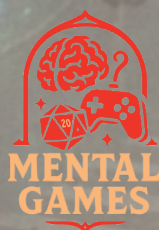


Zmierzch Ery Smoków Kampania

Dwa Oblicza Lasu



Wątek Poboczny: Dwa Oblicza Lasu

S0 (Karczma „Zębatka i Kufel”).

Siedzisz przy chybottliwym stoliku, a dym tytoniowy gryzie w oczy. Naprzeciw ciebie siedzi Lyra, elfka z rodu Silvian. Jej płaszcz pachnie żywicą i deszczem, co w smrodzie Morven jest jak powiew innego świata.

– Gildie myślą tylko o złocie, Verbeni o porządku, a Inkwizycja o paleniu wszystkiego, co niezrozumiałe – mówi cicho, kreśląc palcem po mapie. – Ale świat to coś więcej niż mury i kominy. Mój dom, Sylvar, leży w sercu Puszczy Eloven. Tam powietrze wciąż leczy, a nie zabija. Ale droga jest niebezpieczna. Las ma swojego strażnika... Ducha, który nie wybacza intruzom. A na obrzeżach czają się oni... – spluwa na podłogę. – Orkowie z Uzgorath. Tępe bestie.

Elfka wstaje, zostawiając ci mapę z zaznaczonym szlakiem. – Jeśli szukasz prawdy, a nie tylko zarobku, przyjdź do Sylvaru. Bramy będą otwarte.

[NAGRODA]

Każdy gracz dostaje 2 PD. za zdobycie informacji.

Jeśli się zgadzasz

Wychodzisz z miasta, kierując się na południowy zachód.

Jeśli odmawiasz

Wróć do głównej fabuły

S1. Rozstaje przy Wieży Strażniczej

Opuszczasz zrujnowane przedmieścia Morven. Krajobraz zmienia się powoli – spękana ziemia ustępuje miejsca gęstym zaroślom Puszczy Eloven. Przy starej, kamiennej wieży strażniczej dostrzegasz przewrócony wóz. Obok niego stoi potężna postać o zielonej skórze.

To Gromm, wędrowny handlarz z rasy Orków. Nie wygląda na wojownika – jest gruby, obwieszony talizmanami i wyraźnie przerażony.

– Ej, ty! Gładkoscóry! – woła, machając wielką łapą. – Nie bój się Gromma! Gromm ma towary, dobre ceny! Ale... Gromm ma też problem. Wskazuje na ciemną ścianę lasu. – Muszę dostać się do Uzgorath, do moich braci. Ale samemu... strach. Duchy szepczą. Odprowadź mnie, a zapłacę. I dam zniżkę!

[HANDEL]

Możesz handlować z Grommem.

[DECYZJA]

Ignorujesz Orka i idziesz prosto do miasta Elfów, zgodnie z mapą Lyry.

Idź do S2.

Zgadzasz się eskortować Gromma do wioski Orków, licząc na zarobek.

Idź do S10.

ŚCIEŻKA A: Przymierze z Naturą

S2. Serce Puszczy Eloven

Zostawiasz Orka i zagłębiasz się w las. Drzewa są tu gigantyczne, ich korony zasłaniają niebo, tworząc zielony tunel. Po godzinie marszu ścieżka znika. Zaczynasz błądzić. Nagle wiatr cichnie. Słyszysz trzask pękających pni, głośny jak wystrzał z armaty. Ziemia drży. Z gęstwiny wyłania się Duch Lasu. To istota wysoka na cztery metry, spleciona z korzeni i pnączy, z czaszką wielkiego jelenia zamiast twarzy. Jego oczodoły jarzą się błękitnym światłem.

– Czuję na tobie smród miasta... ale nie czuję krwi moich dzieci – głos istoty brzmi jak szum liści. – Zielonoskórzy niszczą, palą, rąbią. Ty wybrałeś inną ścieżkę. Przejdź.

[NAGRODA]

Każdy gracz dostaje 2 PD.

Duch wskazuje ci ukrytą ścieżkę. Bez przeszkód docierasz do wrót Sylvaru. Architektura elfów jest niesamowita – domy wplecione są w żywe drzewa.

Strażnicy mierzą do ciebie z łuków. – Stój! – krzyczą.

– Przyszyła mnie Lyra – mówisz, pokazując mapę. Łuki opadają.

Wchodzisz do środka. To miejsce tętni życiem i magią, której nie widziałeś w Morven.

[HANDEL] Dostępny Sklep Elfów.

