

Zmierzch Ery Smoków Kampania



Rozdział X1

AKT I: MASKI WŁADZY

71.

Decyzja o ścieżce manipulacji zapadła. W namiocie zapada cisza, przerywana jedynie szelestem mapy. Brat Corvus patrzy na Valeriusa.

– To ryzykowna gra, Arkantanie. Kłamstwo ma krótkie nogi, zwłaszcza na pustyni.

– Ale strach ma długi cień – odpowiada elfi doradca. – A my wykorzystamy ten cień.

Corvus zwraca się do ciebie.

– Musimy przedstawić ten plan Radzie w Twierdzy Kael. Tylko Wielki Mistrz może autoryzować taką mistyfikację. Wyruszamy o świcie.

Masz kilka godzin, zanim opuścicie Morven. To dobry moment, by domknąć sprawy w mieście, jeśli jakieś ci zostały.

[DECYZJA]

A. „Czas nagli. J’Zharowie mogą odkryć szyb w każdej chwili.” Ruszasz natychmiast.

Idź do 72.

B. „Muszę poukładać myśli.” Sprawdzasz tablicę ogłoszeń lub odwiedzasz kupców (Opcja dla gracza, by wykonać zaległe misje poboczne lub zrobić zakupy). Po załatwieniu spraw:

Idź do 72.

72.

Świt jest chłodny i surowy. Siedzisz na koźle wozu, obok Corvusa. Tym razem nie jesteś „mieśsem armatnim” eskortującym ładunek. Jesteś partnerem.

Patrzysz na mijane krajobrazy. Jeszcze niedawno ten wawóz był pułapką, miejscem, gdzie bałeś się o każdy oddech. Dziś widzisz go inaczej. Zawalona droga została oczyszczona magią ziemi – głązy ułożono w równe mury oporowe. To dowód potęgi Monachów.

Wspominasz swoje życie sprzed tygodnia. Byłeś nikim. Sierotą wojny, pyłem na wietrze.

Teraz? Masz cel. Masz... rodzinę? Spoglądasz na milczącego Corvusa i drzemiącego z tyłu Valeriusa. To dziwna rodzina – fanatyk i jaszczuroludź – ale pierwsza, jaką masz. Nie jesteś już obserwatorem historii. Jesteś czynnikiem zmiennym. Zmienną w równaniu, które może uratować lub zniszczyć świat.

Strach zniknął. Zastąpiła go zimna determinacja. Miecz u boku nie ciąży, lecz dodaje pewności.

Po dwóch dniach podróży na horyzoncie wyrasta Twierdza w Kael.

To nie jest fabryka jak Forteca Mor. To sanktuarium wbite w szczyty gór, gdzie śnieg nigdy nie topnieje. Mury są białe, strzeliste, zdobione złotem.

Przy bramie witają was strażnicy Gwardii Świetlistej. Ich zbroje nie są z żelaza, lecz z dziwnego, lekkiego kompozytu, przypominają wzmocnione szaty. Ich dłonie są sine od mrozu, ale nie drżą. W ich oczach widać spokój, który jest bardziej przerażający niż furia berserka.

73.

Wchodzicie do Sali Narad. Sufit jest przeszkłony, wpuszczając do środka światło gwiazd, które załamuje się na wielkim kryształ pośrodku stołu.

Na tronie siedzi Wielki Mistrz. Jego twarz jest ukryta za złotą maską bez rysów.

– Nieoczekiwani goście zwiastują albo wielkie kłopoty, albo wielkie plany – jego głos rezonuje w całej sali, jakby mówił prosto do twojej głowy. – Siadajcie.

Corvus referuje sytuację. Opowiada o odkryciu w kopalni, o Kości Smoka i o zagrożeniu ze strony J’Zharów.

– Dyplomacja zawiedzie, Mistrzu – kończy mnich. – J’Zharowie to kupcy. Nie oddadzą nam żyły złota za uśmiech. A na wojnę nas nie stać.

Zapadła cisza. Wtedy głos zabiera Valerius. Jego elfie oczy błyszcza.

– Nie możemy im tego zabrać siłą. Ale możemy sprawić, że sami nam to oddadzą... ze strachu.

Arkantan przesuwając po mapie figurkę oznaczającą kopalnię.

– Wmówimy im, że szyb jest skażony. Że to ognisko nowej, zjadliwej mutacji Szklanych Płuc. Zaproponujemy, że Monachi Terrae wezmą ten ciężar na siebie. Stworzymy tam „Izolatkę”. W rzeczywistości będzie to kopalnia, obsługiwana przez naszych wiernych.

Wielki Mistrz przechyla głowę.

– Sprytne. Strach jest potężniejszą walutą niż złoto. Ale dlaczego J’Zharowie mieliby uwierzyć... jemu? – wskazuje na ciebie.

Corvus kładzie dłoń na twoim ramieniu.

– Bo on nie będzie już najemnikiem. Zrobimy z niego kogoś ważnego. Porozmawiam z Vesperą. Verbeni też potrzebują kontroli nad chorobą. Mianujemy go Cesarskim Namiestnikiem ds. Handlu i Kwarantanny. Zorganizujemy uroczystość. Niech plotki niosą się aż na pustynię. Kiedy wróci do Malakora, nie będzie prosił. Będzie „inspekcjonował zagrożenie epidemiczne”.

Mistrz zdejmując maskę, odsłaniając twarz starca o oczach jasnych jak lód.

– Zgoda. Niech kłamstwo stanie się tarczą dla prawdy. Macie moje błogosławieństwo.

74.

Po naradzie wychodzisz na dziedziniec, by odetchnąć mroźnym powietrzem. Valerius podchodzi do ciebie. Para leci z jego nozdrzy.

– Widzę, że rośniesz w siłę, człowieku. Polityka to walka na słowa, ale Vyrhalis, mój przodek, mawiał: „Słowo jest puste, jeśli nie stoi za nim miecz”.

Arkantan wyciąga dłoń, w której tańczy mały płomyk energii.

– Żeby być Namiestnikiem, musisz budzić respekt. Nie tylko ubiorem, ale postawą. Wielu polityków ginie, bo zapominają, jak się bronić. Jeśli chcesz, nauczę cię dróg mojego ludu.

Gildia Magów w Kael jest otwarta dla tych, którzy służą Sprawie.

– Nauczę cię naginać energię tak, jak naginasz prawdę – dodaje, uśmiechając się szeroko. – Możemy zostać tu kilka dni. Trening będzie bolesny, ale... opłacalny.

[KLUCZOWY WYBÓR ROZWÓJ POSTACI]

A. Skupienie na Misji:

„Nie mam czasu na czary. Moim orężem jest stal i spryt. Musimy wracać do Zaharii, zanim ktoś inny znajdzie szyb.”

Akcja: Natychmiast ruszasz w drogę powrotną.
Idź do 76 (AKT IV.II: SŁUGA DWÓCH PANÓW).

B. Ścieżka Tajemna (Wątek Gildii Magów):
„Wiedza to potęga. Przyjmuję twoją propozycję, Valeriusie. Naucz mnie.”

Akcja: Zostajesz w Twierdzy na szkolenie.
Przejdź do Wątku: GILDIA MAGÓW (Misja Poboczna).

AKT II: SŁUGA DWÓCH PANÓW

76.

Droga powrotna do Zaharii jest długa i męcząca, ale tym razem jesteś przygotowany. Opuszczasz ośnieżone szczyty Kael, a krajobraz powoli zmienia się z bieli w szarość, by ostatecznie wybuchnąć oślepiającą żółcią piasku.

Jadąc wozem, obserwujesz Grzbiet Wrathgara. Z tej perspektywy gigantyczne, skamieniałe żebra smoka wyglądają jak klatka, w której uwięziony jest cały ten region. Powietrze faluje od gorąca, tworząc miraże – widzisz jeziora, które znikają, gdy się do nich zbliżasz. Piach wdziera się wszędzie: do butów, do ust, pod pancerz. To smak twojej przeszłości... i twojej przyszłości.

Przed bramą Zaharyjskiej Świątyni zatrzymują was strażnicy. Ich skórzane pancerze są pokryte pyłem, a twarze owinięte chustami.

– Stać! – szczerka jeden z nich, celując z kuszy. – Co to za wóz?

Wyciągasz spod siedzenia ciężki, aksamitny worek. Mnich dał ci go przed wyjazdem, mówiąc krótko: „Nie zaglądać do środka. To język, który oni rozumieją.”

Rzucasz worek strażnikowi. Ten łapie go, a brzęk zawartości wywołuje błysk w jego oczach. Zagląda do środka, blednie, po czym szybko zawiązuje sznurek.

– Czekać tu – mruczy i biegnie do środka.

Wraca po chwili, już bez worka, ale z krzywym uśmiechem.

– Komendant Razul was oczekuje. Brama w górę!

77.

Wchodzicie do chłodnego wnętrza świątyni. Prowadzą was nie do sali tronowej Lorda Malakora, lecz do bocznego skrzydła – kwatery wojskowej.

Za wielkim stołem, zasłanym mapami i resztkami jedzenia, siedzi Komendant Razul. To potężny mężczyzna z blizną po pazurach na policzku. W jednej ręce trzyma ociekający sokiem, egzotyczny owoc, w drugiej sztylet, którym dłubie w zębach.

– Proszę, proszę... – mówi z pełnymi ustami, wycierając sok o tunikę. – Mnisi i ich „nawrócony” najemnik. Dziękuję za podarunek. Rzadkie kryształy z północy... Malakor będzie zachwycony.

Wstaje i podchodzi do was, mierząc cię wzrokiem.

