

AGE OF DARKNESS



ADVENTURE BOOK



CHRONICLES OF DRUNAGOR
AGE OF DARKNESS

KSIĘGA PRZYGÓD

TWÓRCY GRY

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

Wszelkie pytania, pochwały lub inne sprawy prosimy kierować na adres e-mail: 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

SPIS TREŚCI

Prolog.....	Strona 07
Kampania: Rozdział 1 - Wołanie o pomoc.....	Strona 08
Kampania: Rozdział 2 - Zaginięcie Blackriver.....	Strona 12
Kampania: Rozdział 3 - Klejnot Wolnych Ludzi.....	Strona 16
Kampania: Rozdział 4 - Obława Ignispyry.....	Strona 20
Kampania: Rozdział 5 - Sanktuarium Pradawnych.....	Strona 24
Kampania: Rozdział 6 - Smocze lochy.....	Strona 28
Interludium 1 - Zadośćuczynienie.....	Strona 31
Kampania: Rozdział 7 - Korytarze pod górą.....	Strona 32
Kampania: Rozdział 8 - Dwór krasnoludzkiego króla.....	Strona 36
Kampania: Rozdział 9 - Bitwa o Hezechię.....	Strona 40
Interludium 2 - Późne przybycie.....	Strona 43
Kampania: Rozdział 10 - Podróż donikąd.....	Strona 44
Kampania: Rozdział 11 - Nawiedzenie.....	Strona 48
Kampania: Rozdział 12 - Pożegnanie.....	Strona 52
Kampania: Rozdział 13 - Brzydka prawda.....	Strona 56
Interludium 3 - Ręka przeznaczenia.....	Strona 60
Kampania: Rozdział 14 - Przetęcz Omecka.....	Strona 62
Kampania: Rozdział 15 - Początek końca.....	Strona 66
Kampania: Rozdział 16 - Królewska krypta.....	Strona 70
Kampania: Rozdział 17 - Upadły bohater.....	Strona 74
Kampania: Rozdział 18 - Koniec gry.....	Strona 80
Interakcje przygody.....	Strona 84
Pola bitwy (PvP).....	Strona 118

OD AUTORÓW

Age of Darkness jest dla mnie spełnieniem marzeń. Ta gra została zaprojektowana z myślą o tych, którzy kochają gry RPG. Tych, którzy chcą grać, ale nie mają czasu lub możliwości, by to zrobić. Stworzenie gry z klimatem i elementami RPG dla tej grupy odbiorców jest osiągnięciem, które cieszy mnie najbardziej. Sam również mam kilku znajomych, z którymi chciałbym zagrać, ale nie mogę, bo przeszkadzają mi w tym codzienne obowiązki. Teraz, dzięki tej grze, mogę to zrobić.

Dokonałiśmy czegoś wielkiego. Otworzyliśmy bramę naszym projektom, które pozwoliły nam zaistnieć wśród fanów

gatunku *dungeon crawler*. Zaprojektowanie gry z własną, nową mechaniką i elementami, która nie jest zwykłą kopią udanych pozycji na rynku, jest ogromnym wyzwaniem.

To był dość wyjątkowy projekt, tworzony całkowicie od podstaw. Sprowadziło to na nas wiele trudności, które nasz zespół pokonał dzięki swojej pasji i umiejętnościom.

Teraz jestem wdzięczny i usatysfakcjonowany. Mam nadzieję, że wy czujecie to samo.

Eurico Cunha

Muszę przyznać, że bardzo się zdziwiłem, gdy zobaczyłem, jak rozrosło się *Age of Darkness*. Pewnego dnia grałem z przyjaciółmi w gry planszowe i godzinami debatowaliśmy nad tym, jakie zmiany byśmy w nich wprowadzili. A teraz jestem tutaj i przedstawiam własną grę tysiącom doświadczonych graczy na całym świecie. Nasze własne figurki, ilustracje, postacie, mapy, historie, wszystko!

Nie będę kłamał: to ogromna odpowiedzialność. Dlatego też zobowiązaliśmy się, że z każdym dniem będziemy stawać się lepsi. Uważam, że gra, która jest wynikiem naszej współpracy,

wyróżnia się jako arcydzieło gatunku. Nauczyliśmy się kochać sam proces jej tworzenia. Zadbaliśmy o każdy najmniejszy szczegół, by dać Wam to, co najlepsze, a nawet więcej.

Chciałbym podziękować naszym fundatorom, którzy uwierzyli w ten projekt; testerom, którzy pomogli nam go ulepszyć; oraz naszemu zespołowi, który położył każdy kamień i cegiełkę na miejscu, by stworzyć tę cudowną grę.

Do zobaczenia w Daren,

Daniel Alves

Age of Darkness to bardzo mocna gra. Wiedziałem to już w 2020 roku, gdy zagrałem w nią po raz pierwszy. Biorąc pod uwagę, że gram w RPG od dziesięcioleci, nie wspominając już o mojej miłości do gier typu *dungeon crawler*, nie sposób byłoby nie poczuć tego przyciągania.

To była miłość od pierwszego wejrzenia. Wiedziałem, że na pewno będę chciał pracować nad tą grą. Wiele rzeczy wyglądało wtedy inaczej, ale system kostek miał swój urok. I duży potencjał. Zarządzanie zasobami, wybory — wszystko było dla mnie świetną zabawą.

Gdy pierwsza wersja gry została ukończona, napłynęły do nas opinie społeczności, z których większość była pozytywna. To było bardzo mobilizujące dla nas wszystkich, którzy tak mocno walczyli, by dostarczyć grę, która spełni oczekiwania naszych fundatorów.

Choć w większości udało nam się trafić prosto w cel, dowiedzieliśmy się o kilku elementach, które można by poprawić. Równolegle, prototyp gry *Age of Darkness: Apocalypse* trafił do recenzentów, a jego lepsze opinie sprawiły, że Eurico i Daniel (ówczesni dyrektorzy ds. rozwoju) uwierzyli w moje umiejętności i dali mi nowe, ambitne zadanie: dopasować **podstawową wersję gry** do nowego podejścia, które zastosowałem w *Apocalypse*. W przeddzień rozpoczęcia naszej drugiej kampanii crowdfundingowej.

To herkulesowa praca. Zadanie to było już jednak częściowo realizowane. Po wysłuchaniu sugestii od społeczności BGG i Facebooka odważyłem się odejść nieco od pierwotnego projektu i zastosować nowe podejście do Skrzyń, Potworów, Wyposażenia, Interakcji i Fabuły — bliższe założeniom RPG, ale wciąż trzymające się tego ukochanego i obiecującego systemu znanego z CoD.

Gdy przedstawiłem projekt i otrzymałem aprobatę, nasz zespół ciężko pracował, by zrealizować tę nową wizję w trakcie miesięcy, które nastąpiły po sierpniu 2021 roku. Każdy członek zespołu zasługuje na uznanie i moją wdzięczność w tym miejscu: Claudinei, Guilherme, Luigi, Daniel, Eurico. Fundamentalne elementy, bez których nie udałoby się stworzyć praktycznie „nowej gry” tak sprawnie i w tak krótkim czasie.

Nasza podróż nie była łatwa, ale przedstawiam wam wszystkim owoce pracy wykonanej z całym naszym oddaniem i miłością. Byłem gotów zaakceptować opóźnienia, bo wiedziałem, że dobrze zrobiona gra będzie lepsza od gry dostarczonej szybko, ale niedopracowanej.

W międzyczasie jednak, po dwukrotnym przekroczeniu naszych wewnętrznych terminów (mam nadzieję, że Márcio i Rick tego nie czytają) udało nam się zrealizować zadanie na czas.

Jesteśmy bardzo wdzięczni naszej społeczności za wszystkie opinie, które otrzymaliśmy (również za krytykę, która pomogła nam rozwinąć się bardziej, niż możecie to sobie wyobrazić), a także za wszelkie doświadczenia, które nam to przyniosło. To dzień, w którym dorośliśmy i jesteśmy w stanie dostarczyć projekt jeszcze bardziej śmiały niż nasz pierwszy. A to dlatego, że nauczyliśmy się przyjmować opinie nie tylko od jednej osoby, ale od dziesiątek, setek, a nawet tysięcy!

Mam nadzieję, że owoce naszej pracy przyniosą wam tyle szczęścia, co nam przyniosło opracowywanie tej gry. Wiedząc, że daliśmy z siebie wszystko — ale to niewiele w porównaniu z tym, do czego będziemy zdolni, mając Was u boku.

Z najszczerzszymi podziękowaniami, **Mauro Carvalho**

PROLOG

Wyniesienie. Słowo reprezentujące stan umysłu, w jakim znajduje się dusza prawego człowieka w chwili jego śmierci. Bez więzów ciała i z lekkim sumieniem, wyniesiony wznosi się ku niebu tam znajduje swoje miejsce, stając się jedną z tysięcy gwiazd czuwających nad Drunagorem.

Wieczność spędzona w najprawdziwszej pełni.

Nie uważasz się za najwierniejszego z wiernych. Gdy dowiadujesz się o utracie najbliższej ci osoby, zaczynasz nawet wątpić, że ta obiecana i upragniona nagroda jest prawdziwa. Poczucie winy dręczy cię i wydaje ci się, że nie ma na to lekarstwa.

Wędrując drogami starego kontynentu, trafiasz do domu parafialnego w pobliżu wioski położonej z dala od wielkich miast — prawdziwego sanktuarium dla podróżnych. Stoisz przed drzwiami przez ponad godzinę, nie mogąc wejść do środka. Z drzwiami wszystko jest w porządku — problem tkwi w tobie. Uważasz, że nie zasługujesz na to, by wkroczyć do świętego miejsca. Nie po tym, co się wydarzyło.

Pozostaje ci jedynie pozwolić łom sływać wraz z popołudniowym deszczem. Nie jest to zresztą pierwszy raz...

„Pewien wielki uczony nauczył mnie kiedyś, że wszyscy jesteśmy gwiazdym pyłem...” — mówi kapłan opiekujący się tym miejscem, gdy cię znajduje, wciąga do budynku i wysłuchuje twojej historii przy kolacji. — „Podoba mi się to, bo dzięki temu czuję, że jesteśmy związani nawet z tymi, którzy spoczywają już w ziemi. Duch miłości twojego życia może nie przekroczył Drogi Arkanów, ale może wciąż być tutaj, w przychodzących i odchodzących porach roku. Też lubię wierzyć, że ich dusze spoczywają w pokoju”.

To nie jest pierwszy raz, gdy słyszysz to kazanie. Nie można jednak temu zaprzeczyć — znajdujesz w tej myśli trochę pociechy.

„Jednak to o ciebie się martwię, podróżniku” — kontynuuje, a ty wiesz, że za chwilę wypowie najważniejsze słowa. — „Żałoba,

która dotyka tych, co pozostali, gdy towarzyszy jej poczucie winy, staje się niepokonaną siłą, która potrafi sprowadzić na manowce. Widzę, że to cię trapi i nic nie może przynieść ci pociechy. Nie wydaje się to jednak sprawiedliwe. Bez względu na twoje czyny, jeśli padasz na kolana i akceptujesz swój ból, to znak, że możesz jeszcze odnaleźć swoją drogę”.

Wiesz, że twój czyn był konieczny, ale to nie sprawia, że twój ból jest mniejszy. Rodzic, rodzeństwo, przyjaciel, kochanek... Bycie odpowiedzialnym za śmierć kogoś tak bliskiego nie jest łatwe i nic nie może przekonać cię, że wszystko to, co się wydarzyło, nie było wielką niesprawiedliwością, a winny temu był sam świat.

„Wiatry się zmieniły” — kontynuuje. — „Nawet dobrzy ludzie stali się ofiarami rozpacz. Żadna dusza nie wydaje się być przygotowana na dziwne rzeczy, które się wydarzyły. Teraz, bardziej niż kiedykolwiek, ważne jest, by postępować właściwie i trzymać się doktryn. Tylko tak można odnaleźć spokój”.

Jeśli to prawda, dlaczego nadal czujesz się tak źle, choć twoje czyny były właściwe? Chcesz zapytać, dlaczego wciąż czujesz, że coś wewnątrz ciebie zostało złamane, a coś sprawia, że zastanawiasz się, czy to, co wpajano ci przez te wszystkie lata jako „właściwe”, było takie w rzeczywistości? Jednak słowa cię zawiodą i milczysz, a w głowie wciąż kłębią ci się te same myśli, które dręczyły cię przez ostatnie miesiące.

Słychać jedynie symfonię kropel deszczu spadających na dach.

Teraz, rozumiejąc głębię twojej rozpacz, twój gospodarz nie mówi już nic więcej, ale też nie opuszcza cię.

Prawdę mówiąc, tego właśnie było ci potrzeba.



ROZDZIAŁ 1: Wołanie o pomoc

Ostry, rozpaczliwy krzyk budzi cię w środku nocy.

Na zewnątrz wciąż pada mżawka, ale ty nie mokniesz. Śpisz przed kominkiem w jednym z pomieszczeń domu parafialnego. Instynktownie zbierasz swoje rzeczy i wybiegasz do lasu w poszukiwaniu źródła krzyku, by udzielić pomocy.

Nie wiesz, gdzie dokładnie jesteś, ale wiesz, że nie możesz być daleko od Blackriver, małego miasteczka w królestwie Elan. Podążając za wspomnianą rzeką można dojść do przytulnej wiejskiej osady, ukrytej wśród wzgórz i gęstych sosnowych lasów.

Nagle słyszysz brzęk koło ucha i z niepokojem przyglądasz się, jak strzała wbija się w drzewo tuż obok ciebie, omijając twoje czoło o zaledwie kilka centymetrów! Patrząc w las przed sobą i dostrzegasz strzelca, który wstaje z ziemi. Jest nim szkielet noszący barwy Amiry, dzierżący w rękach krótki łuk.

Intryguje cię to. To nie pierwszy raz, gdy widzisz takiego wroga, ale czujesz zaskoczenie, że spotykasz tutaj kolejnego.

W końcu ten, który był odpowiedzialny za odrodzenie się takich potworów, został przez ciebie pokonany. Poczucie winy, które wciążnosisz w sobie, sprawia, że zatracasz się w lesie.

Czy inni też są zaangażowani? Czy tym istotom zawsze ktoś rozkazuje i kieruje nimi? Ktoś, kto nauczył się wskrzeszać zmarłych i postanowił zagarnąć królestwo dla siebie? Im bardziej rozmyślasz o tych dziwnych wydarzeniach, tym bardziej to wszystko wydaje ci się zagmatwane.

Druga strzała przelatuje obok ciebie, tym razem muskając twoje ramię, a ty zdajesz sobie sprawę, że twoje rozmyślenia muszą poczekać.

Ktoś potrzebuje twojej pomocy...

NARODZINY CIEMNOŚCI — BRAK CIEMNOŚCI:

Na początku tej przygody nie ma karty runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ściagać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pominiemy umieszczenie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — POJEDYNCZA:

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 1 kostkę klątwy.

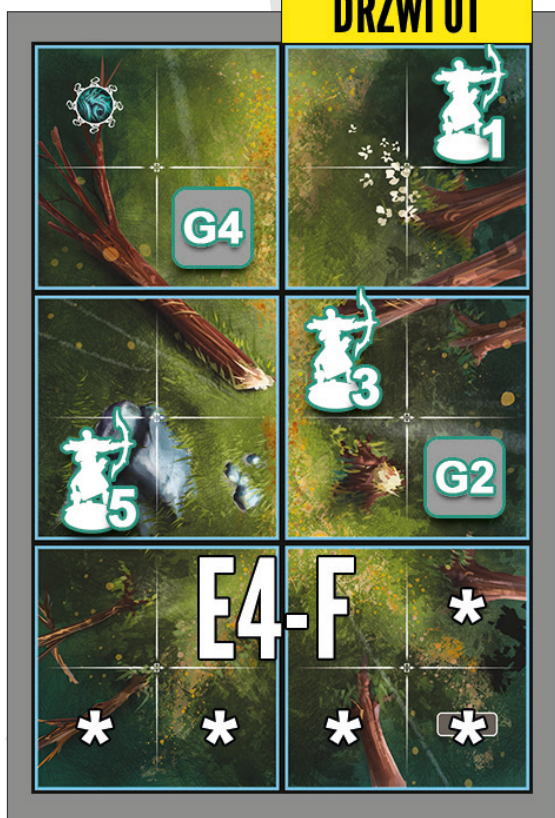
WYGRANIE I PRZEGRANIE PRZYGODY:

Przygoda kończy się natychmiastowym niepowodzeniem, gdy dojdzie do jednej z następujących sytuacji: bohater zostaje pokonany przez otrzymanie większej ilości kostek klątwy 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 następnym stronie. Następnie można rozpocząć przygodę.

DRZWI 01



MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm



-  1 Biały Potwór: **Szkieletowy Łucznik** - Rekrut

-  2+: Szary Potwór - Rekrut
-  3+: Biały Potwór: **Szkieletowy Łucznik** - Rekrut
-  4+: Szary Potwór - Rekrut
-  5+: Biały Potwór: **Szkieletowy Łucznik** - Rekrut



WYDARZENIE SPECJALNE #01 — MIŁA STARUSZKA

Zadajesz ostateczny cios ostatniemu z najeźdźców i wreszcie okolica wydaje ci się bezpieczna. Gdy ich nieludzkie krzyki milkną, zastępują je okrzyki wołających do siebie w ciemności mieszkańców wsi.

Bitwa została wygrana.

Korzystając z chwili spokoju, podchodzisz do swoich gospodarzy — starszej kobiety i młodej dziewczynki. Oczywiście, nie wydają się być tak spokojne jak ty. W końcu mierzenie się z oszalałymi mężczyznami i szkieletami nie jest codziennością w tym kraju.

„Odejdź!” — krzyczy staruszka, wymachując nożem w twoim kierunku, gdy tylko robisz pierwszy krok w ich stronę.

Otwórz **Księgę interakcji** na stronie 5. 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.

KONIEC PRZYGODY — SŁUSZNA SPRAWA

Nieco później dołączasz ponownie do swojego gospodarza na placu w wiosce. Wokół niego zaczyna formować się karawana licząca nieco ponad dwa tuziny osób. Mężczyźni i kobiety wrzucają w pośpiechu wszystko, co tylko posiadają, na nieliczne wózki, które się tam znajdują.

„Widziałem cię, gdy rozbrzmiał ten rozpaczliwy krzyk, przyjacielu. Jeśli się nie mylę, to pierwszy raz, gdy widziałem na twojej twarzy choćby cień uśmiechu” — mówi, gdy pomagasz mieszkańcom wioski w przygotowaniach.

Czujesz się spokojniej, nawet jeśli dopiero co zdajesz sobie z tego sprawę. W tamtej chwili twoja udręka przestała istnieć. Najważniejsze było udzielenie pomocy i skupienie się na tym, co słuszne. Takie zachowanie zawsze przychodziło ci naturalnie. Ostatnio jednak rzadko masz ku temu okazję.

„Nie ośmieliłbym się powiedzieć ci, co jest dla ciebie najlepsze, bowiem wierzę, że każdy powinien dowiedzieć się tego samodzielnie. Widzę jednak, że chcesz ruszyć dalej. Może najlepszym lekarstwem dla ciebie wcale nie jest rozmyślanie nad tym, co było” — mówi kapłan. — „Niewielu znanych mi ludzi pobiegłoby w ciemność w kierunku usłyszanego krzyku”.

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „**Po przygodzie — Droga do Blackriver**”.

PO PRZYGODZIE — DROGA DO BLACKRIVER

Gdy karawana zatrzymuje się na odpoczynek w środku nocy, a obozowisko zostaje przygotowane, kapłan siada przy tobie i razem podziwiacie trzaskający przed wami ogień.

„To, co stało się z miłością twojego życia i to, co wydarzyło się przed chwilą, nie są dziełem przypadku. Takie historie mają miejsce w całej krainie od kilku tygodni” — wyjaśnia kapłan. — „Lasy nie są już bezpieczne. Wielu ludzi zoczyło ze ścieżki, a wsie cierpią z powodu najazdów. Mamy za mało żołnierzy, a nie wszystkich miejscach mają dobrze wyszkolone bojówki. Coś jest nie tak...”.

Słuchasz w milczeniu. Nie spuszczasz wzroku z żaru i grzebiez w nim patykiem. Powietrze jest lodowate.

„Blackriver jest jednym z takich miejsc. Burmistrz ostrzegł nas, byśmy szukali schronienia daleko w Valarai, bo on nie jest w stanie nas ochronić. Myślę jednak, że w czasach największych trudności powinniśmy trzymać się razem. Dlatego właśnie jedziemy tam, by pomóc tak, jak tylko możemy” — kontynuuje.

„Błądzisz po bezdrożach i szukasz czegoś, nie wiedząc nawet, czym to coś jest... Ale po tym, co zobaczyłem, jestem pewien, że masz już to w sobie. Nie widzisz tego, bo wolisz wędrowkę po bezdrożach, ale to normalne. Przez całe życie widziałem, jak ludzie tacy jak ty przewijają się przez moją parafię. Jestem pewien, że pomagając Blackriver uporać się z ich problemami, uporasz się też ze swoimi. Może warto spróbować?”.

Powiedziawszy już wszystko, co miał do powiedzenia, kapłan milczy. Chociaż przez resztę nocy nie zamieniacie ze sobą ani słowa, doskonale wiesz, co zrobisz dalej.

NAGRODY:

Każdy gracz wybiera i odblokowuje **umiejętność bohatera** poziomu 1 lub **umiejętność powołania** poziomu 1.





ROZDZIAŁ 2: Zaginięcie Blackriver

Karawana dociera do Blackriver następnego dnia tuż po zmierzchu. W mieście panuje chaos. Bojówki zostały wezwane do budowy palisady wokół osady.

Powiedziawszy burmistrzowi, Matthiasowi Cormackowi, że jesteś poszukiwaczem przygód, towarzyszysz mu, gdy nadzoruje budowę systemów obronnych miasta. Dowiadujesz się o panujących tu problemach i o tym, jak możesz pomóc w ich rozwiązaniu.

„Ostatni raz zbudowaliśmy coś takiego pół wieku temu” — mówi Matthias, zatrzymując się, by obserwować pracę kilku mężczyzn. — „Mój dziadek wierzył, że będzie to ostatni raz, gdy nasz lud będzie musiał mierzyć się z falą najazdów. Teraz jednak nie mamy innego wyjścia, jak uzbroić chłopów, rybaków i rzemieślników przeciwko tym... potworom, które wyszły z lasów” — podsumowuje ciężkim głosem.

„Niemal każdej nocy potwory atakują nas jak oszalone, łąpiąc tych, którzy nie mogą walczyć lub uciekać, jakby polowały na zwierzynę” — wyjaśnia, marszcząc czoło. — „Wiem, że to plugastwo uwiło sobie gniazdo w starej twierdzy Jamesa Eersta, jednak gdy

próbowałem tam z nimi walczyć, dwukrotnie zostałem zmuszony do odwrotu z mniej niż połową moich ludzi. Jednak tam, gdzie bezpośrednia konfrontacja zawiodła, może zadziałać bardziej subtelne podejście...”

Idąc za radą spotkanego dzień wcześniej kapłana, oferujesz pomoc i wyjeżdżasz wcześniej rano pod ochroną dnia. Podróż przez nadrzeczne lasy jest spokojna. Po pół dnia marszu natrafiasz na ruiny wspomnianej twierdzy, zbudowanej na wysokim urwisku, z którego rozciąga się widok na potężną Czarną Rzekę. W innych okolicznościach można by nawet spędzić tu chwilę, ciesząc się widokiem ozdobionym patyną czasu.

Cisza sprawia, że zaczynasz się zastanawiać, czy ktoś faktycznie zamieszkuje to miejsce. Jednak najświeższe ślady, które wyglądają, jakby do twierdzy wleczono jakieś ciężkie ładunki, wskazują, że coś się tu dzieje. Bez wahania ruszasz w stronę twierdzy położonej na zboczu góry, przygotowując się na najgorsze...

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — POJEDYNCZA:

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 1 kostkę 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.

DRZWI 01



MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm

1 żeton interakcji 2: **Strona 06**

PODSTAWA LOCHU - 1



WYDARZENIE SPECJALNE — AUDIENCIA U JEGO KRÓLEWSKIEJ MOŚCI

Gdy ostatni z wrogów pada, a ty w końcu zaczynasz rozumieć, co się dzieje, zauważasz pod podstawą posągu przejście, które wydaje się prowadzić do ukrytej komnaty.

Z dołu wciąż słychać żalobną pieśń. Widzisz wydobywające się stamtąd zielonkawe światło. To coś nowego. Nie pamiętasz, by wcześniej było tam takie światło, a na pewno nie tak silne. Cokolwiek sprawia, że ludzie tracą zmysły, z pewnością pochodzi z tego miejsca. Musisz zejść na dół i stawić czoła złoczyńcy, który stoi za tymi czarami, i położyć temu kres.

Schodzisz po schodach, krok za krokiem, a gdy znów czujesz stały grunt pod stopami, twoje oczy nie mogą uwierzyć w to, co widzisz. Przed sobą masz coś w rodzaju katakumby przyozdobionej wszelkiego rodzaju alchemicznymi akcesoriami. Wokół widzisz porozrzucone wszędzie kości i jeszcze większą ilość dziwnej, smolistej substancji.

Nic jednak nie przyciąga twojej uwagi bardziej niż istota, którą widzisz przed sobą. Prowadzi ona śpiew, który odbija się echem od ścian, niczym dyrygent jakiejś bluźnierczej orkiestry.

Czy to winowajca, którego szukasz? Istota odpowiedzialna za upadek miłości twojego życia? Czy spełnią się twoje przerwania i najszybsze marzenia i staniesz się kolejną z jego ofiar?

„Śmiertelnicy nie są tu mile widziani” — intonuje postać, gdy zauważa twoje przybycie. Jego potargane szaty unoszą się w powietrzu. Ma ochryply, trupi głos, zniekształcony przez panujące tu echo, niepodobny do żadnego dźwięku, jaki znasz. „Ale skoro już tu jesteś, możesz do nas dołączyć!”. Straszliwy śmiech dopełnia jego groźbę. Wiesz, że jeśli nie będzie ostatnią rzeczą, jaką słyszysz w tym życiu, na pewno usłyszysz go jeszcze nie jeden raz...

Manipulowane siłą woli koronowanego szkieletu przed tobą, kości rozrzucone po rozległym, ciemnym lustrze wody pokrywającym podłogę ponownie powstają i uzbrają się. Wokół ciebie unosi się dziwna mgła, która chce cię pochłonąć i sprawić, że znikniesz w ciemności.

Tak jak to się stało z przejściem za tobą...

Usuń kartę **Polowanie Ciemności** z toru inicjatywy, wszystkich bohaterów z planszy i wszelkie dotychczasowe rozstawienia. Należy zostawić wszystkie runy na torze inicjatywy, ale żadne inne karty poza kartami inicjatywy bohaterów nie powinny się tam w tym momencie znajdować. Następnie wykonaj następujące przygotowania:

- Umieść **planszę Nieumarłego Króla** odpowiednią stroną do góry i ustaw jego zdrowie początkowe zgodnie z liczbą graczy rozgrywających tę przygodę (**Nieumarły Król posiada 30 punktów zdrowia za każdego gracza lub tylko 30, jeśli grasz solo**).
- Umieść karty ataku **Nieumarłego Króla** stroną pierwszego spotkania do góry w odpowiednich miejscach na torze inicjatywy (**pasujących do run**).
- Dokonaj rozstawienia zgodnie z ilustracją. Wszyscy gracze muszą umieścić swoich bohaterów na jednej z wybranych przez siebie pozycji startowych.

- Przywołaj Y **Szkieletowych Łuczników (sługów)** na miejsca wskazane przez rozstawienie, gdzie Y jest równa liczbie graczy rozgrywających tę przygodę. Podczas tego spotkania nigdy nie może być ich więcej niż czterech.
- Każdy bohater wykonuje darmową akcję odnowienia, odzyskuje całe swoje zdrowie i usuwa wszelkie stany, pod których wpływem się znajduje. Bohaterowie zachowują swoje SKUPIENIE, TARCZE i inne żetony zasobów.
- Usuń wszystkie kostki urazów, które posiadają bohaterowie, i daj Nieumarłemu Królowi 5 punktów zdrowia za każdą usuniętą kostkę.
- Usuń wszystkie kostki klątwy, które posiadają bohaterowie, i daj Nieumarłemu Królowi 2 punkty zdrowia za każdą usuniętą kostkę.
- Przesuń znacznik inicjatywy z powrotem na pierwszą kartę na torze inicjatywy. Obecna runda się kończy i zaczyna się kolejna.
- Gdy wykonasz już wszystkie przygotowania, możesz rozpocząć spotkanie z **Nieumarłym Królem**. Gdy bohater zostanie pokonany lub gdy twojej drużynie uda się pokonać Nieumarłego Króla, należy przeczytać odpowiedni wpis zatytułowany **„Koniec przygody”** na stronie 15 (dla każdego wyniku jest jeden wpis).



- 1 Nieumarły Król
- Y SZKIELETOWY ŁUCZNIK-SŁUGA (po jednym na gracza)
- 2 żeton skrzyni

KONIEC PRZYGODY — NIECH ŻYJE KRÓL (BOHATEROWIE ZOSTALI POKONANI)

Walka była intensywna, ale wróg okazał się silniejszy od ciebie. Osiągnąwszy limit swoich możliwości, padasz na kolana, a przez głowę przebiega ci tysiąc myśli.

„Jesteś wojownikiem, przyznaję!” — mówi z chrapliwym śmiechem. Choć jego rozkładająca się twarz nie ma żadnego wyrazu, można przysiąc, że wygląda na zadowolonego. „Chociaż czuję się zmuszony, by zadawać śmierć tym, którzy jej szukają, twoja zuchwałość mnie rozbawiła. Z tego powodu i dlatego, że skończyłem już to, po co tu przyszedłem, oszczędzę cię... TYM RAZEM”.

Przyglądasz się straszliwej postaci, nie wiedząc, co powiedzieć. Nie wiesz nawet, czy zasługujesz na to, by mówić.

„Ciemność nadeszła, śmiertelniku. Czas Dareńczyków dobiegł końca, a ja wreszcie założę należną mi koronę. Wróć do swojego ludu z życiem, które ci odebrałem i oddałem. Niech wszyscy wiedzą, że przybył prawdziwy król!”

To ostatnie słowa, które słyszysz, nim tracisz przytomność.

Przywódca drużyny zapisuje skutek „Upokorzony” w swoim dzienniku kampanii (skutki pozostają aktywne przez całą kampanię, chyba że jakiś efekt to zmieni). Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „Po przygodzie — Pokłosie”.



KONIEC PRZYGODY — UPADEK KRÓLA (BOHATEROWIE ODNIEŚLI ZWYCIĘSTWO)

Walka jest intensywna, ale wbrew wszystkiemu zwyciężasz, a twój ostatni cios zdaje się ranić potwora!

„Jesteś wojownikiem, przyznaję!” — mówi zdławionym głosem. Choć jego rozkładająca się twarz nie ma żadnego wyrazu, wygląda na zdenerwowanego. „Chociaż czuję się zmuszony, by zadawać śmierć tym, którzy jej szukają, twoja zuchwałość mnie rozbawiła. Z tego powodu i dlatego, że skończyłem już to, po co tu przyszedłem, zakończę na tym nasze spotkanie. Ale to nie koniec naszej wspólnej historii”.

Przyglądasz się przerażającej postaci, przygotowując się do drugiej rundy. Jednak twoje ciało słabnie, wzrok się rozmywa i padasz na kolana. Z tobą też jest najlepiej...

„Ciemność nadeszła, śmiertelniku. Czas Dareńczyków dobiegł końca, a ja wreszcie założę należną mi koronę. Wróć do swojego ludu z życiem, które ci odebrałem i oddałem. Niech wszyscy wiedzą, że przybył prawdziwy król!”

To ostatnie słowa, które słyszysz, nim tracisz przytomność.

Przywódca drużyny zapisuje skutek „Niepokonany” w swoim dzienniku kampanii (skutki pozostają aktywne przez całą kampanię, chyba że jakiś efekt to zmieni). Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „Po przygodzie — Pokłosie”.

PO PRZYGODZIE — POKŁOSIE

Budzisz się nagle w gospodzie w Blackriver, z trudem łąpiąc oddech. Jakimś cudem udało ci się wrócić do wioski, choć nie pamiętasz jak. Burmistrz siedzi w pobliżu, zaniepokojony, ale z wyrazem wdzięczności na twarzy. Obok ciebie stoi również emisariusz z Doktryny Zachodzącego Słońca, z miską kaszy w rękę.

„Dobra robota, przyjacielu. Burmistrz Cormack poinformował mnie o twojej misji. Według strażników, od tego dnia dwa księżycy temu stara twierdza jest spokojna i wydaje się być niezamieszkana” — mówi, podając ci miskę. — „Cokolwiek się tam wydarzyło, zadziało”.

Znasz już tragiczny los zaginionego Blackriver, ale to nie wszystko. Relacjonujesz wszystko, choć do końca nie rozumiesz, co się wydarzyło:

- Był tam Nieumarły Król.
- Rzucił urok i składał ludzi w ofierze w celu przeprowadzenia bliżej nieokreślonego rytuału.
- Rytuał został ukończony.

Gdy dzielisz się tymi szczegółami, emisariusz zastanawia się przez chwilę. „To bardzo, BARZDO poważna sprawa... Nie możemy być jedynymi, którzy o tym wiedzą. Wiem, że nie powinienem prosić cię o więcej, ale po raz kolejny potrzebujemy twojej pomocy. Muszę wrócić do Katedry i poinformować Doktrynę o wszystkim, czego się dowiedzieliśmy. Zostałem jednak wysłany z inną misją, również bardzo ważną, którą musisz dla mnie wypełnić. Musisz odnaleźć mędrca Tharmagara w Umbral i odeskortować go do Valarai. Jego wiedza będzie kluczowa w nadchodzących wydarzeniach” — mówi, wręczając ci emblemat i pismo.

Przyjmujesz zadanie. Teraz, bardziej niż kiedykolwiek, stało się to dla ciebie sprawą osobistą. Zdaje się, że drogą do twojego odkupienia jest pomoc ludziom w walce i odkrycie prawdy. Zauważasz, że po raz pierwszy od tygodni nie czujesz poczucia winy i w końcu dochodzisz do wniosku, że kapłan miał rację. Chcesz mu podziękować, ale nigdzie nie możesz go znaleźć.

I nikt z karawany, która podróżowała z tobą do Blackriver, nie pamięta, by widział cię w towarzystwie kapłana...



NAGRODY:

Ujawnij wszystkie karty z talii wyposażenia poziomu 1. Każdy gracz wybiera jedną kartę wyposażenia.



ROZDZIAŁ 3: Klejnot Wolnych Ludzi

O zmroku, piątego dnia podróży, docierasz na rynek miasta zwanego „Klejnotem Wolnych Ludzi” — z racji tego, że rządzi nim rada przedstawicieli, a nie król — miejsca, które oferuje wielkie możliwości każdemu, kto ma głębokie kieszenie lub płytką moralność. Miejsca, w którym każdy dzień wydaje się być karnawałem.

Ale tego wieczoru nie panuje tam radosny nastrój.

Straż miejska wydaje się zaniepokojona, pochodnie oświetlają ulice, a heroldzi ogłaszają godzinę policyjną pośród panującego tu pandemonium. Napotkani mieszkańcy są zbyt niespokojni, by pomóc ci znaleźć Tharmagara — i nie winisz ich za to. Ich udręka jest ogromna. Gdziekolwiek nie spojrzysz, widzisz makabryczne postacie odziane w szaty z dziobami, idące obok wozów, które — uświadamiasz sobie z przerażeniem — są zastane ukrytymi pod szmatami trupami.

Umbralczyków dotknęła jakaś choroba, która rozprzestrzeniła się jak dziki ogień w przepelnionym przez uchodźców mieście.

„Potliwa zaraza”, jak zaczęli nazywać ją tłum, jest „zemstą admirała Luccanora, którego Rada Kupców zraniła w zeszłym roku”. A przynajmniej tak mówią plotki.

Wciąż próbujesz przetrawić wszystkie informacje, gdy twój wzrok napotyka znajomy kształt poruszający się po barykadach wzniesionych na nabrzeżu. Są tutaj! Ta choroba, chaos... To nie dzieło przypadku. Miasto jest atakowane!

Czy pojawi się tu Nieumarły Król? Wciąż zadajesz sobie to pytanie. Wiedząc o niebezpieczeństwie, starasz się ostrzec dowódców Straży i radzisz im, by kazali żołnierzom szukać wszelkich niecodziennych zgromadzeń, śpiewów i rytuałów... Czegokolwiek! Jednak zamieszanie jest zbyt duże i nikt cię nie słucha.

Na pobliskim molo zauważasz stary magazyn, w którym migoczą znajome już szmaragdowe światła, przebijając się przez czerną noc. Chcesz iść do światła, niczym ćma przyciągana przez płomień, nawet jeśli wymaga to pokonania wypełnionych wrogami doków. Wydaje ci się, że to twoja własna decyzja, dla dobra miasta...

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — POJEDYNCZA:

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 1 kostkę 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.

MECHANIKA SPECJALNA — NAJAZD POTWORÓW

Podczas tej przygody potwory znajdują się wszędzie i mogą zaatakować w każdej chwili. Weź figurki Wampirów Cienia i kartę potwora **Wampira Cienia** (nie używaj *Wampirów Cienia* jako losowych potworów) i umieść kartę **Najazd potworów** nad końcem toru inicjatywy strona „A” do góry. Gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, należy rozpatrzyć jej efekty i obrócić kartę na drugą stronę (więcej szczegółów znajdziesz na stronie 18).

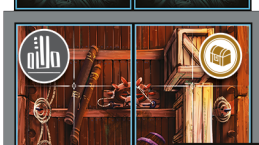
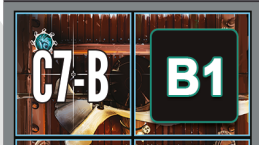
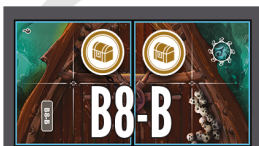
MECHANIKA SPECJALNA — KONTROLOWANIE OBSZARU

Bohaterowie mogą zablokować punkty pojawiania się potworów, używając zaimprovizowanych barykad. Aby to zrobić, muszą sąsiadować z runą, którą chcą zablokować i wyczerpać 1 kostkę akcji. Gdy tak się stanie, należy usunąć tę runę z planszy i umieścić ją na torze inicjatywy. Następnie należy usunąć z woreczka dwie runy tego samego koloru (nie umieszcza się ich na torze). Bohater otrzymuje też SKUPIENIE 1. Liczy się to jako akcja kostki i nie można jej wykonać, jeśli z daną runą sąsiaduje co najmniej jeden potwór.

WYZWALACZ WYDARZENIA — NAWIEDZONY MAGAZYN

Gdy z planszy zostanie usunięta liczba run równa liczbie bohaterów, na koniec tury aktualnego bohatera przeczytaj „Wydarzenie specjalne – Kapitan w opałach” na stronie 18.

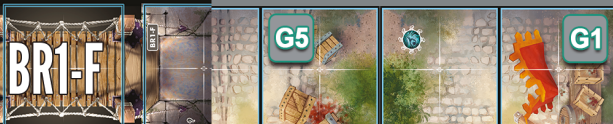
PODSTAWA LOCHU - 2



PODSTAWA LOCHU - 2



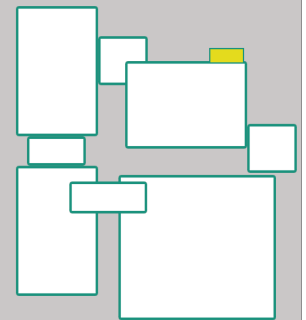
PODSTAWA LOCHU - 1



PODSTAWA LOCHU - 3



MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm



- G1 1 Szary potwór - Rekrut
- B1 1 Czarny potwór - Rekrut
- 4 żeton skrzyni
- 1 żeton runy — niebieski
- 1 żeton runy — pomarańczowy
- 1 żeton runy — zielony
- 1 żeton runy — szary
- 1 żeton runy — czerwony
- G2 2+: Szary potwór - Rekrut
- W2 2+: Biały potwór - Wojownik
- B3 3+: Czarny potwór - Rekrut
- W3 3+: Biały potwór - Wojownik
- G4 4+: Szary potwór - Rekrut
- W4 4+: Biały potwór - Wojownik
- G5 5+: Szary potwór - Rekrut
- W5 5+: Biały potwór - Wojownik

FAQ: NAJAZD POTWORÓW

Najazd potworów to specjalna mechanika zaprojektowana, by zachować dynamikę gry i utrzymać równowagę pomiędzy walką a eksploracją podczas niektórych przygód, która zachęca graczy do unikania bezczynności. Bohaterowie muszą sprawnie zarządzać swoim czasem, postęпами i zasobami, by odnieść zwycięstwo. Najazd potworów działa w następujący sposób:

- Karta posiada dwie strony: jedna zawsze przywołuje potwory, a druga przywołuje potwory tylko wtedy, gdy nie ma ich na planszy. Karta Najazd potworów jest odwracana po rozpatrzeniu jej efektów, które występują naprzemiennie, tak samo jak w przypadku karty runy.
- Za każdym razem, gdy przywołujesz potwora w wyniku działania karty Najazd potworów, pojawia się on na polu sąsiadującym z jego punktem narodzin (lub jak najbliższym) wybranym przez przywódcę drużyny. Jeśli ujawniana jest runa, która została już usunięta z planszy, żaden potwór nie jest przywoływany w tej rundzie.
- Na planszy jednocześnie mogą znajdować się maksymalnie cztery potwory, które pojawiły się w ten sposób. Jeśli trzeba przywołać piątego potwora, należy pominąć ten krok. Zamiast tego wszyscy bohaterowie otrzymują po 3 punkty obrażeń (jeśli ta zasada miałaby zastosowanie dwa lub więcej razy podczas jednej aktywacji, a bohater zamierza uniknąć obrażeń, należy rozpatrzyć każdy przypadek otrzymywania obrażeń po kolei).

Dodaj poniższe rozstawienie:



W1 1 Biały potwór - **Wojownik**

2 1 żeton interakcji 2: **Strona 10**

G2 2+: Szary potwór - **Rekrut**

W3 3+: Biały potwór - **Wojownik**

G4 4+: Szary potwór - **Rekrut**

B5 5+: Czarny potwór - **Rekrut**

WYDARZENIE SPECJALNE — UKRYTA KLĄTWA

Gdy Dowódca Ciemności pada, twoją uwagę przykuwa ponownie ogromna, czarna arka. Szmaragdowe światło wciąż tam jest, jednak zmalowało już do nieśmiałej poświaty, wyłaniającej się spod poluzowanej kłapy.

Nie słyszysz żadnych pieśni. Mimo to wciąż brzęczy ci w uszach, a twoje jelita skręcają się coraz bardziej z każdym krokiem, który zbliża cię do dziwnego mebla. Choć wpatrywanie się w arkę sprawia, że jest ci niedobrze, nie możesz przestać tego robić.

