

Zmierzch Ery Smoków Kampania



AKT I: CIENIE W KANIONIE

71.

W namiocie Corvusa panuje półmrok. Mnich słucha twojego planu, gładząc brodę. Valerius, Arkantan, patrzy na ciebie swoimi oczami, w których błyska aprobata.

– Dywersja... – syczy Valerius. – To prymitywne, ale skuteczne. J'Zharowie kochają swoje złoto i broń bardziej niż życie. Gdy zobaczą ogień, zapomną o pilnowaniu pustej skały.

– Zgoda – przytakuje Corvus. – Wy zajmijcie się fajerwerkami. Ja i Valerius wejdziemy do szybu pod osłoną magii. Spotkamy się przy wejściu do kopalni.

Mnich wręcza ci Ładunki Alchemiczne – szklane kule wypełnione gęstą, zieloną cieczą.

– Ostrożnie z tym. To „Ogień Grecki” z domieszką siarki. Nie potrzebuje iskry, wystarczy uderzenie. Nie potknij się.

Teraz musisz zdecydować, jak dotrzeć na miejsce.

[WARIANT PODRÓŻY]

A. Jeśli ukończyłeś wątek Gildii Złodziei, znasz wejścia do starych podziemnych tuneli.

Idź do 72A.

B. Nie znasz podziemi. Musicie przebyć drogę na powierzchni, skradając się wzdłuż krawędzi kanionu.

Idź do 72B.

72A. (Droga Tunelami)

Wchodzicie w labirynt zapomnianych korytarzy. Śmierdzi tu stęchlizną, pleśnią i czymś słodkawym – zapachem rozkładu.

– Nienawidzę podziemi – szepcze jeden z twoich towarzyszy, ocierając pajęczynę z twarzy. – Mamy nad głowami tony skał i piachu.

– Lepiej skały niż strzały J'Zharów – odpowiadasz.

Podróż mija spokojnie, choć co jakiś czas słyszycie tupot małych stóp w ciemnościach.

Szczury? Czy coś gorszego? Nie sprawdzacie tego.

Wychodzicie na powierzchnię w małej szczelinie, zaledwie sto metrów od Obozu Zbrojenio-
wego J'Zharów. Mnich i Arkantan kiwają wam głowami i znikają w mroku, kierując się ku
wejściu do kopalni.

Ty ruszasz w stronę namiotów wroga.

Idź do 73.

72B. (Droga Kanionem)

Noc na pustyni jest zdradliwa. Księżyc oświecła dno kanionu bladym blaskiem, rzucając długie cienie. Idziecie górną krawędzią.

– Zbyt cicho – mruczy Valerius, idący obok ciebie. – Pustynia zazwyczaj żyje w nocy. Drapieżniki milczą. To zły znak.

– Może wyczuwają twoją magię – sugerujesz.
– Albo wyczuwają coś, czego my nie widzimy – odpowiada Arkantan.
Mimo niepokoju docieracie na miejsce bez przeszkód. Widzicie obóz J'Zharów w dole. Strażnicy są rozluźnieni, grają w kości przy ogniskach. Mnich i Arkantan oddzielają się, by zabezpieczyć wejście do kopalni.
Ty zaczynasz schodzić po skale w stronę składu broni.

Idź do 73.

73.
Jesteś w sercu obozu wroga. Skład broni to duży namiot oznaczony czerwonymi symbolami. Wokół kręcą się strażnicy, ale są pewni siebie. Nikt nie spodziewa się ataku w samym centrum ich terytorium.
Musisz podłożyć ładunki tak, by wybuch wyglądał na wypadek lub sabotaż wewnętrzny.

[TEST ZRĘCZNOŚCI - SKRADANIE]

Sukces:

Poruszasz się jak cień. Przemykasz za plecami strażników, gdy ci wymieniają się winem. Rozmieszczasz ładunki między beczkami z prochem i oliwą. Wycofujesz się bezpiecznie. Chwilę później noc rozświetla potężna eksplozja. Chaos. Krzyki. – Zdrada! To Varis! – słyszysz wrzaski J'Zharów. Nikt cię nie widział.
Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Idź do 75.

Porażka:

But chrzęści na żwirze. Jeden ze strażników odwraca się gwałtownie.
– Kto tam?! – sięga po róg alarmowy.
Masz ułamek sekundy. Musisz go uciszyć, zanim wezwie posiłki.

