

Zmierzch Ery Smoków Kampania

Rozdział X3



Rozdział X3

AKT I: PRZYPŁYW ŻELAZA



71.

Namiot Brata Corvusa tonie w półmroku, rozświetlanym jedynie przez drgające, magiczne kule Valeriusa. Atmosfera jest ciężka od dymu kadzideł i niewypowiedzianych oskarżeń. Mnich chodzi nerwowo od ściany do ściany.

– Nie mamy Kamienia Wrathgara – syczy Corvus. – Nasza pozycja słabnie z każdym dniem. Verbeni zaczynają zadawać pytania o znikające zapasy, J'Zharowie podnieśli ceny za milczenie. Czas szeptów się skończył. Potrzebujemy krzyku.

Zatrzymuje się przed tobą, wbijając w ciebie wzrok pełen desperacji.

– Wybrałeś wojnę, agencie. Powiedziałeś, że zjednoczysz wykluczonych. Że uderzymy pierwsi. Ale kim mamy uderzyć? Garstką chorych w lazaretach?

Wyciągasz zza pasa Topór i kładziesz ciężko na stole. Dźwięk uderzenia metalu o drewno ucisza mnicha.

– Nie potrzebujemy chorych – mówisz spokojnie. – Potrzebujemy Północy. Jarl Einar i jego Bracia Broni są mi winni przysługę. Ich topory są ostre, a głód walki jeszcze większy. Ściągnę ich tutaj.

Valerius, Arkantan, podnosi elfi łeb znad mapy.

– Haraldowie... – mruczy. – Barbarzyńcy. Nienawidzą magii. Ale nienawidzą Verbenów jeszcze bardziej. To ryzykowne narzędzie, człowieku. Mogą pociąć rękę, która ich karmi.

– Zaryzykuję – odpowiadasz.

Corvus wzdycha i wskazuje punkt na mapie, na północ od Morven, przy posępnym, skalistym wybrzeżu.

– Nie mogą wylądować w porcie. Gwardia Vespery zatopiłaby ich statki, zanim dobiliby do nabrzeża. Muszą przybić do Zatoki Wisielca. To stare, przekłete miejsce, osłonięte mgłą.

Nikt tam nie pływa. Oczyszczyć plażę. Rozpał sygnał. Niech twoi barbarzyńcy staną na naszej ziemi. Ale pamiętaj... oni walczą dla nas.

Gdy wychodzisz, uśmiechasz się pod nosem. „Dla nas”. Mnich wciąż myśli, że to on trzyma smycz.

72.

Podróż do Zatoki Wisielca zajmuje dwa dni. Krajobraz zmienia się z piaszczystego na błotnisty i skalisty. Powietrze jest tu ciężkie od soli i zgnilizny. Mgła, gęsta jak mleko, tłumi wszelkie dźwięki. Fale uderzają o brzeg z rytmicznym, ponurym hukiem.

Plaża jest usiana wrakami statków z dawnych epok. Ich żebra sterczą z piasku niczym kości wielorybów. To idealne miejsce na desant – ukryte, szerokie i martwe.

Stajesz na wydmie. Morze jest wzburzone. W oddali, we mgle, dostrzegasz zarysy drakkarów – smoczych łodzi z Isgardy. Są tu. Einar dotrzymał słowa.

Ale flota nie może przybić. Coś jest w wodzie. Coś, co sprawia, że woda kłębi się i pieni, a

drakkary muszą krążyć z dala od brzegu.

Schodzisz na plażę. Z wody, pomiędzy skał, zaczynają wychodzić istoty. To nie są zwykłe topielce. Woda wokół nich formuje się w humanoidalne kształty, utrzymywane magią starej kławy.

73.

Z morza wyłania się gigantyczna postać, zbudowana z wirującej wody, wodorostów i szczątków marynarzy. To Wodny Żywiołak, strażnik tej zatoki. Za nim pełzną pomniejsze bestie.

[WALKA]

1x Wodny Żywiołak (Potwór nr 15 z Planszетки Potworów).

2x Bagienny Topielec (Potwór nr 9).

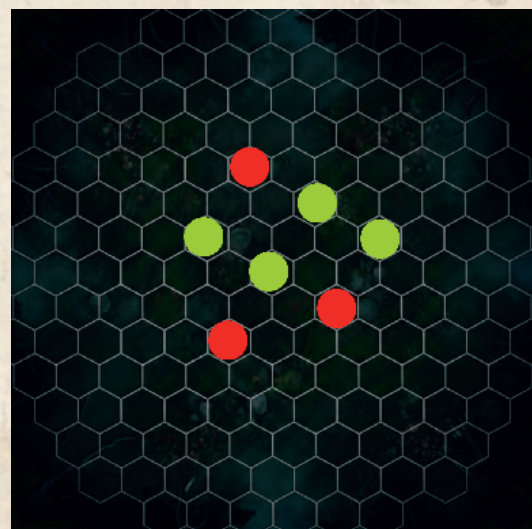
Jeśli wygrasz:

Żywiołak rozpada się z pluskiem, zmieniając się w zwykłą, morską wodę. Topielce uciekają w głębiny.

Plaża jest czysta.

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.



Idź do 74.

Jeśli przegrasz:

Fala porywa cię na skały. Budzisz się, wypływając słoną wodę. Widzisz, jak drakkary przebijają się przez bestie, a wikingowie lądują, wyrzynając potwory. Einar ratuje ci życie, ale patrzy na ciebie z politowaniem.

[KARA]

odrzucaś 1 losową Kartę Ekwipunku.

Idź do 74.

74.

Rozpalasz ogień na szczycie klifu. Płomień przebija mgłę.

Po chwili słyszysz dźwięk rogów. Drakkary wbijają się w piach. Setki wojowników w fu-trach i ciężkich zbrojach wyskakują na brzeg, ciągnąc skrzynie z bronią. Powietrze wypełnia się okrzykami w twardym języku północy.