– Więc chcecie nam pomagać w brudnej robocie? W zamian za ochronę konwojów medycznych? Co się tam stało na tej górze, że wam w końcu mózg wyhodowało? – rechocze, klepiąc się po udzie. – Zazwyczaj wasze oferty były jednostronne i tak nieprzemyślane, jakby

wpadły wam do głowy podczas siedzenia gołą dupą na kaktusie.

Razul słuwa pestką na podłogę.

– Ale mi to pasuje. Mam braki w ludziach, a wy wyglądacie na takich, co nie pękają przy pierwszej burzy piaskowej. Bierzmy się do roboty.

78.

Komendant podchodzi do mapy przybitej sztyletami do ściany.

– Skoro tak bardzo zależy wam na życiu naszych „pracowników”, musicie zadbać, żeby nie zdychali szybciej niż zwykle.

Wskazuje punkt na zachód od świątyni.

– Zaczynjcie od Sawanny Linu. To obszar ujęć wody. Potrzebujemy dostaw w wzmożonej ilości. Te cholerne Szklane Płuca sprawiają, że niewolnicy piją jak wielbłądy. Sprawdźcie jakość wody. Upewnijcie się, że nadaje się do picia dla tych... chodzących kilofów. Nie musi być smaczna, ma ich po prostu nie zabić od razu.

Potem przesuwając palec na południe.

– Następnie... Budowa Cmentarza. Malakor ubzdurał sobie, że potrzebujemy „sanitarnego pochówku”. Przez to, że te ściery padają jak muchy, coraz więcej tego plugastwa wykluwa się z trupów. Sprawdźcie, jak idzie kopanie dołów i palenie zwłok. Złóżcie raport, czy inżynierowie się nie obijają. Po co zwiększać se robotę walką z trupami, nie?

Zaczynasz: – Oczywiście, Komendancie, możemy zacząć od razu, a potem...

Razul unosi rękę, przerywając ci w pół słowa.

– Cisza. Nie skończyłem.

Uśmiecha się szeroko, odsłaniając złote zęby.

– Jak ogarniecie te gówniane sprawy, to pojedziecie ze mną na konwój. Niby tego w umowie nie było, ale przecież chcecie budować „zaufanie”, prawda? Będziecie moją strażą przyboczną przy transporcie złota.

Odpowiadasz twardo: – Zgoda. Możemy ruszać. Z chęcią pomożemy.

Razul prychnął śmiechem.

– Nie, nie, „przyjacielu”. To WY możecie się zbierać. Ja sobie poczekam na raport tutaj, w cieniu. Gdybym chciał wysłać moich najlepszych ludzi do szlamu i trupów, to bym to zrobił. Ale do tak gównianej roboty nadają się tylko takie gówna jak wy.

Zaciskasz zęby tak mocno, że słyszysz zgrzytanie. Twoja dłoń wędruje ku rękojeści miecza. To test. Musisz przełknąć dumę.

– Jak rozkażesz, Komendancie.

– To mi się podoba – Razul wraca do swojego owocu. – Wypad. Nie wracajcie bez dobrych wieści.

Wychodzisz na skwar, czując na plecach jego kpiący wzrok.

[ODBLOKOWANO ZADANIA FAKCJI J'ZHAR]

Musisz wykonać dwa zadania, by odblokować konwój i awansować w strukturach.

[WYBÓR MISJI]

A. Jedziesz na Sawannę Linu, by sprawdzić ujęcia wody

Idź do 79.

B. Jedziesz na Budowę Cmentarza, by nadzorować utylizację ciał.

Idź do 82.

(Po wykonaniu obu zadań odblokujesz paragraf 85 Konwój).

AKT III: TANIEC W BŁĘKICIE

79.

Opuszczasz duszne mury świątyni i kierujesz wóz na zachód. Podróż do Sawanny Linu to przeprawa przez piekarnik. Słońce wisi w zenicie, zamieniając horyzont w rozedrganą plamę. Z czasem monotonne wydmy ustępują miejsca spękanej ziemi, porośniętej kępami wysuszonej, żółtej trawy, która szeleści na wietrze jak drut. Gdzieś tam sterczą akacje o poskręcanych gałęziach, wyglądające jak szkielety dłoni sięgające nieba.

To nie jest tętniąca życiem sawanna z opowieści. To cmentarzysko natury, która przegrywa walkę z suszą. Jednak im bliżej jesteś ujęcia wody, tym powietrze staje się... inne. Lżejsze. Wilgotniejsze. Nie ma tu strażników ani niewolników. Jest tylko wielki, naturalny zbiornik wodny otoczony kamiennym kręgiem.

Zsiadasz z wozu. Cisza w tym miejscu jest nienaturalna. Nie słysząc pomp, nie słysząc ptaków. Jedynym dźwiękiem jest delikatny plusk.

80.

Podchodzisz do krawędzi zbiornika. Spodziewałeś się błota i szlamu, z którego niewolnicy czerpią mętną ciecz.

To, co widzisz, zapiera dech.

Woda jest krystalicznie czysta. Jest tak przejrzysta, że wydaje się, iż patrzysz w pustkę. Dno, wyłożone białym piaskiem, lśni w słońcu. To nie jest zwykła woda. To płynna magia. Wygląda jak roztopione szkło, idealnie gładkie i błękitne.

– Zbyt czysta... – mruyczysz do siebie, sięgając po bukłak, by pobrać próbkę dla Razula.

Wtedy dostrzegasz ruch na dnie.

To nie ryby. To kształty uformowane z samej wody, płynne i zmienne. Dwa byty wirują wokół siebie w hipnotyzującym tańcu. Wyglądają pięknie, jak ożywione fontanny, ale ich ruchy są gwałtowne i silne. To Żywiolaki Wody.

Gdy twoja dłoń dotyka tafli, by nabrać wody, taniec ustaje. Tafla pęka. Woda wystrzeliwuje w górę, formując humanoidalne kształty o oczach z morskiej piany. Nie są zadowolone, że ktoś zakłóca ich spokój.

81.

Woda wylewa się z brzegów, zalewając twoje buty. Piasek zamienia się w błoto. Istoty ruszają do ataku, a ich „ręce” zamieniają się w bicz wodne zdolne kruszyć skały.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Wodny Żywiołak (Potwór nr 15 z Planszетки Potworów).

Obszar walki został zalany. Poruszanie się jest utrudnione.

Efekt: Każda Akcja Ruchu kosztuje o 1 Punkt Energii więcej

Specjalna zasada – Uderzenie Fali:

Żywiołaki są w swoim żywiole.

Na początku walki otrzymujesz status Mokry.

Jeśli zostaniesz trafiony atakiem Żywiołaka, posiadasz status Mokry, zostajesz odepchnięty o 1 pole do tyłu.

Jeśli wygrasz:

Żywiołaki rozpadają się, wracając do formy zwykłej wody. Zbiornik uspokaja się. Napełniasz bukłak. Woda wciąż jest krystaliczna, ale wyczuwasz w niej metaliczny posmak magii. Razulowi to nie przeszkodzi, ale dla niewolników picie tego może mieć skutki uboczne... Może to właśnie ta woda przyspiesza krystalizację płuc? Zabierasz próbkę i notatki.

Otrzymujesz 8 PD.

Wróć do wyboru misji w paragrafie 78 (wybierz Misję B Budowa Cmentarza).

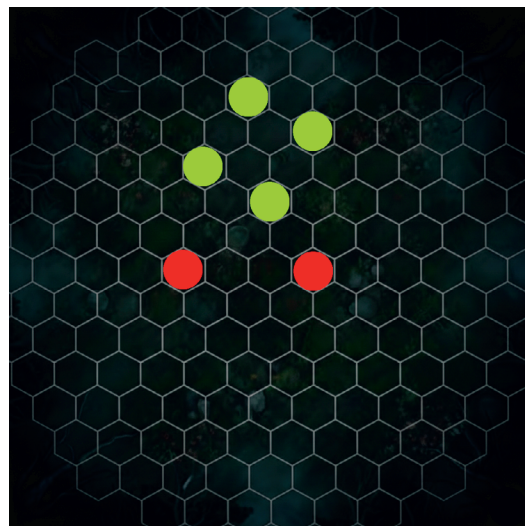
Jeśli przegrasz:

Fala zmywa cię z nóg, ciskając o Tobą o ziemię. Tracisz przytomność. Budzisz się, gdy słońce chyli się ku zachodowi. Żywiołaki zniknęły w głębinach. Masz próbkę wody w butach i pancerzu, co musi wystarczyć. Jesteś poobijany i mokry.

[KARA]

Tracisz 4 Punkty Zdrowia. Otrzymujesz 4 PD.

Wróć do wyboru misji w paragrafie 78.



AKT IV: DOM DLA UMARŁYCH

82.

Opuszczasz świątynię i kierujesz się na południe, gdzie dym gryzie w oczy bardziej niż piasek. Budowa Cmentarza to eufemizm. To masowe wykopaliska. Setki niewolników kopią w twardej, skalistej ziemi rowy, które mają stać się zbiorowymi mogiłami.

Widok jest przygnębiający.

Ludzie padają z wycieńczenia, a nadzorcy tylko krzyczą, by pracowali szybciej.

– To nie idzie! – wrzeszczy jeden z inżynierów, kopiąc w zablokowany wózek z kamieniami.

– Koła ugrzęzły, a ci tutaj nie mają siły, by pociągnąć własne nogi, a co dopiero ten gruz! Widzisz, że jeśli wózek nie ruszy, cała linia stanie, a Razul nie będzie zadowolony z opóźnień. Postanawiasz wziąć sprawy w swoje ręce.

[TEST SIŁY]

Chwytasz za liny. Wózek jest wypełniony bazaltem.

Sukces:

Twoje mięśnie napinają się jak postronki. Z niehumanicznym wysiłkiem wyrywasz wóz z koleiny. Koła zgrzytają, ale ładunek rusza. Robotnicy patrzą na ciebie z podziwem, a inżynier kiwa głową. Praca rusza pełną parą.

