

Zmierzch Ery Smoków Kampania

Rozdział I i II





Wstęp do Instrukcji Skryptowej

Wstęp do Instrukcji Skryptowej

Witajcie w świecie „Zmierzchu Ery Smoków”!

To, co trzymacie w rękach, to nie tylko zestaw reguł, ale przede wszystkim historia, która ma za zadanie wprowadzić Was w głąb naszej mechaniki. Cały poniższy scenariusz jest skupiony na narracji – to Wasze decyzje i opowieść, którą wspólnie stworzycie, stanowią serce tej przygody.

Gorąco zachęcamy Was również do tworzenia własnych, unikatowych historii opartych na naszym lore. Przygotowane przez nas mechaniki to fundament, na którym możecie budować nieskończoną liczbę własnych legend.

Kluczowe zasady i przygotowanie

Testy Atrybutów: Wszelkie testy (Siły, Zręczności czy Inteligencji) opierają się na zasadach zawartych w głównej instrukcji na stronach 27 oraz 28. Wynik potrzebny do sukcesu na kości K6 zależy od aktualnego poziomu danego Atrybutu Twojej postaci.

Bestiariusz: Do pełnego rozegrania tej Kampanii będziecie potrzebować Bestiariusza, dostępnego na stronie: www.mental-games.pl/dopobrania.html.

Przeciwnicy Specjalni (Fabularni): Ich statystyki i unikalne zdolności są szczegółowo opisane w Bestiariuszu pod nazwami takimi jak np. „Potwór Specjalny 1”.

Zasady Starć i Rozmieszczenie na Mapie

W naszej kampanii spotkacie szereg potworów. Podczas przygotowania walki korzystajcie z poniższych wytycznych dotyczących planszy:

Znaczniki: Na planszecie rozmieszczamy graczy oraz potwory. Zielone znaczniki wskazują miejsca startowe graczy, natomiast czerwone znaczniki to miejsca dla potworów.

Skalowanie pozycji: Jeżeli w przygodzie bierze udział mniej niż 4 osoby, możecie dowolnie wybrać, na których z zielonych pól ustawicie swoje postacie.

Wybór potworów: W sytuacjach, gdy liczba przeciwników jest większa niż jeden, to gracze decydują, który konkretny potwór zajmie daną pozycję oznaczoną czerwonym znacznikiem.

Kolejka tur: Przeciwnicy wykonują swoją turę po wszystkich graczach.

Tryb Bez Mistrza Gry

Jeżeli gracze bez Mistrza Gry, kontrolę nad przeciwnikami przejmują gracze. Powinni oni wykonywać najbardziej logiczne oraz strategiczne posunięcia, tak aby ataki wrogów były optymalne i stanowiły wyzwanie.

TURA POTWORA

Ruchy potwora w jednej turze obejmują:

1. Ruch.
2. Atak podstawowy.
3. Użycie dowolnych dwóch umiejętności (zależnie od progu liczby graczy przy stole).

SKALOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

4. Skalowanie Potworów:

Przed rozpoczęciem scenariusza gracze wspólnie wybierają poziom trudności:

Wzór na obliczanie zdrowia potwora:

Całkowite HP Potwora obliczamy według wzoru:

(Bazowe HP Potwora $\times$ Mnożnik Trudności) $\times$ Liczba Graczy

Przykład (Poziom Średni, Potwór 100 HP, 4 Graczy):

1. Modyfikujemy bazową liczbę: $100 \text{ HP} \times 2 = 200 \text{ HP}$.
2. Mnożymy przez liczbę graczy: $200 \text{ HP} \times 4 = 800 \text{ HP}$ Całkowitego Zdrowia.

POZIOM ŁATWY

- Mnożnik Obrażeń Potwora: $\times 1.5$
- Mnożnik HP Potwora: $\times 1.5$ (za każdego gracza)

POZIOM ŚREDNI (Standardowy)

- Mnożnik Obrażeń Potwora: $\times 2$
- Mnożnik HP Potwora: $\times 2$ (za każdego gracza)
- Blok Potwora: Potwór ma szansę zablokować dowolny atak gracza. Wykonaj rzut K6 – wynik 6 oznacza udany blok (redukcja obrażeń zgodnie z zasadami bloku).

POZIOM TRUDNY

- Mnożnik Obrażeń Potwora: $\times 2.5$
- Mnożnik HP Potwora: $\times 2.5$ (za każdego gracza)
- Ulepszony Blok Potwora: Potwór blokuje atak przy wyniku 5 lub 6 na kości K6.
- Wyczerpanie Energii: Koszt Energii wymagany do zagrania każdej Karty Akcji jest zwiększony o 1.
- Wyjątek: Karty o koszcie bazowym 5 zagrywasz bez zwiększania kosztu.

POZIOM ELITARNY

- Mnożnik Obrażeń Potwora: $\times 3$
- Mnożnik HP Potwora: $\times 3$ (za każdego gracza)
- Ulepszony Blok Potwora: Potwór blokuje atak przy wyniku 5 lub 6 na kości K6.
- Wyczerpanie Energii: Koszt Energii Kart Akcji zwiększony o 1 (z wyjątkiem kart o koszcie

5).

- Dynamiczna Inicjatywa: Tura potwora następuje pomiędzy każdą turą gracza, niezależnie od liczby graczy przy stole.
 - Schemat tury: Gracz A -> Potwór -> Gracz B -> Potwór -> Gracz C...
- Pełen Potencjał: Wróg ma dostęp do wszystkich umiejętności specjalnych z Bestiariusza (dla 1, 2, 3 i 4 graczy), niezależnie od liczebności drużyny graczy.

POZIOM HARDCORE

- Redukcja Obrażeń Gracza: Wszystkie obrażenia zadawane przez graczy są redukowane o 50%.
- Mnożnik Obrażeń Potwora: x3
- Mnożnik HP Potwora: x3 (za każdego gracza)
- Ulepszony Blok Potwora: Potwór blokuje atak przy wyniku 5 lub 6 na kości K6.
- Wyczerpanie Energii: Koszt Energii Kart Akcji zwiększony o 1 (z wyjątkiem kart o koszcie 5).
- Dynamiczna Inicjatywa: Tura potwora następuje pomiędzy każdą turą gracza.
- Pełen Potencjał: Wróg korzysta ze wszystkich umiejętności specjalnych z Bestiariusza.

Karty Niestabilności (Opcjonalne):

Rzut K6:

Wynik 1-3: Niepowodzenie

Wynik 4-6: Sukces

Przed walką możecie stworzyć dodatkową talię Kart Niestabilności (z czerwonym kryształem). Każdy gracz dobiera jedną:

Karty Akcji: Wtasowujecie je do decku i musicie ich użyć w walce. Brak użycia karty skutkuje brakiem nagród (przedmiotów/PD) po starciu.

Karty Pasywne: Należy je rozpatrzyć zgodnie z opisem.

Po walce: Wszystkie Karty Niestabilności muszą zostać usunięte z decku i z powrotem wtasowane do talii Kart Niestabilności.

Konsekwencje Porażki

Świat Smoków jest bezlitosny. Jeśli polegniecie, a aktualny skrypt nie przewiduje ścieżki kontynuacji po śmierci, musicie wrócić do początku zadania.

Kara za śmierć (tryb solo): Gracz usuwa z obszaru gry jedną kartę Akcji bądź jeden element ekwipunku ze swojego obszaru gry.

Kara za śmierć (Gra grupowa): Jeżeli podczas walki jeden z graczy umrze, ale reszta grupy kontynuuje starcie, poległy gracz natychmiast usuwa z obszaru gry jedną kartę Akcji lub jeden element ekwipunku.

Niech Wasze ostrza nigdy nie tępieją, a rzuty kośćmi zawsze sprzyjają Waszej sprawie. Przygoda czeka!

Rozdział I



AKT I: WIĘZY I KREW

1.



wiat nie kończy się z hukiem. Kończy się dźwiękiem skrzypiących osi i smakiem piachu w ustach.

Siedzisz na drewnianej pace wozu transportowego, ściśnięty z tuzinem innych nieszczęśników. Nad głową nie masz płótna – słońce Zaharii pali bezlitośnie, zamieniając każdy centymetr skóry w pergamin. Każdy oddech wciąga do płuc drobny, ostry pył – zwierzęce szczątki Wrathgara, Pustynnego Smoka, którego gigantyczne żebra wystają z wydym na horyzoncie.

Obok ciebie starzec wykasłuje krwawe kryształy. Szklane Płuca.

– Mówili, że w kopalniach dają wodę... – chrypi, chwytając cię za ramię. Jego dłoń jest sucha jak wiór. – Kłamali. Tam dają tylko kilof i grób.

Strażnik konwoju, człowiek o twarzy spalonej słońcem, uderza drzewcem włóczni w burtę wozu.

– Cisza, ścierwo! Oszczędzajcie siły. Będziecie ich potrzebować, gdy dotrzemy do Ciernia.

Nagle horyzont pociemniał. To nie chmury. To kurz spod kopyt. Zza wydym wyłaniają się sylwetki – potężne, zielonoskóre, zakute w pordzewiałą stal. Orkowie z Klanu Żelaznej Szczęki.

Nie chcą niewolników. Chcą rzezi.

Wóz przewraca się z hukiem. Wypadasz na piasek, wciąż w kajdanach. Strażnicy giną jeden po drugim. Jeden z Orków, wielki jak góra, dostrzega cię. Unosi topór ociekający krwią. Nie masz wyboru. Musisz walczyć, by przeżyć choć chwilę dłużej.

[PRZYGOTOWANIE DO WALKI]

Chwytasz leżący w piasku zardzewiały miecz strażnika.

Przeciwnik: 1x Ogr Mag.

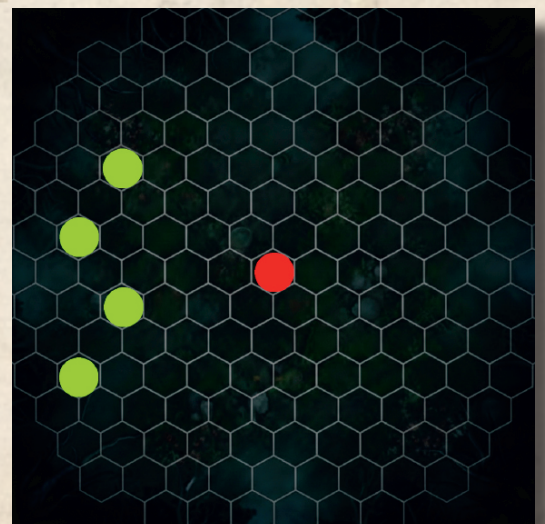
[WALKA FABULARNA - NIE DO WYGRANIA]

To starcie służy wprowadzeniu w brutalność świata.

Rozegrajcie maksymalnie 3 tury walki.

Niezależnie od twoich rzutów i kart, Ogr jest zbyt potężny. Jego skóra jest twarda jak kamień, a ciosy kruszą blok.

W 3. turze (lub gdy twoje Zdrowie spadnie do 0) Ogr uderza obuchem topora w twoją skroń.



Świat wiruje. Ostatnie, co widzisz, to zielona twarz wykrzywiona w uśmiechu i słońce, które gaśnie.

Idź do 2.

2.

Ciemność. A potem ból. I pragnienie tak wielkie, że czujesz je w szpiku kości.

Budzisz się, ale nie jesteś martwy. Jesteś w piekle.

Obóz Pracy „Cierń Zaharii”.

Leżysz w klatce zrobionej z kości smoka. Wokół widzisz setki ludzi kujących w skałach.

Wydobywają Smocze Łzy – kryształy nasyczone magią. Nadzorcy smagają ich biczami.

Mija tydzień. Twoje ciało słabnie, ale umysł pracuje. Zauważasz schemat.

Strażnicy zmieniają się w południe, gdy słońce pali najmocniej. Brama jest niedomknięta przez kilkanaście sekund, gdy wywożą urobek. To twoja jedyna szansa.

Masz plan. Ale twoje ciało jest wycieńczone.

[STATUS]

KAŻDY GRACZ otrzymuje status Spowolnienie z powodu głodu i pragnienia.

Musisz podjąć decyzję, jak uciec.

[DECYZJA]

Wykorzystujesz zamieszanie przy wydawaniu wody, by obezwładnić strażnika i zabrać klucze. (Wymaga Siły). Idź do 3.

Czekasz na moment, gdy strażnik zaśnie na słońcu i próbujesz otworzyć zamek wytrychem z kości. (Wymaga Zręczności). Idź do 4.

Zauważyłeś, że wóz z urobkiem ma poluzowane koło. Chcesz wywołać wypadek, który odwróci uwagę wszystkich. (Wymaga Inteligencji). Idź do 5.

3. (Ścieżka Siły)

Czekasz w kolejce po wodę. Strażnik, gruby J'Zhar z biczem, śmieje się, wylewając wodę w piach.

– Pijcie, psy. Pijcie piach.

Tego za wiele. Ryczysz z wściekłości, rzucając się na niego.

[TEST SIŁY]

Wykonaj test Siły.

Sukces: Łapiesz go za gardło, zanim zdąży krzyknąć. Skręcasz kark. Zabierasz klucze i otwierasz bramę. Inni więźniowie rzucają się do ucieczki, robiąc sztuczny tłum. Ty wybierasz na pustynię. Otrzymujesz 2 PD. Usuwasz status Spowolnienie. (adrenalina).