Z największego okrętu, o dziobie w kształcie srebrnego wilka, schodzi Jarl Einar Kruszyciel. Obok niego kroczy Freya Żelaznooka.

Einar podchodzi do ciebie. Wygląda potężniej niż w Isgardzie. Tu, na ziemi wroga, wydaje się być w swoim żywiole.

– Wezwałeś nas, Bracie Tarczy – mówi Einar, ogarniając wzrokiem mglistą zatokę. – I oto jesteście. Cała potęga Isgardy na twoje zawołanie.

Opowiadasz mu o planie mnichów. O tym, że mają uderzyć na J'Zharów lub Verbenów, by zdobyć kamienie dla rytuału. O tym, że Monachi Terrae chcą ich użyć jako tarczy.

Einar śmieje się głośno. To dźwięk przypominający pękanie lodowca.

– Mnisi... – spluwa na piasek. – Ci chudzi ludzie w sukienkach myślą, że wilk będzie polował, by oddać mięso psom? Słuchaj mnie uważnie.

Kładzie ci ciężką dłoń na ramieniu i wskazuje na dymiące w oddali kominy Morven.

– Verbeni mają stal, ale nie mają ducha. J’Zharowie mają złoto, ale nie mają honoru. Monachi mają kłamstwa. A my? My mamy siłę.

Zbliża twarz do twojej.

– Dlaczego mamy umierać za ich rytuały? Dlaczego mamy walczyć o „równowagę”? Spójrz na ten kontynent. Jest słaby. Gnije od środka. Zasługuje na to, by rządził nim ktoś silny.

Ktoś, kto wypali zarazę ogniem i toporem.

Einar wyciąga swój topór i wbija go w ziemię Morven.

– Nie przybyliśmy tu jako najemnicy Corvusa. Przybyliśmy jako zdobywcy. A ty, mój przyjacielu, otworzyłeś nam drzwi. Pytanie brzmi: czy będziesz stał u boku zwycięzców, czy sługusów?

Zrozumiałeś, co zrobiłeś. Nie sprowadziłeś posiłków. Sprowadziłeś inwazję. I po raz pierwszy od początku tej przeklętej przygody, czujesz, że to może być jedyna droga. Verbeni cię wykorzystali. Mnisi tobą manipulowali. J’Zharowie tobą gardzili. Haraldowie... oni traktują cię jak brata.

– Jestem z wami, Jarlu – odpowiadasz. – Niech ten kontynent spłonie.

Freya uśmiecha się drapieżnie.

– Dobrze. Najpierw musimy nakarmić armię. Wioski wokół Morven są pełne zapasów, które Verbeni zabierają chłopom. My je... wyzwolimy. A potem zajmiemy się tymi waszymi kamieniami.

75.

Einar wręcza ci róg wojenny.

– Zadmij w niego, gdy będziesz gotów na rzeź. Na razie wracaj do Mnicha. Kłam mu w żywe oczy. Powiedz, że jesteśmy posłuszni. Niech myślą, że mają nas w garści, dopóki nie zaciśniemy im pętli na szyi.

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Wracasz do Morven. Miasto wydaje się teraz inne. Nie patrzysz już na nie jak na więzienie czy schronienie. Patrzysz na nie jak na łup.

AKT II: ZBOŻE I STAŁ

76.



Wracasz do Morven. Miasto tętni życiem, nieświadome tego, że na północnych plażach właśnie wylądowała armia inwazyjna. Udajesz się prosto do Katedry.

Brat Corvus wita cię z niecierpliwością.

– Widziałem ogień na wybrzeżu – mówi, nie odrywając wzroku od ksiąg. – Czy barbarzyńcy są na miejscu? Czy rozumieją, kto wydaje rozkazy?

Kłamiesz gładko, bez mrugnięcia okiem.

– Jarl Einar przyjął warunki. Jego ludzie obozują w ukryciu. Czekają na znak.

Corvus kiwa głową, zadowolony ze swojej rzekomej kontroli nad sytuacją.

– Doskonale. Niech czekają. Mamy pilniejszy problem. Logistyka. Miasto głoduje przez kwarantannę, a Verbeni donoszą, że spichlerze na zachodzie, w Wiosce Złotokłós, przestały przysyłać kontyngenty. Podobno załęgło się tam jakieś robactwo. Inkwizycja chce spalić plony, żeby „oczyścić teren”, ale nie możemy sobie pozwolić na stratę żywności. Jedź tam. Uratuj zboże. Jeśli Haraldowie mają walczyć, też będą musieli coś jeść... choć oficjalnie zboże ma trafić do miasta.

Dostajesz rozkaz od Verbenów, by eskortować Poborcę Podatkowego. Twoim prawdziwym celem jest jednak przejęcie żywności dla Einara.

77.

Docierasz do Wioski Złotokłós. To ponure miejsce. Pola, które powinny falować złotem, są szare od pyłu i ogołocone. Wioska jest otoczona przez oddział Verbenów.

Poborca Podatkowy, otyły urzędnik w binoklach, krzyczy na sołtysa:

– Nie obchodzą mnie wasze wymówki! Cesarzowa Vespera żąda kontyngentu! Jeśli silosy są puste, zabierzemy wasze zapasy na zimę!

– Ale panie! – płacze sołtys. – To nie my! To Rój! Wyszli z ziemi i pożerają wszystko! Jeśli wejdziecie do spichlerza, zginiecie!

Poborca prycha i każe żołnierzom wyważyć drzwi głównego silosa.

– Bajki dla dzieci. Otwierać!

Gdy wrota puszczają, ze środka nie wysypuje się ziarno. Wysypuje się chityna. Huk skrzydeł jest ogłuszający. Z wnętrza wylatuje gigantyczny owad, ociekający lepkiem śluzem, a za nim mniejsze trutnie. To zmutowane szkodniki, które urosły na magicznym pyłe.

