

Zmierzch Ery Smoków

Kampania



Gildia Złodziei

Szlak Cieni i Piasku

Wprowadzenie:

Będąc w Mieście Morven, w jednym z ciemnych zaułków przy porcie, dostrzegasz dziwny symbol wydrapany na murze – oko wpisane w piramidę. To znak pewnej złodziejskiej bandy o której zdarzyło ci się usłyszeć kilka razy ale tutaj? w sercu Imperium Verbenów? Z cienia wyłania się postać w kapturze. To Kassim, emisariusz pustynnej Gildii.

– Witaj przyjacielu, jestem Kassim, słyszałem bardzo dużo o twoich dokonaniach, zechcesz pomóc pustynnemu włóczędze? –

– Sytuacja prezentuje się w sposób następujący, Verbenowie zablokowali trakt handlowy. Ale my mamy swoje drogi. Pod miastem leży wejście do Tunelu Szeptów – starożytnego korytarza łączącego Morven z naszą twierdzą w Zaharii. Coś jednak załęgło się w połowie drogi i blokuje transport „towarów”. Oczyścić szlak, a Gildia cię wynagrodzi.

[DECYZJA]

0. Zgadzasz się pomóc i wchodzisz do studzienki kanalizacyjnej. Idź do 1.

2. Ignorujesz ofertę (powrót do głównego wątku).

Podbrzusze Morven

1.

Schodzisz do cuchnących kanałów pod miastem. Ścieki Verbenów mieszają się tu z błotem. Powietrze jest gęste, a pod nogami czujesz ruch. To nie jest zwykła woda.

[ZAGROŻENIE ŚRODOWISKOWE]

Każdy Gracz otrzymuje status Mokry do momentu opuszczenia ścieków.

Nagle z rur wyłaniają się zmutowane gryzonie, większe od psów, o oczach świecących spaczeniem.

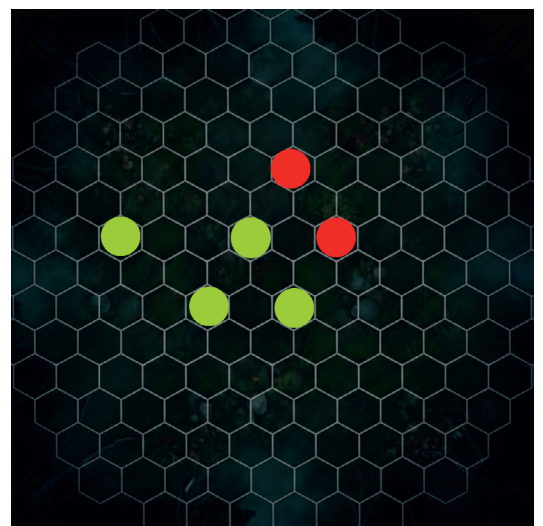
[WALKA]

Przeciwnik: 2x Zarażony Szczur (Nr 12 z Planszетки)

Jeśli wygracie:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Odnajdujecie zapieczętowane wrota z symbolem słońca. To wejście do Głębokiego Tunelu. Kassim otwiera je kluczem w kształcie skarabeusza.



Idź do 3.

Jeśli przegracie:

Dajecie radę uciec z powrotem na powierzchnię

Wróć do głównej fabuły.

Tunel Szeptów (Droga pod górami)

3.

Droga ciągnie się kilometrami. To inżynierski cud dawnej ery, biegnący głęboko pod Grzbietem Wrathgara. Tu nie ma chorób ani pyłu, ale panuje absolutna ciemność. W połowie drogi tunel rozszerza się w ogromną grootę pełną stalaktytów. Drogę przegradzają lepkie, białe nici.

– To dom Tkacza – szepcze Kassim. – Nikt tędy nie przeszedł od miesiąca.

Z sufitu opuszcza się gigantyczny kształt.

[WALKA Z BOSSEM]

Przeciwnik: 1x Olbrzymi Pająk Jaskiniowy

Jeśli wygracie:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Droga do Zaharii stoi otworem.

