



# CHRONICLES OF DRUNAGOR

AGE OF DARKNESS

THE SHADOW WORLD  
ADVENTURE BOOK

# The Shadow World - Elementy gry



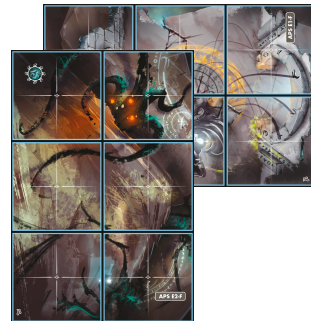
4 figurki Strażników Cienia



8 kart potworów



9 kafelków mapy



4 figurki Cienistego Bólu



1 Księga przygód



5 składanych kart drzwi





### SYMBOL ROZSZERZENIA:

Wszystkie karty i elementy w tym dodatku są oznaczone symbolem rozszerzenia *The Shadow World*, by odróżnić je od kart i elementów z pudełka podstawowego *Chronicles of Drunagor: Age of Darkness*.



## ROZDZIAŁ 1: Nurkowanie w cień

*Ku twojemu zaskoczeniu, gdy spacerujesz wśród namiotów na lokalnym rynku, jakieś dziecko delikatnie ciągnie cię za rękę. „Chodź tam!”.*

*Patrząc przed siebie, widzisz prosty namiot. Kobieta przy wejściu, o rysach podobnych do dziecka, wyciąga rękę na znak szacunku. „Wejdz! Pozwól nam okazać wdzięczność Bohaterowi Daren”.*

*Chwilę później leżysz na poduszkach, a dziecko przynosi ci daktyle i figi. W powietrzu unosi się piżmowy i nieco gorzki aromat, który wprowadza cię w letarg. Z tyłu namiotu dochodzi dźwięk cytry granej przez młodą dziewczynę. Kobieta zaczyna opowiadać historie o utraconych czasach, bohaterach i poświęceniach, które doprowadziły Daren do czasów pokoju. Jej słowa kołysz cię do snu i pozwalasz sobie na chwilę relaksu i drzemki.*

*Czując znajome uczucie paraliżu w całym ciele, powoli odzyskujesz zmysły. Ze zdumieniem słyszysz głos tam, gdzie rzekomo nie powinno go być. W powietrzu wiszą słowa: „Są inne sposoby, by Ciemność dotarła do Drunagor”.*

*Szukasz źródła głosu i nagle znajdujesz się w atrium jakiejś zapomnianej świątyni. W tle widzisz portal świecący słabą poświatą.*

*Podchodząc bliżej, stajesz przed rozmytą spiralą, w której dostrzegasz jakąś sylwetkę. „Prześladują cię wątpliwości...” — słyszysz głos przed sobą. — „Nie bój się. Nie chcę cię skrzywdzić. Widziałam twoją wartość. Wiem, że twoje serce jest prawdziwe, choć nie jest czyste. Kiedyś byłam taka sama. Możemy pomóc sobie nawzajem. Chodź do mnie, a w zamian ujawnię ci rzeczy, o których nikt inny nie wie”.*

*Twoje ciało od razu reaguje na krzyki i warczenie, które słyszysz za plecami. Dźwięki, które dobrze znasz i nienawidzisz. Zbliżają się kolejne potworności. „Nie mogą mnie znaleźć! Szybko! Inaczej będzie po mnie. Błagam cię! Proszę!” — w nastalym zgiełku dostrzegasz pośpiech i wyczuwalne przerażenie. Choć masz wątpliwości, jak do tego wszystkiego doszło, decydujesz się rozwikłać tę tajemnicę. Przełykasz ślinę i wskakujesz w lśniący portal...*



#### **NOWA ZASADA CIEMNOŚCI — WIECZNA CIEMNOŚĆ:**

W Świecie Cienia nie ma ucieczki przed Ciemnością. Uznaj, że cała plansza jest całkowicie pokryta kafelkami Ciemności! Dlatego też nie ma potrzeby umieszczania karty runy **Polowanie Ciemności**. Ponieważ wszystkie pola uznawane są za będące pod wpływem Ciemności, potwory stale otrzymują związane z tym korzyści, a bohaterowie kary.

Wewnętrzne zepsucie bohatera może ochronić go przed niebezpieczeństwami tego świata. Jeśli bohater posiada na swojej planszy co najmniej 2 kostki kłątwy, obrażenia, które zostałyby mu zadane po schwytaniu przez Ciemność, wejściu na kafelek Ciemności po raz pierwszy w turze lub zakończeniu tury na kafelku Ciemności, zostają zredukowane do 1. Jeśli bohater posiada 4 lub więcej kostek kłątwy, nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Kara do trafienia jest jednak nakładana niezależnie od tego, ile kostek kłątwy posiada bohater.

#### **ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — WIECZNA CIEMNOŚĆ:**

Ponieważ cała mapa uznawana jest za objęta Ciemnością, nie musi ona ścigać bohaterów. Podczas tej przygody bohaterowie nie są również narażeni na obrażenia od miażdżenia.

#### **KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — PODWÓJNA:**

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 2 kostki kłątwy.

#### **WYGRANIE I PRZEGRANIE PRZYGODY:**

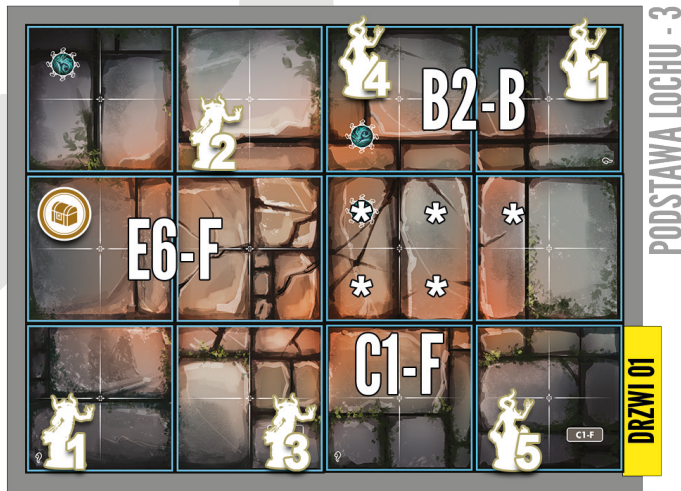
Przygoda kończy się natychmiastowym niepowodzeniem, gdy dojdzie do jednej z następujących sytuacji: bohater zostaje pokonany przez otrzymanie większej ilości kostek kłątwy lub kostek urazów, niż może posiadać; lub wylosowana zostaje ostatnia runa z woreczka. Przygoda kończy się wygraną, gdy gracz przeczyta wpis o treści: „Tutaj przygoda się kończy”.

#### **ROZPOCZĘCIE PRZYGODY:**

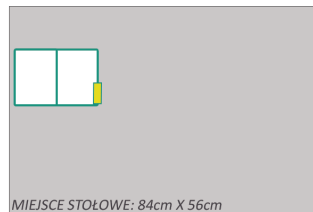
Po wykonaniu poniższego rozstawienia należy przeczytać podane instrukcje oraz wszelkie inne instrukcje specjalne znajdujące się na następnej stronie. Następnie można rozpocząć przygodę.

### ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI:








Drzwi 01 pozostaną zamknięte, dopóki ostatni wróg nie zostanie pokonany.



PODSTAWA LOCHU - 3



MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm

-  1 Szary potwór: Strażnik Cienia- *Wojownik*
-  1 Biały potwór: Cienisty Ból- *Wojownik*
-  1 żeton skrzyni
- .....
-  2+: Szary potwór: Strażnik Cienia- *Wojownik*
-  3+: Szary potwór: Strażnik Cienia- *Wojownik*
-  4+: Biały potwór: Cienisty Ból- *Wojownik*
-  5+: Biały potwór: Cienisty Ból- *Wojownik*



## WYDARZENIE SPECJALNE — DUŻY KROK DLA LUDZKOŚCI:

Gdy docierasz do formacji skalnej, z ulgą stajesz na twardym gruncie, choć bezduszny chłód wciąż atakuje twoje ciało. Zatrzymujesz się, by złapać oddech. Jednak gdy przygotowujesz się do wznowienia poszukiwań tajemniczego głosu, czujesz, jak coś chwytą cię za nogę...

Wykonaj wyzwanie zręczności (zielone) o trudności 15. Każda kostka zręczności, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu.

**SUKCES:** Mimo zaskoczenia, twój refleks jest ostrzejszy niż kiedykolwiek i natychmiast wyrывasz nogę sile, która ją chwyciła.

Otrzymujesz **SKUPIENIE 1**.

**PORAŻKA:** Tracisz równowagę i uderzasz twarzą w skałę. Twój wzrok się rozmywa, a w uszach słyszysz szum.

Otrzymujesz **2 punkty obrażeń nie do uniknięcia i OGŁUSZENIE**.

Spoglądasz z powrotem na bagno i widzisz, jak wylania się z niego jeszcze więcej złośliwych stworzeń. „Zniszcz ich!” — słyszysz za sobą desperacki głos. — „Jeśli mnie znajdą, wszyscy będziemy skazani na zagładę!”.

Dodaj poniższe rozstawienie niezależnie od wyniku wyzwania. Po zakończeniu rozstawienia możesz kontynuować przygodę, dopóki ostatni potwór nie zostanie pokonany. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Tożsamość głosu**” na stronie 8.



- 1 Szary potwór: Strażnik Cienia - **Wojownik**
- 1 Biały potwór: Abominacja - **Weteran**
- 2+: Biały potwór: Cienisty Ból - **Wojownik**
- 3+: Biały potwór: Cienisty Ból - **Wojownik**
- 4+: Szary potwór: Strażnik Cienia - **Wojownik**
- 5+: Biały potwór: Abominacja - **Weteran**

## KONIEC PRZYGODY — TOŻSAMOŚĆ GŁOSU

*W końcu pokonujesz ostatnie z ohydnych potworności, które wyłoniły się z bagna. Powoli odzyskujesz oddech. Gdy spojłdasz w górę, widzisz zbliżającą się samotną postać. Mimo zmęczenia podnosisz broń, choć nie wiesz, czy uda ci się kontynuować walkę. Jednak gdy podchodzisz bliżej, zdajesz sobie sprawę, że nie jest to żadna istota Ciemności. Wydaje się być człowiekiem: wysokim, smukłym i okrytym od stóp do głów zbroją doskonałej jakości.*

*Postać zdejmuje hełm. Zdumiewa cię widok kobiecej twarzy, obramowanej krótkimi włosami koloru miedzi. Jej twarz jest piękna, z szeroko rozstawionymi oczami, choć naznaczona głębokimi bliznami. Kobieta uśmiecha się. „Dobrze, że jesteś!” — mówi z ulgą w głosie. Jej głos, nie będąc już zniekształconym przez hełm, brzmi czysto i melodyjnie. „Wiem, że czujesz zmęczenie, ale nie możemy tu zostać. Istoty wyczuły naszą obecność”.*

**Przejdź na stronę 11. Stoisz przed dylematem: Jako grupa, ty i członkowie twojej drużyny musicie wybrać jedną opcję i przystąpić do jej rozstrzygnięcia. W przypadku braku konsensusu, przywódca drużyny może dokonać wyboru. Następnie przygoda dobiega końca. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „Po przygodzie — Co stało się z tym miejscem?”.**

## PO PRZYGODZIE — CO STAŁO SIĘ Z TYM MIEJSCEM?

*Nie masz pojęcia jak, ale znajdujesz się w tej samej bibliotece co kilka dni temu. Teraz jednak wygląda ona inaczej. Przez wąskie okna widzisz drzewa Lasu Iralskiego. Mężczyzna z naręczem zwójów prosi o przejście, a ty odruchowo przepraszasz i odsuwasz się na bok.*

*„Chodź ze mną, jeśli chcesz zobaczyć coś niesamowitego!” — szepcze młody mężczyzna, mijając cię. W jego głosie jest coś dziwnie znajomego, podążasz więc za nim. „Dali mi własne laboratorium!” — mówi podekscytowany. Dochodzicie do solidnie wyglądających drzwi, a on wciska we framugę niebieski klejnot w kształcie serca. „Właściwie to mam dwa...” — szybko dotyka okrągłego, zielonego klejnotu. Stalowe drzwi gwałtownie się otwierają i przechodzicie do nowego pomieszczenia.*

*Wokół was stoją stoły i lady pokryte fiołkami różnej wielkości i koloru, z których każda zawiera pewną ilość jakiejś czarno-zielonkawej mazi. Twoje serce zamiera w szoku: „To Ciemność!”. Młody człowiek odwraca się, zdziwiony twoimi słowami. „Wiem! Kryje w sobie niesamowitą moc, którą kiedyś opanuję!”.*



### NAGRODY:

Każdy bohater, który brał udział w przygodzie, trwale zyskuje 1 PZ. Odnotuj to w swoim dzienniku kampanii.







09



**SW11**  
POROZMAWIJ  
Z KAPŁANEM



**SW31**  
POROZMAWIJ  
Z ŁUCZNIKIEM



**SW21**  
POROZMAWIJ  
Z WIEŚNIAKIEM



**SW01**  
POROZMAWIJ  
Z ADMIRAŁEM

10



**SW12**

„NIGDZIE Z TOBA  
NIE POJDE!”

**SW02**

„CHODŹMY STADI NIE CHCĘ WALCZYĆ  
Z KOLEJNYM Z TYCH STWORZEŃ TAK SZYBKO”.

**SW22**

„ZACZEKAJ NAJPIERW POWIEDZ MI,  
KIM JESTEŚ!”

**SW32**

„JESZCZE NIEI CHCĘ WIEDZIEĆ,  
DLACZEGO MNIE PRZYWOŁAŁA!”

**SW42**

„SKORO JESTEŚ TAK WYPOSAŻONA,  
DLACZEGO MI NIE POMOGŁAŚ?”

**SW52**

„NIE MOGĘ CHÓDZIĆ... SAMO ODDYCHANIE SPRAWIA,  
ŻE MOJE CIAŁO PŁONIE”

**SW62**

„GDZIE JESTEŚMY?  
CÓ TO ZA MIEJSCE?”