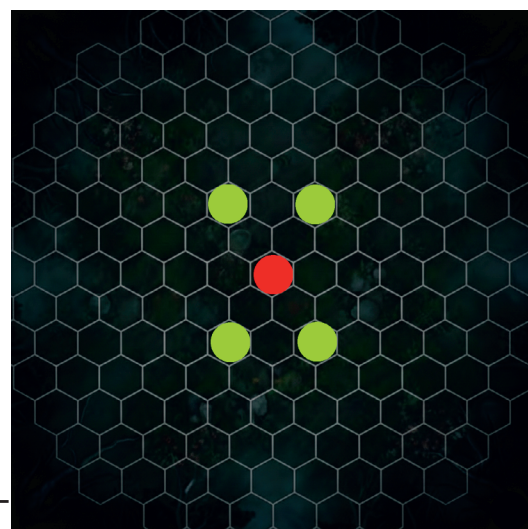
[SZYBKA WALKA]

Przeciwnik: 1x Najemnik J'Zharów (Bestiariusz nr 37)

Warunek: Musisz zabić go w 1 turze
Udało się (Zabiłeś w 1 turze): Strażnik pada bezgłośnie z nożem w gardle. Podkładasz ogień i uciekasz w zamieszaniu.

Idź do 75.

Nie udało się (Przeżył turę): Strażnik dmie w róg!
ALARM! Z namiotów wybiegają posiłki.



[WALKA]

Przeciwnicy: Dodatkowo 2x Najemnik J'Zharów.

Wygrana:

Stoisz nad ciałami wrogów, ciężko dysząc. Podpalasz skład, ale wiesz, że pościg ruszy łała chwila. Uciekasz w stronę kopalni.

Idź do 75.

Przegrana:

Upadasz na ziemię. Widzisz błysk nad głową... To Valerius! Arkantan teleportuje cię w bezpieczne miejsce, ale misja wisi na włosku.

– Amatorzy... – syczy. – Nie mamy czasu na kopalnię. Musimy uciekać, zanim ściągną tu całą armię.

Wracacie do Morven z niczym.

KONIEC WĄTKU (Porażka).

75.

Dywersja się udała. Łuna pożaru barwi niebo na pomarańczowo, odciągając uwagę od starego szybu.

Przy wejściu czekają Corvus, Valerius i kilku zaufanych górników. Arkantan unosi kostur. Powietrze faluje. Wejście do jaskini znika za iluzją litej skały. Jesteście bezpieczni... teoretycznie.

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Schodzicie w dół. Na dnie czeka Żelazny Golem – stary strażnik krasnoludów. Zanim zdążysz dobyć broni, Valerius podchodzi do niego. Dotyka czoła maszyny, szepcząc słowa mocy. Oczy golemu gasną. Maszyna zastyga w bezruchu.

– Prymitywna magia – komentuje Arkantan.

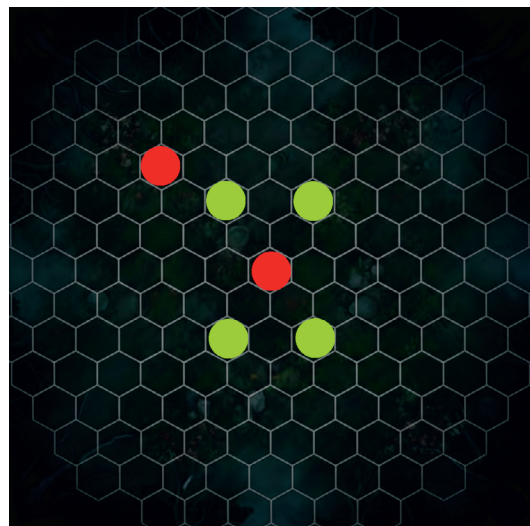
Górnicy rzucają się do pracy. Po godzinie, ze ściany wydobywają Kość Wrathgara. Jest wielka, żółtawa i pulsuje ciepłem. Macie to.

Wychodzicie na powierzchnię.

Nagle powietrze staje się zimne. Przy wyjściu, na głazie, siedzi postać w postrzępionym płaszczu z kapturem. Jej prawa ręka nie jest ludzka – emanuje purpurową, „zepsutą” magią, która zdaje się pożerać światło wokół.

Postać nie wstaje. Nie wyciąga broni.

– Oddajcie to – mówi głosem, który brzmi jak zgrzytanie kamieni. – Albo poznacie cenę sprzeciwu.



[DECYZJA]

A. Próbujesz oddać kość, uznając, że przeciwnik jest zbyt potężny.

Idź do 76.