Idź do 83.

Porażka:

Szarpiesz, ale wóz ani drgnie. Nadwerężasz ramię. Dopiero z pomocą trzech innych niewolników udaje się go ruszyć, ale straciłeś mnóstwo energii.

[KONSEKWENCJA]

Otrzymujesz status Spowolnienie (Ruch 1) na 1 turę w najbliższej walce.

Mimo bólu, praca zostaje wykonana.

Idź do 83.

83.

Wracasz do Komendanta Razula. Słońce już zachodzi.

– Raport? – rzuca krótko, nie podnosząc wzroku znad talerza.

Opowiadasz o postępach. Razul wydaje się ukontentowany.

– Dobrze. Mniej trupów na wierzchu to mniej problemów z zapachem i... tym co z nich wyłazi. Zasłużyłeś na odpoczynek. Wyśpij się. Jutro nie będziesz przerzucał kamieni. Jutro jedziemy na pustynię. Ubierz się w coś, co robi wrażenie.

[ODPOCZYNEK / MISJE POBOCZNE]

Masz noc dla siebie w kwaterach gościnnych Świątyni.

A. Idziesz spać, by zregenerować siły. (Usuwa negatywne statusy).

B. Rozglądasz się po obozie J'Zharów (Jeśli masz zaległe sprawy/handel).

AKT V: SMOCZE DZIECI

84.

Świt na pustyni zazwyczaj przynosi oślepiające światło, ale dzisiaj jest inaczej. Niebo zasnuły ciężkie, ołowiane chmury. Powietrze jest gęste, naelektryzowane. To nie jest pogoda na handel, to pogoda na zły omen.

Konwój J'Zharów rusza w milczeniu. Nie ma tu niewolników, tylko elita straży i sam Komendant Razul na opancerzonym koniu.

Jedziecie w głąb „Ziemi Niczyjej” – pustkowia, gdzie nawet skorpiony boją się zapuszczać. Po godzinach jazdy zatrzymujecie się pośrodku niczego. Wokół tylko płaski horyzont i cisza przed burzą.

– Szyk! – rozkazuje Razul.

J’Zharowie ustawiają wozy w okrąg, ale nie wyciągają broni. Stają na baczność, z głowami lekko pochylonymi. To nie strach. To szacunek.

85.

Z tumanów kurzu wyłania się czarny powóz bez koni, ciągnięty przez dziwne, masywne bestie przypominające bezskrzydłe smoki.

Wóz zatrzymuje się. Drzwi otwierają się z sykiem.

Wychodzą z niego postacie wysokie na dwa i pół metra. Są owinięte w czarne płaszcze, ale spod materiału wystają ręce pokryte łuską i zakończone szponami. Ich twarze są kamienne, pozbawione mimiki, a oczy płoną nienaturalnym, fioletowym blaskiem.

To Darkharowie.

Razul podjeżdża do nich. Wymiana zdań jest krótka, w języku, którego nie znasz. Darkharzy przekazują J’Zharom ciężkie, ołowiane skrzynie (prawdopodobnie złoto lub magiczne artefakty), a J’Zharowie oddają im wozy pełne zapasów i broni.

Transakcja kończy się. Istoty znikają w swoim powozie i odjeżdżają w stronę gór.

86.

Gdy konwój rusza w drogę powrotną, podjeżdżasz do Razula.

– Komendancie... co to było? Kto to był? – pytasz, wciąż czując dreszcz na plecach.

Razul zapala cygaro, zaciągając się głęboko.

– To? To nasi najlepsi klienci. I największy koszmar Monachów. To Darkharowie. Dzieci Avaraka.

Widząc twoje zdziwienie, Razul zaczyna opowieść, jakby mówił o starej legendzie, a nie o potworach, z którymi przed chwilą handlował.

– Mówią wam, że Avarak był po prostu „Smokiem Chaosu”, bestią do zabicia. Bzdura. Avarak był geniuszem. Psychopatą, owszem, ale najinteligentniejszym z całej czwórki. Miał dar... ludzie go kochali. Jego słowa były słodsze od miodu i twardsze od stali. Stworzył sektę. Darkharzy to jego potomkowie.

Razul splota na piasek.

– Kiedyś byli ludźmi. Ale podczas Wielkiej Wojny, Avarak starł się z Vyrhalisem na ich wyspie. Ogon Smoka Wiatru uciął Avarakowi kawał ciała, który wpadł do ich świętej studni – Fontanny. Woda zmieszała się ze smoczą krwią. Avarak, wiedząc, że przegrywa, kazał im pić. „Pijcie moją krew, a staniecie się wieczni” – tak im powiedział.

87.

– I wypili? – dopytujesz.

– Do ostatniej kropli. Zmieniło ich to. Dali im regenerację – utnij takiemu rękę, a odrośnie w godzinę. Dali im magię Chaosu. Potężną, ale dziką. Nikt ich nie nauczył jej kontrolować, więc czasem ich zaklęcia wysadzają ich samych w powietrze. A Avarak? Rzucił się na Vyrhalisa w samobójczym ataku. Zabił go, ale sam zginął z rąk tych świętoszków w kapturach.

– Więc dlaczego z nimi handlujemy? – pytasz. – Dlaczego nie widać ich w miastach?

– Bo ludzie się ich boją – wzrusza ramionami Razul. – Monachi Terrae zrobili im gębę potworów. Mówią, że są skażeni, że ich dotyk to śmierć. Ale złoto Darkharów nie śmierdzi, a ich magia... bywa użyteczna.

– A co dokładnie mówią o nich Monachi? – drążysz temat. – Czy to prawda, że...

Razul gwałtownie ściąga wodze, zatrzymując konia. Patrzy na ciebie zimno.

– Zadajesz za dużo pytań, najemniku. Jesteś tu od machania mieczem, nie od filozofii. Są tematy, których się nie porusza, jeśli chce się dożyć emerytury.

– Uważam, że to temat do poruszenia, skoro mam ich chronić – odpowiadasz hardo.

Nagle powietrze pęka. Fioletowa błyskawica uderza w piasek tuż obok wozu. To nie burza. To rozdarcie rzeczywistości – skutek uboczny obecności magii chaosu w tym miejscu. Z wyrwy w przestrzeni wyłania się istota, która nie powinna istnieć.

88.

– Wędrowiec Pustki! – krzyczy Razul, dobywając szabli. – Bronić ładunku!

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Wędrowiec Pustki

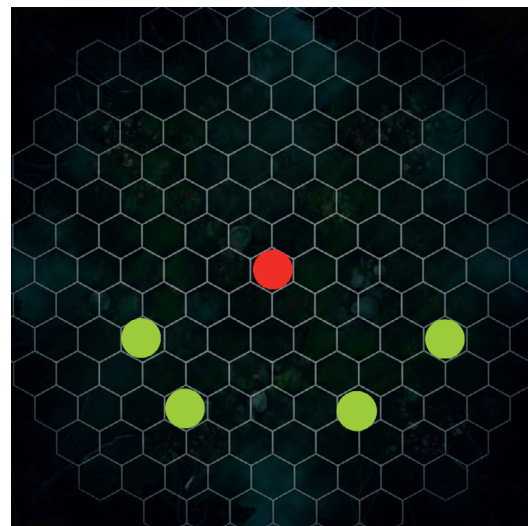
Opis wroga: Istota wygląda jak cień ubrany w łachmany, lewitujący nad ziemią. Zamiast twarzy ma wirującą pustkę.

Jeśli wygrasz: Istota zapada się w sobie z dźwiękiem tłuczonego szkła. Znika, nie zostawiając śladu.

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Idź do 89.



Jeśli przegrasz: Razul i jego gwardia ratują cię, ale zostajesz ciężko ranny magią pustki. Twoja skóra w miejscu trafienia jest szara i martwa.

Idź do 89.

89.

Wracacie do Świątyni w milczeniu. Razul jest wściekły z powodu ataku, ale też zamyślony. Ty jesteś wyczerpany, ale twoja głowa pęka od nowych informacji.

Darkharzy nie są bezmyślnymi potworami. Są ofiarami wojny bogów, tak jak ty. A Monachi Terrae... oni wyraźnie chcą, by świat o nich zapomniał.

Wchodzisz do swojej kwatery, czując, że ta gra robi się coraz bardziej niebezpieczna.

Każdy gracz otrzymuje 4 PD.

Odblokowano dostęp do Siedziby J'Zharów (Możesz tu teraz handlować i się leczyć)

AKT VI: SERCE Z PIASKU I KŁAMSTW

90.

Wchodzisz do gabinetu Komendanta Razula. Powietrze jest duszne od dymu cygar i zapachu potu. Razul czyści paznokcie sztyletem, patrząc na ciebie z leniwym zainteresowaniem.

Decydujesz się na ryzykowny krok. Podchodzisz bliżej i ściszasz głos.

– Mam dość kłaniania się kapturom, Komendancie. Mnisi traktują mnie jak psa, rzucając ochłapy wiedzy. Chcę stać po stronie tych, którzy płacą złotem, a nie obietnicami zbawienia. Razul przestaje dłubać w paznokciach. Uśmiecha się krzywo.

– Chcesz być J’Zharem? To wymaga więcej niż chciwości. To wymaga... elastyczności kręgosłupa.

Proponujesz układ: będziesz jego oczami i uszami w obozie Monachii. Będziesz kłamać dla J’Zharów.

– Brzmi słodko – mruczy Razul. – Ale słowa są tanie. Jeśli chcesz wejść do rodziny, musisz udowodnić, że znasz nasze ścieżki. Jedź do Morven. W Porcie, w „Zaułku Wisielca”, szukaj człowieka imieniem Kassim. Znajdziesz go po symbolu piramidy z okiem wydrapanym na murze. To nasz kontakt w Gildii Złodziei. Załatw z nim „sprawę długu”. Jeśli wrócisz cały, pogadamy.