11

4/12

## ROZDZIAŁ 2: Echa pamięci

Otwierasz oczy i znajdujesz się na zimnej, kamiennej podłodze. Patrząc w górę, widzisz tylko cienie, które kłębią się i wirują, tworząc kolumnę ciągnącą się nieskończenie ku górze. Zdaje ci się, że obserwujesz świat z wnętrza pierścienia ognia. Wewnątrz falującego cylindra widać coś, co wydaje się być gwiazdami unoszącymi się w powietrzu. Zauważasz, że już nie czujesz zimna.

Czujesz dziwny spokój, jakby wszystko wokół ciebie przestało mieć znaczenie. Siadasz i zauważasz kobietę, która przekonała cię do przejścia przez portal. Siedzi na podłodze i wpatruje się w niebieski ogień między wami. Zdajesz sobie sprawę, że jesteś w ruinach jakiegoś ogromnego budynku o bardzo osobliwej architekturze. Sufitu dawno już nie ma, a ściany rozpadły się niemal całkowicie.

„Nie śpisz. To dobrze” — mówi kobieta z zaciętym wyrazem twarzy. — „Nazywam się generał Tyra”. Przez moment na jej twarzy widzisz zakłopotanie, ale potem wzrusza ramionami. „Cóż, zdaje się, że nie jestem już generałem. W Drunagorze minęło dużo czasu” — kontynuuje, ale masz wrażenie, że mówi raczej do siebie niż do

ciebie. „Plan Narang’erel powinien być zadziałać. Co poszło nie tak? Czy był ktoś tak potężny jak...?”

Chrzkąsz głośno, by przerwać jej monolog. Kobieta wzdryga się, gdy przypomina sobie, że nie jest sama. „Wybacz” — mówi. — „Zdaje się, że nasz czas razem dobiega końca”. Patrzy ci głęboko w oczy, a ty czujesz się tak, jakby patrzyła prosto w twoją duszę. Uśmiecha się. „Nie ma czasu na pełną historię, ale jest kilka rzeczy, które musisz wiedzieć”.

„Bez wątpienia Ciemność najechała Daren na długo przed spisaniem najstarszych historii Drunagoru. W tamtych czasach walczyłam po stronie Wysokich Smoków u boku wspaniałego... przyjaciela. Walczyliśmy nieugięście. Przez lata. Aż w końcu znaleźliśmy sposób na pokonanie Ciemności. Jednak wymagało to poświęceń, więc ja i mój przyjaciel Throlrad bez wahania zgłosiliśmy się na ochotników. Poświęciliśmy się, by uratować Daren i pokonać Ciemność. A raczej tak nam się wydawało” — marszczy brwi, nieuważnie szturchając żar niebieskiego ogniska.

„Trafiliśmy tutaj. Razem z tysiącami innych, których pochłoneła Ciemność. W chaosie nie ma ładu, poszukiwaczu przygód. Ciemność potrafi tylko pochłaniać. Nas też pochłania. Kawalek po kawałku. Przez długi czas Throlrad i ja wędrowaliśmy po tym pustkowiu, starając się przeżyć i walcząc z nieskończonymi hordami wrogów...” — widzisz, jak zmęczenie ogarnia jej rysy. — „Oczywiście byliśmy zepsuci Ciemnością. Ale nasze serca zawsze pozwalały nam pozostać panami naszych ciał”.

„Pewnego dnia odkryliśmy, że do Drunagoru otworzył się nowy portal. Ujrzenie naszej ojczyzny początkowo było balsamem na nasze serca. Ale ich próżność i arogancja w szukaniu sposobów na manipulowanie Ciemnością...” — wyrzuca z siebie gniewnie. — „Zapomnieli o historii! Wszystko, co przeżyliśmy, za co walczyliśmy i umieraliśmy, każde nasze poświęcenie poszło na marne! Nie byliście gotowi na walkę z Ciemnością”.

„Tholrad był zdeterminowany, by przejść przez portal i wrócić do Daren. Chciał ich poprowadzić i pomóc im w walce. Ale coś poszło nie tak. Jego dusza została zniszczona. Jego determinacja, duch walki i chęć niesienia pomocy innym pozwoliły mu przeżyć, ale jego wspomnienia i siła fizyczna pozostały tutaj. Bez serca, które by go prowadziło i jednoczyło jego duszę, całkowite zepsucie było tylko kwestią czasu. Teraz te żałosne szczątki chcą jedynie zniszczyć mnie i wrócić do naszego domu, ciągnąc za sobą całe to zepsucie. Jego umysł i wola nie różnią się już od umysłu Ciemności, z którą tak ciężko walczyliśmy”.

„Dlatego potrzebuję twojej pomocy, poszukiwaczu przygód. Nie mogę pokonać tego, co pozostało po Throlradzie, gdyż to samo zepsucie, które jest w nim, istnieje też we mnie. Ale ty... Jest w tobie zepsucie, nie można temu zaprzeczyć. Ale jest też czystość i dobro”.

„Błagam cię, pokonaj zepsucie mieszkające w ciele mojego przyjaciela, by mógł do niego powrócić po wypełnieniu swojej misji w Daren. Poprowadzę cię, ale obawiam się, że nie będę mogła pomóc ci w walce. Muszę oszczędzać tę odrobinę energii, która mi została...” — kobieta milknie. Jej uwaga ponownie skupia się na niebieskim ogniu, który zaczyna dogasać. „Czas na nas. Nie jesteście tu bezpieczni. Musimy udać się do Smoczej Kopuły... A raczej tego, co po niej zostało”

— Tyra wstaje, gdy ogień gaśnie. W jednej chwili ciszę przerywają ohydne ryki i rozdzierające duszę krzyki, choć nie sposób powiedzieć, w jakiej są odległości. Wokół was panuje mrok, a Ciemność zdaje się nadciągać falami. „Znaleźli nas!” — krzyczy Tyra. — „Przygotuj się!”.



#### **NOWA ZASADA CIEMNOŚCI — WIECZNA CIEMNOŚĆ:**

W Świecie Cienia nie ma ucieczki przed Ciemnością. Uznaj, że cała plansza jest całkowicie pokryta kafelkami Ciemności! Dlatego też nie ma potrzeby umieszczania karty runy **Polowanie Ciemności**. Ponieważ wszystkie pola uznawane są za będące pod wpływem Ciemności, potwory stale otrzymują związane z tym korzyści, a bohaterowie kary.

Wewnętrzne zepsucie bohatera może ochronić go przed niebezpieczeństwami tego świata. Jeśli bohater posiada na swojej planszy co najmniej 2 kostki kłątwy, obrażenia, które zostałyby mu zadane po schwytaniu przez Ciemność, wejściu na kafelek Ciemności po raz pierwszy w turze lub zakończeniu tury na kafelku Ciemności, zostają zredukowane do 1. Jeśli bohater posiada 4 lub więcej kostek kłątwy, nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Kara do trafienia jest jednak nakładana niezależnie od tego, ile kostek kłątwy posiada bohater.

#### **ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — WIECZNA CIEMNOŚĆ:**

Ponieważ cała mapa uznawana jest za objęta Ciemnością, nie musi ona ścigać bohaterów. Podczas tej przygody bohaterowie nie są również narażeni na obrażenia od miażdżenia.