Idź do 6.

Porażka: Jesteś zbyt słaby. Strażnik odpycha cię i uderza biczem. Alarm! Musisz walczyć

o życie gołymi rękami, zanim nadbiegną inni.

Przejdź do walki w paragrafie 5A.

4. (Ścieżka Zręczności)

Cień pada na klatkę. Strażnik oparł się o kraty i drzemie. Jego pas z kluczami zwisa kusząco blisko. Wyciągasz rękę przez pręty, powstrzymując drżenie mięśni.

[TEST ZRĘCZNOŚCI]

Wykonaj test Zręczności.

Sukces: Twoje palce są zwinne mimo bólu. Klucz ląduje w twojej dłoni bezszelestnie.

Otwierasz zamek. Przemykasz w cieniu wozów transportowych prosto do wyjścia. Jesteś duchem. Otrzymujesz 2 PD i znajdujesz po drodze broń.

Idź do 6.

Porażka: Klucz wyślizguje się i uderza o kamień. Brzdęk jest cichy, ale na pustyni słychać wszystko. Strażnik otwiera oczy. – Ty mały szczurze! – wrzeszczy, dobywając pałki.

Przejdź do walki w paragrafie 5A.

5. (Ścieżka Inteligencji)

Obserwowałeś. Wóz z kryształami stoi na szczycie rampy. Blokada koła to tylko kawałek spróchniałego drewna. Podkradasz się tam, udając, że zbierasz kamienie.

– Hej ty! Co tam robisz?! – krzyczy nadzorca.

Kopiesz blokadę.

[TEST INTELIGENCJI]

Wykonaj test Inteligencji.

Sukces: Wóz rusza z impetem. Rozbija się o bramę, wywołując eksplozję pyłu i chaos. Strażnicy biegają w panice, myśląc, że to atak. Wychodzisz przez dziurę w płocie, niezauważony.

Otrzymujesz 2 PD i znajdujesz butelkę leczniczej maści (Regeneruje 5 HP).

Idź do 6.

Porażka: Blokada ani drgnie. Nadzorca dopada cię w ułamku sekundy. – Chciałeś być sprytny? – syczy, wyciągając nóż. Nie masz gdzie uciec.

Przejdź do walki w paragrafie 5A.

5A. (Konsekwencja Porażki)

Jesteś sam przeciwko strażnikowi. Nie masz broni, twoje ciało jest słabe.

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Nadzorca Niewolników. (Bestiariusz - nr 40)

W tej walce nie możesz używać ataku bronią

Jeśli wygrasz: Odzyskujesz broń i uciekasz w głąb pustyni, zostawiając trupa za sobą. Jesteś ranny, ale wolny.

Idź do 6.

Jeśli przegrasz: Zostajesz pobity do nieprzytomności. Budzisz się na stercie trupów wyrzuconych poza obóz. Uznali cię za martwego. Jesteś wolny, ale śmierć depcze ci po piętach.

Idź do 6.

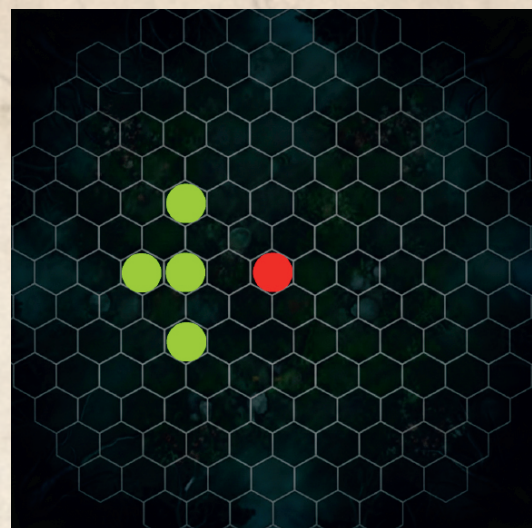
6.

Pustynia Zaharia rozciąga się przed tobą jak ocean ognia. Za plecami słyszysz krzyki z obozu, ale nikt cię nie goni. Jesteś dla nich tylko zużytym narzędziem.

Spoglądasz na swoje dłonie. Wciąż masz na nadgarstkach ślady po kajdanach.

– To jeszcze nie koniec – szepczesz spękanymi ustami.

Widzisz majaczące daleko na horyzoncie góry. To tam musisz dojść, by znaleźć cień i wodę, zanim słońce dokończy to, co zaczęli Orkowie.



AKT II: CIENIE SKAMIENIAŁEGO BOGA

7.



ostawiasz obóz śmierci za plecami, ale pustynia nie wybacza.

Piątą godzinę maszerujesz w stronę majaczących na północy szczytów – Grzbietu Wrathgara. Te góry nie powstały

w wyniku ruchów tektonicznych. To skamieniały kręgosłup smoka, który upadł tu eony temu.

Wiatr ustaje. Zapada nienaturalna cisza. Piasek pod twoimi stopami zmienia się w popiół zmieszany z odłamkami kości. Czujesz mrowienie na karku. Magia w tym miejscu jest „zepsuta”.

Nagle piasek przed tobą eksploduje. Z wydmy wyłaniają się postacie pozbawione skóry i mięśni. Ich kości są pożółkłe od słońca, a w oczodołach żarzy się fioletowe światło spazmu. To nie są polegli podróżnicy. To strażnicy martwego boga.



[WALKA]

Przeciwnicy: 1x Szkielet na gracza

Zasada specjalna: Słońce cię oślepia. W pierwszej turze masz -1 do wartości ataku.

Jeśli wygrasz: Rozbijasz czerepy wrogów. Magia uchodzi z nich z sykiem. Jesteś wyczerpany, ale adrenalina trzyma cię na nogach.

Idź do 8.

Jeśli przegrasz: Budzisz się cudem żywy, na wpół zasypany piaskiem. Słońce wypaliło twoje rany, ale straciłeś cenny czas i wodę.

Idź do 8.

8.

Docierasz do podnóża gór. Krajobraz zmienia się drastycznie. Wydmy ustępują miejsca ostrym skałom, które przypominają zęby drapieżnika. Ciężkie turnie dają chwilę wytchnienia od żaru.

W załomie skalnym, pod gigantycznym żebrem Wrathgara, dostrzegasz małe obozowisko. Tli się tam bezdymne ognisko. Siedzi przy nim postać owinięta w postrzępione szaty barwy piasku. Mężczyzna czyści dziwny, zakrzywiony miecz. Nie wygląda na Orka ani strażnika. Obok niego stoi bukłak z wodą.

Mężczyzna podnosi wzrok. Jego oczy są mlecznobiałe, jakby widział więcej niż tylko pustynię.

– Uciekinier... – mówi chrapliwym głosem, nie przerywając czyszczenia broni. – Pachniesz strachem i krwią J'Zharów. Pustynia cię nie zabiła, co czyni cię ciekawym przypadkiem.

[DECYZJA]

Podchodzisz do nieznajomego. Ryzykujesz, ale pragnienie jest silniejsze. Chcesz informacji i odpoczynku.

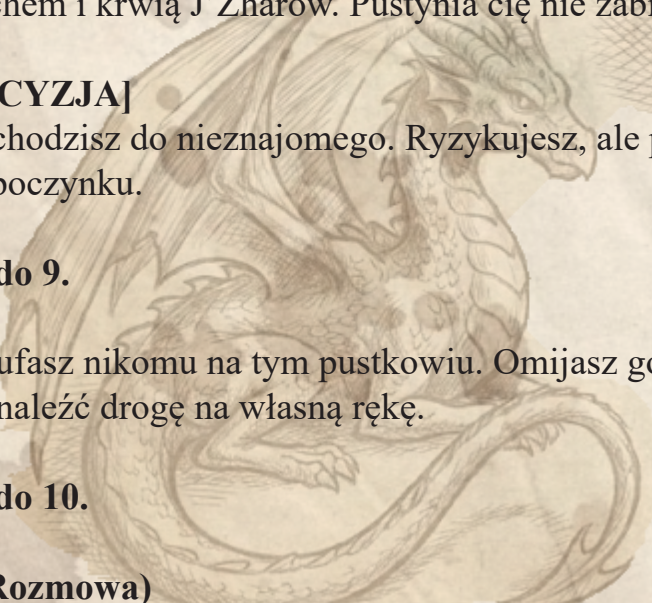
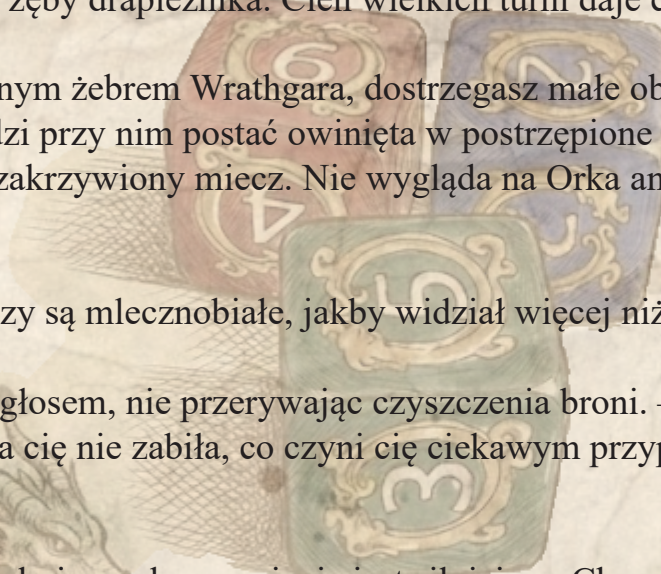
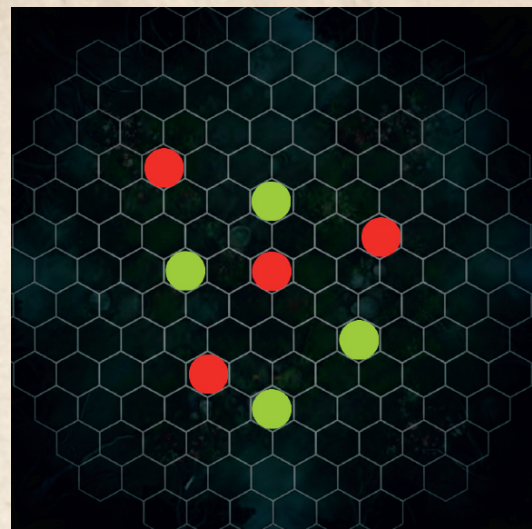
Idź do 9.

Nie ufasz nikomu na tym pustkowiu. Omijasz go szerokim łukiem, wspinając się na skały, by znaleźć drogę na własną rękę.

Idź do 10.

9. (Rozmowa)

Siadasz naprzeciw niego, trzymając dłoń blisko broni. Nieznajomy rzuca ci bukłak. Woda jest ciepła i ma metaliczny posmak, ale smakuje jak życie.



- Jestem Kael. Zbieracz – przedstawia się. – Szukasz drogi, prawda? Wszyscy stąd uciekają. Wskazuje zakrzywionym palcem na przełęcz wyżej.
- Tamtędy. Forteca Mor. Stalowy kiel Verbenów wbity w ciało góry. Nie lubią obcych, ale cenią stal. Jeśli potrafisz walczyć, wpuszczą cię. Jeśli będziesz żebrać, trafisz z powrotem na pustynię.
- Kael rysuje na piasku symbol – zębatkę wpisaną w oko.
- Pokaż to kowalowi przy bramie. Powiedz, że Pustynny Wiatr spłaca dług. Da ci szansę.

[NAGRODA]

Odzyskujesz 50% Maksymalnego zdrowia dzięki odpoczynkowi.
Otrzymujesz Hasło: „Pustynny Wiatr”.

Idź do 11.

10. (Eksploracja)

Wspinaczka jest mordercza. Skały są gorące, parzą dłonie. Gubisz drogę w labiryncie wąwozów. W pewnym momencie ziemia usuwa się spod twoich nóg. Wpadasz do jamy, w której gnieźdzą się Skorpiony.

Musisz uciekać, ale jeden z nich wczepia się w twój but.

[TEST ZRĘCZNOŚCI]

Sukces: Wykopujesz bestię w przepaść i wygrzebujesz się na półkę skalną. Jesteś zmęczony, ale cały. Z góry widzisz dym – to Forteca Mor.

Idź do 11.

Porażka: Kolec przebija skórę. Jad pali żyły. Uciekasz, ale trucizna krąży w twoim ciele.

[STATUS]

Otrzymujesz status Krwawienie na pierwszą turę najbliższej walki.

Wyczerpany, po godzinach błądzenia, w końcu dostrzegasz mury fortecy.

Idź do 11.

11.

Stoisz przed Fortecą Mor.

To arcydzieło inżynierii i brutalności. Czarne mury wznoszą się pionowo, wtopione w skałę. Wielkie kominy wyrzucają w niebo kłęby gęstego, gryzącego dymu. Słyszać rytmiczne uderzenia młotów – Forteca przypomina wielką kuźnię. Wszędzie widać patrole w lśniących, płytowych pancerzach. W przeciwieństwie do dzikiej pustyni, tutaj panuje absolutny, wojskowy porządek.

Podchodzisz do bramy. Strażnicy mierzą do ciebie z kuszy.

– Stój! To teren Verbenów. Niewolnicy wchodzą tylko w łańcuchach lub wcale!