B. Odmawiasz. „Zdobyliśmy to krwią. Nie oddamy.”

Idź do 77.

76.

Wyciągasz Kość w stronę postaci. Postać wyciąga purpurową dłoń...

– Nie! – krzyczy Valerius. Arkantan uderza kosturem o ziemię. Błysk światła oślepia wszystkich.

Czujesz szarpnięcie w żołądku. Teleportacja.

Ładujecie kilometr dalej. Ale górnicy zostali. Z oddali słyszycie ich krótki, urywany krzyk, a potem ciszę.

– Głupcze! – wrzeszczy Corvus. – Z Darkharami się nie negocjuje! Oni nie biorą jeńców! Jesteście bezpieczni, ale okupione to zostało krwią niewinnych.

Idź do 78.

77.

Zaciskasz dłoń na rękojeści broni. – Zejdź mi z drogi, albo cię przesunę.

Postać spod kaptura wydaje z siebie cichy, suchy śmiech.

– Odwaga... albo głupota. Nieistotne. Konsekwencje i tak nadejdą. Avarak pamięta.

Postać rozplywa się w purpurowym dymie, nie atakując. Zostawia was z uczuciem paraliżującego strachu.

Idź do 78.

78.

Ruszacie biegiem w stronę Morven. Valerius jest blady, jego oczy straciły blask. Milczy przez całą drogę.

[WYBÓR TRASY POWROTNEJ]

A. Wracacie tunelami (jeśli znane).

Idź do 78A.

B. Wracacie przez kanion.

Idź do 78B

78A.

Idziecie w ciemności.

– Co to było? – pytasz w końcu. – Nigdy nie widziałem, żebyś się bał, Valeriusie.

Arkantan przełyka ślinę.

– To był Dar'kharr – szepcze. – Mieszkańcy Mrocznej Wyspy. Niegdyś elfy, które oddały dusze Avarakowi za potęgę. Są zepsuci do szpiku kości. Myśleliśmy, że wyginęli albo zostali uwięzieni. Jeśli wrócili... to znaczy, że bariery pękają.

Docieracie do miasta w ponurym nastroju.

Idź do 79.

78B. (Kanion i Haraldzi)

Wychodzicie z wąwozu, gdy drogę zajeżdża wam oddział zbrojnych. Futra, topory, niebieskie tatuaże. Haraldzi.

– Stać! – krzyczą ich wódz, potężny wojownik z blizną przez oko.

Valerius chwytą cię za ramię. – Nie walcz. Nie mamy szans z Darkharami na plecach i Haraldami przed nami.

Harald mierzy was wzrokiem. – J'Zharowie płoną jak pochodnia, a wy wymykacie się z ich kopalni jak szczury. Co macie w workach?

[DECYZJA]

1. Kłamstwo (Test Inteligencji):

Sukces:

„Jesteśmy zwiadowcami Verbenów. Zaminowaliśmy teren. Jeśli nas zatrzymacie, wylecicie w powietrze razem z nami.” Haraldzi, widząc łunę pożaru, wierzą i cofają się z rechem.

„Niech Verbeni sami giną w swoim ogniu. Jazda stąd!”

Idź do 79.

Porażka:

„Łziesz jak pies.” Haraldzi otaczają was. Musisz zapłacić.

Przejdź do opcji 2.

2. Łapówka:

Rzucasz im część łupów z poprzednich misji.

[KOSZT]

Każdy gracz odrzuca 1 losową Kartę Ekwipunku.

Harald splota na ziemię, ale podnosi przedmiot. – To zapłata za przejście. Zjeżdżajcie.

Idź do 79.

79.

Bezpieczni w kryjówce pod namiotem, kładziecie Kość Wrathgara na stole.

Corvus zamyka wejście i rygluje drzwi. Jego twarz jest poważna jak nigdy dotąd.

– Spotkaliście Dar'khara – mówi cicho. – To zmienia wszystko. To nie jest już walka o leki czy pieniądze. To wyścig o koniec świata.

Valerius podchodzi do skrytki w ścianie. Wyciąga z niej przedmiot, którego wam wcześniej nie pokazywał. Błękitny, lśniący kryształ.

– To Kamień Duszy Vyrhalisa – mówi. – Serce Smoka Umysłu. Mamy Kość Smoka Ziemi. Brakuje nam ostatniego elementu.

Mnich wbija sztylet w mapę miasta, prosto w budynek z symbolem oka i miecza.