#### **KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — PODWÓJNA:**

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 2 kostki kłątwy.

#### **WYGRANIE I PRZEGRANIE PRZYGODY:**

Przygoda kończy się natychmiastowym niepowodzeniem, gdy dojdzie do jednej z następujących sytuacji: bohater zostaje pokonany przez otrzymanie większej ilości kostek kłątwy lub kostek urazów, niż może posiadać; lub wylosowana zostaje ostatnia runa z woreczka. Przygoda kończy się wygraną, gdy gracz przeczyta wpis o treści: „Tutaj przygoda się kończy”.

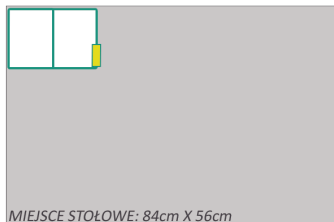
#### **ROZPOCZĘCIE PRZYGODY:**






Po wykonaniu poniższego rozstawienia i przeczytaniu instrukcji możesz rozpocząć przygodę.

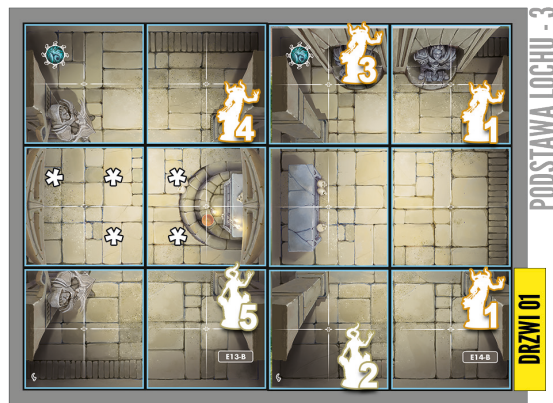
## WYDARZENIE SPECJALNE — WYPACZONA IRALIA

Znajome uczucie narasta w tobie, gdy skradasz się przez pokręcony gaj monstrualnych grzybów w kierunku mostu. Otoczenie przyprawia cię o zawroty głowy. Patrząc na rozmieszczenie grzybów, zakręty na ścieżce i łuk mostu, uświadamiasz sobie, że to lustrzane odbicie Lasu Iralskiego! Jednak tam uświęcone lasy odznaczają się zdrową zielenią, a tutaj wszystko jest umierające, skażone żółcią, a do tego wszystko oblepione jest mazią.

„Zbliżyły się” — głos Tyry przerywa twoje rozmyślenia. — „Nie przejmuj się tym, co zobaczysz. Jak już mówiłam, w chaosie nie ma porządku, a to miejsce w dziwny sposób łączy się z twoimi wspomnieniami”. Ponad grzybowymi drzewami słyszysz odbijający się echem ryk, który zdaje się zmierzać w twoim kierunku. „Są wszędzie...” — podsumowuje generał, zanurzając się w ciemnościach. Wciąż jednak czujesz, że jest w pobliżu.






-  2 Szary potwór: Strażnik Cienia - **Weteran**
-  2+: Biały potwór: Cienisty Ból - **Wojownik**
-  3+: Szary potwór: Strażnik Cienia - **Weteran**
-  4+: Szary potwór: Strażnik Cienia - **Weteran**
-  5+: Biały potwór: Cienisty Ból - **Wojownik**









Umieść potwory na pozycjach ukazanych na poniższej ilustracji.



-  1 Biały potwór: Cienisty Ból- **Weteran**
-  1 Szary potwór: Strażnik Cienia- **Wojownik**
-  1 żeton skrzyni

---

-  2+: Biały potwór: Cienisty Ból- **Weteran**
-  3+: Szary potwór: Strażnik Cienia- **Wojownik**
-  4+: Szary potwór: Strażnik Cienia- **Wojownik**
-  5+: Biały potwór: Cienisty Ból- **Weteran**

## KONIEC PRZYGODY — ODKUPIENIE:

Po raz ostatni wyciągasz broń w stronę ogromnego rycerza, ale postać przeciwnika wydaje się być stworzona z dymu. Słyszysz, jak Tyra krzyczy ostrzegawczo z drugiego końca ruin. Odruchowo odskakujesz do tyłu, gdy generał wbija krawędź swojej tarczy w zniszczone płyty chodnikowe. Wystrzela z niej płonące światło, rozprzestrzeniając się po całej przestrzeni i tworząc na podłodze żarzący się kolisty wzór.

Runy tańczą po ruinach, tworząc pierścień wokół czarnego rycerza, a ty widzisz, jak z ciała Throlrada unoszą się smugi dymu. „Zabierz go stąd!” — krzyczy generał. Bez wahania rzucasz się w kierunku rycerza, spodziewając się, że napotkasz jedynie dym, ale uderzenie mówi ci, że jest tam również ciało. Przetaczasz się po zniszczonej podłodze, podczas gdy Tyra kroczy do przodu w kierunku kręgu światła. Gęsty czarny dym unoszący się z rycerza zaczyna przybierać kształt człowieka.

„Mój miecz!” — woła Tyra, nie odwracając oczu od dymnych stworów, wciąż mocno dzierżąc świecącą tarczę. — „Zniszcz mroczne echo!”. Nie tracąc czasu na pytania, podbiegasz do generała i wyciągasz jej ostrze z pochwy. Czujesz oszołomienie, gdy obmywa cię olśniewające światło. Ledwo zauważasz, jak Tyra zatacza się do tyłu, a ty podnosisz broń. Wyprowadzasz ostre cięcie w kierunku rycerza cienia uwięzionego w kręgu światła. Rozdzierający uszy krzyk przeszzywa powietrze i widzisz, jak to paskudztwo zapada się do środka i znika w snopie światła.



W całkowitej ciszy, jaka zapanowała, oddajesz świecący miecz jego właścicielce. Odmownie macha ręką i odsuwa się. „Nie mogę go dotknąć. Zepsucie we mnie uczyniło z tego oczyszczającego ostrza mojego idealnego wroga. Ostatnim razem, gdy próbowałam go użyć, wyciął przejście do Drunagoru... i zniszczył Throlrada” — mówi z wyczuwalnym żalem w głosie. — „Dla ciebie oznacza możliwość drogi powrotnej. Możesz przeciąć nim zastonę ciemności i wrócić do portalu. Nie zapomnij go zamknąć”.

Gwałtowność jej rozkazów dezorientuje cię. Patrzysz na ciało Throlrada rozłożone na płytach chodnikowych. Wygląda teraz jak normalny przedstawiciel śmiertelnej rasy, odziany w błyszczącą srebrną zbroję. Następnie zwracasz się do Tyry, próbując zrozumieć znaczenie jej słów. „Nie możemy opuścić tego miejsca, poszukiwaczu przygód” — wyjaśnia. — „Ponownie by nas to zniszczyło. Tylko Najwyżsi wiedzą, które części przedostałyby się na drugą stronę. Przyniosłoby to więcej szkód niż korzyści. Tylko ty możesz wrócić”.

Przejdź na stronę 20. Stoisz przed dylematem: Jako grupa, ty i członkowie twojej drużyny musicie wybrać jedną opcję i przystąpić do jej rozstrzygnięcia. W przypadku braku konsensusu, przywódca drużyny może dokonać wyboru. Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „**Powrót do Daren**”.