91.

Podróż do Morven i z powrotem to wir wydarzeń. Odnajdujesz Kassima w cieniu portowych doków. (To krótki epizod, testujący twoją lojalność).

Wątek Gildii Złodziei

Po załatwieniu sprawy – czy to siłą, czy sprytem – wracasz z dowodem wykonania zadania. Ale zanim wrócisz do Razula, idziesz do Corvusa.

Mnich słucha twojej relacji o infiltracji J’Zharów. Zamiast oburzenia, na jego twarzy maluje się satysfakcja.

– Doskonale. Podwójny agent. Będą myśleli, że cię mają, podczas gdy to ty trzymasz ich na smyczy.

Corvus podaje ci mały, drewniany żeton z symbolem liścia.

– Będziemy potrzebować stałego przepływu informacji. W karczmie „Zębátka i Kufel”, zawsze przed zachodem słońca, będzie czekać kobieta z rasy Silvian. Elfka. Przekazuj jej wszystko, co usłyszysz od Razula. Ona znajdzie mnie.

Zgadzasz się. Gra pozorów rozpoczęta. Wracasz na pustynię.

92.

Zaharyjska Świątynia. Rzucasz dowód od Kassima na biurko Razula.

Komendant gwiżdże z uznaniem.

– No, no. Szybko i brutalnie. Podoba mi się. Witaj w... przedsionku rodziny.

Wykorzystujesz moment, by wdroić plan Arkantana.

– Jest jeszcze jedna sprawa, Komendancie. Mnisi... oni są zdesperowani. Chcą jednej z jaskiń w Grzbiecie Wrathgara. Tej starej, zawalonej dziury na wschodzie. Chcą tam zrobić „Lazaret” dla zakażonych górników. Żeby odizolować zarazę od zdrowej siły roboczej.

Razul drapie się po brodzie.

– Tamtą dziurę? Jest bezużyteczna. Same nietoperze i smród. Jeśli zabiorą tam tych kaszających durniów i przestaną mi truć resztę załogi... Zgoda. Niech biorą. Podpiszę zgodę, jak wrócimy.

– Wrócimy? – pytasz.

– Tak. Czas na prawdziwą robotę. Moi górnicy coś znaleźli. Coś dużego.

93.

Schodzicie do Głębokiego Szybu. To nie jest ta sama kopalnia, w której pracują niewolnicy. To stary kompleks, przypominający krasnoludzkie ruiny, które widziałeś wcześniej, ale o wiele bardziej... obcy.

Ściany pulsują słabym światłem. Zapach w powietrzu jest duszący – pachnie jak ozon po burzy i stara krew. Krystaliczny pył osiada na skórze, powodując mrowienie.

Docieracie do ostatniej komnaty. Wielka sala, której środek zajmuje skamieniały organ wielkości domu.

To Serce Wrathgara.

– Po co wam to? – pytasz, starając się ukryć drżenie głosu. – To tylko kamień.

– Dla ciebie kamień – odpowiada Razul, patrząc chciwie na znalezisko. – Dla nas to emerytura. Darkharowie zapłacą za to fortunę.

Górnicy zaczynają montować wyciągarki, by wyrwać Serce ze skały. Gdy pierwsza lina napina się, jaskinia odpowiada. Ziemia pęka. Z odłamków obsydianu i kości formuje się strażnik.

94.

– Zostawić to! Bronić ładunku! – wrzeszczy Razul, cofając się.

[WALKA]

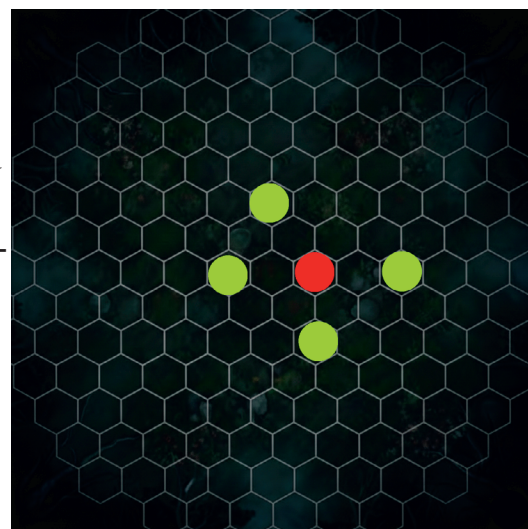
Przeciwnicy: 1x Kolos z Obsydianu.

Taktyka: Razul walczy u twojego boku, strzelając z łuku, co daje ci wsparcie (Co turę zadaje 5 obrażeń wybranemu wrogowi).

Po walce: Strażnicy padają w gruzy. Serce zostaje wyrwane. Czujesz, jak Sygnet Monachi w twojej kieszeni parzy cię w udo. To druga relikwia.

Każdy gracz otrzymuje 8 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.



95.

Droga powrotna przez pustynię odbywa się w milczeniu.

Zachód słońca barwi piasek na kolor krwi. Patrzysz na Zaharię – piękną i śmiertelną. Myślisz o kłamstwach, które opowiadasz i o tych, które słyszysz.

Razul przerywa ciszę, będąc w wyjątkowo dobrym humorze.

– Wiesz, dlaczego płacą tak dobrze? – wskazuje głową na wóz z Sercem. – Ich wódz, Har’Khaan, ma plan. Chcą wskrzesić swojego boga.

Zastygasz.

– Avaraka?

– Dokładnie. Potrzebują trzech elementów ciała Smoka Ziemi, Wody i Powietrza, by otworzyć pieczęć w Leżu Avaraka. Zasuszone Serce Wrathgara to Ziemia. Mają już Kość Palca... Przerywasz mu w myślach. Nie. Kość Palca mają Monisi. Ty ją zdobyłeś.

– ...i szukają Kłā Envryry – kończy Razul. – Gdy zbiorą trójkę, odprawią rytuał Krwawej Pełni. Przywrócą duszę Smoka Chaosu do ciała awatara.

96.

Twoje myśli pędzą. Monachi Terrae powiedzieli ci to samo: potrzebują Serca, Kości i Kłā. Ale twierdzili, że to do stworzenia Baterii, by podtrzymać bariery ochronne. Darkharowie chcą tych samych przedmiotów, by ożywić potwora.

Kto kłamie? A może obie strony chcą tego samego, tylko inaczej to nazywają?

Moc leczenia czy moc zniszczenia? Składniki są identyczne.

Milczysz, nie zdradzając się przed Razulem.

– Dobra robota dzisiaj – mówi Komendant, gdy wjeżdżacie do Świątyni. – Serce jutro pojedzie do klientów. A ty masz zadanie. Skoro mamy oddać tę jaskinię mnichom, jedź do nich. Niech przyślą tu jednego ze swoich magików. Niech uleczy moich górników, zanim przejmą ten grajdołek. Umowa to umowa.

Kiwasz głową. Masz teraz okazję porozmawiać z Corvusem. Musisz zapytać go o rytuał.

Musisz wiedzieć, czy pomagasz zbawcom, czy szaleńcom.

[NAGRODA]

Otrzymujesz 6 PD.

AKT VII: OBŁICZA BESTII

97.

Droga do Morven jest samotna, mimo tłumu na trakcie. Koła wozu stukają o bazalt, wybijając rytm twoich myśli.

Serce. Kieł. Kość.

Te trzy słowa wirują ci w głowie. Dwie frakcje. Dwa cele: uleczenie świata i zniszczenie świata. Ale składniki te same. Czy to możliwe, że magia jest neutralna, a liczy się intencja? A może Monachi kłamią?

Patrzysz na dymiące kominy Morven. Miasto wygląda jak wrzód na ciele ziemi. Kiedyś widziałeś w nim schronienie. Teraz widzisz klatkę. Każdy kaszlący przechodzień, każdy patrol Verbenów – wszyscy są nieświadomymi pionkami w grze, której zasad nikt nie rozumie.

Wjeżdżasz na plac katedralny. Namiot Corvusa stoi tam, gdzie zawsze – cichy i niepozorny, ukrywający podziemia pełne tajemnic.

98.

Schodzisz do kwatery głównej. Brat Corvus i Valerius pochylają się nad starym zwojem.

Gdy wchodzisz, podnoszą wzrok. W ich oczach widzisz nadzieję.

– Udało się? – pyta Corvus.

– Tak – odpowiadasz. – Razul podpisał zgodę. Jaskinia na wschodzie jest wasza. W zamian musicie wysłać medyka do kopalni.

Mnich i Arkantan wymieniają tryumfalne spojrzenia.

– Doskonale! – woła Valerius, zacierając łuskowate dłonie. – Mamy przyczółek. Możemy zacząć poszukiwania...

– Nie ma czego szukać – przerywasz im chłodno.

Zalega cisza.

Opowiadasz im o Głębokim Szybie. O walce z Kolosem. I o tym, co Razul kazał wyciągnąć.

O Zaszuszonim Sercu Wrathgara, które teraz spoczywa w skarbcu J'Zharów, czekając na Darkharów.

Twarz Valeriusa, zazwyczaj maska spokoju, wykrzywia się w przerażeniu. Jego gadzie źrenice zwężają się do cieniutkich kresek.

– Zaczęło się... – szepcze, opadając na krzesło. – Spóźniliśmy się.

99.

Arkantan zaczyna mówić szybko, nerwowo.

