

Zmierzch Ery Smoków

Kampania



Bracia Broni

Siedzisz w ciemnym kącie karczmy, próbując zmyć smak pustynnego pyłu kwaśnym piwem. Gwar portowej dzielnicy zlewa się w jeden męczący szum. Obok ciebie dosiada się postać w znoszonym, zielonym płaszczu. To Elfka z rodu Silvian – poznajesz to po tatuażach pnących na skroniach i nienaturalnie cichych ruchach. Nie szuka zwady. Bawi się sztyletem, rysując kręgi na mokrym blacie.

– Nie pasujesz tu, wędrowcze – mówi, nie patrząc na ciebie. Jej głos jest melodyjny, ale chłodny. – Śmierdzisz popiołem i krwią, a nie smarem i złotem jak tutejsi. Szukasz sojuszników?

Odwraca głowę. Jej oczy są jak dwa kawałki lodu.

– Verbenowie w swoich lśniących pancerzach to tylko strażnicy więzienni. Jeśli szukasz prawdziwej stali, takiej, która nie pęka, gdy smoki ryczą... musisz spojrzeć na Północ. Do Isgardy.

Elfka wbija sztylet w blat. Ostrze wchodzi w drewno jak w masło.

– Jest tam gildia. Nazywają się Bracia Broni. To Haraldzi – twardzi jak góry, w których żyją. Gardzą polityką Inkwizycji, szanują tylko siłę. Ich Jarl, Einar, szuka wojowników, nie żołnierzy. Mówią, że kują broń w ogniu, który nigdy nie gaśnie.

Wyciąga sztylet i chowa go w rękawie.

– Jeśli masz dość użerania się ze szczurami w kanałach Morven, ruszaj do Issenheim.

Wstęp Fabularny

Powietrze staje się rzadsze i ostrzejsze, tnąc płuca niczym sztylety z lodu. Zostawiasz za sobą mgły Morven i wkraczasz na terytorium Isgardy. Tutaj, na granicy wiecznej zimy, stoi kamienna twierdza ozdobiona czaszkami wielkich bestii. To siedziba „Braci Broni” – legendarnej gildii najemników, którzy gardzą polityką południa. Mówi się, że ich topory potrafią przeciąć nawet smoczą łuskę, a ich lojalność jest twardsza niż lód.

Przed bramą stoi wojownik o posturze niedźwiedzia. To Jarl Einar „Kruszyciel”. Jego twarz przecina blizna, a w oczach nie ma strachu, tylko chłód oceny.

– Południowiec? – warczy, opierając się na dwuręcznym młocie. – Wielu tu przychodzi, szukając schronienia przed chorobą. Ale my nie przyjmujemy słabych. Jeśli chcesz ogrzać się przy naszym ogniu, musisz udowodnić, że twoja krew nie zamarznie, gdy nadejdzie prawdziwy mróz.

Zew Północy

1.

Einar wskazuje na ośnieżoną dolinę za twierdzą, zwaną „Białym Całunem”.

– Coś tam jest. Coś, co poluje na naszych zwiadowców. Nie jest to zwykły wilk ani niedźwiedź. To stary koszmar, który obudził się przez magię chaosu. Przynieś mi jego łeb, a „Bracia Broni” uznają cię za równego sobie. Jeśli zginiesz... cóż, śnieg przykryje twoje błędy.

[DECYZJA]

Przyjmujesz wyzwanie i ruszasz na polowanie.

Idź do 2.

Próbujesz zaimponować Jarlowi swoją wiedzą o potworach (wymaga Inteligencji), by dowiedzieć się więcej przed walką.

Idź do 3.

Uznajesz, że to samobójstwo i odchodzisz. (Koniec wątku). Wróć do głównej fabuły.

2.

Wchodzisz w zamieć. Widoczność spada do zera. Mróz przenika pancerz, spowalniając twoje ruchy. Śnieg pod twoimi stopami jest czerwony od krwi. Znajdujesz szczątki zwiadowców – ich zbroje zostały rozerwane jak papier. To dzieło Golema. Nagle ziemia drży. Z zasy pyłu przed tobą wyłania się gigantyczna bestia pokryta zardzewiałym płytowym pancerzem.

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Golem z Kości (Zimowy).

Modyfikator Terenu: Cała plansza jest traktowana jako Trudny Teren (koszt ruchu +1 Energii) z powodu głębokiego śniegu.