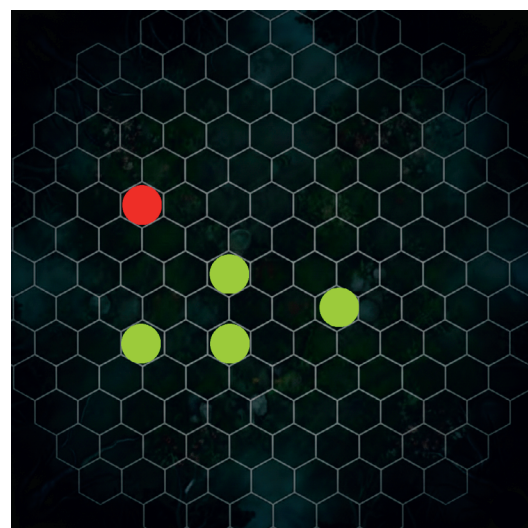
Idź do 4.

Jeśli przegracie:

Kassim odwraca uwagę bestii i ucieka z wami z powrotem na powierzchnię.

Zniesmaczony rezygnuje z waszej pomocy nawet tego konkretniej nie komentując.

Wróć do głównej fabuły.



Skarbiec w Piaskach (Baza Zaharia)

4.

Wychodzicie z tunelu w ruinach starej świątyni na Pustyni Zaharia. Jesteście w głównej bazie Gildii, ukrytej pod wydmami przed wzrokiem Orków i Słońca.

Jest tu chłodno i bogato. Widać skrzynie z bronią Verbenów i leki ukradzione Mnichom.

Przywódca Gildii, Mistrz Cieni, kiwa głową z uznaniem.

– Tunel jest drożny. Jesteś przyjacielem Cienia. Ale zanim ci zapłacę... w moim skarbcu obudzili się strażnik. Moi ludzie nie mogą go drasnąć. To jakaś chaotyczna magia.

Wchodzisz do skarbcza. Na sterce złota stoi posąg, który nagle otwiera kamienne oczy.

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Gargulec (Nr 26 z Planszетки)

Jeśli wygracie:

Po pokonaniu Gargulca, kamienna bestia rozsypuje się w pył, odsłaniając zawartość skarbcza.

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Idź do 5.

Jeśli przegracie:

Gargulec was miażdży a członkowie gildii zamykają skarbiec. Śmierć (na podstawie instrukcji)

Wróć do głównej fabuły

5.

Kassim odprowadza cię do wyjścia na powierzchnię pustyni.

– Pamiętaj, gładkoscóry. Morven ma mury, ale my mamy tunele. Jesteś teraz jednym z nas. Jeśli będziesz potrzebował szybkiej drogi ucieczki z Cesarstwa... wiesz, gdzie szukać wjazdu.

(Możesz teraz swobodnie przemieszczać się między Morven a Zaharią bez konieczności przechodzenia przez linię frontu).

Kontynuuj wątek lub wróć do głównej fabuły.

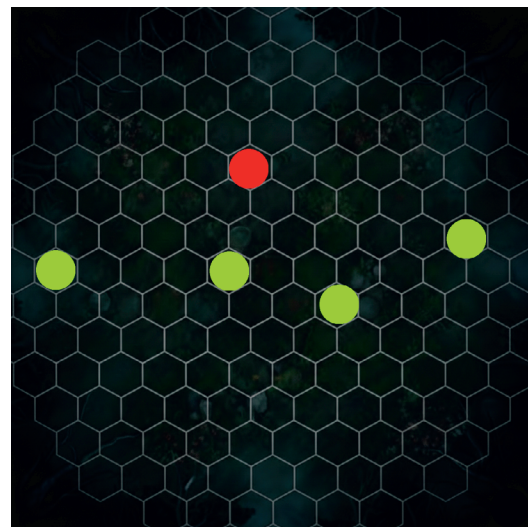
Krwawy Towar

Wymagania: Ukończenie zadania „Szlak Cieni i Piasku”.

Lokacja: Wschodnie Góry Kael / Pogranicze Lasów Twierdzy Aelaris (Prawa część mapy).

Wprowadzenie:

Jesteś z powrotem w ukrytej bazie w Zaharii. Mistrz Cieni nie świętuje otwarcia tunelu. Jest wściekły. Przechadza się nerwowo między skrzyniami.



– Tunel to za mało. Straciliśmy kontakt z konwojem „Specjalnym”. Nie chodzi o złoto ani broń. Przewoziliśmy... rzadki okaz. Voragena, uzdrowiciela, którego krew jest warta fortunę dla alchemików w Twierdzy Kael. Mieliśmy go sprzedać Verbenom, ale ślad urwał się na granicy Lasów przy Twierdzy Aelaris. Znajdź ich. Odzyskaj towar. Martwy jest bezwartościowy.

Jeśli się zgadzasz:

Gildia wręcza ci mapę z zaznaczonym ostatnim postojem: Stary Tartak na skraju puszczy.