– Potrzebujemy Krwi Envry, Smoka Wody. Verbeni... Inkwizycja eksperymentowała na Voragenach latami, próbując destylować ich moc. Wiemy, że Główny Inkwizytor trzyma fiolet z Esencją Envry w swoim skarbcu.

Corvus patrzy na ciebie.

– Dar’kharrowie tu są. Oni też szukają składników, by przyzwać Avaraka w formie Niszczyciela. My musimy stworzyć Strażnika. Musimy włamać się do Inkwizycji, ukraść Krew i dotrzeć do Fontanny przed nimi. Nie ma czasu na plan B. Działamy SZYBKO.

Nagroda: Otrzymujesz Kość Wrathgara (Przedmiot Fabularny).

Każdy gracz otrzymuje 6 PD.

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem

Rozpoczyna się wyścig z czasem.

AKT II: KREW WODY

83.

Cytadela Inkwizycji to stalowy monolit wbijający się w niebo Morven. Budynek nie ma ozdób – jest funkcjonalny, zimny i przerażający. To tutaj znikają przeciwnicy Verbenów i ci, których uznano za „nieuleczalnie skażonych”.

Ukrywacie się w cieniu zaułka naprzeciwko głównej wieży. Arkantan Valerius wskazuje na jedno, oświetlone okno na wysokim piętrze.

– To gabinet Głównego Inkwizytora – szepcze. – Światło się pali. On nigdy nie śpi. Fiolet z Krwią Envry jest w środku, w jego prywatnym sejfie. Czuję jej pulsowanie stąd.

Corvus podaje ci linę z hakiem i kilka butelek z łatwopalną cieczą.

– My będziemy czekać przy bramie wschodniej. Masz jedną szansę. Jeśli cię złapią, nie znamy się.

Musisz dostać się do środka. Frontalne wejście to samobójstwo. Masz dwa plany.

[DECYZJA]

A. Dywersja (Ogień): Pod oknami wieży stoi wóz z sianem dla koni straży. Jeśli go podpalisz, dym i ogień wywołają panikę. Inkwizytor powinien wybiec, by kierować akcją gaśniczą lub ratować dokumenty. Wtedy wślizgniesz się do środka.

Idź do 84.

B. Ciche wejście (Wspinaczka): Inkwizytor może być zajęty lub drzemać. Wspinaczka po murze jest ryzykowna, ale pozwoli ci wejść prosto do jego gabinetu, gdy on wciąż tam jest. Liczysz na zaskoczenie.

Idź do 87.

84.

Podkradasz się do wozu. Strażnicy są zajęci grą w kości. Rozlewasz oliwę i krzesasz iskrę. Suche siano zajmuje się błyskawicznie. Płomienie liżą kamienne mury, a dym bucha prosto w otwarte okna wieży.

– Pożar! Do wiader! – krzyczą strażnicy.

Obserwujesz okno gabinetu.

[TEST INTELIGENCJI]

Sukces:

Widzisz sylwetkę Inkwizytora. Mężczyzna klnie szpetnie, chowa coś do kieszeni płaszcza i wybiega z pokoju, by opierdzielić strażników. Droga wolna. Wspinasz się po rynnie, wchodzisz do pustego gabinetu. Sejf jest otwarty – w pośpiechu zapomniał go zamknąć. Zabierasz fiolkę z błękitną ciecżą i znikasz w dymie, zanim ktokolwiek się zorientuje.

Idź do 86.

Porażka:

Dym jest gęsty, ale wiatr zmienia kierunek, odsłaniając twoją kryjówkę. Inkwizytor wychyla się przez okno. Nie panikuje. Widzi cię.

– Dywersja? Jakie to prymitywne – mówi chłodno, unosząc ciężką kuszę.

Słyszysz świst. Bełt wbija się w twoje ramię.

[OBRAŻENIA]

Wybrany gracz traci 3 Punkty Zdrowia.

Inkwizytor rygluje drzwi i czeka na ciebie w gabinecie. Nie masz wyboru, musisz wejść siłowo przez okno i walczyć.

Idź do 85.

85.

Wpadasz do środka. Gabinet jest surowy, pełen map i narzędzi chirurgicznych. Główny Inkwizytor, wysoki mężczyzna w szarym mundurze, stoi przy biurku. Jego dłoń spoczywa na sznurze dzwonu alarmowego.

– Szczur w pułapce – syczy, dobywając rapiera.