[NAGRODA]

Każdy gracz dostaje 2 PD.

Idź do S3.

S3. Rozkaz Dowódcy

Zostajesz zaprowadzony do Thaerona, dowódcy Straży Sylvaru. – Lyra ma dobre oko do ludzi – mówi chłodno. – Jeśli chcesz się wykazać, mamy problem. Na Przesmyku Smoczych

Łez, naszej głównej trasie handlowej z ryboludźmi, załęgły się potwory. Topielce. Blokują dostawy ziół leczniczych. Oczyszczyć szlak, a udowodnisz swoją wartość. Zgadzasz się. Ruszasz na południe, gdzie las zmienia się w mokradła.

S4. Przesmyk Smoczych Łez



gła jest tu gęsta i cuchnie zgnilizną. Słyszysz chlupot wody i syk. Widzisz grupę Voragenów – istot o rybich oczach i łuskach, odpierających ataki oślizgłych bestii. – Pomocy! – skrzeczy jeden z nich.

Wyciągasz broń i ruszasz do ataku.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Bagienny Topielec.

[SOJUSZNIK] Walczysz ramię w ramię z Voragenami. W każdej turze zadają oni 2 obrażenia wszystkim Topielcom.

Po walce:

Topielce leżą martwe w błocie. Jeden z Voragenów, o skórze barwy morskiej piany, podchodzi do ciebie. – Woda Envyry ci sprzyja, lądowcu. Uratowałeś nas. Nasza wioska jest niedaleko, bądź naszym gościem.

[NAGRODA]

Każdy gracz dostaje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Powrót do Sylvaru

Thaeron wręcza ci misternie wykonany Amulet Elfów (dowód zaufania) – Sylvar nie zapomina przyjaciół.

[DECYZJA]

Przyjmujesz zaproszenie i idziesz do wioski Voragenów.

Idź do S6.

Decydujesz wybrać się do Wioski Orków - Uzorgath.

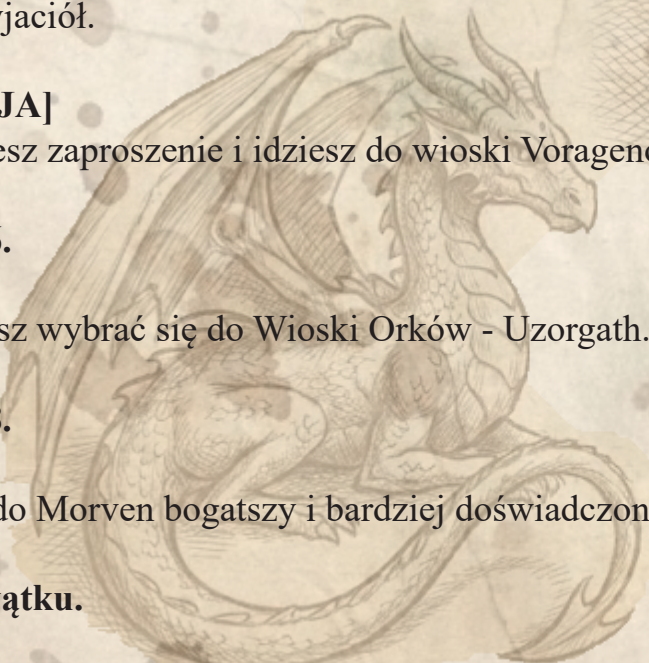
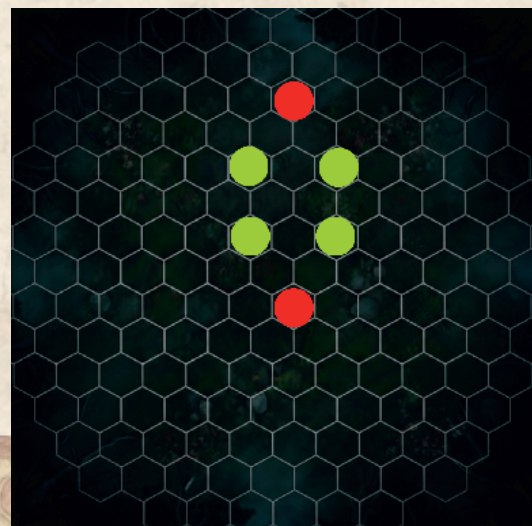
Idź do S8.

Wracasz do Morven bogatszy i bardziej doświadczony.

Koniec wątku.

S6. Wioska Voragenów

Chaty na palach wznoszą się nad taflą jeziora. Starsza Kapłanka osiadła na tronie z koralow-



ca wita cię.