Idź do 6.

Jeśli się nie zgadzasz:

Wróć do głównej fabuły

Etap 1: Mgła i Jęk

6.

Docieracie na miejsce. Las jest tu nienaturalnie cichy. Drzewa ociekają fioletową żywicą. Widzicie rozbity wóz Gildii. Nie ma ciał strażników, są tylko... wysuszone ubrania, jakby ich właściciele wyparowali.

Z gęstej mgły wyłaniają się półprzezroczyste sylwetki. To duchy dawnych drwali, teraz spalone przez magię lasu.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Banshee (Nr 23 z Planszетки)

Jeśli wygracie:

Mgła opada. Przy wozie znajdujecie ślady wleczenia. Nie prowadzą w głąb lasu, ale w górę, ku ruinom starej strażnicy na zboczu Gór Kael. Ktoś porwał „towar”.

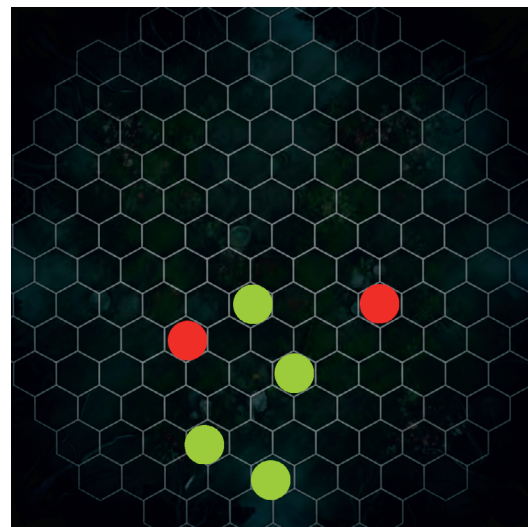
Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz zostaje wyleczony do pełni zdrowia.

Idź do 7.

Jeśli przegracie:

Banshee swoim krzykiem rozrywa was na strzępy. Śmierć (na podstawie instrukcji)



Etap 2: Rytuał Krwi

7.

Wspinacie się do ruin. Słyszycie inkantacje. To nie są bandyci. Widzicie postaci w szkarłatnych szatach kreślące kręgi na ziemi. To Kultysty Krwawej Magii. Na środku, w klatce, siedzi przerażony Voragen. Kultysty nie chcą go sprzedać – chcą go poświęcić, by przyzwać coś z Otchłani.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Kultysta Krwawej Magii (Nr 20 z Planszетки)

Zagrożenie: Jeśli walka potrwa dłużej niż 4 tury, Kultysty zabijają więźnia (niepowodzenie misji). Powrót do głównej fabuły

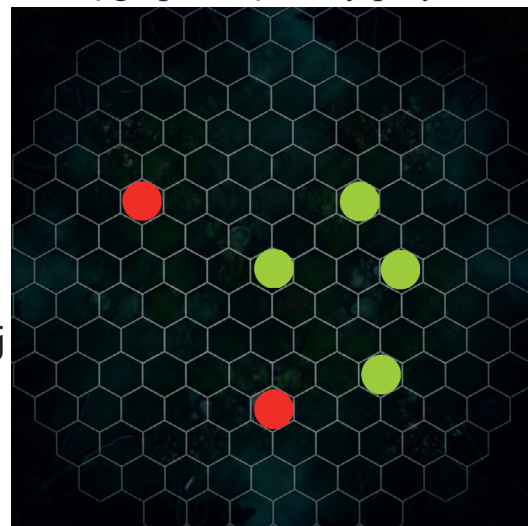
Jeśli wygracie:

Ostatni Kultysta pada, ale śmieje się szaleńczo. – Za późno! Krew została przelana! On nadchodzi! Z ziemi, formując się z krwi pokonanych i cieni ruin, powstaje przerażająca istota.

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Wycieńczony Voragen leczy wszystkich graczy o 50% ich zdrowia.



Etap 3: Pan Lalek

Istota nie ma twarzy, a jej palce to długie nici energii, które podczepiają się pod martwe ciała kultystów, zmuszając je do ruchu.