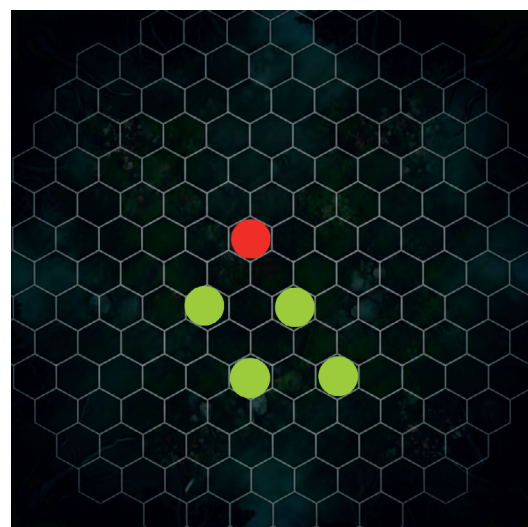
[WALKA SPECJALNA WYŚCIG Z CZASEM]

Przeciwnik: 1x Główny Inkwizytor (Bestiariusz nr 42.)

Cel: Musisz zabić go w ciągu 2 tur.

Sukces (Zabity w 2 tury): Twoje ostrze przebija jego gardło, zanim zdążył szarpnąć za sznur. Pada bezgłośnie. Przeszukujesz jego ciało i znajdujesz fiolkę. Uciekasz oknem w noc.

Idź do 86.



Porażka (Walka trwa dłużej): W 3. turze Inkwizytor szarpie za sznur. Dzwon zaczyna bić. Cała cytadela staje na nogi. Dobijasz go i zabierasz fiolkę, ale musisz uciekać pod ostrzałem kuszników. Bełty świszczą ci koło uszu, gdy skaczesz z murów. Jesteś ranny i przerażony, ale masz przedmiot.

Idź do 86.

87.

Wspinaczka po mokrym murze to koszmar. Palce bolą, a każdy kamień wydaje się śliski. Docierasz do parapetu. Zaglądasz do środka.

Inkwizytor siedzi przy biurku, z głową opartą na rękach. Śpi? A może tylko myśli? Fiolka stoi na blacie, obok niedopitego wina, lśniąc błękitnym światłem.

Wślizgujesz się do środka.

[TEST ZRĘCZNOŚCI]

Sukces:

Jesteś cichy jak śmierć. Podchodzisz do biurka. Inkwizytor chrapie cicho. Twoja dłoń zamyka się na fiolce. Wycofujesz się do okna. Gdy jesteś już na parapecie, on porusza się przez sen, ale się nie budzi. Perfekcyjna robota.

Idź do 86.

Porażka:

Deska w podłodze skrzypi przeraźliwie głośno. Inkwizytor otwiera oczy w ułamku sekundy. Reakcja weterana – chwyta miecz leżący na biurku i przewraca stół, robiąc z niego zasłonę. – Straże?! – krzyczy, ale nie czeka na pomoc. Atakuje.

Idź do 85.

86.

Biegniesz wąskimi uliczkami Morven, ściskając w dłoni zimne szkło. Za plecami słyszysz zamieszanie w wieży, ale zgubiłeś pościg w labiryncie biednych domów.

Docierasz do Wschodniej Bramy. W cieniu muru czekają Corvus i Valerius.

Mnich chwyta cię za ramiona, sprawdzając, czy nie jesteś ranny.

– Masz to?

Wyciągasz fiolkę. Ciecz w środku nie jest spokojna – wiruje jak sztorm w miniaturze. Esencja Envyry.

Valerius bierze ją ostrożnie, a jego oczy lśnią.

– Niemożliwe stało się faktem – szepcze Arkantan, patrząc na zebrane relikwie.

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

88.

Wracacie do kryjówki. Na stole lądują wszystkie trzy elementy.

Corvus układa je w trójkąt.

– Spójrzcie – mówi z nabożną czcią.

1. CIAŁO: Kość Wrathgara (Ziemia) – stabilność i forma.

2. KREW: Esencja Envyry (Woda) – życie i przepływ.

3. DUSZA: Kamień Vyrhalisa (Powietrze) – umysł i magia.

– Mamy wszystko – głos mnicha drży. – Darkharowie mogą mieć surową siłę Avaraka, ale my mamy harmonię trzech żywiołów. Jutro o świcie ruszymy do Smoczej Fontanny. Tam odprawimy rytuał i stworzymy barierę, która ocali ten świat.