Jeśli wygracie:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

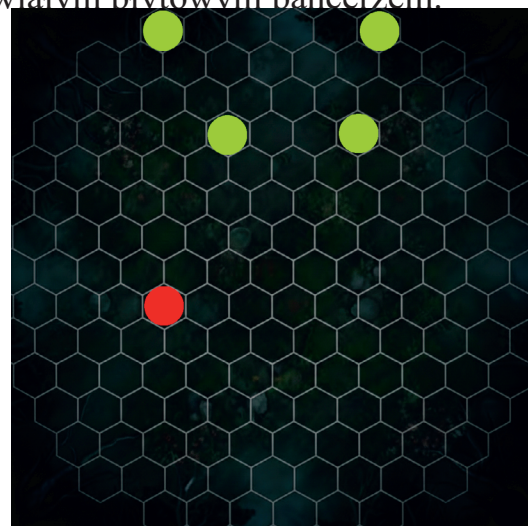
Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Idź do 4.

Jeśli przegracie:

Zostajecie znalezieni półżywi przez patrol Haraldów. Einar pluje wam pod nogi. – Słabi.

Ratuje was, ale zabiera część zapasów jako zapłatę. Tracisz 1 losowy przedmiot z Ekwipun-



ku.

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Wróć do głównej fabuły.

3.

Analizujesz ślady i opowieści Einara. To nie magia, to natura wypaczona przez Avaraka.

[TEST INTELIGENCJI]

Sukces:

Rozpoznajesz bestię. To Golem z Kości, którego szkielet twardnieje na mrozie. Wiesz, że trzeba go uderzyć w nogi gdzie ciało jest najmniej pokryte pancerzem.

Efekt: W walce (paragraf 2 Boss zaczyna z 25% mniejszym Maksymalnym Zdrowiem.

Idź do 2.

Porażka: Mylisz tropy. Myślisz, że to wataha wilków. Przygotowujesz się na złą walkę.

Efekt: W walce (paragraf 2) zaczynasz z Ogłuszeniem na 1 turę, zaskoczony rozmiarem bestii.

Idź do 2.

4.

Bestia pada z hukiem, który wywołuje lawinę w oddali. Odcinasz olbrzymi łeb i wleciesz go do twierdzy. Gdy rzucasz trofeum pod nogi Einara, w sali zapada cisza. Jarl uśmiecha się – przerażający widok, odsłaniający spiłowane zęby.

– A więc południowcy mają jednak łeb na karku – mówi, uderzając cię w ramię tak mocno, że omal się nie przewracasz. – Witaj w Braciach Broni.

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

[HANDEL]

Możliwy handel w Issenheim.

Po odpoczynku w twierdzy (Regeneracja wszystkich Punktów Zdrowia i Energii), wyruszasz w dalszą drogę, czując nową siłę.

Kontynuuj wątek lub wróć do głównej fabuły.

Zimne Ognie Isgardy

Wymagania: Ukończone zadanie „Zew Północy”

Lokalizacja: Lodowa Iglica – kopalnia i kuźnia wbita w zbocze góry, na północy Isgardy.

Wstęp Fabularny

Wracasz do twierdzy, ale nie wita cię gwar biesiady. W wielkiej sali panuje napięcie. Einar Kruszyciel stoi nad mapą, a obok niego leży zamrożony na kość kruk – posłaniec.

– Iglica zamilkła – mówi Jarl, nie podnosząc wzroku. – Nasza główna kuźnia. To tam wykujemy broń zdolną ranić smocze pomioty. Ogień w piecach zgasł dwa dni temu. Jeśli piece wystygną, Isgarda zostanie bezbronna.

Spogląda na ciebie. – Jesteś teraz jednym z nas. Nie wyślę tam oddziału, by nie wzbudzać paniki. Wyślę ciebie. Zejdź do kopalni, rozpal ogień i zabij to, co zdmuchnęło płomienie.

5.

Droga do Iglicy to wspinaczka po pionowej ścianie lodu. Wicher próbuje zepchnąć cię w przepaść. Docierasz do wrót kopalni. Są wyważone... od środka. Z głębi wieje nienaturalnym chłodem, który nie pochodzi od wiatru, lecz od magii.

Wchodzisz do środka. Korytarze są ciemne, a ściany pokrywa szron. Widzisz ciała kowali – nie mają ran, po prostu zamrozli w trakcie pracy, z młotami wzniesionymi do uderzenia. Drogę blokuje zator z lodu i gruzu.

[DECYZJA]

Używasz brutalnej siły, by przebić się przez zator (Test Siły). Hałas może jednak coś obudzić.

Idź do 6.

6.

[TEST SIŁY]

Sukces: Rozbijasz lód potężnym uderzeniem. Droga wolna. Wchodzisz do głównej hali niezauważony przez echa, które zagłuszyły twoje kroki.

Idź do 7.

Porażka: Przebijasz się, ale lód pęka z hukiem przypominającym grzmot. Z cienia wyłaniają się strażnicy – to nie żywi ludzie, lecz ożywione przez mróz zbroje poległych braci.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Szkielet

Po walce:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Idź do 7.

7.