## PO PRZYGODZIE — POWRÓT DO DAREN

Używasz Iśniącego ostrza Tyry, by otworzyć szczelinę w Świecie Cienia, tak jak ci poleciła, a następnie wkładasz je z powrotem do pochwy. Przechodzisz przez szczelinę i ponownie znajdujesz się w namiocie tajemniczej kobiety. Wydaje ci się, jakby to było wieki temu. Po kobiecie i dziecku nie ma ani śladu. Szybko zamykasz za sobą portal, myśląc ze smutkiem o uwięzionej w Świecie Cienia Tyrze, pilnującej ciała ukochanego.

Niechciane łzy napływają ci do oczu, a ból chwyta cię za serce. Pamięć o ich poświęceniu została zapomniana. Przysięgasz ją przywrócić i dowiedzieć się, dlaczego po tak długim czasie Ciemność powróciła do Daren.

Wyruszasz, by podzielić się swoim doświadczeniem z Tharmagarem, ale nowe wątpliwości podążają za tobą, skryte w głębi twojej duszy.

◆ ● | | ● ◆

**NAGRODY:**  
Każdy bohater, który brał udział w przygodzie, trwale zyskuje 1 PZ. Odnotuj to w swoim dzienniku kampanii.

◆ ● | | ● ◆

## SANKTUARIUM

Widzisz świetlisty krąg narysowany wśród kupy gruzu. Podchodząc bliżej, zauważasz, że przed błękitnym ogniem w centrum kręgu siedzi drakoński kapłan. Rozpoznajesz jego ubiór jako ten noszony przez kapłanów świątynnych w Ignispyrze.

„To tylko echo wspomnienia, poszukiwaczu przygód... Tylko echo...”  
— słyszysz głos Tyry.

 **SW03**  
DOTKNIJ KAPŁANA

 **SW13**  
UGAŚ OGIEN

 **SW23**  
PODNIĘŚ PŁONĄCY ZNAK

 **SW33**  
ZNISZCZ KRĄG





**SW04**

UŻYJ SWOJEJ SIŁY  
(WYCZERP 1 KOSTKĘ WALKI WRĘCZ)



**SW14**

UŻYJ SWOJEJ SPRAWNOŚCI  
(WYCZERP 1 KOSTKĘ WALKI DYSTANSOWEJ)



**SW34**

UŻYJ SWOJEJ MĄDROŚCI  
(WYCZERP 1 KOSTKĘ MĄDROŚCI)



**SW24**

UŻYJ SWOJEJ ZREĆNOŚCI  
(WYCZERP 1 KOSTKĘ ZREĆNOŚCI)



**SW44**

POZBAĐ SIĘ ZEPSUCIA  
(OTRZYMAJ OCZYSCZENIE 1)

19



SW05

„CHODŹ ZE MNA I UCHRONIE CIĘ  
OD ZNISZCZENIA!”

SW15

„PÓJDE, ALE ZNAJDE THROLRADA  
I SPROWADZE GO Z POWROTEM,  
ŻEBYŚCIE ZNOW MOGLI BYC RAZEM”.

SW25

„CO ZROBISZ,  
GDY STĄD ODEJDĘ?”





## Interakcje przygody

- **#SW01: Porozmawiaj z admirałem**

Zbliżasz się do admirała wierząc, że nie pierwszy raz widzisz tę twarz, choć jest praktycznie nierozpoznawalna przez pokrywającą ją czarną maź. Wyciągasz rękę w nadziei, że mu pomożesz. „MOJA GWIAZDA!” — krzyczy, ciągnąc cię za rękę. — „ODDAJ MI MOJĄ GWIAZDĘ!”.

Otrzymujesz 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia i OGŁUSZENIE.

----

- **#SW02: „Chodźmy stąd! Nie chcę walczyć z kolejnym z tych stworzeń tak szybko”.**

„Mądra decyzja, choć nie mogę obiecać, że nie będziesz znowu walczyć. W każdym razie” — mówi, kładąc rękę na twojej piersi

i wytwarzając nad twoim ubraniem słabe światło, przezroczystym szkło — „będziesz mieć teraz lepszą ochronę”.

**Na początku następnej przygody każdy z bohaterów otrzymuje TARCZA 4.**

----

- **#SW03: Dotknij kapłana**

Zbliżasz się do kapłana, wchodząc w narysowany na skale krąg, i dotykasz dłońią jego ramienia. Na twój dotyk Drakon otwiera oczy i uśmiecha się. „Dobrze cię widzieć...” — mówi, jednak wyraz jego twarzy szybko się zmienia, a uśmiech znika — „...i smutno. Nie zgub się tutaj, przyjacielu. Opuść to miejsce. Drunagor potrzebuje takich ludzi jak ty, bardziej niż kiedykolwiek. Idź z moją siłą i moim błogosławieństwem”. Drakon zaczyna intonować modlitwę, a jego

ciało zaczyna się lekko iskrzyć. Iskierki stopniowo zamieniają się w tysiące małych płatków światła, które dotykają twojego ciała, odganiając od ciebie gryzący chłód tego miejsca.

Każdy z bohaterów otrzymuje LECZENIE 4.

---  
• **#SW04: Użyj swojej siły (wyczerp 1 kostkę walki wręcz)**

Skupiasz swoje myśli na rytuale Tyry i napinasz mięśnie, by wystąpić jej na pomoc całą swoją fizyczną siłą. Wtem światło odbija się od tarczy generała, a ty czujesz, że twoja siła znacząco wzrosła.

Do końca tej przygody twoje ataki zakłęciami i ataki bronią otrzymują premię +1 do obrażeń.

---  
• **#SW05: „Chodź ze mną! Uchronię cię od zniszczenia!”**

„Nie masz takiej mocy, poszukiwaczu przygód, ale cieszę się, że zobaczyłam dobroć twojego serca tutaj, w tym mrocznym, ciemnym miejscu. Wiem, że Tholrad do mnie wróci, tak jak obiecał. Trzymaj się dobrze, przyjacielu. Ponownie wygnaj Ciemność z Drunagoru i ocal wszystkich, którzy tam mieszkają”.

Na początku następnego przygody każdy z bohaterów otrzymuje SKUPIENIE 2.

---  
• **#SW11: Porozmawiaj z kapłanem**

Zbliżając się do kapłana widzisz, jak mamrocze coś niezrozumiale, wymachując przy tym rękami, jakby próbował coś chwycić. Zbliżasz swoją twarz licząc, że usłyszysz, co mówi, ale ku twojemu zaskoczeniu chwytą cię za szyję. Przyciąga cię z niezwykłą siłą i krzyczy ci prosto w twarz: „Moje klejnoty! Gdzie są moje klejnoty?!”.

Wykonaj wyzwanie siły (żółte) o trudności 13. Każda kostka walki wręcz, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu.

**SUKCES:** Chwytasz kapłana za rękę i wykręcasz je, jednocześnie rzucając się do tyłu. Udaje ci się wyrwać z jego uścisku, ale kapłan wciąż wymachuje rękami i krzyczy, jakby nie istniało na świecie nic innego.

Nie dzieje się nic szczególnego.