Patrzysz na te przedmioty. Wyglądają niewinnie, ale czujesz bijącą od nich potęgę. Wiesz, że ta historia zbliża się do końca. Pytanie tylko – czy do szczęśliwego?

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 8 PD

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

Idź do 89.

AKT III: PRZEBUDZENIE RÓWNOWAGI

89.

Z błękitną fiolką w dłoni opuszczacie Morven. Zamiast wracać do namiotu, Corvus prowadzi was na wschód, ku Starym Lasom.

– Nie możemy dokonać rytuału w mieście – wyjaśnia mnich w biegu. – Magia Avaraka jest zbyt silna w murach Inkwizycji. Musimy udać się do Twierdzy Kael. Tam czeka Mędrzec. Podróż jest mordercza. Omijacie główne szlaki, bo wasze rysopisy wiszą już na każdej bramie. W końcu, po dwóch dniach marszu, docieracie do ukrytego w skale przejścia.

W Wielkiej Sali Twierdzy Kael wita was Elandor – najstarszy z mnichów, świadek Upadku.

– Czuję zapach wody i starej kości – mówi starzec, nie otwierając oczu. – Macie to.

Corvus kładzie artefakty na kamiennym stole.

1. Kość Wrathgara (Ziemia)

2. Esencja Envyry (Woda)

3. Kamień Vyrhalisa (Powietrze)

Elandor dotyka przedmiotów.

– To potężne składniki. Ale martwe. Potrzebują iskry. Katalizatora.

Starzec patrzy na was poważnie.

– Musi to być istota zrodzona z magii Wody. Ktoś, kto zrozumie Esencję Envyry, by nie spaliła nas wszystkich.

Arkantan spuszcza głowę.

– Zawiedliśmy. Nie mamy nikogo takiego.

[SPRAWDZENIE FABUŁY - GILDIA ZŁODZIEI]

WARIANT A (Ukończono wątek ratunkowy w kanałach):

Z cienia kolumnady wychodzi postać o łuskowatej skórze. To Nereus, kapłan Voragenów, którego uratowałeś.

– Woda zawsze znajdzie drogę – mówi melodyjnym głosem. – Mój lud czekał na ten dzień. Poprowadzę rytuał.

Elandor kiwa głową. – Twoja ofiara zostanie zapamiętana, synu wody.

Idź do 90.

WARIANT B (Nie wykonano misji ratunkowej):

Elandor wzdycha ciężko, a dźwięk ten przypomina zgrzyt kamieni.

– W takim razie ciężar musi udźwignąć Corvus. Ale on jest człowiekiem ziemi. Rytuał go spali. A wy będziecie musieli oddać część swojej vitalności, by utrzymać go przy życiu wystarczająco długo.

Mnich występuje naprzód. – Jestem gotów.

[KONSEKWENCJA TRWAŁA]

Każdy gracz traci 5 Punktów Zdrowia (zmniejsz Max HP) do końca gry.

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Idź do 90.

90.

Elandor unosi kostur. W powietrzu otwiera się wirująca wyrwa – Portal. Przez niego widać spaloną, fioletową ziemię.

– Wyspa Avaraka – mówi Mędrzec. – Nie mamy czasu na statki. Darkharowie już zaczęli przyzywanie. Ten portal przeniesie was prosto do Smoczej Fontanny. Pamiętajcie: Katalizator (Nereus lub Corvus) będzie bezbronny podczas splatania zaklęcia. Waszym jedynym zadaniem jest go chronić.

Wchodźcie w wir.

Łądujecie na czarnym piasku. Powietrze smakuje ozonem i siarką. Przed wami stoi wielka, kamienna misa – Fontanna. Nad nią lewituje Arcykapłan Darkharów, otoczony purpurową mgłą.

– Spóźniliście się, robaki! – krzyczy, a jego głos łamie się w nieludzki wizg. – Pan Zniszczenia nadchodzi!

Wasz Kapłan (Nereus/Corvus) biegnie do Fontanny i wylewa Esencję Envyry. Woda zaczyna świecić oślepiającym błękitem, walcząc z purpurą.