Drewniane deski skrzypią i piszczą, gdy po nich przechodzisz. Czujesz, że to nie jest bezpieczne miejsce. Budynek już sam w sobie był słaby, ale podejrzewasz, że ta sama siła, która wytrąca cię z równowagi, niszczy również belki, z których zbudowana jest szopa.

Choć wiesz, że prawdopodobnie mieści w sobie zły artefakt, nie możesz się powstrzymać od chęci sięgnięcia po arkę i otwarcia jej. Samotna kropla potu spływa po twoim czole, gdy zastanawiasz się nad jedną z najważniejszych decyzji, jakie podejmiesz w całym swoim życiu — zupełnie nie wiedząc, jakie mogą być jej konsekwencje.

Otwórz **Księgę interakcji** na stronie 11. 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.

WYDARZENIE SPECJALNE — KAPITAN W OPAŁACH

Robisz, co w twojej mocy, by oczyścić część doków i trzymać wrogów na dystans, tworząc przeszkody w alejkach, z których przybyli. Walki toczą się w całym porcie, ale przynajmniej w tej dzielnicy udało ci się przechylić szalę na korzyść obrońców.

Wciąż jednak nie udaje ci się znaleźć drogi do magazynu, a opary z płonących ognisk nie pomagają ci w tym.

Nagle jesteś świadkiem interesującej sceny. Z dolnych pokładów zadokowanego nieopodal statku na suchy ląd wybiega mężczyzna. „Ahoj, przyjacielu! Możesz mi pomóc?” — krzyczy, nie patrząc nawet na ciebie.

Sytuacja mogłaby cię nawet rozbawić, gdyby nie była tak tragiczna. Tuż za nim ze statku wylania się coraz więcej stworów, które widzisz po raz pierwszy w życiu. Pozostałoby to przez ciebie niezauważone, gdyby nie mały szczegół, który zwrócił twoją uwagę. Po drugiej stronie statku jest szukane przez ciebie wejście!

KONIEC PRZYGODY — LEPIJ UCIKAJ

Odgłosy trzaskającego i łamiącego się drewna odbijają się echem wokół ciebie. Wybuch światła na dobre uszkodził konstrukcję magazynu. Doskonale wiedzząc, co się za chwilę stanie, chwytasz za kostkę.

Kolejne chwile okazują się być najbardziej przerażającymi tej nocy. Kawałki drewna latają wszędzie. Boisz się, że zakopią cię i przycisną do ostrej, spiczastej rafy.

Biegiesz, jakby od tego zależało twoje życie (i naprawdę zależy). Nie oglądając się za siebie, wyskakujesz szybko przez pierwsze okno, które widzisz. Nurkujesz w wody zepsute przez śmierć i Ciemność, podczas gdy budynek zawala się w kakofonicznej symfonii, która rozbrzmiewa po całym nabrzeżu.

Fale wyrzucają cię na brzeg oddalony o jakieś sto metrów. Prawie czujesz wdzięczność, gdy uświadamiasz sobie, że stoisz przed nadmorską fortecą, z której wypływa silna alchemiczna woń, przecinając zimne powietrze.

Prawie.

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „Po przygodzie — Przypadkowe spotkania”.

PO PRZYGODZIE — PRZYPADKOWE SPOTKANIA

Siedzisz pod kocem przy kominku i obracasz się raz po raz, próbując ucieść przed zimnem... czy czymś podobnym. Twoim gospodarzem jest Tharmagar — szczęście przywiodło cię do jego pracowni. Po przedstawieniu się, siedzicie teraz przy dzbanku wypełnionym najlepszymi naparami z Hearth, krainy maluchów.

„Valarai? Najwyższy Kapłan naprawdę nie wie, co robić!” — odpowiada Tharmagar, gdy słyszy o twojej misji. „Przejrzałem najbardziej obskurne tomy w Bibliotece Gwiazd i jestem pewien, że nie ma tam odpowiedzi, których szukają. Doktryna Zachodzącego Słońca niegdyś dobrze wykonała swoje zadanie...” — dodaje oburzonym tonem, licząc na to, że przytakniesz, choć nie masz pojęcia o czym mówi.

Mędrzec jest wysoki i barczysty, a ze swoimi amirskimi rysami mógłby spokojnie uchodzić za czyjś dziadka. Choć jest stary, wygląda na zdrowego i dumnego. Może trochę niespokojnego. Podejrzewasz, że ciągłe zajmowanie się alchemią może mieć coś wspólnego z jego szaleńczą postawą, ale w swoich wypowiedziach wykazuje się pewnością i erudycją.

„Ignispyra. Tam musimy się udać” — naciska, ignorując twoje pytanie o cel podróży. — „Ze wszystkich ludzi, którzy próbowali zachować prawdziwą historię, im udało się to najlepiej. To nie pierwszy raz, kiedy mamy do czynienia z tym wrogiem, przyjacielu. Problem w tym, że postanowiliśmy o tym zapomnieć...”

Protestujesz z całych sił, ale przekonanie Tharmagara jest niemożliwe, a wspomnienie o twoim spotkaniu z Nieumarłym Królem tylko pogarsza sytuację. Rozumiejąc, że nie uda ci się

przekonać mędrca, proponujesz kompromis. Najpierw odwiedźcie miasto Drakonów, a potem Valarai.

Noc jest długa i pełna ćwiczeń z retoryki i elokwencji. Choć rozmawiacie o wszystkich i o wszystkim, nie wspominasz ani słowem o tajemniczym sześcianie. Nie masz pojęcia dlaczego...

Jeśli któryś bohater posiada skutek „Zlecenie dla kuriera” w swoim dzienniku kampanii, może oddać Złoty medalion Tharmagarowi. Jeśli nie, należy usunąć skutek i kontynuować fazę obozu jak zwykle. Jeśli bohater zdecyduje się oddać medalion, przeczytaj:

W krótkiej przerwie pomiędzy dyskusjami, między jednym naparem a drugim, przypominasz sobie prośbę kapitana i zwracasz mędrcowi złoty medalion. „Mój medalion...” — mówi Tharmagar, ze zdumieniem odbierając od ciebie przedmiot. Ukradkiem zerka na przechowywany w nim pukiel włosów. „... Myślałem, że jest stracony! Dziękuję, przyjacielu. Jest dla mnie bardzo ważny”.

Bohater, który posiada Złoty medalion, odrzuca go. Bohater, który posiada skutek „Zlecenia dla kuriera” w swoim dzienniku kampanii, usuwa go i zapisuje aurę „Zjednoczenie bratnich dusz” w jego miejsce. Dopóki ją posiada (aury są usuwane w momencie otrzymania kostki urazów lub innej aury), gdy tylko wyrzuci 1 na kości k20, wykonuje trafienie krytyczne zamiast krytycznego pułda i otrzymuje SKUPIENIE 2.

NAGRODY:

Każdy gracz wybiera i odblokowuje zdolność klasową dla swojego bohatera.

DODATKOWA PRZYGODA:

Jeśli posiadasz rozszerzenie „Ruin of Luccanor”, możesz je teraz rozegrać lub przejść prosto do „Rozdział 4: Obława Ignispyry”.



ROZDZIAŁ 4: Obława Ignispyry

Wędrujecie razem z Tharmagarem przez prawie dziesięć dni, obierając dłuższą trasę przez krainę Drakonów. Postrzegani przez inne królestwa jako wyrzutki — ponieważ powstrzymują się od polityki i kłótni z innymi państwami — Drakoni są dziwnym ludem, który zadowala się utrzymaniem własnych tradycji i wulkaniczną prowincją, w której znajduje się jedyne miasto, jakie zamieszkują: Ignispyra.

Wyobrażasz sobie, że znajdziesz tu miasto nie do zdobycia, godne nieugiętej reputacji Dzieci Smoków, ale rzeczywistość jest zgoła inna. Ciemność już tu dotarła. Siły Nieumarłego Króla nie są zainteresowane jedynie miastami ludzi. Nie. Jego wojna jest znacznie większa. Zdaje się, że nic go nie zadowoli, póki nie pokona wszystkich ludów Daren. A może i całego Drunagoru.

Noc już zapadła, gdy przybywacie na miejsce, a z daleka słychać odgłosy bitwy. Nie słychać jednak rozpaczki ani przerażonych krzyków. Drakoni są zbyt dumni, by się poddać.

„Wróg nie jest głupcem! Nie zaatakuje Valarai, jak podejrzewał Najwyższy Kapłan. Przynajmniej nie tak szybko... Musi być pewien, że nie będziemy w stanie się obronić. Nasza nadzieja na odparcie jego ataku tkwi w ponownym odkryciu przeszłości, o której postanowiliśmy zapomnieć” — tłumaczy Tharmagar, co wyjaśnia jego naciski, byście podążyli tą ścieżką. — „Szybko! Musimy dotrzeć do Sanktuarium Pradawnych. To świątynia, w której drakońscy mędrcy strzegą swojej historii. Jestem pewien, że właśnie tam skieruje się Ciemność!”.

Choć nie rozumiesz, co uczony chciał powiedzieć tym całym gadaniem o „odkrywaniu przeszłości na nowo”, nie możesz mu się sprzeciwić. Do tej pory jego przypuszczenia się sprawdzały. Ten uparty człowiek zdaje się być jedynym, który rozumie, co się dzieje. Może właśnie dlatego był tak ważny dla Doktryny.

Trzymając się blisko niego, rzucasz się w wir walki o losy kolejnego oblężonego miasta. Zdaje się to być nową normą w twoim życiu...

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — POJEDYNCZA:

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 1 kostkę 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.

MECHANIKA SPECJALNA — CENNY ŁADUNEK

Podczas tej przygody **Tharmagar** będzie podążał za tobą i będzie trzeba go ochraniać. Weź jego kartę towarzysza i umieść żeton, który będzie go reprezentował, na sąsiadującym z tobą polu. Szczegóły dotyczące towarzyszy znajdziesz na stronie 22. Na początku mędrzec jest LOJALNY. Jeśli **Tharmagar** zostanie pokonany, przygoda natychmiast kończy się porażką.

MECHANIKA SPECJALNA — NAJAZD POTWORÓW

Podczas tej przygody potwory znajdują się wszędzie i mogą zaatakować w każdej chwili. Weź figurki Wampirów Cienia i kartę potwora **Wampira Cienia** (nie używaj Wampirów Cienia jako losowych potworów) i umieść kartę **Najazd potworów** nad końcem toru inicjatywy stroną „A” do góry. Gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, należy rozpatrzyć jej efekty i obrócić kartę na drugą stronę (więcej szczegółów znajdziesz na stronie 22).

MECHANIKA SPECJALNA — BUDZENIE SIĘ CIEMNOŚCI

Przed rozpoczęciem tej przygody weź z woreczka 5 run każdego koloru (łącznie 25 run). Umieść po jednej z każdego koloru na torze inicjatywy, a pozostałe 20 połóż obok planszy. Podczas tej przygody, za każdym razem, gdy instrukcje dotyczące rozstawienia wspominają o „stosie run”, weź 1 runę każdego koloru z tych, które zostały odłożone, aby go stworzyć.

MECHANIKA SPECJALNA — KONTROLOWANIE OBSZARU

Walcząc o kontrolę nad kluczowymi drogami, bohaterowie mogą odzyskać dzielnicę i zyskać więcej czasu. Aby to zrobić, muszą sąsiadować ze stosem run i wyczerpać 1 kostkę akcji. Jeśli tak się stanie, bohater bierze ze stosu wybrane przez siebie runy w ilości 6 minus liczba bohaterów, zwraca je do woreczka i zyskuje SKUPIENIE 1. Bohater może wykonać tę akcję więcej niż raz na turę. Liczy się to jako akcja kostki i nie można jej wykonać, jeśli z danym stosem run sąsiaduje co najmniej jeden potwór.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PRZYGODY — ROZDZIAŁ POWIĄZANY

To jest rozdział powiązany, co oznacza, że po zakończeniu tej przygody nie będzie fazy obozu. Możesz się przygotować i zaoszczędzić czas na torze inicjatywy, starając się być jak najszybszym. Instrukcje dotyczące dalszego postępowania znajdziesz po zakończeniu tej przygody.

PODSTAWA LOCHU - 1

PODSTAWA LOCHU - 2

MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm

- B1** 1 Czarny potwór - *Rekrut*
- G1** 1 Szary potwór - *Wojownik*
- 2 żeton skrzyni
- Stos run (po jednej z każdego koloru)
- W2** 2+: Biały potwór - *Wojownik*
- G3** 3+: Szary potwór - *Wojownik*
- W4** 4+: Biały potwór - *Wojownik*
- G5** 5+: Szary potwór - *Wojownik*

FAQ: NAJAZD POTWORÓW

Najazd potworów to specjalna mechanika zaprojektowana, by zachować dynamikę gry i utrzymać równowagę pomiędzy walką a eksploracją podczas niektórych przygód, która zachęca graczy do unikania beczynności. Bohaterowie muszą sprawnie zarządzać swoim czasem, postępami i zasobami, by odnieść zwycięstwo. Najazd potworów działa w następujący sposób:

- Karta posiada dwie strony: jedna zawsze przywołuje potwory, a druga przywołuje potwory tylko wtedy, gdy nie ma ich na planszy. Karta **Najazd potworów** jest odwracana po rozpatrzeniu jej efektów, które występują naprzemiennie, tak samo jak w przypadku karty runy.
- Za każdym razem, gdy przywołujesz potwora w wyniku działania karty **Najazd potworów**, pojawia się on na polu sąsiadującym z jego punktem narodzin (*lub jak najbliższym*) wybranym przez przywódcę drużyny. Jeśli ujawniana jest runa, która została już usunięta z planszy, żaden potwór nie jest przywoływany w tej rundzie.
- Na planszy jednocześnie mogą znajdować się maksymalnie cztery potwory, które pojawiły się w ten sposób. Jeśli trzeba przywołać piątego potwora, należy pominąć ten krok. Zamiast tego wszyscy bohaterowie otrzymują po 3 punkty obrażeń (*jeśli ta zasada miałaby zastosowanie dwa lub więcej razy podczas jednej aktywacji, a bohater zamierza uniknąć obrażeń, należy rozpatrzyć każdy przypadek otrzymywania obrażeń po kolei*).

FAQ: TOWARZYSZE

Oprócz zwierząt, bohaterowie mogą podczas swojej podróży spotkać także cennych sojuszników, zwanych towarzyszami. Towarzysze są obdarzeni specjalnymi zdolnościami i korzystają z mechaniki podobnej do zwierząt odnośnie tur i aktywacji. Mimo podobieństw, towarzysze posiadają też swoją własną mechanikę:

- Towarzysze nie mają punktów zdrowia. Zamiast tego posiadają wartość, która określa ich wytrzymałość. W skrócie, towarzysze zostają pokonani tylko wtedy, gdy za jednym razem otrzymają obrażenia przekraczające tę wartość.
- W oczach potworów towarzysze traktowani są tak samo jak zwierzęta (zostają celem tylko wtedy, gdy potwór nie może w ich miejsce zaatakować żadnego bohatera). Jeśli potwór mógłby zaatakować albo zwierzę, albo towarzysza, przywódca drużyny wybiera, które z nich będzie celem.
- Towarzysze mogą posiadać żetony TARCZY i korzystać z efektu BLOKU jak każda postać.
- Towarzysze są aktywowani po turze bohatera, za którym podążają, a ich tura składa się z ruchu i ataku, dokładnie w tej kolejności (tak samo jak tura potwora).
- Towarzysze są zwalniani podczas fazy obozu.

WYDARZENIE SPECJALNE — GOSPODARZ

W chwili, w której zadajesz ostatni cios ostatniemu ze stworów i myślisz, że to już koniec walki, jakaś postać skacze z pięknego parapetu świątyni i ląduje tuż przed tobą. Ponownie podnosisz broń, ale zdajesz sobie sprawę, że nie jest kolejnym z tych stworów, które blokowały ci drogę.

„Zaczekaj!” — mówi pokryty bliznami, tajemniczy mężczyzna. Pierwszy raz widzisz kogoś takiego. „Jesteśmy po tej samej stronie! Nie jestem jednym z Varatash i z tego co widzę, ty też nie” — podsumowuje.

„Jesteś odziany w szaty ceremonialne... Jesteś kapłanem odpowiedzialnym za to miejsce?” — pyta Tharmagar, robiąc krok naprzód. — „Czy Sanktuarium zostało zajęte?”. W głosie mędrca wyraźnie słyca niepokój.

„Tak, jestem. W okolicy mówią, że jestem półkwi, bo jestem Drakonem tylko ze strony matki, ale to historia na inną okazję...”. Następnie Drakon przedstawia się, przyjmując bardziej swobodną postawę: „Skoro to wy przyszlście do mojego domu, ja powinienem zadawać pytania. Co robicie tutaj w takiej chwili?”.

Otwórz **Księgę interakcji** na stronie 13. 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.



KONIEC PRZYGODY — SMAK ŻAŁU

„Przypuszczam, że chcesz zejść na dół, zanim zamknę to miejsce, prawda?” — pyta Drakon, odwracając się do Tharmagara, który nie potrafi ukryć swojego zmartwienia. „Nie chcę wydać się niewdzięczny, ale powiedz mi, mędrco: co spodziewasz się tu znaleźć, czego nie mógłbyś znaleźć nigdzie indziej?” — pyta w końcu.

„To, co nigdy nie wiedziałem, ale o czym zapomniałem” — zagadkowo odpowiada uczony. „Przeszłość, którą przedstawia Doktryna, nie mówi o wojnie, którą przeżyło Daren, ale o pokoju, który królestwa chętnie po niej budowały. Nazwa ‘Varatash’, której używają Drakoni, dawno została zapomniana, a Ciemność stała się jedynie metaforą. Niemniej jednak, ja i niektórzy z moich kolegów poświęciliśmy się studiowaniu Pierwszych Pism w poszukiwaniu prawdy. Stąd wiem, że znajduje się tutaj bardzo ważny tom. Kiedyś, dawno, dawno temu go przetłumaczyłem! Jednak pewnej nocy, kiedy żal wziął górę, spaliłem dzieła, z których byłem tak dumny. Zostały z nich tylko popioły. Dopiero teraz, kilka lat po tym wydarzeniu, zdaję sobie sprawę, jak wielkim byłem głupcem” — wyjaśnia z żalem Tharmagar i na chwilę zapada cisza.

Najpierw usuń wszystkie runy, które znajdują się na planszy i umieść je na torze inicjatywy. Następnie przygoda dobiega końca. Możesz przeczytać „**Po przygodzie — Podróż w jedną stronę**” poniżej.

PO PRZYGODZIE — PODRÓŻ W JEDNĄ STRONĘ

Krzyki i jęki odbijają się echem po zasnutych mgłą schodach, przywołując cię do rzeczywistości. To nie jest czas na pogawędkę.

„Gdy tylko tam wejdziecie, zablokuję drzwi Sanktuarium, by dać moim ludziom szansę na odbicie miasta” — wyjaśnia Drakon. Przez chwilę zastanawiasz się, czy nie wchodzisz czasem do własnego grobu. „Wciąż będziecie mogli jednak otworzyć wrota od wewnątrz. By to zrobić, wystarczy wypowiedzieć wersy otaczające framugę drzwi. Uprzedzam jednak, że będzie to możliwe dopiero jutro. Zaklęcie działa tylko wtedy, gdy na wrota Sanktuarium padają promienie słońca”.

Ty i Tharmagar kiwacie głową, choć zaczynacie wątpić, czy to rzeczywiście dobry pomysł. Uznajesz za istotne, by o tym wspomnieć, zanim zaryzykujecie własnym życiem.

„Nie pamiętam każdego szczegółu dotyczącego mocy Ciemności, ale wiem z całą pewnością, że przybyła ona tutaj poprzez podróże planarne, możliwe tylko dzięki magii. Potężnej magii. Jedną z ich najbardziej podstawowych zasad jest odwracalność. Wszystko, co można zrobić, można też cofnąć. Jeśli więc te istoty zostały sprowadzone tutaj, jestem pewien, że można je tam z powrotem odesłać” — odpowiada mędrzec, podkreślając wagę tego niebezpiecznego zadania. — „Dlatego tu jesteśmy. Musimy odkryć, jak ich przepędzić z naszych ziem”.

Choć doceniasz wiedzę, jaką przekazał ci uczony, nie możesz nie zauważyć, że nie odpowiedział na twoje najważniejsze pytanie: „Czy uda nam się tam przetrwać tak długo?”.

„Nie martw się, przyjacielu. Nie ma znaczenia to, czy tam zginiemy, czy też nie. Jeśli nie uda nam się odkryć czegoś, co pomoże nam pokonać tego Nieumarłego Króla i uniemożliwić dalszy napływ

Ciemności, to i tak zginiemy w jakiejś bitwie, która nastąpi niedługo potem” — mówi stary mędrzec, wchodząc w mgłę, jakby nie bał się niczego na świecie.

Gdy ruszasz za nim, słyszysz huk zamykanych za tobą żelaznych wrót. Nie wiesz, czy kiedykolwiek zostaną jeszcze raz otwarte...

To jest rozdział powiązany, co oznacza, że pomiędzy tą przygodą a następną nie będzie fazy obozu. Procedury związane z zakończeniem tej sesji i przejściem do następnej będą nieco inne niż zwykle. Każdy bohater musi dokładnie i w kolejności wykonać poniższe instrukcje:

- Weź odpowiednią nagrodę za zakończenie tej przygody, zgodnie z poniższym opisem.
- Następnie wykonaj darmową akcję odnowienia i przywróć sobie wszystkie punkty zdrowia. Usuń wszelkie stany wpływające na bohatera, zachowując jednak wszystkie posiadane żetony zasobów. Zwierzęta są odwoływane pomiędzy dwiema przygodami, podczas gdy towarzysze zostają z bohaterem.
- Jeśli nie kończysz teraz sesji, zachowaj swoją planszę bohatera i tor inicjatywy w takim stanie, w jakim są teraz. Należy jedynie obrócić kartę runy tak, by była stroną „A” do góry (jeśli jeszcze nie jest). Na koniec należy zabrać wszystkie elementy rozstawienia z planszy i przejść do kolejnej przygody, rozpoczynając tury normalnie od pierwszej karty umieszczonej na torze inicjatywy.
- Jeśli jednak kończysz sesję w tym momencie, zanotuj w dzienniku kampanii ilość kostek kławy i kostek urazów, które posiadasz. Na początku kolejnej przygody należy ponownie rozmieścić je na swojej planszy (nie musisz umieszczać ich dokładnie na tych samych umiejętnościach, na których są teraz).
- Na koniec zrób to samo z runami znajdującymi się na torze inicjatywy: zanotuj ich ilość, a na początku kolejnej przygody wylosuj z woreczka taką samą liczbę run i umieść je na torze. Nie umieszczaj jednak na planszy żadnych kafelków Ciemności. Liczba run każdego koloru nie musi być taka sama jak na końcu tej przygody (może być losowa).

NAGRODY:

Każdy gracz wybiera i odblokowuje **umiejętność bohatera** poziomu 1 lub **umiejętność powołania** poziomu 1.

ROZDZIAŁ 5: Sanktuarium Pradawnych

Znów zostaliście z Tharmagarem sami.

Pierwsze przedstonki wbudowanego w górę klasztoru były zajęte przez nieliczne zabłąkane monstra, a pokonanie ich nie było trudne. A jednak czujesz już zmęczenie całonocną walką. Pomiędzy jednym starciem a drugim zatrzymujesz się, by odzyskać oddech. Przyglądasz się wspaniałym freskom, które zdobią korytarze Sanktuarium i zachwyasz się umiejętnościami Drakonów.

Widzisz majestatyczne smoki w locie, zionące ogniem w kierunku morza, i humanoidalne istoty świętujące na plażach. Wielu z nich zdaje się być Drakonami, ale są tam też inne ludy. Krasnoludy i elfy? A może ludzie? Zastanawiasz się głośno.

„Pierwszy raz Ciemność zawitała w Daren jeszcze przed przybyciem ludzi, przyjacielu. Pamiętam, że czytałem o Wojnach Cienia w elfickich balladach. Ale to było dawno temu, a nie mam żadnych rękopisów...” — natura Tharmagara zmusza go, by cię uczył, jakby był twoim nauczycielem. Twoje kolejne pytanie wolałby przemilczeć, ale mimo to odpowiada.

„Tak. Je też spaliłem” — mówi z żalem. — „Było nas pięciu, gdy zaczęliśmy szukać pism. Zadanie to odebrało nam młodość i połączyło nas tak, jak żadna więź krwi nie mogłaby tego zrobić. W naszej naiwności wierzyliśmy, że możemy zapoczątkować duchową, filozoficzną, a nawet społeczną reformę... Ale zaczęłem tracić wszystkich moich współtowarzyszy, jeden po drugim, aż zostaliśmy tylko ja i Yithzak. Był tym, którego darzyłem największym szacunkiem. Razem wychowywaliśmy się w Seminarium w Valarai. Gdy dowiedziałem się, że i on został pochowany na jakiejś odległej wysepce w służbie króla Ulthara, ogarnęła mnie wściekłość tak silna, że zaczęłem obwiniać nasze marzenie o to, że odebrało mi wszystkich, których kochałem...”

W tym właśnie momencie, gdy mędrca zaczęło ogarniać coraz większe zażenowanie, przerywają wam nowi panowie tego miejsca. Od razu wiesz, że nigdy już nie wrócicie do tej rozmowy.

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — POJEDYNCZA:

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 1 kostkę 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.

MECHANIKA SPECJALNA — CENNY ŁADUNEK

Podczas tej przygody **Tharmagar** będzie podążał za tobą i będzie trzeba go ochraniać. Weź jego kartę towarzysza i umieść żeton, który będzie go reprezentował, na sąsiadującym z tobą polu. Szczegóły dotyczące towarzyszy znajdziesz na stronie 26. Na początku mędrzec jest **LOJALNY**. Jeśli **Tharmagar** zostanie pokonany, przygoda natychmiast kończy się porażką.

MECHANIKA SPECJALNA — PRZYTŁACZAJĄCA MGŁA

Tajemnicza mgła powstała po wyparowaniu Ciemności wypełnia okolicę i ogranicza bohaterom widoczność. Uznaj, że zasięg wszystkich umiejętności zręczności, mądrości, zdolności skupienia, które nie są atakami bronią, a także przedmiotów jednokrotnego użytku jest zmniejszony do maksymalnie 1 obszaru (1 *niebieski kwadrat*). To samo dotyczy się wielokolorowych umiejętności aktywowanych kostkami zręczności lub mądrości.

MECHANIKA SPECJALNA — SKONDENSOWANA CIEMNOŚĆ

W tej przygodzie bohaterowie mają ograniczony czas, a na ich drodze będą pojawiać się węży. Za każdym razem, gdy instrukcje dotyczące rozstawienia wspominają o stosie run (*zauważ, że w pierwszym rozstawieniu dla tej przygody nie ma stosu run*), należy go stworzyć, zabierając runę każdego koloru z toru inicjatywy. Bohaterowie mogą wydłużyć swój pobyt w tym miejscu, likwidując węży.

MECHANIKA SPECJALNA — KONTROLOWANIE OBSZARU

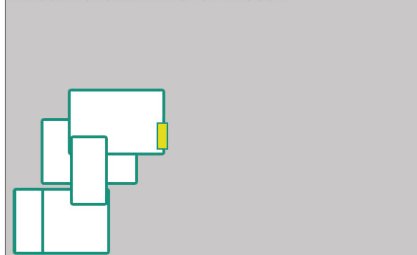
Walcząc o kontrolę nad szczelinami, bohaterowie mogą odzyskać Sanktuarium i zyskać więcej czasu. Aby to zrobić, muszą sąsiadować ze stosiem run i wyczerpać 1 kostkę akcji. Jeśli tak się stanie, bohater bierze ze stosu wybrane przez siebie runy w ilości 6 minus liczba bohaterów, zwraca je do woreczka i zyskuje **SKUPIENIE 1**. Bohater może wykonać tę akcję więcej niż raz na turę. Liczy się to jako akcja kostki i nie można jej wykonać, jeśli z danym stosiem run sąsiaduje co najmniej jeden potwór.

PODSTAWA LOCHU - 1



- G1** 1 Szary potwór - *Wojownik*
- B1** 1 Czarny potwór - *Wojownik*
- 1 żeton skrzyni
-
- W2** 2+: Biały potwór - *Wojownik*
- G3** 3+: Szary potwór - *Wojownik*
- W4** 4+: Biały potwór - *Wojownik*
- G5** 5+: Szary potwór - *Wojownik*

MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm



WYDARZENIE SPECJALNE — DZIWNE PAMIĄTKI

Szmaragdowe pulsary sprawiają, że ściany pękają od podłogi do sufitu, a Tharmagar wydaje przerażony jęk, przewidując tragedię. Wciąż jednak walczycie, póki nie jesteście znowu sami. A przynajmniej tak wam się wydaje.

Z cienia wyłania się postać, zupełnie jakby była jego częścią. To prawdopodobnie sprawca tego ataku. W ręku trzyma kostkę podobną do tej, którą posiadasz. Odwraca się w twoim kierunku, jakby widział kostkę pod twoim ubraniem.

Ta postawa, blask w oczach, cała ta sytuacja... Wszystko to wydaje ci się przerażająco znajome.

„Opieranie się temu, co nieuniknione, jest tylko stratą czasu...” — drwi postać zniekształconym głosem, który tak bardzo przypomina ci... miłość twojego życia! „Widzę, że nosisz ze sobą cząstkę nas. Nie wstydz się... Pokaż!” — kontynuuje głosem tak hipnotyzującym, że nie zdając sobie sprawy, dajesz postaci tę przeklętą kostkę, choć wcale tego nie chcesz.

W ostatniej chwili twoja siła woli zwycięża i na chwilę odzyskujesz kontrolę nad sobą. Wiesz, że musisz teraz dać z siebie wszystko...

Usuń **Tharmagara** z planszy i uznaj jego mechanikę specjalną za rozstrzygniętą. Nie został on pokonany, ale od tej pory nie będzie już podążał za żadnym bohaterem. Następnie otwórz **Księgę interakcji** na stronie 15. 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.

FAQ: TOWARZYSZE

Oprócz zwierząt, bohaterowie mogą podczas swojej podróży spotkać także cennych sojuszników, zwanych towarzyszami. Towarzysze są obdarzeni specjalnymi zdolnościami i korzystają z mechaniki podobnej do zwierząt odnośnie tur i aktywacji. Mimo podobieństw, towarzysze posiadają też swoją własną mechanikę:

- Towarzysze nie mają punktów zdrowia. Zamiast tego posiadają wartość, która określa ich wytrzymałość. W skrócie, towarzysze zostają pokonani tylko wtedy, gdy za jednym razem otrzymają obrażenia przekraczające tę wartość.
- W oczach potworów towarzysze traktowani są tak samo jak zwierzęta (zostają celem tylko wtedy, gdy potwór nie może w ich miejsce zaatakować żadnego bohatera). Jeśli potwór mógłby zaatakować albo zwierzę, albo towarzysza, przywódca drużyny wybiera, które z nich będzie celem.
- Towarzysze mogą posiadać żetony TARCZY i korzystać z efektu BLOKU jak każda postać.
- Towarzysze są aktywowani po turze bohatera, za którym podążają, a ich tura składa się z ruchu i ataku, dokładnie w tej kolejności (tak samo jak tura potwora).
- Towarzysze są zwalniani podczas fazy obozu.

KONIEC PRZYGODY — UTRACONE ZAUFANIE

Pod koniec straszliwej walki oczy twoje i Tharmagara szukają dwóch kostek, zapomnianych w całym tym zamieszaniu i toczących się bez właściciela po podłodze. Szmaragdowy płomień powiększa się, gdy są blisko, rzucając wokół jeszcze więcej iskier, macek i kłębow dymu.

„To wróg, przyjacielu!” — mówi mędrzec. — „To właśnie to, co sprowadza tutaj to... coś! Przyszliśmy tu, żeby nauczyć się z tym walczyć, a nie zatrzymywać to dla siebie! Ciemność chce, żeby ją zatrzymać. Tak właśnie trafia do naszego świata...”

Ziemia się trzęsie, a gruz spada z sufitu, więc Tharmagar pospiesznie wyciąga granat, zwracając się na chwilę w twoją stronę. Jest naprawdę przerażony, ale widać, że to fiolki się boi.

„Zastoń oczy. To będzie istne piekło...” — radzi, potrząsając niebieskawą substancją wybuchową. Część ciebie pragnie go powstrzymać. Ale stoisz w miejscu i obserwujesz, jak pocisk trafia w swój cel.

Błysk jak samo słońce, po którym następuje grzmięcy huk, odrzuca cię do tyłu. Ściany drżą, jakbyście byli wewnątrz wulkanu, który ma zaraz wybuchnąć. Oczywiście jest to ostatnia kropla, która sprawia, że cała konstrukcja zaczyna się walić. W chaosie toczących się kamieni i gruzu zaczynasz spadać w ciemność...

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „Po przygodzie — Odkrycia”.

PO PRZYGODZIE — ODKRYCIA

Jakiś czas później otwierasz oczy. W uszach ci szumi, a ciało boli jakby zostało rozjechane przez jakiś zbłąkany wóz, ale żyjesz. „Nie śpisz już...” — nieostrzy głos Tharmagara odbija się echem w twojej głowie. Już wyobrażasz sobie wszystkie pytania, które za chwilę zostaną ci zadane. „Zastanawiałem się... Dlaczego kostka była u ciebie? Kiedy bym się o tym dowiedział?”

Szczerze mówiąc, nie masz odpowiedzi na te pytania. Choć było wiele okazji, by mu o tym powiedzieć, słowa po prostu nie chciały wyjść z twoich ust, a chęć podzielenia się tą informacją zniknęła z twojego umysłu tak szybko, jak tylko się pojawiła.

„Pierwsi Wojownicy nazywali je Nasionami Ciemności” — kontynuuje, zbacząc nieco z tematu, podczas gdy ty powoli odzyskujesz zmysły. — „Jak mówią źródła, Ciemność jest jak chwast, który kiełkuje właśnie z nich. Skoro wszędzie je widzimy, na pewno wiele z nich rozrzuconych jest po całym Daren”.

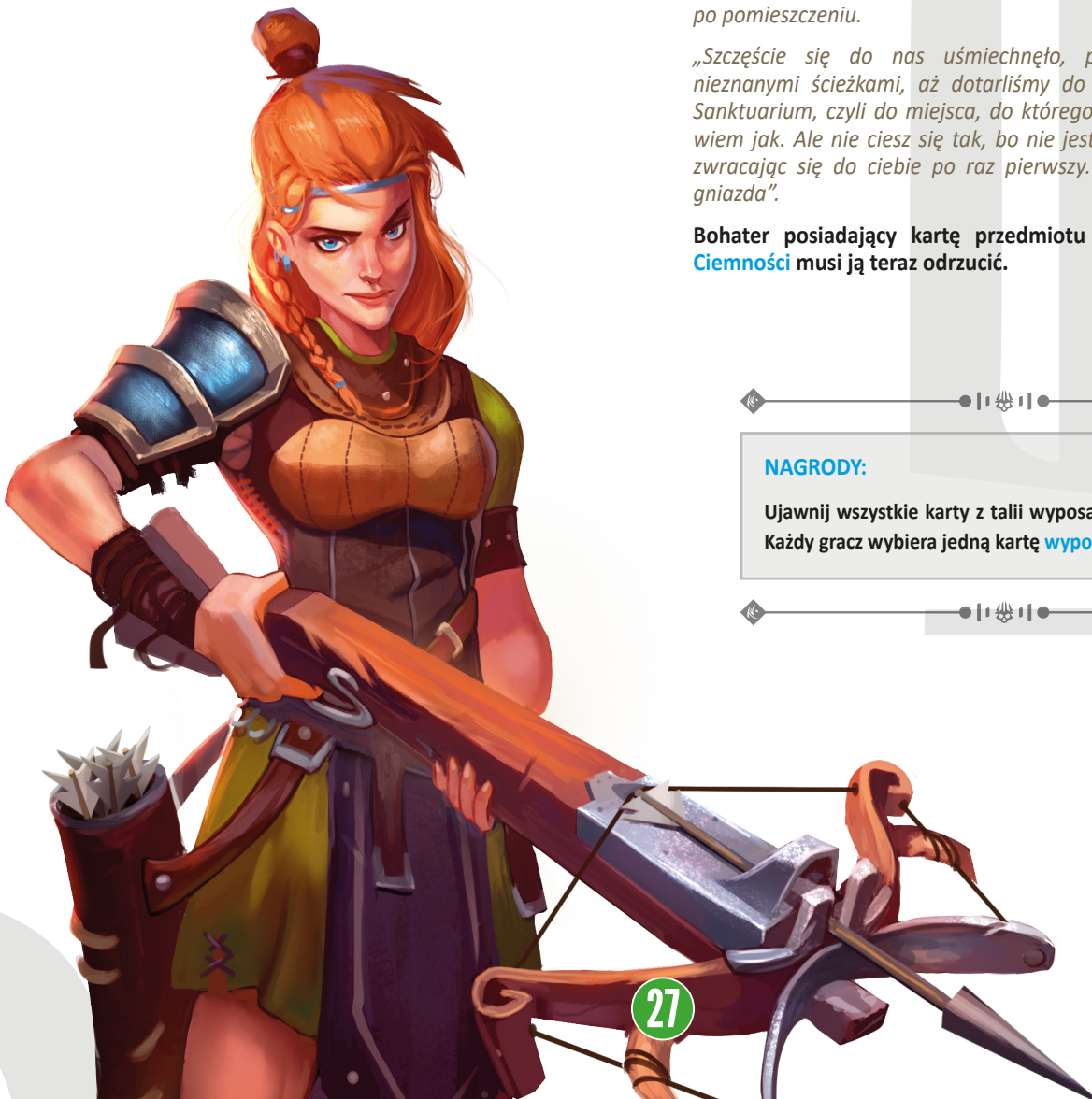
Zdajesz sobie sprawę, że mędrzec skłonny jest przymknąć oko na to, co się wydarzyło. To rozmowa, której również wolisz uniknąć, zwłaszcza teraz. Wykorzystujesz okazję i okazujesz zainteresowanie jego słowami, pozostawiając nieporozumienia za sobą.

„To wszystko jest tutaj, na freskach...” — kontynuuje, rzucając więcej światła na ściany. — „Bohaterowie, miejsca, bitwy... Niezliczona ilość imion, ale jedno szczególnie przykuwa moją uwagę. Czarny Księż. Przepuszczam, że może to być inna nazwa dla Nieumarłego Króla”.

Jakby poruszone dźwiękiem imienia swojego pana, dziesiątki niezauważonych istot wydaje z siebie syk, który rozchodzi się echem po pomieszczeniu.

„Szczęście się do nas uśmiechnęło, przyjacielu. Spadaliśmy nieznanymi ścieżkami, aż dotarliśmy do laboratoriów i lochów Sanktuarium, czyli do miejsca, do którego mieliśmy się udać. Nie wiem jak. Ale nie ciesz się tak, bo nie jesteśmy sami...” — mówi, zwracając się do ciebie po raz pierwszy. — „Wpadliśmy do ich gniazda”.

Bohater posiadający kartę przedmiotu przygodowego **Ziarno Ciemności** musi ją teraz odrzucić.



NAGRODY:

Ujawnij wszystkie karty z talii wyposażenia poziomu 1. Każdy gracz wybiera jedną kartę **wyposażenia**.



ROZDZIAŁ 6: Smocze lochy

Gdy wreszcie odzyskujesz zmysły i rozglądasz się wokół, widzisz kupę gruzu po prawej i marszczącego czoło Tharmagara tuż obok niej. Po lewej natomiast widzisz barierę z czegoś w rodzaju... świetlistego szkła, która odgradza istoty w przepętlonych nimi salach. Sądzą po ich piskach, wiedzą już o waszej obecności. Nie widzisz jednak żadnych Nasion Ciemności. Może to i lepiej.

„Te sale są chronione przez magiczne pułapki, by nic, co było trzymane tu na dole, nie wymknęło się spod kontroli, albo by jakiś potwór nie odnalazł drogi na górę” — wyjaśnia mędrzec. „Tom, którego szukamy, jest tam. Spoczywa na szczycie tego ołtarza, strzeżony jak cenny skarb, którym jest” — mówi, wskazując na wyrzeźbioną między freskami alkowę, w której stoi otwarta księga, chroniona przez inną barierę wykonaną z tej samej energii.

A pomyśleć, że na początku jedynym twoim zmartwieniem było to, by wypełnić zadanie powierzone ci przez paladyna na czas. Teraz sprawy wyglądają zgoła inaczej. Utknęliście pod niezliczonymi

piętami gruzu, walcząc o odzyskanie jakiejś książki, w której rzekomo znajdują się informacje na temat tajemniczego wroga i tego, jak go pokonać.

„Ale to nie wszystko. Żeby podnieść barierę chroniącą tom, będziemy musieli znaleźć co najmniej trzy klucze runiczne, które znajdują się w otaczających nas salach. Los spłatał nam figla. Sami musimy podnieść bariery powstrzymujące te potwory...” — wzdycha Tharmagar. — „I jeszcze jedno. Nie możemy zostać tu zbyt długo. Te stare ściany i kolumny nie są zbyt mocne. Nie wytrzymają długo pod naporem tych wzburzonych istot”.

Wzdychasz z frustracją, ale kiwasz głową, przygotowując się na nadchodzącą walkę.

„Gdy zdecydujesz, że jesteście gotowi, pociągnij za jedną z dźwigni na tym panelu i załatwimy sprawę od razu”.

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (po jednej naraz), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — POJEDYNCZA:

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 1 kostkę 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.

MECHANIKA SPECJALNA — CENNY ŁADUNEK

Podczas tej przygody **Tharmagar** będzie podążał za tobą i będzie trzeba go ochraniać. Weź jego kartę towarzysza i umieść żeton, który będzie go reprezentował, na sąsiadującym z tobą polu. Szczegóły dotyczące towarzyszy znajdziesz na stronie 30. Na początku mędrzec jest LOJALNY. Jeśli **Tharmagar** zostanie pokonany, przygoda natychmiast kończy się porażką.

MECHANIKA SPECJALNA — LOSOWE ZAMKNIĘTE DRZWI

W tej przygodzie drzwi mogą zostać umieszczone w dowolnym miejscu przeznaczonym na drzwi — dlatego wszystkie mają numer #00, a instrukcje dotyczące rozstawienia wskazują cztery miejsca o tym samym numerze. Wszystkie drzwi uważane są za zamknięte, dopóki jakiś efekt tego nie zmieni. Żadna postać nie może wejść na kafelek mapy znajdujący się za zamkniętymi drzwiami.