Jesteś w Sercu Iglicy. Wielki piec, który powinien huczeć ogniem, pulsuje błękitnym światłem. Przed nim stoi istota utkana z wichury i lodowych odłamków. To Duch Zimy, pradawny żywiołak, który przejął kuźnię. Wokół niego lewitują zamrożone narzędzia kowalskie.

– Ciepło... musi... zginać... – syczy byt, formując z powietrza lodowe ostrza.

[WALKA Z BOSSEM]

Przeciwnik: 1x Wietrzny Żywiołak.

Specjalna zasada walki:

Kruchy Lód: Plansza jest śliska. Każdy ruch o więcej niż 2 pola w jednej akcji wymaga odrzucenia 1 karty z ręki (postać traci równowagę).

Jeśli wygracie:

Żywiołak rozpada się w wodną kałużę. Magiczny chłód ustępuje. Szybko rozpalasz miechy, używając resztek żaru i oliwy. Piec bucha złotym ogniem. Ciepło wraca do Isgardy.

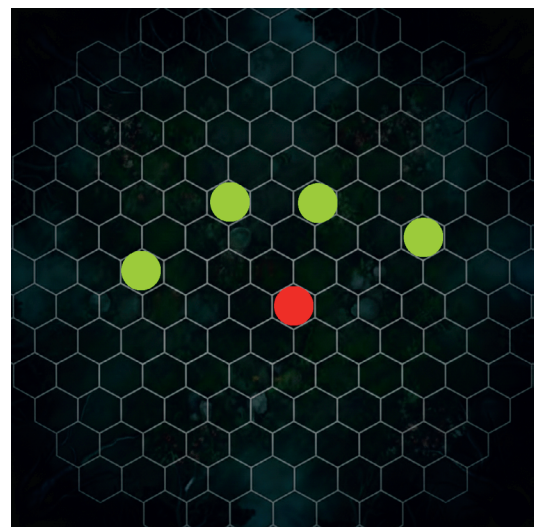
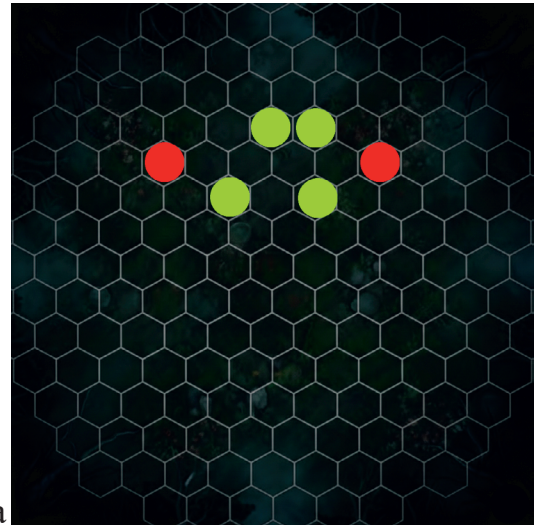
Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Przeszukujesz kuźnię.

Idź do 8.

Jeśli przegracie:

Zamarzasz. Twoja historia kończy się jako lodowy posąg w kopalni, który przyszli poszukiwacze przygód będą musieli rozbić. Śmierć (na podstawie instrukcji)



8.

Wracasz do Einara z dobrą nowiną. Dym znów unosi się nad Iglicą. Jarl kiwa głową z uznaniem.

– Uratowałeś naszą stal, bracie. Teraz ta stal posłuży tobie.

Otwiera skrzynię zbrojmistrza. W środku lśni broń o błękitnym połysku.

[NAGRODA GŁÓWNA]

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Dodatkowo:

Jeśli masz w drużynie postać rasy Harald, otrzymuje ona dodatkowe 2 PD za „Odzyskanie dziedzictwa”.

Serce Zmarzliny

Wymagania: Ukończone zadanie „Zimne Ognie Isgardy”.

Lokalizacja: Jezioro Milczących Krzyków – zamrznięty akwen w lesie na północnym wchodzie Isgardy.

Wstęp Fabularny

Einar stoi przy nowo rozpalonym palenisku w Iglicy. Płomienie tańczą na ostrzu jego topora, ale Jarl nie wygląda na zadowolonego.

– Ogień wrócił, a stal jest gotowa. Ale to nie wystarczy na to, co nadchodzi – mruczy, spluwając w żar. – Zwykła woda rozsądzi rozgrzane ostrze, jeśli będziemy walczyć z magią Avaraka. Potrzebujemy chłodziwa, które zamknie duszę zimy w metalu.

Podchodzi do ciebie, patrząc ci prosto w oczy.

– Na Jeziorze Milczących Krzyków płacze Pani Jeziora. To Banshee, duch dawnej kapłanki, która zamarzła, chroniąc święte źródło. Jej łzy to najczystszy lód, jaki istnieje. Przynieś mi jej serce – Kryształ Żalu. Wykujemy z niego tarczę, która przetrzyma nawet smoczy ogień.