[FINAŁOWA WALKA: OCHRONA RYTUAŁU]

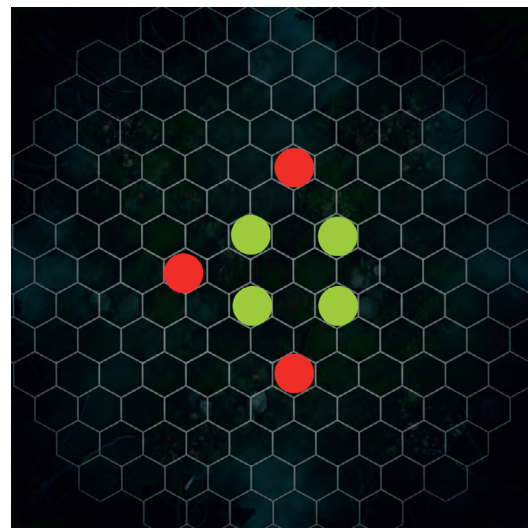
CEL: Przetrwaj 3 Tury, chroniąc Kapłana.

PRZECIWNICY:

1x Arcykapłan Darkharów + 2x Cienisty Pełzacz (przywoływane co turę).

TURA 1:

Pełzacze wyłaniają się z cienia i rzucają na bezbronnego Kapłana.



[DECYZJA TAKTYCZNA]

A. Agresja: Rzucacie się na potwory, by je zabić, zanim dotrą do celu.

Idź do 91.

B. Ochrona: Tworzycie żywy mur wokół Kapłana.

Efekt: Kapłan jest Nietykalny w tej turze. Wy otrzymujecie Automatyczne 3 obrażenia (bez rzutu na obronę), osłaniając go własnymi ciałami.

Idź do 91.

91. (Tura 2)

Arcykapłan widzi, że błękitne światło rośnie w siłę. Zaczyna inkantować Kłutwę Rozkładu, celując w waszego Kapłana.

[DECYZJA TAKTYCZNA]

Jeden z graczy musi przerwać czar Arcykapłana.

A. Kontra Magiczna (Test Inteligencji):

Sukces:

Rozpraszasz kłutwę. Rytuał trwa bez przeszkód.

Porażka:

Kłutwa uderza. Kapłan krzyczy z bólu. Rytuał zwalnia (Musicie wytrzymać dodatkową, 4. turę).

B. Fizyczne Przerwanie (Test Siły):

Sukces: Bronisz go, przerywając inkantację. Ale purpurowa błyskawica trafia w ciebie. Tracisz 50% obecnego Zdrowia.

Porażka:

Podłujesz. Kapłan obrywa. Rytuał zwalnia (+1 tura walki) ORAZ ty tracisz 50% Zdrowia od rykoszetu błyskawicy.

Idź do 92.

92. (Tura 3)

Arcykapłan wpada w szal. Jego ciało zaczyna pękać, wylewa się z niego czysta energia chaosu. Szarżuje sam na Fontannę, by zniszczyć artefakty fizycznie. To ostatni moment.

[ZADANIE GRUPOWE]

Każdy gracz wykonuje test swojego Najwyższego Atrybutu (Siła, Zręczność lub Inteligencja).

Jeśli 50% lub więcej testów to Sukcesy:

Odrzucacie Arcykapłana podmuchami ciosów i magii prosto w wir Fontanny. Energia go rozrywa.

Idź do 94.

Jeśli większość to Porażki:

Arcykapłan przebija się przez waszą obronę. Dochodzi do regularnej walki na śmierć i życie.

[WALKA]

Przeciwnik: 1x Arcykapłan Darkharów (Bestiariusz nr 39.)

Musicie go zabić, zanim on zabije Kapłana (5 tur)

Jeśli wygracie:

Idź do 94.

Jeśli przegracie: Avarak budzi się. Świat płonie.

Idź do 96.

94. (Final)

Arcykapłan znika w błysku energii. Wasz Kapłan (Nereus/Corvus) wrzuca do lśniącej wody Kość i Kamień.

Reakcja jest natychmiastowa.

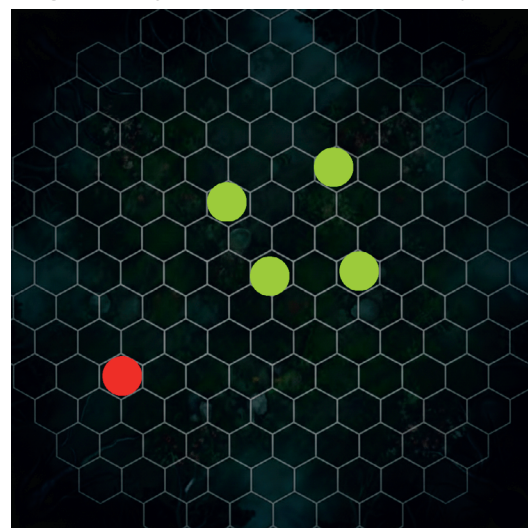
Błękitna woda (Envyra) oplata Kość (Wrathgara), tworząc szkielet, w który wnika Kamień (Vyrhalisa).