MECHANIKA SPECJALNA — ZAPADAJĄCY SIĘ DACH

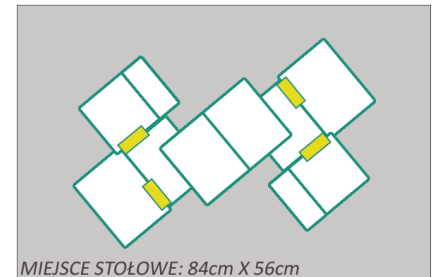
Przed rozpoczęciem tej przygody należy przeorganizować woreczek z runami, pozostawiając w nim tylko po 3 runy każdego koloru (w sumie 15 run). Za każdym razem, gdy trzecia runa tego samego koloru zostanie umieszczona na torze inicjatywy, należy usunąć z planszy pomieszczenie związane z tym kolorem (usuń podstawę lochu, znajdujące się na niej kafelki mapy oraz połączone z nią drzwi z pierwszego rozstawienia). Należy pominąć usuwanie, jeśli drzwi do tego pomieszczenia zostały już otwarte.

MECHANIKA SPECJALNA — UKRYTE NIESPODZIANKI

W ramach dodatkowych przygotowań do tej przygody weź talię wydarzeń specjalnych **Ukryte niespodzianki**, potasuj ją i umieść obok planszy. Gdy jakiegokolwiek drzwi zostaną otwarte, po zakończeniu rozstawienia dobrać kartę z tej talii i natychmiast rozstrzygnij jej efekt.

MECHANIKA SPECJALNA — KLUCZE RUNICZNE

Runy umieszczone na planszy podczas pierwszego rozstawienia są kluczami runicznymi. Aby zabrać jeden z nich, postać musi z nim sąsiadować, wykonać pomniejszą akcję przeszukania skrzyni i zabrać go z planszy. Bohater, który zdobędzie klucz runiczny, może natychmiast przemieścić się na wybraną przez siebie pozycję startową bohatera. Po zebraniu trzech z czterech kluczy runicznych i pokonaniu ostatniego wroga przeczytaj „**Koniec przygody — Po to przybyliśmy**” na stronie 30.



- 1 żeton runy — szary
- 1 żeton runy — zielony
- 1 żeton runy — pomarańczowy
- 1 żeton runy — czerwony
- 1 żeton interakcji 1: **Strona 13**
- 2 żeton skrzyni

KONIEC PRZYGODY — PO TO PRZYBYLIŚMY

Walka była dość intensywna. Szczątki istot Ciemności leżą teraz porozrzucane po wszystkich salach. Zwyciężyliście po raz kolejny i teraz — mając trzy klucze runiczne — nic nie stoi wam na przeszkodzie, by wziąć to, po co przyszliście.

„To jest to! To na pewno jest to!” — mówi Tharmagar podekscytowany, zerkając na swoją nagrodę, gdy magiczna bariera wokół niej znika. — „Pamiętam te wszystkie ryciny i srebrne zdobienia, nawet jeśli czas i wiek odebrały mi wzrok”.

Czując, że twój obowiązek został spełniony, pozwalasz sobie na chwilę relaksu. Mając ten tom, możecie wreszcie wyruszyć do Valarai i tym samym wypełnić twoje pierwotne zadanie.

„Varatash Veritas. Prawda o Varatash. Kronika opowiadająca o pierwszym starciu Daren z Ciemnością... Ostry miecz może pokonać wroga, ale to ostry umysł wygrywa wojny, przyjacielu” — mówi swoim dydaktycznym tonem, który teraz dobrze już znasz.

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „Po przygodzie — Co dalej?”.

PO PRZYGODZIE — CO DALEJ?

Tharmagar, podekscytowany odzyskaniem cennego tomu, delikatnie przegląda strony z grubego pergaminu, potwierdzając podejrzenia, które już wcześniej tkwiły w jego sercu i pamięci: „Jest tutaj! Wszystko jest tutaj! Ballady opowiadające o zmaganiach Pierwszych Wojowników z Ciemnością, o badaniach, jakie przeprowadzili na temat sił wroga, o zaklęciach, których używali, by odwrócić losy bitwy! Wszystko!” — myśli na głos, pewien, że dokonał najważniejszego odkrycia epoki.

Mimo całej przelanej krwi i potu, pierwszy etap waszej wspólnej podróży zakończył się sukcesem. Jednak teraz pojawia się kolejne pytanie. Co dalej? Schody, które doprowadziły was na dół, są teraz zasypane i nie widać żadnego innego wyjścia.

„Nie martw się, przyjacielu. Sanktuarium jest również fortecą. Tak samo jak zaprojektowali lochy, tak samo też zbudowali tunele ewakuacyjne” — kontynuuje mędrzec z nosem w księdze, jakby zupełnie nie zwracał na ciebie uwagi. „Zajmę się swoim zadaniem. Ty natomiast, kiedy znów będziemy sami i bezpieczni. Ty natomiast uważaj na wszelkie stworzenia, na wypadek gdyby się tutaj znalazły. Poszukaj ukrytego przejścia, które prowadzi do tuneli. Pamiętam, że widziałem kilka kilofów, które mogą ci w tym pomóc. W pobliżu fresków”.

Wzdychasz z frustracji. Przebijanie się przez głązy, by przeżyć, nie było w twoich planach. A może raczej, by mieć szansę na przeżycie! Wiesz, że prędzej czy później wasze zapasy się skończą. Musisz odnaleźć tunele (które być może nawet nie istnieją) albo waszą dwójkę spotka straszny los. Nie możesz liczyć na to, że Drakoni jakimś cudem zdołają dotrzeć do was na czas. Jeśli oczywiście przeżyli walkę. Czas po raz kolejny nie jest po twojej stronie.

Kto by pomyślał, że odpowiedzenie na wołanie o pomoc w lesie zaprowadzi cię aż tak daleko...

Możesz przeczytać „Interludium 1 — Zadośćuczynienie” na stronie 31.

FAQ: TOWARZYSZE

Oprócz zwierząt, bohaterowie mogą podczas swojej podróży spotkać także cennych sojuszników, zwanych towarzyszami. Towarzysze są obdarzeni specjalnymi zdolnościami i korzystają z mechaniki podobnej do zwierząt odnośnie tur i aktywacji. Mimo podobieństw, towarzysze posiadają też swoją własną mechanikę:

- Towarzysze nie mają punktów zdrowia. Zamiast tego posiadają wartość, która określa ich wytrzymałość. W skrócie, towarzysze zostają pokonani tylko wtedy, gdy za jednym razem otrzymają obrażenia przekraczające tę wartość.
- W oczach potworów towarzysze traktowani są tak samo jak zwierzęta (zostają celem tylko wtedy, gdy potwór nie może w ich miejsce zaatakować żadnego bohatera). Jeśli potwór mógłby zaatakować albo zwierzę, albo towarzysza, przywódca drużyny wybiera, które z nich będzie celem.
- Towarzysze mogą posiadać żetony TARCZY i korzystać z efektu BLOKU jak każda postać.
- Towarzysze są aktywowani po turze bohatera, za którym podążają, a ich tura składa się z ruchu i ataku, dokładnie w tej kolejności (tak samo jak tura potwora).
- Towarzysze są zwalniani podczas fazy obozu.

NAGRODY:

Każdy gracz wybiera i odblokowuje **zdolność klasową** dla swojego bohatera.

INTERLUDIUM 1: Zadośćuczynienie

Siedzicie tam razem z Tharmagarem. Ile czasu? Trudno powiedzieć. Liczenie godzin jest trudne bez pomocy słońca i księżyca. Świece jednak same gasną i co jakiś czas odpoczywacie na zmianę. Plusem tej wszechogarniającej samotności jest to, że po zlikwidowaniu wszystkich potworów, żaden z nich już cię nie dręczy. Prawdę mówiąc, zaczynasz za nimi tęsknić.

„Pierwszy wojownik nazywał ich Istotami Ciemności. Każdego wziętego przez Ciemność humanoida, służącego jedynie jako mięso armatnie” — zaczyna Tharmagar. Echo jest tak silne, że nie musicie mówić głośno, by rozmawiać, nawet będąc po przeciwległych stronach komnaty. „Metody działania Ciemności nie różnią się tak bardzo od innych pasożytów, które znamy. Wślizguje się przez nasze rany, psuje naszą krew, a jeśli jej ulegniemy, zagarnia nasze ciało i przekształca nas w te... stwory”.

Pozwalasz sobie na chwilę przemyśleń, myśląc o starciach, które najbardziej się wyróżniały, jednocześnie przeprowadzając skrupulatną inspekcję murów w poszukiwaniu jakichkolwiek tajnych przejść. Może właśnie to spotkało miłość twojego życia? Gdyby tak, to czy można było ją w jakiś sposób uratować?

Nagle ta głęboka udręka, która zdawała się już zniknąć, wraca silniejsza niż kiedykolwiek.

„Nie sądzę, żeby to było możliwe, przyjacielu. Biorąc pod uwagę to, czego byliśmy tu świadkami, nie wierzę, że miłość twojego życia była wtedy sobą. Gdy tylko Ciemność opęta ofiarę, pożera zarówno jej umysł, jak i ciało, zostawiając jedynie zwłoki” — odpowiada Tharmagar, gdy w końcu decydujesz się powiedzieć o swoich uczuciach. Dla ciebie słowa te mają słodko-gorzki posmak. Z jednej strony czujesz ulgę, wiedząc, że śmierć z twoich rąk poniosła nie bliska ci osoba, a jedynie złowieszczą istotą, która zaważnęła jej ciałem. Z drugiej strony czujesz ból, myśląc tym, co musiała wycierpieć, gdy ciebie tam nie było, by zapewnić ochronę.

Jednak na tym nie kończą się nowe odkrycia Tharmagara.

Z długich rozmów z mędrcem dowiadujesz się, że „mistrzowie sztuki” — magowie — byli ulubionymi sługusami Ciemności, gdyż pełnili fundamentalną rolę w logistyce wroga. Jako jedyni byli w stanie przeprowadzić rytuał, który budził Nasiona.

Nazwani „Varatash”, stanowili trzon sił Ciemności, choć nie mieli własnego rozumu. Byli jedynie marionetkami, za których sznurki pociągał generał, prawdziwy pan armii najeźdźców. To ranga Czarnego Księcia lub — jak podejrzewa Tharmagar — Nieumarłego Króla, którego przyszło nam poznać tym razem.

W pewnym momencie twoje ręce odnajdują dźwignię ukrytą w tajemniczym zagłębieniu wśród fug. Oddychając ciężko, ciągniesz ją w dół, mając nadzieję, że to nie pułapka. Ku twojemu zaskoczeniu i uldze, ze ściany wyskakuje duża kamienna płyta, odsłaniając tunel,

który pnie się w górę... i w kompletną ciemność.

Czując podekscytowanie odkryciem, wołasz Tharmagara. Mędrzec ostrożnie podnosi się ze swojego siedziska, zamyka grube tomiszczce i drżącymi od wysiłku rękami wkłada je do swojej sakwy. Jak to możliwe, że tak ciężka księga mieści się w torbie i nie obciąża zbyt mocno ramienia uczonego?

„Mam ze sobą całe laboratorium. Nie wspominając już o naszych zapasach i naparach, których używam... Jak miałbym to wszystko pomieścić, gdyby moja sakwa nie była wyjątkowa?” — odpowiada mędrzec na twoje pytające spojrzenie. — „Nie martw się, księga będzie bezpieczna. To najważniejsze. Chodźmy już. Mam dość tego miejsca. Zaczynam tęsknić za Valarai”.



ROZDZIAŁ 7: Korytarze pod górą

Korytarze wydają się nie mieć końca. Choć ty i Tharmagar obozowaliście już cztery razy i wspinaliście się po kilku obiecujących klatkach schodowych, nie znaleźliście jeszcze wyjścia. Te korytarze nie wyglądają jak tunele ewakuacyjne. Co więcej, tunele są wystarczająco duże, aby pomieścić całkiem dużego człowieka. Kolumny nośne wzniesione w kamieniu, proste i stabilne, nie są tu rzadkim widokiem, a od czasu do czasu dociera się do dużych sal, które pomieściłyby dziesiątki mężczyzn. To wszystko, oczywiście, nie uwzględniając wielu gałęzi i rozwidleń po drodze.

„To wszystko nie może być dziełem Drakonów” — myśli mędrzec na głos. — „Dzieci Smoków nie budowałyby tak daleko pod ziemią...”

Szykujesz się na kolejną rundę wykładów i lekcji, gdy nagle przez ściany słyszycie dudnienie, które zmusza was do zakończenia pogawędek. Coś jest przed wami.

Podnosisz broń i stąpasz niepewnie, a stukanie staje się coraz

wyraźniejsze.

Skręcasz w kolejny róg i znajdujesz jeszcze jeden ślepy zaułek.

Wiesz już jednak, że w tym miejscu kryje się wiele zagadek. Nie tracąc ani sekundy, przesuwasz ręką po ścianie, szukając ukrytego mechanizmu, który wiesz, że musi tam być.

I jest.

Ciągnąc dźwignię w dół, przesuwasz masywną płytę, która udawała ścianę. Wchodzisz do częściowo zasypanej sali, z wysokim sufitem i zdobionymi murami. Znajdujesz źródło stukania: mężczyznę ubranego w lekkie, funkcjonalne ubranie, wyglądającego na poszukiwacza przygód, który uderza kilofem we framugę drzwi.

„Kim wy, do diabła, jesteście?!” — pyta zaskoczony, podnosząc swoją pochodnię, by lepiej ci się przyjrzeć. — „Nikt wam nigdy nie powiedział, że to niegrzeczne podkraść się do uczciwego pracownika?”

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — POJEDYNCZA:

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 1 kostkę 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.

MECHANIKA SPECJALNA — CENNY ŁADUNEK

Podczas tej przygody **Tharmagar** będzie podążał za tobą i będzie trzeba go ochraniać. Weź jego kartę towarzysza i umieść żeton, który będzie go reprezentował, na sąsiadującym z tobą polu. Szczegóły dotyczące towarzyszy znajdziesz na stronie 35. Na początku mędrzec jest LOJALNY. Jeśli **Tharmagar** zostanie pokonany, przygoda natychmiast kończy się porażką.

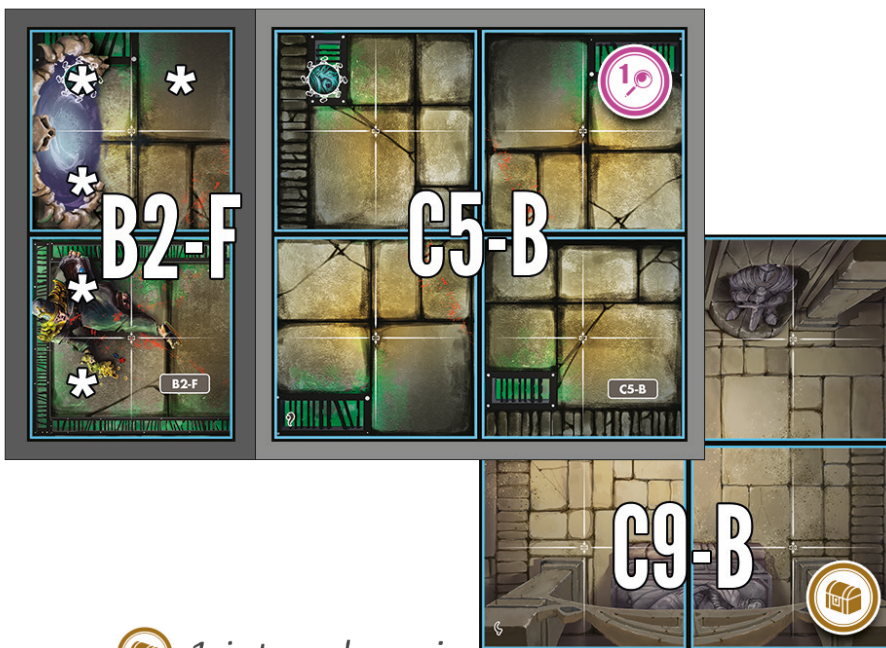
MECHANIKA SPECJALNA — BUDZENIE SIĘ CIEMNOŚCI

Przed rozpoczęciem tej przygody weź z woreczka 6 run każdego koloru (*łącznie 30 run*). Umieść po trzy z każdego koloru na torze inicjatywy, a pozostałe 15 połóż obok planszy. Podczas tej przygody, za każdym razem, gdy instrukcje dotyczące rozstawienia wspominają o „stosie run”, weź 1 runę każdego koloru z tych, które zostały odłożone, aby go stworzyć.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY — RABOWANIE GROBU

Po wykonaniu rozstawienia rozpocznij przygodę otwierając **Księgę interakcji** na stronie 17. 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.

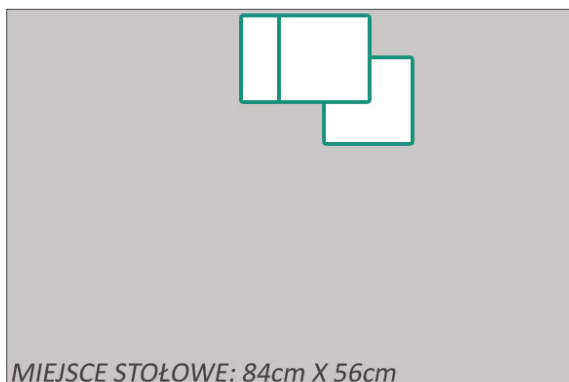
PODSTAWA LOCHU - 2



1 żeton skrzyni



1 żeton interakcji 1: Strona 15



FAQ: NAJAZD POTWORÓW

Najazd potworów to specjalna mechanika zaprojektowana, by zachować dynamikę gry i utrzymać równowagę pomiędzy walką a eksploracją podczas niektórych przygód, która zachęca graczy do unikania beczynności. Bohaterowie muszą sprawnie zarządzać swoim czasem, postęпами i zasobami, by odnieść zwycięstwo. Najazd potworów działa w następujący sposób:

- Karta posiada dwie strony: jedna zawsze przywołuje potwory, a druga przywołuje potwory tylko wtedy, gdy nie ma ich na planszy. Karta **Najazd potworów** jest odwracana po rozpatrzeniu jej efektów, które występują naprzemiennie, tak samo jak w przypadku karty runy.
- Za każdym razem, gdy przywołujesz potwora w wyniku działania karty **Najazd potworów**, pojawia się on na polu sąsiadującym z jego punktem narodzin (lub jak najbliższym) wybranym przez przywódcę drużyny. Jeśli ujawniana jest runa, która została już usunięta z planszy, żaden potwór nie jest przywoływany w tej rundzie.
- Na planszy jednocześnie mogą znajdować się maksymalnie cztery potwory, które pojawiły się w ten sposób. Jeśli trzeba przywołać piątego potwora, należy pominąć ten krok. Zamiast tego wszyscy bohaterowie otrzymują po 3 punkty obrażeń (jeśli ta zasada miałaby zastosowanie dwa lub więcej razy podczas jednej aktywacji, a bohater zamierza uniknąć obrażeń, należy rozpatrzyć każdy przypadek otrzymywania obrażeń po kolei).

WYDARZENIE SPECJALNE — WSZYSCY JESTEŚMY ŻŁODZIEJAMI

Gdy tylko pierwsza ze skrzyń zostaje otwarta, po sali rozchodzi się grzmący głos — ozdobny tron nie jest już pusty: „Nikczemnicy! Wróciliście, by ukraść to, co zostało z majątku Jamesa Lakina? Nie wystarczyło wam, że zagarnęliście mój najdroższy skarb?” — krzyczy duch krasnoluda prawie tak wysokiego jak człowiek, podnosząc się ze swojego miejsca.

„Na Gil Garotha! Ten smród!” — kontynuuje, wciągając powietrze nosem, który nie czuje żadnego zapachu. — „I jakby tego było mało, tym razem przyprawialiście ze sobą Varatash? Niech was szlag! Niech was wszystkich szlag trafi!”

Nagle sala zaczyna drżeć i rozlega się huk, który dudni echem po pomieszczeniu, wzniesając kurtynę kurzu. Gdy kurz w końcu opada, w miejscu, gdzie wcześniej stała gruba ściana, widzisz ostre, bezdenne urwisko. Z gruzów, które pozostały, utrzymywanych przez szerniałe macki wroga, wyrasta most oferujący przejście kolejnym istotom Ciemności...

Wykonaj następujące rozstawienie dodatkowe (nie zapomnij o zasadach specjalnych, wyzwalaczach i wydarzeniach):

ZASADA SPECJALNA — SPADANIE

Każda pusta przestrzeń sąsiadująca z mostem BR-2B uznawana jest za Otchłń. Bohaterowie mogą wykorzystać to na swoją korzyść. Jeśli efekt PCHNIĘCIE lub TELEKINEZA umieści potwora na jednej z tych pustych przestrzeni, potwór ten zostanie rzucony do Otchłni i tym samym pokonany.

WYZWALACZ ZAKOŃCZENIA — POSZANOWANIE ZMARŁYCH

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, przeczytaj „Koniec przygody — Cisza przed burzą” na stronie 35.

WYZWALACZ WYDARZENIA — OPUSZCZAM WAS

Jeśli **Simon Klibisch** nie podąży za żadnym bohaterem, nie dzieje się nic szczególnego i możesz uznać to wydarzenie za rozstrzygnięte. Jeśli jednak Simon podąży za kimś, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

Trudno nie zauważyć potężnej sylwetki dowódcy Ciemności. Jednak tym, który ci się wymyka, jest złodziej grobów. Po tym, jak zatrzęsa się ziemia i podniósł się kurz, tracisz go z oczu raz na zawsze...

Usuń żeton i kartę towarzysza **Simona Klibischa**. Od teraz nie będzie już podążał za żadnym bohaterem.



FAQ: TOWARZYSZE

Oprócz zwierząt, bohaterowie mogą podczas swojej podróży spotkać także cennych sojuszników, zwanych towarzyszami. Towarzysze są obdarzeni specjalnymi zdolnościami i korzystają z mechaniki podobnej do zwierząt odnośnie tur i aktywacji. Mimo podobieństw, towarzysze posiadają też swoją własną mechanikę:

- Towarzysze nie mają punktów zdrowia. Zamiast tego posiadają wartość, która określa ich wytrzymałość. W skrócie, towarzysze zostają pokonani tylko wtedy, gdy za jednym razem otrzymają obrażenia przekraczające tę wartość.
- W oczach potworów towarzysze traktowani są tak samo jak zwierzęta (zostają celem tylko wtedy, gdy potwór nie może w ich miejsce zaatakować żadnego bohatera). Jeśli potwór mógłby zaatakować albo zwierzę, albo towarzysza, przywódca drużyny wybiera, które z nich będzie celem.
- Towarzysze mogą posiadać żetony TARCZY i korzystać z efektu BLOKU jak każda postać.
- Towarzysze są aktywowani po turze bohatera, za którym podążają, a ich tura składa się z ruchu i ataku, dokładnie w tej kolejności (tak samo jak tura potwora).
- Towarzysze są zwalniani podczas fazy obozu.

PO PRZYGDZIE — KRÓL POD GÓRĄ

Po dokonaniu prezentacji i wyjaśnieniu nieporozumień możesz wreszcie przez kilka godzin cieszyć się słynną krasnoludzką gościnnością. A raczej prawie się nią cieszyć. Choć gospodarz proponuje ci łyk piwa, które bardzo sobie cenisz, zbutwiałe drewno beczki rozpada się w twoich rękach, gdy tylko próbujesz ściągnąć ją z półki, na której była przechowywana. Zgniły płyn, który się z niej wylał, trudno nazwać „napojem”.

Wtedy krasnolud postanawia zapytać, jaki mamy rok. Niemal słyszysz, jak serce, którego nie miał, zaczyna bić szybciej, gdy odkrywa, że jego duch drzemał przez prawie siedem wieków. „Tak właściwie, Wasza Wysokość...” — mówi Tharmagar delikatnie, próbując załagodzić cios, który zaraz nastąpi — „... według kalendarza Doktryny byłoby to siedem wieków. Dla was, mieszkańców Udun, rachuba lat wyprzedza naszą o prawie osiemset lat...”.

Wstrząśnięty, jakby właśnie dowiedział się o śmierci krewnego, duch osuwa się na swój tron. Nie masz pojęcia, jakim cudem jego bezcielesna sylwetka nie przenika przez kamień. Gdyby nie smutek, który ogarnął króla, scena byłaby komiczna.

„Na ogień Szóstki...” — bełkocze Lakin. — „Co wydarzyło się po Wojnie Cieni? Wygraliśmy? Oni wygrali? To dlatego są wszędzie?” — pyta oszołomiony.

„Wygraliście. Ale wróg wrócił i teraz znów jesteśmy w stanie wojny” — wyjaśnia mędrzec, podekscytowany tym samym faktem, który dla krasnoluda jest druzgocący. Dla niego znalezienie świadka wydarzeń, które były obiektem jego studiów, jest spełnieniem marzeń. „Przeczytałem Varatash Veritas i, choć mówi on wiele o naszym wrogu, nie ma w nim nic o jego generale: Nieumarłym Królu” — kontynuuje, wyjaśniając dlaczego jest tak podekscytowany. To, czego nie mogła powiedzieć księżka, być może powie mu krasnolud...

„Nieumarły Król? Jaki znowu Nieumarły Król?” — monarcha marszczy brwi, uznając słowa za dziwne.

KONIEC PRZYGDY — CISZA PRZED BURZĄ

Choć jesteście już na granicy wytrzymałości, ty i Tharmagar zwyciężacie w jeszcze jednej morderczej bitwie. Trupy istot Ciemności są wszędzie wokół ciebie, ale to jeszcze nie koniec — wściekły duch cierpliwie czeka na wynik bitwy.

„Gdy pierwszy raz was zobaczyłem, myślałem, że jesteście rabusiami i byłem gotów nauczyć was dobrych manier... Jednak dzielnie walczyliście z Varatash i za to należy wam się mój szacunek. Dlatego dam wam szansę na wytłumaczenie się, zanim zdecyduję, co z wami zrobię” — stwierdza krasnolud, wskazując wam miejsce przed swoim tronem.

W oddali wciąż słychać pomruki przebiegające przez ciemność zawalonych ścieżek i, choć wydają się odległe, wiesz, że to tylko kwestia czasu, aż ich właściciele dotrą do ciebie.

Nie tracąc czasu, ty i Tharmagar rozpoczynacie opowieść o waszej wyprawie, próbując przekonać krasnoludzkiego króla o waszej dobrej naturze.

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „**Po przygodzie — Król pod górą**”.

NAGRODY:

Każdy gracz wybiera i odblokowuje **umiejętność bohatera poziomu 2** lub **umiejętność powołania poziomu 2**.

ROZDZIAŁ 8: Dwór krasnoludzkiego króla

Pomruki stworzeń są coraz głośniejsze, co oznacza, że są coraz bliżej odnalezienia drogi do ciebie. Tharmagar pozostaje jednak w stanie euforii i nic nie jest w stanie go powstrzymać od zadawania pytań. Z każdą nową odpowiedzią do mędrca powoli wracają wspomnienia z badań, którym oddał całe życie — tu przywołane nazwisko, tam dawno zapomniana historia...

Niemniej jednak w żadnej historii nie ma wzmianki o Nieumarłym Królu.

„Jedynym suwerenem Varatash, jakiego znam, jest Czarny Księżę, ale nigdy nie spotkałem go na polu bitwy. Elfickie ballady zawsze opisują go jako dumnego rycerza, przywdziewającego ciężką zbroję i władającego mieczem z niezrównaną wprawą. Nigdy nie słyszałem, by miał władzę nad samą śmiercią. Ale pamiętajcie, że to oni sprowadzili nekromancję na ten świat” — wyjaśnia król, jakby rozmawiał z kimś ze swoich czasów.

„Księżę... Król...” — zastanawia się Tharmagar. — „Być może był kimś, kim już nie jest. Księciem, który odziedziczył koronę? Który odłożył miecz na bok wraz z nadejściem wieku? Czy te stwory w

ogóle się starzeją?”. Zanim jednak zdążycie zgłębić temat, nadciąga pierwsza fala istot Ciemności, które wylewają się ze ścieżek niczym mrówki z mrowiska.

A to tylko zabłąkany patrol.

Udaje wam się wygrać kolejną długą walkę, ale wiesz, że czas stąd odejść. Mędrzec jest jednak niechętny. Pragnie odkryć związek między Nieumarłym Królem a Ciemnością, pewien, że nie jest on zwykłym nekromantą.

„Nie wiem, mistrzu Tharmagarze. Mogę tylko powiedzieć, że Varatash są panami samych siebie. Jeśli Ciemność podąży za tym waszym tak zwanym królem, to dlatego, że musiał służyć jej wcześniej” — odpowiada pospiesznie krasnoludzki król, dostrzegając, że cała sala drży, a sufit kruszy się w oczekiwaniu na falę, która nadciąga korytarzami. „Idźcie! Przez te drzwi! Przejdźcie przez kilka korytarzy, a potem idźcie dalej przed siebie, zawsze w górę. Tak dotrzecie na powierzchnię! Ścieżka nie będzie łatwa, ale jeśli tu zostanieie, z pewnością spotka was śmierć. Szybko! Powiedzcie mi, jak mogę wam pomóc!”.

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — POJEDYNCZA:

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 1 kostkę 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.

MECHANIKA SPECJALNA — CENNY ŁADUNEK

Podczas tej przygody **Tharmagar** będzie podążał za tobą i będzie trzeba go ochraniać. Weź jego kartę towarzysza i umieść żeton, który będzie go reprezentował, na sąsiadującym z tobą polu. Szczegóły dotyczące towarzyszy znajdziesz na stronie 38. Na początku mędrzec jest **OBURZONY**. Jeśli **Tharmagar** zostanie pokonany, przygoda natychmiast kończy się porażką.

PRZYGOTOWANIA SPECJALNE — GĘSTNIEJĄCA CIEMNOŚĆ

Przed rozpoczęciem przygody weź z woreczka po 3 runy każdego koloru (*łącznie 15 Run*) i umieść je na torze inicjatywy (*nie umieszczaj na planszy odpowiadających im kafelków Ciemności*).

ZASADA SPECJALNA — SPADANIE

Każda pusta przestrzeń sąsiadująca z mostem BR2-B uznawana jest za Otchłań. Bohaterowie mogą wykorzystać to na swoją korzyść. Jeśli efekt **PCHNIĘCIE** lub **TELEKINEZA** umieści potwora na jednej z tych pustych przestrzeni, potwór ten zostanie zrzucony do Otchłani i tym samym pokonany.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY — KRÓL POD GÓRĄ

Po wykonaniu rozstawienia rozpocznij przygodę otwierając **Księgę interakcji** na stronie 20. 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.

PODSTAWA LOCHU - 2



PODSTAWA LOCHU - 2

MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm



- B1** 1 Czarny potwór - **Wojownik**
- G1** 1 Szary potwór - **Weteran**
-
- W2** 2+: Biały potwór - **Weteran**
- G2** 2+: Szary potwór - **Weteran**
- B3** 3+: Czarny potwór - **Wojownik**
- G4** 4+: Szary potwór - **Weteran**
- W5** 5+: Biały potwór - **Weteran**

FAQ: TOWARZYSZE

Oprócz zwierząt, bohaterowie mogą podczas swojej podróży spotkać także cennych sojuszników, zwanych towarzyszami. Towarzysze są obdarzeni specjalnymi zdolnościami i korzystają z mechaniki podobnej do zwierząt odnośnie tur i aktywacji. Mimo podobieństw, towarzysze posiadają też swoją własną mechanikę:

- Towarzysze nie mają punktów zdrowia. Zamiast tego posiadają wartość, która określa ich wytrzymałość. W skrócie, towarzysze zostają pokonani tylko wtedy, gdy za jednym razem otrzymają obrażenia przekraczające tę wartość.
- W oczach potworów towarzysze traktowani są tak samo jak zwierzęta (zostają celem tylko wtedy, gdy potwór nie może w ich miejsce zaatakować żadnego bohatera). Jeśli potwór mógłby zaatakować albo zwierzę, albo towarzysza, przywódca drużyny wybiera, które z nich będzie celem.
- Towarzysze mogą posiadać żetony TARCZY i korzystać z efektu BLOKU jak każda postać.
- Towarzysze są aktywowani po turze bohatera, za którym podążają, a ich tura składa się z ruchu i ataku, dokładnie w tej kolejności (tak samo jak tura potwora).
- Towarzysze są zwalniani podczas fazy obozu.

WYDARZENIE SPECJALNE — PRZEKŁĘTY STRAŻNIK

I oto toczysz kolejną bitwę w niekończącej się walce z Ciemnością. Choć twoje ciało jest wyczerpane, twoja determinacja wciąż jest silna. Być może teraz lepiej rozumiesz los schwytanych przez wroga, a może to po prostu kwestia przyzwyczajenia, ale zabijanie istot Ciemności staje się coraz łatwiejsze.

Jedno zabójstwo za drugim, aż w końcu stajesz przed ostatnią z istot. Wtem słyszysz brzęk tuż obok ucha, a strzała trafia w twój cel, prosto między oczy, pozbawiając się możliwości wyprowadzenia ostatecznego ciosu.

„Nie wydajecie się być tacy jak te potwory. Dlatego dam wam szansę, abyście się przedstawili... Komu służycie?” — grozi jakiś głos.

Mężczyzna w stroju łowcy dramatycznie wyłania się z cienia. Stanowczy i, w przeciwieństwie do ciebie, bez najmniejszych oznak zmęczenia, przykuwa całą twoją uwagę, gdy napina kolejną strzałę ze swojego kołczanu. Jeszcze bardziej przykuwające uwagę jest jego dziwne, trupe ramię...

„Zasada specjalna — Zawalająca się ścieżka” zostaje rozstrzygnięta, a bieżąca tura natychmiast się kończy. Przesuń znacznik inicjatywy na następną kartę na torze inicjatywy (*ale nie rozpoczynaj tury*) i otwórz **Księgę interakcji** na stronie 21. 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.

KONIEC PRZYGODY — PRZEKLĘTA BRANSOLETA

Ciało łuczniczki rozkłada się, spowite płomieniami, które bezboleśnie go spalają, o ile coś takiego jest w ogóle możliwe. Tam, gdzie kiedyś stał mężczyzna, pozostała tylko kupka popiołu i złota bransoleta, która jak żywa wskakuje na twój lewy nadgarstek i zamyka się na nim. Jest idealnie dopasowana i z jakiegoś powodu wiesz, że już nigdy jej nie ściągniesz...

Wystarczy kilka prób, by sobie to w pełni uświadomić.

„Możemy się tym pomartwić później, przyjacielu. Czas nagli. Wstrząsy nie ustały, a my nie dotarliśmy jeszcze na powierzchnię” — mędrzec zwraca uwagę na trudną sytuację, w jakiej się znajdujecie, dostrzegając, że spoglądasz na artefakt ze zdziwieniem i strachem.

Ale ma rację. Nie czas, by się tym martwić.

Przytakujesz i ruszacie przed siebie. Jednak wiek Tharmagara daje się we znaki — fakt, który tak bardzo starał się przed tobą ukryć — i ledwo może utrzymać tempo. Mędrzec dociera już do swoich granic wytrzymałości i zaczynasz się martwić, czy uda mu się dotrzeć do końca...

Jeśli jakkolwiek bohater posiada status „Łamacz klątw” w swoim dzienniku kampanii, bierze **Przeklętą bransoletę** z talii przygody. Jeśli żaden bohater go nie posiada, bierze ją przywódca drużyny. Bohater, który wziął bransoletę, zapisuje skutek „**Klątwa strażnika**” w swoim dzienniku kampanii (**skutki pozostają aktywne przez całą kampanię, chyba że jakiś inny efekt to zmieni**) i natychmiast zakłada **Przeklętą bransoletę**. Dopóki bohater posiada ten skutek w swoim dzienniku kampanii, nie może zdjąć **Przeklętej bransolety**.

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „**Po przygodzie — Ostatnia wspinaczka**”.



KONIEC PRZYGODY — TO JESZCZE NIE KONIEC

„Jeśli nie masz nic przeciwko...” — mówi łuczniczka. Zdaje się on w ogóle nie przejmować rychłym zawaleniem tych korytarzy. „Jesteśmy w katakumbach Sanktuarium, które zbudowano dawno, dawno temu ku czci Szóstki. Będąc jednym z niewielu takich miejsc, które jeszcze stoją, zawsze przyciągało uwagę pielgrzymów zewsząd, co sprawiło, że u podnóża góry powstała wioska” — kontynuuje.

„Udało mi się zabić wszystkie potworności, które znalazłem pod ziemią, ale nie byłem w stanie nic zrobić z tymi, które są na powierzchni...” — mówi i już możesz sobie wyobrazić, jaka prośba po tym nastąpi. „Hezechia to miejsce spokojne, odległe, z małą ilością ludzi... Nie przetrwają bez pomocy kogoś tak zdolnego jak ty” — kończy, próbując cię przekonać.

Kiwacie głową, oboje rozumiejąc jego aluzję. Jednak wiek Tharmagara daje się we znaki — fakt, który tak bardzo starał się przed tobą ukryć — i ledwo może utrzymać tempo. Mędrzec dociera już do swoich granic wytrzymałości i zaczynasz się martwić, czy uda mu się dotrzeć do końca...

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „**Po przygodzie — Ostatnia wspinaczka**”.

PO PRZYGDZIE — OSTATNIA WSPINACZKA

Przechodzisz przez korytarze, sale i schody z tysiącami stopni, a przetaczające się lawiny kurzu, kamyków i morderczych czeluści ciągle wystawiają twoje życie na zagrożenie. Siły Tharmagara słabną, więc w momentach, gdy siła nóg jest najbardziej potrzebna, niesiesz go na swoich barkach, zawsze ledwo uciekając przed tragicznym losem.

Czasem myślisz, że to jest wasz koniec. I to nie tylko raz czy dwa. Jednak instynkt, który w głębi duszy posiada każda żywa istota, sprawia, że niemożliwe staje się możliwym. Myśląc jedynie o przetrwaniu, idziecie labiryntem ścieżek wśród kurzu i zamętu, choć nie widzicie nic.

Jakimś cudem każdy zakręt zdaje się prowadzić was ku powierzchni, aż docieracie do miejsca wypełnionego sarkofagami. Do katakumb, gdzie wstrząsy w końcu ustają i po raz pierwszy od dawna macie wrażenie, że stąpacie po twardym gruncie.

Świeże zwłoki istot Ciemności leżą wszędzie, przemieszane ze zmasakrowanymi szczątkami ludzi w strojach kapłanów. Makabryczna scena powtarza się w Wielkiej Sali Sanktuarium, zaledwie piętro wyżej, gdzie grube kamienne kolumny podtrzymują łukowaty sufit wysoki na ponad trzy piętra.

Opierając się o stary ołtarz zwieńczony zniszczonym posągami zwierzęcia, mędrzec w końcu ulega zmęczeniu, mimo że udało wam się odnieść zwycięstwo. Pozwala sobie na rozkoszowanie się świeżą nocną bryzą przebiegającą przez salę, wyjąca jak górski wilk.

To dawno zapomniane uczucie.

Jednak wiatr przynosi ze sobą nie tylko ulgę, ale także rozpaczliwe krzyki dobiegające wioski, która przeżywa swój najgorszy koszmar zaledwie kilkaset metrów w dół góry...



NAGRODY:

Każdy gracz wybiera i odblokowuje **umiejętność bohatera** poziomu 1 lub **umiejętność powołania** poziomu 1.



ROZDZIAŁ 9: Bitwa o Hezechie

Kolejny przerażony krzyk odbija się echem nad Doliną Xereth, docierając do twoich uszu.

„Nie mają najmniejszych szans, przyjacielu...” — zauważa mędrzec, gdy odzyskuje oddech i spogląda na ohydny masakra wokół was. — „Moje stare ciało potrzebuje odpoczynku, ale twoje nie. Wciąż wyglądasz dobrze, a ci ludzie potrzebują naszej pomocy. Twojej pomocy!”

Czujesz zmęczenie, nie możesz temu zaprzeczyć. Ale jednak stoisz prosto, czego nie można powiedzieć o twoim towarzyszu. Pozostawienie go samego na pastwę istot Ciemności nie wydaje się być dobrym pomysłem, więc wyrażasz swój przeciw — również dlatego, że Tharmagar zdaje się być specjalistą, jeśli chodzi o zabijanie wrogów. Jednak mędrzec podjął już decyzję i pozostaje niewzruszony.

„Nie martw się o mnie. Radziłem już sobie w gorszych sytuacjach. Nie masz najmniejszego pojęcia o tym, jak sprawy mogą wymknąć się spod kontroli w praktykach alchemicznych...” — nalega, a na

jego twarzy pojawia się zmęczony uśmiech. — „Nic mi nie będzie. Idź! Idź szybko, bo nie znam spokoju wiedząc, że przetrzymuję cię, gdy możesz w tym czasie ratować życie tych biednych ludzi”.

Akceptujesz wolę mędrca i pospiesznie schodzisz z góry, by pomóc mieszkańcom wioski. Zdesperowani mieszkańcy próbują swojego szczęścia przemierzając pogórze w ciemności, niosąc kogo i co się da. Ale stworzenia są nieugięte. Wrogowi nie zależy na zdobyciu miasta. Nie. Ma tylko jeden cel: zabić każdego, kogo znajdzie.

Przedzieras się przez zarośla i wrogów, aż w końcu trafiasz do osady walczącej o przetrwanie. Kobiety i dzieci uciekają lub szukają schronienia, podczas gdy wszyscy ci, którzy są na tyle duzi, by władać włóczniami, kosami, widłami, a nawet grabiami, walczą dzielnie, choć nieudolnie, z niekończącymi się falami stworów.

Najwyższy czas, żeby ktoś wkroczył i coś z tym zrobić...

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — POJEDYNCZA:

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 1 kostkę klątwy.

WYGRANIE I PRZEGRANIE PRZYGODY:

Przygoda kończy się natychmiastowym niepowodzeniem, gdy dojdzie do jednej z następujących sytuacji: bohater zostaje pokonany przez otrzymanie większej ilości kostek klątwy 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.

PRZYGOTOWANIA SPECJALNE — GĘSTNIEJĄCA CIEMNOŚĆ

Przed rozpoczęciem przygody weź z woreczka po 4 runy każdego koloru (łącznie 20 Run) i umieść je na torze inicjatywy (nie umieszczaj na planszy odpowiadających im kafelków Ciemności).

ZASADA SPECJALNA — WARUNEK ZWYCIĘSTWA: URATUJ MIESZKAŃCÓW WIOSKI!