**PORAŻKA:** Z całych sił próbujesz uwolnić się z uchwytu kapłana, ale twoje wysiłki są daremne. Łapie cię mocniej za szyję, dusząc cię. Czujesz, że zaraz stracisz przytomność, ale mężczyzna w końcu cię

*puszcza i opadasz do pozycji siedzącej. Gdy wreszcie odzyskujesz oddech, zaczynasz grzebać w swoich sakwach i zauważasz, że czegoś brakuje.*

**Jeśli któryś z bohaterów posiada jakikolwiek przedmiot jednokrotnego użytku, odrzuca go. Jeśli posiada dwa lub więcej takich przedmiotów, wybiera jeden z nich do odrzucenia.**

----

- **#SW12: „Nigdzie z tobą nie pójdę!”**

*„Wybacz, jeśli dałam ci odczuć, że masz wybór” — mówi kobieta, nie zmieniając wyrazu twarzy. Jej uśmiech jest twardy niczym kość słoniowa. „Idziesz ze mną, czy tego chcesz, czy nie”. Kobieta podnosi swoją ogromną tarczę, którą trzyma jedną ręką, i wypowiada słowa w nieznanym języku. Jej tarcza zaczyna lśnić światłem, które w tym ciemnym miejscu niemal cię oślepia. Kobieta szybkim ruchem uderza tarczą w podłogę, a poświata szybko przesuwając się po kamieniach, odpędzając cię w miarę nasilania się światła. Zastaniasz oczy, a świat znika.*

**Na koniec przygody każdy bohater musi zapisać, ile kostek kłątwy posiada. Na początku następnej przygody każdy bohater natychmiast otrzymuje tę samą liczbę kostek kłątwy, a następnie usuwa ten zapis ze swojego dziennika kampanii.**

----

- **#SW13: Ugaś ogień**

*Zbliżasz się do niebieskiego ognia i spoglądasz na kapłana. Pamiętasz swoje przybycie do Ignispyry i terror, który wydarzył się w świątyni. Czas pozwolić mu odpocząć. Depcesz po płomieniach, aż w końcu je gasisz. Jednak gdy światło znika, ze szczeliny w skale wyłania się bezkształtny cień, który zwija się wokół ciała Drakona. Kapłan otwiera szeroko oczy z przerażenia i krzyczy: „Nie! Nie znowu! Proszę!”. Macki istoty przyklejają cię do ciała Drakona. Wbijają się do otwartych ust kapłana i wypychają do jego gardła. Będąc w środku Drakona, stwór rozrywa jego ciało od środka, deformując je i sprawiając, że przybiera ono chorobę, szarą barwę. Patrzysz, jak kapłan na twoich oczach zmienia się w istotę Ciemności.*

**Otrzymujesz KŁĄTWA 1. Zastąp ten żeton interakcji figurką Cienisty Ból - Weteran.**

----

- **#SW14: Użyj swojej sprawności (wyczerp 1 kostkę walki dystansowej)**

*Wysyłasz swoje myśli w kierunku rytuału, który odprawia Tyra, i zamykasz oczy, modląc się, by się udał. Natychmiast czujesz ciepło rozchodzące się po całym ciele, a kiedy otwierasz oczy, widzisz wszystko wyraźniej niż kiedykolwiek.*



Do końca tej przygody twoje ataki bronią otrzymują premię +2 do trafienia.

----

- **#SW15: „Pójdę, ale znajdę Throlrada i sprowadzę go z powrotem, żebyście znów mogli być razem”.**

*Tyra śmieje się, gdy słyszy twoje słowa. „Tak! Dziękuję! Wiem, że go znajdziesz! Na pewno nie pamięta o mnie ani o swojej obietnicy, ale spraw, by sobie przypomniął. Będę czekać tak długo, jak będzie to konieczne...” — kobieta zdejmuje naszyjnik z małym, szklanym wisiorkiem. W jego wnętrzu widzisz światło. „Weź go” — mówi, dając ci przedmiot. — „Throlrad mi go podarował. Daj mu go, jeśli go znajdziesz”.*

**Doberz jedną kartę z talii poprzednich przedmiotów obozowych.**

----

- **#SW21: Porozmawiaj z wieśniakiem**

*Idąc ostrożnie w stronę stworzeń, które zmagają się w czarnej mazi bagna, wydaje ci się, że rozpoznajesz jedno z nich. Jego podarte, zużyte ubrania przypominają ci o starym magazynie w dokach, a wspomnienia sprawiają, że włosy jeżą ci się na karku.*

*„Zabij mnie... Proszę...” — mówi stary wieśniak.*

**Musisz wybrać, czy zamierzasz spełnić desperacką prośbę chłopa i odebrać mu życie, czy też postanowisz go oszczędzić. Następnie przeczytaj odpowiedni wpis.**

**Odbierz mu życie:** *Roztrzęsiony widokiem tego człowieka, który znów cierpi, wyciągasz swój sztylet i przyciskasz go delikatnie do piersi mężczyzny. Widzisz, jak się uśmiecha. Jego ciało staje się coraz bardziej eteryczne i przejrzyste, aż w końcu całkowicie znika. Wstajesz i opuszczasz to miejsce, czując się nieco lepiej.*

**Otrzymujesz SKUPIENIE 1.**

**Oszczędź go:** *Zmęczony widokiem cierpienia odmawiasz zabicia mężczyzny. Zamiast tego chwytasz go za rękę i wyciągasz z bagna. „NIE!” — krzyczy głos z oddali, ale jest już za późno. Ku swojemu przerażeniu zdajesz sobie sprawę, że wyciągnięte z bagna stworzenie nie jest już znanym ci starcem, a jedną z istot Ciemności.*

**Zastąp ten żeton interakcji figurką [Cienisty Ból - Weteran](#).**

----

- **#SW22: „Zaczekaj! Najpierw powiedz mi, kim jesteś!”**

*„Jestem Tyra Aar'onis, generał sił Aran'thur i Sojuszu Drunagoriańskiego w walce z Ciemnością! Poświęcenie Narang'ereł jest ostatecznym ciosem w walce przeciwko nieskończonemu chaosowi!” — twierdzi kobieta z taką surowością, że nie sposób*



nie czuć do niej szacunku. „Ale to nie ma teraz znaczenia! Będziemy mieli czas na rozmowy później. Chodźmy stąd!” — słowa generał podnoszą twoje morale w niewyobrażalny sposób. Tyra staje obok ciebie i podnosi swoją dużą tarczę, która niemal natychmiast zaczyna świecić. Wypowiadając jakieś słowa w nieznanym języku, uderza tarczą o podłogę. Jej oślepiający blask sprawia, że cały świat staje się ciemny.

Na początku następnej przygody każdy z bohaterów otrzymuje **SKUPIENIE 2**.

----

- **#SW23: Podnieś płonący znak**

Postanawiasz nie zakłócać spokoju kapłana i nie narażać go na niebezpieczeństwo. Schylasz się do niebieskiego ognia i wyjmujesz z niego płonący znak. Może ci się kiedyś przydać.

Zapisz status „**Niebieski płomień**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), nie otrzymujesz obrażeń od Ciemności.