78.

Verbeni otwierają ogień z muszkietów, ale kule odbijają się od pancerzy owadów. Poborca ucieka, piszcząc jak dziewczynka. Zostajesz ty, kilku przerażonych strażników i bestia.

[WALKA Z BOSSEM]

Przeciwnik: 1x Królowa Roju

Jeśli wygrasz:

Przecinasz odwłok Królowej. Bestia pada, wijąc się w drgawkach. Robactwo pierzcha. Spichlerz jest ocalony, choć część zboża jest skażona.

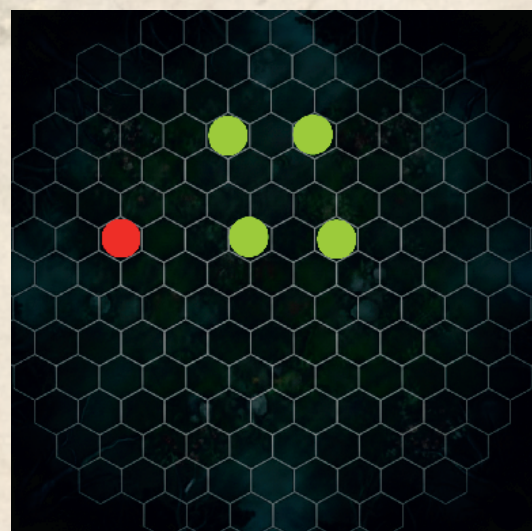
Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Idź do 79.

Jeśli przegrasz: Zostajesz użądłony i paraliżuje cię jad. Verbeni wyciągają cię w ostatniej chwili, podpalając spichlerz. Misja kończy się porażką – zboże płonie.

[KARA]



Tracisz 2 Punkty Zdrowia na stałe (osłabienie jadem) i nie zdobywasz zapasów dla wikin-
gów.

Idź do 81.

79.

Bitwa skończona. Poborca wychodzi zza wozu, otrzepując płaszcz.

– Dobra robota, najemniku. Co prawda straciliśmy dwóch ludzi, ale to akceptowalne straty. Zabezpiecz teren. Zaraz przyjadą wozy z Morven, żeby zabrać to zboże.

Zostajesz sam na sam z zapasami. Poborca poszedł pisać raport.

Z cienia lasu wyłania się postać. To Freya Żelaznooka, dowódczyni zwiadu Haraldów. Musiała śledzić was od samego miasta.

– Einar jest głodny – mówi cicho, opierając się o drzewo. – To zboże wystarczy nam na tydzień. Ale jeśli je zabierzemy, Verbeni będą wiedzieć, że tu jesteśmy.

Masz wybór, jak rozegrać tę sytuację. Musisz nakarmić armię, nie dekonspirując inwazji.

[DECYZJA]

A. Podstęp (Sabotaż raportu):

Przekonujesz Poborcę (Test Inteligencji), że zboże jest skażone jadem Królowej i nie nadaje się dla ludzi w mieście, ale musi zostać „zutylizowane” na miejscu. Gdy Verbeni odjadą, Freya zabierze „skażone” (w rzeczywistości zdrowe) worki.

B. „Atak Bandytów”:

Dajesz znak Freyi. Jej ludzie przebierają się za zwykłych bandytów (bez barw klanowych) i napadają na konwój, gdy ten ruszy. Ty będziesz „bronił” wozu, ale tak, żeby przegrać.

80.

(Jeśli wybrałeś A i zdałeś test / Lub wybrałeś B):

Plan się powiódł.

W wariancie A:

Poborca z obrzydzeniem każe zostawić zboże. – Nie będziemy truć obywateli. Niech zgnije. Gdy tylko znikną za wzgórzem, wozy Haraldów wyjeżdżają z lasu.

W wariancie B:

„Bandyty” (Haraldzi) rozbijają konwój. Ty leżysz w rowie z udawaną (lub prawdziwą) raną głowy. Poborca ucieka, krzycząc o bezprawiu. Freya rzuca ci worek ze złotem zrabowanym urzędnikowi. – Dobra aktorska gra, bracie.

[NAGRODA]

Otrzymujesz Złoty Naszyjnik Verbenów (Skradziony poborcy/Znaleziony).

Reputacja u Haraldów wzrasta: ”Żywiciel Armii”.

Otrzymujesz 4 PD.

81.

Wracasz do Morven. Poborca składa raport: „Zbiory utracone z przyczyn naturalnych/bandyckich”. Komandor Vespera jest wściekła, ale nie podejrzewa inwazji.

Corvus pyta cię na osobności:

– A co z Einaram? Co oni jedzą?

– Radzą sobie. Polują w lasach – odpowiadasz.

Mnich kiwa głową.

– Dobrze. Niech pozostaną dzicy. Wkrótce będą musieli zużyć tę energię.

Wieczorem spotykasz się potajemnie z Freyą w zaułku portowym.

– Einar jest zadowolony – mówi wojownicza. – Brzuchy pełne, topory ostre. Ale pytają o cel. Siedzimy w lesie jak szczury, a chcemy być wilkami. Kiedy uderzymy?

– Cierpliwości – odpowiadasz. – Musimy osłabić ich obronę od środka. Verbeni mają działa, a Monachi magię. Jeśli zaatakujemy teraz, wykrwawimy się na murach. Potrzebuję czasu, żeby wyłączyć ich zabawki.

Freja podaje ci mały, żelazny amulet w kształcie wilczego kła.

– To znak dla naszych zwiadowców. Od teraz będą cię osłaniać z cienia. Jeśli wpadniesz w kłopoty w mieście, zagwiżdż. Nie jesteś już sam.

Idziesz spać z poczuciem, że pętla się zaciska. Nie na twojej szyi, ale na szyi miasta, które cię odrzuciło.