Jeśli masz hasło od Kaela:

– Pustynny Wiatr spłaca dług – mówisz, pokazując symbol. Strażnik opuszcza kuszę, zdziwiony. – Znasz Ślepca? Hmm. Wejdz. Zbrojmistrz Torben przyjmuje każdego, kogo ten stary szaleniec poleci.

Jeśli nie masz hasła:

Musisz ich przekonać, pokazując broń zabraną Orkowi. – Nie jestem niewolnikiem. Jestem mieczem do wynajęcia. Strażnik śmieje się. – Zobaczymy. Idź do kuźni. Jeśli Torben uzna, że jesteś bezużyteczny, trafisz do pieca.

Brama otwiera się ze zgrzytem. **Idź do 12.**

12.

Wnętrze Fortecy Mor to huta wielkości miasta. Rzeki płynnego metalu płyną w kamiennych korytach, oświetlając wszystko pomarańczowym blaskiem. Gorąco jest tu gorsze niż na pustyni – to gorąco przemysłowe, duszne.

Docierasz do głównej Kuźni.

W centrum stoi Zbrojmistrz Torben. To potężny mężczyzna o skórze szarej od sadzy. Jego prawa ręka to proteza z mosiądzu i stali, która z precyzją trzyma wielki młot.

Torben ogląda cię, jakbyś był kawałkiem surowca.

– Wyglądasz jak gówno zjedzone przez pustynię i wyplute przez szakala – mówi bez ogródek, uderzając młotem w kowadło. Iskry lecą na jego twarz, ale on nawet nie mruga.

– Ale masz w oczach ten sam ogień, który napędza moje piece. Przeżyłeś Zaharię. Niewielu to potrafi.

Odkłada młot i podchodzi bliżej. Jego mechaniczna ręka wiruje cicho, dostrajając uchwyt.

– Moi ludzie potrzebują mięsa armatniego na murach, ale ja potrzebuję kogoś, kto myśli.

Dam ci szansę. I dam ci stal. Nie za darmo. Odpracujesz to.

Wskazuje na stojaki z bronią.

– Wybieraj. Tylko mądrze. W Fortecy Mor błędy przekuwamy na gwoździe do trumien.

13. [WYBÓR NAGRODY / EKWIPUNKU]

Zbrojmistrz pozwala ci dobrać podstawowy ekwipunek, zastępując twoje zniszczone łachmany.

Uzupełnij swój ekwipunek:

Dobierz i wyposaż brakujące elementy pancerza z puli ekwipunku stopnia I.

Po wybraniu sprzętu, Torben rzuca ci metalowy medalion.

– To twoja przepustka. Odpocznij w koszarach. Jutro sprawdzimy, czy ta stal pasuje do twojej ręki.

Odpoczywasz w Fortecy Mor, słuchając huku młotów, który nigdy nie ustaje. Jesteś bezpieczny... na razie.

AKT III: STAŁOWE SANKTUARIUM



14.

Noc w Fortecy Mor nie istnieje. Wielkie piece płoną całą dobę, barwiąc dym na krwistą czerwień. Siedzisz w kwaterze Zbrojmistrza, pijąc gęsty, gorzki napar, który Verbeni nazywają kawą.

Torben, nie przerywając pracy nad skomplikowanym mechanizmem zamka, zaczyna mówić. Jego głos jest szorstki jak trący się metal.

– Patrzysz na ten dym i myślisz, że trujemy niebo? – prychna, wskazując protezą na okno. – My je leczymy. Albo przynajmniej wypalamy ranę. Świat umiera, przybłądo. Avarak i jego smoki to nie bogowie, to pasożyty. Ich magia to choroba. Spójrz na swoje płuca... albo na to, co stało się z Zaharią.

Zaciska mosiężną dłoń w pięść.

– Monachi w górach modlą się o litość. My, Verbeni, budujemy mury i wykuwamy przyszłość. Wierzymy w Stal i Rozum. Tylko to może powstrzymać chaos przed pożarciem nas wszystkich. Cesarstwo Morven to ostatni bastion ludzkości, a ta forteca jest jego tarczą.

Rzuca ci ciężki pęk kluczy.

– Ale tarcza potrzebuje naprawy. Na północ stąd znajdziesz kopalnię. Dolny Szyb numer 4. Zawalili go tydzień temu, gdy dokopali się do gniazda czegoś... paskudnego. Zostawili tam skrzynię z precyzyjnymi narzędziami grawerskimi. Są mi potrzebne do wykończenia zbroi dla stolicy. Idź tam. Zabij to, co tam pełza. Przynies skrzynię.

15.

Po stosunkowo krótkim spacerze znajdujesz starą kopalnię. Zjeżdżasz windą w głąb góry. Powietrze staje się chłodne i wilgotne, śmierdzi stęchlizną i siarką. Hałas huty cichnie, zastąpiony przez kapanie wody.

Szyb numer 4 to obraz zniszczenia. Przewrócone wózki górnicze, potłuczone lampy oliwne. Ciemność jest tu niemal namacalna.

Idziesz wzdłuż torów. Twoje kroki niosą się echem. W końcu docierasz do zawału. Pod stertą głazów widzisz skrzynię z godłem Verbenów.

Ale nie jesteś sam.

Cień na ścianie porusza się niezależnie od źródła światła. Z sufitu skapuje czarna maź. Coś syczy w ciemności. Przed tobą formuje się kształt z koszmaru – wielonoga bestia utkana z mroku i chityny.

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Cienisty Pelzacz

Opis Potwora: Stwór nie ma oczu, orientuje się dzięki wibracjom. Jego ciało paruje cieniem, który zdaje się pochłaniać światło twojej pochodni.

Każdy gracz otrzymuje 2 PD

Jeśli wygrasz:

Bestia rozplywa się w czarną plamę na ziemi. Zabierasz ciężką skrzynię z narzędziami.

Idź do 16.

Jeśli przegrasz:

Cień oplata twoje gardło. Tracisz przytomność. Znajduje cię patrol Verbenów, który zszedł sprawdzić hałas. Przeżyłeś, ale Torben jest wściekły, że musiał wysłać ludzi po ciebie.

Idź do 16.

16.

Wracasz do Zbrojmistrza, brudny od smaru i posoki Cienistego Pelzacza. Kładziesz skrzynię na stole.

Torben otwiera ją, sprawdza dłuta i kiwa głową. Na jego twarzy pojawia się cień uśmiechu.
– Dobra robota. Nie jesteś tak bezużyteczny, jak myślałem.

Sięga do biurka i wyciąga zwój papieru opieczetowany woskiem i stalą.

– Oto twój Glejt. Przepustka do Stolicy Morven. Z tym papierem strażnicy na moście cię nie zastrzelą. Przynajmniej nie od razu.

Rzuca ci też dwie karty, które wyciągnął ze starego podręcznika taktyki.

– I weź to. To podstawowe manewry naszej gwardii. Naucz się ich.

[NAGRODA]

Otrzymujesz: Glejt do Morven.

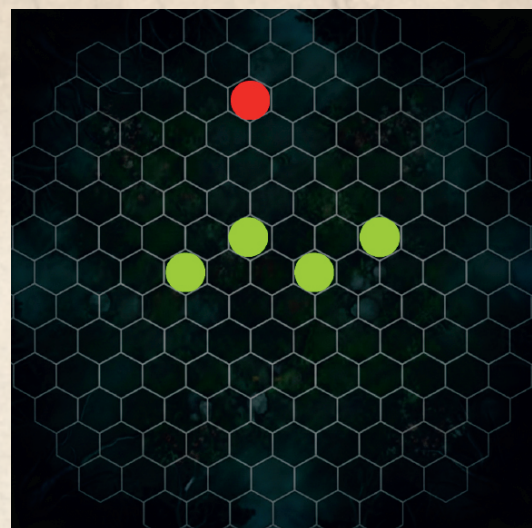
Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

– Zanim ruszysz do stolicy – dodaje Torben – zajdź do Kwatermistrza Silasa w zbrojowni.

Powiedz mu, że ja cię przysyłam. Jeśli masz jakieś śmieci, których nie używasz, on wymieni je na coś porządnego. W tej armii liczy się jakość, nie ilość.

Idź do 17.

17. (Samouczek Handlu)



Magazyn Kwatermistrza Silasa to raj dla wojownika. Ściany obwieszone są bronią, a na półkach leżą zwoje z technikami walki. Silas, niski mężczyzna o bystrym wzroku, waży w dłoni twoje karty.

[HANDEL]

– Torben mówi, że masz potencjał, co? – mruczy Silas. – Widzę, że masz tu dwie proste techniki (Karty Stopnia 1). Są skuteczne, ale przewidywalne. Na ulicach Morven potrzebujesz czegoś, co zaskoczy wroga.

Zadanie:

Oddaj Kwatermistrzowi Silasowi swoje dwie Karty Stopnia 1.

Nagroda:

Wybierz i dobierz 1 Kartę Akcji Stopnia 2. W ten sposób możesz handlować w fortecy Mor lub w Morven swoimi kartami. (zgodnie z zasadami handlu, strona 36 punkt 8.2 - Handel z postaciami niezależnymi)

– Teraz jesteś gotowy. Droga do Morven stoi otworem. Ale uważaj... Pustynia chciała cię zabić słońcem. Miasto będzie próbowało cię zabić polityką. I szczerze mówiąc, wolałbym słońce.

Zamykasz ekwipunek. Ruszasz w stronę wielkiej bramy wychodzącej na zachód. Przed tobą Stolica.

AKT IV: ŻNIWA SZKŁANEJ ŚMIERCI



18.



puszczasz Fortecę Mor. Droga do stolicy, zwana Traktem Żelaznym, jest wyłożona czarnym bazaltem, wypolerowanym przez tysiące kół wozów transportowych. Krajobraz wokół zmienia się powoli. Pustynia ustępuje miejsca zszarzałym polom uprawnym. Roślinność jest tu karłowata, pokryta warstwą pyłu, który opada z nieba jak brudny śnieg.

Na horyzoncie wyrasta Morven – Miasto Kominów. Nie jest to lśniąca metropolia z legend. To gigantyczny, industrialny moloch otoczony murem, który wygląda, jakby miał powstrzymać nie armię, lecz samą śmierć. Dym z fabryk Verbenów przysłania słońce, tworząc wieczny półmrok.

Przy bramie miejskiej strażnicy w maskach sprawdzają twój glejt.

– Czysty... na razie – mruczy dowódca warty, oddając ci papier. – Wchodzisz na własne ryzyko. Jeśli zaczniesz kaszleć kryształem, trafisz do spalarni.

Wchodzisz do miasta. Uderza cię smród – mieszanka siarki, nieumytych ciał i palonego

mięsa. Ulice są pełne ludzi, ale panuje tu przygnębiająca cisza, przerywana jedynie dźwiękiem dzwonów i wszechobecnym, grzechoczącym kaszlem. Widzisz żebraków z siną skórą, którzy pluja kawałkami szkła na bruk. To ofiary Szklanych Płuc.

19.

Na placu targowym drogę zajeżdża ci wóz zaprzężony w wychudzone konie. Na pace leżą ciała owinięte w szare płótna. Nadzoruje to Brat Corvus z zakonu Monachi Terrae – postać w brunatnym habicie, z twarzą ukrytą w cieniu kaptura.

– Z drogi! – woła mnich, odpychając gapiów kosturem. – Nieczystość musi zostać spalona! Ogień to jedyne lekarstwo!

Zatrzymujesz go, pytając o drogę do karczmy. Mnich mierzy cię wzrokiem.

– Obcy... Nie wiesz, jak to działa, prawda? Ciała muszą płonąć. Ziemia ich nie przyjmie. Ci, którzy chowają bliskich w glebie, by oszczędzić na drewnie, sieją ziarno zagłady.

Nachyla się bliżej, a jego głos ścisza się do szeptu.

– Magia Avaraka wciąż jest w nas. Po śmierci, jeśli płuca nie zostaną wypalone, kryształ przejmuje kontrolę nad mięsem. Martwi wstają, głodni i wypaczeni. Verbenowie nazywają to mutacją. My nazywamy to karą za grzechy.

Mnich odjeżdża, ale zaczepia cię przerażona kobieta.

– Panie... słyszałam rozmowę. Jesteś wojownikiem? Błagam... Mój mąż, on nie miał serca spalić naszej córki. Zaniósł ją na Pola Popiołów, pod las. Teraz rolnicy mówią, że ziemia tam pęka. Że coś wyje w nocy. Proszę, sprawdź to, zanim Inkwizycja spali całą wioskę!

Ruszasz na Pola Popiołów.

Idź do 20.

20.

Wychodzisz boczną bramą na przedmieścia. Pola Popiołów to ponure miejsce, gdzie uprawy walczą o życie w cieniu murów.

Przy granicy lasu spotykasz starego rolnika, który nerwowo ściska widły.

– Nie idź tam! – krzyczy, widząc, że zmierzasz w stronę zagajnika. – Mogiła! Oni wykopali dół tydzień temu. Biedota chowała tam swoich, by uniknąć opłat cmentarnych. Mówiłem im! Mówiłem, że to przeklęta ziemia!

Z lasu dobiega trzask łamanych gałęzi. Ziemia na polanie przed wami zaczyna się wybrzuszać. To nie jest zwykły ruch gleby. To wygląda, jakby ziemia próbowała coś wypluć.

– O bogowie... – szepcze rolnik, cofając się.