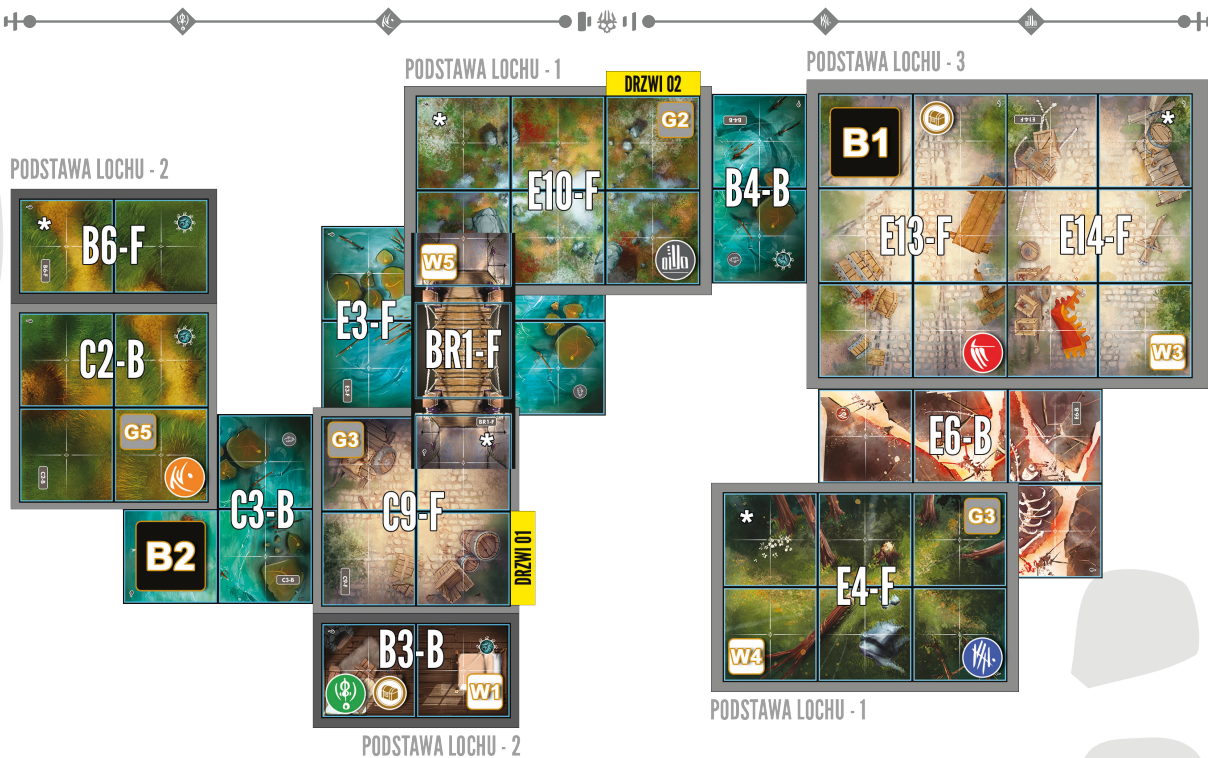
W tej przygodzie istoty Ciemności opanowały osadę i to od ciebie zależy, jak przysłużysz się w walce. Musisz uratować mieszkańców wioski i walczyć z wrogami, gdy pojawią się na planszy. Gdy twoja drużyna uratuje trzeciego mieszkańca wioski, przeczytaj „Koniec przygody — Nowy świt” na stronie 42. Jeśli nie uda ci się tego zrobić przed zużyciem wszystkich run, przygoda zakończy się porażką.

ZASADA SPECJALNA — RATOWANIE MIESZKAŃCÓW WIOSKI

W tej przygodzie żetony NPC reprezentują mieszkańców wsi. Aby uratować jednego z nich, bohater musi z nim sąsiedować i wykonać pomniejszą akcję interakcji. Następnie należy usunąć żeton NPC z planszy (umieść żeton w pobliżu planszy bohatera przywódcy drużyny, by śledzić, ilu mieszkańców wsi zostało już uratowanych). Jeśli mieszkaniec wsi zostanie w jakiś sposób zaatakowany, posiada on WYTRZYMAŁOŚĆ 4.

ZASADA SPECJALNA — OBRONA OSADY

Weź dwie talie obrony osady (*Mieszkańcy wsi w opałach* i *Wędrujące potwory*, po 6 kart w każdej talii) i przetasuj je oddzielnie. Następnie umieść kartę **OBRONA OSADY** nad końcem toru inicjatywy stroną „A” do góry. Gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, należy rozpatrzyć jej efekty i obrócić kartę na drugą stronę. Umieść również dwa żetony czasu na wierzchu tej karty w ramach pierwszego rozstawienia. Pierwsze dwa razy, gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, usuń jeden z tych żetonów zamiast rozstrzygać jej mechanikę.



- 1 żeton runy — niebieski
- 1 żeton runy — szary
- 1 żeton runy — zielony
- 1 żeton runy — pomarańczowy
- 1 żeton runy — czerwony

- 1 Biały potwór - *Weteran*
- 1 Czarny potwór - *Weteran*
- 2 żeton skrzyni
- 2+: Szary potwór - *Weteran*
- 2+: czarny potwór - *Weteran*

- 3+: Biały potwór - *Weteran*
- 3+: Szary potwór - *Weteran*
- 4+: Biały potwór - *Weteran*
- 4+: Szary potwór - *Weteran*
- 5+: Biały potwór - *Weteran*
- 5+: Szary potwór - *Weteran*

KONIEC PRZYGODY — WZEJŚCIE NOWEGO ŚWITU

Stopniowo zgiełk wywołany przez mordercze stworzenia zaczyna cichnąć, przytłumiony okrzykami dzielnych mieszkańców, którzy nie ulegli strachowi i rozpacz. Walka nie jest łatwa, a ty wielokrotnie ocierasz się o granice swojej wytrzymałości. Jednak twoja determinacja zwycięża. Prawdę mówiąc, zaczynasz już nabierać w tym doświadczenia.

DUŻEGO DOŚWIADCZENIA.

Nie jesteś już w stanie odnaleźć w sobie tej osoby, która tak bardzo była złamana przez żal. Stare powiedzenie dowódców okazało się być prawdą. Prawdziwi żołnierze rodzą się na polu walki. Z tobą nie jest inaczej.

Żadne z twoich dotychczasowych doświadczeń nie przygotowało cię na starcie z Ciemnością. A jednak spójrz, jak daleko już jesteś... Wyobraź sobie, jak będzie wyglądała twoja sytuacja, nim to wszystko się skończy...

A wszystko to zaczęło się zaledwie półtora miesiąca temu, choć wydaje ci się, że minęły całe wieki...

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „Po przygodzie — Ostatnia wspinaczka”. Jeśli jakiś bohater posiada status „Najlepszy przyjaciel człowieka” w swoim dzienniku kampanii, przeczytaj poniższy wpis. Jeśli nikt go nie posiada, nic się nie dzieje.

Niestety nie wszyscy, którzy skrzyżują swoje ścieżki z Ciemnością, mogą przeżyć. Przeszukując gruzy po bitwie, natrafiasz na zwłoki dzielnego bohatera, który walczył wcześniej na podwórzu, a także to, co pozostało z groźnego dowódcy. Mężczyźnie udało się spełnić twoją prośbę i pokonać przerażające monstrum. Jednak teraz, skulona wokół ciała swojego pana, para psów wyje cichutko. To gorzkie przypomnienie o tym, że choć wiele udało ci się osiągnąć do tej pory, wróg wciąż jest śmiertelniegroźną siłą...

Bohater, który posiada status „Najlepszy przyjaciel człowieka” w swoim dzienniku kampanii, musi go usunąć i wziąć kartę **Obroża Dewey i Gussa** z talii przygody.



PO PRZYGODZIE — OSTATNIA WSPINACZKA

Słońce już wylania się zza Gór Ragnar, które otaczają tę prowincję niczym korona. Wraz ze złotym blaskiem świtu, który świeci zza jego pleców, stary Tharmagar przybywa wsparty na kij, by spotkać się z tobą i ocalałymi z nocnej bitwy.

Lekki dym z wygaszonych płomieni łączy się z mgłami i razem pokrywają drzewa, dachy i alejki, rozmywając ich kształty. Ukrywa też dewastację wioski, choć to niewiele pomaga, bo mieszkańcy nie muszą jej widzieć, żeby ją poczuć. Mimo to uparcie dziękują za pomoc i oferują ci to, co im jeszcze zostało. Przetrwali, choć nie będą tego świętować jako zwycięstwa.

„Widzę twoje rozczarowanie, przyjacielu” — mówi uczonego, podczas gdy ty obracasz zwęglone szczątki. — „Ale nie traktuj siebie tak surowo. Spójrz na tę kobietę. Gdyby cię tu nie było, nie byłoby jej tu teraz. Zrobiliśmy wszystko, co mogliśmy. Wszystko, o co ktokolwiek mógł prosić. Nie ma w tym żadnej porażki”. Tharmagar jak zwykle ma rację. Bardziej niż ktokolwiek znasz ciężar żalu i wiesz, że poddawanie się tym myślom w niczym nie pomoże. Mogłoby jedynie zniweczyć twoje wysiłki.

Pozwalasz sobie wykorzystać ten dzień, by pomóc pogrążonym w żałobie mieszkańcom Hezechii w tragicznym zadaniu rozpoznania ofiar i uprzątnięcia wraków ich domów. Razem z Tharmagarem odpoczywacie i odzyskujecie siły na czekającą was długą podróż.

Droga do Valarai nie jest jednak prosta. Po drodze mijacie zrujnowane osady, zniszczone farmy i pola, zmasakrowane karawany, wędrujące stwory, a nawet zdesperowanych ludzi, którzy uciekają się do złodziejstwa, by przeżyć. Spotkania te stają się tak częste i tak uderzające, że po trzech tygodniach podróży zaczynasz zadawać sobie pytanie, czy w ogóle zostało tu coś do ratowania...

Możesz przeczytać „Interludium 2 — Późne przybycie” na stronie 43.



NAGRODY:

Ujawnij wszystkie karty z talii wyposażenia poziomu 2. Każdy gracz może wybrać jedną kartę **wyposażenia**.

DODATKOWA PRZYGODA:

Jeśli posiadasz rozszerzenie „Shadow World”, możesz je teraz rozegrać lub przejść prosto do „Rozdział 10: Podróż donikąd”. W obu przypadkach rozpocznij wybraną przygodę po przeczytaniu Interludium i dokonaniu zmiany światów.



INTERLUDIUM 2: Późne przybycie

Za wysokimi murami stolicy Wysokich Elfów morze kolorowych namiotów wypełnia widok aż po horyzont. Prawie każdy wielki ród z każdego królestwa przybył na Radę Słońca — spotkanie zwołane naprędce w celu utworzenia jednolitego frontu. Z najbardziej wpływowych chorągwi brakuje jedynie flagi amirskiej rodziny królewskiej.

Po ponad miesiącu bez wieści od ciebie Doktryna straciła jakąkolwiek nadzieję na odnalezienie Tharmagara. Jednak jesteście tam. Stoicie przed Najwyższym Kapłanem Lochtissem, pokazując odkrycia, które usprawiedliwiają wasze opóźnienie.

„Tutaj, wszystko jest tutaj...” — mówi Tharmagar, pokazując odzyskany przez was tom z Ignispyry Małej Radzie, która zgromadziła się w okrągłej sali z ozdobną kopułą. „Nasiona są tym, co przywołuje Ciemność, a leżą rozrzucone po całym kontynencie. Varatash, jak w przeszłości Pierwszy Wojownicy nazywali tego wroga, potrzebują energii, która z nich emanuje, do życia” — kontynuuje, przybierając swój znajomy, dydaktyczny ton.

Mędrzec nie przestaje na tym. Ośmiela się nawet spekulować, że obecna sytuacja wroga nie jest wynikiem jednego sezonu starań. Potrzeba wiele lat, być może dekadę, by obsiać cały kontynent i uformować siatkę wpływów wystarczających, by istoty mogły swobodnie przemieszczać się z jednego miejsca do tamtego. Ten atak był zaplanowany dużo wcześniej. Wróg z pewnością wiedział, że królowie postąpią dokładnie tak, jak to zrobili: ukryją się za murami swoich twierdz, pozostawiając krainę bez obrony.

„Wybacz nam, bracie Tharmagarze” — podejmuje Najwyższy Kapłan, przemawiając w imieniu swoim, swojego szambelana i doradcy, a także króla Wysokich Elfów. „Naprawdę rozumiem twoje obawy. Niemniej jednak zapominasz o ważnych szczegółach. Armia naszego wroga składa się z pogan i żywych trupów. Sam ich przywódca, Nieumarły Król, jest nekromantą, praktykiem Zakazanej Sztuki. To, co się teraz dzieje, niczym nie różni się od tego, z czym mieliśmy do czynienia wielokrotnie na przestrzeni wieków, za wyjątkiem przerażających rozmiarów, jakie to wszystko osiągnęło. Wiedziałbyś o tym wcześniej, gdyby twoja eskorta nie była tak powolna” — dodaje, pozwalając, by jego spojrzenie padło na ciebie. Ale jego słowa godzą w mędrca niczym ostra brzytwa.

Poganie? Nekromanta? Doktryna zdaje się myśleć, że ataki są skoordynowanymi wysiłkami pojedynczego człowieka, a nie kaprysmi wyższej siły — obcej, zdobywczej potęgi. Po wyrazie twarzy Tharmagara widzisz, że i dla niego wnioski Lochtissa są zaskakujące.

„Korona, która mi się należy...” — Najwyższy Kapłan przywołuje twoje własne sprawozdanie. „Czy to nie te słowa wypowiedział do ciebie Nieumarły Król, Bohaterze Daren?” — tak, nadano ci ten tytuł za twoją waleczność podczas małej, szybkiej ceremonii. — „Pamiętasz doradcę Króla Ulthara, Rogera Klee?”

Był rok 1389 Rachuby Słońca, trzydzieści lat temu. Odkryto, że ten niesławny doradca praktykował nekromancję, wzmacniając uszczuplone legiony Amiry, które poniosły klęskę podczas kolejnej

nieudanej kampanii wojskowej. Po wielu trudnościach król zdał sobie sprawę, że jego lud jest na skraju powstania, co jeszcze bardziej zagrażało wątłej stabilności Królestwa. Trzeba było znaleźć winowajcę, aby uspokoić tłum, więc oszczędzono niemoralnego doradcę i skazano go na śmierć.

W swoich ostatnich słowach, śmiejąc się z szaleństwa, a może z rozpaczy z powodu niesprawiedliwego wyroku, Klee poprzysiągł, że powstanie z grobu, by upomnieć się o chwałę Imperium Amiru.

To właśnie Król Ulthar złożył zdradzieckie doniesienie o zbrodniach popełnionych przez jego doradcę na jego własne polecenie. Tharmagar był głównym świadkiem oskarżenia podczas tego sądu, a Najwyższy Kapłan Lochtiss był sędzią, który wydał decyzję.

Dręczyciel Daren mógł zostać stworzony przez tych samych ludzi, którzy dziś, trzy dekady później, zbierają się, by spróbować znaleźć sposób na jego unicestwienie. Logika Rady wydaje się być bezbłędna. Widzieliście jednak aktywowane Nasiona Ciemności — były nawet w twoich rękach. Czy Ciemność rzeczywiście może być jedynie wytworem Nieumarłego Króla?

Co, do diabła, dzieje się w Daren?

Kolejna część kampanii będzie miała miejsce w innym świecie niż świat Drunagoru. Z tego powodu musisz dostosować niektóre elementy kampanii, by zachować synchronizację fabuły i rozgrywki. Wykonaj dokładnie poniższe instrukcje, by prawidłowo zmienić światy:

- Po pierwsze, każdy bohater musi zapisać w swoim dzienniku kampanii całe swoje wyposażenie, łącznie z przedmiotami, które ma przy sobie, i tymi, które są schowane, a także posiadanymi przedmiotami jedнокrotnego użytku. Aury i skutki, jako że dotyczą morale i/lub cech duchowych, zostawiane są bez zmian.
- Wszystkie przedmioty jedнокrotnego użytku należy zwrócić do talii skrzyń. Usuń z niej również wszystkie przedmioty epickie. Nie będą dostępne w Krainie Duchów.
- Przez następne trzy rozdziały nie będzie fazy obozu. Nie będzie można więc zabrać żadnych przechowywanych przedmiotów! Należy odłożyć je na bok i skupić się na przedmiotach, w które wyposażony jest bohater.
- Na koniec tego procesu twój bohater powinien mieć zestaw wyposażonych przedmiotów i puste sakwy, a twój dziennik kampanii powinien zawierać listę wszystkich przedmiotów jedнокrotnego użytku, przedmiotów przechowywanych, a także aur i skutków, które posiadasz.



ROZDZIAŁ 10: Podróż donikąd

Następnego dnia o brzasku Tharmagar puka do drzwi twojej komnaty w towarzystwie skrzydlatej, umięśnionej kobiety — jednej z Walkirii. Dzielisz z nimi dzbanek naparu i miejsce przy ogniu. Rozmawiacie pomiędzy łykami, by złagodzić nadchodzący cios.

„Po raz kolejny spotkałem się z przywódcami Rady. I zakwestionowałem ich wnioski” — Tharmagar przechodzi od razu do rzeczy. — „Ale wszystkie te zbiegi okoliczności sprawiły, że stali się ślepi. Nieumarły Król czy nie, Ciemność nie ugięłaby się pod jego wolą. Dlatego wiem, że nie mamy do czynienia jedynie z żądnym zemsty nekromantą. To kosmiczna inwazja. Aby to udowodnić, będę musiał odwołać się do środków, do których Lochtiss nigdy by się nie uciekł przez swoją dumę... Będę do tego potrzebował twojej pomocy”.

Następnie wyjaśnia obecność Demery Kaz. To szamanka, jedna z władczyń Helu i jest dobrze zorientowana w magii duchów. Klee został zabity po odmowie Rytułu Wzniesienia, więc jego dusza nie

mogła przejść Drogi Arkanów i pozostała związana z tym planem. Jednak Kraina Duchów leży w innym wymiarze, w rzeczywistości, która nie może być postrzegana przez rzeczywistość materialną.

„Mogę dostarczyć cię na drugą stronę, bohaterze, ale to nie będzie łatwa podróż. Wędrowka we mgle może zaprowadzić cię dokąd chcesz, nawet nigdzie” — wyjaśnia walkiria. „Ten sam szlak może mieć sto metrów lub również sto kilometrów, a czas płynie dopasowując się do tego, co czujesz, a nie do tego, co nakazują pory roku. Błądzić jest łatwo, ale znaleźć kogoś jest jeszcze łatwiej”.

Plan Tharmagara jest prosty. Jeśli uda ci się odnaleźć tam duszę doradcy, zdobędziesz dowód na to, że wbrew przypuszczeniom Najwyższego Kapłana nie został on ożywiony.

Choć niezbyt dobrze rozumiesz to, na co się zgadzasz, pozwalasz Demerze uśpić swoje ciało kadzidłami i czarami. Gdy jakiś czas później ponownie otwierasz oczy, znajdujesz się w zupełnie innym miejscu. Ziemia jest mokra, a wokół ciebie wirują mgły...

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE MGŁY:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się na kafelkach Ciemności, pomini jej przywoływanie. Wszyscy bohaterowie otrzymują OGŁUSZENIE. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

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.

MECHANIKA SPECJALNA — WSZECHOGARNIAJĄCA MGŁA

W Krainie Duchów nie ma Ciemności. Jednak mgły tworzące ten wymiar są niebezpieczne. Kafelki Ciemności nie zadają żadnych obrażeń w tej przygodzie, ale wszystkie inne efekty wciąż obowiązują (np. *kary do trafień, zwiększenie obrażeń zadawanych przez potwory i interakcje ze zdolnościami klasowymi*). Jeśli bohater miałby otrzymać obrażenia od miazdzenia, zamiast tego otrzymuje OGŁUSZENIE. Jeśli kafelek mapy zostanie całkowicie zakryty kafelkami Ciemności (*lub tylko jego odstąpiona część, jeśli znajduje się pod podstawą lochu*), należy usunąć go z planszy wraz ze wszelkimi postaciami i obiektami, które się na nim znajdują. Każda postać usunięta w ten sposób uznawana jest za pokonaną.

ZASADA SPECJALNA — ZJAWY

W tej przygodzie występują potwory specjalne zamiast tych zwykłych. Weź karty **Mordercza zjawa**, **Wędrująca zjawa** i **Manifestacja gniewu** z talii przygody. Te potwory korzystają kolejno z figurek **Wampir Cienia**, **Egzekutor** i **Rycerz Cienia**, gdy są przywoływane.

ZASADA SPECJALNA — WODNE LUSTRA

Kafelki wody w tej przygodzie uznawane są za płytkie i łatwe do przejścia. Postać nie otrzymuje SPOWOLNIENIA, gdy na nie stanie.

PRZYGOTOWANIA SPECJALNE — BUDZĄCA SIĘ CIEMNOŚĆ

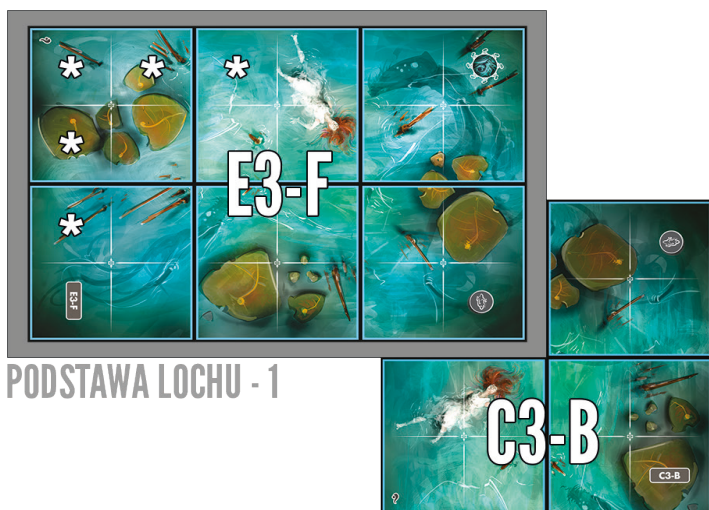
Przed rozpoczęciem tej przygody weź z woreczka 3 runy każdego koloru (*łącznie 15 run*). Umieść je bezpośrednio na torze inicjatywy (*nie umieszczaj odpowiadających im kafelków Ciemności na planszy*).

WYZWALACZ WYDARZENIA — CZYHAJĄCY WE MGLE

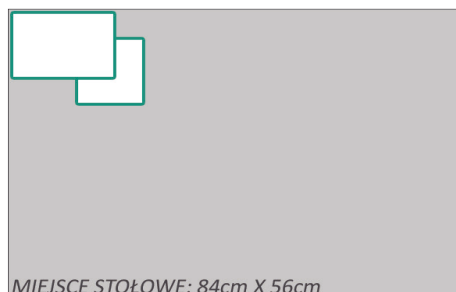
Gdy pierwsza runa zostanie wylosowana i umieszczona na torze inicjatywy (*runy wyciągnięte poprzez UJAWNienie lub dodane dzięki mechanice budzącej się Ciemności nie liczą się jako wylosowane*), przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Czyhający we mgle” na stronie 46.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PRZYGODY — ROZDZIAŁ POWIĄZANY

To jest rozdział powiązany, co oznacza, że po zakończeniu tej przygody nie będzie fazy obozu. Możesz się przygotować i zaoszczędzić czas na torze inicjatywy, starając się być jak najszybszym. Instrukcje dotyczące dalszego postępowania znajdziesz po zakończeniu tej przygody.



PODSTAWA LOCHU - 1



WYDARZENIE SPECJALNE — CZYHAJĄCY WE MGLE

Mgła.

Wszędzie.

Gdziekolwiek nie spojrzysz, poza tajemniczym wodnistym lustrem pod twoimi stopami, gęsta mgła zasłania ci widok, tworząc dookoła kłębiącą się ścianę, która zdaje się cię pochłaniać. Gęsta jak dym z ogniska, wydaje się być nieprzenikniona i zastanawiasz się, jak ktokolwiek mógłby podróżować przez takie miejsce.

„Co to ma znaczyć?” — mówi zachrypnięty głos, odbijający się echem w pustym ogromie, którego twoje oczy nie mogą przeniknąć. — „Nie należysz do tego miejsca! To królestwo zmarłych! Ci, którzy ośmielą się zakłócić nasz odpoczynek, muszą podzielić nasz los...”

Demera Kaz zapomniała wspomnieć, że w tej krainie żyją jeszcze inni mieszkańcy: zjawy, przepętnione pogardą dla tych, którzy żyją i oddychają. Najciekawsze w nich nie jest jednak ich istnienie czy nieludzki głos, ale to, jak je postrzegasz.

Z wyjątkiem ich widmowych postaci, mają dokładnie taki wygląd, jak w twojej wyobraźni: nieprzypadkowo jawią ci się jako istoty Ciemności, wcielenia twoich wrogów...

Dodaj następujące rozstawienie (tylko do przywoływania potworów) i nie zapomnij przeczytać wyzwalacza wydarzenia.

WYZWALACZ WYDARZENIA — PUNKTUALNA INTERWENCJA

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Punktualna interwencja” w następnej kolumnie.



1 Mordercza Zjawa (Wampir Cienia)

1 Dryfująca Zjawa (Egzekutor)

2+: Dryfująca Zjawa (Egzekutor)

3+: Mordercza Zjawa (Wampir Cienia)

4+: Dryfująca Zjawa (Egzekutor)

5+: Mordercza Zjawa (Wampir Cienia)



WYDARZENIE SPECJALNE — PUNKTUALNA INTERWENCJA

Bitwa się przedłuża, a ty nie wiesz, czy zdołasz pokonać zjawy, zanim mgły pochłoną cię na dobre.

Jeśli pokonanie ich w ogóle może coś zmienić.

Niemniej jednak, gdy przygotowujesz się do zadania ostatecznego, potężny ryk rozbrzmiewa niczym grzmot, a topór odbiera ci satysfakcję z zabicia ostatniego wroga. Siła ataku jest tak wielka, że fala uderzeniowa przegania mgły niczym tajfun.

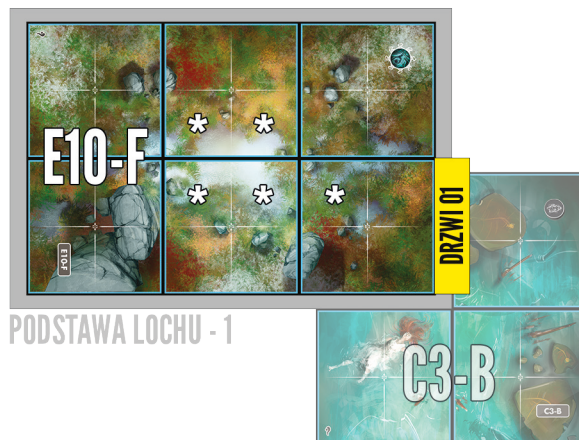
Sytuacja zmienia się w mgnieniu oka i, zupełnie nie wiedząc jak, znajdujesz się nagle w zupełnie innym miejscu.

Jest wiosenny poranek, a wiatr wyje u podnóża wysokiego łańcucha gór. Czujesz słabnący grunt rozmarzającej tundry, w miejscu, gdzie wcześniej było lustro wody, i nic już nie ma dla ciebie sensu.

Przed tobą stoi wojowniczką i przygląda się twojemu rozbawieniu i zdezorientowaniu. Na jej ramionach spoczywa topór, jej twarz jest przyjazna, a w ramionach trzyma parę niemowląt. Piękna kobieta i silna matka...

Usuń z planszy wszystkich bohaterów i kafki Ciemności. Następnie zastąp Mapę E3-F Mapą E10-F, umieść Drzwi 01 we wskazanej pozycji i ustaw bohaterów na ich nowych pozycjach startowych.

Następnie otwórz [Księgę interakcji](#) na stronie 24. 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.



KONIEC PRZYGODY — CZAS NA DYPLOMACJĘ

Wreszcie spotykasz człowieka, dla którego tu jesteś. Były doradca Króla Ulthara. Klee stoi tuż przed tobą.

„Gdy dowiedziałem się, że mnie szukasz, ledwo mogłem w to uwierzyć” — mówi, jakby chciał pokazać, że wie, że jesteś tu tylko na chwilę. Jego ton jest asertywny i stanowczy. W żadnym wypadku nie wygląda jak czyjś duch. „Podczas mojego niekończącego się, nużącego pobytu w tym miejscu nigdy nie odwiedził mnie ktoś z Zastony. Dlatego właśnie zdecydowałem się stanąć na twojej drodze”.

Mówiąc to, podnosi się z krzesła i rusza w twoją stronę. Nie można zaprzeczyć, że jego postać jest majestatyczna. Wygląda jak ktoś, kto rzeczywiście mógłby być Nieumarłym Królem, jak podejrzewa Lochtiss. Ale wiesz, że nim nie jest. Czy to właśnie nie po to Tharmagar kazał ci udać się do Krainy Duchów?

„Tak więc, wędrowcze, masz moją ciekawość, jak również moją uwagę” — mówi. — „Czego ode mnie chcesz?”.

Otwórz **Księgę interakcji** na stronie 26. 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.

PO PRZYGODZIE — KRÓL NIEUMARŁYCH

Nie jesteś w stanie wyobrazić sobie żadnego zła, które mogłaby wyrządzić czyjaś dusza, mówisz więc doradcy całą prawdę. Mówisz mu o powstaniu Nieumarłego Króla i o tym, że przyniósł ze sobą Ciemność, wznawiając wojnę, która zakończyła się tysiąc lat temu. Doktryna Zachodzącego Słońca uważa, że to on, Klee, jest złoczyńcą stojącym za aktami nekromancji, jednak Tharmagar podejrzewa, że tak nie jest. Dlatego właśnie mędrzec wysłał cię tutaj.

Ku twojemu zaskoczeniu, po krótkiej chwili ciszy mężczyzna wybucha śmiechem. Do tego momentu był surowy. Można było odnieść wrażenie, że zgadza się z twoją historią.

„A więc po tylu latach moi oprawcy wciąż zastanawiają się nad wyrokiem, który wydali?” — mówi, znów patrząc na ciebie twardo. — „Uważasz, że to sprawiedliwość? Wiem, że nią nie jest. I nie było nią wtedy. Byłem kozłem ofiarnym, wybranym, by usprawiedliwić nieudane ambicje Ulthara. Każdy z nich o tym wie. To nie był sąd, a cyrk!”.

Wygląda na to, że podejrzewania mędrca okazały się słuszne. Klee nie był głównym sprawcą zbrodni. I na gwiazdy! Jego sposób mówienia mógłby przekonać cię, że nigdy nawet nie praktykował nekromancji! Jego umiejętność posługiwania się słowami jest niezaprzeczalna, ale nie jesteś tu, by sądzić zmarłych...

„Niemniej jednak, wędrowcze, masz szczęście. Bo wiem kim, a raczej czym, jest twój Nieumarły Król. Czy może raczej Król Nieumarłych. Sam pożałowałem posiadać tę moc za życia”.

Dreszcz przebiega ci po kręgosłupie. To, co zaraz powie doradca, może okazać się najważniejszymi słowami w całym twoim życiu.

„Lisz! Tak go nazywali nasi przodkowie” — kontynuuje, a w jego głosie można wyczuć niepokój. — „To potężna, nieśmiertelna

istota, stworzona przez mroczną magię, by być władcą wszystkich zmarłych. Nie myśl jednak, że zostanie nim to wyczyn dla byle jakiego czarodzieja. Cena tej mocy jest zbyt wysoka, a rytuał, który jest potrzebny, by ją osiąść, jest prawie niemożliwy do odtworzenia”.

Wiesz już, że to będzie długa rozmowa. Ale niestety nic w tym miejscu nie wydaje się trwać długo...

To jest rozdział powiązany, co oznacza, że pomiędzy tą przygodą a następną nie będzie fazy obozu. Procedury związane z zakończeniem tej sesji i przejściem do następnej będą nieco inne niż zwykle. Każdy bohater musi dokładnie i w kolejności wykonać poniższe instrukcje:

- Weź odpowiednią nagrodę za zakończenie tej przygody, zgodnie z poniższym opisem.
- Następnie wykonaj darmową akcję odnowienia i przywróć sobie wszystkie punkty zdrowia. Usuń wszelkie stany wpływające na bohatera, zachowując jednak wszystkie posiadane żetony zasobów. Zwierzęta są odwoływane pomiędzy dwiema przygodami, podczas gdy towarzysze zostają z bohaterem.
- Jeśli nie kończysz teraz sesji, zachowaj swoją planszę bohatera i tor inicjatywy w takim stanie, w jakim są teraz. Należy jedynie obrócić kartę runy tak, by była stroną „A” do góry (jeśli jeszcze nie jest). Na koniec należy zabrać wszystkie elementy rozstawienia z planszy i przejść do kolejnej przygody, rozpoczynając tury normalnie od pierwszej karty umieszczonej na torze inicjatywy.
- Jeśli jednak kończysz sesję w tym momencie, zanotuj w dzienniku kampanii ilość kostek klątwy i kostek urazów, które posiadasz. Na początku kolejnej przygody należy ponownie rozmieścić je na swojej planszy (nie musisz umieszczać ich dokładnie na tych samych umiejętnościach, na których są teraz).
- Na koniec zrób to samo z runami znajdującymi się na torze inicjatywy: zanotuj ich ilość, a na początku kolejnej przygody wylosuj z woreczka taką samą liczbę run i umieść je na torze. Nie umieszczaj jednak na planszy żadnych kafelków Ciemności. Liczba run każdego koloru nie musi być taka sama jak na końcu tej przygody (może być losowa).

NAGRODY:

Każdy bohater odblokowuje **zdolność klasową**.

ROZDZIAŁ 11: Nawiedzenie

Doradca Klee mówi ci wszystko, co wie, jakby rozkoszował się widokiem Daren błagającego o pomoc. Podczas gdy słowa wylewają się z jego ust, pod twoimi stopami znów zaczyna się formować lustro wody, a mgły unoszą się wokół ciebie niczym kurtyna.

„Filakterium umieszcza się między kośćmi biodrowymi matki, skąd nigdy nie powinno się go zabierać, gdyż zaklęta w nim magia również je wiąże” — kontynuuje Doradca. — „Jeśli ciekawi cię moja opinia, uważam, że to brednie. Wiesz, jak działają przesady Prosty lud ma obsesję na punkcie lasów i cmentarzy”.

Gdy o tym myślisz, wokół was zaczyna się tworzyć gęsty las.

„W każdym razie, Gilgamesh, człowiek, który w przeszłości pokonał lisa, napisał w swoim dzienniku, że znalazł filakterium w kościach biodrowych matki swojego wroga, jednej z amirskich królowych. Może stąd właśnie zrodził się ten mit” — mówi Klee, choć nie zdaje sobie sprawy z tytułu, jaki dzierży twój obecny wróg. — „Szczere mówiąc, wędrownicze, ten lis, z którym się mierzysz, może być tym samym, co w mojej opowieści...”.

Elementy układanki w końcu zaczynają składać się w całość. Nieumarły Król jest wrogiem z dawnej Amiry, co wyjaśnia jego roszczenia do korony. Nie wiadomo jednak, w jaki sposób można odnaleźć zaginione filakterium i jak z tym wszystkim związana jest Ciemność. W końcu pytasz o to, co wszyscy w Valarai chcą wiedzieć...

„Jak brzmi moje imię?” — chrapliwy, jedyny w swoim rodzaju śmiech odbija się echem pośród mgieł, a ty czujesz, jak ciarki przechodzą ci po plecach. Nagle znajdujesz się w lesie w pobliżu Blackriver, tuż przed dotarciem do twierdzy Jamesa Eersta. „Chcesz znać moje imię, śmiertelniku? O to ci chodzi?”.

Nieumarły Król, wyglądający dokładnie tak jak w twoich wyobrażeniach i koszmarach, wyłania się spośród drzew niczym prawdziwy upiór. Nigdzie nie widzisz śladów doradcy, a on, w przeciwieństwie do ciebie, nie jest sam...

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE MGŁY:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się na kafelkach Ciemności, pomini jej przywoływanie. Wszyscy bohaterowie otrzymują OGŁUSZENIE. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

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.

ZESTAW MECHANIK SPECJALNYCH — KRAINA DUCHÓW

Aby zaoszczędzić miejsce, ze względu na złożoność mechanik specjalnych w Krainie Duchów, mechaniki specjalne **WSZECHOGARNIAJĄCA MGŁA**, **ZJAWY** i **WODNE LUSTRA** nie zostały tu opisane. Wciąż jednak są one aktywne. Możesz zapoznać się z nimi, czytając instrukcje w polu tekstowym na stronie 45.

MECHANIKA SPECJALNA — MGLISTE WĘZŁY

W tej przygodzie czas bohaterów w Krainie Duchów jest ograniczony, a na ich drodze będą pojawiać się węzły. Za każdym razem, gdy instrukcje dotyczące rozstawienia wspominają o stosie run, należy go stworzyć, zabierając runę każdego koloru z toru inicjatywy. Bohaterowie mogą wydłużyć swój pobyt w tym miejscu, rozwiązując węzły.

MECHANIKA SPECJALNA — ROZWIĄZYWANIE

Aby rozwiązać mglisty węzeł, bohater musi sąsiadować ze stosiem run i wyczerpać 1 kostkę akcji. Jeśli tak się stanie, bohater bierze ze stosu wybrane przez siebie runy w ilości 6 minus liczba bohaterów i zwraca je do woreczka. Bohater ten zyskuje również **SKUPIENIE 1** i **OCZYSZCZENIE 1**. Liczy się to jako akcja kostki i nie można jej wykonać, jeśli z daną runą sąsiaduje co najmniej jeden potwór.

MECHANIKA SPECJALNA — NAWIEDZENIE

W trakcie tej przygody Nieumarły Król będzie się pojawiał i znikał z planszy. Za każdym razem, gdy zostanie przywołany i umieszczony na planszy, ustaw jego zdrowie zgodnie z instrukcjami dotyczącymi przywołania. Nie używaj jednak żadnej z kart ataku bossa. Zamiast tego umieść kartę scenariusza **Nawiedzenie Nieumarłego Króla** na końcu toru inicjatywy (razem z kartą runy **Polowanie Ciemności**) jako przypomnienie. Kiedykolwiek wylosowana zostaje runa (tylko gdy zostaje wylosowana, a nie ujawniona w inny sposób), rozpatrz efekty karty zgodnie z opisem. Ta zdolność aktywuje się tylko raz na turę. Za każdym razem, gdy **Nawiedzenie Nieumarłego Króla** jest pokonywane lub odwoływane, należy usunąć go z planszy, a efekty jego karty scenariusza zostają zawieszane, dopóki nie pojawi się on ponownie. Stany, które wpływają na Nieumarłego Króla (na które nie jest on odporny), są rozpatrywane, gdy znacznik inicjatywy dotrze do karty runy w dolnym końcu toru. Nieumarły Król posiada 12 punktów zdrowia.

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

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

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PRZYGODY — ROZDZIAŁ POWIĄZANY

To jest rozdział powiązany, co oznacza, że po zakończeniu tej przygody nie będzie fazy obozu. Możesz się przygotować i zaoszczędzić czas na torze inicjatywy, starając się być jak najszybszym. Instrukcje dotyczące dalszego postępowania znajdziesz po zakończeniu tej przygody.

PODSTAWA LOCHU - 1



MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm



- 1 **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
- 1 **Nawiedzenie Nieumarłego Króla**
- 1 **Stos run** (po jednej z każdego koloru)

- 2+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
- 3+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
- 4+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
- 5+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)

KONIEC PRZYGODY — TWOJE IMIĘ

Wtem, w ten sam nagły sposób, w jaki się pojawił, Nieumarły Król znika w bladym obłoku, gdy wbija się w niego ostatni cios. Pozostał tylko jego niesławny, trupi śmiech, który zdaje się dochodzić znikąd.

„Nie świętuj tak pochopnie swojego zwycięstwa” — prowokuje wróg. — „To żadne osiągnięcie! Bitwa, która naprawdę ma znaczenie, toczy się w innym świecie. A tam jestem niezniszczalny!”.

Wiesz jednak, że nie jest. Wiesz, że ktoś go kiedyś pokonał i aby powtórzyć ten wyczyn, musisz odnaleźć filakterium. Zadanie na pewno nie będzie proste, a czas działa na twoją niekorzyść. Ale przynajmniej wiesz, od czego zacząć — bo znasz już historię człowieka, który kryje się za pseudonimem.

Kolejne echa śmiechu odpowiadają na twoje przypuszczenia.

„Bahabal? Mylisz się, głupi śmiertelniku. To ktoś, kim byłem kiedyś. Ale Gilgamesh mnie unicestwił. Teraz jestem kimś innym. Jestem Yithzak! Jednym spośród tysięcy, którzy urodzili się w Daren w ostatnim tysiącleciu...”.

Usuń wszystkie runy, które znajdują się na planszy i umieść je na torze inicjatywy. Tutaj przygoda się kończy. Możesz przeczytać „**Po przygodzie — Prośba kochanka**” poniżej.



PO PRZYGODZIE — PROŚBA KOCHANKA

Tak więc, bez większych ceregieli, Nieumarły Król zdradził ci swoje prawdziwe imię.

Być może nigdy nie zrozumiesz jego motywacji, ale w tej chwili to nie ma znaczenia. Liczy się to, że po raz kolejny otrzymujesz odpowiedź, która nie prowadzi do żadnych wniosków, a jedynie do kolejnych pytań.

„Yithzak...” — powtarza doradca, pojawiając się ponownie. W tym momencie mgły ponownie się rozwiewają, a ziemia pod twoimi stopami ponownie tworzy lustrzaną powierzchnię, którą już dobrze znasz. „To było niespodziewane”.

Żałujesz, że znasz już to imię. Podważasz autentyczność tego, co powiedział Nieumarły Król i wskazujesz, że wszystko to może być jedynie złośliwymi słowami, ostatnią deską ratunku, która ma odwrócić cię od właściwej drogi.

„Sądziś, że można okłamywać samego siebie? Widma nie potrafią kłamać. Nie wiem, czy jego słowa są prawdą, czy też nie, ale wiem, że w to właśnie wierzysz” — odpowiada Klee, a mgły pomału przesuwały się w twoją stronę.

„Twój czas się kończy, wędrowcze, a mój czas właśnie nadszedł” — dodaje twój przewodnik, gdy mgła pochłania go, pozostawiając tylko jego głos. „Opowiedziałem ci zapomniane historie dawnej Amiry i pomogłem ci poznać wroga, gdy nikt inny tego nie zrobił. Dlatego uważam się za godnego, by prosić cię o przystupę. Umieść moje serce tam, gdzie jego miejsce” — kontynuuje i opowiada ci kolejną niepokojącą historię.

Doradca dzielił łożę z królową do jej ostatnich dni — to kolejna skaza na jego charakterze, która podważa twoje zaufanie do niego. Jednak twierdzi on, że z tego nieprawdopodobnego związku

narodziła się prawdziwa miłość. Zatrzymał podarowany mu przez nią medalion, będący pamiątką ich więzi, a w noc przed egzekucją kazał go zaszyć w swoim ciele. Klee chce, aby złożyć ten medalion obok szczątków jego ukochanej damy. Twierdzi, że przyniesie mu to pocieszenie podczas wieczności, z którą przyjdzie mu się zmierzyć w Krainie Duchów.

Niestety jesteś w zbyt wielkim szoku, by cokolwiek powiedzieć.

Przywódca drużyny zapisuje skutek „**Prośba kochanka**” w swoim dzienniku kampanii.