AKT III: OCZY MURÓW

82.

Porannek w Morven jest zimny i mglisty. Dzwony Katedry biją na trwogę, ale nikt już nie zwraca na nie uwagi – stały się częścią tła, jak kaszel chorych.

Brat Corvus wzywa cię na mury obronne. Stoi tam w towarzystwie Kapitana Gwardii Verbenów. Kapitan to potężny mężczyzna zakuty w lśniąca, pełną płytową zbroję, zdobioną grawerunkami. Na plecach nosi wielką tarczę i dwuręczny miecz. Żadnej technologii – tylko czysta, hartowana stal i siła mięśni.

– Mamy problem na Północnej Baszcie – mówi Corvus, wskazując na samotną wieżę strażniczą na skraju murów. – To nasz główny punkt obserwacyjny na trakt z Kael. Od wczoraj magiczne runy ostrzegawcze milczą. Kapitan twierdzi, że jego ludzie nic nie widzą przez mgłę.

– Moi ludzie mają sokoli wzrok – burczy Kapitan Verbenów, opierając rękę na głowicy miecza. – Ale ta mgła nie jest naturalna. To sprawa czarownic albo tych dzikusów z lasu. Wyślij tam swojego „specjalistę”, mnichu. Niech sprawdzi, dlaczego wasze kamienne zabawki przestały działać.

Corvus ignoruje przytyk.

– Idź do Baszty. Sprawdź Gargulce. To magiczne konstrukty, które ożywają, gdy wyczują wroga. Jeśli śpią, to znaczy, że magia ochronna została przerwana. Napraw to. Morven nie może być ślepe.



83.

W drodze do Baszty, w ciemnym zaułku przy murach, czeka na ciebie Freya. Czyści szmatką ostrze topora.

– Wiem, gdzie idziesz – mówi cicho. – Einar chce przesunąć wojska bliżej murów pod osłoną tej mgły. Ale te przeklęte kamienne stwory na wieży wyczują naszą krew. Verbeni nie potrzebują oczu, jeśli mają magiczne alarmy.

Freya podchodzi bliżej.

– Nie naprawiaj ich. Zniszcz je. Musisz sprawić, by Północna Baszta pozostała ślepa. Ale zrób to tak, żeby mnich myślał, że to po prostu... awaria.

– Gargulce są twarde – zauważasz.

– Wiem. Są zrobione z granitu wzmocnionego magią Monachów. Verbeni używają ich jako ostatecznej obrony. Uderzaj w łączenia stawów. I uważaj – one nie czują bólu.

84.

Docierasz do Północnej Baszty. Wnętrze jest surowe i zimne. Nie ma tu maszyn ani rur – tylko kamienne schody, stojaki na kusze i ciężkie, dębowe wrota. Strażnicy Verbenów stoją nieruchomo jak posągi, z pawężami (wielkimi tarczami) ustawionymi w rzędzie. Ich dyscyplina jest nieludzka.

– Rozkaz od Corvusa – pokazujesz Sygnet.

Strażnik wpuszcza cię na szczyt wieży bez słowa.

Na dachu, pośród mgły, siedzą dwa Gargulce. Wyglądają jak groteskowe rzeźby, ale w ich kamiennych oczach tli się słabe, błękitne światło. To one podtrzymują barierę wykrywającą. Musisz je zniszczyć, by Einar mógł podejść pod mury.

Wyciągasz broń. Dźwięk stali o kamień budzi strażników. Kamienne skrzydła rozpościerają się z chrzęstem.

85.

Bestie nie ryczą. Atakują w ciszy, ciężkie i nieubłagane.

[WALKA]

Przeciwnicy: 2x Gargulec (Potwór nr 26 z Planszетки Potworów).

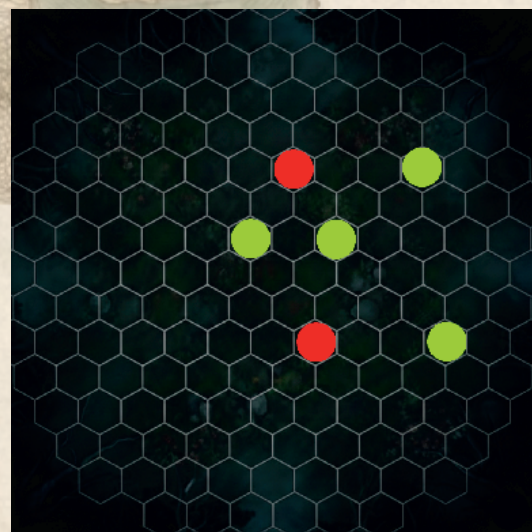
Jeśli wygrasz:

Rozbijasz kamienne czerepy. Światło w oczach potworów gaśnie. Magiczna aura wokół wieży znika. Mgła gęstnieje, otulając mury bezpiecznym całunem.

Idź do 86.

Jeśli przegrasz:

Zostajesz przygnieciony kamienną łapą. Strażnicy Verbenów wbiegają na górę, niszcząc Gargulce kuszami, myśląc, że bestie oszalały i cię zaatakowały. Przeżyłeś, ale jesteś ciężko ranny.



[KARA]

Tracisz 3 Punkty Zdrowia (trwałe uszkodzenie żeber).

Misja wykonana „przypadkiem”.

Idź do 86.

86.

Stoisz nad gruzami. Teraz musisz upozorować wypadek, by Corvus nie nabrał podejrzeń.

Widzisz gniazdo na magiczny kryształ, który sterował Gargulcami.

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

[TEST INTELIGENCJI - SABOTAŻ]

Chcesz uszkodzić kryształ tak, by wyglądało to na „zmęczenie materiału” i wyczerpanie magii.

Sukces:

Precyzyjnym uderzeniem rękojeści kruszysz klejnot. Wygląda, jakby pękł od nadmiaru energii. Idealna wymówka – „magia słabnie, sprzęt zawodzi”.