[WALKA Z BOSSEM]

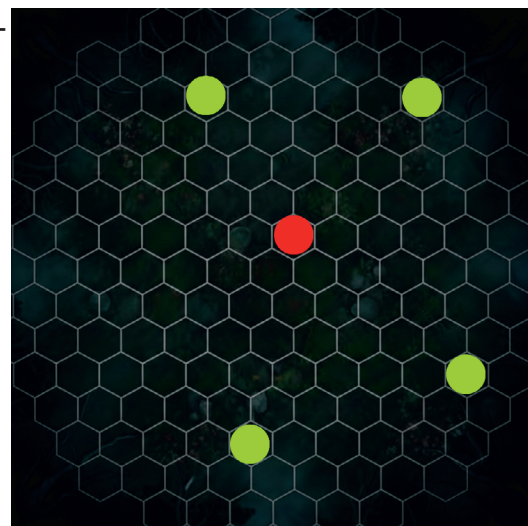
Przeciwnik: 1x Władca Marionetek (Nr 25 z Planszетки)

Jeśli wygracie:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Idź do 8.



Jeśli przegracie:

Umieracie, tak samo jak i uwięziony Voragen. Śmierć (na podstawie instrukcji)

Wróć do głównej fabuły

8.

Po walce Władca Marionetek rozplywa się w czarną maź. Voragen, imieniem Nereus, jest wolny, ale ranny. Patrzy na was z nadzieją. Wie, że jesteście z Gildii, która go zniewoliła, ale właśnie uratowaliście mu życie.

Mistrz Cieni oczekuje zwrotu towaru. Ale Nereus to potężny uzdrowiciel, który może wam pomóc w wielu sytuacjach

[DECYZJA]

1. Lojalność Gildii:

Związujecie Nereusa i oddajecie go J'Zharom.

Nagroda:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Konsekwencja:

Nereus ginie w eksperymentach. Leczenie w obozach będzie płatne lub mniej skuteczne. Zyskujecie przydomek „Handlarze Niewolników”.

2. Wolność za Służbę:

Uwalniacie Nereusa, ale kłamiecie Gildii, że zginął w rytuale

Nagroda:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Konsekwencja:

Gildia jest podejrzliwa.

3. Podwójna Gra: (Wymaga Atrybutu Inteligencji min. 10). Przekonujecie Nereusa, by pracował dla Gildii dobrowolnie jako partner, a nie niewolnik.

Nagroda:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Konsekwencja:

Kompromis. Gildia jest zadowolona, Nereus żyje, utrzymujecie status sojuszników obu stron.

Narracja końcowa:

Niezależnie od wyboru, odnaleźliście dowody przy Kultystach, że Krwawa Magia jest sponzorowana przez kogoś z wewnątrz Twierdzy Morven. Cień pada na samo serce Imperium.

Kontynuuj wątek lub wróć do głównej fabuły.

Karmazynowy Spisek

Wymagania: Ukończenie zadania „Krwawy Towar”. Posiadanie dowodów na zdradę wewnątrz Morven.

Lokacja: Cesarstwo Morven – Złota Dzielnica (Górne Miasto).

Wprowadzenie:

Dowody znalezione przy kultystach wskazują na Magistra Kaelena – wysokiego rangą oficera Verbenów, odpowiedzialnego za „czystość technologiczną” miasta. To on finansował krwawe rytuały, szukając sposobu na nieśmiertelność, której maszyny nie mogły mu dać. Dzisiejszej nocy w jego posiadłości odbywa się bal maskowy z okazji rocznicy założenia Imperium. To idealna okazja.

Jeśli jesteś w sojuszu z Gildią, Mistrz Cieni mówi krótko: – Kaelen stał się zbyt niebezpieczny. Jego eksperymenty ściągają uwagę Inkwizycji na całe podziemie. Usuń go. Niech wygląda to na wypadek... albo zemstę potworów.

Idź do 9.

Ogród ze Stali

9.

Dostajecie się do ogrodów rezydencji. Nie ma tu strażników w ludzkiej postaci – Kaelen nie ufa ludziom. Ogrodu pilnują jego „doskonałe dzieła”.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Żelazny Golem Strażniczy (Nr 10 z Planszетки)

Odporność: Są niewrażliwe na statusy: Krwawienie, Zatrucie, Ogłuszenie.

Słaby punkt: Ataki Elektrycznością zadają podwójne obrażenia.

Jeśli wygracie:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Mijacie sterty złomu i wślizgujecie się przez okno do prywatnej galerii Kaelena.

Idź do 10.

Jeśli przegracie:

Nie umieracie ale uciekacie z rezydencji, misja kończy się niepowodzeniem.

Wróć do głównej fabuły

10.

