

Zmierzch Ery Smoków

Kampania



Gildia Magów

Echo Krwawej Magii

Lokacja startowa: Twierdza w Aelaris (Północny wschód mapy)

1.

Stoisz przed bramami Twierdzy w Aelaris. To miejsce różni się od brudnego Morven. Powietrze wibruje tutaj od surowej magii, a strzeliste wieże z białego kamienia lśnią nienaturalnym blaskiem. Zostajesz wezwany przez Magistra Veliusa, wysokiego mężczyznę w szatach obszytych złotogłównem.

– Mamy problem na północy – mówi Velius, nie patrząc ci w oczy. – W Obozie Dzikich, niedaleko gór, barbarzyńcy zakłócają nasze linie geomantyczne. Twierdzą, że nasze badania ich zabijają. To bzdura. Idź tam i ucisz ich... w ten czy inny sposób. Płacę czystą maną.

[DECYZJA]

Przyjmujesz zlecenie i ruszasz traktem na północ.

Idź do 2.

Wypytyujesz o szczegóły badań (Test Inteligencji).

Idź do 3.

2.

Podróżujesz na północ. Krajobraz zmienia się z uporządkowanych ogrodów Aelaris w dziką, splątaną puszcę, mijasz Wybrzeże Aelaris i kierujesz się w stronę Obozu Dzikich u podnóża gór. Las wydaje się cię obserwować. Drzewa szumią, choć nie ma wiatru. Nagle drogę zagraża ci istota utkana z korzeni i mchu. Natura próbuje cię zatrzymać przed dotarciem do celu.

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Duch Lasu (Nr 22 na planszecie)

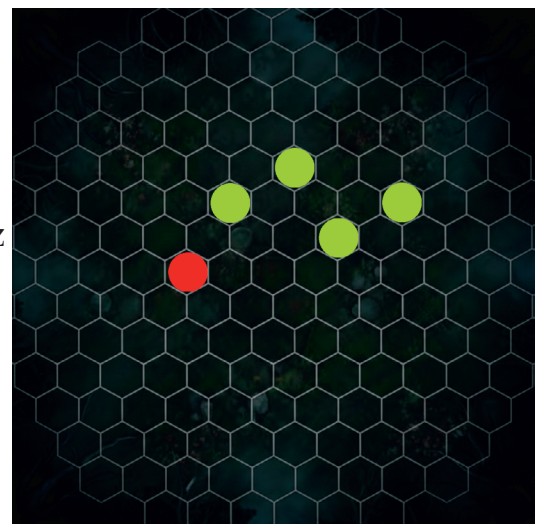
Jeśli wygrasz:

Duch rozsypuje się w stertę liści. W jego sercu znajdujesz pulsujący, zielony kamień.

Idź do 4.

Jeśli przegrasz:

Śmierć



Wróć do głównej fabuły

3.

(Sukces w Teście Inteligencji): Velius krzywi się. – Jesteś dociekliwy. To niebezpieczna cecha. Powiem tylko tyle: Szklane Płuca to nie jedyna choroba tego świata. My szukamy lekarstwa na słabość ludzkiego ciała. Dzikie plemiona są... niezbędnym zasobem.

Domyślasz się prawdy. To nie dyplomacja, to rzeź. Ruszasz na północ, przygotowany na najgorsze. Omijasz główne szlaki, unikając strażników natury.

Idź do 4.

4.

Docierasz do Obozu Dzikich. To, co widzisz, mrozi krew w żyłach. To nie jest obóz wojenny. To zagroda. Ludzie z plemion północy są trzymeni w magicznych klatkach. Nad nimi stoją magowie z Gildii, inkantując zaklęcia. Widzisz, jak jeden z więźniów zmienia się – jego skóra twardnieje, zmieniając się w kamień, a oczy płoną fioletem. To eksperymenty mające na celu stworzenie idealnych żołnierzy.

W centrum obozu stoi Wielki Konstruktor – Mag Gildii, który właśnie kończy rytuał na wodzu Dzikich. Wódz ryczy z bólu, zmieniając się w potwora.