To jest rozdział powiązany, co oznacza, że pomiędzy tą przygodą a następną nie będzie fazy obozu. Procedury związane z zakończeniem tej sesji i przejściem do następnej będą nieco inne niż zwykle. Każdy bohater musi dokładnie i w kolejności wykonać poniższe instrukcje:

- Weź odpowiednią nagrodę za zakończenie tej przygody, zgodnie z poniższym opisem.
- Następnie wykonaj darmową akcję odnowienia, odzyskaj całe swoje zdrowie i usuń wszystkie stany wpływające na bohaterów, a także posiadane żetony zasobów. Zwierzęta są odwoływane pomiędzy dwiema przygodami, podczas gdy towarzysze zostają z bohaterem.
- Jeśli nie kończysz teraz sesji, zachowaj swoją planszę bohatera i tor inicjatywy w takim stanie, w jakim są teraz. Należy jedynie obrócić kartę runy tak, by była stroną „A” do góry (jeśli jeszcze nie jest). Na koniec należy zabrać wszystkie elementy rozstawienia z planszy i przejść do kolejnej przygody, rozpoczynając tury normalnie od pierwszej karty umieszczonej na torze inicjatywy.
- Jeśli jednak kończysz sesję w tym momencie, zanotuj w dzienniku kampanii ilość kostek kławy i kostek urazów, które posiadasz. Na początku kolejnej przygody należy ponownie rozmieścić je na swojej planszy (nie musisz umieszczać ich dokładnie na tych samych umiejętnościach, na których są teraz).
- Na koniec zrób to samo z runami znajdującymi się na torze inicjatywy: zanotuj ich ilość, a na początku kolejnej przygody wylosuj z woreczka taką samą liczbę run i umieść je na torze. Nie umieszczaj jednak na planszy żadnych kafelków Ciemności. Liczba run każdego koloru nie musi być taka sama jak na końcu tej przygody (może być losowa).



NAGRODY:

Każdy gracz wybiera i odblokowuje **umiejętność bohatera** poziomu 1 lub **umiejętność powołania** poziomu 1.



FAQ

NIE MA WYSTARCZAJĄCEJ LICZBY RUN, BY UTWORZYĆ MGLISTY WĘZEŁ

Możliwe, że w momencie, w którym trzeba będzie utworzyć nowy mglisty węzeł, na torze inicjatywy nie będzie wystarczającej liczby run jednego lub więcej kolorów. W takim przypadku należy utworzyć węzeł używając tylko dostępnych run, ignorując wszystkie te runy, które nie mogły być do niego dodane. Przykład: Jeśli na torze znajdują się tylko pomarańczowe, niebieskie i szare runy, w nowym węźle będą tylko te trzy kolory zamiast wszystkich pięciu.

SPECJALNE MOCE DORADCY

Ostatnia interakcja w rozdziale 10 dała przywódcy drużyny (*i tylko jemu*) specjalną akcję, która pozwala na wchodzenie w interakcję z mechanikami specjalnymi tej przygody, oferując lepsze niż tradycyjne opcje radzenia sobie z nimi. Przywódca drużyny może to wykorzystać w sposób, w jaki zostało to opisane. Pomoże to w realizacji zadań tej przygody.



ROZDZIAŁ 12: Pożegnanie

„Zaczekaj!” — głos odbija się echem w mglistym ogromie, który ogarnął cię już ze wszystkich stron, sprawiając, że nawet wodne lustro zniknęło. „Nie wierzę, że to naprawdę ty. Twoja obecność tutaj wydawała mi się nieprawdopodobna. Ale gdy moje myśli i uczucia zwróciły się ku tobie, nagle stało się to pewne!”.

I właśnie wtedy rozpoznajesz ten zniekształcony głos, który należy do miłości twojego życia. Racja. Miłość twojego życia nie została jednym z Wyniesionych — los, za który wciąż się obwiniasz — to jest więc miejsce dla niej. Tak bardzo zależało ci na odkryciu tożsamości Nieumarłego Króla, że całkowicie umknął ci pewien szczegół. Przybywając tutaj, możesz mieć przywilej odbycia przerażającego i niesamowitego zarazem spotkania.

Ilu ludzi nie zrobiłoby wszystkiego, by móc odbyć choćby jedną krótką rozmowę z kimś, kogo opłakiwali? Ilu ludzi byłoby całkowicie rozproszonych ćwiczeniem przemowy, którą przygotowali na taką okazję? Głos woła do ciebie z oddali, ale nie możesz odpowiedzieć.

Nie możesz powiedzieć, czy to, co czujesz, jest radością tak wielką,

że wprawia cię w osłupienie, czy też czujesz taki wstyd i zmieszanie, że słowa nie docierają do twego języka. Oblewasz się z zimnym potem i wahasz się, stojąc nieruchomo jak słup soli.

Zaraz, czy nie musisz iść teraz do miłości swojego życia i poprosić ją o wybaczenie? Czy nie to właśnie było twoim największym marzeniem podczas wielu bezsennych nocy?

Jakby mówiąc ci, co masz zrobić, mgły rozwiewają się i odsłaniają przed tobą nowe obrazy. Kroczysz po pięknym wiosennym polu, które rozciąga się we wszystkich kierunkach, oferując ci kilka ścieżek, a jednocześnie żadnej.

„Chodź, podążaj za moim głosem!” — nalega głos, podczas gdy okazja zdaje się wymykać ci się przez palce. Nie pozwolisz na to!

Coraz więcej nieubłaganych zjaw wyłania się z mgły i staje na twojej drodze, zamierzając podzielić się z tobą swoją goryczą.

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE MGŁY:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się na kafelkach Ciemności, pomiń jej przywoływanie. Wszyscy bohaterowie otrzymują OGŁUSZENIE. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

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.

ZESTAW MECHANIK SPECJALNYCH — KRAINA DUCHÓW

Aby zaoszczędzić miejsce, ze względu na złożoność mechanik specjalnych w Krainie Duchów, mechaniki specjalne **WSZECHOGARNIAJĄCA MGŁA**, **ZJAWY** i **WODNE LUSTRA** nie zostały tu opisane. Wciąż jednak są one aktywne. Możesz zapoznać się z nimi, czytając instrukcje w polu tekstowym na stronie 45.

MECHANIKA SPECJALNA — MGLISTE WĘZŁY

W tej przygodzie czas bohaterów w Krainie Duchów jest ograniczony, a na ich drodze będą pojawiać się węzły. Za każdym razem, gdy instrukcje dotyczące rozstawienia wspominają o stosie run, należy go stworzyć, zabierając runę każdego koloru z toru inicjatywy. Bohaterowie mogą wydłużyć swój pobyt w tym miejscu, rozwiązując węzły.

MECHANIKA SPECJALNA — NAJAZD POTWORÓW

Podczas tej przygody potwory znajdują się wszędzie i mogą zaatakować w każdej chwili. Weź kartę **Ponura zjawa** i umieść kartę scenariusza **Najazd potworów** powyżej końca toru inicjatywy stroną „A” do góry. Gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, należy rozpatrzyć jej efekty i obrócić kartę na drugą stronę (*więcej szczegółów znajdziesz na stronie 54*). Żeton wydarzenia znajdujący się na środku planszy jest punktem narodzin tych potworów (*możesz pominąć krok UJAWNIEŃ*).

ZASADA SPECJALNA — LOSOWE ZAMKNIĘTE DRZWI

W tej przygodzie drzwi mogą zostać umieszczone w dowolnym miejscu przeznaczonym na drzwi — dlatego wszystkie mają numer #00, a instrukcje dotyczące rozstawienia wskazują cztery miejsca o tym samym numerze. Wszystkie drzwi uznawane są za zamknięte, jeśli na planszy znajdują się trzy potwory lub więcej.

MECHANIKA SPECJALNA — ROZWIĄZYWANIE

Aby rozwiązać mglisty węzeł, bohater musi sąsiadować ze stosiem run i wyczerpać 1 kostkę akcji. Jeśli tak się stanie, bohater bierze ze stosu wybrane przez siebie runy w ilości 6 minus liczba bohaterów i zwraca je do woreczka. Bohater ten zyskuje również **SKUPIENIE 1** i **OCZYSZCZENIE 1**. Liczy się to jako akcja kostki i nie można jej wykonać, jeśli z daną runą sąsiaduje co najmniej jeden potwór.

SKUTEK SPECJALNY — BRAK CZASU NA POŻEGNANIA

Jeśli ta przygoda zakończy się porażką (*ponieważ drużyna nie odnajdzie wyzwalacza zakończenia, zostanie pokonana w walce, stanie się zepsuta Ciemnością lub wyciągnięta zostanie ostatnia runa z woreczka*), to zamiast rozpocząć przygodę ponownie, przeczytaj „**Koniec przygody — Brak czasu na pożegnania**” na stronie 54.

WYZWALACZ WYDARZENIA — WYTRWAŁOŚĆ

Gdy przywódca drużyny po raz trzeci w trakcie tej przygody zapisze status „**Pewność**”, przeczytaj „**Wydarzenie specjalne — Oburzony strażnik**” na stronie 54.



Nie ma żadnego stosu run w tej Pierwszej konfiguracji.

- 1 **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
- 1 **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
- 1 żeton wydarzenia (wywołane interakcją)
- 2 żeton skrzyni
- 2+: **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)
- 3+: **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)
- 4+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
- 5+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)

WYDARZENIE SPECJALNE — OBURZONY STRAŻNIK

Następnie, po raz trzeci już, mieszkańcy tego świata pokazują ci ścieżkę, którą wiesz jak iść, ale coś zdawało się cię przed tym powstrzymywać. A może to ty? Twój czyn zawsze przynosił ci wstyd. Jak można odebrać życie komuś, kogo się kocha?

W odpowiedzi na twoje myśli lub obawy, duch miłości twojego życia czeka na ciebie wśród lasów w wiecznym półmroku. Ostatnia scena, którą pamiętasz z chwili, zanim to się wydarzyło. Żaden przywilej nie jest bardziej godny pozazdroszczenia niż możliwość wyjaśnienia przeszłości, pozbycia się bólu, który rani duszę tych, którzy żyją wiecznie.

Przepełniona zazdrością ostatnia zjawia jest tak straszna, że sama jej obecność zaskakuje wszystkie dusze wokół. Wyłania się z ziemi i pochłania duszę miłości twojego życia, trzymając ją w swoich szponach. Ostatni strażnik, z którym przyjdzie ci się zmierzyć w tym miejscu, które przez wielu nazywane jest domem, ale bardziej przypomina więzienie...

Usuń z planszy wszystkie pozostałe potwory i zamień żeton wydarzenia z pierwszego rozstawienia na figurkę **Rycerza Cienia**. To dowódca **Udręka** o mocy 4 + liczba graczy (dobierz również odpowiednią liczbę kart ataku dowódcy). Następnie usuń z planszy wszystkie drzwi, które nie zostały otwarte.

Gdy potwór ten zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Niespodziewane spotkanie**”.



FAQ: NAJAZD POTWORÓW

Najazd potworów to specjalna mechanika zaprojektowana, by zachować dynamikę gry i utrzymać równowagę pomiędzy walką a eksploracją podczas niektórych przygód, która zachęca graczy do unikania bezczynności. Bohaterowie muszą sprawnie zarządzać swoim czasem, postęпами i zasobami, by odnieść zwycięstwo. Najazd potworów działa w następujący sposób:

- Karta posiada dwie strony: jedna zawsze przywołuje potwory, a druga przywołuje potwory tylko wtedy, gdy nie ma ich na planszy. Karta **Najazd potworów** jest odwracana po rozpatrzeniu jej efektów, które występują naprzemiennie, tak samo jak w przypadku karty runy.
- Za każdym razem, gdy przywołujesz potwora w wyniku działania karty **Najazd potworów**, pojawia się on na polu sąsiadującym z jego punktem narodzin (lub jak najbliższym) wybranym przez przywódcę drużyny. Jeśli ujawniana jest runa, która została już usunięta z planszy, żaden potwór nie jest przywoływany w tej rundzie.
- Na planszy jednocześnie mogą znajdować się maksymalnie cztery potwory, które pojawiły się w ten sposób. Jeśli trzeba przywołać piątego potwora, należy pominąć ten krok. Zamiast tego wszyscy bohaterowie otrzymują po 3 punkty obrażeń (jeśli ta zasada miałaby zastosowanie dwa lub więcej razy podczas jednej aktywności, a bohater zamierza uniknąć obrażeń, należy rozpatrzyć każdy przypadek otrzymywania obrażeń po kolei).



KONIEC PRZYGODY — NIESPODZIEWANE SPOTKANIE

Nadszedł czas. Nic nie jest w stanie cię teraz zatrzymać, ale możesz przysiąc, że do stóp masz przywiązaną kotwicę.

Choć masz za sobą doświadczenia tak intensywne jak chociażby ucieczka przed śmiercią w ostatniej chwili, nic nie wstrząsnęło tobą tak bardzo, jak zbliżające się ponowne spotkanie z miłością twojego życia. Dyszysz, stresujesz się, a nogi ci się chwieją niczym u młodzieńca, który ma przed sobą pierwszy pocałunek...

„A więc znów się spotykamy...” — pozdrawia głos, który miał zamilknąć na zawsze. Twarz miłości twojego życia znów jest pełna życia. Jest taka, jaką pamiętasz z lepszych czasów waszego wspólnego życia.

Mgły wirują, jakby tworzyły wokół ciebie nawałnicę. Jednak to nie świszczące wiatry cię przeszywają, a wir scen, chwil i wspomnień... Przez chwilę masz wrażenie, że oglądasz sztukę stworzoną ze wszystkiego, co jest w twoim sercu.

Przytłacza cię to i padasz na kolana. Błagasz o przebaczenie jak już dziesiątki razy wcześniej...

Jeśli przywódca drużyny posiada trzy statusy „**Ciekawość**” w swoim dzienniku kampanii, musi usunąć je wszystkie i zapisać skutek „**Gawędziarz**” w ich miejsce. Jeśli posiada tylko dwa lub mniej takich statusów, musi usunąć je wszystkie. Nie dzieje się wtedy nic szczególnego. Następnie należy usunąć wszystkich towarzyszy z planszy. Nie będą już podążać za bohaterami.

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „**Po przygodzie — Pokuta**” na stronie 55.



KONIEC PRZYGODY — BRAK CZASU NA POŻEGNANIA

Rozwiązujesz tajemnicze, mgliste węzły, spotykasz osobliwe dusze w niesamowitych miejscach i toczysz nieustanną walkę z widmami, które gardzą twoją obecnością. W ten sposób torujesz sobie drogę przez to miejsce, ale wszystko musi się kiedyś skończyć.

Walczysz dzielnie, ale mgły cię pokonują i w deszczowym uścisku zabierają twego ducha, a ty zaczynasz odpływać w głęboką drzemkę. Przez chwilę, przez krótki moment, kiedy twoje myśli były jeszcze twoje i były spójne, wyobrażasz sobie, że to będzie twój koniec, że twoja dusza przepadnie w tym miejscu tak samo, jak dusze tych, którzy stanęli na twojej drodze.

Czy to możliwe, że w ten sposób uda ci się odnaleźć miłość twojego życia? Czy to ostatnia próba, jaką miały dla ciebie mgły? Zatracić się po to, by odnaleźć to, czego się chciało? Zdasz sobie sprawę, że nie wiesz, jak się z tym czujesz.

Może tak jest najlepiej. Może to spotkanie nie było wam pisane.

Może nigdy nie będzie. Niezależnie od tego, wiesz już wszystko, a cała reszta jest tylko historią...

Tutaj przygoda się kończy. Przywódca drużyny bierze kartę **Karwasze wytrzymałości** z talii przygody. Następnie przejdź do „**Interludium 3 — Ręka przeznaczenia**” na stronie 60, pomijając „**Rozdział 13 — Brzydka prawda**”. Na końcu tego interludium znajdziesz instrukcje dotyczące ukończenia zmiany światów. Nie zapomnij ich przeczytać i zastosować.



PO PRZYGODZIE — POKUTA

Piaski czasu przesypują się, gdy ty dryfujesz wśród mgieł, ale pochlania cię teraz coś ważniejszego niż martwienie się ich wyprzedzeniem.

„To było jak więzienie. Poruszanie się, mówienie i odczuwanie czegokolwiek było dla mnie niemożliwe. To coś, co mnie pochłonięto, robiło z moim ciałem, co chciało. Jakby moje ciało zawsze należało do niego” — miłość twojego życia opowiada ci o straszliwym losie, jakim jest stanie się Varatash. O czymś, czego nawet Tharmagar nie pojmuje w pełni. „Głód, zmęczenie i sen były mi całkowicie obce. Moje istnienie polegało na wypowiedaniu zaklęć budzących Nasiona Ciemności kosztem dusz innych ofiar... To była tortura. Uwolniło mnie od niej zniszczenie mojego ciała” — kończy, unosząc twój podbródek, by spojrzeć ci w oczy.

„Więc... Nie musisz prosić mnie o wybaczenie. Czuję ogromną wdzięczność za to, co się wydarzyło...”

I właśnie w ten sposób, słysząc upragnione słowa, czujesz, jak twoja rana zaczyna się sama zamykać.

„To nie wszystko” — kontynuuje miłość twojego życia, bez cienia nieśmiałości ocierając z twarzy łzy. „Twoje zawahanie oznaczałoby moją zgubę. Varatash żywią się Animą. Naszą siłą życiową, naszą duszą... Tym, co widzisz we mnie teraz”. Zastanawiasz się, czy to właśnie pozwoliło miłości twojego życia zyskać obiecane życie wieczne, spocząć w tym miejscu jako jeden z Wyniesionych?

Jednak pewna myśl uderza w ciebie jak grom. Miłość twojego życia nie jest jednym z Wyniesionych. Właściwie nikt w tym miejscu nie jest...

Czym w takim razie jest to Wyniesienie?

„To coś zupełnie innego... Ale nie mnie to mówić. Przecież nasz czas się kończy, a niedokończona rozmowa byłaby gorsza niż brak jakiegokolwiek wyjaśnienia” — mówi, jakby słysząc twoje udręczone myśli. — „Twoje zmagania doprowadziły cię do mnie. Masz jeszcze wystarczająco dużo sił, by przedłużyć swój pobyt tutaj nieco dłużej. Ale musisz szybko się zdecydować, bo musimy stąd iść. Musisz usłyszeć tę prawdę od tego, do kogo ona należy”.

Po raz kolejny stoisz przed decydującym wyborem. Możesz szukać prawdy o Wyniesieniu albo zakończyć swoją podróż tutaj. Bez względu na swój los, musisz podjąć decyzję właśnie w tej chwili...

Jeśli któryś z bohaterów posiada skutki „**Nieugięty**” lub „**Siewca wiatrów**” w swoim dzienniku kampanii, może on zdecydować się na ich usunięcie. Jeśli któryś z bohaterów posiada skutki „**Odrażający czyn**” lub „**Klątwa strażnika**” w swoim dzienniku kampanii, również może zdecydować się na ich usunięcie.

Stoisz przed dylematem: Jako grupa, ty i członkowie twojej drużyny musicie zdecydować, czy chcecie zakończyć swoją podróż przez Krainę Duchów, czy też pójść za radą miłości twojego życia i szukać odpowiedzi na temat Wyniesienia. W przypadku braku konsensusu, przywódca drużyny może dokonać wyboru. Pamiętaj, że ta przygoda nie prowadzi jeszcze do fazy obozu, która nastąpi dopiero po ukończeniu „**Interludium 3 — Ręka przeznaczenia**”.

- Możesz obudzić się ze zmiany światów. Jeśli tak zrobisz, weź kartę **Więź przezwyciężenia** z talii przygody. Następnie przejdź prosto do „**Interludium 3 — Ręka przeznaczenia**” na stronie 60, pomijając „**Rozdział 13 — Brzydka prawda**”.

Na końcu tego interludium znajdziesz instrukcje dotyczące ukończenia zmiany światów. Nie zapomnij ich przeczytać i zastosować.

- Możesz również dążyć do poznania prawdy o Wzniesieniu. Jeśli tak zdecydujesz, nie otrzymasz teraz żadnej nagrody za ten rozdział. Przejdź bezpośrednio do „**Rozdział 13 — Brzydka prawda**”. Uznaj tę przygodę (*dwunastą*) za rozdział powiązany. Nie będzie więc fazy obozu pomiędzy tą przygodą a następną.

Procedury związane z zakończeniem tej sesji i przejściem do następnej będą nieco inne niż zwykle. Każdy bohater musi dokładnie i w kolejności wykonać poniższe instrukcje:

- Weź odpowiednią nagrodę za zakończenie tej przygody, zgodnie z poniższym opisem.
- Następnie wykonaj darmową akcję odnowienia i przywróć sobie wszystkie punkty zdrowia. Usuń wszelkie stany wpływające na bohatera, zachowując jednak wszystkie posiadane żetony zasobów. Zwierzęta są odwoływane pomiędzy dwiema przygodami, podczas gdy towarzysze zostają z bohaterem.
- Jeśli nie kończysz teraz sesji, zachowaj swoją planszę bohatera i tor inicjatywy w takim stanie, w jakim są teraz. Należy jedynie obrócić kartę runy tak, by była stroną „A” do góry (*jeśli jeszcze nie jest*). Na koniec należy zabrać wszystkie elementy rozstawienia z planszy i przejść do kolejnej przygody, rozpoczynając tury normalnie od pierwszej karty umieszczonej na torze inicjatywy.
- Jeśli jednak kończysz sesję w tym momencie, zanotuj w dzienniku kampanii ilość kostek klątwy i kostek urazów, które posiadasz. Na początku kolejnej przygody należy ponownie rozmieścić je na swojej planszy (*nie musisz umieszczać ich dokładnie na tych samych umiejętnościach, na których są teraz*).
- Na koniec zrób to samo z runami znajdującymi się na torze inicjatywy: zanotuj ich ilość, a na początku kolejnej przygody wylosuj z woreczka taką samą liczbę run i umieść je na torze. Nie umieszczaj jednak na planszy żadnych kafelków Ciemności. Liczba run każdego koloru nie musi być taka sama jak na końcu tej przygody (*może być losowa*).

NAGRODY:

Nagroda za ten rozdział przyznawana jest na końcu „**Interludium 3 — Ręka przeznaczenia**” po otrzymaniu takiej instrukcji.

ROZDZIAŁ 13: Brzydka prawda

Czując zaintrygowanie swoim odkryciem, odkładasz opuszczenie krainy na ostatnią przygodę.

Posuwając się do przodu, trafiasz na stopnie prowadzące do wspaniałej sali, w której stoi tron flankowany posągami smoczych ludzi. Wystrój ten bardzo przypomina ci Sanktuarium Pradawnych.

„Siedziby pradawnych władców zbudowane są na modłę Drakonów, gdyż to oni byli odpowiedzialni za podtrzymywanie Doktryny Sześciu” — wyjaśnia twój towarzysz, zaspokajając twoją ciekawość. — „Nawiasem mówiąc, dokładnie tam idziemy. Na spotkanie z nimi”.

Odkąd Tharmagar po raz pierwszy powiedział ci o Wojnie Cieni, „Szóstka” była bardzo często przywoływanym tytułem — zapomniany panteon, który nigdy cię nie interesował, ponieważ twoja walka zawsze toczyła się w teraźniejszości, a nie w przeszłości. Jednak coś zawsze sugerowało, że są oni w jakiś sposób powiązani z tym wszystkim.

Z jednej strony, masz rację. Z drugiej strony, nie możesz się bardziej

mylić...

„Co my tu mamy...” — syczący głos przebrzmiewa przez mgły, cichym niczym szeptem, a jednak wystarczająco złowieszczy, by powodować mrowienie z tyłu głowy. „Odznaczony za odwagę bohater, wzór cnót swojego ludu! A może tylko jego cień? To się dopiero okaże...”.

Możesz przysiąc, że widzisz obserwującą cię ciemną sylwetkę prześlizgującą się przez zamgloną, bladą zasłonę. Ale nim zdążysz się zorientować, czy jest przyjacielem, czy też wrogiem, znikąd pojawia się banda zjaw, silniejszych niż kiedykolwiek, gdyż ich nienawiść do ciebie rośnie tym bardziej, im dłużej tu jesteś.

„Gil'Garoth, Samotny Cień, nie był znany ze swojej wrozumiałości, ale był nie mniej cnotliwy niż inni” — mówi twój przewodnik. — „Nie poddawaj się. Droga będzie pełna prób, ale ich jedynym celem jest nauczenie nas wartości zwycięstwa. Przygotuj się! To dopiero początek...”.

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE MGŁY:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się na kafelkach Ciemności, pomini jej przywoływanie. Wszyscy bohaterowie otrzymują OGŁUSZENIE. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

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.

MECHANIKA SPECJALNA — WSZECHOGARNIAJĄCA MGŁA

W Krainie Duchów nie ma Ciemności. Jednak mgły tworzące ten wymiar są niebezpieczne. Kafelki Ciemności nie zadają żadnych obrażeń w tej przygodzie, ale wszystkie inne efekty wciąż obowiązują (np. *kary do trafień, zwiększenie obrażeń zadawanych przez potwory i interakcje ze zdolnościami klasowymi*). Jeśli bohater miałby otrzymać obrażenia od miażdżenia, zamiast tego otrzymuje OGŁUSZENIE. Jeśli kafelek mapy zostanie całkowicie zakryty kafelkami Ciemności (lub tylko jego odstępiona część, jeśli znajduje się pod podstawą lochu), należy usunąć go z planszy wraz ze wszelkimi postaciami i obiektami, które się na nim znajdują. Każda postać usunięta w ten sposób uznawana jest za pokonaną.

MECHANIKA SPECJALNA — MGLISTE WĘZŁY

W tej przygodzie czas bohaterów w Krainie Duchów jest ograniczony, a na ich drodze będą pojawiać się węzły. Za każdym razem, gdy instrukcje dotyczące rozstawienia wspominają o stosie run, należy go stworzyć, zabierając runę każdego koloru z toru inicjatywy. Bohaterowie mogą wydłużyć swój pobyt w tym miejscu, rozwiązując węzły.

MECHANIKA SPECJALNA — ROZWIĄZYWANIE

Aby rozwiązać mglisty węzeł, bohater musi sąsiadować ze stosem run i wyczerpać 1 kostkę akcji. Jeśli tak się stanie, bohater bierze ze stosu wybrane przez siebie runy w ilości 6 minus liczba bohaterów i zwraca je do woreczka. Bohater ten zyskuje również SKUPIENIE 1 i OCZYSZCZENIE 1. Liczy się to jako akcja kostki i nie można jej wykonać, jeśli z daną runą sąsiaduje co najmniej jeden potwór.

ZASADA SPECJALNA — ZJAWY

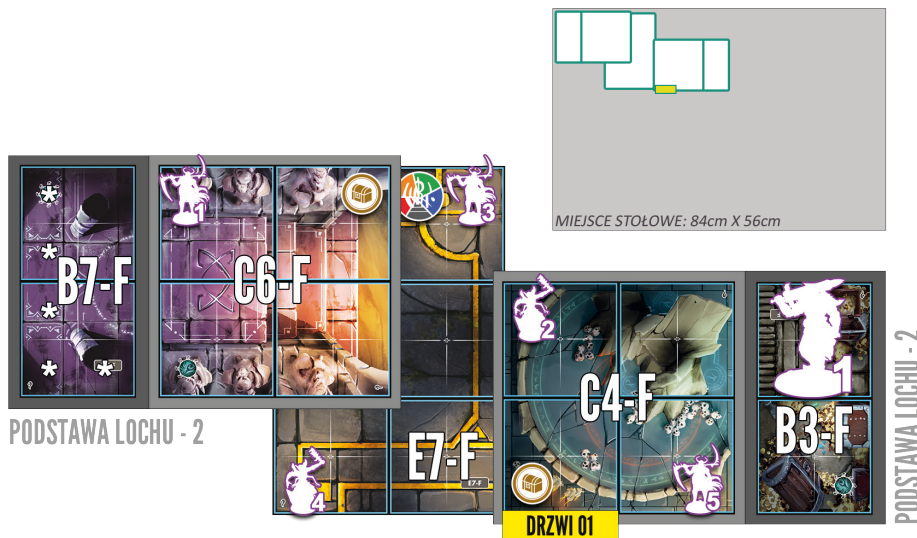
W tej przygodzie występują potwory specjalne zamiast tych zwykłych. Weź karty **Mordercza zjawa**, **Wędrująca zjawa** i **Manifestacja gniewu** z talii przygody. Te potwory korzystają kolejno z figurek **Wampir Cienia**, **Egzekutor** i **Rycerz Cienia**, gdy są przywoływane.

ZASADA SPECJALNA — WODNE LUSTRA

Kafelki wody w tej przygodzie uznawane są za płytkie i łatwe do przejścia. Postać nie otrzymuje SPOWOLNIENIA, gdy na nie stanie.

ZASADA SPECJALNA — PRÓBA SMOKA [GIL'GAROTH]

Za każdym razem, gdy zostanie wylosowana pomarańczowa runa (nie licz tych wybranych na potrzeby budzącej się Ciemności), a któryś z bohaterów posiada skutek „Siewca wiatrów” w swoim dzienniku kampanii, przywódca drużyny otrzymuje kostkę kłątwy. Jeśli jednak któryś z bohaterów posiada skutek „Nieugięty”, przywódca drużyny otrzymuje OCZYSZCZENIE 1. Jeśli bohaterowie nie posiadają żadnego z tych skutków, zignoruj tę zasadę specjalną.



- 1 **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
- 1 **Manifestation Apparition** (Shadow Knight)
- Stos run (po jednej z każdego koloru)
- 2 żeton skrzyni

- 2+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
- 3+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
- 4+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
- 5+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)

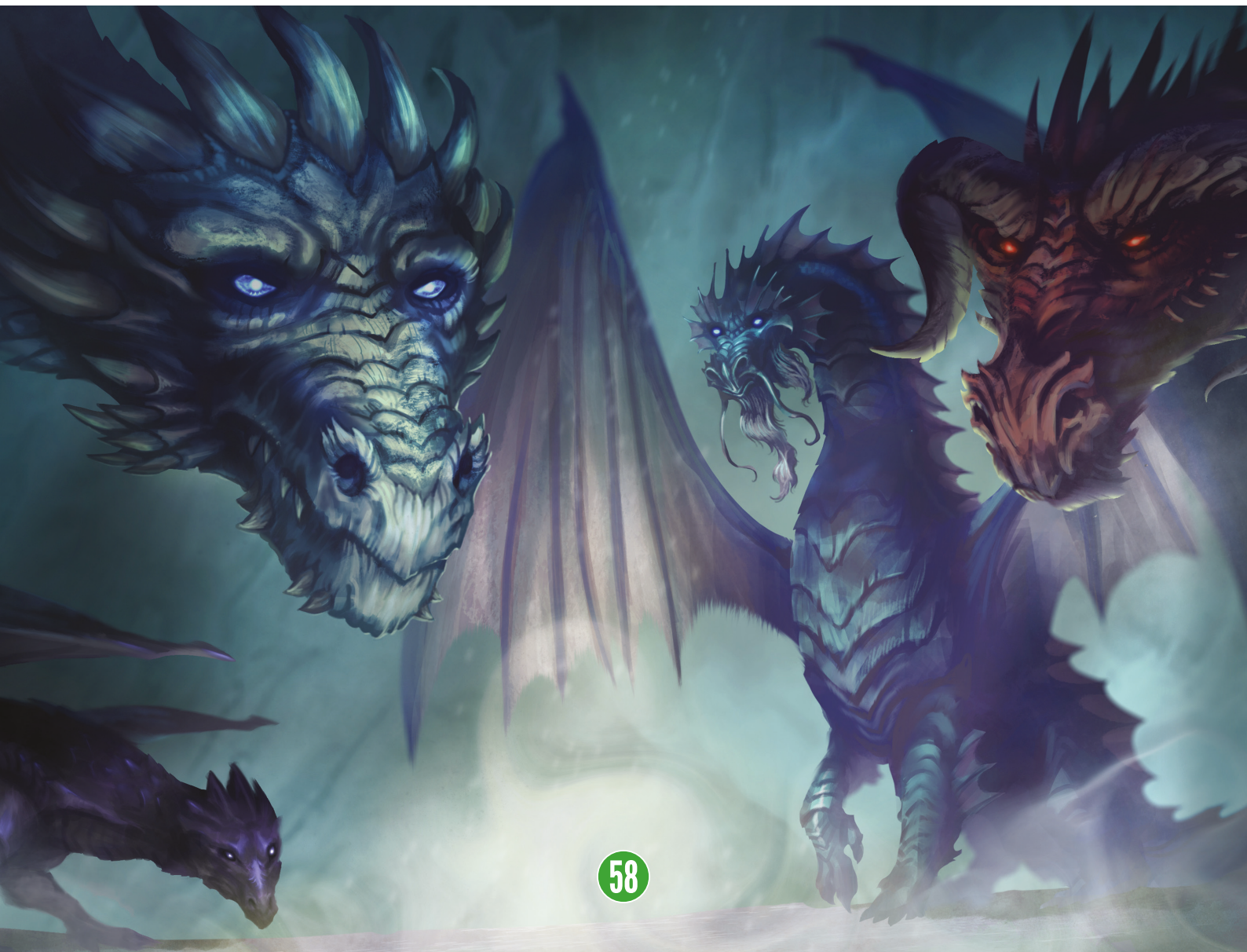
KONIEC PRZYGODY — LAZUROWY WIATR ZMIAN

Tak nagle jak się pojawiła, straszna zjawa rozplywa się w słupie czarnego dymu, zadając ostateczny cios. To wskazówka, na którą czekał twój gospodarz, by przyjść na spotkanie z tobą. I nie jest sam. Pozostałe trzy byty spotkane podczas tej podróży wyłaniają się z mgły, spoglądając na ciebie z góry.

Imponujące postacie sprawiają wrażenie mitycznych. Są długie niczym żaglowiec, a rozpiętość ich skrzydeł wygląda na dwa razy większą. Wszystkie mają grube, wyszczerbione i wyblakłe łuski, jakby dogonił je wiek, co potwierdza długa, gruba szczecina, która wystaje z ich pysków i zza rogów niczym grzywa.

„Jestem Zulan'Thallas, Lazurowy Wiatr Zmian. Ja i moi bracia jesteśmy Wysokimi Smokami Drunagoru, rodzicami wszystkich dzieci waszych ziem”. Ostatni z nich przedstawia się, a dreszcze przechodzą ci po kręgosłupie, gdy uświadamiasz sobie majestat czterech, nie sześciu, zebranych przed tobą.

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „Po przygodzie — Brzydka prawda” na stronie 59.



PO PRZYGODZIE — BRZYDKA PRAWDA

„Chcesz wiedzieć, czym naprawdę jest Wyniesienie, śmiertelniku?”
— pyta Zulan'Thallas, występując jako rzecznik swojego ludu.

„Cóż, oto prawda: Wysoka Magia, prawdziwa moc, która kształtuje losy świata, zasila kwintesencję wszystkich żywych istot. To energia, którą nazywamy Animą”.

Opowiada ci najbardziej niewiarygodną historię, jaką dane ci było kiedykolwiek usłyszeć.

Varatash chce pożyć całe życie w kosmosie. Motywowani są nikczemnymi celami, których, jak twierdzą same Wysokie Smoki, nawet oni nie byliby w stanie zrozumieć. Zawsze mieli przewagę nad mieszkańcami światów, które najeżdżali, gdyż bez wahania płacą obrzydliwą cenę, jaką jest zużycie Animy tych, którzy stają na ich drodze, tym samym całkowicie wymazując ich istnienie.

Zdając sobie sprawę, że taki los czekał również Drunagor, Narang'Erel, jedyna matrona wśród Pradawnych Władców, również uciekła się do tego agresywnego, lecz potężnego sposobu praktykowania magii, by udaremnić działania wroga. Jednak litując się nad swoimi dziećmi, Smocza Księżniczka, jak ją nazywali, postanowiła, że w przeciwieństwie do Varatash, nie będzie nikogo zmuszać do poświęcenia się. Opór Drunagorian miał opierać się na cnocie, a nie na tyranii.

I właśnie w ten sposób Wysokim Smokom udało się rzucić „Kosmiczną Pieczęć” — najpotężniejsze zaklęcie, jakim kiedykolwiek obdarzono jakąkolwiek krainę, izolując nasz świat od wszystkich innych. Żaden portal transplanarny nie mógł sprowadzić ani zabrać Animy z Drunagoru. W ten sposób odcięto paliwo, które wzmacniało Varatash, czarną miazwę, którą nazywa się teraz „Ciemnością”.

Jednak zapłaciła ona za to najwyższą cenę, składając w ofierze własną Animę. Narang'Erel wierzyła, że tylko w ten sposób przekaze kluczowe przesłanie, że bitwę można wygrać tylko wspólnym wysiłkiem wszystkich Dareńców, bez względu na przynależność do określonego ludu czy kasty. Dziedzictwo tego czynu, zbiór nauk, które pozostawiła jako świadectwo swojego poświęcenia, stały się zaprawą, która łączy wszystkie zwyczajne wszystkich naszych ludów w jednym jedynym celu: pokonania Varatash.

Tak narodziła się Doktryna.

Jednak, aby cały jej wysiłek nie poszedł na marne, ciężar ten nie mógł spoczywać tylko na niej. Ponieważ energia podtrzymująca Pieczęć słabła wraz z upływem czasu, to do kolejnych pokoleń ocalałych z Wojen Cienia należało jej utrzymanie. Wymagało to ogromnej ilości nowej Animy, która dołączała do tej należącej do Narang'Erel, tworząc niekończący się cykl poświęcenia. Zaklęcie odpowiedzialne za wypełnienie tej roli otrzymało nazwę Rytuału Wyniesienia i dodano do niego moralne i filozoficzne konotacje.

Nie jesteś w stanie powiedzieć, które nauki tej pierwszej Doktryny pozostały niezmienione poprzez narracje ukute przez Najwyższych Kapłanów. Z pewnością jest to temat, który zainteresowałby Tharmagara o wiele bardziej niż ciebie, choć martwisz się, co on może o tym wszystkim pomyśleć. Niemniej jednak, prawda została powiedziana. Rytuał nie był przygotowaniem doprowadzającym dusze przed sąd, który miał zdecydować, czy zasługują na życie wieczne, ale repliką męczeństwa Narang'Erel, które utworzyło Kosmiczną Pieczęć. Najwyższym poświęceniem.

Nie wiadomo jak ani dlaczego doszło do takiej zmiany na przestrzeni wieków. Nie wiedzą tego też Wysokie Smoki, zredukowane do egzystencji na granicach tego świata. Cel ukrycia tej prawdy był szlachetny, nie można temu zaprzeczyć. Ale z drugiej strony, czy zbudowanie tak nikczemnego kłamstwa wokół tak altruistycznego

czynu nie jest zbrodnią samą w sobie? Czujesz zaintrygowanie, dezorientowanie, a nawet wściekłość. Wyrzucasz to wszystko z siebie i ujawniasz Pradawnym Władcom przewrotne kłamstwo, jakim stał się Rytuał Wyniesienia.

„Kłamstwo, powiadasz?” — przerywa ci Zulan'Thallas, gdy twój gniew wydaje się nie mieć końca. „Nie wygląda mi to na kłamstwo. To, czego nie rozumiemy, z samej definicji tego słowa nie może być nazwane kłamstwem. Może co najwyżej teorią” — podsumowuje, zachęcając cię do ponownego przemyślenia tego, co powiedział.

„Nawet przy całej naszej mądrości, przed śmiercią naszych ciał kwestionowaliśmy istnienie tego miejsca, w którym teraz się znajdujemy. Wielu z nas spekulowało o istnieniu siedziby dla Animy pozbawionej ciała, ale to, co propagowano wśród naszego ludu, to założenie, że nie ma żadnej siły poza materią, poza tym, co może być postrzegane przez zmysły” — Wysoki Smok rozgląda się dookoła, a ty dostrzegasz ironię obecną w jego syczących słowach.

„Jak widzisz, choć byliśmy na tyle zaradni, by podróżować pomiędzy światami, to w ostatecznym rozrachunku okazaliśmy się ignorantami. Narang'Erel może tak naprawdę znajdować się w jeszcze innym świecie, cierpliwie czekając na nas wszystkich, tak jak czekała na nas Kraina Duchów, w którą nigdy nie wierzyliśmy. Dopóki nie zobaczyliśmy siebie takimi, jakimi jesteśmy teraz, mknącymi po tym bezkresnym płótnie...”

Musisz przyznać, że to ma sens.

Z tą ostatnią myślą, nie mogąc prosić o nic więcej, ani nawet nie mając możliwości godnego pożegnania, twój czas w tym miejscu ostatecznie się kończy, a mgły w końcu pochłaniają cię w swoje objęcia. Na pewno masz wiele do przemyślenia po tym spotkaniu i wyciągniesz z niego wiele nauk. Jednak czas na to przyjdzie później. Ostatnią rzeczą, jakiej potrzebuje teraz osłabiona Koalicja, jest głos sprzeciwu kwestionujący podstawy Doktryny. A zwłaszcza poruszanie tak delikatnych tematów w tak decydującym czasie. Masz też inne rewelacje, bardziej istotne dla bitwy, którą teraz prowadzicie. Zostaje ci tylko jedno zmartwienie...

Yithzak.

Możesz teraz przejść do „Interludium 3 — Ręka przeznaczenia” na stronie 60. Na końcu znajdziesz instrukcje dotyczące zmiany światów. Nie zapomnij ich przeczytać i zastosować.

◆ — ● | ● | ● | ● | ● — ◆

NAGRODY:

Przywódca drużyny bierze kartę **Pieczęć Narang'Erel** z talii przygody.

◆ — ● | ● | ● | ● | ● — ◆

INTERLUDIUM 3: Ręka przeznaczenia

Otwierasz oczy w szpitalu Katedry Stońca. Młoda kapłanka w panice ucieka z sali w poszukiwaniu Tharmagara. Ty i Demera Kaz dotrzymujecie sobie towarzystwa, gdy powoli budzicie się z głębokiego snu, który nie miał nic wspólnego z odpoczynkiem. Walkiria przez cały czas towarzyszyła ci w podróży. Czy mogła zobaczyć to samo, co ty? Zanim zdążysz poruszyć z nią ten temat, uczony nagle pojawia się przed tobą, jak zwykle wzburzony.

„Wiedziałem! Nie mierzymy się z nekromantą, a istotą Ciemności!” — Tharmagar potwierdza swoje przypuszczenia. Nie są one błędne, ale nie są też do końca poprawne.

Masz więcej do powiedzenia. Dużo więcej. Gdy słowa opuszczają twoje usta i przypominasz sobie spotkania, które — jak się dowiadujesz — kosztowały cię całe trzy dni i kilka kilogramów, podekscytowanie na twarzy uczonego zmienia się w grymas przerażenia. Jego plan wysłania cię do Krainy Duchów okazał się być mądrym posunięciem. Niemniej jednak widać, że nawet on nie wiedział, co cię tam czeka.