Z rozkopanej mogiły wyłania się ręka – szara, o nienaturalnie długich palcach zakończonych pazurami. Za nią wychodzi postać. To kiedyś był człowiek. Teraz to zgarbiona, naga bestia, której klatka piersiowa lśni od wbitych w nią kryształów.

21.

Bestia wydaje z siebie wizg, który mrozi krew w żyłach. Za nią z ziemi wygrzebują się ko-

lejne. Świeże trupy, przemienione przez chorobę w bezmyślnych drapieżników.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Ghul Cmentarny

Jeśli wygrasz:

Ostatni Ghul pada, a jego ciało rozsypuje się w pył.
Oczyszczasz polanę, dobijając te, które próbują jeszcze wstać.

Idź do 22.

Jeśli przegrasz:

Rolnicy wciągają cię na wóz i uciekają. Ghule pożerają zwierzęta gospodarskie. Przeżyłeś, ale twoja reputacja ucierpiała, a sumienie ciąży. Porażka.

Idź do 23.

22.

Wycierasz broń z czarnej posoki. Zza drzew wychodzi grupa wieśniaków z pochodniami. Patrzą na ciebie z podziwem i lękiem. Rolnik, z którym rozmawiałeś, podchodzi i ściąga czapkę.

– Uratowałeś nas, panie. Gdyby weszli do chat... – urywa, patrząc na dopalające się szczątki.

– Mielśmy nadzieję, że nasi bliscy znajdą spokój w ziemi. Myliśmy się. Mnisi mieli rację.

Tylko ogień daje spokój.

Wdzięczni mieszkańcy dają ci to, co mają.

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 4 PD

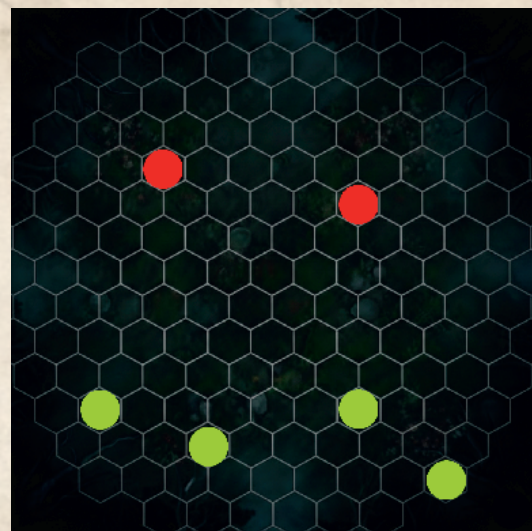
Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

23.

Wracasz do Morven, gdy słońce chowa się za kominami, barwiąc niebo na fioletowo. Miasto wydaje się teraz jeszcze bardziej złowrogie. Wiesz już, że zagrożenie czai się nie tylko na pustyni, ale też pod samymi stopami mieszkańców. Choroba nie tylko zabija – ona rekrutuje armię.

Strażnik przy bramie spluwa, widząc twoje brudne buty.

– Byłeś w lesie? Śmierdzisz trupem. – Mimo obrzydzenia, przepuszcza cię.



AKT V: KAMIENNY SZLAK

24.



dnajdujesz Brata Corvusa przy lazarecie dla ubogich. Mnich kończy właśnie opatrywać dziecko ze zmianami skórnymi. Gdy cię widzi, ściąga kaptur. Jego twarz jest zmęczona,

ale oczy błyszczą fanatyczną iskrą.

– Widziałem dym nad lasem – mówi cicho. – Ogień oczyścił to miejsce. Zrobiłeś to, czego moi bracia się bali. Twoja dusza jest skażona walką, ale twoje ręce są użyteczne.

Kładzie dłoń na twoim czole. Czujesz ciepło, które przenika przez skórę, kojąc ból starych ran i usuwając zmęczenie.

[LECZENIE]

Odzyskujesz Wszystkie Punkty Zdrowia.

– Mam dla ciebie propozycję. Jutro ruszamy z transportem relikwii do Twierdzy w Kael, na północy. Droga jest niebezpieczna, a Verbeni dają nam tylko starych strażników. Potrzebuję miecza, który nie drży.

Wręcza ci zapieczętowaną kopertę.

– Idź do karczmy „Zębatka i Kufel” w porcie. Daj to karczmarzowi. Dostaniesz pokój i strawę na mój koszt. Wyśpij się. O świcie ruszamy.

25.

„Zębatka i Kufel” to serce portowej dzielnicy Morven. W środku jest głośno, duszno i ciepło. Powietrze pachnie pieczonym mięsem i tanim piwem. Karczmarz, wielki mężczyzna z tatuażem kotwicy na szyi, otwiera list od mnicha, mrucząc pod nosem.

– Corvus... Znowu on. Dobra, masz tu klucz. Pokój na piętrze. I nie rzygaj przez okno, bo straż miejska wlepie mandaty.

Wchodzisz do pokoju. Po raz pierwszy od tygodni śpisz w prawdziwym łóżku, a nie na piachu czy kamieniach. Odgłosy miasta kołyszają cię do snu.

[ODPOCZYNEK]

Jeśli miałeś jakiegokolwiek negatywne Statusy, zostają one usunięte.

26.

Budzi cię łomotanie do drzwi. Jest jeszcze ciemno.

– Wstawaj! Konie nie będą czekać! – głos Corvusa nie znosi sprzeciwu.

Pół godziny później siedzisz na koźle wozu zaprzężonego w ciężkie, pociągowe konie.

Konwój opuszcza Morven, kierując się na północ, w stronę gór Kael. Krajobraz zmienia się z przemysłowego na dziki. Droga wiję się między skalnymi ścianami.

W południe konwój staje. Droga jest zablokowana przez lawinę głazów.

– Zasadzka? – pytasz, sięgając po broń.

– Gorzej – odpowiada Corvus, patrząc na szczyty. – Sabotaż.

Mnich każe robotnikom usuwać głazy, a tobie wyznacza tyły.

– Pilnuj, żeby nic nie zaszło nas od ogona. Cokolwiek zrzuciło te kamienie, może wciąż tu być.

Nagle ziemia drży. Ze sterty gruzu za tobą nie wychodzi człowiek, lecz kupa żelaza i kamienia, która formuje się w humanoidalny kształt. Stare, verbeńskie zabezpieczenie, przeprogramowane przez wroga.

27.

Metal zgrzyta o metal. Bestia nie czuje bólu. Jej jedynym celem jest zmiżdżenie konwoju.

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Żelazny Golem Strażniczy

Jeśli wygrasz:

Uderzasz w rdzeń golema. Maszyna zastyga w bezruchu, a z jej wnętrza ulatuje para.

Każdy gracz otrzymuje 2 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Idź do 28.

Jeśli przegrasz:

Golem odrzuca cię na skały. Mnisi ratują cię magią, niszcząc golema, ale wóz z zapasami zostaje uszkodzony.

Każdy gracz otrzymuje 2 PD

Idź do 28.

28.

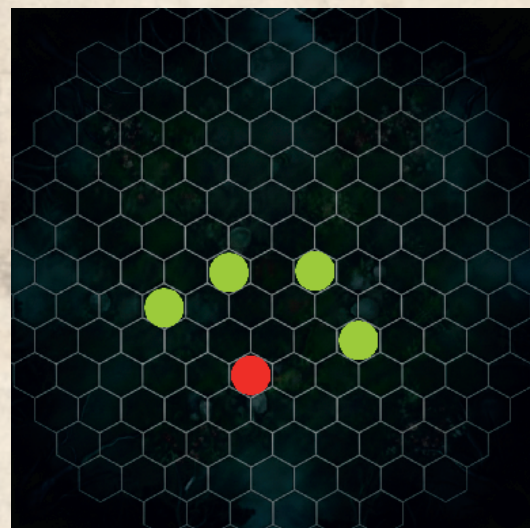
Corvus podchodzi do wraku golema. Wyciąga z jego „głowy” fioletowy kryształ.

– Darkharowie – mówi z pogardą, krusząc kamień w dłoni. – Smokoczłeki. Kiedyś byli ludźmi, ale oddali człowieczeństwo za smoczą krew. Wierzą, że Avarak jest bogiem. Blokują przełęcze, by odciąć Morven od kopalń na północy.

Mnich patrzy na zrujnowane przejście.

– To zajmie godziny. Muszę użyć inkantacji ziemi, by skruszyć te głazy, a moi ludzie potrzebują odpoczynku. Rozbijamy obóz.

Wieczorem przy ogniskach atmosfera się rozluźnia. Strażnicy wyciągają gorzałkę z pędów



kaktusa. Ty też dostajesz kubek. I drugi. Napięcie po walce z golemem puszcza. Słuchasz opowieści o wojnach, o złocie i o kobietach z Isgardy, które podobno mają serca z lodu, ale usta gorące jak wulkan. Śmiech niesie się echem po kanionie. Tej nocy nie śnisz o smokach. Śnisz, że świat jest normalny.

29.

Budzi cię potworny ból głowy i dźwięk kilofów uderzających o skałę. Słońce stoi już wysoko.

[STATUS]

Otrzymujesz status Kac (W następnej walce zaczynasz z 3 punktami Energii zamiast 5. Status znika po walce).

Rozglądasz się. Obozu nie ma. Zostały tylko wygasłe ogniska i kilku robotników kończących odgarniać drogę. Wozów mnichów nie widać.

Jeden z robotników podchodzi do ciebie, wycierając pot z czoła.

– O, śpiąca królewna wstała – uśmiecha się krzywo. – Brat Corvus kazał nie budzić.

Powiedział, że zasłużyłeś po walce z tym żelastwem. Ale musieli ruszać. Przełęcz była ledwo drożna dla wozów, bali się kolejnej lawiny.

Wręcza ci list zapieczętowany woskiem Monachi.

Czytasz:

„Przyjacielu, czas nas goni. Darkharowie rosną w siłę. Musiałem ruszyć do Kael, by zabezpieczyć relikwie. Wrócę do Morven za tydzień. Do tego czasu nie próżnuj. Mój znajomy w mieście, alchemik Vigo, ma pewien problem... Pokaż mu ten list. Niech światłość cię prowadzi.”

Stoisz sam na drodze. Droga na północ jest wolna, ale twoje zadanie jest w mieście.

[ODBLOKOWANO MISJE POBOCZNE]

Masz teraz wybór:

1. Wątek Główny: Wracasz do Morven i szukasz Vigo.
2. Misje Poboczne: Misje Poboczne możesz aktywować zawsze będąc w Morven. (Wątek poboczny - Dwa Oblicza Lasu, Bracia Broni, Gildia Magów, Gildia Złodziei)

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 3 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Otrzymujesz List Polecający od Corvusa.

Wracasz do Morven, trzymając się za pulsującą głowę. Przynajmniej golem nie oddaje.

AKT VI: KRYSZTAŁOWY CAPUN



30.



dnajdujesz dom alchemika Vigo w dzielnicy rzemieślniczej. Budynek jest łatwy do rozpoznania – z komina bucha dym o dziwnym, chemicznym zapachu, a okna są szczelnie zabite deskami.

Pukasz. Drzwi otwiera niewysoki mężczyzna w grubym, skórzanym fartuchu i goglach na czole.

– List od Corvusa? – pyta nerwowo, wrywając ci kopertę z ręki. Czyta ją błyskawicznie. – Dobrze. Mnich rzadko się myli co do ludzi. Nazywam się Vigo. I potrzebuję tragarza, nie naukowca.

Prowadzi cię na tyły domu. Stoi tam wóz przykryty brezentem. Spod płótna wystają sine stopy.

– Szklane Płuca – mówi Vigo, zaprzęgając muła. – Spalarnia miejska jest przepełniona. Inkwizycja każe czekać, a trupy... trupy nie lubią czekać. Musimy je wywieźć do Starych Dołów za murami. Tam użyjemy kwasu. Ogień zwraca uwagę, kwas jest dyskretny.

Siadasz na koźle. Wóz rusza. Podczas drogi Vigo opowiada o chorobie, przecierając gogle szmatką.

– To fascynujące i przerażające. Zaczyna się od kaszlu. Potem pył w płucach zaczyna się łączyć. Krystalizacja. Ofiara dosłownie zamienia się w geodę od środka. Ból jest niewyobrażalny, jakbyś oddychał tłuczonym szkłem. Ale najgorsze dzieje się po śmierci. Struktura kryształu przewodzi resztkową magię Avaraka. Działa jak bateria. Ożywia mięśnie, ale bez mózgu. To czysty instynkt zabijania.

31.

Docieracie do Starych Dołów – wapiennych wyrobisk na obrzeżach miasta. Jest tu cicho i pusto. Zbyt cicho.

Zaczynasz ściągać ciała z wozu. Są nienaturalnie ciężkie i twarde. Gdy chwytasz ostatnie zwłoki – młodego mężczyznę z klatką piersiową rozsądzoną przez błękitne wykwity – czujesz drgnienie.

– Vigo! – krzyczysz.

– Odsunąć się! – wrzeszczy alchemik, rzucając w twoją stronę butelkę z kwasem, ale jest za późno.