[DECYZJA]

Stajesz po stronie Gildii. Dokończenie eksperymentu da ci potężnych sojuszników w Aelaris.

Idź do 5.

Stajesz w obronie Dzikich. To nieludzkie. Musisz przerwać ten rytuał.

Idź do 6.

5.

Wyciągasz broń i atakujesz tych Dzikich, którzy wydostali się z klatek i próbują powstrzymać magów. Konstruktor kiwa ci z uznaniem. – Zajmij się tym przerośniętym bękartem, wymknął się spod kontroli! – krzyczy, wskazując na zmutowanego wodza.

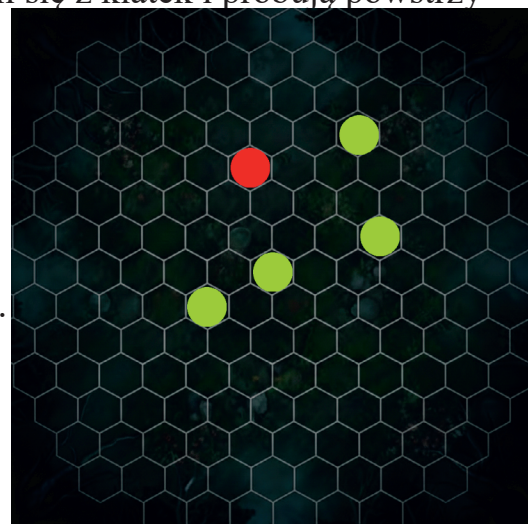
[WALKA Z BOSSEM]

Przeciwnik: 1x Ogr Mag (Nr 21 na planszecie)

Opis: To dawny wódz plemienia, teraz zmutowany magią.

Utrudnienie: W każdej turze otrzymujesz status Podpalenie (magia wylewa się z jego ciała).

Jeśli wygrasz:



Zyskujesz przychyłność Gildii.
Każdy gracz otrzymuje 2 PD.
Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Jeśli przegrasz: Śmierć

Wróć do głównej fabuły

6.

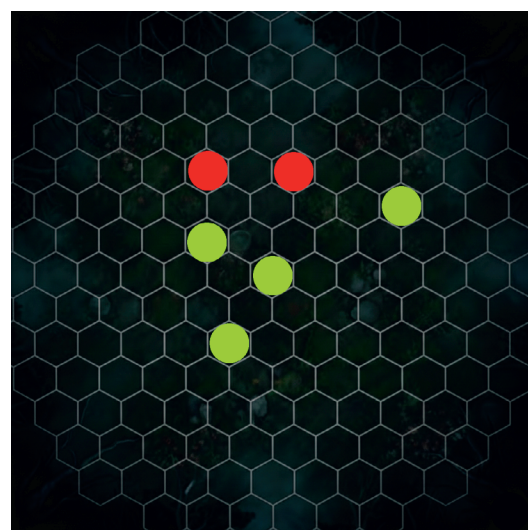
Nie możesz na to patrzeć. Rozbijasz kryształ zasilający klatki. Bariera pęka. Magowie są w szoku. – Zdrajca! Nie rozumiesz, że to dla dobra ludzkości?! – wrzeszczy Kultysta, przyzywając swoje sługi. Ciała nieudanych eksperymentów wstają z ziemi.

[WALKA]

Przeciwnicy:

1. 1x Kultysta Krwawej Magii (Nr 20 na planszecie) – Główny cel.
2. 1x Golem z Kości (Nr 13 na planszecie) – Jego ochroniarz, stworzony ze szczątków więźniów.

Zasady specjalne: Musisz zabić Kultystę, aby wygrać.
Golem z Kości ma status Wzmocnienie, dopóki żyje Kultysta.



Jeśli wygrasz:
Każdy gracz otrzymuje 2 PD.
Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Idź do 6A.

Jeśli przegrasz:
Śmierć, wróć do głównej fabuły

6A. Kontynuuj wątek lub wróć do głównej fabuły.

Jeśli wybrałeś Gildię Magów

Idź do 7.

Jeśli wybrałeś Dzikich

Idź do 8.