Nie ma słów, by opisać wyraz twarzy Tharmagara, gdy słyszysz prawdziwe imię Nieumarłego Króla. „Niemożliwe...” — bełkocze w zaprzeczeniu, jakby ziemia usunęła mu się spod nóg. Zdajesz sobie sprawę, że znał tego Yithzaka i wiele ci o nim opowiadał. „Niezależnie od tego, czy było to naprawdę nawiedzenie, czy nie” — wyjaśnia Walkiria — „jeśli zdradził ci swoje imię, oznacza to, że głęboko w duszy, w miejscu, do którego nawet myśli mogą nie dotrzeć, połączone kawałki układanki doprowadziły cię do wniosku, że JEST on Nieumarłym Królem”.

Yithzak, jak pamiętasz, był jednym z natchnionych kolegów Tharmagara, który szukał prawdy o Ciemności, a który zmarł dwie dekady temu. Jego śmierć była odpowiedzialna za przyptyw emocji, które doprowadziły Tharmagara do podpalenia własnych prac, a także prac zmarłych kolegów. Ten Yithzak był TYM Yithzakiem!

Ta rewelacja okazuje się zbyt przytłaczająca dla biednego Tharmagara, który pada na kanapę nieopodal. Wspomagany przez kapłanki, drży i poci się jak przy porodzie, bełkocząc coś o wspomnieniach, które właśnie do niego wracają. Choć nie chce w to wierzyć, zbiegom okoliczności nie da się zaprzeczyć. Jakimś cudem Yithzak wydobyl Nieumarłego Króla z ruin dawnej Amiry... i stał się nim.

„Demero! Zabierz mnie na drugą stronę, natychmiast! Muszę poszukać Yithzaka!” — błaga Tharmagar, ale Walkiria przekonuje go, by tego nie robić. „Im ktoś jest starszy, tym trudniej jest mu wrócić”. Ale bez względu na to, i tak nie może w tym momencie wykonać kolejnego przejścia. Potrzeba będzie co najmniej roku, by jej duch się zregenerował.

Kolejne dni są trudne do zniesienia. Twoja waga znacznie spadła, głowa boli cię tak, jakby ktoś cię w nią kopnął, a do tego nie możesz utrzymać niczego w żołądku. Gdy dochodzisz do siebie, Tharmagar próbuje przekonać Małą Radę, że trzeba natychmiast wyruszyć na Amirę z całą siłą, jaką uda się zebrać.

Z przerażeniem dowiadujesz się, że Lochtiss nie tylko znał złoczyńcę, ale że to on był ostatecznie odpowiedzialny za uniemożliwienie przejścia należnej mu korony. Yithzak był najstarszym synem Króla Ulthara, zrodzonym z zakazanej miłości pomiędzy następcą tronu a służką. Zakazanej, gdyż serca księży zawsze muszą ustępować miejsca dyplomacji.

„Wyznał mi ten sekret w przeddzień swojego odejścia, gdy byliśmy w Królewskiej Krypcie w Amirze, by zostawić ofiarę na trumnie jego matki w kryptach służących zmarłego Króla Melchiora” — wyjaśnia Tharmagar, a łzy wylewają się ciurkiem z jego oczu. Już wtedy wiedział, że ta chwila naznaczy całe jego życie, ale nigdy nie mógł przypuszczać, że pokieruje ona całym losem Drunagor...

Historia w Krainie Duchów została zakończona i musisz teraz wrócić do Drunagoru. Z tego powodu musisz dostosować niektóre elementy kampanii, by zachować synchronizację fabuły i rozgrywki. Wykonaj dokładnie poniższe instrukcje, by prawidłowo zmienić światy:

- Najpierw każdy bohater zwraca wszystkie przedmioty ze skrzyń, które posiada, do talii skrzyń. Zwróć również wszystkie przedmioty epickie do talii skrzyń.
- Następnie odwróć każdy przedmiot przygodowy zdobyty w Rozdziale 10, 11, 12 i 13. Przedmioty te stają się schematami, które można stworzyć ponownie w świecie materialnym, wydając pewną ilość zasobów. Tak jak w przypadku przedmiotów przygodowych, możesz je zostawić w swoim schowku, jeśli chcesz.
- Aury i skutki, jako że dotyczą morale i/lub cech duchowych, zostawiane są bez zmian.
- Każdy bohater musi sprawdzić w swoim dzienniku kampanii, jakie przedmioty posiadał przed pierwszą zmianą światów. Powinno być tam zanotowane ich wyposażenie i przedmioty jednorazowego użytku. Bohaterowie odzyskują wszystkie te przedmioty.
- Na koniec tego procesu, twój bohater powinien posiadać wszystkie przedmioty, które miał przed zmianą światów, a także wszystkie schematy, które znalazł po drodze.
- Na koniec każdy bohater otrzymuje poniższą nagrodę.

NAGRODY:

Ujawnij wszystkie karty z talii wyposażenia poziomu 2. Każdy gracz może wybrać jedną kartę wyposażenia.



ROZDZIAŁ 14: Przełęcz Omekka

Zaledwie trzy dni po swojej duchowej podróży jesteś ponownie w drodze. Tym razem w drodze do Królestwa Amiry. Tharmagar nie zdołał przekonać Lochtissa do zwołania sztandarów i walki na ziemiach Króla Ulthara, choć przedstawił mocne argumenty, tłumacząc swoje doświadczenie i więź z Yithzakiem. Najwyższy Kapłan był przekonany, że doradca Klee nie jest Nieumarłym Królem. Nie chciał również ryzykować ostatniej armii Daren dla czegoś, co określił jako „marzenia senne”.

Uczony dokonał już jednak wyboru. Nawet gdyby miał iść sam, wzięłby udział w ostatecznej bitwie, która według niego odbędzie się w Nerze, gdzie z pewnością Nieumarły Król wkrótce zaatakuje całą swoją siłą. Może jednak liczyć na ciebie. Dlatego też znów wędrujecie ramię w ramię.

Wioski zostały podbite, a drogi pełne są wrogów. Nie macie innego wyboru jak tylko obrać drogę przez przełęcz Omekka, starożytny szlak przecinający skarpy między górami Khai-Udun a północnymi

ziemiemi bliżej stolicy królestwa. Normalnie zaryzykowałibyście przejście przez górę i królestwo krasnoludów, jednak brak wieści od krasnoludzkich władców sugeruje, że Królestwa Pod Ziemią podzieliły los dziesiątek innych miast.

Droga przez Las Iraliański do podnóża gór okazuje się męcząca i naznaczona częstymi spotkaniami z wędrującymi stworami. Ale wąskie, kręte górskie ścieżki są od nich wolne, tak jak podejrzewaliście.

Pod koniec trzeciego tygodnia marszu docieracie do krasnoludzkiego przyczółku, gdzie ścieżka nagle się kończy. Byłoby to całkiem normalne, gdyby nie jeden szczegół, który nie może umknąć twojej uwadze — poczerńnięte macki wystające niczym żyły rudy ze ścian wykutego w górze budynku.

Wiedząc, że było to jedno z wejść do Khai-Udun, z żalem przyznajesz to, co twoja dusza już wiedziała...

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

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.

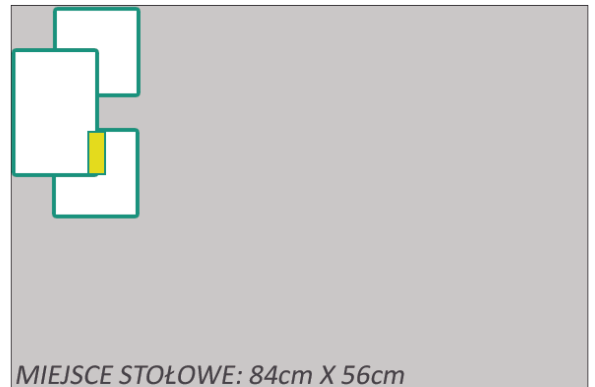
MECHANIKA SPECJALNA — CENNY ŁADUNEK


Podczas tej przygody **Tharmagar** będzie podążał za tobą i będzie trzeba go ochraniać. Weź jego kartę towarzysza i umieść żeton NPC na sąsiadującym z tobą polu (*szczegóły dotyczące towarzyszy znajdziesz na stronie 64*). Na początku mędrzec jest LOJALNY. Jeśli **Tharmagar** zostanie pokonany, przygoda natychmiast kończy się porażką.

PRZYGOTOWANIA SPECJALNE — WZMOCNIONA CIEMNOŚĆ

Przed rozpoczęciem tej przygody weź z woreczka 3 runy każdego koloru (*łącznie 15 run*). Umieść je bezpośrednio na torze inicjatywy (*nie umieszczaj odpowiadających im kafelków Ciemności na planszy*).

PODSTAWA LOCHU - 1



- B1** 1 Czarny potwór - **Weteran**
- W1** 1 Biały potwór - **Mistrz**
-  1 żeton skrzyni
-
- G2** 2+: Szary potwór - **Weteran**
- W3** 3+: Biały potwór - **Mistrz**
- G4** 4+: Szary potwór - **Weteran**
- W5** 5+: Biały potwór - **Mistrz**

KONIEC PRZYGODY — ZAPOMNIANA DROGA

Gdy tylko niebezpieczeństwo zostaje zażegnane, kobieta z wdzięcznością pada przed tobą na kolana. Mówi, że jest uchodźcą z Nery, a wieści, które niesie, nie są dobre. Otoczone przez kilkudziesięcioletnią hordę miasto zostało zamknięte i nikt nie może wejść ani wyjść. Jednak rozkaz jest tylko zwykłą formalnością — przejście przez szeregi istot Ciemności, które dniem i nocą okrążają starożytne mury, byłoby szaleństwem.

W obliczu takiego zagrożenia i beznadziej, determinacja Amiran znacznie osłabła. Desperacja w tworzeniu patroli była tak wielka, że lokalne oddziały były zmuszone rekrutować nawet młodych mężczyzn, którym ledwo wyrosła pierwsza broda.

Mając do wyboru powolną, ale pewną śmierć i krótką, ale być może możliwą do uniknięcia, wielu ludzi zapuściło się do zapomnianych kopalni i tuneli kanalizacyjnych w poszukiwaniu jakiegokolwiek podziemnego przejścia, które mogłoby przeprowadzić ich na tyły wrogiej armii. Problem w tym, że nie zawsze pozostało to niezauważone...

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „Po przygodzie — Ostatnia droga” na stronie 65.

FAQ: TOWARZYSZE

Oprócz zwierząt, bohaterowie mogą podczas swojej podróży spotkać także cennych sojuszników, zwanych towarzyszami. Towarzysze są obdarzeni specjalnymi zdolnościami i korzystają z mechaniki podobnej do zwierząt odnośnie tur i aktywacji. Mimo podobieństw, towarzysze posiadają też swoją własną mechanikę:

- Towarzysze nie mają punktów zdrowia. Zamiast tego posiadają wartość, która określa ich wytrzymałość. W skrócie, towarzysze zostają pokonani tylko wtedy, gdy za jednym razem otrzymają obrażenia przekraczające tę wartość.
- W oczach potworów towarzysze traktowani są tak samo jak zwierzęta (zostają celem tylko wtedy, gdy potwór nie może w ich miejsce zaatakować żadnego bohatera). Jeśli potwór mógłby zaatakować albo zwierzę, albo towarzysza, przywódca drużyny wybiera, które z nich będzie celem.
- Towarzysze mogą posiadać żetony TARCZY i korzystać z efektu BLOKU jak każda postać.
- Towarzysze są aktywowani po turze bohatera, za którym podążają, a ich tura składa się z ruchu i ataku, dokładnie w tej kolejności (tak samo jak tura potwora).
- Towarzysze są zwalniani podczas fazy obozu.



PO PRZYGDZIE — OSTATNIA DROGA

Światło słoneczne już uciekło za horyzont, gdy rozbijacie obóz, tym razem bez ognia. Tę noc spędzicie przy suchym prowiancie. „Byli wszędzie, nie mieliśmy gdzie uciekać...” — tłumaczy zrezygnowana kobieta, kontemplując bezmiar pokrytej nocą doliny. Jej dzieci siedzą skulone wokół niej, wciąż podejrzliwe wobec ciebie. „Minęły trzy księżycy, odkąd Nera miała jakikolwiek spokój. Noc po nocy batalion maszeruje pod mury i ginie na palisadach, jakby ich życie nie było nic warte wobec rozkazów ich pana. Ale to też nie ma znaczenia, bo gdy nastaje świt, ponad połowa tych potworów znika, jakby wpełzły ponownie do swoich grobów”. Choć ty i Tharmagar jesteście już dobrze zaznajomieni z nekromancją, doniesienia te wciąż są niepokojące. Jak długo Amira wytrzyma oblężenie przeciwko takiej armii?

Noc nie jest spokojna. Charczenie odbija się echem po okolicy, tworząc symfonię dźwięków, która nie pozwala zasnąć. Wędrujące istoty Ciemności przemierzają pogórze, zajmując coraz większe terytorium. Nie spotykasz ich po drodze, ale przerażone spojrzenia biednych dzieci godzą w ciebie bardziej niż walka.

Wiesz, że najgorsze dopiero przed tobą. Musisz zabrać tych ludzi z powrotem w sam środek koszmaru, z którego tak bardzo próbowali uciec. „Proszę, nie róbcie nam tego, nie zabierajcie nas tam z powrotem!” — błaga Janina na kolanach, gdy słyszy twój plan. „Ochronę, jaką zapewniają te mury, można równie dobrze przyrównać do rzeźni” — dodaje, a ty przyznajesz, że pójdzie tam to zły pomysł. Nie masz jednak wyboru. Wiesz dobrze, że to, czy jesteś w środku, czy też poza Nerą, nie zrobi żadnej różnicy, jeśli nie pokonasz Nieumarłego Króla.

NAGRODY:

Każdy gracz wybiera i odblokowuje **zdolność klasową** dla swojego bohatera.



ROZDZIAŁ 15: Początek końca

Bojąc się, że znów możesz się spóźnić, przyspieszasz marsz w nadziei, że dotrzesz do bram Nery przed zmrokiem. Schodzisz krętą ścieżką, aż spadziste dachy — i strzegący ich kamienny pierścień — ukazują się nad horyzontem. Jednak gdy obserwujesz stolicę, twoja determinacja doznaje niespodziewanego ciosu.

Ostateczne starcie już się rozpoczęło.

Bicie starych dzwonów z brązu rozchodzi się echem po polu, alarmując miasto o nadchodzącej bitwie. Horda pełnie przez rowy i palisady, aż końcu rozbija się o mury, jakby to był ich jedyny cel. I nic nie wydaje się powstrzymać ich naporu: strzały, kamienie, nawet płonący olej. Po jakimś czasie amunicja obrońców wyczerpuje się i muszą oni zrzucić wszelkiego rodzaju gruz z wałów obronnych, próbując odepchnąć góry trupów, które się pod nimi tworzą.

To wysiłek skazany na niepowodzenie. Prędzej czy później okaże się bezowocny.

Wtem, prawie trzy miesiące po waszym pierwszym spotkaniu,

znów widzisz swojego prześladowcę. Nieumarły Król jest tutaj. Nie wydaje żadnych rozkazów, nie porusza żadnym ściętnem swojego gnijącego ciała. Nie musi. Uczestniczy w ostatecznym starciu wyłącznie poprzez swoją obecność. Nie okazuje żadnych oznak pogardy, zadowolenia, euforii, czy jakiegokolwiek innej emocji. Jest milczącym sędzią, który czeka na wykonanie wydanego przez siebie wyroku.

Ponieważ nie da się bezpośrednio podejść do bramy, musicie zrobić dokładnie to, czego chcieliście uniknąć — wciągnąć do walki Janinę i jej protegowanych. Zbawienie Daren spoczywa teraz w jej rękach, bo tylko ona może poprowadzić was przez te same przejścia, które dzień wcześniej wykorzystwała, by uciec z piekła, do którego teraz zmierzacie.

Biorąc pod uwagę rozległość terytorium zajętego przez wrogie szeregi, udaje wam się podejść zaskakująco blisko wyłomu, nim wasza obecność zostaje zauważona...

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — PODWÓJNA:

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

WYGRANIE I PRZEGRANIE PRZYGODY:

Przygoda kończy się natychmiastowym niepowodzeniem, gdy dojdzie do jednej z następujących sytuacji: bohater zostaje pokonany przez otrzymanie większej ilości kostek klątwy 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.

MECHANIKA SPECJALNA — CENNY PRZEWODNIK

Podczas tej przygody **Tharmagar** i **Janina** będą podążać za tobą i będzie trzeba ich ochraniać. Weź ich karty towarzysza i umieść dwa żetony NPC, które będą ich reprezentować, na polach sąsiadujących z przywódcą drużyny. Szczegóły dotyczące towarzyszy znajdziesz na stronie 68. Mędrzec jest **LOJALNY**, a matrona jest **UZBROJONA** (*używaj ich kart towarzyszy odpowiednią stroną do góry*). Jeśli **Tharmagar** lub **Janina** zostaną pokonani, przygoda natychmiast kończy się porażką.

MECHANIKA SPECJALNA — NAJAZD POTWORÓW

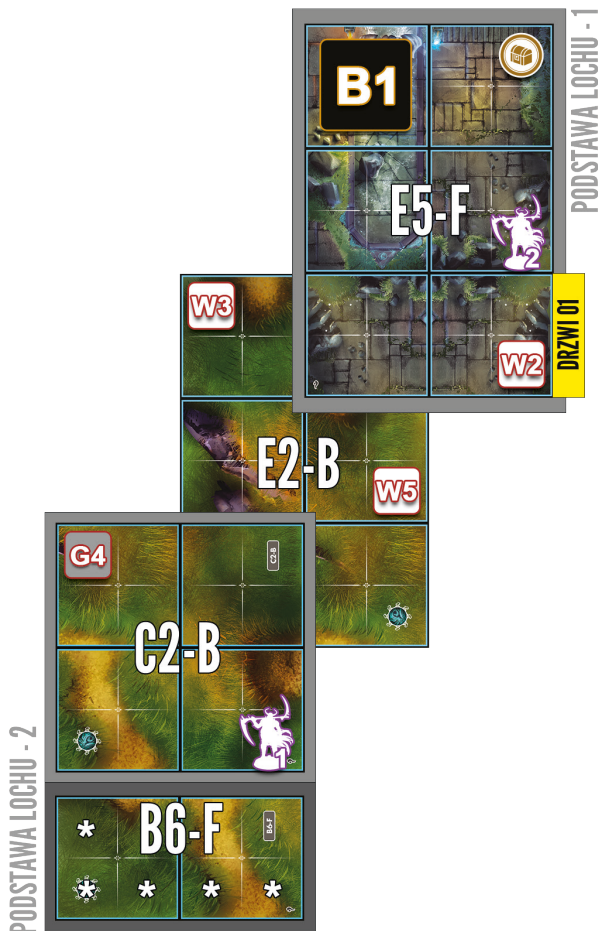
Podczas tej przygody potwory znajdują się wszędzie i mogą zaatakować w każdej chwili. Weź figurki **Wampirów Cienia** i kartę potwora **Wampira Cienia** (*nie używaj Wampirów Cienia jako losowych potworów*) i umieść kartę **Najazd potworów** nad końcem toru inicjatywy stroną „A” do góry. Gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, należy rozpatrzyć jej efekty i obrócić kartę na drugą stronę (*więcej szczegółów znajdziesz na stronie 69*).

MECHANIKA SPECJALNA — BUDZENIE SIĘ CIEMNOŚCI

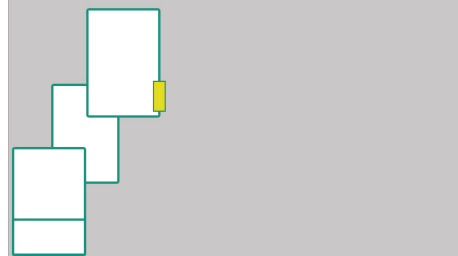
Przed rozpoczęciem tej przygody weź z woreczka 6 run każdego koloru (*łącznie 30 run*). Umieść po 2 z każdego koloru na torze inicjatywy, a pozostałe 20 połóż obok planszy. Podczas tej przygody, za każdym razem, gdy instrukcje dotyczące rozstawienia wspominają o „stosie run”, weź 1 runę każdego koloru z tych, które zostały odłożone, aby go stworzyć.

MECHANIKA SPECJALNA — KONTROLOWANIE OBSZARU

Walcząc o kontrolę nad kluczowymi drogami, bohaterowie mogą odzyskać krypty i zyskać więcej czasu. Aby to zrobić, muszą sąsiadować ze stosiem run i wyczerpać 1 kostkę akcji. Jeśli tak się stanie, bohater bierze ze stosu wybrane przez siebie runy w ilości 6 minus liczba bohaterów, zwraca je do woreczka i zyskuje **SKUPIENIE 1**. Bohater może wykonać tę akcję więcej niż raz na turę. Liczy się to jako akcja kostki i nie można jej wykonać, jeśli z danym stosiem run sąsiaduje co najmniej jeden potwór.



MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm



-  1 **Złowieszczy** (Egzekutor)
-  1 Czarny potwór - **Weteran**
-  1 żeton skrzyni
-
-  2+: **Złowieszczy** (Egzekutor)
-  2+: **Biały potwór** - **Mistrz**
-  3+: **Biały potwór** - **Mistrz**
-  4+: **Szary potwór** - **Mistrz**
-  5+: **Biały potwór** - **Mistrz**

WYDARZENIE SPECJALNE — ROZRACHUNEK

Nie trzeba dodawać, że scena przed tobą przyprawia cię o dreszcze: ślady walki, liczne trupy i martwy dowódca. Istna masakra. Jednak dla jednego z członków twojej drużyny jest ona szczególnie przerażająca.

„Zaczekaj...” — Conner z niedowierzaniem patrzy na scenę przed wami. — „Nie, nie, nie, to niemożliwe! To moi ludzie, a to coś... To dowódca, którego zabiłem wcześniej!”.

Naprawdę? Zastanawiasz się.

Nim kapitanowi udaje się choćby zrozumieć, co się dzieje, zniekształcona istota rozplywa się w czystej Ciemności, która pełnie po jaskrawoczerwonej podłodze, zbliżając się do swego domniemanego oprawcy.

Wszystko potem dzieje się zbyt szybko, by można było zareagować.

Czarny śluz rzuca się na swoją ofiarę niczym lepki język kameleona. Tharmagar zdąża jedynie osłonić Janinę i jej dzieci, podczas gdy czarna masa skręca ciało Connera w przerażającym spektaklu rozrywanych mięśni, tamanych kości i krzyków bólu i pochłania byłego więźnia, przyjmując nowy, potężny kształt.

Dowódca znów jest cały!

Usuń Connera z planszy. Uznawany jest za pokonanego. Następnie odwróć kartę dowódcy Brutala na drugą stronę. To nowe oblicze ma inne zdrowie początkowe, należy więc odpowiednio dostosować maksymalne zdrowie dowódcy przed wznowieniem gry. Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Słuszna sprawa**”.

FAQ: TOWARZYSZE

Oprócz zwierząt, bohaterowie mogą podczas swojej podróży spotkać także cennych sojuszników, zwanych towarzyszami. Towarzysze są obdarzeni specjalnymi zdolnościami i korzystają z mechaniki podobnej do zwierząt odnośnie tur i aktywacji. Mimo podobieństw, towarzysze posiadają też swoją własną mechanikę:

- Towarzysze nie mają punktów zdrowia. Zamiast tego posiadają wartość, która określa ich wytrzymałość. W skrócie, towarzysze zostają pokonani tylko wtedy, gdy za jednym razem otrzymają obrażenia przekraczające tę wartość.
- W oczach potworów towarzysze traktowani są tak samo jak zwierzęta (zostają celem tylko wtedy, gdy potwór nie może w ich miejsce zaatakować żadnego bohatera). Jeśli potwór mógłby zaatakować albo zwierzę, albo towarzysza, przywódca drużyny wybiera, które z nich będzie celem.
- Towarzysze mogą posiadać żetony TARCZY i korzystać z efektu BLOKU jak każda postać.
- Towarzysze są aktywowani po turze bohatera, za którym podążają, a ich tura składa się z ruchu i ataku, dokładnie w tej kolejności (tak samo jak tura potwora).
- Towarzysze są zwalniani podczas fazy obozu.

KONIEC PRZYGODY — SŁUSZNA SPRAWA

Wygrywacie kolejne dzikie starcie i w końcu staje się na tyle bezpiecznie, by zaplanować kolejne kroki. Janina wypełniła swoje zadanie. Przeprowadziła was przez labirynt przejść, które tworzą nerańskie kanały. Stąd, kierując się odpowiednimi oznaczeniami w systemie kanałów, można dotrzeć zarówno na powierzchnię, jak i do podziemi każdej ze stołecznych twierdz — w tym do Pałacu Nery, gdzie znajdują się Królewskie Krypty.

„Moi przyjaciele...” — kobieta zwraca się do was, gdy planujecie, co zrobić dalej. — „Sprowadziliście mnie z powrotem do tego piekła, przekonując mnie, że to jedyny sposób, by położyć temu kres. Oto jesteśmy. A teraz błagam was, te dzieci widziały już tyle okropieństw, że starczy im to na całe życie. Pozwól mi zabrać je tam, gdzie będą bezpieczne. Żadne dziecko nie powinno żyć w strachu o własne życie...”.

Ma rację. Koniec się zbliża, a to, co niedługo nastąpi, nie zależy już od niej. A tym bardziej od dzieci...

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „**Po przygodzie — Bohater Daren**” na stronie 69.



FAQ: NAJAZD POTWORÓW

Najazd potworów to specjalna mechanika zaprojektowana, by zachować dynamikę gry i utrzymać równowagę pomiędzy walką a eksploracją podczas niektórych przygód, która zachęca graczy do unikania bezczynności. Bohaterowie muszą sprawnie zarządzać swoim czasem, postępami i zasobami, by odnieść zwycięstwo. Najazd potworów działa w następujący sposób:

- Karta posiada dwie strony: jedna zawsze przywołuje potwory, a druga przywołuje potwory tylko wtedy, gdy nie ma ich na planszy. Karta **Najazd potworów** jest odwracana po rozpatrzeniu jej efektów, które występują naprzemiennie, tak samo jak w przypadku karty runy.
- Za każdym razem, gdy przywołujesz potwora w wyniku działania karty **Najazd potworów**, pojawia się on na polu sąsiadującym z jego punktem narodzin (lub jak najbliższym) wybranym przez przywódcę drużyny. Jeśli ujawniana jest runa, która została już usunięta z planszy, żaden potwór nie jest przywoływany w tej rundzie.
- Na planszy jednocześnie mogą znajdować się maksymalnie cztery potwory, które pojawiły się w ten sposób. Jeśli trzeba przywołać piątego potwora, należy pominąć ten krok. Zamiast tego wszyscy bohaterowie otrzymują po 3 punkty obrażeń (jeśli ta zasada miałaby zastosowanie dwa lub więcej razy podczas jednej aktywacji, a bohater zamierza uniknąć obrażeń, należy rozpatrzyć każdy przypadek otrzymywania obrażeń po kolei).

PO PRZYGODZIE — BOHATER DAREN

Nie tracąc czasu, Tharmagar podejmuje decyzję, do której ostatecznie doszlibyście po debacie, której jednak lepiej uniknąć. On wyprowadzi ocalałych na powierzchnię, podczas gdy ty udasz się do Królewskich Krypt i wykonasz swoje zadanie.

„Nie martw się, przyjacielu. Wiele razem przeżyliśmy i jestem pewien, że jesteś odpowiednią osobą do tego zadania” — mówi uczony, gdy zauważa, że twoje ręce drżą ze strachu. „W ciągu prawie siedmiu dekad wędrówki po tych ziemiach spotkałem tylko jedną duszę, która miała tyle odwagi, determinacji i pasji co ty... Szkoda, że los postawił was po przeciwnych stronach pola bitwy, w której stawką jest przyszłość Drunagoru” — kończy, patrząc ci głęboko w oczy.

„Jednak tam, gdzie mój najdroższy przyjaciel zawiódł, ty zwyciężasz i dlatego wiem, że będziesz w stanie go pokonać”.

On na pewno w ciebie wierzy. Może dlatego, że nie może ufać samemu sobie.

Dla Tharmagara Nieumarły Król ma imię, twarz i historię.

Dla niego Yithzak Zamir nie jest zepsutym Ciemnością stworem, który zaprzedał się kosmicznej istocie, by zdobyć panowanie nad śmiercią. Ani wielkim złoczyńcą, który użył tej mocy w celu stworzenia armii martwych, transplanarnych aberracji, by prowadzić wojnę przeciwko życiu w służbie swoich tajemniczych panów, rozlewając przy tym morze niewinnej krwi...

Mędrzec wciąż widział w nim towarzysza sprzed lat. Człowieka, z którym dzielił pokoje w młodości; tego, który był u jego boku, gdy dokonywał pierwszych życiowych odkryć; kogoś, o kim wiedział, że nie straci go bez względu na to, dokąd zaprowadzi ich los. A jednak jesteście tutaj...

Doskonale wie, co trzeba zrobić, ale nigdy nie byłby w stanie zadać ostatecznego ciosu.

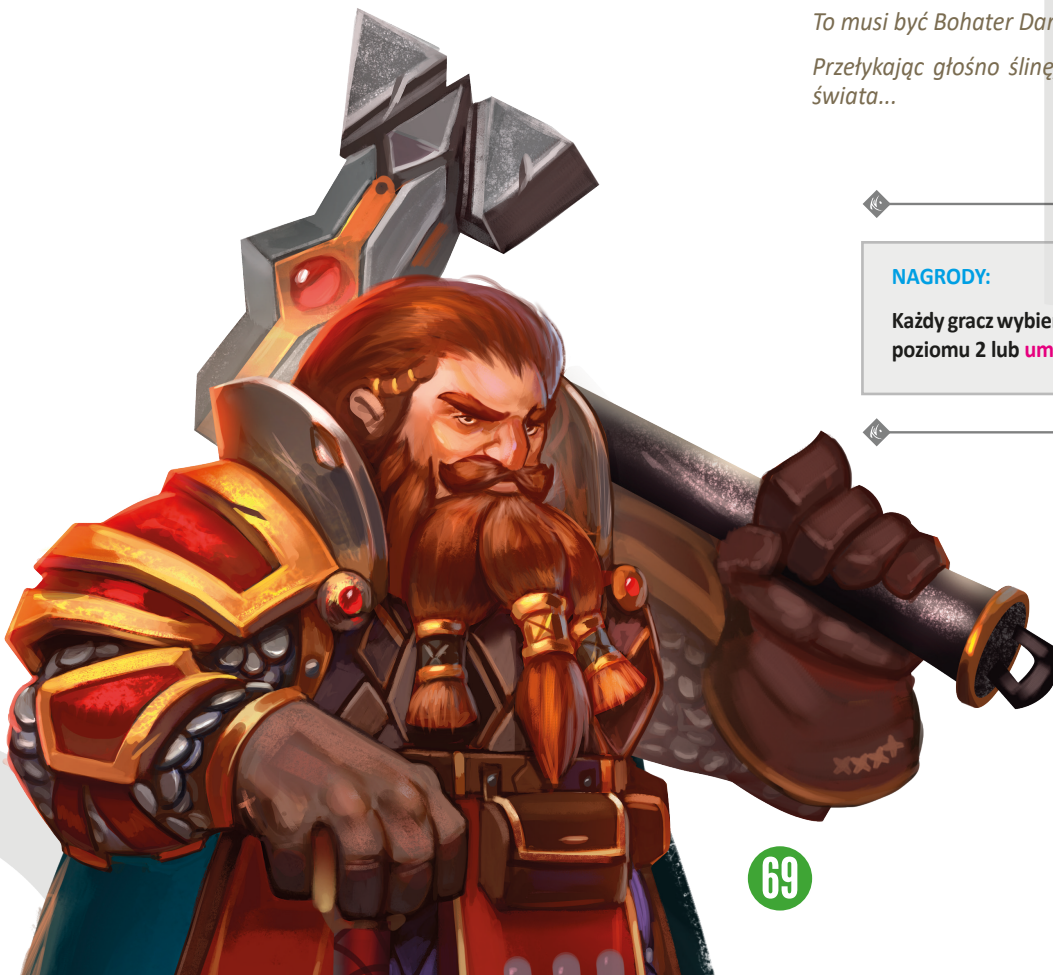
To musisz być ty.

To musi być Bohater Daren.

Przeżykając głośno ślinę, przyjmujesz „proste” zadanie ratowania świata...

NAGRODY:

Każdy gracz wybiera i odblokowuje **umiejętność bohatera** poziomu 2 lub **umiejętność powołania** poziomu 2.



ROZDZIAŁ 16: Królewska krypta

Ruszasz w dalszą drogę.

Podczas gdy Tharmagar prowadzi ocalałych w bezpieczne miejsce, ty podążasz tunelami starych kanałów, kierując się znakiem oka wrytym w ramach łuków u wejść do nowych korytarzy. Otwarte i pozbawione źrenic oko było symbolem informującym zwykłych mieszkańców Amiru o miejscach, których nie wolno im było odwiedzać. Ostatnia lekcja historii udzielona przez uczonego.

Tysiąc lat później takie przejścia są już wzmocnione przez liczne kratowane bramy. Zawsze zamknięte, ale nigdy nie blokujące przepływu wody. Z każdym zniszczonym zamkiem twoje serce przyspiesza, a ty obserwujesz cienie wokół siebie, bojąc się, że atak może nadejść w każdej chwili. Ale nigdy nie nadchodzi... Tunele te są tak odległe, że Ciemność jeszcze tu nie dotarła. Tylko syczenie szczurów i nieustanne kapanie dotrzymują ci towarzystwa.

Pół mili po pożegnaniu z Tharmagarem dochodzisz do komnaty z solidnymi drewnianymi drzwiami. Zdobięce ją posągi sugerują, że te ustronne pomieszczenia należą do lochów Pałacu Nery. „Tylne drzwi” prowadzące do wstydliwych tajemnic rodziny królewskiej Amiry.

Zaczynasz nabierać podejrzeń co do spokoju i ciszy, które panują w tym miejscu. Dopiero teraz zdajesz sobie sprawę, że stawienie czoła istotom Ciemności przynosi ci większy komfort niż niewiedza na temat ich miejsca pobytu. Czy jedyna słabość Nieumarłego Króla może być tak mało chroniona? A może doradca Klee cię okłamał? Czy mylnie zakładasz tożsamość złoczyńcy?

Nie, to nieprawda! To nie jest czas na wątpliwości. Masz przed sobą jedno zadanie. Musisz zniszczyć filakterium, które spoczywa w sarkofagu Kefery Zamir. Nic innego nie ma znaczenia.

Odrzucając rozpraszające cię myśli, idziesz dalej do krypt Króla Ulthara — grobów, które zbudował dla wszystkich tych, których darzył szacunkiem. Jeśli udowodnili, że są tego godni i zostali Wyniesieni, przechodząc przez Drogę Arkanów, stary król spotkałby ich w zaświatach, gdzie wszyscy żyliby jak równy z równym.

Nagroda za wierną służbę.

A przynajmniej tak uczy Doktryna...

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pominięcie umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

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.

PRZYGOTOWANIA SPECJALNE — WZMOCNIONA CIEMNOŚĆ

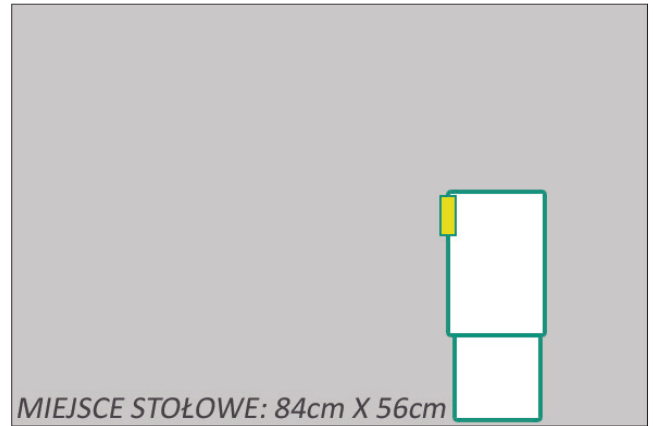
Przed rozpoczęciem tej przygody weź z woreczka 2 runy każdego koloru (łącznie 10 run). Umieść je bezpośrednio na torze inicjatywy (nie umieszczaj odpowiadających im kafelków Ciemności na planszy).

ZASADA SPECJALNA — ZBLIŻANIE SIĘ DO KOŃCA GRY

Odwróć kartę **Polowanie Ciemności** na drugą stronę. W tej przygodzie zawsze trzymaj ją stroną „B” do góry. Już nie będzie trzeba jej odwracać.



PODSTAWA LOCHU - 1



WYDARZENIE SPECJALNE — OPIEKUN GROBU

Gdy tylko ostatnia istota Ciemności pada, uratowany człowiek podchodzi do ciebie z radością wypisaną na twarzy.

„Na Gwiazdy, dziękuję ci!” — dziękuje bez tchu, nie odwracając wzroku od swoich towarzyszy, którzy leżą na podłodze. Przed twoim przybyciem musiała mieć tu miejsce straszliwa bitwa. „Niech to szlag! Kolejne życie zniszczone dla kaprysu dumnego człowieka! Nazywam się Marcin Nowacki...” — kontynuuje mężczyzna i korzysta z chwili spokoju, by wyjaśnić ci, co się dzieje.

Podczas patrolu o świcie zaskoczyły go czarne macki rozprzestrzeniające się po ścianach niczym pleśń, które wyrosły tu przez noc. Spełniając swój obowiązek Strażnika Krypty, wysłał zespół do zbadania skali tego zjawiska, jak zrobiłby to każdy oficer na jego miejscu. Jednak to był dokładnie ten błąd, na który czekała Ciemność. Gdy tylko mężczyźni pojawili się na miejscu, zostali przez nią zaatakowani i przemienieni w istoty Ciemności. Od tego momentu, wykonując nalot za nalotem na rozkaz samego Ulthara, coraz więcej żołnierzy ginęło, próbując odzyskać teren, aż w końcu sytuacja wymknęła się spod kontroli.

Najwięcej jak potrafisz wyjaśniasz strażnikowi, że w tym miejscu przechowywany jest straszliwy artefakt należący do samego Nieumarłego Króla i że to on z pewnością był odpowiedzialny za ten atak.

A ty jesteś tu tylko po to, by go zniszczyć.

Wiedząc jednak, że powodzenie twojej misji nie jest gwarantowane, radzisz mu, by wrócił i błagał swoich przełożonych w amirskiej armii, a nawet samego króla, jeśli zajdzie taka potrzeba, o przysłanie tu batalionu — bo jeśli zawiedziesz, los tej wojny będzie zagrożony.

Mówisz to z taką śmiertelną powagą, że mężczyzna nie wątpi w ciebie nawet przez sekundę. Zamiast tego kiwa głową na znak potwierdzenia i obiecuje ci, że tak właśnie uczyni. Zanim odchodzi, zwraca się do ciebie po raz ostatni, pytając, czy jest jeszcze coś, co mógłby zrobić, by pomóc ci w twoim niezwykle ważnym zadaniu.

Reprezentowana przez Drzwi 01 „Mechanika specjalna — Wszechogarniająca Ciemność” zostaje rozstrzygnięta. Usuń żeton NPC i otwórz [Księgę interakcji](#) na stronie 35. 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.

KONIEC PRZYGODY — TERAZ ALBO NIGDY

Walczysz tak dobrze jak zawsze, przynosząc honor tytułowi Bohatera Daren, i pokonujesz kolejnego groźnego przeciwnika. Stwór krzyczy nieludzko, gdy zwała się na podłogę i rozpada się na kupkę smoły, przegniłych łusek i zniszczonych kości: plugawą materię, która tworzyła wnętrze Rycerza Cienia.

Nie tracąc czasu, idziesz w stronę sarkofagu, z którego pochodzi całe zło przetaczające się przez to miejsce. Macki próbują z tobą walczyć, broniąc klejnotu, który spoczywa w szkieletowym brzuchu służki.

Jednak przecinasz je z łatwością. Nie jesteś już ofiarą. Teraz to ty jesteś tym, którego wszyscy inni powinni się bać — niepokonanym

mistrzem.

Ciemność to wie i ty również...

Sięgasz po filakterium i podnosisz je na wysokość oczu, zastanawiając się, co zrobić dalej.

Część ciebie chce zniszczyć je od razu. Druga część czuje jednak moc, jaką kryje w sobie artefakt i zdaje sobie sprawę, że być może można okiełznać magię filakterium w taki sam sposób, co Nasienie Ciemności. W ten sposób można by nie tylko pokonać wroga, ale także przerwać cykl, zapobiegając powstaniu kolejnego Nieumarłego Króla!

Cokolwiek zrobisz, musisz to zrobić teraz...

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.

#189 — Rozbij filakterium

#190 — Spróbuj okiełznać filakterium

PO PRZYGODZIE — ZNIWECZONE PLANY

Być może to wytwór twojego zmęczonego umysłu, ale kiedy czarna nawałnica zbiera się wokół ciebie i zaczyna przybierać nową formę — którą już dobrze znasz — wydaje ci się, że słyszysz ciche podziękowania. Trwa to jednak bardzo krótko.

„Nie, nie, nie! To niemożliwe!” — rozlega się chrapliwy, trupi głos Nieumarłego Króla. Tym razem nie jest on jedynie widmem. Tym razem jest tutaj i na twoich oczach staje się coraz bardziej realny, gdy chmury formują jego ciało. „Jak oni je znaleźli?!” — pyta sam siebie. Myślał, że jego klejnot będzie na zawsze chroniony przez fakt, że jego matka nie była nikim ważnym.

Choć posępna twarz złoczyńcy ukrywa większość jego uczuć, jego oczy niemalże wychodzą z oczodołów i wiesz już, że twoja obecność tutaj jest dla niego mocnym i bolesnym ciosem. Nie może uwierzyć, że to się dzieje — nie tylko dlatego, że udało ci się dokonać tego, co on uważa za niemożliwe, ale przede wszystkim dlatego, że to... ty.

Dokładnie. Życie, które oszczędził kilka miesięcy temu, myśląc, że jego plan jest całkowicie niezawodny.

Częsty błąd wśród genialnych umysłów.

Przeznaczenia nigdy nie należy lekceważyć...

„To niemożliwe! To skandal! Ze wszystkich śmiertelników... jak to możliwe?! Kim ty w ogóle jesteś?!” — kontynuuje, tracąc poczucie rzeczywistości.

Przegrał i wie o tym. Realizując swój nieskazitelny plan, wykonał jeden niewłaściwy ruch i przez to nie jest już niepokonany. Teraz, tak jak my wszyscy, jest coś, wobec czego „wszechmocny” Nieumarły Król jest bezsilny i czego boi się najbardziej. Chwalił się, że jest jej mistrzem, a teraz zostaje przez nią zdradzony...

„Powinienem być cię zabić, gdy miałem okazję... Ale to nie

ma znaczenia!” — grzmi ponownie. Można jednak dosłyszeć zakamulowany żal w jego słowach. „Gdy cię wykończę, zbuduję moje serce na nowo. Wyrzeźbię je z twojej krwi i kości! To tylko drobna przeszkoda... Taka, z którą zaraz rozprawię się raz na zawsze!”.