Porażka:

Uderzasz za mocno. Kryształ wybucha magiczną energią.

[KONSEKWENCJA]

Fala uderzeniowa rzuca cię o mur. Otrzymujesz status Oznaczenie (jesteś widoczny dla magicznych stworzeń) na następną misję, ponieważ pył z kryształu wniknął w twój pancerz.

Schodzisz na dół. Kapitan Verbenów patrzy na ciebie podejrzliwie.

– Co tam się stało? Słyszałem hałas.

– Stare zabezpieczenia pękły – kłamiesz. – Gargulce wpadły w szal. Musiałem je zneutralizować. Baszta jest ślepa.

Kapitan spluwa.

– Mówiłem, że magia to gówno. Tylko stal jest wierna. Postawię tu podwójne warty z kusznikami.

87.

Wracasz do Corvusa. Mnich jest blady.

– Baszta nie działa? To katastrofa. Jesteśmy odsłonięci od północy.

– Verbeni obsadzili mury ludźmi – uspokajasz go. – Zauważą każdego.

Corvus kręci głową.

– Ludzie muszą spać. Ludzie się boją. Gargulce nie. Coś tu nie gra... magia nie powinna pękać sama z siebie.

Wychodzisz z Katedry. W ciemnym zaułku słyszysz ciche gwizdnięcie – sygnał Haraldów.

Freya wychyla się z cienia.

– Widzieliśmy, jak światła na wieży gasną. Dobra robota. Einar przesuwają drakkary do starego kanału burzowego pod murami. Dzięki mgłę i twojej dywersji, Verbeni nic nie zobaczą,

dopóki nie będzie za późno.

[NAGRODA]

Każdy gracz otrzymuje 4 PD

88.

Wracasz do swojej kwatery. Przez okno widzisz mury miasta. Mgła jest tak gęsta, że ledwo widać pochodnie strażników. Wiesz, że tam, w ciemności, setki wikingów cicho zajmują pozycje.

Zrobiłeś pierwszy krok. Oślepiłeś miasto. Teraz trzeba będzie je otworzyć. Ale następny cel jest inny – mnisi wciąż domagają się Relikwii. Jeśli nie przyniesiesz im Smoczych Kamieni, mogą zacząć podejrzewać twoją lojalność.

A podejrzliwy czarodziej to niebezpieczny czarodziej.

AKT IV: SERCE CHCIVOŚCI

89.

Wracasz do Katedry. Brat Corvus jest wyraźnie spięty. Na stole leży już Kość Smoka, którą zdobyłeś w krasnoludzkim szybie. Teraz mnich wskazuje na mapę Pustyni Zaharia.

– Mamy kość, brakuje nam krwi i serca. Krew Envyry jest na północy, pod lodem, ale tamtejsze szlaki są zablokowane przez zimę (i twoich wikingów, o czym on nie wie). Dlatego najpierw musimy zdobyć Serce Wrathgara.

Valerius przesuwą po stole szkic świątyni J'Zharów.

– Lord Malakor trzyma je w swoim prywatnym skarbcu, pod salą tronową. Traktuje ten kamień jak trofeum, nie wiedząc, że to źródło mocy. Dzięki twojej dyplomacji (z Misji 9) masz wolny wstęp do ich przedsionków. Ale do skarbcza wchodzi tylko martwi lub bardzo bogaci. Corvus podaje ci małą fiolkę z bezbarwnym płynem.

– To usypiacz. Nie chcemy rzezi... jeszcze nie. J'Zharowie są nam potrzebni jako tarcza ekonomiczna. Wejdź tam, uspij strażę, zabierz Serce i wyjdź jak duch. Jeśli cię złapią, Monachi Terrae się ciebie wyprą.

Gdy wychodzisz, w cieniu kolumnady czeka na ciebie posłaniec Haraldów – młody zwiadowca o imieniu Ulf.

– Słyszeliśmy – szepcze. – Idziesz do Węży Pustyni. Einar ma prośbę. Kiedy już zabierzesz im ten błyszczący kamień... zrób coś jeszcze. J'Zharowie opłacają najemników broniących południowych murów Morven. Jeśli ich skarbiec „przypadkiem” spłonie, najemnicy odejdą, bo nikt im nie zapłaci. Spal ich złoto.

90.

Wracasz do Zaharyjskiej Świątyni. Dzięki wcześniejszym układom (Misja 9), strażnicy witają cię chłodno, ale przepuszczają bez rewizji. Wchodzisz do głównej sali. Lord Malakor ucztuje, otoczony tancerkami i ochroniarzami.

Widzisz wejście do podziemi – ciężkie, żelazne wrota za tronem Lorda, strzeżone przez

dwóch elitarnych zabójców.

Musisz dostać się do środka bez wszczynania alarmu w całej świątyni.

[PLAN DZIAŁANIA]

A. Dywersja (Wino):

Podajesz się za posłańca z rzadkim winem od Monachów (wlewasz do niego usypiacz). Częstujesz strażników przy wrotach.

B. Akrobatyka (Dachy):

Wychodzisz na zewnątrz i wspinasz się po fasadzie, by wejść przez świetlik bezpośrednio do skarbcza.

91.

(Jeśli wybrałeś A Wino):

Strażnicy są podejrzliwi, ale zapach wina jest kuszący. Piją. Po chwili osuwają się na ziemię. Zabierasz klucze i wchodzisz.

(Jeśli wybrałeś B Dachy):

Test Zręczności.

Sukces:

Opuszczasz się na linie bezszelestnie wprost do skarbcza.

Porażka:

Lina trzeszczy. Spadasz na stertę monet. Hałas budzi strażnika wewnątrz. Zaczynasz walkę w paragrafie 92 z utraconą Inicjatywą (wróg atakuje pierwszy).

92.