Cień nad Górami Kael

Lokalizacja: Północne rubieże Twierdzy w Aelaris / Przedgórze Wschodnich Gór Kael.

7.

Ogr Mag leży martwy, a jego ciało dymi fioletową parą. Magister Velius podchodzi do truchła, zbierając próbki krwi do fiolki.

– Fascynujące – mruży. – Ale jego śmierć wywołała wstrząs magiczny. Fala uderzeniowa poszła w głąb gór, do naszych starych Kopalni Eteru. Coś tam się obudziło. Coś, co żywi się czystą magią. Musisz tam iść i zabezpieczyć teren, zanim bestia zejdzie do Twierdzy.

Ruszasz w stronę Wschodnich Gór Kael. Wchodzisz do jaskiń, gdzie ściany lśnią od surowej many. Nagle twoje pochodnie przygasają. Czujesz, jak energia ucieka z twojego ciała.

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Pożeracz Magii (Nr 36 na planszecie) + 2x Cienisty Pełzacz (Nr 11)

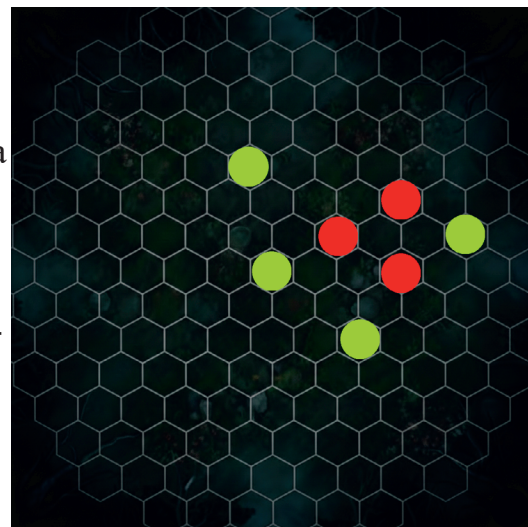
Opis: Pożeracz to lewitująca istota z mroku i zębów, która wsysa światło. Pełzacze to cienie oderwane od ścian.

Jeśli wygrasz:

Bestia zapada się w sobie i finalnie rozpada się w pył. Pośród cząstek pyłu zauważasz błyszczący element, to Serce Pustki. Może warto żeby Velius rzucił na to okiem?

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.



Idź do 9.

Jeśli przegrasz:

Śmierć, wróć do głównej fabuły

8.

Kultysta i jego słudzy zostali pokonani, ale alarm w Twierdzy Aelaris już wyje. Uwolnieni Dzicy patrzą na ciebie z wdzięcznością, ale i strachem.

– Nie uciekniemy traktem – mówi starszyzna. – Wyślą za nami Łowców. Musimy przebić się

przez Przełęcz Wichrów w Wschodnich Górach Kael, by dotrzeć do Obozu Dzikich po drugiej stronie grzbietu.

Prowadzisz grupę uchodźców. W połowie drogi, na wąskiej półce skalnej, drogę zagrażają ci mechaniczne dźwięki. To nie ludzie. To strażnicy skarbcza Gildii, przeprogramowani na „czystkę”. Z nieba spadają skrzydlate bestie, zwabione zapachem krwi.

[WALKA Z UTRUDNIENIEM]

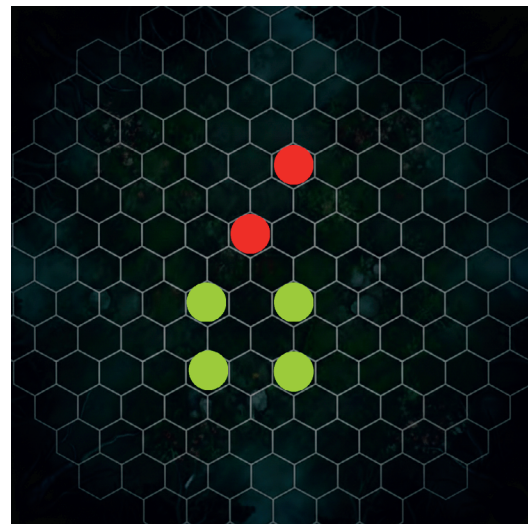
Przeciwnicy:

1x Żelazny Golem Strażniczy (Nr 10 na planszecie) –
Blokuję przejście.