– Nie rozumiesz... To koniec równowagi. Podczas Katakizmu Vyrhalis pokonał Avaraka, ale cena była straszliwa. Avarak nie umarł w pełni. Jego esencja została rozbita. Jeśli Darkharowie mają Serce... mają klucz do ciała. Mamy Kieł Envyry i Kość Palca, które zdobyliśmy dzięki tobie i naszym szpiegom, ale to na nic! Bez Serca nie zamkniemy bariery. Ale oni... oni mogą użyć Serca, by otworzyć wrota.

– Zjednoczona armia Darkharów pod wodzą awatara Avaraka zmiecie Cesarstwo w tydzień

– dodaje Corvus, blady jak ściana. – Nasza jaskinia jest teraz bezużyteczna. Przegraliśmy wyścig o Ziemię.

Patrzysz na ich panikę. Coś ci nie pasuje.

– Zaraz – mówisz powoli. – Razul powiedział, że Darkharowie potrzebują Serca, Kła i Kości, by ożywić boga. Wy powiedzieliście mi, że potrzebujecie Serca, Kła i Kości, by stworzyć „baterię”. Te same składniki. Ten sam rytuał?

Podchodzisz bliżej stołu.

– Czy wy na pewno chcecie ich powstrzymać? Czy może po prostu chcecie tej mocy dla siebie? To nie brzmi jak lekarstwo na chorobę. To brzmi jak walka o koronę.

100.

Corvus uderza dłonią w stół. Pergaminy spadają na ziemię.

– Jak śmiesz?! – krzyczy, a jego twarz czerwienieje z gniewu. – To bezczelne porównanie! Jesteśmy sługami ludzkości! Darkharowie to pomioty chaosu! Myślisz, że leczenie Szklanych Płuc bierze się z powietrza? Potrzebujemy mocy, by powstrzymać krystalizację!

Oddycha ciężko, patrząc na ciebie z góry.

– Chyba ci się coś pomyliło, agencie. Nie płacimy ci za bycie detektywem. Nie jesteś tu od myślenia nad teologią. Jesteś tu od wykonywania zadań.

Valerius kładzie rękę na ramieniu mnicha, uciszając go, ale patrzy na ciebie chłodno.

– Gdyby chodziło tylko o Vyrhalisa i władzę, nie tracilibyśmy energii na ratowanie żebraków w lazaretach. Zaufaj nam. Albo zaufaj temu, co widzisz na ulicach.

Corvus prostuje się.

– Musimy wiedzieć, kiedy i gdzie dojdzie do przekazania Serca. Musimy przejąć ten ładunek, zanim trafi do rąk Har'Khaana. Wracaj do Zaharii. Weźmiesz ze sobą Brata Juliana. To młody, naiwny medyk. Będzie twoją przykrywką. Wypełnij umowę z Razulem, uspij jego czujność i dowiedz się o szczegółach transakcji. Bez odbioru.

101.

Podróż powrotna z Bratem Julianem jest męcząca w inny sposób. Młody mnich jest pełen entuzjazmu, ciągle mówi o misji niesienia pomocy i o „świętości” Corvusa. Każde jego słowo sprawia, że czujesz się bardziej brudny. Wiesz rzeczy, o których on nie ma pojęcia.

Docieracie do Świątyni J'Zharów.

Komendant Razul wita was przed wejściem do kopalni. Widząc mnicha, uśmiecha się szeroko.

– A więc Monachi mają honor! – woła. – Rzadki widok. Bierz się do roboty, klecho. Moi ludzie kaszlą krwią.

Julian kłania się i biegnie do baraków z rannymi.

Razul podchodzi do ciebie, klepiąc cię po plecach.

– Dobra robota. Wywiązałeś się z umowy. Lubię takich ludzi. Konkretnych. Lojalnych.

Jego uśmiech nieco gaśnie, a głos cichnie.

– Słuchaj... Jest sprawa. Kiedy ja zajmowałem się twoim mnichem, ktoś pytał o ciebie. Ktoś ważny.

Wskazuje na zacieniony namiot z dala od zgiełku obozu. Stoi przy nim dwóch wysokich strażników w czarnych płaszczach.

– To emisariusz Darkharów. Przyjechał ustalić szczegóły transportu Serca. Ale... powiedział, że chce poznać osobę, która będzie chronić ładunek. Chce poznać ciebie.

Razul patrzy na ciebie podejrzliwie.

– Nie wiem, skąd o tobie wiedzą. Ale Darkharowie nie proszą dwa razy. Idź tam. I na bogów, nie zepsuj tego interesu, bo obaj skończymy jako karma dla sępów.

102.

Podchodzisz do namiotu. Strażnicy wpuszczają cię bez słowa. Wnętrze jest ciemne, pachnie kadzidłem o zapachu spalonego drewna.

Pośrodku stoi postać. Jest wysoka, chuda, ubrana w szaty, które zdają się pochłaniać światło. Gdy odwraca się do ciebie, widzisz twarz ukrytą za maską z czarnego szkła.

Ale głos, który słyszysz, nie jest stłumiony. Brzmi czysto i... ludzko. Zbyt ludzko.

– Więc to jest ten kamyk, który wywołuje lawinę – mówi Agent Darkharów. – Monachi myślą, że jesteś ich. J'Zharowie myślą, że jesteś ich. A ja... ja zastanawiam się, kim jesteś naprawdę.

Agent zdejmuje maskę. Spodziewałeś się potwora. Widzisz twarz, która wygląda prawie jak elfia, ale pokryta delikatną, fioletową siecią żył. Oczy są całkowicie czarne.

– Nazywam się Nyx. I wiem, że szukasz odpowiedzi, których mnisi ci nie dali. Usiądź. Porozmawiajmy o tym, co naprawdę stanie się, gdy Serce zacznie bić.

AKT VIII: MASKI OPADAJĄ

103.

Siedzisz w namiocie, a Nyx, Agent Darkharów, wpatruje się w ciebie swoimi czarnymi, bezdennymi oczami. Jego postawa jest luźna, niemal arystokratyczna. Nie wyczuwasz od niego agresji, jedynie chłód starożytnej istoty, która widziała zbyt wiele.

– Witaj – mówi spokojnym, aksamitnym głosem. – Świetnie się spisałeś jako podwójny agent. Naprawdę. Prawie ci się udało to ukryć.

Zrywasz się z krzesła, dłoń wędruje do broni. Próbujesz tłumaczyć, kłamać, zaprzeczać, ale Nyx unosi dłoń. Ten gest, choć delikatny, niesie ze sobą taką władzę, że siadasz z powrotem.

– Wy, ludzie... – wzdycha, a na jego twarzy pojawia się cień uśmiechu. – Jesteście tak ślepi, że to aż urocze. Naprawdę myślisz, że J'Zharowie to głupcy? Że Razul, weteran tysiąca

intryg i bitew, wpuściłby cię do Głębokiego Szybu, gdyby nie wiedział, kim jesteś? Przecież jeszcze niedawno byłeś dla nich śmieciem, mięsem armatnim, które miało zdechnąć przy wydobywaniu.

Nyx podchodzi do karafki i nalewa sobie wina.

– Wiedzieliśmy o tobie od momentu, gdy Corvus dał ci ten sygnet. Pozwoliliśmy ci działać, bo byłeś użyteczny. Potrzebowaliśmy kogoś, kto zmusi Mnichów do ruchu. Na szczęście, Monachi są akurat z tych naiwnych. Oni tobie ufają. Wierzą w każde słowo, które im przynosisz.

104.

Agent Darkharów siada naprzeciwko ciebie.

– Dlatego stoisz teraz przed wyborem. Pewnie nasłuchiłeś się bajek o nas. Że jesteśmy potworami, że pragniemy władzy nad światem, że chcemy spalić wasze miasta. Pomyśl chwilę. Pochyla się, a jego oczy lśnią.

– Gdybyśmy chcieli wojny, to razem z flotą i złotem J'Zharów roznieśliśmy to wasze nędzne, zadymione Cesarstwo w drzazgi w ciągu trzech poranków. Mamy potęgę, o jakiej wam się nie śniło. A jednak... siedzimy na pustkowiach. Dlaczego?

Milczysz. Nyx kontynuuje lekcję historii, której nie znajdziesz w księgach Verbenów.

– Prawda jest inna. Avarak zmarł... to fakt. Ale nie na darmo i nie jako bestia. Na łożu śmierci, zamiast po prostu odejść i zostawić nas na pastwę Vyrhalisa, dokonał wyboru. Wybrał jednego z nas, by oddać swoją duszę w zamian za przetrwanie całego rodu.

Nyx odsłania ramię. Pod skórą pulsują fioletowe żyły – dowód magii, ale i przekleństwa.

– Nie do końca wiedzieliśmy, z czym to się wiąże. My, Darkharzy, nie starzejemy się. Jesteśmy nieśmiertelni, ale... jałowi. Nie możemy się rozmnażać. Jesteśmy ostatnim pokoleniem. Wymieramy powoli, w ciszy. Nasza jedyna misja to zdjęcie tej klątwy, która była jednocześnie naszym ratunkiem.

105.

– Nie chcemy wskrzesić Avaraka, by niszczył świat – głos Nyxa staje się cichy, pełen smutku. – Kar'nah, syn naszego króla, ostatnia nadzieja naszego ludu... jego dusza została zaklęta w szczątkach smoka, by przetrwać. Chcemy wskrzesić Jego. Chcemy odzyskać przyszłość.

Wskazuje w stronę, gdzie leży obóz Mnichów.

– To Mnisi są prawdziwym zagrożeniem. Próbują za wszelką cenę zdobyć siłę, by dokończyć dzieło Vyrhalisa – Smoka Porządku, który w rzeczywistości jest Smokiem Tyranii. Chcą przywrócić go do życia, by narzucić światu absolutną kontrolę.

– A choroba? – pytasz cicho.