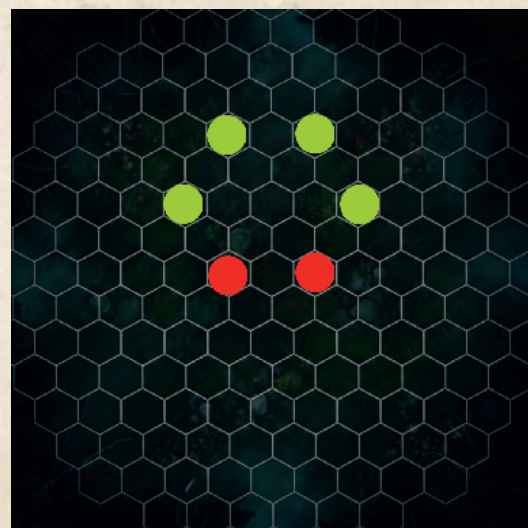
Ciała na wozie wstają. Ich ruchy są szarpane, słysząc chrzęst łamanych kości i dzwonienie kryształów.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Ghul Cmentarny

Jeśli wygrasz:

Ostatni potwór pada, rozlewając się w kałużę biomasy i



szkła. Vigo zalewa wszystko kwasem, by mieć pewność.

Każdy gracz otrzymuje 2 PD

Idź do 32.

Jeśli przegrasz:

Vigo rzuca ogniste zaklęcie w beczkę z alkoholem na wozie. Wybuch odrzuca cię i niszczy potwory. Przeżyłeś, ale jesteś poparzony i ogłuszony. Tracisz 4 Punkty Zdrowia.

Idź do 32.

32.

Wracacie do Morven w milczeniu. Vigo jest blady.

– To postępuje szybciej niż myślałem – mamrocze. – Przemiana zajmowała dni. Teraz zajmuje godziny. Musisz porozmawiać z dowództwem. Verbeni muszą wiedzieć.

Zabiera cię do Cytadeli Verbenów. To serce militarno-przemysłowe miasta. Przechodzicie przez szereg punktów kontrolnych, aż trafiacie do gabinetu na szczycie wieży.

Za wielkim, metalowym biurkiem stoi kobieta o ostrej urodzie i stalowym spojrzeniu.

Jej lewe oko zakrywa opaska. To Komandor Vespera.

– Więc to jest ten najemnik, o którym pisał Torben – mówi, nie podnosząc wzroku znad map.

– Zbrojmistrz z Fortecy Mor rzadko chwali ludzi. Napisał, że masz „rękę do miecza i łeb na karku”. Vigo mówi, że właśnie zutylizowałeś problem, którego moi ludzie nie zauważyli.

Vespera podchodzi do okna, patrząc na dymiące kominy.

– Sytuacja jest krytyczna. Miasto gnije od środka przez chorobę, a z zewnątrz otaczają nas wrogowie. My, Verbeni, staramy się utrzymać ten chaos w ryzach. Mamy układ z Elfami

– Silvianami. My dajemy im stal i technologię, oni dają nam informacje i szlaki handlowe przez lasy. Staramy się być neutralni w wojnach rasowych, bo wojna jest zła dla interesów. Ale neutralność staje się luksusem, na który nas nie stać.

Odwraca się do ciebie.

– Jesteś nowy w mieście. Nie znasz układów. To dobrze. Ale musisz wiedzieć, z czym walczysz.

[DECYZJA]

A. Chcesz wiedzieć wszystko o frakcjach. Kto jest wrogiem, a kto przyjacielem?

Idź do 33.

B. Polityka cię nie interesuje. Chcesz wiedzieć o chorobie i potworach.

Idź do 34.

33. (Wariant A: Rasy i Klany)

Vespera rozwija mapę na stole.

– Krótka lekcja historii. Słuchaj uważnie.

Wskazuje na różne punkty mapy.

– My, Verbeni, wierzymy w stal i porządek. Jesteśmy szkieletem tego świata. Silvianie to nasi zwiadowcy. Elfy, które zrozumiały, że magia lasu nie wystarczy przeciwko smokom. Haraldowie na północy to nasi kuzyni – fanatycy siły, którzy odrzucili postęp naukowy na rzecz czystej tężyzny fizycznej.

Mapa zmienia kolor na czerwony w rejonie pustyni.

– Tam są J’Zharowie. Skrytobójcy i kupcy. Nie ufaj im. Sprzedadzą ci wodę, a potem poderżną gardło, by ją odzyskać.

Vespera przesuwając palcem.

-I Orkowie... zmutowani dezercerzy, mięśnie bez mózgu.

Na koniec wskazuje na bagna.

– I Voragenowie. Ryboludzie. Są świetnymi medykami, ale ich lojalność jest płynna jak woda. To tygiel, w którym musimy przetrwać.

Vespera zwinia mapę.

– Tyle teorii. Przejdźmy do praktyki.

Idź do 34.

34. (Wątek Główny: Choroba i Monachi)

Komandor spleta ręce na piersi.

– Wróćmy do Szklanych Płuc. Ludzie panikują. Boją się dotykać, rozmawiać. Sąsiedzi donoszą na sąsiadów.

– Zaraza się rozprzestrzenia? – pytasz.

– To jest właśnie problem – Vespera uderza pięścią w stół. – Monachi Terrae, ci fanatycy w kapturach, twierdzą, że choroba NIE jest zaraźliwa. Mówią, że to klątwa za chciwość, która dotyka tylko tych, którzy byli w kopalniach smoczych łez lub dotykali surowego kryształu. Wierzymy im, bo Monachi strzegą wiedzy sprzed Upadku. Mają księgi, których my nie potrafimy odczytać.

Vespera zniża głos.

– Ale fakty temu przeczą. Do lazaretów trafiają szwaczki, dzieci, piekarze... Ludzie, którzy nigdy nie widzieli kopalni na oczy. Oficjalna wersja Monachów się sypie, ale ludzie wciąż im ufają, bo tylko ich modlitwy dają ukojenie bólu. Moim zdaniem? Coś roznosi pył. I moim zdaniem, to te potwory.

Podaje ci dokument z pieczęcią Verbenów.

– Inkwizycja pali ciała, ale nie walczy ze źródłem. Myślą, że potwory to „kara boska”.
Ja myślę, że to wektor zarażenia. Potrzebuję kogoś, kto nie boi się ubrudzić rąk. Utworzyłam specjalną jednostkę łowców. Chcę, żebyś dla nas pracował. Będziesz polować na bestie w kanałach i ruinach, tam gdzie straż miejska boi się wejść. W zamian dostaniesz sprzęt, złoto i ochronę Verbenów.

Nie masz gdzie się podziąć, a sakiewka jest pusta.

– Zgoda, Komandorze. Gdzie mam zacząć?

Vespera uśmiecha się chłodno.

– Zgłoś się do kwatermistrza po przydział.

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 4 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Dostęp do Sklepu Verbenów [HANDEL]

AKT VII: TRZY OBŁICZA ŚMIERCI

35.



oszary Gwardii Verbenów to miejsce, które nigdy nie śpi. Sierżant Klaus, weteran o twarzy przypominającej pognieciony pergamin, rzuca na stół mapę okolicy. Oznaczono na niej trzy czerwone krzyżyki.

– Komandor Vespera mówi, że masz talent do sprzątanía bałaganu – warczy Klaus, żując tytoń. – Więc posprzątaj. Mamy trzy zgłoszenia. Normalnie wysłałbym tam rekrutów, ale ostatni oddział wrócił w kawałkach. Albo wcale.

Wskazuje punkty na mapie palcem w żelaznej rękawicy.

-Pierwszy: Farma na skraju Lasu Cieni. Chłopi płaczą, że coś porywa im bydło. I ludzi.

-Drugi: Zatoka przy Przystani Węgorza. Rybacy boją się wypływać. Mówią, że woda „patrzy na nich”.

-Trzeci: Jaskinia pod Fortecą Mor. Zwiadowcy słyszeli tam skrzydła, które brzmią jak kamień trący o kamień.

Sierżant patrzy na ciebie twardo.

– Kolejność dowolna. Płatne od łba. Ruszaj, łowco.

[WYBÓR ZLECENIA]

Masz pełną swobodę działania. Możesz wykonać zlecenia w dowolnej kolejności.

Nie musisz wykonywać wszystkich trzech zleceń.



A. Ruszasz na farmę przy lesie.

Idź do 36.

B. Ruszasz do Przystani Węgorza.

Idź do 37.

C. Ruszasz pod Fortecę Mor.

Idź do 38.

Gdy skończysz wracasz do raportu.

Idź do 39.

36. (Zlecenie: Las Cieni)

Docierasz na farmę. Pola są zaniedbane, a zboże zgniłe. Panuje tu nienaturalna cisza – nie słychać ptaków ani świerszczy. Gospodarz, chudy mężczyzna z widłami, wychodzi ci na spotkanie, trzęsąc się ze strachu.

– Zabrali moją córkę... – szepcze. – Wciągnęli ją w drzewa. Nie było krzyku, tylko szelest. Jakby suchych liści.

Wchodzisz w las. Drzewa są tu pokryte gęstą, białą przędzą. To nie pajęczyna, to kokony. W centrum polany widzisz ogromne leże. Z koron drzew opuszcza się na ciebie wielonogi kształt. To nie jest zwykły pajak – jego odwłok pulsuje tym samym światłem, co kryształ Szklanych Płuc. Mutacja dotarła do natury.

[WALKA]

Przeciwnicy: 1x Olbrzymi Pająk Jaskiniowy

Po walce: Palisz gniazdo. Znajdujesz córkę farmera w kokonie – jest nieprzytomna, ale żyje. Wdzięczny ojciec daje ci ostatnie oszczędności.

[NAGRODA]

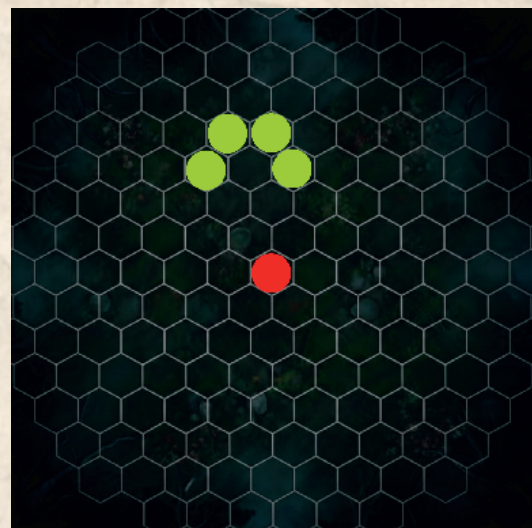
Każdy gracz otrzymuje 2 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Wróć do paragrafu 35.

37. (Zlecenie: Przystań Węgorza)

Mgła nad zatoką jest tak gęsta, że ledwo widzisz czubki własnych butów. Śmierdzi zgniłymi wodorostami i solą. Na pomoście siedzi stary rybak, naprawiając podartą sieć.



– Nie wypływaj, chłopcze – mówi, nie patrząc na ciebie. – Oni tam są. Utopce. Kiedyś to byli żeglarze, którzy wypadli za burtę. Teraz... teraz to coś gorszego. Choroba zeszła pod wodę.

Nagle woda pod pomostem zaczyna bulgotać. Deski pękają. Z wody wyskakują oślizgłe, zielonkawe istoty o płetwiastych dłoniach zakończonych szponami. Ich skrzela falują chciwie.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Bagienny Topielec

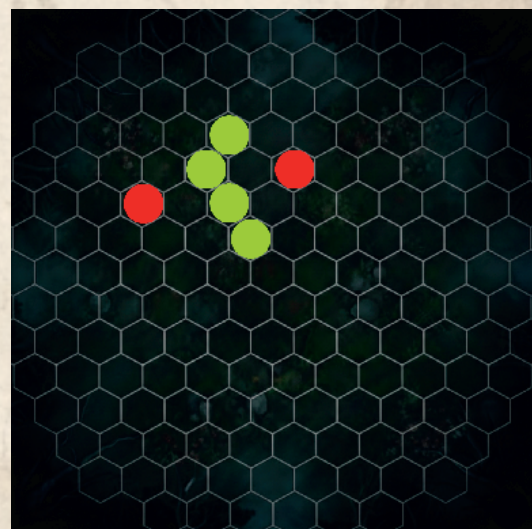
Po walce: Kopiesz truchła z powrotem do morza. Rybak kiwa głową z uznaniem. – Może jutro uda się coś złowić – mruczy.

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 2 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Wróć do paragrafu 35.



38. (Zlecenie: Cień Fortecy)

Jaskinia znajduje się w urwisku, zaledwie milę od dymiących kominów Fortecy Mor. Krajobraz jest tu księżycowy – szary pył i ostre skały. Wejście do jaskini usłane jest kośćmi zwierząt... i pancerzami patroli Verbenów.

Wchodzisz do środka. Powietrze jest duszne. Słyszysz zgrzyt kamienia. Podnosisz głowę. Ze stalaktytów odrywają się kamienne bestie. Gargulce. Ożywione przez magię skały, strażnicy podziemi.

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Gargulec

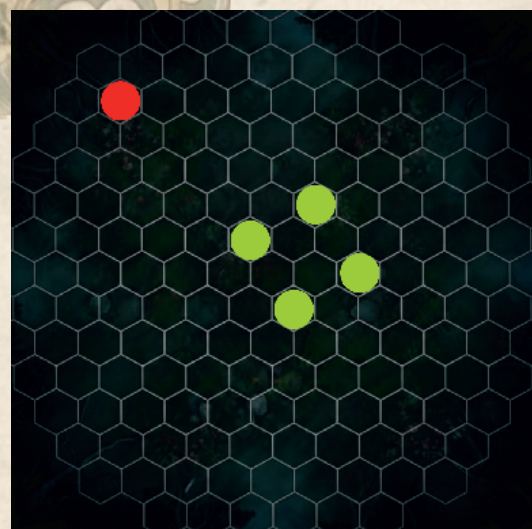
Po walce: Gargulec roztrzaskuje się na kawałki. W jego leżu znajdujesz stary ekwipunek Gwardzisty, którego bestia zabiła wcześniej.