Jesteś w Skarbcu. Góry złota, klejnotów i jedwabiu. Pośrodku, na postumencie z obsydianu, leży Serce Wrathgara – pulsująca, czerwona geoda wielkości ludzkiej głowy.

Ale skarbiec nie jest pusty. Z cienia, pomiędzy monet, wyłania się postać. Wygląda dokładnie tak jak ty. Ma twoją zbroję, twoją broń i twoją twarz, wykrzywioną w szyderczym uśmiechu.

To Doppelgänger – zmiennokształtny strażnik, którego J'Zharowie hodują do ochrony najcenniejszych skarbów.

[WALKA Z BOSSEM]

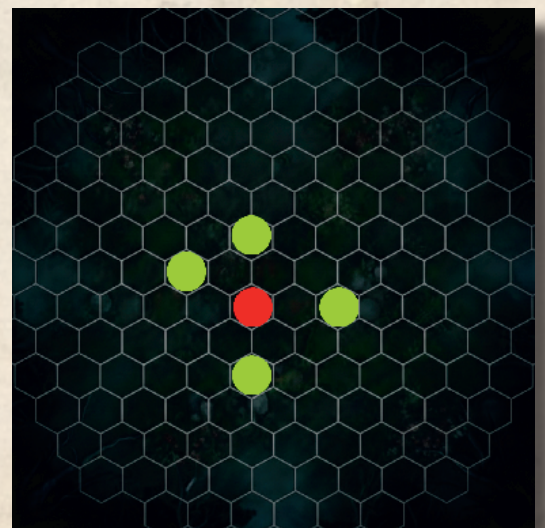
Przeciwnik: 1x Doppelgänger.

Jeśli wygrasz:

Wbijasz ostrze w pierś sobowtóra. Jego ciało traci formę, zamieniając się w szarą glinę. Droga do Serca jest wolna.

Każdy gracz otrzymuje 4 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.



Idź do 93.

Jeśli przegrasz: Sobowtór ogłusza cię i wrzuca do lochu. Musisz uciec, alarm zostaje podniesiony. Misja sabotażu będzie niemożliwa.

Idź do 95.

93.

Zabierasz Serce Wrathgara. Kamień jest gorący i wibruje, jakby wciąż pompował krew. Chodź go do ołowianej skrzyni.

Teraz stoisz przed wyborem Ulfa. Jesteś w sercu finansowym J'Zharów. Wokół ciebie leżą weksle, księgi dłużne i skrzynie ze złotem, które opłaca najemników w Morven.

[SABOTAŻ]

Podpalenie: Rozlewasz oliwę z lamp i podpalasz księgi oraz weksle. Bez dokumentów J'Zharowie nie ściągną długów, a najemnicy nie dostaną żołdu. To wywoła chaos ekonomiczny.

95.

Wracasz do Morven pod osłoną nocy. Spotykasz się z Ulfem w kanałach.

– Widziałem dym nad pustynią – szczerzy się zwiadowca. – Piękna robota. Malakor będzie zajęty liczeniem strat, a nie wysyłaniem wojsk.

Udajesz się do Katedry. Corvus bierze Serce Wrathgara drżącymi rękami.

– Wspaniale... – szepcze. – Czuję pulsowanie ziemi. Mamy dwa elementy. Został ostatni. Woda.

Patrzy na ciebie z niepokojem.

– Woda Envyry jest najtrudniejsza. Leży w Cytadeli Pustki na bagnach, gdzie rządzą Vora-genowie. Ale słyszałem plotki, że barbarzyńcy z północy szykują się do ruchu. Musimy się spieszyć, zanim ich drakkary odetną nam drogę.

Nie mówisz mu, że drakkary już tu są, a ty właśnie usunąłeś J'Zharów z szachownicy, by zrobić miejsce dla Einara.

– Przygotuj się – mówi mnich. – Jutro ruszamy na bagna. To będzie test twojej lojalności.

Zdobycze: Relikwia (Serce Wrathgara),

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

AKT V: ZMIERZCH BOGÓW

96.



oc nad Morven jest cicha, ale jest to cisza przed burzą. Mgła, którą pomogłeś zagęścić, sabotując wieże, wlewa się ulicami jak rzeka mleka.

Zostajesz wezwany do Cytadeli Verbenów. W Sali Narad czuć zapach strachu.



Komandor Vespera stoi nad mapą, która płonie od czerwonych znaczników.

– Najemnicy J'Zharów opuścili posterunki na południu – mówi, uderzając pięścią w stół. – Twierdzą, że nikt im nie zapłacił. Północna Baszta jest ślepa. Jesteśmy odsłonięci. Obok niej stoi Brat Corvus. Mnich patrzy na ciebie podejrzliwie. W rękach ściska szkatułę z Kością i Sercem Smoka.

– To nie są przypadki – syczy Corvus. – Ktoś odcina nam kończyny, kawałek po kawałku. Wyczuwam obecność Północy. Agencie, czy twoi barbarzyńcy są wciąż w zatoce? To ten moment. Patrzysz na nich. Na Vesperę, która wierzy w stal, i na Corvusa, który wierzy w kłamstwa.

– Nie – odpowiadasz spokojnie, sięgając za pas. – Już nie.

Wyciągasz Róg Północy. Bierzesz głęboki wdech i dmiesz w niego z całych sił.

Dźwięk jest niski, wibrujący i przerażający. Rozchodzi się echem po kamiennych korytarzach Cytadeli, a potem niesie się nad miasto.

Przez chwilę panuje cisza.

A potem, z mroku za murami, odpowiada mu tysiąc innych rogów.

– Zdrada! – krzyczy Vespera, dobywając miecza. – Straż! Zabić go!

97.

Szyby w oknach pękają. Mury miasta drżą, gdy taran Haraldów uderza w Główną Bramę. Einar nie czekał. Atakuje.