– Choroba to obłuda – parska Nyx. – Wy, ludzie, żyjecie za krótko, by to dostrzec. My wiedzieliśmy to już wcześniej. Szklane Płuca to narzędzie. Pięknie sprzedaje się w waszych przygłupawych miastach, prawda? Strach przed zarazą sprawia, że oddajecie wolność za obietnicę leczenia. A kto ma lekarstwo? Monachi. Najlepszą kontrolą jest strach.

106.

Nyx wstaje i otwiera wyjście z namiotu. Wpuszcza do środka pustynny wiatr.

– Nie interesują mnie twoje poglądy ani twoje życie. Możesz stąd wyjść. To my rozdajemy

tutaj karty. Chcesz? Idź do swojego Pana, Corvusa. Przekaż mu wszystko. Spotkamy się na polu walki, gdzie i tak zginiesz, nie wiedząc nawet, o co walczysz. Twoja próżność i chęć bycia „bohaterem” pewnie pchnie cię w ich ramiona.

Odwraca się plecami do ciebie, jakbyś przestał go obchodzić.

– Ale możesz też... przejrzeć na oczy. Dołącz do nas. Bądź pierwszym człowiekiem, który stanie po stronie prawdy. Zabierzemy cię na nasze ziemie, sam zobaczysz Kar’naha.

Jego głos twardnieje.

– Ale ostrzegam cię. Jak tylko dowieziemy Serce do Leża Avaraka, Monachi wpadną w szal. Przysięgam ci, że Chaos pochłonie miasta – nie przez nas, ale przez nich. Mnisi magicznie wzmocnią chorobę, by wywołać panikę i zmusić ludzi do posłuszeństwa. A potwory, z którymi walczyłeś... one staną przy boku Mnichów. Bo to Mnisi je stworzyli.

Stoisz w progu namiotu. Za tobą pustynia i prawda Darkharów. Przed tobą droga do Morven i obietnice Monachów.

Musisz wybrać. Teraz.

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

[OSTATECZNY WYBÓR ŚCIEŻKI]

ŚCIEŻKA 1: WIERNOŚĆ ZAKONOWI (Zakończenie B Ład/Tyrania)

Odrzucasz słowa Nyxa. Uważasz, że to manipulacja demona. Monachi ratują ludzi, widziałeś to. Darkharowie to potwory. Wychodzisz z namiotu, gotów donieść Corvusowi o planach transportu i urządzić zasadzkę, by zniszczyć Serce.

Cel: Zatrzymać Darkharów, pomóc Monachom stworzyć „Baterię” (lub wskrzesić Vyrhali-sa).

Idź do rozdziału finałowego: CENĄ JEST PRAWDA (115.)

ŚCIEŻKA 2: PRZYMIERZE Z CHAOSEM (Zakończenie A Wolność/Niepewność)

Wierzysz Nyxowi. Układanka w końcu pasuje – dziwne zachowanie Corvusa, tajemnicze pochodzenie choroby, mutacje. Postanawiasz zdradzić Mnichów. Wsiadasz do wozu Darkharów, by chronić Serce przed Zakonem.

Cel: Dostarczyć Serce do Leża, wskrzesić Kar’naha i obalić władzę Monachów.

Idź do rozdziału finałowego: PRZEBUDZENIE SMOKA. (107.)

EPILOG A: PRZEBUDZENIE SMOKA

107.

– Zostaję z wami – mówisz cicho. Słowa te ważą więcej niż stal.

Nyx unosi brwi w geście zdziwienia, ale szybko zastępuje je szacunek. Kłania się lekko.

– Dobrze. Pamiętaj jednak, człowieku: od teraz jesteś częścią rodziny, a w rodzinie zdra-

da boli najbardziej. Znamy każdy twój krok. Twoje słowo jest dla nas cenniejsze niż złoto J'Zharów – jeśli je złamiesz, szybko zamilczysz na wieki.

Nie ma czasu na ceremonie. Pod osłoną nocy ładujecie Serce Wrathgara na czarny okręt Darkharów. Gdy statek odbija od brzegu, patrzysz na oddalającą się Zaharię. Czujesz dziwną pustkę. Wszystko, w co wierzyłeś – choroba, świętość Monachów, twoja rola „wybawiciela” – okazało się kłamstwem. Byłeś marionetką. Ale teraz... teraz sznurki zostały odcięte.

108.

Dopływacie do Leża Avaraka. Spodziewałeś się piekła, siarki i dymu. Zamiast tego, wyspa wita cię ciszą i... czystością. Powietrze tutaj nie ma tego metalicznego posmaku krystalizacji, który dusił cię w Morven. Jest rześkie, naelektryzowane surową mocą.

Na brzegu czekają setki Darkharów. Widok ten mrozi krew w żyłach – jakbyś wszedł do jaskini lwów. Są wysocy, majestatyczni i przerażający. Ich dłonie pokryte łuską lśnią od zaklęć.

Prowadzą cię do Komnaty Źródła. Na środku sali, przy wielkiej kaplicy, stoi on – Dar'o'dim, Król Darkharów i ojciec Kar'Naha. Jego zbroja ze srebra, czerni i złota wygląda, jakby została wykuta z samego nocnego nieba. Za nim widać Studnię – wodospad błękitnofioletowej energii, która nie jest ani wodą, ani ogniem.

– Już czas – szepcze Nyx.

Dar'o'dim odwraca się powoli. Jego obecność przytłacza.

– Człowiek? – pyta głębokim basem. – Czyżby ten szpieg, o którym donoszono? Tutaj?

– Zrozumiał – odpowiada krótko Nyx.

Król kiwa głową. W jego oczach nie ma nienawiści do ludzi, jest tylko zmęczenie ojca.

– Niech tak będzie. Rozpocznijmy. Kar'nah wystarczająco długo czekał w ciemności.

109.

Kapłani układają Serce, Kiel i Kość na ołtarzu. Dar'o'dim zaczyna inkantację w Smoczej Mowie. Dźwięki są twarde i wibrujące. Cała komnata zaczyna drżeć. Woda w studni rozbłyśka oślepiającym fioletem.

Wtedy rozlega się dźwięk, który nie pasuje do tej ceremonii. Dzwony.

Jeden z Darkharów, stojący na czatach, mówi spokojnym, niemal znudzonym głosem:

– Monachi Terrae. Mamy towarzystwo.

Dar'o'dim przerywa śpiew, ale nie magię. Wyciąga wielki, dwuręczny miecz, który zapłonął fioletowym ogniem.

– Czas stanąć do walki. Za syna!

Wybiegacie na mury. Widzisz flotę Zakonu cumującą przy plaży. Ale z ładowni nie wychodzą tylko rycerze. Wychodzą bestie. Ghule, gargulce, spaczne istoty.

Dar'o'dim staje obok ciebie.

– O tym mogłeś nie wiedzieć – mówi, patrząc na armię wroga. – Szklane Płuca to nie choroba. To inkubator. To była armia hodowana w ludzkich ciałach przez Monachów. Na walce z potworami się znasz... wiesz, co robić.

110.

Na czele armii inwazyjnej stoi Wielki Mistrz Zakonu

– Niewolnikowi możesz dać wszystko, a i tak pozostanie niewolnikiem! – krzyczy Mistrz, wskazując na ciebie kosturem. – Stajesz wśród oprawców, zdrajco! Miałeś skończyć w piachu, jako nawóz pod nowy ład!

Nagle twoje serce przeszywa ból tak silny, że padasz na kolana. Zaczynasz kaszleć krwią i szkłem.

– Zapomniałeś? – śmieje się Mnich. – Sam jesteś chory! Twoja użyteczność się skończyła. Czas umierać.

Twoje płuca zamieniają się w kryształ. Umierasz.

Dar'o'dim widzi to. Nie waha się. Łapie cię szponiastą ręką za ramię, wbijając pazury głęboko w twoje ciało.

– Nie dzisiaj – warczy.

Czujesz, jak obca krew, gorąca jak lawa, wpływa w twoje żyły. Ból znika, zastąpiony potęgą.

Twoja skóra twardnieje, pokrywając się delikatną łuską. Twoje oczy zmieniają się w gadzie.

– Teraz nie walczysz Z NAMI – mówi Dar'o'dim, podnosząc cię jak piórko. – Jesteś NAMI. Do walki!

[STATUS SPECJALNY - DAR KRWI]

Jesteś teraz pół Darkharem.

Efekt: Każdą walkę do końca gry rozpoczynasz ze statusem Wzmocnienie (Zadajesz +50% obrażeń) na 2 tury. Twoje Maksymalne Zdrowie wzrasta o 10.

111. [BITWA O PRZYSZŁOŚĆ FAZA 1]

Plaża płonie. Monachi rzucają przeciwko wam swoje „dzieci”.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Wędrowiec Pustki + 1x Minotaur (Zmutowany gwardzista).

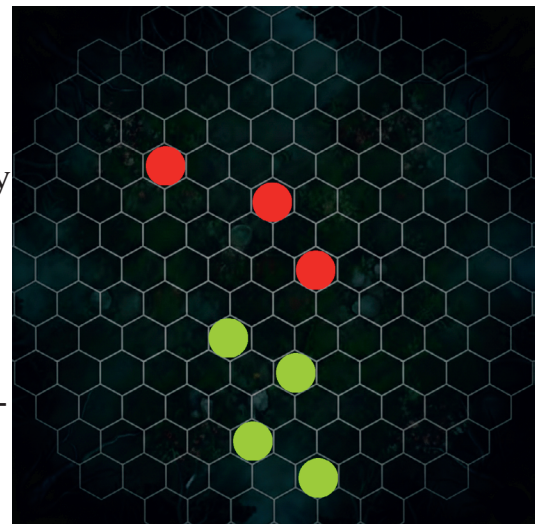
Opis: Bestie są szybkie i bezlitosne, ale ty jesteś silniejszy niż kiedykolwiek.