– Moi wojownicy mówią o twoim męstwie. Ale woda wciąż jest niespokojna. Na północy, u podnóża gór, czai się źródło zarazy. Plugastwo z Bagien. To stara, zmutowana bestia, która pożera nasze ikry. Jeśli ją zabijesz, dam ci błogosławieństwo wody.

[DECYZJA]

Zgadzasz się zabić potwora. Kapłanka leczy cię do pełni Zdrowia.

Idź do S7.

Jesteś zbyt zmęczony. Odmawiasz i wracasz do Morven.

Koniec wątku (2 PD).

S7. Leże Plugastwa

Znajdujesz jaskinie ociekającą szlamem. Smród jest nie do zniesienia. Z mroku wyłania się gigantyczna masa błota i kości.

[WALKA Z BOSSEM]

Przeciwnik: 1x Plugastwo z Bagien

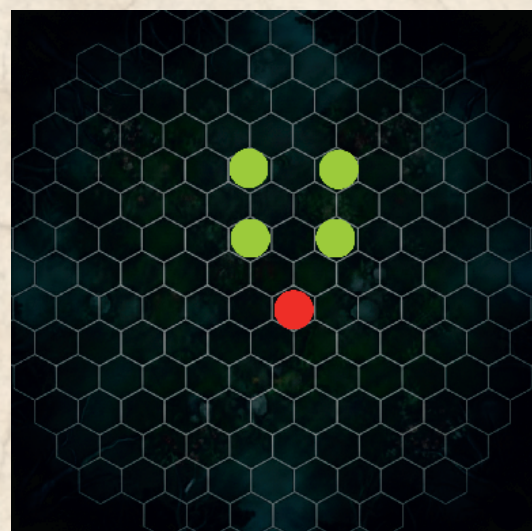
Po walce:

Wracasz do Kapłanki, niosąc trofeum.

[NAGRODA]

Każdy gracz dostaje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.



S8.

(Jeśli po wizycie u Elfów spróbujesz udać się do Orków).

Idziesz w stronę dymów Uzorgath, ale las gęstnieje w nienaturalny sposób. Korzenie chwytają cię za kostki. Przed tobą materializuje się Duch Lasu. Nie atakuje, ale jego oblicze jest smutne.

– Chciwość prowadzi cię w złe miejsce. Nie pozwolę, byś zginął z ręki tych barbarzyńców. Śpij.

Duch dmucha na ciebie pyłkiem. Świat wiruje.

Budzisz się w swoim łóżku w karczmie w Morven. W głowie słyszysz głos: „To dla twojego dobra. Orkowie szykowali zasadzkę”.

[NAGRODA]

Otrzymujesz 2 PD, ale tracisz możliwość handlu z Orkami.

ŚCIEŻKA B: Szlak Żelaznej Szczęki

S10. Eskorta Gromma

Idziesz z Orkiem. Gromm okazuje się strasznym gadułą, ale zna las. Nagle zastyga. – Cicho! Duszki! – szepcze i chowa się za głaz. Na ścieżce pojawia się złośliwy Leśny Duszek lewitujący nad ziemią, a z cienia wyłania się Cienisty Pełzacz.

[WALKA]

Przeciwnicy: 1x Leśny Duszek + 1x Cienisty Pełzacz.
(Gromm nie walczy).

Po walce Gromm wychodzi z ukrycia. – Dobra robota! Wiedziałem, że się przydasz!

Docieracie do Uzorgath. To fort z pni i żelaza. Zapach pieczonego mięsa i surowej stali uderza w nozdrza.

Strażnicy blokują drogę, ale Gromm rzuca im sakiewkę. – Mój gość!

Wchodzicie do głównej sali. Na tronie z czaszek siedzi Herszt Krug.

– Gładkoscóry w moim obozie? – warczy. – Gromm mówi, że umiesz walczyć. Elfy to zadufane szyszkojady, patrzą na nas z góry, a sami srają w krzakach. My cenimy siłę. Krug rzuca ci ciężki naszyjnik.

[PRZEDMIOT]

Medalion Żelaznej Szczęki (Status: Szacunek u Orków).

[NAGRODA]

Każdy gracz dostaje 4 PD.