Purpurowy ogień Darkharów zostaje zduszony przez oślepiające, białe światło. To nie jest ogień zniszczenia. To światło stworzenia.

Z Fontanny wyłania się Vyrhalis. Nie jest potworem z łusek. Jest istotą z czystego światła i myśli. Jego skrzydła to zorza polarna, a oczy to mądrość wieków.

Smok otwiera usta i wydaje Dźwięk. To Pieśń Równowagi.

Wszyscy Darkharowie na wyspie padają na kolana, chwytając się za głowy. Szaleństwo opuszcza ich umysły, wypalone przez boską pieśń. Arcykapłan, jeśli przeżył, zastyga w błę-



kitny kryształ.

Vyrhalis spogląda na was (słyszycie jego głos w głowach):

– Zbudziliście Umysł, a nie Gniew. Równowaga wraca.

95. (Epilog - Zwycięstwo)

Jeśli rytuał prowadził Nereus (Wariant A):

Nereus wychodzi z Fontanny odmieniony. Jego łuski lśnią jak diamenty. Zostaje Pierwszym Patriarchą Nowego Zakonu Życia. Dzięki niemu rasa Voragenów przestaje być prześladowana, a on sam staje się symbolem jedności ras.

Jeśli rytuał prowadził Corvus (Wariant B):

Mnich uśmiecha się do was po raz ostatni. Jego ciało rozpływa się w światło i łączy z Vyrhalisem. Stał się częścią Równowagi. Arkantan Valerius płacze, ale są to łzy dumy. W Morven stanie pomnik Corvusa – człowieka, który oddał wszystko.

ŚWIAT PO GRZE:

W jednej chwili wszyscy chorzy na Szklane Płuca w Morven upadają, kaszląc... powietrzem. Kryształy w ich ciałach sublimują, znikają. Choroba odeszła.

Verbeni tracą monopol na władzę opartą na strachu i technologii.

Rozpoczyna się Era Vyrhalisa. Czas, w którym magia i technika mogą współistnieć, a nie walczyć.

Stoisz na brzegu wyspy, patrząc na wschód słońca. Nie jest ono przysłonięte dymem. Jest czyste.

Przeżyłeś. I ocaliłeś ich wszystkich.

KONIEC KAMPANII.

96. (Epilog - Porażka)

Wszystko dzieje się w zwolnionym tempie.

Arcykapłan Darkharów przebija waszą linię obrony. Purpurowa błyskawica strzela z jego dłoni, trafiając prosto w pierś waszego Kapłana (Nereusa lub Corvusa), który trzymał Esencję Envyry.

Fiolka wypada z jego martwych palców i rozbija się o kamień, zanim wpadnie do Fontanny. – Nie! – krzyk Arkantana ginie w ryku triumfu Darkhara.

Arcykapłan wrzuca do wiru swoje spaczony artefakty: Czaszkę demona i Fiolkę z Czarną Krwią.

Ziemia pęka. Fioletowy słup ognia strzela w niebo, przebijając chmury. Fala uderzeniowa odrzuca was na skraj krateru. Jesteście ranni, pokonani, zmuszeni patrzeć.

Z ognia wyłania się Avarak.

Nie jest to majestatyczny smok z legend. To monstrum z kości, lawy i nienawiści. Jego skrzydła to płomienie, a ryk kruszy skały. Nie ma w nim Umysłu Vyrhalisa. Jest tylko głód. Avarak wzbija się w powietrze, kierując się prosto na kontynent.

Widzicie, jak Morven płonie. Szklane Płuca nie znikają – chorzy zamieniają się w kryształowe posągi, które eksplodują, rozsiewając chaos. Verbeni, Mnisi, Gildia – wszyscy giną w ogniu w ciągu jednej nocy.

Siedzisz na spalonej wyspie, patrząc na koniec świata.

Valerius, Arkantan, patrzy na ciebie pustym wzrokiem.

– Mieliśmy szansę... – szepcze, zanim jego ciało rozsypuje się w popiół.

Przegrałeś. Ale w legendach, które opowiedzą nieliczni ocaleni w jaskiniach, zostaniecie zapamiętani jako ci, którzy próbowali. Jako Cienie, które rzuciły wyzwanie Słońcu Zniszczenia.

KONIEC KAMPANII.