Po walce: Odrzucacie pierwszą falę, ale jest ich zbyt wielu.

– Do komnaty! – ryczy Dar'o'dim. – Musimy bronić ołtarza!

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.



112. [BITWA O PRZYSZŁOŚĆ FAZA 2]

Wycofujecie się do korytarzy. Tutaj ciasnota działa na waszą korzyść, ale Monachi wysyłają swoje elitarne eksperymenty.

[WALKA]

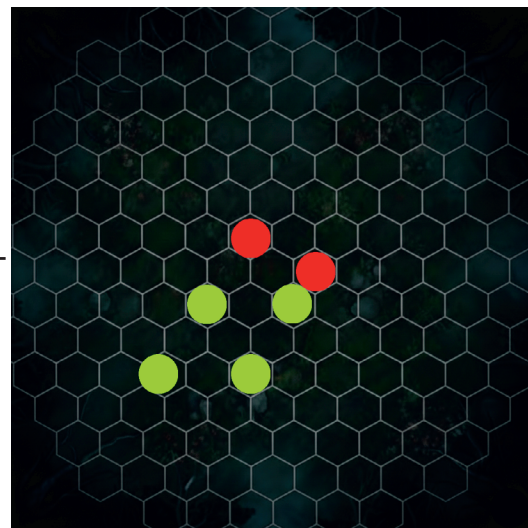
Przeciwnicy: 1x Doppelganger + 1x Piekielny Ogar.

Po walce: Jesteś wyczerpany, ale adrenalina i smocza krew nie pozwalają ci upaść. Wbiegacie do Komnaty Źródła. Dar'o'dim wraca do kaplicy, podtrzymując barierę jedną ręką, a drugą trzymając miecz.

– Jeszcze chwilę, synku! – krzyczy do wirującej energii.

Każdy gracz otrzymuje 4 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.



113. [BITWA O PRZYSZŁOŚĆ FAZA 3]

Drzwi wylatują z zawiasów. Do środka wkracza Anioł Cierpienia – najstraszliwszy twór Mnichów, istota zrobiona z ostrzy i bólu.

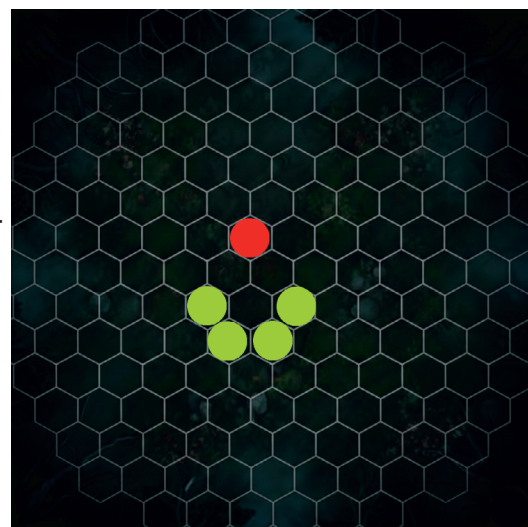
[WALKA]

Przeciwnik: 1x Anioł Cierpienia (Potwór nr 35).

114. [OSTATECZNE STARCIE]

Anioł pada. Do sali wchodzi Wielki Mistrz w towarzystwie Arkantana Zdrajcy.

– Imponujące – mówi Mistrz, otrzepując szatę z kurzu. – Czas sprawdzić, czy nasze szkolenie było skuteczne. Zabić ich.



[WALKA Z BOSSEM]

Przeciwnicy: Wielki Mistrz Monachi (Bestiariusz nr 44.)

+ Arkantan (Bestiariusz nr 43.).

[ZAKOŃCZENIE WARIANTY]

JEŚLI WYGRALIŚCIE WALKĘ:

Mnisi padają na kolana, krztusząc się krwią. Wielki Mistrz patrzy na Króla Darkharów z nienawiścią.

– Udało ci się... – charczy. – Więc tak kończy się ten spór, bracie?

Dar’o’dim podchodzi do niego. W jego oczach nie ma tryumfu, jest tylko smutek.

– Nie rozumiem twojej głupoty – mówi cicho. – Doskonale wiesz, że walczyliśmy o coś więcej niż władzę. Zawsze byłeś tym „ukochanym synem”, ale twoja ambicja cię oślepiła. Jak ciężko było pojąć, że najwięksi dowódcy zawsze mają najgłośniejszy pogrzeb?

Dar’o’dim unosi miecz.

– Nie chciałem tego robić. Ale na ponownych narodzinach twojego bratanka cię nie będzie. Żegnaj.

Cięcie jest szybkie i czyste. Ciało Mistrza osuwa się do Studni.

Energia w kaplicy eksploduje. Z jasnego światła wyłania się postać – młody Darkhar o oczach pełnych gwiazd. Kar’nah.

Wychodzisz z komnaty na zewnątrz. Słońce wschodzi nad nowym światem. Twoje ciało jest inne, twoja dusza jest inna. Ciężko zrozumieć, co się właściwie stało, ale czujesz spokój.

Trafiłeś do domu. Może świat będzie płonął, a może rozkwitnie – ale to już nie jest twój problem. Twoim problemem jest teraz posprzątanie w domu.

KONIEC GRY ZWYCIĘSTWO.

JEŚLI PRZEGRALIŚCIE WALKĘ:

Jesteś zbyt wolny. Wielki Mistrz wypowiada zaklęcie, a kamienny fragment sufitu uderza cię w głowę. Padasz, ogłuszony, widząc tylko rozmazane kształty.

Widzisz, jak Mnich podbiega do Dar’o’dima, przebija go włócznią i wrzuca do Studni, która natychmiast gaśnie, stając się szarą, martwą wodą.

Potem podchodzi do ciebie. Jego twarz jest spokojna, niemal litościwa.

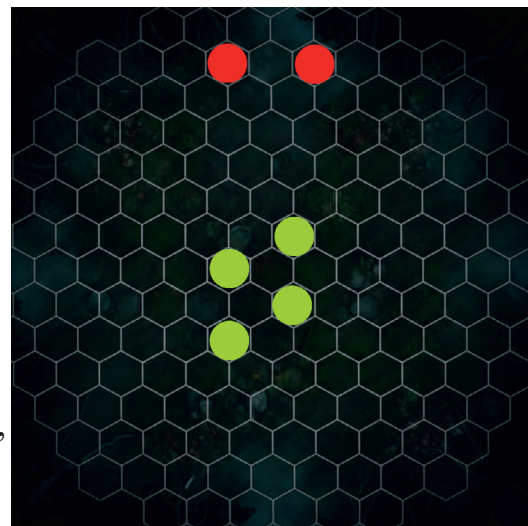
– A słowo ciałem się stało – szepcze. – Zdychaj.

Błysk ostrza.

Śmierć nie jest głośna. Nie boli. Nie jest przerażająca. Po prostu nastaje. Ciemność jest kojąca. Twoja część historii się kończy. Monachi wygrali. Ty byłeś tylko przypisem na marginesie ich świętej księgi.

A świat? Świat nie kończy się z hukiem. Kończy się cichym westchnieniem umierającego żołnierza.

KONIEC GRY PORAŻKA.



EPILOG B: CENA JEST PRAWDA

115.

Patrzysz na Agenta Darkharów z chłodną determinacją.

– Zostaję wierny Mnichom – twój głos jest oschły, pozbawiony emocji. – Oni dali mi cel, gdy byłem nikim. Widziałem, jak leczą ludzi, podczas gdy wy ukrywacie się w cieniu. Dlaczego miałbym ufać potworom?

Wstajesz, kładąc dłoń na rękojeści.

– Zachowajmy honor. Jeśli trzeba, będziemy walczyć, ale nie chcę przelewać krwi za politykę. Chcę wyleczyć ten świat.

Nyx patrzy na ciebie z mieszaniną litości i niedowierzania.

– Poważnie? – pyta cicho. – Dalej uważasz, że to choroba motywuje Mnichów? Twoje ciało może i żyje, ale twój umysł jest już martwy. Zniewolony.

Otwiera wyjście z namiotu.

– Wracaj do nich. Powiedz im, że to się już zaczęło. Choć domniemam, że doskonale o tym wiesz. Nie zabiję cię tutaj. Gdy spotkamy się następnym razem, zginiesz z honorem.

Wybiegasz na pustynię. Twój koń galopuje na granicy wytrzymałości. Wiesz, że czas ucieka.

116.

Wpadasz do Morven zdyszany, prosto do namiotu dowodzenia. Opowiadasz Corvusowi i Valeriusowi o spotkaniu i planach Darkharów.

Mnich kiwa głową, nie okazując zaskoczenia.

– Dobrze się spisałeś – mówi. – Lojalność to rzadka cnota.

Zwraca się do Arkantana.

– Czas zwołać Armię. Dar'o'dim nie będzie czekać.

Valerius wychodzi przed namiot. Nabiera powietrza i wydaje z siebie krzyk – ale to nie jest ludzki głos. To potężny, wibrujący grzmot, Prastara Mowa, której nauczył ich Vyrhalis. Dźwięk niesie się echem, krusząc szyby w oknach.

– W ciągu czterech kwadransów będą tu wszyscy – mówi Corvus, podnosząc wyczerpanego maga z ziemi. – Czas nadszedł.

117.

Idziecie do portu. To, co tam widzisz, mrozi krew w żyłach.

Cała flota wojenna Verbenów i Monachów jest gotowa. Na pokładach stoją setki żołnierzy.

Ale to nie wszystko. Na tylnych pokładach, w klatkach i na łańcuchach, widzisz... potwory. Ghule, Gargulce, stwory, z którymi walczyłeś. Są spokojne, posłuszne woli Mnichów.