1x Harpia Górskich Szczytów (Nr 3 na planszecie)

Zasady Specjalne (Ochrona Cywilów):

Masz tylko 5 tur, by pokonać Golema. Jeśli nie zdążysz, Golem niszczy most i uchodźcy giną (Misja kończy się porażką fabularną, choć przeżyjesz).
Jeżeli minie 5 tur lub zginiesz, wracasz do głównej fabuły.



Jeśli pokonałeś wrogów: Uchodźcy bezpiecznie przechodzą przez góry.
Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Idź do 9.

9.

Niezależnie od tego, czy służysz Gildii, czy pomagasz Dzikim, ślady prowadzą w to samo miejsce.

(Ścieżka Gildii): Magister Velius bada Serce Pustki – To nie powstało naturalnie – mówi z fascynacją. – Ktoś lub coś w głębi górskich kopalń pompuje surową energię w żyły ziemi. To jakby... serce, które bije chaosem. Znajdź to. Jeśli to artefakt – przynieś go. Jeśli rywal – wyeliminuj.

(Ścieżka Dzikich): Szaman przykładą ucho do skały. – Góra płacze – szepcze. – Gildia dokopała się do czegoś starego. Do kości świata. To, co tam obudzili, zatrąwa rzeki i zmienia zwierzęta w bestie. Musimy to zabić, zanim trucizna spłynie w doliny.

Wchodzisz do Głębokiego Szybu. Powietrze jest tu ciężkie, a ściany pokrywa dziwna, lepka substancja.

Idź do 10.

10.

Tunel rozszerza się w ogromną, naturalną grootę. Widzisz ślady walki – porzucone narzędzia górnicze, zniszczone golemy strażnicze. Coś tutaj poluje na wszystko, co się rusza. Z sufitu zwisają wielkie, białe kokony. Nagle jeden z nich pęka, a na ziemię spada wysuszone ciało górnika. Chwilę później słyszysz stukot wielu odnóży.

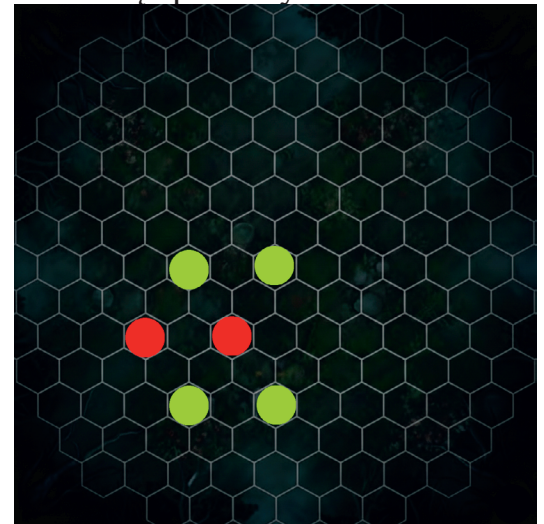
[WALKA]

Przeciwnik: 1x Królowa Roju (Nr 32 na planszecie) + 1x Olbrzymi Pająk Jaskiniowy (Nr 6)

Zasady Terenu: Plansza jest pokryta Sieciami (Traktowane jak Trudny Teren – ruch kosztuje 2 Energii).

Zadanie poboczne:

Możesz poświęcić 2 Energii, by podpalić kokony. Każdy spalony kokon zadaje Królowej 5 obrażeń od ognia.



Jeśli wygrasz:

Przecinasz sieć blokującą dalsze przejście. W jednym z kokonów znajdujesz jeszcze żywego, ale bredzącego w gorączce maga Gildii. Bełkocze o „Władcy, który pociąga za sznurki”. Mag resztką swoich sił leczy wasze rany.

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Każdy z graczy leczy się do pełnego poziomu zdrowia oraz energii.

Idź do 11.

Jeśli przegrasz:

Śmierć, wróć do głównej fabuły

11.