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 3 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Wróć do paragrafu 35.



39.

Wracasz do koszar, brudny od pajęczyn, morskiego szlamu i kamiennego pyłu. Rzucasz tro-

fea na stół Sierżanta Klausa.

Weteran ogląda odcięte szczypce pajaka i łuskę topielca. Uśmiecha się krzywo, odsłaniając braki w uzębieniu.

– Nieźle. Myślałem, że będziemy cię zeszkrobywać z butów, a ty wracasz i jeszcze stoisz prosto.

Rzuca ci ciężką sakiewkę z żołdem.

– Vespera będzie zadowolona. Ale nie przyzwyczajaj się do spokoju. Te ataki... to nie przypadek. One były skoordynowane. Jakby coś nimi sterowało. Natura wariuje, trupy wstają, a woda truje. To miasto siedzi na beczce prochu, a ktoś właśnie podpalił lont.

[NAGRODA]

Jeśli wykonałeś wszystkie 3 zlecenia otrzymujesz dodatkowe 2 PD.

AKT VIII: FUNDAMENTY KŁAMSTWA



40.



racasz na Plac Główny Morven, by zdać raport. Atmosfera w mieście jest gęsta. Niebo nad kominami ma barwę siniaka. Zamiast zwykłego gwaru handlowego, słyszysz krzyki.

Przed wejściem do Katedry stoi Komandor Vespera w otoczeniu gwardzistów. Naprzeciw niej, blokując wejście, stoi Brat Corvus.

– To szaleństwo, mnichu! – krzyczy Vespera, a jej oko drga ze wściekłości. – Chcesz zamknąć dzielnicę handlową? Chcesz kwarantanny portu? Morven żyje ze złota i stali! Jeśli zatrzymasz handel, ludzie umrą z głodu szybciej niż od kryształu!

– Gospodarka... – Corvus mówi spokojnie, ale z jadem w głosie. – Zawsze liczysz monety, Verbenko. A ja liczę dusze. Jeśli nie odizolujemy chorych, wkrótce nie będziesz miała kim dowodzić. Twoi żołnierze zamienią się w posągi, a twoje złoto w pył.

– Nie pozwolę na panikę! – Vespera odwraca się na pięcie. – Mam rozkazy od Rady. Miasto ma pracować. A ty módl się, żeby twoja magia była skuteczniejsza niż moja stal.

Komandor odchodzi, mijając cię bez słowa. Corvus zostaje sam. Dostrzega cię i kiwa ręką, zapraszając do niepozornego namiotu rozbitego obok Katedry.

– Widziałeś? – pyta, wpuszczając cię do środka. – Ślepcy. Widzą tylko czubek własnego nosa.

41.

Namiot w środku wygląda zwyczajnie – stół, kadzidła, sterty pism. Ale Corvus podchodzi do dywanu i szepcze słowo w zapomnianym języku.

Iluzja opada. Podłoga znika, odsłaniając kręte, kamienne schody prowadzące w głąb ziemi.

– Chodź – mówi mnich. – Na powierzchni kłamie się dla polityki. Pod ziemią mówi się prawdę, bo tylko ona tu przetrwała.

Schodzicie do obszernej komnaty oświetlonej lewitującymi kulami światła. Ściany pokryte są prastarymi płaskorzeźbami smoków. Na środku sali, przy kamiennym stole, stoi postać w kapturze. Gdy się zbliżacie, postać odwraca się.

To nie jest człowiek. Jego skóra pokryta jest blado-niebieska, a oczy mają nietypowy błysk. To Arkantan – przedstawiciel rasy, która niegdyś doradzała samym smokom.

– To jest Valerius – przedstawia go Corvus. – Ostatni ze Strażników Wiedzy.

– Przyprowadziłeś... to? – syczy Arkantan, wskazując na ciebie palcem.

– Jest idealny – odpowiada mnich zimno, patrząc ci prosto w oczy. – Wiesz, dlaczego tu jesteś? Nie dlatego, że jesteś bohaterem. Jesteś sierotą wojny. Nikim. Jeśli zginiesz, nikt nie upomni się o twoje ciało. Verbeni cię nie szukają, rodzina cię nie opłacze. Jesteś niewidzialny. A my potrzebujemy ducha.

42.

Corvus podchodzi do mapy świata, na której leżą dziwne, pulsujące kamienie.

– Słuchaj uważnie, bo powiem to tylko raz. Szklane Płuca to nie choroba. To wyciek.

Wskazuje na największy kamień na stole.

– Nasza magia... magia lecząca, bariery chroniące miasta... ona się kończy. Czerpiemy ją z Kamienia Duszy Vyrhalisa, Smoka Powietrza. Ale Vyrhalis słabnie. Gdy zgaśnie, bariery opadną, a Avarak – Smok Chaosu – pochłonie ten świat. Ludzie krystalizują się, bo magia ochronna przestaje filtrować powietrze.

Arkantan Valerius przesuwając po stole stare pergaminy.

– Były cztery Wielkie Smoki. Vyrhalis (Powietrze), którego esencję mamy. Wrathgara (Ziemia), który padł na pustyni. Envryra (Woda), która spoczywa na północy. I Avarak, zdrajca. Aby uratować ludzkość, musimy stworzyć nowe źródło mocy. Potrzebujemy Smoczego Kamienia.

Corvus patrzy na ciebie.

– Mamy rytuał. Ale brakuje składników. Potrzebujemy trzech relikwii z ciał martwych bogów: Zasuszonego Kłosa, Serca i Fragmentu Kości Palca. Tylko połączenie esencji Ziemi i Wody pozwoli nam ustabilizować Powietrze i stworzyć barierę, której nic nie przebije.

– Verbeni by tego nie zrozumieli – dodaje Valerius. – Chcieliby użyć tej mocy do zasilania miasta. Zniszczyliby nas wszystkich. Dlatego musimy działać w cieniu.

43.

Mnich kładzie dłoń na twoim ramieniu.

– Zostań naszym agentem. Oficjalnie będziesz najemnikiem Verbenów, wykonującym brudną robotę dla Vesperry. Nieoficjalnie... będziesz szukał relikwii dla nas. Będziesz naszymi oczami i rękami.

W zamian oferuje ci coś, czego nie kupisz za złoto.

– Jeśli przysięgniesz lojalność, otworzę przed tobą bramy naszych sanktuariów. Będziemy cię leczyć za darmo. Nauczymy cię walczyć z magią. Ale jeśli nas zdradzisz... pamiętaj, że nikt nie szuka ciał sierot.

[NAGRODA]

Zgadzasz się. Nie masz wyboru – to jedyna szansa na przetrwanie w tym świecie.

Otrzymujesz Sygnet Monachi (Ukryty przedmiot).

ODBLOKOWANO: Leczenie w Mieście.

Zasada: Od teraz, za każdym razem, gdy odwiedzasz Morven między misjami, możesz w pełni zregenerować Punkty Zdrowia w Katedrze bez używania przedmiotów.

44.

Valerius podaje ci mapę z zaznaczonymi dwoma punktami.

– Wrathgar leży na pustyni, którą już znasz. Jego Serce wciąż tam bije, zagrzebane w piasku, strzeżone przez J' Zaharów. Envyra... jej szczątki są na północy, pod lodem Isgardy, gdzie rządzą Haraldzi.

– Ale zanim wyruszysz po relikwie – przerywa Corvus – musisz zdecydować, jak będziesz działać. To wpłynie na to, jak cię wyszkolimy.

[KLUCZOWY WYBÓR - ŚCIEŻKA AGENTA]

A. Ścieżka Cienia (Szpieg): „Wolę unikać walki, jeśli to możliwe. Zdobędę te kamienie podstępem, kradzieżą i dyplomacją. Nauczcie mnie, jak być niewidzialnym.”

- Narracja: Będziesz grał na dwa fronty, budując zaufanie Verbenów i Haraldów, by ich zdradzić w ostatniej chwili.

B. Ścieżka Wojny (Egzekutor): „Nie będę się skradać. Jeśli ktoś stanie mi na drodze, przesunę go siłą. Dajcie mi moc, bym mógł wyrwać te kamienie z martwych łap wrogów.”

- Narracja: Będziesz brutalnym narzędziem Mnichów. Twoja reputacja jako rzeźnika będzie cię wyprzedzać.

Wychodzisz z namiotu na plac. Słońce zaszło. Morven tonie w mroku, rozświetlanym tylko przez ognie hut. Czujesz ciężar sygnetu w kieszeni. Właśnie sprzedałeś duszę, by ratować świat... albo by pomóc mnichom stać się bogami. Ale tego jeszcze nie wiesz.

Każdy gracz otrzymuje 3 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

KONIEC ROZDZIAŁU I

ROZDZIAŁ II

AKT I: CENA ZAUFANIA



45.



ustynia Zaharia wita cię znajomym żarem. Tym razem nie jesteś tu jednak niewolnikiem, lecz posłańcem.

Idziesz wzdłuż wyschniętego koryta rzeki, kierując się ku Zaharyjskiej Świątyni. To zrujnowany kompleks z piaskowca, który J'Zharowie zaadaptowali na swoją siedzibę. Nad ruinami powiewają fioletowe sztandary z symbolem skorpiona. W cieniu kolumn widać luksusowe namioty – kontrast bogactwa kupców i nędzy niewolników jest uderzający.

Strażnicy przy wejściu mierzą do ciebie z łuków, ale widok Sygnetu Monachi sprawia, że opuszczają broń. Prowadzą cię do głównej sali audiencyjnej, gdzie na poduszkach z jedwabiu siedzi Lord Malakor. Jest otyły, obwieszony złotem, a jego skóra lśni od wonnych olejków. Obok niego stoi Doradca Varis – wysoki, chudy mężczyzna o twarzy węża.

– Mnisi przysyłają do mnie najemnika? – Malakor parska śmiechem, wgrzyzając się w kiść winogron. – Zazwyczaj przysyłają groźby albo żebraków. Czego chce Corvus?

Przedstawiasz propozycję: Monachi oferują darmowe leczenie dla J'Zharów i ich "zasobów ludzkich". Cel: zmniejszenie śmiertelności w kopalniach.

– Darmowe? – Varis mruży oczy. – W tym świecie nic nie jest za darmo. Gdzie jest haczyk? Chcecie szpiegować?

[WARIANT POKOJOWY - NEGOCJACJE]

Musisz ich przekonać, że to czysty interes.

[DECYZJA]

A. Argumentacja Logiczna (Test Inteligencji): Próbujesz przekonać Malakora, że handel ludźmi staje się nieopłacalny przez wysokie koszty transportu nowych niewolników. Leczenie starych to oszczędność.

Idź do 46.

B. Zastraszanie (Test Siły): Uderzasz pięścią w stół. Sugerujesz, że Monachi mogą całkowicie odciąć J'Zharów od leczenia, jeśli ci nie pójdą na współpracę.

Idź do 47.

46. (Test Inteligencji)

Sukces:

Wykładasz liczby. Mniej trupów to więcej urobku. Mniej transportów to mniej ataków Orków na konwoje. Malakor kiwa głową, licząc w myślach zyski. – Masz rację, najemniku. Złoto nie lubi być marnowane. Zgoda.

Idź do 48.

Porażka:

Malakor ziewa. – Niewolnicy są tani jak piasek. Twoja matematyka mnie nudzi. Varis szepcze coś do ucha pana. Sytuacja robi się napięta. Musisz przejść do bardziej drastycznych metod.

Idź do 47. (traktuj jako wymuszone podejście siłowe).

47. (Test Siły)

Sukces: Twoje groźby trafiają na podatny grunt. Malakor blednie. Wie, że jego bogactwo nie uchroni go przed Szklanymi Płucami. – Dobrze, dobrze! Nie ma potrzeby nerwów. Dogadamy się. Przejdź do 48.

Porażka: Strażnicy dobierają broni. Malakor wstaje, czerwony na twarzy. – Grozić mi w moim domu?!

Mówisz spokojnie: – Zabijcie mnie, a Corvus ogłosi anatemę. Żaden medyk w Morven was nie dotknie.

Atmosfera gęstnieje, dłonie są na rękojęściach. W końcu Varis kładzie rękę na ramieniu pana. – Panie... on ma rację. Ryzyko jest zbyt duże.

Malakor siada ciężko. – Niech będzie. Ale zapamiętam tę zniewagę.

Idź do 48.

48.

Umowa wstępnie zawarta. Chcesz wyjść, ale Varis zagradza ci drogę.

– Skoro jesteście tacy... pomocni – syczy Doradca – mamy drobny problem. Dwóch naszych pracowników oddaliło się bez pozwolenia. Zbiegli w stronę Grzbietu Wrathgara. To marnotrawstwo zasobów. Skoro chcecie leczyć ludzi, przyprowadźcie ich. Żywych.

Patrzysz na niego z obrzydzeniem. To polowanie na ludzi.

– To jak? – pyta Varis. – Chyba że wasze miłosierdzie jest wybiórcze?