– O co tutaj chodzi? – pytasz, cofając się o krok.

Corvus kładzie ci rękę na ramieniu. Jego uśmiech jest ojcowski, ale oczy zimne.

– Szklane Płuca to nie choroba, synu. To zatrucie czystą magią. A my potrafimy ją kontrolować. Dlatego możemy leczyć... i dlatego możemy tworzyć.

– To nie ma sensu! – krzyczysz. – Darkharowie mieli rację! To wy to stworzyliście!

– To polityka – odpowiada Mnich spokojnie. – Nikt nie umarł z powodu samej choroby. Objawy były bolesne, ale nie śmiertelne. Epidemia była kluczem do kontroli. Potrzebowaliśmy

pretekstu, by zbudować armię zdolną stawić czoła Avarakowi. Żadna rasa nie zjednoczyłaby się dobrowolnie. Strach ich zjednoczył.

– A trupy na farmie? Ci ludzie, którzy zamienili się w bestie?

– Wypadki przy pracy. Gdy organizm umiera z przyczyn naturalnych, a jest nasycony magią, tracimy nad nim kontrolę. Dopóki mózg żyje, potwory są naszymi psami łańcuchowymi.

Wskazuje na okręt flagowy.

– Nie czas na dylematy moralne. Płyniemy zabić boga. A ty masz specjalne zadanie. Tylko Dar'o'dim wie, jak dokończyć rytuał. Musisz się do niego przekraść i go zabić. W otwartej walce jego magia nas zmiecie.

118.

Leże Avaraka. Wyspa wygląda jak otwarta rana na ciele oceanu. Fioletowe niebo, czarna ziemia, ruiny dawnej cywilizacji.

Dwie armie stają naprzeciw siebie. Darkharowie w lśniących pancerzach kontra połączone siły Cesarstwa i bestii Zakonu.

Dar'o'dim wychodzi przed szereg. Jego głos niesie się ponad polem bitwy.

– Bracie! W końcu się spotykamy. Ojciec nie byłby z nas dumny. Bratobójstwo nigdy nie jest rozwiązaniem!

Wielki Mistrz Monachi odpowiada z pokładu okrętu:

– Nigdy nie chciałem twojej krwi, Dar'o'dimie. Zawsze byłeś tym idealnym synem. Ale nasze wybory doprowadziły nas tutaj. Niech wygra Prawda!

Rozpoczyna się rzeź. Magia ściera się ze stalą. Ty wykorzystujesz chaos, by przemknąć do Głównej Komnaty.

Wejścia bronią dwa potężne Kolosy z Obsydianu.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Kolos z Obsydianu (Wysoki Pancerz, Powolne ataki).

(Jeśli wygrasz, wchodzisz do środka).

119.

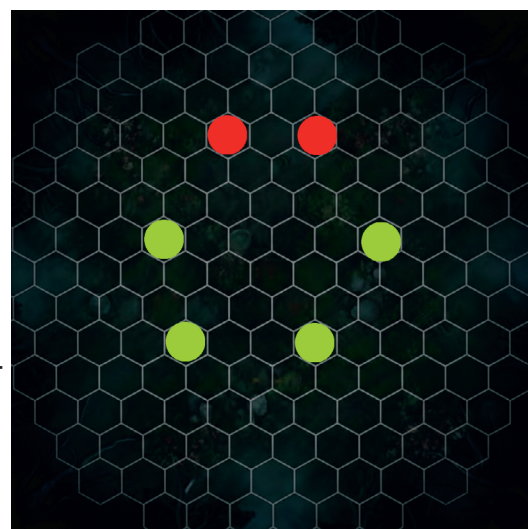
Jesteś w środku. Komnata wali się pod wpływem magicznych wstrząsów z zewnątrz. Musisz dotrzeć do Dar'o'dima niezauważony.

TEST 1 (INTELIGENCJA):

Przed tobą magiczne wrota zabezpieczone runami.

Sukces: Rozpoznajesz wzór. Wrota otwierają się bezszelestnie. (1 pkt sukcesu).

Porażka: Wyważasz je siłą magii/broni. Huk niesie się po korytarzu. (0 pkt).



TEST 2 (SIŁA):

Strop się zapada. Głaz blokuje przejście.

Sukces: Przesuwasz go powoli, robiąc przejście. (1 pkt sukcesu).

Porażka: Głaz spada, raniąc cię i robiąc hałas. (0 pkt).

TEST 3 (ZREĆZNOŚĆ):

Widzisz Dar'o'dima przy kaplicy. Jest odwrócony tyłem, skupiony na synu.

Sukces: Podkradasz się jak cień. (1 pkt sukcesu).

Porażka: Następujesz na luźną płytkę. (0 pkt).

[WYNIK TESTÓW]

Suma sukcesów 2 lub 3:

(Idź do 120).

Suma sukcesów 0 lub 1:

(Idź do 121).

120.

Jesteś tuż za nim. Przykładasz sztylet do jego gardła. Król Darkharów zamiera.

– CZEKAJ! – krzyczy, nie próbując walczyć. – Najpierw chociaż mnie wysłuchaj!

Jego głos łamie się.

– Chodzi tylko o mojego syna. Pozwól mi to dokończyć... Sam widzisz, że mnisi cię oszukują. Wykorzystali cię. Jeśli chcesz to zakończyć krwią – zrób to. Ale zabij mnie z honorem, w walce, gdy skończę.

[OSTATECZNA DECYZJA]

A. Puszczasz go wolno i fabrykujesz jego śmierć. (Zdrada Zakonu w ostatniej chwili). Idź do 122.

B. Podrzynasz mu gardło. Zimna krew. Idź do 123.

C. Odrzucasz go i wyzywasz na pojedynek. Idź do 124.

121.

Dar'o'dim odwraca się błyskawicznie. W jego dłoni płonie fioletowy ogień, ale nie atakuje.

– Głuchy to ja nie jestem, człowieku – mówi smutno. – Wiem, po co tu jesteś. Ale proszę...

Spójrz na niego. Wskazuje na widmo syna w studni.

– Mnisi cię okłamali. Nie chcę wojny. Chcę odzyskać dziecko. Pozwól mi dokończyć, a potem niech się dzieje wola bogów.

[OSTATECZNA DECYZJA]

A. Opuszczasz broń. Pozwalasz mu dokończyć.

Idź do 122.

B. „Rozkazy to rozkazy”. Atakujesz.

Idź do 124.

122.

– Dość kłamstw – szepczesz. – Ratuj syna.

Mówisz Dar’o’dimowi, by uciekał w zgliszcza. Przecinasz sobie dłoń jego mieczem, by sfabrykować walkę. Król znika w cieniu, dziękując ci skinieniem głowy.

Wychodzisz do Mnichów.

– Zabity! Spadł w otchłań! – kłamiesz.

Corvus uśmiecha się tryumfalnie. – W końcu. Koniec.

Nagle świątynia eksploduje fioletowym światłem. Ziemia pęka. Odwracasz się.

Z krateru wyłania się gigantyczny kształt. To nie jest syn Dar’o’dima. To sam Avarak. Rytuał został przerwany w złym momencie lub Dar’o’dim popełnił błąd w pośpiechu.

Smok rycy, a świat drży w posadach. Rozpoczyna się Era Chaosu.

KONIEC GRY

123.

Nie wahasz się. Jeden ruch ręki. Król Darkharów pada martwy u stóp ołtarza, a wraz z nim nadzieja jego ludu. Energia w studni gaśnie.

Wychodzisz do zwycięskich wojsk Monachów. Jesteś bohaterem.

Mijają lata. Choroba zniknęła „cudownie” dnia następnego. Cesarstwo rozkwita pod żelazną ręką Zakonu. Ty zostałeś przyjęty w ich szeregi. Zgłębiasz tajniki magii, stając się potężnym Mnichem. Masz władzę, szacunek i bogactwo.

Ale w nocy, gdy nikt nie widzi, słyszysz głos Dar’o’dima. I wiesz, że pokój zbudowano na kłamstwie.

KONIEC GRY

124.

(WALKA Z BOSSEM: Dar’o’dim)

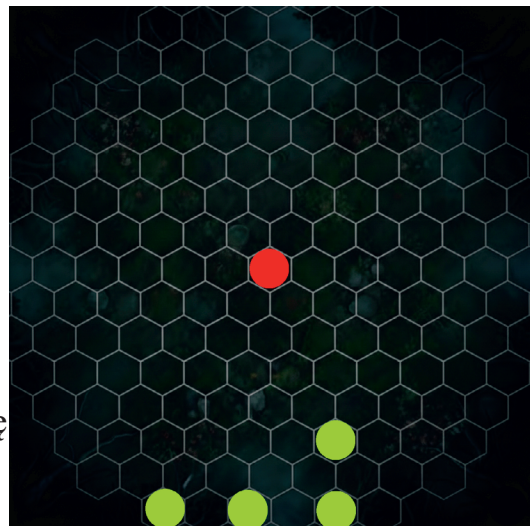
Stajecie naprzeciw siebie. Król walczy z furią ojca broniącego dziecka.

[WALKA]

Przeciwnik: Dar’o’dim (Bestiariusz nr 41.).

Jeśli wygrasz:

Zabijasz go w uczciwej walce. Jego ostatnie słowa to imię syna. Czujesz szacunek do wroga, ale obowiązek został spełniony. (Przejdź do narracji z 123.).



Jeśli przegrasz: Dar'o'dim przebija cię mieczem.

Upadasz. Widzisz, jak kończy rytuał.

– Śmierć nie jest głośna – myślisz, gdy światło gaśnie. – Po prostu nastaje.

Twoja historia się kończy. Nie byłeś bohaterem. Byłeś tylko przeszkodą.

KONIEC GRY PORAŻKA.