Docierasz na dno kopalni. To, co widzisz, zapiera dech. Gildia odkryła tu starożytną komnatę z czasów Ery Smoków. W centrum lewituje ogromny, fioletowy kryształ, wbity w skamieniałą czaszkę smoka.

Jednak to nie kryształ jest zagrożeniem. Przed nim unosi się postać w poszarpanym płaszczu – to Mistrz Marionetek. Były Arcymag, który oszalał od nadmiaru mocy i przejął kontrolę nad kopalnią. Wokół niego stoją ożywione szkielety górników i żołnierzy, poruszające się nienaturalnie, jak lalki na sznurkach.

– Przyszliście po moją moc? – głos Mistrza rozbrzmiewa w twojej głowie. – Wszyscy jesteście tylko marionetkami... A ja przetnę wasze sznurki.

[WALKA Z BOSSEM]

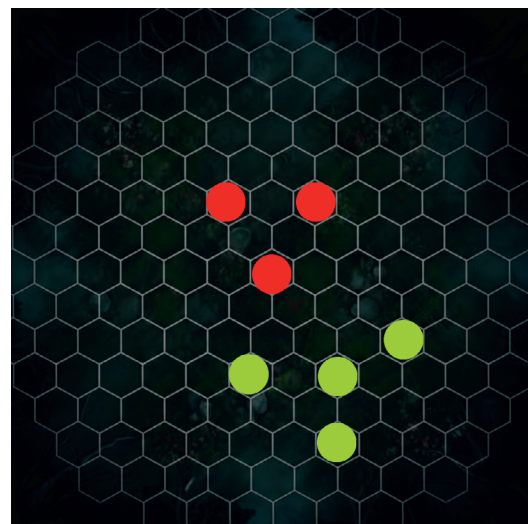
Przeciwnik: 1x Władca Marionetek (Nr 25 na planszecie)
+ 2x Szkielet (Nr 4)

Jeśli wygracie:

Idź do 11A

Jeśli przegracie:

Śmierć, wróć do głównej fabuły



[DECYZJA PO WALCE]

11A.

Po pokonaniu Władcy Marionetek, jego ciało rozsypuje się w pył, a szkielety padają bez życia. Kryształ pulsuje niestabilną energią. Masz chwilę, by zdecydować o jego losie.

(Dla Graczy Gildii): Stabilizujesz kryształ za pomocą magii Gildii lub własnej wiedzy. Velius będzie zachwycony. Kryształ stanie się nowym źródłem zasilania Twierdzy Aelaris.

Nagroda:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

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

Idź do 12.

(Dla Graczy Dzikich): Uderzasz w kryształ, by go zniszczyć. Eksplozja zawala kopalnię, grzebiąc sekrety Gildii na zawsze. Musisz uciekać!

Nagroda:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

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

Idź do 13.

12. (Zakończenie Gildia: Nowa Era Badań)

Wracasz do Twierdzy. Velius mianuje cię honorowym obrońcą Aelaris. Jednak w nocy słyszysz szepty. Kryształ, który zdobyłeś, czasem drży, jakby Władca Marionetek nie do końca odszedł. Gildia rośnie w siłę, a eksperymenty na ludziach trwają – teraz zasilane nieskończoną energią. Czy postąpiłeś słusznie?

(Status końcowy: Sojusznik Gildii Odblokowuje handel w Twierdzy Aelaris).

13. (Zakończenie Dzicy: Wolność Gór)

Uciekasz z walącej się kopalni w ostatniej chwili. Z góry wydobywa się słup fioletowego światła, po czym zapada cisza. Źródło skażenia zostało zniszczone. Dzicy witają cię jak bohatera. Choć Twierdza Aelaris wysłała za tobą list gończy, wiesz, że góry są teraz bezpieczne. Przynajmniej na jakiś czas.

(Status końcowy: Wróg Gildii / Przyjaciół Plemion W lasach i górach nie atakują cię zwierzęta, ale nie masz wstępu do Twierdzy Aelaris wyjątkiem jest główna fabuła).

Wróć do głównej fabuły