[DECYZJA]

Zgadzasz się:

Przyspieszy to zdobycie zaufania i dostęp do "**Serca Wrathgara**" w przyszłości. (Ścieżka Detektywa).

Idź do 49.

Odmawiasz:

Mówisz, że jesteś posłańcem, nie łowcą niewolników. (Ścieżka Neutralna). J'Zharowie są niezadowoleni, każą ci czekać na podpisanie gletu tygodniami.

Idź do 54.

49.

Varis wskazuje kierunek. – Poszli wzdłuż rzeki, w stronę starej oazy. Głupcy. Ruszasz w pościg. Pustynia jest tu zdradliwa – wydmy przesuwają się, zacierając ślady. Słońce wypala oczy.

[TEST INTELIGENCJI - TROPIENIE]

Sukces:

Dostrzegasz ułamane gałązki krzewów i nieregularne ślady stóp. Jeden z uciekinierów kuleje. Idziesz prosto do oazy.

Idź do 51.

Porażka:

Gubisz trop. Grzebiesz w piachu, szukając wskazówek. Niestety, naruszasz gniazdo Cienistego Pelzacza, który schował się tu przed słońcem.

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Cienisty Pelzacz.

Po walce: Bestia pada. Zza skał wychyla się przerażona twarz. To jeden z uciekinierów.

Biegłeś w dobrym kierunku, tylko głośno.

Idź do 50.

50.

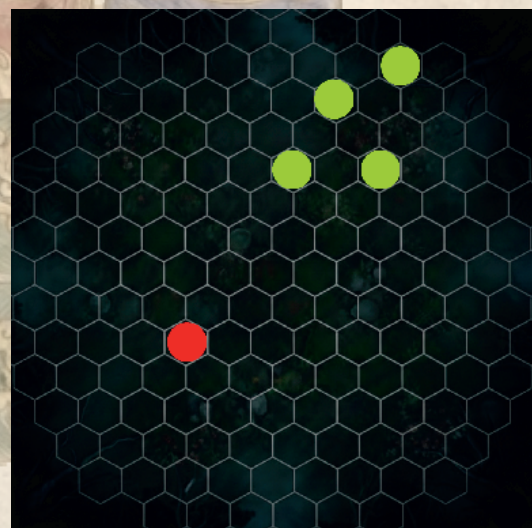
Widzisz dwóch mężczyzn przy małym oczku wodnym. Jeden leży, ciężko oddychając. Drugi próbuje go ocucić. Chcesz podejść niezauważony, by ich nie spłoszyć.

[TEST ZRĘCZNOŚCI]

Sukces:

Wchodzisz na palmę rosnącą przy oazie. Z góry widzisz wszystko. Zeskakujesz miękko przed nimi. Są tak zaskoczeni, że nawet nie uciekają.

Idź do 51.



Porażka:

Gałąź pęka. Spadasz na piach z hukiem.

[KONSEKWENCJA]

Otrzymujesz status Spowolnienie na 2 tury w następnej walce (skręcona kostka). Uciekinierzy patrzą na ciebie z przerażeniem.

Idź do 51.

51.

Podchodzisz do nich. – Spokojnie. Przyszedłem pomóc – kłamiesz.

Młodszy uciekinier zasłania starszego własnym ciałem.

– Nie wrócimy! Wolimy umrzeć tutaj!

Starszy mężczyzna ma otwarte złamanie nogi i traci krew. Bez pomocy umrze w ciągu godziny. Musisz go ustabilizować, jeśli mają przeżyć drogę powrotną.

[TEST KARTY - PIERWSZA POMOC]

Mechanika:

Przetasuj swoją Talię Akcji i dobierz 5 kart.

Warunek sukcesu: Jeśli wśród dobranych kart jest jakakolwiek karta nakładająca Pozytywny Status (np. Leczenie, Wzmocnienie, Regeneracja Energii), udaje ci się opatrzyć ранego magią/techniką.

Sukces:

Rana przestaje krwawić. Mężczyzna odzyskuje siły na tyle, by iść. Prowadzisz obu z powrotem.

Idź do 52.

Porażka Kart:

Nie masz odpowiednich środków. Próbujesz założyć opaskę uciskową siłą.

[TEST SIŁY - RATUNEK]

Sukces: Prowizoryczny opatrunek trzyma. Wracasz z dwoma żywymi.

Idź do 52.

Porażka:

Mężczyzna umiera w twoich rękach z upływu krwi. Młodszy płacze, ale nie ma siły walczyć. Zabierasz tylko jednego.

Idź do 53.

52.

Wracasz do Świątyni z dwoma zbiegami. Varis klaszcze powoli.

– Imponujące. Widzę, że Monachi potrafią dbać o... inwentarz.

Strażnicy zakuwają uciekinierów.

– Za karę – ogłasza Varis – będziecie kopać w Szybie Śmierci. Gołymi rękami. Bez masek. Młodszy uciekinier patrzy na ciebie z nienawiścią, gdy wloką go do kopalni. Czujesz ciężar na sercu. Uratowałeś im życie tylko po to, by przedłużyć ich cierpienie.

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 4 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

J'Zharowie podpisują pakt o współpracy. Zdobyłeś ich zaufanie.

Idź do 55.

53.

Rzucasz ciało martwego uciekiniera pod nogi Varisa. Drugi stoi obok, trzęsąc się.

Doradca kręci głową.

– Jeden martwy, jeden żywy. Marnotrawstwo. Ten żywy już się do niczego nie nada. Będzie przykładem.

Na twoich oczach strażnicy wbijają ocalałego na pal przed wejściem do kopalni. Jego krzyki niosą się echem po pustyni.

– To lekcja dla innych – mówi Varis beznamiętnie. – Nie zdradza się J'Zharów.

Dostajesz zapłatę, ale złoto parzy w dłonie.

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 2 PD

J'Zharowie zgadzają się na współpracę, ale patrzą na ciebie z mniejszym szacunkiem ("Amator").

Idź do 55.

54.

Varis jest wściekły. – Skoro nie chcecie sobie brudzić rąk, my też nie będziemy się spieszyć. Czekasz dwa dni w upale przed świątynią, aż w końcu Malakor łaskawie podpisuje dokument. Nie dostajesz żadnej nagrody materialnej, ale twoje sumienie jest czyste.

Idź do 55.

55.

Wracasz do Morven. Noc jest chłodna, ale tobie jest gorąco od wstydu lub gniewu. Wchodzisz do namiotu Corvusa.

Mnich słucha twojego raportu w milczeniu.

– Zrobiliśmy to, co konieczne – mówi, nie patrząc ci w oczy. – Ich cierpienie to kropla w morzu. Jeśli zdobędziemy Smocze Kamienie, uratujemy tysiące. Pamiętaj o celu, agencie. Daje ci kolejną wypłatę, ale czujesz, że cena, którą płacisz, jest znacznie wyższa.

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 2 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.



AKT II: NOC POD ŻEBRAMI SMOKA

56.

Droga powrotna do Morven dłuży się niemiłosiernie. Pustynia, która w dzień była piecem, po zachodzie słońca gwałtownie stygnie. Fioletowe niebo ciemnieje, a gwiazdy nad Grzbietem Wrathgara wyglądają jak rozsypane diamenty na czarnym aksamicie. Wiatr wyje między skałami, przypominając o duchach tych, których zostawiłeś za sobą.

Zatrzymujesz się w osłoniętym załomie skalnym, u podnóża gigantycznego, skamieniałego kręgu smoka. To dobre miejsce na obóz. Ale najpierw musisz zadbać o ogień. Bez niego nocny chłód przeniknie pancerz i kości. Rozglądasz się za opałem. W okolicy leży sporo wysuszonych kikutów pustynnych drzew, twardych jak żelazo. Dostrzegasz idealną kłodę – kawał starego konaru, który zapewni ciepło do rana. Jest jednak częściowo przysypany glazami.

[TEST SIŁY]

Sukces:

Zapierasz się nogami i z rykiem podnosisz kłodę. Twoje mięśnie są napięte, ale dajesz radę. Rzucasz drewno na środek obozowiska. Jesteś gotowy do dalszych prac.

Idź do 57.

Porażka:

Kłoda jest cięższa, niż wyglądała. Wyślizguje ci się ze spoconych dłoni. Próbujesz ją złapać, ale ciężkie drewno odbija się od ziemi i uderza cię prosto w skroń. Gwiazdy przed oczami wirują.

[KONSEKWENCJA]

Wybrany gracz rozpocznie następną walkę ze statusem Ogluszenie (na 1 turę).
Zgarniasz drobniejszy chrust, masując bolącą głowę.

Idź do 57.

57.

Masz drewno, teraz potrzebujesz iskry. Wiatr przybiera na sile, gasząc każdą słabą próbę rozpalenia płomienia. Siadasz przy stosie, osłaniając go płaszczem.
– To nie może być trudne – mruyczysz do siebie. – Wystarczy fizyka. Albo odrobina magii. Zastanawiasz się, jak ułożyć podpałkę, by uzyskać ciąg powietrza i jak efektywnie wykrzesać ogień, nie marnując resztek sił.

[TEST INTELIGENCJI]

Sukces:

Twoja wiedza o survivalu procentuje. Układasz chrust w stożek, a jedno precyzyjne uderzenie krzesiwa wywołuje iskrę, która natychmiast zajmuje suchą trawę. Ogień bucha wesoło, odganiając mrok.

Idź do 58.

Porażka:

Frustracja bierze górę. Uderzasz kamieniem o kamień bez ładu i składu. Krzemień pęka, a ostry odłamek rozcina ci palec. Krew kapie na piasek. Klniesz szpetnie, w końcu podpalając hubkę, ale rana pulsuje bólem.

[KONSEKWENCJA]

Wybrany gracz rozpocznie następną walkę ze statusem Krwawienie (2 obrażenia na turę, trwa 1 turę).

Ognisko w końcu płonie, ale twoja ręka wymaga opatrzenia.

Idź do 58.

58.

Ciepło ognia to błogosławieństwo. Wyciągasz z plecaka racje żywnościowe – solidny kawał solonej wołowiny, którą dostałeś od J'Zharów. To królewski posiłek w porównaniu do sucharów.

Strugasz długi kij, nabijasz mięso i wieszasz je nad żarem. Tłuszcz zaczyna skwierczeć, a zapach pieczenia drażni nozdrza. Jesteś głodny jak wilk.

Problem w tym, że mięso jest ciężkie, a kij giętki. Musisz nim obracać z wyczuciem, by wołowina się upiekła, a nie spadła w popiół.

[TEST ZRĘCZNOŚCI]

Sukces:

Twoje dłonie są pewne. Obracasz pieczeń idealnie. Mięso jest soczyste, skórka chrupiąca. Zdejmujesz je w idealnym momencie. To najlepszy posiłek od tygodni.

Idź do 59.

Porażka: Chwila nieuwagi. Patrzysz w gwiazdy, a mięso zsuwa się z kija prosto w żar. Próbujesz je wyciągnąć, ale parzysz się tylko. Wyciągasz zwęglony, oblepiony popiołem kawałek. Zjesz go, bo musisz, ale smakuje jak porażka.

Idź do 59.

59.

Noc w pełni otula pustynię. Siedzisz przy ogniu, wpatrując się w tańczące płomienie. Ciepło odbija się od twojej twarzy, a cisza pustkowia koi zszarpane nerwy. Po wydarzeniach w świątyni J'Zharów i widoku nieszczęśników w kopalniach, ta chwila spokoju jest na wagę złota.

Podliczasz swoje sukcesy obozowe:

- Jeśli zdałeś 2 lub 3 testy:

To była dobra noc. Jesteś najedzony, ogrzany i wypoczęty. Czujesz, jak siły vitalne wracają do twojego ciała.

[PREMIA] Każdy gracz otrzymuje status Wzmocnienie na 1 turę w najbliższej walce (Zadajesz +50% obrażeń).

- Jeśli zdałeś 1 test:

Przetrwałeś noc. Nie było luksusowo, ale żyjesz. Ognisko płonie, brzuch nie jest pusty. To wystarczy.

[EFEKT] Brak bonusów i kar.

- Jeśli zdałeś 0 testów:

To był koszmar. Jesteś poobijany, głodny i krwawisz. Zimno nie dało ci spać, a smak spalonego mięsa wciąż czujesz w ustach. Wstajesz rano bardziej zmęczony niż wieczorem.

[KARA] Każdy gracz otrzymuje status Spowolnienie na 2 tury w najbliższej walce (Twój zasięg ruchu jest zmniejszony o 1).

Ogień powoli przygasa, zamieniając się w żarzące się oko w ciemności. Zasypiasz przy dźwiękach pustynnego wiatru, wiedząc, że jutro wracasz do Morven, gdzie czekają cię intrygi gorsze niż pustynne skorpiony.

AKT III: GNIAZDO W CIENIU SKAŁ



60.



gnisko przygasa, a zmęczenie powoli bierze górę nad czujnością. Jesteście jednak na terytorium niczym, u podnóża Grzbietu Wrathgara. Zostawienie obozu bez warty to zaproszenie dla śmierci.

Jeden z was musi czuwać, wpatrując się w mrok, podczas gdy reszta śpi.

[KONIECZNOŚĆ]

Wybrany gracz (Wartownik) nie regeneruje w pełni sił.

[STATUS]

Wartownik rozpocznie następną walkę ze statusem Spowolnienie na 1 turę.

