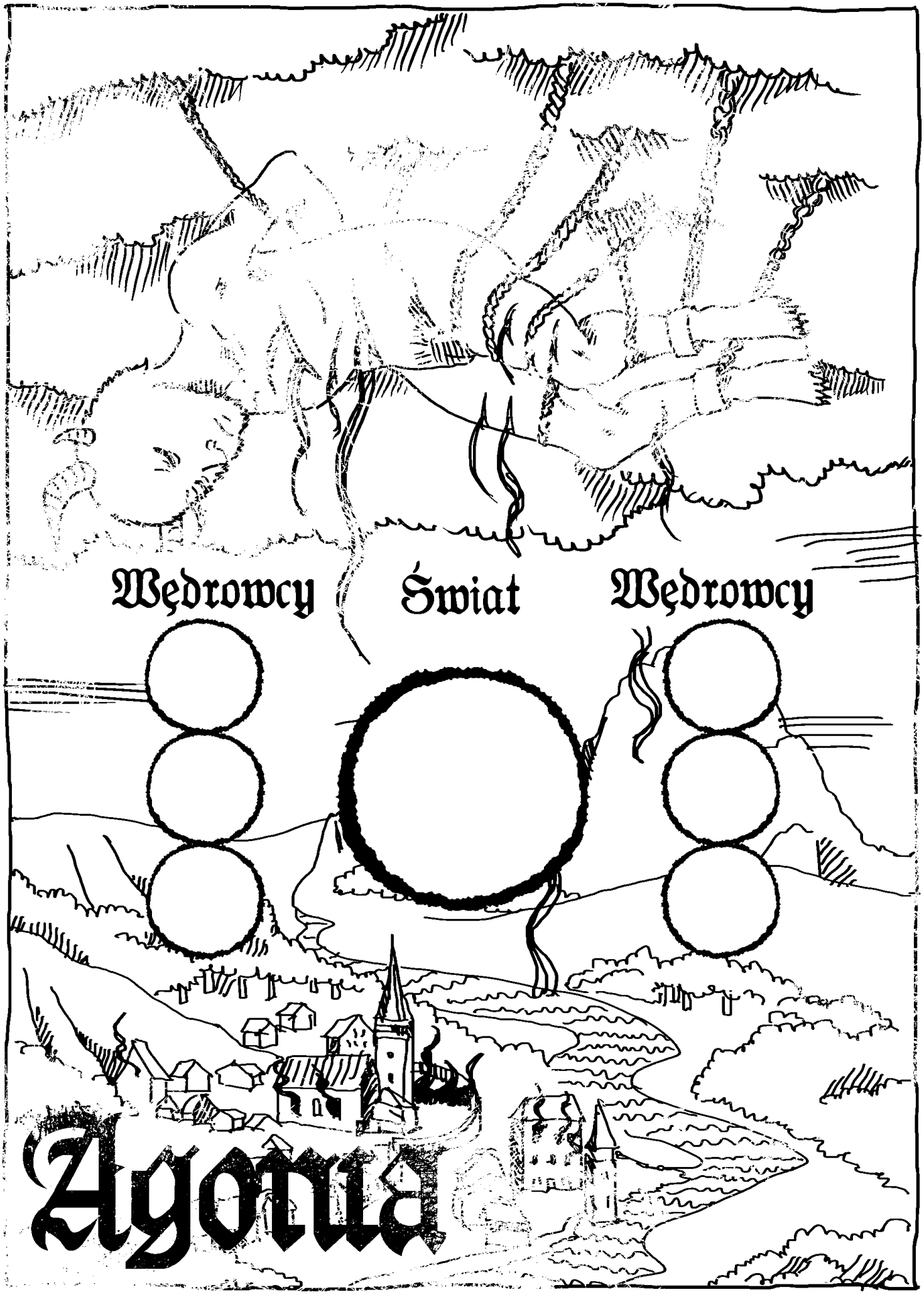
_____

_____

_____

_____

_____


Wędrowcy
Świat
Wędrowcy
Agonia

To nie jest twoja historia

Stare królestwa spłonęły, ziemia została splugawiona a woda dosłownie zamieniła się w krew. Ludzie w Exidium zostali niemal wyniszczeni po wojnie z armiami czartów oraz po przebudzeniu mrocznego boga Kruentisa, który obecnie jest przybity do niebios. Jednak ludzkości nie da się tak łatwo wytępić – wiele osad przetrwało apokalipsę i po wielu latach, ludzkie krainy znowu ożyły, lecz muszą się przyzwyczaić do nowego świata, gdzie potwory znane ze średniowiecznych powieści rzeczywiście krążą po drogach oraz dziczach, a każdy koszmar jest realny. Są to najgorsze możliwe czasy, ale ludzie starają się jakoś przeżyć... i podbić ten świat ponownie.

Agonia, to Ponura Gra Fabularna, w której gracze wcielają się w mieszkańców Exidium. Możesz wyruszyć w drogę jako Wędrowiec, który szuka nadziei dla tego świata lub możesz spokojnie egzystować w jeden z wielu osad i w niej budować swoją lokalną legendę.

Podręcznik ten zawiera wszystkie zasady potrzebne do gry – około 120 zawodów, które można praktykować, jeszcze więcej talentów wyróżniających twojego mieszkańca, znaki szczególne, bogaty spis przedmiotów i zasady, dzięki którym możesz nie tylko odgrywać przygody oraz bitwy, ale również możesz zarządzać własnymi krainami, armiami i biznesami!