[DECYZJA]

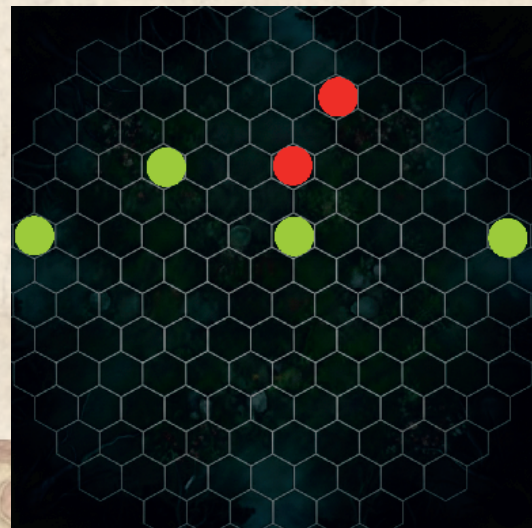
Idziesz teraz do Elfów.

Idź do S11.

Wracasz do Morven.

Koniec wątku.

Pytasz Herszta o pracę.



Idź do S12.

S11. Gniew Lasu

Mając na szyi medalion Orków, wchodzisz na teren Elfów. Drzewa trzeszczą z wściekłością. Duch Lasu staje ci na drodze, tym razem żądny krwi.
– Zdrajca! Cuchniesz żelazem morderców!

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Duch Lasu (Boss).

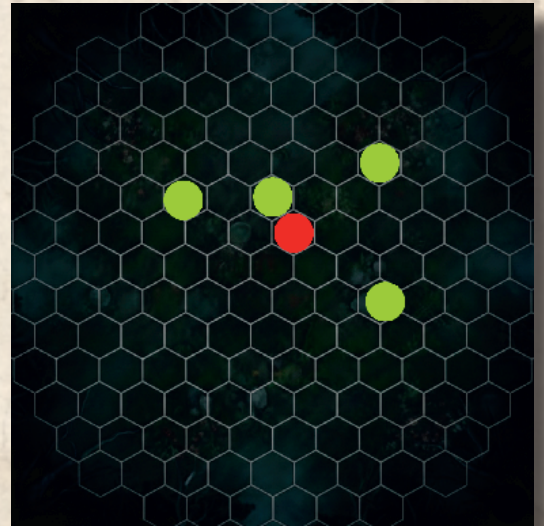
Jeśli wygrasz:

Las umiera wokół ciebie. Docierasz do bram Sylvaru, ale strażnicy widzą medalion Orków. – Precz, przyjacielu bestii! – strzelają pod twoje nogi. Wracasz do Morven z niczym, poza doświadczeniem walki.

[NAGRODA]

Każdy gracz dostaje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.



Jeśli przegrasz:

Patrol Orków znajduje twoje nieprzytomne ciało i wyrzucają cię na rozdrożu niedaleko Morven

S12. Topór Przodków



rug patrzy na ciebie z powagą. – Jesteś silny. Mam prośbę. Mój ojciec zginął w lochach Cytadeli Pustki, na południu. Zostawił tam swój Topór. To nie jest zwykła broń. To historia mojego klanu. Odzyskaj go, a będziesz bratem.

[DECYZJA]

Zgadzasz się.

Idź do S13.

Odmawiasz.

Koniec wątku.

S13. Cytadela Pustki

Mroczna twierdza wznosi się na pustkowiu. Strażnicy (zjawy lub kultysty) wyczuwają aurę

Orków na tobie i o dziwo – przepuszczają cię. Wiedzą, że szukasz śmierci.
W lochach jest zimno jak w grobie. Słyszysz świst wiatru. Przed tobą unosi się Wietrzny Żywiołak.

[WALKA Z BOSSEM]

Przeciwnik: 1x Wietrzny Żywiołak

Jeśli Wygrasz:

Po walce znajdujesz stary, pordzewiały topór. Wracasz do Uzgorath.

Idź do S14.

Jeśli Przegrasz:

Wietrzny Żywiołak wykonuje cios w twoją stronę, ale w ostatniej chwili pojawia się duch Ojca Herszta Orków, który cię broni pokonując Żywiołaka.

Duch wyczuł intencje z którą tu przyszlście, po śmierci Żywiołaka dusza wielkiego wojownika zostaje uwolniona. Po walce znajdujesz stary, pordzewiały topór. Wracasz do Uzgorath.

Idź do S14.

S14.

Oddajesz broń Krugowi. Wielki Ork bierze ją w dłonie, a po jego szorstkim policzku spływa pojedyncza łza. – Dzięki ci... Bracie.

[NAGRODA]

Każdy gracz dostaje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Wracasz do Morven jako legenda wśród Orków.