9.

Wyprawa nad jezioro to podróż przez białą pustynię. Wiatr wyje, niosąc ze sobą głosy poległych. Docierasz na brzeg. Tafla jeziora jest gładka jak lustro, ale pod lodem widzisz ciemne kształty – ciała wojowników z dawnych er, uwięzione w wodnym grobowcu.

Na środku jeziora, na małej wysepce, unosi się widmowa postać. To Banshee. Jej płacz sprawia, że lód pęka.

[DECYZJA]

Skradasz się powoli, by zaatakować z zaskoczenia (Test Zręczności).

Idź do 10.

Biegniesz szarżą, licząc na to, że szybkość pozwoli ci przebiec po kruchym lodzie (Test Siły).

Idź do 11.

10.

[TEST ZREĆCZNOŚCI]

Sukces: Poruszasz się bezszelestnie jak lis polarny. Jesteś tuż za plecami Banshee, zanim ta cię wyczuje.

Efekt: W pierwszej turze walki Boss nie wykonuje żadnej akcji (jest zaskoczony), a ty zadajesz podwójne obrażenia pierwszym atakiem.

Idź do 12.

Porażka: Lód trzeszczy pod butem. Banshee odwraca się gwałtownie i wydaje przeraźliwy krzyk.

Efekt: Fala dźwiękowa odrzuca cię. Zaczynasz walkę ze statusem Osłabienie (następny atak zadaje 25% mniej obrażeń) oraz tracisz 2 punkty Energii na starcie.

Idź do 12.

11.

Decydujesz się na ryzyko. Wkładasz całą siłę w bieg. Lód pęka za twoimi piętami, woda tryska na nogi.

[TEST SIŁY]

Sukces: Jesteś szybki jak wiatr. Przeskakujesz pęknięcia i lądujesz na wysepce z impetem, gotów do walki. Twoja pierwsza akcja jest w tej walce darmowa.

Idź do 12.

Porażka: Wpadasz jedną nogą do wody. Lodowata toń chwyta cię jak imadło.

Efekt: Otrzymujesz status Mokry oraz tracisz 3 Punkty Zdrowia z wyziębienia. Docierasz do Banshee, ale dygoczesz z zimna.

Idź do 12.

12.

Banshee unosi się nad ziemią. Jej twarz to maska bólu. Wokół niej wirują odłamki lodu.
– Dlaczego budzisz ciszę...? Dołącz do nas... pod lód...

[WALKA Z BOSSEM]

Przeciwnik: 1x Banshee.

Jeśli wygracie: Upiór wydaje ostatnie tchnienie i zamienia się w obłok pary. Na ziemi zostaje tylko pulsujący, błękitny kryształ w kształcie serca. Zabierasz go. Lód na jeziorze staje się stabilny, jakby klątwa odeszła.

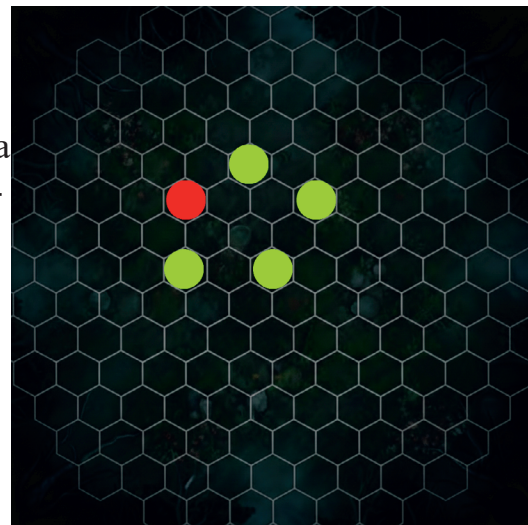
Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Idź do 13.

Jeśli przegracie: Twoje ciało dołącza do armii pod lodem. Einar nigdy nie otrzyma swojego chłodziwa, a Isgarda powoli ulegnie siłom ciemności. Śmierć.

Wróć do głównej fabuły



13.

Wrzucasz Kryształ Żalu do wiadra z wodą w kuźni. Woda natychmiast zamarza, ale Einar zanurza w niej rozgrzaną do białości tarczę. Rozlega się syk, a potem cisza. Lód nie pęka – stapia się z metalem.

Jarl wyciąga przedmiot. Jest lekki, chłodny w dotyku i niezniszczalny.

– Jesteś teraz Bratem Tarczy, przyjacielu. Niech ta stal chroni cię przed ogniem smoków i chaosem południa.

[NAGRODA GŁÓWNA]

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz dobiera 1 kartę z dowolnego stosu kart stopnia 5.

[ZAKOŃCZENIE WĄTKU POBOCZNEGO]

Zyskałeś pełne poparcie Haraldów.

Możesz teraz bezpiecznie opuścić Isgardę.

Wróć do głównej fabuły.