----

- **#SW24: Użyj swojej zręczności (wyczerp 1 kostkę zręczności)**

Skupiając swoje myśli na rytuale Tyry, modlisz się, by wszystko skończyło się jak najszybciej. Zamykasz oczy i słyszysz krzyk Tyry. Gdy ponownie otwierasz oczy, widzisz falę białego światła wydobywającą się z jej tarczy i zalewającą ruiny, która sprawia, że czarny rycerz cofa się, jakby sprawiało mu to ból.

Wszyscy bohaterowie zyskują **SKRADANIE**.

----

- **#SW25: „Co zrobisz, gdy stąd odejdę?”**

„Zostanę tutaj i będę chronić ciało mojego ukochanego Throlrada, aż w końcu przypomni sobie o obietnicy, którą mi złożył. Gdy Drunagor zostanie ponownie uratowane przed Ciemnością, wróci do mnie” — mówi Tyra ze smutkiem w oczach. Ogarnia cię wzruszenie i przypominasz sobie stary rytuał ochronny. Zbližas się do niej i dotykasz własnego czoła, a następnie czoła generał. Powtarzasz ten ruch trzykrotnie, skupiając na nim całą swoją energię. Pod koniec czujesz zmęczenie, ale na twarzy Tyry nie widzisz już tego samego smutku co wcześniej.

Trwale zyskujesz **1 PZ**. Odnotuj to w swoim dzienniku kampanii.

----

- **#SW31: Porozmawiaj z łucznikiem**

*Patrząc na cztery istoty wbite w smołę, rozpoznajesz niedawno poznanego łuczника. Wygląda na to, że w końcu spotkał go straszliwy koniec. Zbliżasz się do niego i przepraszasz, że nie możesz mu pomóc. Na dźwięk twojego głosu przestaje się szamotać i patrzy na ciebie.*

*„Nie przepraszaj, poszukiwaczu przygód!” — mówi. — „Dzięki tobie umarłem, będąc panem własnego ciała. Teraz mogę się odwdziżyć. Idź dalej!”. Łucznik wstaje i po raz ostatni podnosi swój łuk. Zatrzymuje się na chwilę, jakby wachał powietrze lub nasłuchiwał dźwięków wokół. Następnie bierze krótki oddech, wystrzeliwuje pojedynczą strzałę, po czym pada na plecy i tonie w czarnej mazi, znikając na zawsze w ciemności.*

**Wybierz wroga (jeśli to możliwe). Ten wróg otrzymuje 4 punkty obrażeń.**

----

- **#SW32: „Jeszcze nie! Chcę wiedzieć, dlaczego mnie przywołałaś!”**

*„Przywołałam cię, bo twoi ludzie i twój świat zapomnieli o własnej historii. Historii, która niedługo może się powtórzyć!” — ze złością wyrzuca z siebie kobieta. „Poza tym potrzebuję twojej pomocy w ocaleniu MOJEGO świata! Nie mam nikogo innego!” — mówi z*

*śląganem w głosie. Patrzysz na twarz kobiety i widzisz tży w jej twardych oczach. Widzisz wojowniczkę zagubioną w tym złowrogim miejscu. Kiwasz głową z determinacją, a ona się uśmiecha.*

**Każdy bohater zapisuje aurę „Determinacja” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), jest odporny na SPOWOLNIENIE i OGŁUSZENIE.**

----

- **#SW33: Zniszcz krąg**

*Patrząc na runy wyrysowane na podłodze, które zdają się emitować własnym światłem. Nie znasz żadnej z nich, ale zastanawiasz się, czy są one jakimś więzieniem lub zabezpieczeniem dla starego kapłana. Z zaciekawieniem pocierasz stopą o runy, by je zmasać. W tym momencie słyszysz krzyk kapłana: „NIE!”. Ale jest już za późno. Światło run gaśnie, a spod gruzu wyłaniają się dwie istoty Ciemności. Kapłan podbiega do ognia, podnosi płonące znaki i atakuje nimi stwory, spalając je i siebie przy okazji.*

**Zastąp żeton interakcji 2x Szary potwór: Strażnik Cienia - Wojownik.**

----

- **#SW34: Użyj swojej mądrości (wyczerp 1 kostkę mądrości)**

*Widząc, jak Tyra wykonuje rytuał, wykorzystujesz ten moment, by przestać jej całą swoją siłą woli, by mogła użyć jej w najlepszy możliwy sposób. To niesamowite, że zyskała twoje zaufanie w tak krótkim czasie. Dokładnie w chwili, gdy ta myśl przechodzi przez twój umysł, czujesz, jak przepetnia cię siła i duch walki.*

**Każdy z bohaterów otrzymuje SKUPIENIE 2.**

----

- **#SW42: „Skoro jesteś tak wyposażona, dlaczego mi nie pomogłaś?!”**

*„Moja broń została stworzona do walki z Ciemnością i zepsutymi istotami, a nie do bycia używaną przez jedną z nich” — słyszysz, jak mówi ze smutkiem. „Nadal mogę używać tarczy, by się bronić, ale miecz zniszczyłby mnie, gdybym próbowała nim władać. Dlatego potrzebuję ciebie. Weź to” — mówi kobieta, wyciągając rękę, w której trzyma fiołkę z lśniącym płynem. — „Mnie i tak nic by to nie dało... Wypij to”. Czując zdezorientowanie, ale chcąc pozbyć się choroby, łykasz miksturę i patrzysz podejrzliwie na kobietę. Uśmiecha się, a tobie zaczyna robić się czarno przed oczami. Wydaje się, że choroba odpuściła, tak jak wszystkie inne uczucia. Upadasz na bok, a świat ogarnia ciemność.*

Dobieraj karty z talii skrzyń, aż wylosujesz eliksir. Zatrzymaj tę kartę i wtasuj wszystkie pozostałe wylosowane karty z powrotem do talii.

----

- **#SW44: Pozbądź się zepsucia (otrzymaj OCZYSZCZENIE 1)**

*Wyciągasz swoje myśli w kierunku rytuału, ale strach przed ciemnością i zepsuciem atakuje twoje serce. Widzisz w swoim umyśle przerażające obrazy, które do dziś wywołują u ciebie koszmary. Słyszysz, jak generał jęczy z bólu. Gdy otwierasz oczy, by zobaczyć, co się dzieje, zauważasz czarną plamę na świecącej tarczy Tyry i jej twarz wykrzywioną z wysiłku. Generał wstaje i robi szeroki zamach tarczą, sprawiając, że przez pomieszczenie przechodzi fala ciemnej energii. Gdy uderza w ciebie, czujesz, jak twoje ciało płonie od wewnątrz i padasz na kolana.*

**Każdy z bohaterów otrzymuje OPARZENIE 2.**

----

- **#SW52: „Nie mogę chodzić... Samo oddychanie sprawia, że moje ciało płonie”**

*„Przyzwyczaj się do tego. To tutaj normalne” — mówi uzbrojona kobieta, patrząc ci w oczy, jakby jeszcze raz zastanawiała się nad*

tym, co powiedziała. Z zawieszonego na pasku woreczka wyjmując pęczek ziół i wkłada ci je do ust.