Wnętrze posiadłości jest labiryntem luster i drogich dywanów. Docieracie do gabinetu Magistra. Kaelena tu nie ma, ale na biurku leży otwarta księga. Gdy tylko jej dotykacie, lustra wokół was pękają. Z odłamków formują się sylwetki... wyglądające dokładnie jak wy.

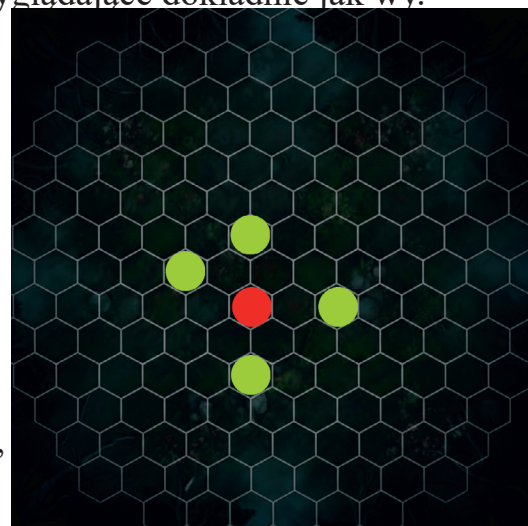
[WALKA]

Przeciwnik: 1x Doppelgänger

Jeśli wygracie:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

Iluzja znika. Odkrywacie ukryte przejście za biblioteczką, prowadzące do podziemnego laboratorium pod rezydencją.



Idź do 11.

Jeśli przegracie:

Doppelgänger nie może was zabić ale odsyła was magią z powrotem do Morven.

Wróć do głównej fabuły

11.

Laboratorium to koszmar. Maszyny parowe Verbenów są tu połączone rurami z ciałami ofiar. Na środku sali stoi Kaelen. Nie wygląda już jak człowiek. Wstrzyknął sobie „Esencję Avara-

ka” zmieszana z krwią Voragenów.

– Przyszliście mnie osądzić? – jego głos to zgrzyt metalu i syk węża. – Ja jestem ewolucją! Połączeniem stali i smoczej krwi!

Kaelen pociąga za dźwignię, a jego ciało rozdyma się, pancerz pęka, a z pleców wyrastają macki i ostrza.

[WALKA Z BOSSEM]

Przeciwnik: 1x Behemot (Zmutowany Kaelen)

Jeśli wygracie:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

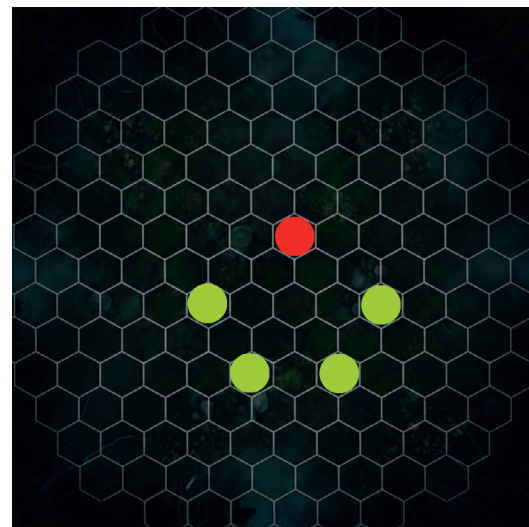
Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Idź do 12.

Jeśli przegracie:

Behemot miażdży was swoim ciężarem.

Wróć do głównej fabuły



ZAKOŃCZENIE WĄTKU I NAGRODY

12.

Bestia pada z łośkotem, przygniatając drogi sprzęt laboratoryjny. Kaelen, w ostatnich słowach, wyjawia, że nie działał sam – Inkwizycja wie o planach Monachi Terrae, ale pozwala im działać, licząc na przejęcie kontroli nad Smokiem.

Status Świata:

1. Gildia Złodziei przejmuje kontrolę nad półświatkiem Morven.
2. Jeśli wcześniej uratowałeś Nereusa, pojawia się on teraz, by zabezpieczyć laboratorium i zniszczyć badania nad krwawą magią, zapobiegając dalszym mutacjom.

Sejf Kaelena:

Każdy gracz otrzymuje 2 PD.

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

Narracja końcowa:

Wychodzicie z płonącej rezydencji, znikając w mroku nocy, zanim nadbiegnie straż miej-

ska. Morven będzie huczeć od plotek, ale wy wiecie jedno – wycięliście wrzód, który toczył to miasto. Jednak słowa Kaelena o Inkwizycji nie dają wam spokoju. To nie koniec walki o duszę tego świata.