W Sali Narad wybucha chaos. Corvus, tchórzliwy jak zawsze, rzuca zakłęcie dymne i ucieka tajnym przejściem, zabierając relikwie. Zostajesz sam z elitą Verbenów.

[WALKA O PRZETRWANIE]

Musisz przebić się z Cytadeli na dziedziniec, by otworzyć bramę dla armii Einara.

Przeciwnicy: 1x Inkwizytor (Bestiariusz - nr 38.).

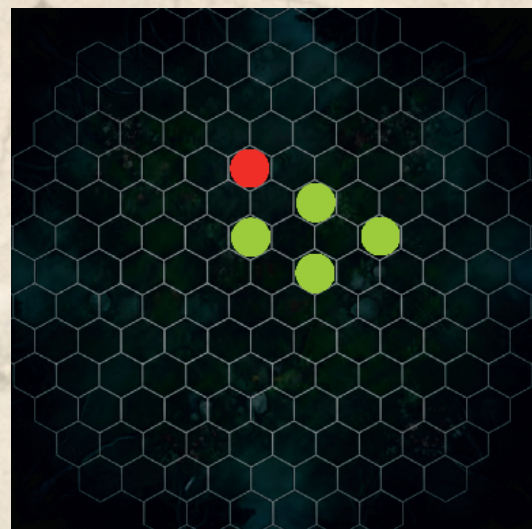
Po walce: Przedzierasza się przez trupy strażników. Wybiegasz na dziedziniec. Widzisz, jak statki Einara (które wpłynęły kanałami burzowymi, które otworzyłeś) wysadzają desant w samym sercu portu. Miasto płonie. Każdy gracz otrzymuje 6 PD.

98.

Biegniesz do mechanizmu Głównej Bramy. Jeśli jej nie otworzysz, główne siły Haraldów utkną pod murami pod ostrzałem kuszników.

Drogę zagrażdza ci jednak Komandor Vespera. Nie jest sama. Stoi obok gigantycznego golema. To Kolos z Obsydianu – humanoidalny konstrukt napędzany parą i magią.

– Dałam ci chleb i stal! – krzyczy Vespera. – A ty sprowadziłeś na nas wilki! Zginiesz pod gruzami tego miasta!



[FINALOWA WALKA BOSSEM: ŻELAZNA DZIEWICA I JEJ BESTIA]

Przeciwnik: 1x Kolos z Obsydianu

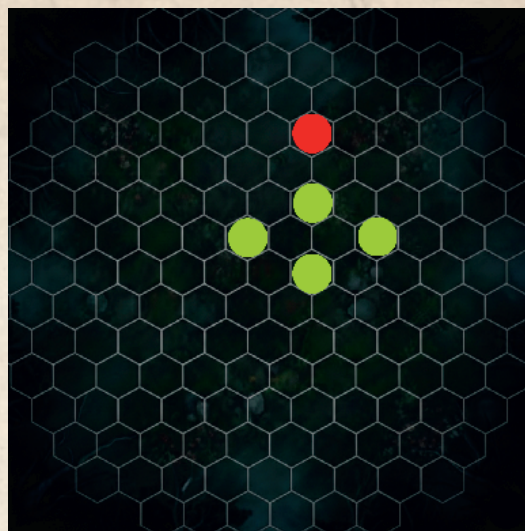
Zwycięstwo:

Zadajesz ostateczny cios w rdzeń parowy Kolosa. A

Vesperę przygniatają szczątki.

Każdy gracz otrzymuje 4 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.



99.

Podchodzisz do mechanizmu bramy. Kołowrót jest

ciężki, ale adrenalina dodaje ci sił. Łańcuchy napinają się. Wielkie, żelazne wrota Morven otwierają się ze zgrzytem, który zagłusza bitwę.

Do miasta wlewa się rzeka stali i futer. Jarl Einar prowadzi szarżę. Jego topór, „Grom”, ścina wrogów jak kłosa zboża. Verbeni, pozbawieni dowództwa i wsparcia najemników (dzięki tobie), łamią szyk.

To nie jest bitwa. To egzekucja.

O świcie walki cichną. Sztandar Verbenów zostaje zrzucony z najwyższej wieży Cytadeli.

Na jego miejsce wciągnięta zostaje flaga z Białym Wilkiem Isgardy.

100.

Sala Tronowa w Morven. Einar siedzi na tronie Vesperry, wycierając krew z brody. Freya stoi obok niego.

Wprowadzają Vesperę w kajdanach. Komandor patrzy na ciebie z nienawiścią.

– Zdrajca – syczy.

Einar śmieje się.

– Zwycięzca – poprawia ją. – Morven jest nasze. Kopalnie, huty, złoto. Nowa era, era Północy, właśnie się zaczęła.

Jarl zwraca się do ciebie.

– Dotrzymałeś słowa, Bracie. Miasto należy do nas. Ale mnich... Corvus uciekł. Zabrał kamienie.

Einar zaciska pięść.

– Niech ucieka. Niech buduje swoje rytuały w błocie. My mamy stal. Kiedy wróci ze swoim smokiem, będziemy gotowi.

Einar wstaje i podaje ci ciężki, złoty łańcuch, który zerwał z szyi jakiegoś arystokraty.

– Mianuję cię Jarlem Południa. To miasto jest teraz twoją odpowiedzialnością. Odbuduj je. Wzmocnij mury. I przygotuj się. Bo zima dopiero nadchodzi.

Stoisz na balkonie Cytadeli, patrząc na dymiące zgliszcza i wiwatującą armię wikingów.

Osiągnąłeś to, co niemożliwe. Z niewolnika stałeś się władcą. Ale wiesz, że Corvus tam jest.

I że Avarak wciąż czeka na przebudzenie.

Ale to... to historia na inny dzień.

[NAGRODA ZA UKOŃCZENIE ROZDZIAŁU]

Każdy gracz otrzymuje 6 PD

Każdy gracz otrzymuje Skrzynię z łupem.