„Zjedz to” — mówi. — „Poczujesz się lepiej, choć nie na długo”. Nie patrząc na ciebie ponownie, kobieta zaczyna wypowiadać słowa w nieznanym języku, a jej tarcza zaczyna świecić. Światło jest mocne, a smak ziół gorzki, ale twój dyskomfort znacznie się zmniejsza. Czujesz zaskoczenie, gdy kobieta uderza tarczą o ziemię. Jednak gdy próbujesz na nią spojrzeć, światło cię oślepia, a świat znika ci z oczu.

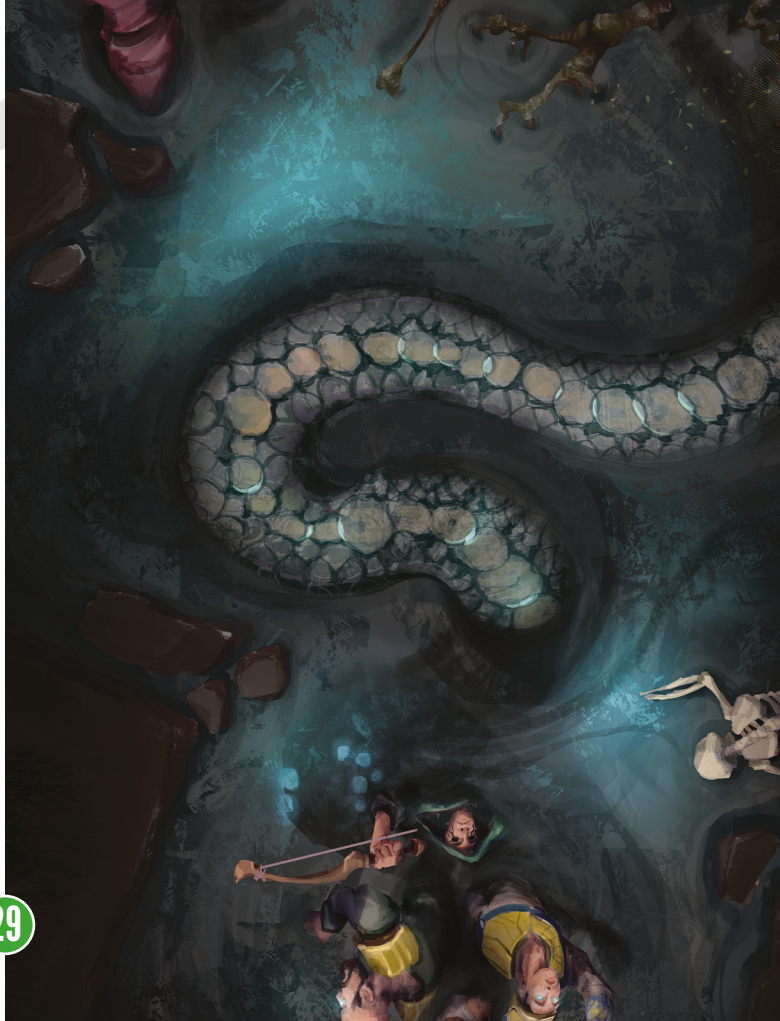
**Każdy z bohaterów otrzymuje 1 OWOC ŻYCIA.**

----

- **#SW62: „Gdzie jesteśmy? Co to za miejsce?”**

„To nie jest żadne miejsce. To cmentarz chaosu, utworzony przez echa wspomnień wszystkiego, co niegdyś zostało pochłonięte przez Ciemność. Witaj w Świecie Cienia” — mówi kobieta, śmiejąc się. — „Zabiorę cię na przygodę, której nigdy nie zapomnisz”. Kobieta odwraca się i zaczyna wypowiadać słowa w nieznanym języku. Zdaje się, że rzuca zaklęcie. Czujesz się jak w pułapce, ale nie zamierzasz poddać się bez walki. Wstajesz, czując wściekłość na to, że ściągnięto cię na ten koniec świata, i rzucaś się na uzbrojoną kobietę. Jakby przewidując twój atak, odwraca się i uderza cię tarczą w twarz. Tracisz świadomość...

**Na początku następnej przygody każdy z bohaterów otrzymuje 3 punkty obrażeń nie do uniknięcia.**







# TWÓRCY GRY (AGE OF DARKNESS 1.5)

**Oryginalny projekt gry:** Daniel Alves i Eurico Cunha

**Dyrektor artystyczny:** Daniel Alves

**Projekt graficzny:** Daniel Alves, Filipe Castro, Luigi Gomes, Mauro Carvalho, Victor Almeida Ferreira i Wallace Lucas

**Dyrektor opracowania:** Mauro Carvalho

**Opracowanie gry:** Claudinei Mendonça, Daniel Alves, Eurico Cunha, Guilherme Ogando i Luigi Gomes

**Ilustracje:** Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaias Ferreira, Marcelo Bastos, Paulo Scabeni, Rod Mendez, Samuel Vinícius Marcelino oraz Studio Bonnie & Clyde

**Zasady:** Mauro Carvalho

**Opracowanie i rozwój fabuły:** Mauro Carvalho

**Korekta i tłumaczenie (język angielski):** Luigi Gomes

**Korekta:** William Niebling

**Modele 3D:** Pedro Tavares

**Współzałożyciele CGS:** Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis i Ricardo Bach Cater

[www.wearecgs.com](http://www.wearecgs.com)

Wszelkie pytania, pochwały lub inne sprawy prosimy kierować na adres e-mail: [Info@wearecgs.com](mailto:Info@wearecgs.com).

© 2021 CGS - Creative Games Studio, wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być bez zgody powielana lub kopiowana.

---



CREATIVE  
Games Studio

# TWÓRCY GRY (ŚWIAT CIENIA 1.0)

**Projekt gry:** Daniel Alves i Eurico Cunha

**Dalsze opracowanie:** Augusto Barbosa Faria, Davi Araki, Eduardo Cavalcante i Mauro Carvalho

**Projekt graficzny i kierownictwo artystyczne:** Alexandre Magno Gaia da Silva, Daniel Alves, Laura Graça i Victor Almeida Ferreira

**Ilustracje:** Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaias Ferreira, Marcelo Bastos, Rod Mendez, Samuel Vinícius Marcelino oraz Studio Bonnie & Clyde

**Modele 3D:** Pedro Tavares Santos

**Produkcja:** CGS - Creative Games Studio

**Zasady:** Mauro Carvalho i William Niebling

**Korekta:** William Niebling

**Opracowanie fabuły:** Augusto Barbosa Faria

**Korekta i tłumaczenie (język angielski):** Victor Scanapieco Queiroz

**Testy:** Augusto Barbosa Faria, Alexandre Xandão, Daniel Alves, Davi Araki, Eduardo Cavalcante, Eduardo Guerra, Eurico Cunha, Flaviano Ranção, Igor Knop, Lucas Campos, Leandro Lopardi, Mauro Carvalho, Ronan i Victor Almeida Ferreira.

© 2020 CGS - Creative Games Studio, wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być bez zgody powielana lub kopiowana.

**Współzałożyciele CGS:** Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis i Ricardo Bach Cater

[www.wearecgs.com](http://www.wearecgs.com)

Wszelkie pytania, pochwały lub inne sprawy prosimy kierować na adres e-mail: [info@wearecgs.com](mailto:info@wearecgs.com).

-----



CREATIVE  
Games Studio