Próbuje z całych sił, ale w tym momencie już się go nie boisz...

Pomiń „Rozdział 17 — Upadły bohater” i przejdź prosto do „Rozdziału 18 — Koniec przygody”.

NAGRODY:

Ujawnij wszystkie karty z talii wyposażenia poziomu 3. Każdy gracz wybiera jedną kartę **wyposażenia**.

PO PRZYGDZIE — NARODZINY UPADŁEGO CZEMPIONA

Tak oto długa podróż Bohatera Daren dobiega końca. Walczysz dzielnie jak tylko możesz, ale próbując ujarzmić wroga, zderzasz się z własnymi słabościami i ulegasz im. Nie pierwszy i na pewno nie ostatni raz taki los spotyka bohatera...

Wielu ludzi uważa się za wystarczająco silnych, by stanąć przed własnym nagim odbiciem, pozbawionym przebrań i masek, które noszą na co dzień, tylko po to, by odkryć, że w głębi duszy wszyscy jesteśmy delikatni, ludzcy, podatni na upadki.

Z tego właśnie powodu, ilekroć opieramy się pokusie, pokonujemy samych siebie. Stajemy się lepsi od naszej niedoskonałej natury.

To wada, którą wróg potrafi wykorzystać na swoją korzyść...

Według księgi, którą odzyskaliście w Ignispyrze, gdy ktoś staje się jednym z Varatash, otrzymuje upragnioną moc, nawet jeśli nie przychodzi ona w zamierzony sposób. Przepływa przez ciebie zdolność wykorzystywania życia innych, dzięki czemu czujesz się najpotężniejszą istotą w Daren, a nawet w całym Drunagorze!

A twoje ciało manifestuje to uczucie...

Najpierw rosną twoje mięśnie, by zrobić miejsce na rozszerzające się żyły, bo wraz z krwią płynie w nich teraz czarna maź, która tyle razy próbowała cię skrzywdzić, ale teraz cię wzmacnia. Twoje oczy jarzą się szmaragdowym płomieniem, który teraz płonie w tobie. Złośliwość wypływa na powierzchnię twojej osobowości, gdyż nie jest już powstrzymana przez miłość do twojego kraju, do ludzi, a nawet do siebie.

Nigdy nie dowiesz się dokładnie, jaką cenę przyszło ci za to zapłacić, ponieważ wszystko, co było ci drogie, nawet twoja własna osoba, jest teraz tylko odległym wspomnieniem. Czymś, co równie dobrze mogłoby być historią kogoś innego. Jedyne, na czym ci teraz zależy, to wykorzystywanie i nadużywanie zdobytej przez siebie mocy...

A może to właśnie ona cię zdobyła?

Bohater Daren zostaje pokonany, ale to nie koniec twojej kampanii. Należy teraz wykonać kilka kroków. Przeczytaj uważnie każdą z poniższych instrukcji, by prawidłowo wybrać nowego protagonistę tej kampanii.

Ten Bohater Daren został pokonany, ale to nie jedyny bohater zaangażowany w walkę z Ciemnością. Inni czempioni, jeszcze anonimowi, toczyli również ciężkie bitwy i tak jak ty pokonywali wszelakie wyzwania, aż zostali wplątani w ostateczną bitwę pod Nerą. Nasza opowieść przyjmie od tej pory ich perspektywę, należy więc wprowadzić kilka zmian.

- Każdy bohater rozgrywający tę przygodę musi zapisać w swoim dzienniku kampanii wszystkie informacje o swojej postaci: wybranego bohatera, wybrane zdolności klasowe, wybrane umiejętności i każdy posiadany przedmiot, za wyjątkiem przedmiotów jednokrotnego użytku (które należy teraz wyrzucić). Całe przechowywane wyposażenie należy odłożyć odpowiednio do talii przedmiotów obozowych lub talii przygód.
- Następnie przywódca drużyny zapisuje w swoim dzienniku kampanii wszystkie skutki, które znajdują się w dziennikach kampanii pozostałych członków drużyny. Pozostali gracze muszą usunąć te skutki ze swoich dzienników kampanii. Jeśli wszystko zostało wykonane poprawnie, przywódca drużyny powinien mieć teraz wszystkie skutki w swoim dzienniku kampanii (jeśli jeszcze nie miał). Należy odłożyć wszystkie dzienniki kampanii, poza tym należącym do przywódcy drużyny.
- Przywódca drużyny musi zapisać skutek „Bohater zepsuty Ciemnością - ” wraz z imieniem postaci.

Ma to na celu stworzenie „zapisu gry”, który dokładnie odzwierciedla to, co zostało utracone wraz z porażką Bohatera Daren.

- Następnie każdy z graczy musi wybrać nowego bohatera i powołanie (tak jak przy rozpoczynaniu nowej kampanii). Nowy przywódca drużyny przejmuje dziennik kampanii poprzedniego przywódcy drużyny.

Dodatkowych bohaterów można znaleźć w pakietach sprzedawanych oddzielnie. Jeśli takie posiadasz, radzimy, by wszyscy gracze wybrali innych bohaterów niż tych, których używali w pierwszej kampanii. W ten sposób historia nabierze wiarygodności. Nie jest to jednak wymagane. Gracze mogą wybrać bohaterów, którzy byli już użyty w tej kampanii, zwłaszcza jeśli nie posiadasz innych bohaterów z rozszerzeń.

- Każdy gracz musi ulepszyć swoich nowych bohaterów, by zrównać ich pod względem doświadczenia i mocy (lub prawie zrównać) z poprzednimi bohaterami. Aby to zrobić, każdy gracz musi wybrać i odblokować cztery zdolności klasowe; cztery umiejętności bohatera lub umiejętności powołania poziomu 1; dwie umiejętności bohatera lub umiejętności powołania poziomu 2.
- Ujawnij wszystkie karty z talii wyposażenia poziomu 1. Każdy gracz wybiera dwie karty wyposażenia. Następnie zrób to samo z kartami z talii wyposażenia poziomu 2. Na koniec każdy bohater powinien posiadać cztery karty wyposażenia.
- Bohaterowie nie otrzymują żadnych przedmiotów przygodowych dla nowych postaci.

W ten sposób nowi bohaterowie będą zbudowani i wyposażeni tak, by byli również potężni (lub prawie) jak poprzedni bohaterowie. Należy jednak wziąć pod uwagę to, że gracze byli już zaznajomieni ze swoimi dawnymi bohaterami. Z tego powodu Rozdział 17 będzie okazją dla graczy do poznania swoich nowych postaci i przygotowania się do ostatecznego starcia.

Każdy gracz musi wziąć nowy dziennik kampanii (poza przywódcą drużyny) i to wszystko. Można teraz kontynuować kampanię. Przejdź do „Rozdział 17 — Upadły bohater”.

ROZDZIAŁ 17: Upadły bohater

Podczas gdy Bohater Daren mierzy się ze swoim przeznaczeniem, Tharmagar zdołał wyprowadzić ocalałych na powierzchnię. Starcy, kobiety i dzieci schronili się na zamkowym dziedzińcu, gdzie on też się znalazł, choć nie z własnego wyboru.

Choć może liczyć na ochronę murów, które tworzą pierścień wokół Nery, zamek królewski ma również własne kamienne kurtyny, które otaczają szczyt jedynego wzgórza w mieście. Ze szczytu wieży strażniczej król może obserwować pola wokół swojej stolicy aż po horyzont — coś, czego nie robił od czasu przybycia wroga, bo doskonale wiedział, co zobaczy.

Mimo wszystko, co jakiś czas docierają tam istoty Ciemności, tylko po to, by zostać szybko zestrzelone. Dopóki obrona miasta wytrzymuje, poddani Ulthara nie muszą się martwić, choć trudniej jest poradzić sobie z zamieszaniem wywołanym przez takie wtargnięcia niż z samymi najeźdźcami.

Jedno takie zamieszanie zwraca uwagę uczonego.

„Proszę mi zaufać! Zamknięcie przejścia to błąd!” — ciężko dysząc, ranny żołnierz próbuje przekonać kapitana małego oddziału. Choć

Tharmagar widział już inne, powtarzające się w kółko sceny tego typu, tym razem wie, że coś jest nie tak, gdyż dwaj mężczyźni kłócą się przed wejściem do Królewskich Krypt.

„Tak, tak, bohater przysłał mnie tutaj... Chodzi o jakąś paskudną sprawę związaną z Nieumarłym Królem, której nie do końca rozumiem, ale wiem na pewno, że to sprawa życia lub śmierci!” — odpowiada żołnierz uczonego, gdy ten pyta o to.

Mężczyzna może nie wiedzieć, o co chodzi, ale Tharmagar nie ma wątpliwości. Prosząc o ochotników wśród oddziałów, mówi, że los Daren jest teraz rozstrzygany tam na dole, w kryptach, i nikt nie ma o tym pojęcia.

Potrzebujecie bohaterów i to natychmiast!

Nim jednak zdoła zebrać pomoc, wróg wykonuje swój ruch. Wylewając się z krypty niczym szczury uciekające z płonącego domu, potwory pojawiają się na dziedzińcu, atakując wszystkich i wszystko.

Obserwujesz to wszystko z boku i masz ochotę jeszcze raz dowiedzieć swojej wartości...

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (po jednej naraz), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

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 pozostają zamknięte, dopóki przygoda nie określi inaczej.

MECHANIKA SPECJALNA — NAJAZD POTWORÓW

Podczas tej przygody potwory znajdują się wszędzie i mogą zaatakować w każdej chwili. Weź figurki **Wampirów Cienia** i kartę potwora **Wampira Cienia** (nie używaj Wampirów Cienia jako losowych potworów) i umieść kartę **Najazd potworów** nad końcem toru inicjatywy stroną „A” do góry. Gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, należy rozpatrzyć jej efekty i obrócić kartę na drugą stronę (więcej szczegółów znajdziesz na stronie 76).





MECHANIKA SPECJALNA — BUDZENIE SIĘ CIEMNOŚCI




Przed rozpoczęciem tej przygody weź z woreczka 3 runy każdego koloru (łącznie 15 run). Podczas tej przygody, za każdym razem, gdy instrukcje dotyczące rozstawienia wspominają o „stosie run”, weź 1 runę każdego koloru z tych, które zostały odłożone, aby go stworzyć.

WYZWALACZ WYDARZENIA — W CIEMNOŚĆ

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, zakończy się obecna tura. Przesuń znacznik inicjatywy, ale nie rozpoczynaj następnej tury (nawet jeśli to karta runy). Zatrzymaj grę i przeczytaj „**Wydarzenie specjalne — W ciemność**” na stronie 76.



-  1 Biały potwór - **Mistrz**
-  1 Szary potwór - **Mistrz**
-  Stos run (po jednej z każdego koloru)
-  2 żeton skrzyni

-  2+: Biały potwór - **Mistrz**
-  3+: Czarny potwór - **Mistrz**
-  4+: Szary potwór - **Mistrz**
-  5+: Czarny potwór - **Mistrz**

WYDARZENIE SPECJALNE — W CIEMNOŚĆ

Walcząc dzielnie, ty i inni obrońcy pozbywacie się pierwszej fali wylewającej się z krypt. Czujesz na sobie ciężar spojrzenia uczonego, ale nie ma w tym nic złego. Jest pod wrażeniem.

Twoje umiejętności przyniosły ci tytuł Rycerza Amiry, nadawany przez samego Króla tym, którzy wykazują się niezwykłą sprawnością w walce w imieniu Królestwa. To jedno z największych odznaczeń w całym Daren.

„Hej, ty!” — Tharmagar mówi teraz bezpośrednio do ciebie. „Przydałaby mi się twoja pomoc! Masz może ochotę uratować świat?” — żartuje, choć mówi całkiem poważnie. Nim zdążysz mu odpowiedzieć, słyszysz tumult kolejnych stworzeń wchodzących po schodach, a starzec po raz kolejny demonstruje swoje zdolności przywódcze.

„Jedna grupa idzie ze mną, a druga zostanie tutaj i będzie pilnować tyłów. Trzecia grupa przekaże wiadomość Ultharowi... Jego syn wrócił do domu. Musi więc spełnić swój ojcowski obowiązek i udzielić mu lekcji! Nie ma czasu na wahanie, ludzie, tu chodzi o los całego Drunagoru!”.

Nawet jeśli nie wiesz dokładnie, w co się pakujesz, czujesz, że musisz iść za tym szalonym człowiekiem.

Co innego można zrobić w tej sytuacji? Wszyscy podpisują umowy bez ich uprzedniego przeczytania, prawda?

Weź kartę **Tharmagara** i umieść żeton NPC, który będzie go reprezentował, na polu sąsiadującym z przywódcą drużyny. Szczegóły dotyczące towarzyszy znajdziesz poniżej. Na początku mędrzec jest **OBURZONY**. Jeśli **Tharmagar** zostanie pokonany, przygoda natychmiast kończy się porażką.

Następnie otwórz Drzwi 01 i postępuj zgodnie z instrukcjami ich rozstawienia. Następnie kontynuuj grę od tury karty, którą wskazuje znacznik inicjatywy.



FAQ: TOWARZYSZE

Oprócz zwierząt, bohaterowie mogą podczas swojej podróży spotkać także cennych sojuszników, zwanych towarzyszami. Towarzysze są obdarzeni specjalnymi zdolnościami i korzystają z mechaniki podobnej do zwierząt odnośnie tur i aktywacji. Mimo podobieństw, towarzysze posiadają też swoją własną mechanikę:

- Towarzysze nie mają punktów zdrowia. Zamiast tego posiadają wartość, która określa ich wytrzymałość. W skrócie, towarzysze zostają pokonani tylko wtedy, gdy za jednym razem otrzymają obrażenia przekraczające tę wartość.
- W oczach potworów towarzysze traktowani są tak samo jak zwierzęta (zostają celem tylko wtedy, gdy potwór nie może w ich miejsce zaatakować żadnego bohatera). Jeśli potwór mógłby zaatakować albo zwierzę, albo towarzysza, przywódca drużyny wybiera, które z nich będzie celem.
- Towarzysze mogą posiadać żetony TARCZY i korzystać z efektu BLOKU jak każda postać.
- Towarzysze są aktywowani po turze bohatera, za którym podążają, a ich tura składa się z ruchu i ataku, dokładnie w tej kolejności (tak samo jak tura potwora).
- Towarzysze są zwalniani podczas fazy obozu.

FAQ: NAJAZD POTWORÓW

Najazd potworów to specjalna mechanika zaprojektowana, by zachować dynamikę gry i utrzymać równowagę pomiędzy walką a eksploracją podczas niektórych przygód, która zachęca graczy do unikania bezczynności. Bohaterowie muszą sprawnie zarządzać swoim czasem, postęпами i zasobami, by odnieść zwycięstwo. Najazd potworów działa w następujący sposób:

- Karta posiada dwie strony: jedna zawsze przywołuje potwory, a druga przywołuje potwory tylko wtedy, gdy nie ma ich na planszy. Karta **Najazd potworów** jest odwracana po rozpatrzeniu jej efektów, które występują naprzemiennie, tak samo jak w przypadku karty runy.
- Za każdym razem, gdy przywołujesz potwora w wyniku działania karty **Najazd potworów**, pojawia się on na polu sąsiadującym z jego punktem narodzin (lub jak najbliższym) wybranym przez przywódcę drużyny. Jeśli ujawniana jest runa, która została już usunięta z planszy, żaden potwór nie jest przywoływany w tej rundzie.
- Na planszy jednocześnie mogą znajdować się maksymalnie cztery potwory, które pojawiły się w ten sposób. Jeśli trzeba przywołać piątego potwora, należy pominąć ten krok. Zamiast tego wszyscy bohaterowie otrzymują po 3 punkty obrażeń (jeśli ta zasada miałaby zastosowanie dwa lub więcej razy podczas jednej aktywacji, a bohater zamierza uniknąć obrażeń, należy rozpatrzyć każdy przypadek otrzymywania obrażeń po kolei).



WYDARZENIE SPECJALNE — TRIUMF CIEMNOŚCI

Gdy ostatnie monstrum pada na ziemię, w końcu możesz zejść jeszcze jedno piętro w dół do sal, o których Tharmagar nigdy nie mógł zapomnieć.

Minęły dwie dekady, ale ściany są wciąż takie same, podczas gdy na twarzy uczonego oznaki zmęczenia zdążyły już zmienić się w zmarszczki. Czas płynie wolniej dla rzeczy zbudowanych w kamieniu, lecz także i w sercu...

Nostalgiczne spojrzenie Tharmagara szybko jednak znika, gdy widzi tę straszłą scenę w komnacie, którą opanowała Ciemność. Bohater Daren jest tutaj. Nad tym, co może być jedynie trumną Kefery. Ale bohater nie jest już taki sam. Wcale nie.

Były towarzysz Tharmagara czai się w cieniu, ze złośliwym błyskiem w oku, jaki może posiadać jedynie istota Ciemności. Przez ubranie widać rozdęte mięśnie, a on sam ostrożnie trzyma w dłoniach — jakby to była najcenniejsza rzecz na świecie — dziwny klejnot, od którego uczonego nie może oderwać wzroku.

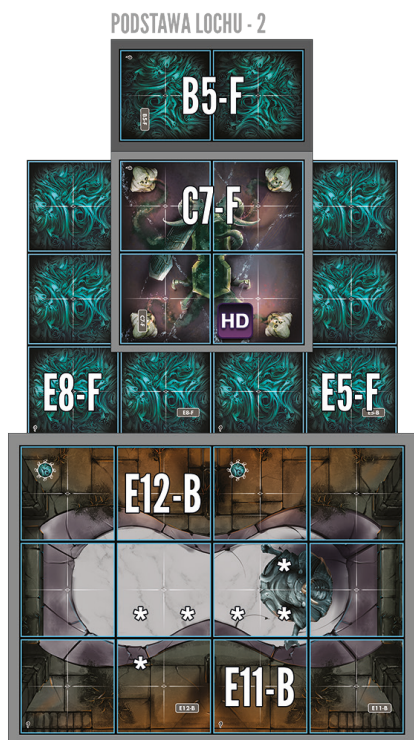
Od razu wiesz, że jest on źródłem całego tego zła.

Wiesz, że musi zostać zniszczony...

Usuń wszystkie runy ze stosów run umieszczonych przez rozstawienie Drzwi 02 i zwróć je do woreczka. Żaden stos run nie może pozostać na planszy. Usuń z planszy wszystkich bohaterów i cofnij wszelkie rozstawienia.

Następnie przesunź znacznik inicjatywy na kartę następnego bohatera na torze inicjatywy. Jeśli podczas wykonywania tej czynności znacznik minie kartę runy, wylosuj runy, ale nie umieszczaj na planszy żadnych kafelków Ciemności.

Następnie wykonaj następujące rozstawienie:



PODSTAWA LOCHU - 3



1 Bohater Daren o mocy 4+G

To nie jest zwykły przeciwnik. To zepsuty Ciemnością Bohater Daren i dlatego też, aby znaleźć jego reprezentację na planszy, przywódca drużyny musi sprawdzić swój dziennik kampanii w poszukiwaniu bohatera odnotowanego w skutku „Bohater zepsuty Ciemnością - ”. Aby przygotować się do tego spotkania, wykonaj poniższe kroki:

- Weź kartę inicjatywy tego bohatera i użyj jej tylnej strony: każdy bohater z wersji podstawowej gry ma na odwrocie swojej karty zepsutą wersję siebie samego. Jeśli zepsuty Ciemnością bohater jest również używany jako bohater w nowej drużynie, weź uniwersalną kartę inicjatywy z talii przygody i użyj jej do reprezentowania tego bohatera na torze, a oryginalnej karty użyj do reprezentowania upadłego bohatera, ponieważ posiada ona informacje, które będą potrzebne podczas tego spotkania.
 - Użyj figurki bohatera, która będzie reprezentować upadłego bohatera na planszy. Jeśli upadły bohater jest również używany jako bohater w nowej drużynie, możesz użyć figurki **Wampira Cienia** do jego reprezentacji.
 - Jeśli upadły bohater nie jest bohaterem z podstawowej wersji gry, zamiast tego użyj potwora **Upadły Bohater**.
 - Następnie potasuj karty ataku dowódcy i dołącz pierwszą rękę, umieszczając te karty w odpowiednich miejscach na torze inicjatywy (nie zapominaj o tym, że potwór ten posiada **zdolność WIRU**).
 - Dodatkowo, jeśli przywódca drużyny posiada skutek „Odrażający czyn” w swoim dzienniku kampanii, weź kartę ataku specjalnego **Morderstwo** z talii przygody i umieść ją na torze inicjatywy we wskazanej pozycji (pasującej do runy).
 - Podobnie, jeśli przywódca drużyny posiada skutek „Klątwa strażnika” w swoim dzienniku kampanii, weź kartę ataku specjalnego **Obowiązek strażnika** z talii przygody i umieść ją na torze inicjatywy we wskazanej pozycji (pasującej do runy).
- Ważne:** Te dwie karty nie będą wtasowywane do talii ataku dowódcy ze względu na zdolność WIRU upadłych bohaterów.

Na koniec, jeśli przywódca drużyny posiada skutek „Łagodna odprawa” w swoim dzienniku kampanii, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — W samą porę” na stronie 78. W przeciwnym razie, jeśli przywódca drużyny go nie posiada, należy przeczytać poniższe rozstrzygnięcie:

„Wybacz, przyjacielu...” — szepcze Tharmagar do siebie. Nie może odwrócić wzroku od upadłej postaci, która niegdyś była jego towarzyszem. Po raz pierwszy widzisz, żeby ktoś tak gorzko płakał. „Zawiodłem cię...”. Następnie uczonego zwraca się do ciebie i wypowiada słowa, które rozdzierają jego serce. Powierza ci straszliwe zadanie zabicia tego, który niegdyś był nazywany Bohaterem Daren...

Odwróć kartę **Tharmagara** i używaj jego **LOJALNEJ** strony. Wróć do przygody. Gdy upadły bohater zostanie pokonany, przeczytaj „Koniec przygody — Smutne pożegnanie” na stronie 78.

WYDARZENIE SPECJALNE — W SAMĄ PORĘ

Jednak tam, gdzie większość ludzi zobaczyłaby tylko potwora, Tharmagar dostrzega w spojrzeniu postaci subtelne resztki człowieczeństwa.

Jego były towarzysz nie jest całkowicie stracony. Jeszcze nie. Strażnik bardzo dobrze wykonał swoje zadanie! „Towarzyszu, proszę! Musisz mi uwierzyć!” — uczonego zwraca się do ciebie. Mówi to z entuzjazmem niespotykanym w dzisiejszych czasach w Nerze. „Transformacja jeszcze się nie dokonała. Nie całkowicie. Bohater wciąż walczy!” — przekonuje, ale na twojej twarzy maluje się nieufność.

„Źródłem wszelkiego zła jest ten mroczny klejnot, filakterium. Jeśli je zniszczysz, może uda się jeszcze uratować bohatera!” — namawia uczonego, odwołując się do twojego miłosierdzia. I nie można zaprzeczyć, że jest całkiem przekonujący.

Uratowanie kogoś przed tragicznym losem stania się istotą Ciemności z pewnością działałoby cuda dla morale Dareńczyków. Jeśli jednak Tharmagar się myli lub nie masz wystarczająco siły, byłoby to czystym samobójstwem...

Czy to czas na zabawę w bohatera?

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.

#191 — Walcz z Bohaterem Daren o filakterium

#192 — Walcz z Bohaterem Daren nie ryzykując tak wiele

KONIEC PRZYGODY — SMUTNE POŻEGNANIE

Oddając ostatnią cząstkę siebie, pokonujesz wszelkie przeciwności i udaje ci się pokonać potężną upadłą istotę, jaką stał się Bohater Daren.

To naprawdę niesamowity wyczyn.

Korzystając z tego, że przeciwnik z trudem dochodzi do siebie po walce, podbiegasz do klejnotu, który przetoczył się po podłodze krypty i bez wahania miażdżysz go stopą.

Klejnot kruszy się na drobne kawałki, jakby był z cukru, a wydostający się z niego ciemny dym szybko ogarnia całą salę. W tej samej chwili, gdy filakterium się rozpada, kontrola, jaką sprawowało nad byłym Bohaterem Daren, również zdaje się zostać przerwana.

Upadła istota leży na ziemi, pocąc się jak w gorączce. Jej ciało powoli wraca do normy w uścisku Tharmagara.

Ale to nie wszystko...

„Nie, nie, nie! Tak nie może być!” — rozbrzmiewa ochryple, trupi głos Nieumarłego Króla, gdy jego sylwetka formuje się w czarnej nawałnicy, która wydostaje się z rozbitego klejnotu.

Prawdziwa bitwa dopiero się zaczyna...

Usuń wszystkie stopy run, które znajdują się na planszy i umieść je na torze inicjatywy. Tutaj przygoda się kończy. Przeczytaj „Po przygodzie — Nadejście Jego Wysokości” na stronie 79.

KONIEC PRZYGODY — PODWÓJNE KŁOPOTY

Tharmagar szybko rzuca się na pomoc swojemu byłemu towarzyszowi. Upadła istota leży na ziemi, pocąc się jak w gorączce, która zdaje się oczyszczać ją z całej Ciemności, która w niej tkwiła, sprawiając. Ciało istoty powoli wraca do normy w uścisku Tharmagara.

„Cóż ja uczyniłem?” — Bohater Daren zdaje się odzyskiwać świadomość. „Tharmagarze... Czy to ty? Czy to się dzieje naprawdę?” — bohater z trudem uświadamia sobie, że nie jest już pod władzą wroga.

„Nie, nie, nie! Tak nie może być!” — rozbrzmiewa ochryple, trupi głos Nieumarłego Króla, gdy jego sylwetka formuje się w czarnej nawałnicy, która wydostaje się z rozbitego klejnotu. Wiesz, że prawdziwa bitwa dopiero się zaczyna.

I wiesz też, że każda pomoc ci się przyda...

„Możesz na mnie liczyć, przyjacielu!” — bohater słyszy twoje wezwanie. Chwyta cię za rękę, by wstać z podłogi. „Nie wiem, co dokładnie się wydarzyło, ale dziękuję ci. Jestem z tobą. To nie pierwsze moje spotkanie z tym złoczyńcą, ale będzie ostatnim... To pewne!”

Tutaj przygoda się kończy. Przeczytaj „Po przygodzie — Nadejście Jego Wysokości” na stronie 79.



PO PRZYGODZIE — NADEJŚCIE JEGO WYSOKOŚCI

I oto jest. Niestawny złoczyńca, o którym mówi się, że nikt, kto mu się postawi, nie przeżywa, by opowiedzieć tę historię.

Ostatnie trzy miesiące walki sprawiły, że budzi on w tobie strach. Dzień, w którym osobiście staniesz z nim do walki, miał nigdy nie nadejść.

Ale nadszedł.

Niepokonany wróg jest tuż przed tobą.

I jest wkurzony...

Choć posępna twarz złoczyńcy ukrywa większość jego uczuć, jego oczy niemalże wychodzą z oczodołów i wiesz już, że twoja obecność tutaj jest dla niego mocnym i bolesnym ciosem.

„Uważasz to za osiągnięcie, prawda? To nie ma znaczenia!” — grzmi stwór. Można jednak dosłyszeć zakamuflowany żal w jego słowach. „Twoja śmierć nadejdzie tym szybciej. Gdy cię wykończę, zbuduję moje serce na nowo. Wyrzeźbię je z twojej krwi i kości! To tylko drobna przeszkoda!”

Czy klejnot może być aż tak ważny? Nadal nie do końca rozumiesz, co się dzieje, ale widzisz, że uczonec nie jest w najmniejszym stopniu zaskoczony. Wydaje się nawet, że wiedział, iż potężny złoczyńca zmaterializuje się z powietrza! A co najgorsze, starzec nie jest pod wrażeniem, ani tym bardziej nie jest przerażony.

„Nie słuchaj go!” — przerywa Tharmagar. Przez chwilę jesteś w stanie przysiąc, że z trudem powstrzymuje łzy. „On blefuje! Filakterium przypadło na dobre i teraz, jeśli ten przegniły trup zostanie unicestwiony, Nieumarły Król zginie wraz z nim! Jak każda inna istota Ciemności... Jak każdy z nas... On się ciebie boi!”

W końcu uczonemu udaje się sprowokować szkieletowego stwora.

Nieumarły Król machnięciem ręki kieruje mroczną falą na Tharmagara, nie dając mu szans na obronę. Brutalnie rzucony o ścianę starzec zostaje znokautowany jeszcze zanim uderzy o ziemię. Co za bezwzględny pokaz siły i zła.

Ale to nie wystarczy, by odwieść cię od walki z nim. Wręcz przeciwnie, czujesz jeszcze większą determinację niż kiedykolwiek. Chcesz udowodnić żołnierzom, że opowieści o tym złoczyńcy były przesadzone, że rzeczywiście można go pokonać.

Albo tak wolisz się czuć. W końcu los Daren jest w twoich rękach...

Usuń Tharmagara z planszy i uznaj jego mechanikę specjalną za rozstrzygniętą. Nie został on pokonany, ale od tej pory nie będzie już podążał za żadnym bohaterem.

NAGRODY:

Ujawnij wszystkie karty z talii wyposażenia poziomu 3. Każdy gracz wybiera jedną kartę [wyposażenia](#).



ROZDZIAŁ 18: Koniec gry

Nadszedł ostatni etap twojej podróży.

Ogromna szkieletowa postać unosi się nad sarkofagiem swojej matki, w którym jego filakterium pozostawało ukryte — i rzekomo bezpieczne — przez ostatnie dwadzieścia lat. Jednak po jego odkryciu i zniszczeniu, tak zwany pan nieumarłych został przywołany do tóżka niczym źle zachowujące się dziecko.

Ciemność wiruje dookoła, pokrywając mury Królewskiej Krypty, jakby chciała cię przestraszyć, ale ty już nie boisz się ciemności. Tak samo jak rozbite szkło nigdy nie będzie już takie samo po sklejeniu, tak samo pokonany mit nie wywoła już respektu.

I Nieumarły Król doskonale o tym wie.

Ale i tak nie podda się tak łatwo...

„Wszystko to... Nawet jeśli zwyciężysz, wszystko to będzie na nic! Bo nawet król musi odpowiadać przed cesarzem... Czy wy, śmiertelnicy, naprawdę uważacie, że to koniec? Nie wygłupiacie się, dopiero zaczynamy!” — mówi. Bardzo wymownie. Pokazuje siłę nawet wtedy, gdy słabość jest widoczna. Jednak masz już tego dość.

Czas uciszyć ten trupi głos raz na zawsze...



NARODZINY CIEMNOŚCI — BRAK CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie nie ma karty runy. Karty ataku **Nieumarłego Króla** będą instruować cię, kiedy należy umieścić kafelki Ciemności. Gdy tak się stanie, kafelki Ciemności będą podlegać opisanemu poniżej standardowemu zachowaniu.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pominiemy umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

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.

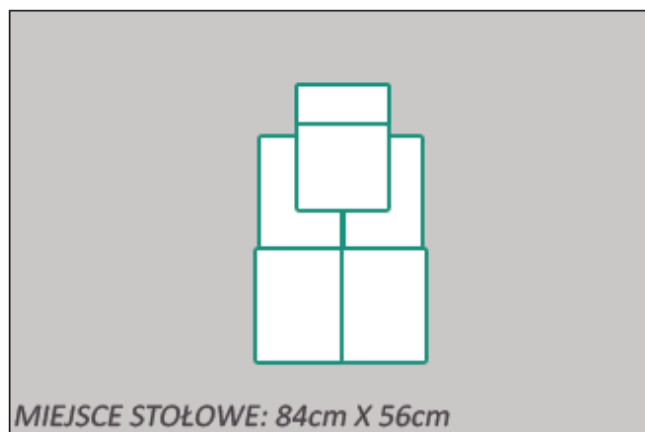
MECHANIKA SPECJALNA — BUDZENIE SIĘ CIEMNOŚCI




Przed rozpoczęciem tej przygody weź z woreczka 6 run każdego koloru (łącznie 30 run). Umieść po dwie z każdego koloru na torze inicjatywy, a pozostałe 20 połów obok planszy. Podczas tej przygody, za każdym razem, gdy instrukcje dotyczące rozstawienia wspominają o „stosie run”, weź 1 runę każdego koloru z tych, które zostały odłożone, aby go stworzyć.

MECHANIKA SPECJALNA — KONTROLOWANIE OBSZARU

Walcząc o kontrolę nad kluczowymi drogami, bohaterowie mogą odzyskać krypty i zyskać więcej czasu. Aby to zrobić, muszą sąsiadować ze stosem run i wyczerpać 1 kostkę akcji. Jeśli tak się stanie, bohater bierze ze stosu wybrane przez siebie runy w ilości 6 minus liczba bohaterów, zwraca je do woreczka i zyskuje SKUPIENIE 1. Bohater może wykonać tę akcję więcej niż raz na turę. Liczy się to jako akcja kostki i nie można jej wykonać, jeśli z danym stosem run sąsiaduje co najmniej jeden potwór.

PODSTAWA LOCHU - 2



-  1 Niemarty Król
-  X SZKIELETOWY ŁUCZNIK- SŁUGA (po jednym na gracza)
-  4 żeton wydarzenia specjalnego

PODSTAWA LOCHU - 3

Rozpoczęło się decydujące starcie z **Nieumarłym Królem**. Należy teraz dostosować wynik narracji i mechaniki gry. Postępuj dokładnie z poniższymi instrukcjami — są bardzo łatwe do wykonania. Zacznij od standardowych przygotowań:

- Umieść **planszę Nieumarłego Króla** odpowiednią stroną do góry i ustaw jego zdrowie początkowe zgodnie z liczbą bohaterów rozgrywających tę przygodę (**Nieumarły Król posiada 60 punktów zdrowia za każdego gracza lub tylko 60, jeśli grasz solo**).
- Umieść karty ataku **Nieumarłego Króla** stroną ostatniego spotkania do góry w odpowiednich miejscach na torze inicjatywy (**pasujących do run**).
- Dokonaj rozstawienia zgodnie z ilustracją. Wszyscy gracze muszą umieścić swoich bohaterów na jednej z wybranych przez siebie pozycji startowych. Zostaw stopy run na później, będą co do nich specjalne instrukcje.
- Przywołaj **X Szkieletowych Łuczniców (sługów)** na miejsca wskazane przez rozstawienie, gdzie X jest równe liczbie bohaterów w tej przygodzie. Podczas tego spotkania nigdy nie może być ich więcej niż czterech.
- Usuń wszystkie kostki urazów, które posiadają bohaterowie, i daj **Nieumarłemu Królowi** 10 punktów zdrowia za każdą usuniętą kostkę.
- Usuń wszystkie kostki klątwy, które posiadają bohaterowie, i daj **Nieumarłemu Królowi** 5 punktów zdrowia za każdą usuniętą kostkę.
- Przywódca drużyny zapisuje początkowe zdrowie Nieumarłego Króla w swoim dzienniku kampanii. Jeśli musisz rozegrać tę przygodę ponownie, uznaj tę wartość za zdrowie początkowe **Nieumarłego Króla** i pomiń trzy poprzednie kroki. Traktuj bohaterów i runy tak jak po fazie obozu.

Po zakończeniu standardowych przygotowań czas na te dodatkowe. Należy dodać elementy, które mogły zostać zdobyte podczas kampanii, a które mogą zaważyć w tym decydującym starciu:

- Jeśli przywódca drużyny posiada skutek **„Niszczyciel relikwii”** w swoim dzienniku kampanii, **Nieumarły Król** traci 15 zdrowia za każdego gracza.
- Jeśli przywódca drużyny posiada skutek **„Zjednoczenie kochanków”** w swoim dzienniku kampanii **Nieumarły Król** traci 15 zdrowia za każdego gracza.
- Jeśli przywódca drużyny posiada skutek **„Dynamiczny duet”** w swoim dzienniku kampanii, przeczytaj **„Przygotowania specjalne — Przekazanie pałeczki”**. Następnie rozpatrz opisane efekty i wróć do tej listy.

Po wykonaniu tych kroków możesz przejść do ostatniego przygotowania, które doprowadzi cię do wyzwalczy rozpoczęcia i zakończenia gry:

- Gdy wykonasz już wszystkie przygotowania, możesz rozpocząć spotkanie z **Nieumarłym Królem**. Gdy zostanie pokonany, przeczytaj **„Koniec przygody — Śmierć śmierci”**.

PRZYGOTOWANIE SPECJALNE — PRZEKAZANIE PAŁECZKI

Mając dość brawury szkieletowego stwora, robisz krok do przodu i chcesz rzucić się na niego, gdy nagle czujesz szarpnięcie za ramię i serce zamiera ci na moment. Jak można było tak szybko dać się zaskoczyć? Zastanawiasz się.

„Zaczekaj, przyjacielu!”. Z ulgą widzisz przed sobą serdeczną twarz osoby, która dopiero co uniknęła zguby. Tak zwanego „Bohatera Daren”.

„Tharmagar jest ranny, ale żyje! Wiem, że nie mam prawa o nic cię prosić. Ale proszę, pomóż mi go uratować. Nie mogę zrobić tego sam, ale razem może nam się udać!”.

Czy odważysz się zaryzykować przegranie ostatecznej bitwy w zamian za jedno życie? Zastanawiasz się i przez chwilę czujesz wewnętrzne rozdarcie. Z drugiej strony, co oni zrobiliby na twoim miejscu, gdyby to ciebie trzeba było ratować? Bycie bohaterem nie polega na robieniu tego, co najłatwiejsze, ale tego, co słuszne.

Potakujesz i przygotowujesz się psychicznie. Nadszedł czas, by zdobyć własny, wymyślny tytuł...

Przywódca drużyny bierze kartę **Bohatera Daren** o takim samym imieniu co bohater odnotowany w wyniku **„Bohater zepsuty Ciemnością - ”** lub, jeśli nie jest w stanie, kartę **Odrodzonego Bohatera**. Przywódca drużyny musi również wziąć żeton NPC, który będzie reprezentował tego towarzysza na planszy (**lub użyć jego figurki, jeśli jest dostępna**). Rozpoczyna on przygodę na wybranym przez przywódcę drużyny polu, które z nim sąsiaduje (**przygoda nie zakończy się niepowodzeniem, jeśli Bohater Daren zostanie pokonany**).

Po zakończeniu tych przygotowań specjalnych możesz wrócić do głównej listy i kontynuować przygotowania do ostatecznej walki z **Nieumarłym Królem**.



KONIEC PRYGOODY — ŚMIERĆ ŚMIERCI

Wszyscy wiedzieli, że ta bitwa nie będzie łatwa, jeśli w ogóle będzie możliwa do wygrania. Jednak mając w rękach przyszłość tysięcy ludzkich istnień, stajesz na wysokości zadania i dajesz z siebie wszystko.

Potrzeba dużo czasu, by w ogóle zranić szkieletową postać. Niemniej jednak, tak jak smoki ze swoimi imponującymi rozmiarami mają swoje słabości, tak i władca nieumarłych musi mieć swoje ograniczenia.

Podczas wymiany, którą jest walka, w trafianiu bez zostania trafionym, w przekraczaniu granic, które może wytrzymać przeciwnik, zanim on przekroczy twoje, są ciosy, które należy przyjąć, i takie, których należy unikać za wszelką cenę.

My, wrażliwi śmiertelnicy, uczymy się tej lekcji we wczesnym okresie życia. Jednak gdy Nieumarły Król stał się istotą Ciemności, nie musiał już się tym przejmować.

Mógł zmieniać swoje ciało niczym stroje, unikanie obrażeń nie było więc dla niego zmartwieniem. Wręcz przeciwnie, to zawsze było jego przewagą. Ale, nie będąc zniszczonym przez śmierć swojego ciała i nie mogąc odczuwać bólu, nigdy nie nauczył się ostrożności.

Tym razem się uczy, ale niektóre lekcje przychodzą za późno...

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać **„Po przygodzie — Bohater Daren”** na stronie 83.



PO PRZYGDZIE — BOHATER DAREN

Gdy to wszystko się zaczęło, Ciemność i nikczemne cele Nieumarłego Króla były ci całkowicie obce. Jaka istota chciałaby unicestwić wszystko, co żyje, tak dla kaprysu? Czy to w ogóle można uznać za cel?

Twoja podróż pozwoliła ci odkryć, że pan śmierci użył starożytnej mocy, by stać się tym, kim był: mistrzem nekromancji. Moc tak na niego wpłynęła, że w końcu nikt nie potrafił powiedzieć, kiedy skończyła się świadomość człowieka, a zaczęła świadomość potwora i narodził się posłuszny sługa pragnący jedynie zebrać armię, która miała oczyścić Drunagor z wszelkiego życia.

W najmniej spodziewanym momencie wplątano cię w wojnę o losy Królestw Daren i ich mieszkańców. Próbując odwrócić bieg wydarzeń, po stoczeniu wielu bitew na najróżniejszych polach docierasz tu, gdzie jesteś, choć twoje zadanie wydawało się niemożliwe. Tej wojny nie można było wygrać.

Jednak by dać żywym szansę na obronę, jedno było pewne: trzeba było odciąć głowę węża. To ogromny problem, biorąc pod uwagę fakt, że nikt nawet nie wiedział, jak zranić wspomnianego węża. Nie znalazłby się nikt, kto postawiłby na sukces obrońców Daren.

A jednak stało się coś nieprawdopodobnego...

Wbrew wszelkim przeciwnościom docierasz do momentu, w którym majestatyczna postać Nieumarłego Króla leży na ziemi, pokonana, złamana i bezradna.