Tytuł: Jarl Morven



EPILOG: ZIMA TRZECH KORON

101.

Minęły trzy lata od dnia, w którym Róg Północy obalił mury Morven. Świat się zmienił. Cesarstwo Verbenów upadło, zastąpione przez Dominium Isgardy. Morven nie jest już miastem kupców i polityków. Jest kuźnią i koszarami. Złote ozdoby przetopiono na topory, a jedwabne szaty zastąpiono futrami i skórą. Zapanował spokój – ale jest to spokój cmentarza, utrzymywany żelazną ręką Jarla Einara. Jako Jarl Południa rządzisz miastem twardo. Nie ma już intryg J’Zharów – ich świątynie zamieniono w spichlerze. Nie ma debat w senacie. Jest tylko Prawo Siły. Jednak jeden cień wciąż wisiał nad twoim panowaniem. Brat Corvus. Mnich, który uciekł z kamieniami. Przez lata zwiadowcy Freyi tropili go bezskutecznie. Aż do dziś. Raport przyszedł z północy, z okolic opuszczonej Twierdzy w Kael. Pasterze widzieli tam błękitne błyski i słyszeli szaleńczy śmiech niesiony wiatrem. Ruszasz tam sam. To sprawa osobista.

102.

Twierdza w Kael to ruina na szczycie klifu, smagana lodowatym wiatrem od morza. Niegdyś posterunek Monachi Terrae, teraz jest tylko stertą kamieni. Znajdujesz go w starej wieży strażniczej. Nie ma przy nim armii, nie ma strażników. Jest tylko on. Brat Corvus.

Ale to nie jest ten sam człowiek, którego znałeś. Jego szaty są w strzępach. Jego skóra... jego skóra jest niemal w całości pokryta błękitnym kryształem. Choroba, którą rzekomo leczył, pożarła go niemal w całości. Siedzi na ziemi, otoczony kręgiem z pokruszonych Kamieni Smoczych – Serca Wrathgara i Kości Palca.

Gdy wchodzisz, podnosi na ciebie wzrok. Jedno oko ma ludzkie, drugie to lity diament. – Przyszedł... Jarl Barbarzyńców – charczy, a dźwięk przypomina tarcia szkła o kamień. – Spóźniłeś się. Magia wygasła. Kamienie są puste.

103.

Podchodzisz bliżej, trzymając dłoń na rękojeści Topora Północy.

– To koniec, mnichu. Oddaj kamienie i powiedz mi, po co to wszystko było. Po co ta farsa z leczeniem?

Corvus wybucha skrzekliwym śmiechem, po czym dostaje ataku kaszlu, wypluwając błękitny pył.

– Leczenie? Ty głupcze... myślisz, że Monachi Terrae to szpital? My jesteśmy architektami. Próbuje wstać, ale jego skryształizowane nogi odmawiają posłuszeństwa.

– Szklane Płuca... myślisz, że to była zaraza? Że Avarak nas przeklął? Nie. My to zrobiliśmy.

My zasialiśmy ziarno.

Twoja krew tężeje.

– Co ty bredzisz?

– Spójrz na Ghule! Spójrz na tych, którzy wstali z grobów! – krzyczy Corvus z fanatycznym błyskiem w oku. – Kryształ nie zabija. On utrwała. Zmienia kruche, ludzkie mięso w coś twardego, wiecznego. W coś, co może przewodzić czystą energię smoków.

Wskazuje na swoją klatkę piersiową, która świeci wewnętrznym blaskiem.

– Potrzebowaliśmy armii, by walczyć z nadchodzącym Chaosem. Ale ludzie są słabi. Płonna, krwawią, boją się. Kryształowi żołnierze nie czują strachu. Szklane Płuca miały zmienić populację Morven w idealną armię. Ci, którzy umierali, wstawali jako doskonali wojownicy. Mieliliśmy ich kontrolować za pomocą Smoczych Kamieni.

104.

Prawda uderza cię z siłą tarana.

– Więc te wszystkie modlitwy... te lazarety...

– Wylęgarnie! – przerywa Corvus. – Hodowaliśmy armię Boga Porządku. Mieliliśmy zniewolić Avaraka i użyć jego mocy, by rządzić wiecznie. Ale wy... wy i wasze topory... zniszczyliście Wielkie Dzieło. Przerwaliście cykl. Teraz... teraz magia dziczeje.

Corvus opada z sił. Blask w jego piersi przygasa.

– Zabij mnie, Jarlu. Ale wiedz, że nie uratowałeś świata. Zostawiłeś go bez obrońców. Kiedy Avarak się obudzi... twoja stal stopi się jak воск. Tylko kryształ by przetrwał...

105.

Patrzysz na nędzną kreaturę przed sobą. Architekt ludobójstwa, który wierzył, że jest zbawicielem.

– Mylisz się, mnichu – mówisz chłodno, unosząc topór. – Stal można złamać, ale można ją też przekuć. Kryształ... kryształ po prostu pęka.

Uderzenie jest szybkie i litościwe.

Ostrze roztrzaskuje skryształizowaną czaszkę Corvusa. Nie ma krwi. Jest tylko deszcz błękitnych odłamków, które dzwonią o kamienną posadzkę jak potłuczone lustro.

Bierzesz wygasłe Smocze Kamienie. Są zimne i martwe. Wrzucasz je do morza z klifu.

Niech Envyra je zabierze.

Wracasz do konia. Wiatr z północy jest ostry, zwiastuje długą zimę. Morven jest bezpieczne, ale słowa mnicha dźwięczą ci w uszach. Może Avarak nadejdzie. Może świat spłonie.

Ale dopóki Haraldowie trzymają straż, świat nie odda się bez walki. A ty, Jarl Południa, będziesz stał na pierwszej linii.

KONIEC KAMPANII