

BAGNO CIEMNOŚCI

Wciąż obawiając się tego, co może się stać, przechodzisz przez wir. Twoja skóra płonie, ale jednocześnie dreszcze sprawiają, że trzęsiesz się od stóp do głów. W końcu twoje ciało trafia na twarde i błotniste podłoże.

Szybko podnosisz się z kolan i próbujesz się rozejrzeć, ale twój wzrok jest zamazany. Cienie falują dookoła niczym gruba warstwa mgły po zimnej nocy w lesie.

„Chodź szybko, poszukiwaczu przygód! Jeśli tam zostaniesz, pochłonie cię!” — słyszysz głos, który ponownie cię wzywa. Przed sobą widzisz cztery znajome postacie zmagające się z bagnem, pokryte smogłą od stóp do głów i krzyczące z rozpacz.

PODSTAWA LOCHU - 2



1 Szary potwór: Strażnik Cienia - **Wojownik**

1 Biały potwór: Cienisty Ból - **Wojownik**

1 żeton wydarzenia

1 żeton interakcji 1: Strona 10

2+: Szary potwór: Strażnik Cienia - **Wojownik**

3+: Szary potwór: Strażnik Cienia - **Wojownik**

4+: Biały potwór: Cienisty Ból - **Wojownik**

5+: Biały potwór: Cienisty Ból - **Wojownik**

PRZYGOTOWANIE — WIR:

Po otwarciu tych drzwi należy usunąć z planszy pierwsze rozstawienie. Następnie każdy bohater umieszcza swoje figurki we wskazanych punktach startowych. Wszelkie pozostałe punkty ruchu posiadane przez bohatera, który otworzył te drzwi, uznaje się za stracone. (Wciąż może jednak wykonać dodatkowe akcje ruchu zgodnie ze standardowymi zasadami).

WYZWALACZ WYDARZENIA — DUŻY KROK:

Gdy bohater stanie na dowolnym polu mapy APS B1-F po raz pierwszy w tej przygodzie, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Duży krok dla ludzkości” na stronie 7, a następnie usuń ten żeton wydarzenia.

ZAPOMNIANE WSPOMNIENIA

Wyważasz kopniakiem drzwi do ruin i stajesz przed chaotycznym i rozpaczliwym widokiem. Przed tobą znajduje się wypełniona czarną smołą jama, a pośród ciemnego mułu widzisz twarze. Niektóre krzyczą z rozpacz, gdy pogrążają się w ciemności.

„Nie można nic dla nich zrobić, pamiętaj” — mówi Tyra, jakby czytała ci w myślach. — „Utrzymują się tutaj tylko ich wspomnienia i kształty, tak jak budynek”.

„Chodźmy w tamtą stronę” — mówi nagle, odrywając cię od przerażającego widoku, który na chwilę przykuł twoją uwagę. — „To światło zdaje się pochodzić z portalu”.

PODSTAWA LOCHU - 1



- Czarny potwór: Abominacja -
- Szary potwór: Strażnik Cienia -
- 1 żeton interakcji 1: Strona 18

- 2+: Biały potwór: Cienisty Ból -
- 3+: Biały potwór: Cienisty Ból -
- 4+: Biały potwór: Cienisty Ból -
- 5+: Biały potwór: Cienisty Ból -

CIEMNE LASY

Docieracie przed portal, a Tyra kładzie ci rękę na ramieniu.

„Musisz uważać, dokąd idziesz” — mówi, podczas gdy przejście przybiera formę na twoich oczach. Ścieżka z przodu prowadzi po starym moście z drewna i lin, oflankowanym przez złowrogie formacje, które w Drunagorze uchodziłyby za splątane gąłęzie.

Generał rusza wzdłuż przejścia, powoli znikając w mroku. Jej głos, coraz bardziej odległy, rozbrzmiewa echem przez most: „Przykro mi, ale musisz poradzić sobie z tym sam...”. Zanim zdążysz zapytać, o czym mówi, widzisz, jak znikąd pojawiają się istoty Ciemności.



WYZWALACZ WYDARZENIA — WYPACZENIE:

Gdy bohater stanie na dowolnym polu mapy **APS-E3-B** po raz pierwszy w tej przygodzie, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Wypaczona Iralia” na stronie



Czarny potwór: Abominacja -



1 żeton wydarzenia



1 żeton skrzyni



2+: Biały potwór: Cienisty Ból -



3+: Biały potwór: Cienisty Ból -



4+: Biały potwór: Cienisty Ból -








5+: Biały potwór: Cienisty Ból -

KRYSTAŁOWY PAŁAC

Przez drzwi przechodzisz do czegoś, co wydaje się być pałacem wykonanym całkowicie z kryształu. „Tam właśnie idziemy, widzisz? Na samej górze...” — mówi Tyra, która nagle pojawia się u twojego boku. Palcem wskazuje na portal ukryty obok szklanego tronu.

Podążasz za nią, dziwiąc się nagłą zmianą krajobrazu. Patrząc w dół przez kryształ widzisz ruiny, które wydają się być kilometry niżej. Ma się wrażenie, jakby stąpało się po zamrzniętych chmurach.

„Ścieżka będzie coraz trudniejsza. Przygotuj się, znowu nadchodzą!” — mówi generał. Gdy obracasz twarz w jej stronę, uzbrojonej kobiety już tam nie ma, jakby rozpułyła się w powietrzu...

-  1 BIAŁY POTWÓR: Cienisty Ból -
-  2+: Szary potwór: Strażnik Cienia -
-  3+: Szary potwór: Strażnik Cienia -
-  4+: Szary potwór: Strażnik Cienia -
-  5+: Szary potwór: Strażnik Cienia -

PRZYGOTOWANIE — WIDMOWE DRZWI:

Nie umieszczaj Drzwi 04, dopóki ostatni potwór nie zostanie pokonany, a na-



PODSTAWA LOCHU - 2

ZNISZCZONE WSPÓ-

„To sanktuarium, w którym została złożona nasza ofiara. To tutaj pokonałiśmy Ciemność... było naszym domem przez niezliczone lata...” — mówi Tyra, pojawiając się ponownie. „Gdy wejdziemy, przyjdzie do nas. Nie będzie szans na rozmowę. Walcz i pokonaj go, podczas gdy ja przeprowadzę Rytuał Oczyszczenia”.

Rycerz w czarnej zbroi czeka przed tobą w milczeniu, a z jego hełmu unosi się ciemny dym, niczym oddech w zimie. Dym kondensuje się, przybierając postać nowej istoty Ciemności. Przygotowujesz się do walki, podczas gdy Tyra biegnie w kąt ruin i klęka za swoją



PODSTAWA LOCHU - 1

1 Czarny potwór: Rycerz Cienia - **Weteran**

2 1 żeton interakcji 2: Strona XX

2+ 2+: Biały potwór: Cienisty Ból - **Mistrz**

3+ 3+: Szary potwór: Strażnik Cienia -

4+ 4+: Szary potwór: Strażnik Cienia -

5+ 5+: Biały potwór: Cienisty Ból - **Mistrz**

PRZYGOTOWANIE — PRZESUNIĘCIE:

Po otwarciu tych drzwi należy usunąć z planszy wszystkie poprzednie rozstawienia. Następnie każdy bohater umieszcza swoje figurki we wskazanych punktach startowych. Wszelkie pozostałe punkty ruchu posiadane przez bohatera, który otworzył te drzwi, uznaje się za stracone.

WYZWALACZ ZAKOŃCZENIA:

Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „Koniec przygody — Odkupie-