Godzina wilka. Las wokół was nagle ożywa, ale nie w sposób naturalny. Zamiast pohukiwania sów słyszycie skrzekliwe, nienaturalne wrzaski ptaków. Dźwięki te nie dochodzą z koron drzew, lecz zdają się rezonować z wnętrza ziemi, z pobliskiej szczeliny skalnej.

– Ptaki nie gniazdują pod ziemią – zauważa Wartownik, budząc resztę. – I na pewno nie brzmiały jak zarzynane świny.

[DECYZJA]

A. Ciekawość: "To może być coś ważnego. Albo gniazdo potworów, które trzeba wypalić." Wchodzicie do lasu sprawdzić źródło dźwięku.

Idź do 61.

B. Ostrożność: "To tylko zwierzęta. Mamy misję. Nie szukamy guza." Ignorujecie dźwięki i próbujecie spać dalej.

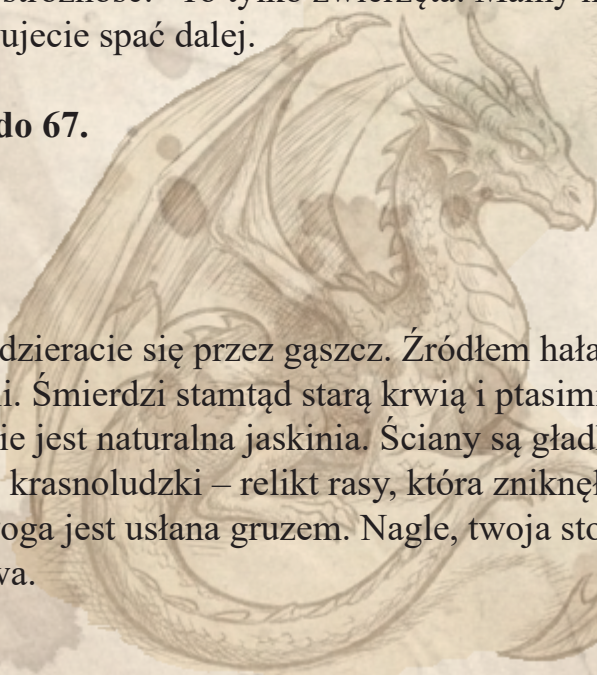
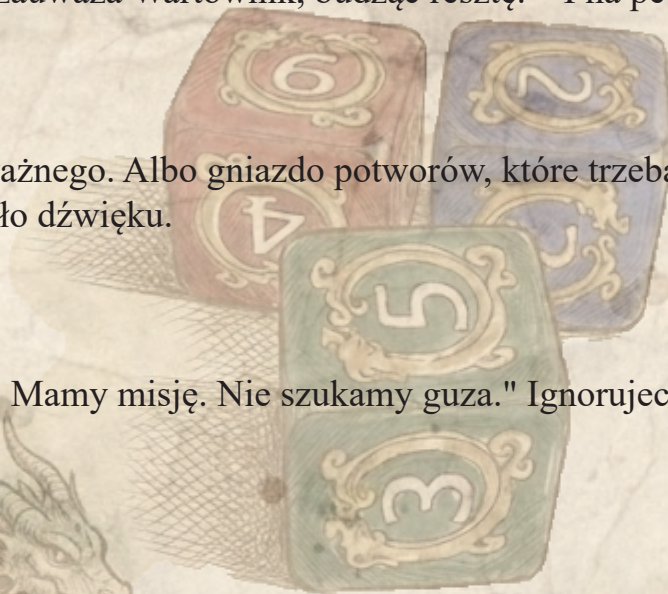
Idź do 67.

61.

Przedzieracie się przez gąszcz. Źródłem hałasu jest otwór w skale, przypominający paszczę bestii. Śmierdzi stamtąd starą krwią i ptasimi odchodami. Wchodzicie do środka.

To nie jest naturalna jaskinia. Ściany są gładkie, wyciosane w geometryczne wzory. To stary szyb krasnoludzki – relikty rasy, która zniknęła wieki temu.

Podłoga jest usłana gruzem. Nagle, twoja stopa wyczuwa coś innego niż kamień. Płyta naciśkowa.



[TEST ZRĘCZNOŚCI]

Sukces: W ostatniej chwili przenosisz ciężar ciała. Słyszysz ciche kliknięcie mechanizmu. Rzucasz się w bok. Ze ściany wylatuje zardzewiały bełt, roztrzaskując się o przeciwległą ścianę. – Krasnoludzka robota. Stara, ale wciąż zabójcza.

Idź do 62.

Porażka: Płyta zapada się z trzaskiem. Nie zdążasz. Bełt wbija się w twoje uda. Ból jest prze-szywający.

[KONSEKWENCJA]

Otrzymujesz status Spowolnienie na 2 tury oraz Krwawienie (2 obrażenia na turę) w następnej walce.

Kulejąc, ruszasz dalej.

Idź do 62.

62.

Mechanizmy są wciąż aktywne, co oznacza, że nikt tu nie był od wieków. Ani Verbeni, ani J'Zharowie. Jesteście odkrywcami.

[DECYZJA]

A. "Zbyt duże ryzyko. Mamy rannych." Wracacie do obozu.

Idź do 67.

B. "Krasnoludy to złoto i stal. Ryzykujemy." Schodzicie głębiej.

Idź do 63.

63.

Im głębiej schodzicie, tym powietrze staje się cięższe. Wilgoć miesza się tu z zapachem ozonu i... kryształu. Wasze pochodnie oświetlają rozwidlenie. W bocznej wnęcie, częściowo zasypanej, dostrzegacie okutą żelazem skrzynię. Wygląda na nienaruszoną. Ale w ciszy korytarza słyszać też coś innego – ciężki oddech.

[DECYZJA]

A. Chciwość: Otwieracie skrzynię.

Idź do 64.

B. Rozsądek: Ignorujecie skarb, skupiając się na zagrożeniu.

Idź do 65.

64.

Zamek puszcza pod naciskiem sztyletu. Wieko odskakuje. W środku lśni kunsztowna broń i pancerze, których stopu nie rozpoznajesz. To mithril zmieszany ze smoczą kością.

[NAGRODA - SKARB KRASNOLUDÓW]

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Bonus rasowy:

Jeśli jesteś Verbenem, Haraldem lub Orkiem (rasy ceniące siłę i rzemiosło), instynktownie wiesz, jak wykorzystać ten sprzęt najlepiej. Otrzymujesz 2 Skrzynie z łupem zamiast jednej. Zadowoleni, ruszacie do głównej komnaty.

Idź do 65.

65.

Wchodzicie do ogromnej sali wydrążonej w skale. Sufit ginie w mroku. Podłoga jest usłana tysiącami kości. Pośrodku leży gniazdo wielkości wozu.

Ryk, który słyszeliście na powierzchni, tutaj jest ogłuszający.

Z mroku pod sufitem spadają na was dwa cienie. Jeden to gigantyczna Mantikora o lwim ciele i ogonie skorpiona. Drugiemu towarzyszy chmara ptaków – to Opętany Kruk, zmutowany przez magię, wielkości człowieka.

[WALKA]

Przeciwnicy: 1x Mantikora + 1x Opętany Kruk.

Jeśli wygracie:

Bestie padają martwe. Przeszukujecie gniazdo. Kruk musiał znosić tu błyskotki przez lata. Wśród śmieci znajdujesz coś, co pulsuje słabym, błękitnym światłem. Kość. Ale nie ludzka, nie krasnoludzka. To Kość Palca Smoka. Czujesz, jak Sygnet Monachi w twojej kieszeni nagrzewa się. To relikwia!

Każdy gracz otrzymuje 4 PD

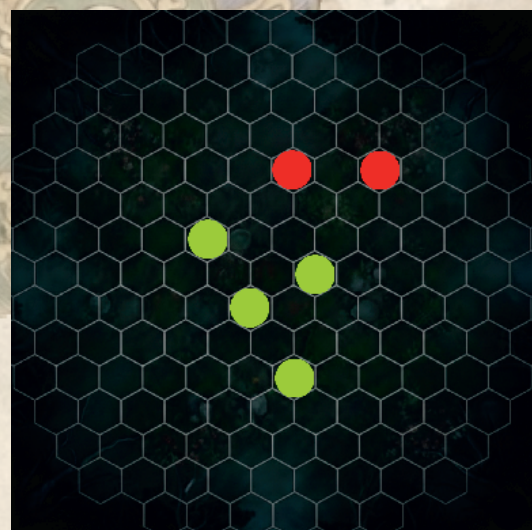
Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Wracacie do obozu, a potem pędzicie do Morven.

Idź do 68.

Jeśli przegracie:

Mantikora chwytą cię w szpony i unosi pod sufit, by zrzucić na skały. Cudem udaje ci się wyswobodzić i spaść na stertę truchła, która amortyzuje upadek. Uciekacie w popłochu,



gubiąc ekwipunek.

[KARA]

Każdy gracz traci 1 wybrany element Ekwipunku.

[STATUS]

Spowolnienie na 3 tury w następnej walce (połuczenia).

Wracacie do Morven z niczym.

Idź do 70.

67. (Ignorowanie zagrożenia)

Zasypiacie, ignorując instynkt. To błąd.

W środku nocy budzi was trzepot skrzydeł i ból. Opętane Kruki wleciały do obozu, zwabione zapachem resztek jedzenia. Są agresywne i głodne.

[ZASADZKA]

Zaczynacie walkę ze statusem Ogłuszenie na 1 turę i otrzymujecie natychmiast 5 obrażeń

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Opętany Kruk.

Jeśli wygracie:

Przepędzacie ptaszyska, ale jesteście ranni i niewyspani. Pakujecie obóz i wracacie do Morven.

Idź do 70.

Jeśli przegracie:

Kruki kradną wasze zapasy i błyszczące przedmioty.

[KARA]

Tracie 1 losowy Ekwipunek + Spowolnienie na 3 tury.

Idź do 70.

68. (Powrót z Relikwią)

Wpadacie do namiotu Corvusa w Morven. Jesteście brudni, zakrwawieni, ale triumfujący. Mnich patrzy na was z niepokojem, ale gdy rzucasz jutowy worek na stół, jego oczy rozszerzają się.

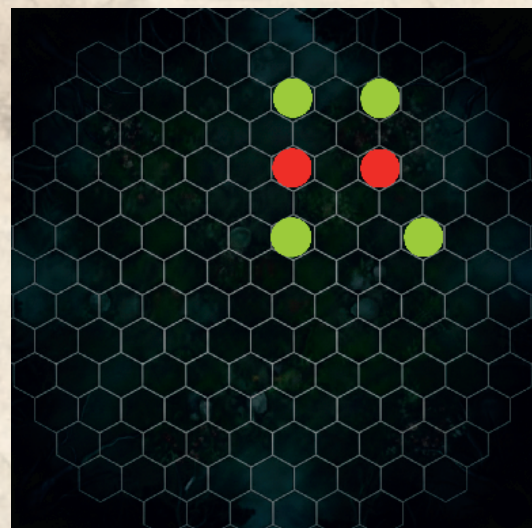
– Na wszystkich bogów... – szepcze.

Chowa kość pod szatę i woła Valeriusa. Arkantan zdejmuję iluzję. Schodzicie do podziemi.

– To Kość Wrathgara! – Valerius dotyka relikwii z czcią. – Jak? Gdzie?

Opowiadasz o krasnoludzkim szybie. Arkantan patrzy na Corvusa.

– Bratcie, to zmienia wszystko. Tam jest całe złoże. Esencja Smoka Ziemi.



– Ale to terytorium J'Zharów – zauważa Corvus. – Jeśli zobaczą tam nasze wozy, wybuchnie wojna. Musimy podjąć decyzję.

Mają plan, ale potrzebują twojego głosu.

70. (Powrót z Pustymi Rękami)

Wracacie do Corvusa. Mnich słucha o waszych problemach z kamienną twarzą.

– J'Zharowie są okrutni, a pustynia niebezpieczna. Wiem o tym – mówi chłodno. – Ale bez relikwii jesteśmy bezbronni. Nasza pozycja słabnie. Jeśli nie możemy zdobyć kamieni siłą ani sprytem, musimy szukać sojuszników.

Rozkłada mapę.

– Możemy zbudować armię. Zjednoczyć tych, których Verbeni i J'Zharowie odrzucili. Orków, Voragenów, może nawet dzikie Elfy. Wtedy weźmiemy to, co nasze, siłą.

[KLUCZOWY WYBÓR STRATEGICZNY]

X1. ROZDZIAŁ DYPLOMACJI (Przejęcie):

"Nie możemy ryzykować wojny. Zmanipulujemy ich. Przekonamy Lorda Malakora, że szyb jest przeklęty i niebezpieczny, a my 'oczyszczymy' go za darmo. Przejmiemy kopalnię legalnie."

X2. ROZDZIAŁ CIENIA (Szpiegostwo):

"Nie jesteśmy gotowi na wojnę. Będziemy działać dalej jako agenci, sabotując wrogów i kradnąc relikwie po cichu. Niech myślą, że to pech, a nie my."

X3. ROZDZIAŁ WOJNY (Rebelia): (jeżeli masz słowo klucz Brat Broni)

"Dość ukrywania się po kanałach. Zjednoczmy wykluczonych. Stworzymy trzecią siłę, która rzuci wyzwanie Verbenom i J'Zharom. Uderzymy z zaskoczenia."

(Wybierz rozdział, by kontynuować kampanię).