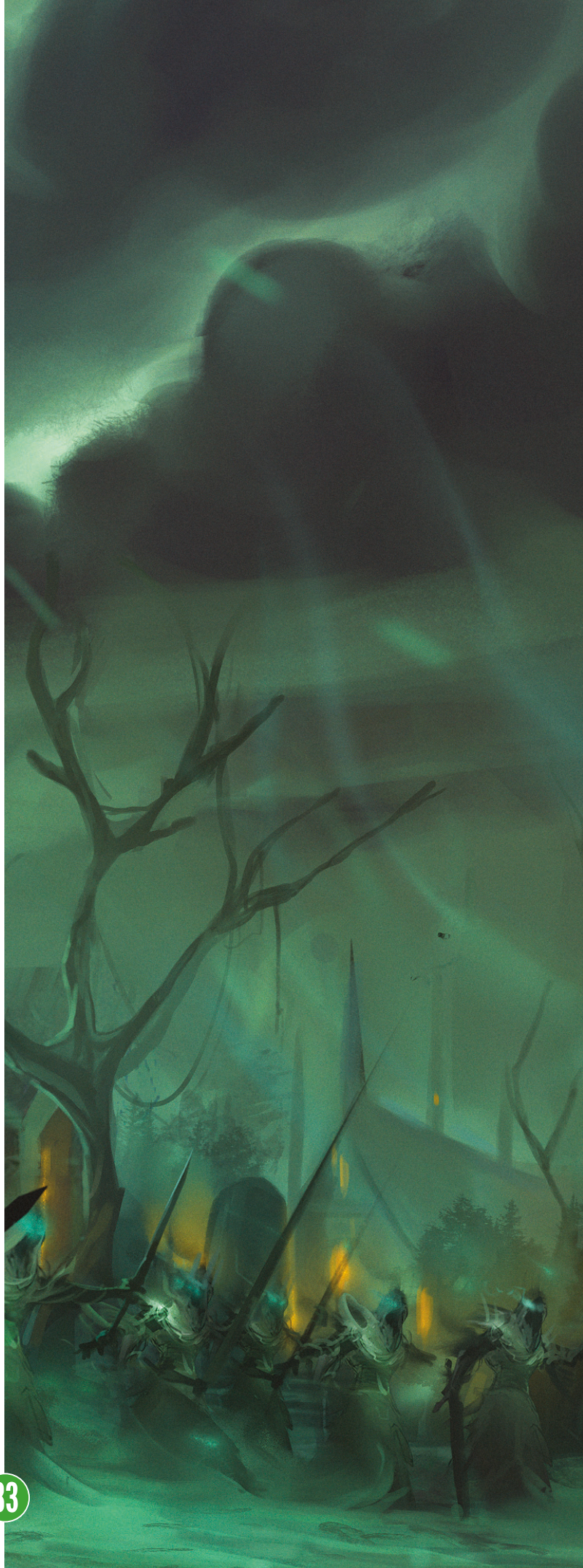
Ze swoimi szkieletowymi ramionami wzniesionymi w błagalnym geście, stwór, który niegdyś wzbudzał strach na całym kontynencie, teraz obawia się swojego losu, domagając się litości, na którą wie, że nie zasługuje i której nie otrzyma.

Nie. Dla ciebie brzmi to jak błaganie o zakończenie jego udręki... I chętnie to robisz, zadając ostateczny cios, który zabiera pół życia i ratuje dziesiątki tysięcy!

Krzycząc po raz ostatni, upadająca postać wydaje ryk, który sprawia, że ściany drżą, a Ciemność wije się, jakby nagle stanęła w ogniu. Możesz przysiąc, że słyszysz krzyk smolistej miazmy, która powoli wysycha i więdnie niczym pnącza palone słońcem, czekając na wiatr, który rozwieje ją jak pył.

Zwycięstwo w oblężeniu Nery zakończyło wojnę z Nieumarłym Królem, powstrzymując tak zwaną „Erę Ciemności”, która miała trwać wiecznie.

Z tytułem lub bez, jesteś Bohaterem Daren...



Interakcje przygody

- **#01: Porozmawiaj z dziewczynką**

Widząc, że dziewczynka jest przerażona, klękasz obok niej i witasz się z nią, pytając jak się ma. Starsza kobieta przyciąga dziewczynkę do siebie jeszcze bliżej, jakby chciała ją chronić. „Nic jej nie będzie, odejdziesz! Tam, w kominku, leży nasza biżuteria... Weź to za swoje usługi i zostaw nas w spokoju!” — krzyczy na ciebie, wciąż wymachując nożem w twoim kierunku.

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.

#04 – Weź biżuterię i odejdz

#05 – Nalegaj na rozmowę z dziewczynką

- **#02: Spróbuj uspokoić kobietę**

Zdając sobie sprawę, że starsza kobieta jest zbyt przerażona, by myśleć racjonalnie, podnosisz ręce i prosisz, by się uspokoiła. „Nie zbliżaj się! Ludzie hrabiego nas opuścili, ale ja wciąż oddycham i walczę jak przystało na wierną poddaną Elana! Nie zabierzesz mojej rodziny!” — grozi, rozpaczliwie drapiąc w powietrze trzymaną przez siebie broń. — „Nie zbliżaj się albo zrobię ci krzywdę!”.

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.

#03 – Odejdz i zostaw je w spokoju

#06 – Próbuj uspokoić kobietę

- **#03: Odejdz i zostaw je w spokoju**

Starsza kobieta trzyma broń wycelowaną w ciebie i ostrożnie wyprowadza dziewczynkę z chaty. Starając się nie sprawiać kłopotów, trzymasz ręce wysoko i idziesz powoli za nimi, powstrzymując się w nadziei, że zapobiegiesz tragedii. Dziecko spogląda na ciebie po raz ostatni, oferując nieśmiały uśmiech wdzięczności i to wystarczy, by sprawić, że czujesz się dobrze z dokonany wybór.

Przywódca drużyny zapisuje aurę „**Dar wdzięczności**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), jego BLOKI zyskują premię +1. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Słuszną sprawą**”

na stronie 10.

- **#04: Weź biżuterię i odejdz**

Starając się nie sprawiać problemów, spełniasz prośbę starszej kobiety i podchodzisz do kominka, gdzie znajdujesz skromny naszyjnik ze szlachetnym kamieniem, ukryty wewnątrz komina. Bez słowa odchodzisz, powstrzymując się w nadziei, że zapobiegiesz tragedii.

Weź kartę **Naszyjnik rodowy** z talii przygody. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Słuszną sprawą**” na stronie 10.

- **#05: Nalegaj na rozmowę z dziewczynką**

Zdając sobie sprawę, że gorliwość starszej kobiety wynika z rozpacz, ignorujesz ją i nalegasz na rozmowę z dziewczynką. Oburzona starsza kobieta spełnia swoją groźbę i w przyпіływie furii dźga cię, zmuszając do wycofania się! W pośpiechu wyciąga dziewczynkę z chaty, a po waszym spotkaniu zostaje ci tylko głęboka rana w ramieniu i miś, który zgubił się w trakcie ucieczki swojej właścicielki.

Weź kartę **Pluszowy miś** z talii przygody. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Słuszną sprawą**” na stronie 10.

- **#06: Próbuj uspokoić kobietę**

Zdając sobie sprawę, że gorliwość starszej kobiety wynika z desperacji, ignorujesz jej groźbę i prosisz, by się uspokoiła.

Wykonaj wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 13. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką poświęcenia** lub **Ścieżką natury**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Ku twojemu zaskoczeniu, starsza kobieta spełnia swoją groźbę i w przyпіływie furii dźga cię, zmuszając do wycofania się! W pośpiechu wyciąga dziewczynkę z chaty, a

po waszym spotkaniu zostaje ci tylko głęboka rana w ramieniu i słodko-gorzkie uczucie w piersi.

Przywódca drużyny zapisuje aurę „**Pogarda**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy wykonuje akcję odnowienia, otrzymuje **ZMĘCZENIE 1**. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody – Słuszna sprawa**” na stronie 10.

SUKCES: Starsza kobieta, rozbrojona twoim tonem, odkłada nóż i pozwala łzom spłynąć po policzkach. „Te ostatnie dni... To nie ma żadnego sensu! Niektórych ludzi zabrano, inni pojawili się ponownie w dziwnych ubraniach, gadając bzdury... Oprócz potworów... Potworami są inni!” — niespójnie wyrzuca z siebie słowa, jednocześnie przyciągając dziewczynkę bliżej siebie. „Mam krewnych w Umbral. Pojadę tam z sąsiadami. Niektórzy uważają, że lepiej jechać do Blackriver, bo jest bliżej, ale sama nie wiem... Nie poznaję już ziemi, na której się urodziłam...” — wypowiedziawszy ostatnie słowa, odchodzi. Mimo chłodnego pożegnania, wyczuwasz ich wdzięczność i to wystarczy, by sprawić, że czujesz się dobrze z dokonany wybojem.

Przywódca drużyny zapisuje aurę „**Dar empatii**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), może wykonać pomniejszą akcję, wziąć kostkę urazów od sąsiadującego z nim bohatera i umieścić ją na swojej planszy. Otrzymana w ten sposób kostka urazów nie kończy efektów tej aury. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody – Słuszna sprawa**” na stronie 10.

- **#07: Przyjrzyj się płynącej wodzie**

Wybudowane na zboczu, na którym źródło wpada do Czarnej Rzeki, miejsce to obfituje w czystą wodę. Choć jego wygląd na początku nie przykuwa twojej uwagi, po skosztowaniu wody czujesz, jak po kręgosłupie przebiega ci dreszcz, któremu towarzyszy orzeźwiająca uczucie.

Zapisz status „**Błogosławione źródło**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), nie otrzymujesz kostek kłatwy, gdy wykonujesz akcję odnowienia.

- **#08: Weź niebieską pochodnię**

Niebieski blask płomienia oczarowuje cię. Zdejmujesz pochodnię ze ściany i wkładasz rękę w płomień. Ku twojemu zdziwieniu płomień nie parzy, ale daje ciepło, które wydaje ci się być magiczne. Myśląc, że może ci się przydać później, bierzesz ją ze sobą.

Weź kartę **Niebieska pochodnia** z talii przygody.

- **#09: Weź żółtą pochodnię**

To pochodnia jak każda inna. Zapach oleju wciąż jest silny, co sugeruje, że całkiem niedawno musiała zostać odpalona. Blask płomienia oczarowuje cię i zdejmujesz pochodnię ze ściany. Myśląc, że może ci się przydać później, bierzesz ją ze sobą.

Weź kartę **Pochodnia dobrej jakości** z talii przygody.

- **#10: Wyciągnij klejnoty**

Będąc pod wrażeniem ich piękna, wyciągasz swoje złodziejskie narzędzia i próbujesz wyciągnąć błyszczące oczy z posągu. Szybko jednak zdajesz sobie sprawę, że to zadanie nie będzie takie proste...

Wykonaj wyzwanie sprawności (czerwone) o trudności 13. Każda kostka walki dystansowej, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką sprytu**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Narzędzia tworzą rysy tu i ówdzie, ale wykonują zadanie, a klejnoty wyskakują z oczu posągu. Jednak gdy tylko trafiają do twoich rąk, szybko nagrzewają się jak żeliwo i od razu żałujesz swojej decyzji...

Otrzymujesz **SKUPIENIE 2, OPARZENIE 4 i ZNOKAUTOWANIE**.

SUKCES: Wyciągasz klejnoty ze zręcznością eksperta, sprawiając, że wyskakują z oczu posągu. Ku twojemu zaskoczeniu, wydają z siebie irytujący syk, rozgrzewając się niczym węgielki. Następnie, niczym ćmy lecące do płomieni, zaczynają krążyć wokół twoich rąk, nakładając potężny czar na twoje ruchy.

Zapisz status „**Ognisty rubin**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), twoje ataki zaklęciami zyskują **OPARZENIE 2**, a twoje ataki bronią zyskują: „Gdy wyrzucisz 16+: ten atak zyskuje **OPARZENIE 2**”.

- **#11: Zbadaj pergamin**

Wyciągasz niezwykle dobrze zachowany pergamin z ust posągu i badasz go, próbując zrozumieć skomplikowane, zapisane krwią runy.

Wykonaj wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 11. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką mistyki**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Mimo twoich usilnych starań, wszystkie symbole wydają ci się zbyt skomplikowane. Jąkając się, bełkoczesz jakieś czary, które zdawało ci się, że już znasz. Czujesz podekscytowanie, gdy zdajesz sobie sprawę, że runy lśnią wraz z wypowiedzanymi słowami. Szybko jednak okazuje się, że nie był to dobry znak...

Otrzymujesz **SKUPIENIE 2** i zapisujesz aurę „**Porażenie zaklęciem**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiadasz (*aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę*), za każdym razem, gdy wykonujesz reakcję, otrzymujesz **ZMĘCZENIE 1**.

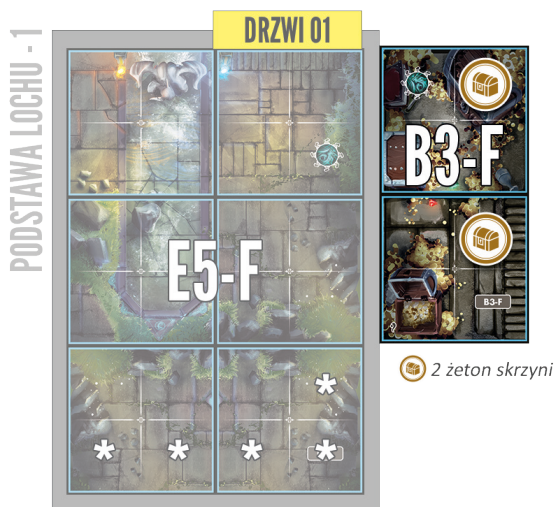
SUKCES: Choć runy zostały napisane ręką amatora, jesteś w stanie odczytać zaklęcie zapisane w tajemnym języku. To runa ochronna. Recytując odpowiedni wers, udaje ci się ją rozbroić.

Zapisz status „**Zniszczona bariera: Grom**” w swoim dzienniku kampanii, a następnie dobieraj karty z talii skrzyń do momentu, gdy wylosujesz kartę Zwoju. Zatrzymaj tę kartę i wtasuj wszystkie pozostałe wylosowane karty z powrotem do talii.

• **#12: Pociągnij za uchwyt**

Z zaciekawieniem pociągasz za uchwyt ze sporym wysiłkiem. Czujesz lekkie szarpnięcie. Dźwięk pasów i łańcuchów w zrujnowanych murach odbija się echem wokół ciebie. Chwilę później tuż obok otwiera się przejście, ukazując magazyn pełen łupów.

Dodaj poniższe rozstawienie:



• **#13: Weź topór**

Wiesz, że niewiele jest rzeczy bardziej niezawodnych niż dobra stal. Bierzesz topór i wykonujesz kilka zamachów, by sprawdzić jego wyważenie. Z pewnością ta potężna broń pomoże ci w pokonaniu tutejszych złoczyńców.

Weź kartę **Zakrwawiony topór** z talii przygody.

• **#14: Weź tarczę**

Wiesz, że niewiele rzeczy jest lepszych od posiadania fizycznej bariery pomiędzy tobą a twoim wrogiem. Zdejmujesz tarczę ze ściany i sprawdzasz jej wyważenie. Z pewnością ten okazały kawałek stali pomoże ci w obronie.

Weź kartę **Tarcza normandzka** z talii przygody.

• **#15: Weź kuszę**

Wiesz, że nie ma lepszej broni niż taka, która pozwala trafić wroga, nie otrzymując ciosu w zamian. Podnosisz kuszę i badasz jej celność. Z pewnością ta potężna broń pomoże ci w pokonaniu tutejszych złoczyńców.

Weź kartę **Zaczarowana kusza** z talii przygody.

• **#16: Przeszukaj otwartą szufladę**

Z zaciekawieniem otwierasz szufladę i przeszukujesz ją. Przestrzeń zajmują dzienniki i stare naczynia, takie jak kubki, sztucce i słoiki. Szybko przeglądasz dzienniki i odkrywasz, że zawierają one stare informacje na temat twierdzy. Jednak gdy podnosisz ostatni z nich, odkrywasz wypaloną w drewnie archaiczną runę ochronną. Zapisana jest tak prostymi bazgrołami, że wyłączenie jej nie jest dla ciebie żadnym wyzwaniem.

Zapisz status „**Zniszczona bariera: Inferno**” w swoim dzienniku kampanii, a następnie dobieraj karty z talii skrzyń do momentu, aż wylosujesz Elixir. Zatrzymaj tę kartę i wtasuj wszystkie pozostałe wylosowane karty z powrotem do talii.

• **#17: Podnieś lekkie ostrze**

Wiesz, że nie ma nic bardziej uniwersalnego i niezawodnego niż dobre ostrze. Bierzesz krótki miecz i wykonujesz nim kilka zamachów, by sprawdzić jego wyważenie. Z pewnością ta potężna broń pomoże ci w pokonaniu tutejszych złoczyńców.

Weź kartę **Zręczny sztylet** z talii przygody.

• **#18: Przeszukaj zamkniętą szufladę**

Ciekawi cię, co może się kryć w zamkniętej szufladzie. Oglądasz zamek i zastanawiasz się, co uda ci się zdziałać przy pomocy zestawu złodzieja...

Wykonaj wyzwanie sprawności (czerwone) o trudności 13. Każda kostka walki dystansowej, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką sprytu**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Skupiasz się na swoim zadaniu i nawet wystawiasz czubek języka. Jednak zamek jest zardzewiały, a mechanizm nie reaguje na twoje działania. Woląc nie psuć swojego zestawu narzędzi, akceptujesz swoją porażkę.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2.

SUKCES: Choć zardzewiały zamek nie ułatwia ci zadania, nie miał szans z twoimi umiejętnościami. Po kilku ruchach tu i tam słyszysz kliknięcie zamka, a na twoich ustach pojawia się mały uśmiech. W środku leży piękny, nieprzezroczysty klejnot, który zdaje się lśnić blaskiem gwiazd.

Weź kartę **Kosmiczny kamień #001** z talii przygody.

- **#19: Przeszukaj małą skrzynkę**

Wiesz, że kapłan nie będzie już potrzebował tej małej skrzynki. Wyciągasz rękę, by ją zabrać...

Jeśli jakiś bohater posiada status „**Spczywaj w pokoju**” w swoim dzienniku kampanii, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie. Jeśli żaden bohater nie posiada tego statusu, przejdź do Interakcji #24 i natychmiast ją rozpatrz.

Wyciągasz niewielką skrzynkę z rąk kapłana i ku twojemu rozczarowaniu w środku nie ma nic poza sześcioma żelaznymi płytkami, które po złożeniu utworzyłyby sześcian. Uznając, że na nic ci się nie przydadzą, odkładasz skrzynkę na miejsce i skupiasz się na bieżącym zadaniu.

Zapisz status „**Odkrycie tajemnicy**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), za każdym razem, gdy efekt miałby przywołać sługę (sługa to typ potwora, który nie jest biały, szary ani czarny), możesz wyczerpać 2 kostki akcji, by anulować przywoływanie. Nie możesz anulować przywoływania sługów, którzy zostają dodani przez instrukcje dotyczące rozstawienia, ale możesz anulować tych, którzy są przywoływani przez zdolności twoich wrogów.

- **#20: Przyjrzyj się kapłanowi**

Z zaintrygowaniem przyglądasz się kapłanowi. Rana brzucha z pewnością była śmiertelna, ale czerwona, żywa krew nie pasuje do suchego wyglądu jego ciała. Najbardziej niepokojąca jest obecność ciemnej mazi przypominającej ropę, która powoli sączy się z rany. To ta sama substancja, która pojawia się, gdy zepsuci Ciemnością wrogowie są w pobliżu.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i możesz usunąć aurę (jeśli jakąś posiadasz) ze swojego dziennika kampanii.

- **#21: Wypowiedz modlitwę pogrzebową**

Zdając sobie sprawę, że śmierć tego kapłana musiała być nagła i gwałtowna, przeznaczasz trochę czasu, by ofiarować zasłużony szacunek jego duszy, która musiała zgubić drogę. Odmawiasz krótką modlitwę, której wszyscy uczą się w dzieciństwie, wiedząc, że tak właśnie należy postąpić.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i zapisujesz status „**Spczywaj w pokoju**” w swoim dzienniku kampanii (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu).

- **#22: Przeszukaj sakwę z kosztownościami**

Wiesz, że kapłan nie będzie już potrzebował tej sakwy z monetami. Wyciągasz rękę, by ją zabrać...

Jeśli jakiś bohater posiada status „**Spczywaj w pokoju**” w swoim dzienniku kampanii, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie. Jeśli żaden bohater nie posiada tego statusu, przejdź do Interakcji #25 i natychmiast ją rozpatrz.

Wyciągasz z rąk kapłana niewielką sakiewkę i zauważasz, że jest pełna monet i klejnotów. Choć w takiej chwili bogactwa mają niewielką wartość, twoje oczy zauważają wśród drobnych skarbów kosmiczny blask ciemnego, nieprzezroczystego kamienia szlachetnego. Nie możesz go nie zabrać.

Weź kartę **Kosmiczny kamień #002** z talii przygody.

- **#23: Przyjrzyj się płynącej wodzie**

Na dole, jak i w innych miejscach w całym forcie, woda jest wszechobecna. Jednak jej wygląd jest tutaj nieco inny. Jest ciemna i ma nieprzyjemny zapach. Podejrzewasz, że są w niej pozostałości magii. Nie musisz nawet smakować wody, by wyczuć chorobę, która w niej płynie. Gdy wdychasz odrobinę pary, która ją otacza, od razu żałujesz swojej decyzji...

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i TRUCIZNA 2 oraz zapisujesz status „**Nieczyste zagranie**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), za każdym razem, gdy wykonujesz akcję odnowienia, otrzymujesz TRUCIZNA 2.

- **#24: Wyciągasz skrzynkę z rąk trupa**

Próbujesz wyrwać niewielką skrzynkę z rąk kapłana, ale ku twojemu zaskoczeniu, on zaciska dłoń i krzyczy trupim głosem, tak głośnym, że oczy wychodzą mu na wierzch. Nagle, w makabrycznej eksplozji, która wyrzuca w powietrze krew, kości i wnętrzności, z ciała wyskakuje monstrum, które jest gotowe, by cię zaatakować!

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i 4 punkty obrażeń. Następnie zamień ten żeton interakcji na **Szary potwór: Zgnię Mięso (rekrut)**.

- **#25: Wyciągnij sakiewkę z rąk trupa**

Próbujesz wyrwać niewielką sakiewkę z rąk kapłana, ale ku twojemu zaskoczeniu, on zaciska dłoń i krzyczy trupim głosem, tak głośnym, że oczy wychodzą mu na wierzch. Nagle, w makabrycznej eksplozji, która wyrzuca w powietrze krew, kości i wnętrzności, z ciała wyskakuje monstrum, które jest gotowe, by cię zaatakować!

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i 4 punkty obrażeń. Następnie zamień ten żeton interakcji na **Szary potwór: Zgnię Mięso (rekrut)**.

- **#26: Spróbuj ukraść coś ze stołu**

Wciągając Alesia w pogawędkę, wykorzystujesz jego roztargnienie, by spróbować zabrać jedną z jego rzeczy leżących na stole...

Wykonaj wyzwanie zręczności (zielone) o trudności 13. Każda kostka zręczności, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką sprytu**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Jedno słowo prowadzi do drugiego i nagle twoje dłonie chwytają piękny naszyjnik, który szoruje po stole, zwracając uwagę Alesia na całą sytuację. „Ostrożnie, przyjacielu! Ten przedmiot jest bardzo cenny! Nie chcesz przeciągać go tak blisko krawędzi stołu”. Z zażenowanym uśmiechem oboje udajecie, że nic się nie stało.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i zapisujesz status „**Zażenowany**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), możesz używać tylko zielonych i niebieskich kostek do aktywacji swoich umiejętności, które mają czterokolorowy slot na kostki akcji.

SUKCES: Jedno słowo prowadzi do drugiego, aż nagle na stole czegoś zabrakło i nikt tego nie zauważył! Mistrz Alesio nie wydaje się dbać o wyłożone przez siebie kosztowności. Być może ten atak okazał się opłacalny przynajmniej dla jednej osoby...

Dobierz trzy karty z talii wyposażenia poziomu 1. Zatrzymaj jedną. Następnie zwróć pozostałe do talii.

- **#27: Zaproponuj wymianę ekwipunku**

Wiedząc, że wygranie starcia o nabrzeże jest najważniejsze, przezwyćłasz swoją niechęć do robienia interesów z takim darmozjadem jak on. Jednak narzędzia, które mógłby ci

zaoferować, na pewno będą lepsze od sprzętania pomieszczenia jego twarzą. „Tylko najlepsze towary, jakie może zaoferować Umbral!” — mówi Alesio, pokazując ci swój towar.

Dobierz siedem kart z talii wyposażenia poziomu 1. Możesz odrzucić posiadaną kartę wyposażenia, która nie jest wyposażeniem startowym (przedmioty jednokrotnego użytku nie są uznawane za wyposażenie), aby zatrzymać jedną z wylosowanych kart. Następnie zwróć niewybrane karty do talii. Jeśli nie wybierzesz żadnej karty, otrzymujesz SKUPIENIE 2.

- **#28: Poproś o coś, co mógłby ci dać w dobrej wierze**

Mistrz Alesio posiada wszelkiego rodzaju dobra i z pewnością nie odczułby braku takiej czy innej rzeczy. Wykorzystując swoje najlepsze zdolności oratorskie, prosisz go o cokolwiek, z czym mógłby się rozstać, by wspomóc walkę o nabrzeże. Nie wiesz, czy przekonała go twoja prośba, czy też poczuł się zakłopotany, jednak ekscentryczny kupiec nie odmawia ci drobnej pomocy.

Dobierz dwie karty skrzyń. Jeśli twoja sakwa jest pełna i nie masz miejsca na ich przechowywanie, możesz od razu zużyć dowolną ich liczbę.

- **#29: Zbesztaj Alesia za to, że nie walczy**

Ze zdenerwowaniem besztasz mężczyznę, mówiąc, że powinien walczyć za Umbral razem z bojówkami. „Ranisz mnie! Od młodości utykam na jedną nogę. Zrobili ze mnie miązgę! Biedny Alesio z mieczem w ręku nic nie zdziała — ale może pomóc miastu, wkładając odpowiednie narzędzia w odpowiednie ręce...” — odpowiada z pretensją, a ty stoisz tam, czując na sobie niezręczne spojrzenia wszystkich wokół.

Zapisz status „**Inspiracja**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), raz na turę możesz przerzucić kość k20, jeśli spuścisz.

- **#30: Powiedz Alesio, żeby uciekał, bo nie jest tu bezpieczny**

Martwiąc się o bezpieczeństwo mężczyzny i wszystkich wokół, wyjaśniasz, że nabrzeże zostało przejęte i nie jest już tu bezpiecznie. „Ach! Nie zwracaj sobie tym głowy. Wolę zapaść się na śmierć niż zginąć w trakcie ucieczki. I tak nie byłbym w stanie uciec zbyt daleko...” — odpowiada Alesio niezrażony, popijając swojego drinka.

Zapisz status „**Ochrona**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), twoje ataki zaklęciami zyskują TARCZA 2, a twoje ataki bronią zyskują: „Gdy wyrzucisz 16+: TARCZA 2”.

• **#31: Spróbuj zmusić Alesio, by dał ci wyposażenie**

Mając dość uśmiechów i całej tej bezsensownej gadki, żądasz od Alesia, by dał ci „prezent”, wiedząc, że działasz dla większego dobra, a walka o Umbral nie może czekać...

Wykonaj wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 13. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką siły**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: ...jednak twój niegrzeczny ton przykuwa uwagę całej tawerny. Nagle odpoczywający żołnierze i bojówki podnoszą się ze swoich miejsc i zwracają się w twoim kierunku z rękoma na rękojeściach broni. Uśmiech na twarzy Alesia zmienia się w grymas. „W trosce o twoje dobro, przyjacielu, radzę ci natychmiast opuścić to miejsce. Sprawy mistrza Alesia nie są już twoją sprawą...”.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i zapisujesz status „**Nękanie**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), za każdym razem, gdy wyrzucisz 5 lub mniej na k20, trafiasz krytyczne pudło.

SUKCES: Przestraszony Alesio rozgląda się dookoła, próbując złapać kontakt wzrokowy z kimś, kto mógłby go uratować, ale nikt nie wydaje się zwracać na was uwagi. „Oczywiście, przyjacielu... Weź, co tylko chcesz. Dla dobra Umbral! Moim obywatelskim obowiązkiem jest chronić miasto...” — mówi uspokajająco, oferując jedną ze swoich rzeczy.

Wylosuj trzy karty z talii wyposażenia poziomu 1, wybierz jedną i zwróć pozostałe do talii. Następnie przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Właśnie sobie o czymś przypomniałem! Dziś wieczorem muszę spotkać się z wierzycelem! Na niebiosa! Muszę się z nim spotkać. Co się ze mną stanie, jeśli dopadną go przede mną?” — żegnając się kiepską wymówką, mistrz Alesio zbiera swoje rzeczy i wychodzi, kuśtykając do tylnych drzwi.

Usuń ten żeton interakcji. Jeśli była to pierwsza interakcja z tym żetonem, otrzymujesz również SKUPIENIE 2.

• **#32: Zapytaj, co znajduje się w magazynie**

Chcąc wiedzieć, co znajdziesz przed sobą, pytasz kapitana, czy wie, co jest przechowywane w magazynie, do którego próbujesz dotrzeć. „Ta rudera? To zwykła przykrywa dla przemytników. Wygląda na to, że teraz zaczęli bawić się fajerwerkami! Uważaj na siebie, gdy tam wejdiesz! To miejsce się rozpada...” — odpowiada kapitan, jeszcze bardziej utwierdzając cię w twoich podejrzeniach.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i zapisujesz status „**Patrząc pod nogi**” w swoim dzienniku kampanii (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu).

• **#33: Zapytaj, czy zna mędrca Tharmagara**

Martwisz się swoim zadaniem, więc pytasz kapitana, czy zna mędrca Tharmagara. „Mędrca? Mówisz o tym szaleńcu? Jest właścicielem warsztatu znajdującego się po drugiej stronie nabrzeża. Nietrudno go odnaleźć. Wystarczy podążyć za białym, trującym dymem... Jeśli uda ci się go znaleźć, możesz wyświadczyć mi przysługę i oddać mu to?” — kapitan podaje ci złoty medalion. — „Zapłacił nim jednemu z moich chłopaków, ale nie mogą tego przyjąć. Jest zbyt cenny, by go komukolwiek oddawać”.

Weź kartę **Złoty medalion** z talii przygody i zapisz skutek „**Zlecenie dla kuriera**” w swoim dzienniku kampanii (skutki pozostają aktywne przez całą kampanię, chyba że jakiś inny efekt to zmieni).

• **#34: Powiedz mu, żeby uciekał, podczas gdy ty wszystkim się zajmiesz**

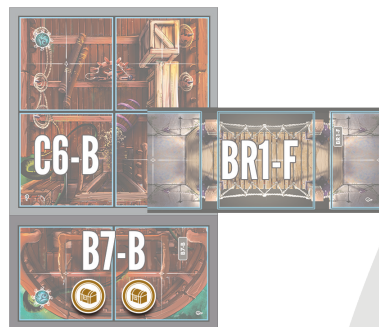
Martwiąc się o bezpieczeństwo kapitana, wyjaśniasz mu, że jesteś masz już spore doświadczenie z tymi wrogami i mówisz mu, że powinien uciekać. „Cóż... Ten szalonym tłum raczej nie będzie potrzebował beczek z winem i beli jedwabiu, nie sądzisz? Może masz rację” — odpowiada i wkrótce potem odchodzi, dziękując ci za umożliwienie mu ucieczki.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Następnie usuń ten żeton interakcji. Jeśli jest to pierwsza interakcja z tym żetonem, zapisz również status „**Bohater ludu**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), za każdym razem, gdy usuwasz kostkę kłętwy ze swojej planszy, rozpatrujesz także efekt: SAM, LECZENIE 2

• **#35: Poproś o zapasy**

Zauważając skrzynie stłoczone dookoła, prosisz kapitana o coś, co mogłoby pomóc ci przetrwać noc. „Tam” — mówi. — „Na dziobie. Przywiozłem z Anglaran kilka drobiazgów, które mogą ci się przydać. Weź wszystko, ale nie pozwól, by mój cenny Wiatr Mesicka wpadł w szpony tych... stworów!”.

Umieść 2 żetony skrzyń na Mapie B7-B zgodnie z poniższą ilustracją. Skrzynie te są bezpieczne, więc bohaterowie nie muszą rzucać kością pułapki, gdy będą je otwierać.



PODSTAWA LOCHU - 2

- **#36: Poproś go o pomoc w walce**

Zdając sobie sprawę, że kapitan nie jest bezbronny i jest zdolny do walki, namawiasz go, by pomógł ci dotrzeć do magazynu. „Myślałem, że nigdy nie zapytasz!” — rzuca. — „Sam nigdy nie próbowałbym szczęścia przeciwko takim liczbom. Ale jak to mówią: daj mi dźwignię, a popłynę gdziekolwiek!” — podsumowuje żartobliwie, choć wiesz, że nie są to właściwe słowa i kontekst tego powiedzenia.

Waż kartę **Neila Mesicka** z talii przygody i zastąp ten żeton interakcji żetonem NPC, który będzie go reprezentował. (Szczegóły dotyczące towarzyszy znajdziesz na stronie 15 **Instrukcji**). Jeśli była to pierwsza interakcja z tym żetonem, otrzymujesz również SKUPIENIE 2.

- **#37: Zapytaj, czy zna admirała Luccanora**

Czując zaciekawienie kpiącym tłumem, pytasz kapitana, czy zna admirała Luccanora i jego reputację. „Niech mnie kule biją! Przepłynąłem z nim wiele mórz! Jest dobrym człowiekiem, lojalnym wobec morza i swoich ludzi. Rozpoznałem zacumowanego nieopodal Seawinga, z żaglami w paski i nieprzyjazną twarzą. Ale nie uwierzę, że to Luccanor jest za to odpowiedzialny. Ktoś musiał ukraść jego statek”.

Zapisz status „**Poszukiwacz prawdy**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), za każdym razem, gdy usuwasz kostkę klątwy ze swojej planszy, rozpatrujesz także efekt: SAM, TARCZA 2.

- **#38: Otwórz arkę i zbadaj jej zawartość**

Z niecierpliwieniem czekając na niecną przyjemność, którą wyobrażasz sobie, że nastąpi, nie udaje ci się powstrzymać swojego zapału i od razu strącasz wieko. Jasne, szmaragdowe światło rozbłyśka, oślepiając cię niczym słońce i zmuszając cię do mrugania...

Jeśli któryś bohater posiada skutek „**Niepokonany**” w swoim dzienniku kampanii, przejdź do Interakcji #40. Jeśli żaden bohater go nie posiada, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

...ale nie wpadasz w gniew ani nie boisz się. Zamiast tego cieszysz się, gdy otacza cię to zepsute światło. Gdy tylko odzyskujesz wzrok, rzucaś okiem na dobrze strzeżony skarb: sześcian złożony z sześciu idealnie dopasowanych chromowanych płytek. Zielony blask sprawia, że widzisz go jasno i wyraźnie. Jego rdzeń, jak się domyślasz, płonie niczym zielonkawa pochodnia, ale zamiast emitować ciepło, jest zimny w dotyku.

Przywódca drużyny bierze kartę **Nasiona Ciemności** z talii przygody i używa jej tylnej strony (*Ziarna Ciemności nie można odwrócić przy użyciu Kosmicznego kamienia*). Jeśli któryś z bohaterów posiada skutek „**Upokorzony**” w swoim

dzienniku kampanii, musi go usunąć, a przywódca drużyny zapisuje w swoim dzienniku kampanii skutek „**Siewca wiatrów**” (*skutki są aktywne przez całą kampanię, chyba że jakiś inny efekt to zmieni*). Następnie przeczytaj „**Koniec przygody – Lepiej uciekaj**” na stronie 19.

- **#39: Zniszcz arkę i wszystko, co się w niej znajduje**

Decydując, że lepiej będzie ją zniszczyć niezależnie od tego, czym jest, przygotowujesz się do zadania pierwszego ciosu. Nagły błysk zielonego światła wybuchu jednak przez szczeliny w pokrywie, całkowicie cię oślepiając. Gdy tylko odzyskujesz wzrok, rzucaś okiem na dobrze strzeżony skarb: sześcian złożony z sześciu idealnie dopasowanych chromowanych płytek. Blask sprawia, że widzisz go jasno i wyraźnie. Jego rdzeń, jak się domyślasz, płonie niczym pochodnia, ale zamiast emitować ciepło, jest zimny w dotyku.

Przywódca drużyny bierze kartę **Nasiona Ciemności** z talii przygody i używa jej przedniej strony (*Ziarna Ciemności nie można odwrócić przy użyciu Kosmicznego kamienia*). Jeśli któryś z bohaterów posiada skutek „**Upokorzony**” lub „**Niepokonany**” w swoim dzienniku kampanii, musi go usunąć, a przywódca drużyny zapisuje w swoim dzienniku kampanii skutek „**Nieugięty**” (*skutki są aktywne przez całą kampanię, chyba że jakiś inny efekt to zmieni*). Następnie przeczytaj „**Koniec przygody – Lepiej uciekaj**” na stronie 19.

- **#40: Odczuwasz pokusę, ale jest w tobie cnota**

...aż nagle odzyskujesz zmysły i dostrzegasz, co się dzieje. Omamiły cię jakieś dziwne czary! Gdy tylko odzyskujesz wzrok, rzucaś okiem na dobrze strzeżony skarb: sześcian złożony z sześciu idealnie dopasowanych chromowanych płytek. Blask sprawia, że widzisz go jasno i wyraźnie. Jego rdzeń, jak się domyślasz, pulsuje niczym zielone, płonące serce, ale zamiast emitować ciepło, jest zimny w dotyku.

Przywódca drużyny bierze kartę **Nasiona Ciemności** z talii przygody i używa jej przedniej strony (*Ziarna Ciemności nie można odwrócić przy użyciu Kosmicznego kamienia*). Jeśli któryś z bohaterów posiada skutek „**Niepokonany**” w swoim dzienniku kampanii, musi go usunąć, a przywódca drużyny zapisuje w swoim dzienniku kampanii skutek „**Siewca wiatrów**” (*skutki są aktywne przez całą kampanię, chyba że jakiś inny efekt to zmieni*). Następnie przeczytaj „**Koniec przygody – Lepiej uciekaj**” na stronie 19.

- **#41: To miejsce się rozpada**

Gdy tylko stawiasz stopę na desce przed drzwiami, słyszysz głośny trzask i czujesz dreszcz przebiegający ci po kręgosłupie. Ziemia wokół ciebie zaczyna się zapadać...

Najpierw zastąp Mapę B6-F, którą właśnie umieszczono na planszy, Mapą B4-F (*teren z kołcami*). Następnie wykonaj

wyzwanie zręczności (zielone) o trudności 13. Każda kostka zręczności, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli któryś z bohaterów posiada status „**Patrz pod nogi**” w swoim dzienniku kampanii, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Szok sprawia, że nie reagujesz od razu, aż w końcu pochłania cię nawałnica połamane drewna, desek i drzazg. Leżąc na ziemi, z poobijanym i obolałym ciałem, zdajesz sobie sprawę, że sytuacja wymyka się spod kontroli... **Otrzymujesz 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia, ZNOKAUTOWANIE i KRWAWIENIE 2.** Następnie umieść swojego bohatera na wybranym przez siebie polu na Mapie B4-F (teren z kolcami). Na tym kończy się twoja tura. (KRWAWIENIE 2 wynika z przebywania na terenie z kolcami, więc nie bierz żetonu dwa razy).

SUKCES: Nawet w swoim rozkojarzeniu, udaje ci się przewidzieć nawałnicę połamane drewna, desek i drzazg, które w przeciwnym razie całkowicie by cię pochłonęły. Szok wyostrza twoje zmysły.

Otrzymujesz **SKUPIENIE 2**. Następnie umieść swojego bohatera na wybranym przez siebie polu na jednej z krawędzi Mapy C6-F, sąsiadującym z Mapą B4-F. Na tym kończy się twoja aktualna akcja ruchu lub efekt ruchu (jeśli dotyczy).

- **#42: Zaproponuj pomoc rannemu wojownikowi**

Z zaniepokojeniem pomagasz wojownikowi opatrzyć rany i recytujesz *Pokutę Zmierzchu* — proste, ale pogrzejające wersety, których uczy się poddanych Doktryny Zachodzącego Słońca podczas pierwszego Sakramentu...

Otrzymujesz **SKUPIENIE 2**. Następnie, jeśli na umiejętności zdejmowania kłutwy twojego powołania nie ma żadnej kostki, musisz umieścić tam jedną ze swoich dostępnych kostek akcji (nie liczy się to jako jedna z twoich akcji kostek). Jeśli nie możesz tego zrobić, interakcja się kończy i nie dzieje się nic szczególnego. W przeciwnym razie umieść 4 żetony TARCZY na tym żetonie interakcji. Można ich użyć do zablokowania obrażeń, które ta interakcja otrzymałaby od potwora. Następnie przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Rana jest głęboka, ale z twoją pomocą przeżyję. Bardzo ci dziękuję!” — mówi mężczyzna, podnosząc się. — „Muszę tylko odzyskać siły i trochę odpocząć”.

Zapisz status „**Medyk polowy**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), w ramach akcji kostki możesz: Wyczerp 1 kostkę akcji, sąsiadując ze znokautowanym bohaterem, aby usunąć z jego planszy kostkę urazów, którą właśnie otrzymał (ta akcja nie usuwa kostek urazów bohatera po odzyskaniu przez niego oddechu).

- **#43: Poproś go o pomoc w powstrzymaniu inwazji**

Czując, że nie jesteś w stanie zabezpieczyć tyłu wejść, przez które wrogowie mogliby dostać się do tego miejsca, prosisz

wojownika, by jeszcze raz podniósł swój miecz...

Jeśli któryś bohater posiada status „**Medyk polowy**” w swoim dzienniku kampanii, przejdź do Interakcji #48. Jeśli żaden bohater go nie posiada, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

...ale ze złamanym ciałem i duchem, jedyne co wojownik może zrobić, to spojrzeć na siebie z przerażeniem. „Gdybym miał na to siłę, nie leżałbym tutaj, czekając na śmierć” — odpowiada ostro, mierząc cię zimnym spojrzeniem i zmuszając cię do wycofania się.

Otrzymujesz **SKUPIENIE 2**. Jeśli któryś bohater posiada status „**Powitania**” w swoim dzienniku kampanii, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie. Jeśli żaden bohater go nie posiada, twoja interakcja się kończy i nie dzieje się nic szczególnego.

„Zaczekaj! Nie pomogę ci swoimi mięśniami, ale mogę ci powiedzieć, co wiem. Zatkaj sobie uszy woskiem. Pamiętaj o stworzeniu, o którym mówiłem? Jego krzyk? Podejrzewam, że ochroni cię to przed jego nikczemnym rykiem, pozostawiając tylko hałas, który sam w sobie jest bólem”.

Zapisz status „**Wosk**” w swoim dzienniku kampanii (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu).

- **#44: Stań pomiędzy nim a napastującym go stworzeniem**

Wiedząc, że wojownik jest w niebezpieczeństwie, rozglądasz się dookoła, przygotowując się na to, co za chwilę nastąpi...

Jeśli **Zasada specjalna — Potworny drapieźnik** z Drzwi 01 nie została jeszcze rozstrzygnięta, przejdź do Interakcji #47. Jeśli została już rozstrzygnięta lub na planszy nie ma potworów, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

...jednak choć walka wciąż szaleje w całym mieście, a napięcie jest wysokie, zdajesz sobie sprawę, że wojownik nie wydaje się być już zagrożony. Nie musisz się martwić o jego bezpieczeństwo.

Otrzymujesz **SKUPIENIE 2**.

- **#45: Zapytaj, czy może ci coś dać**

Choć wykazał się odwagą, wiesz, że wojownik nie da rady za tobą nadążyć. Bierzesz jego ciężar na swoje barki i pytasz, czy nie może dać ci czegoś, co mogłoby pomóc ci w walce. „Weź to. To jedyny skarb, jaki mam, ale oddałbym go bez wahania, jeśli miałoby to pomóc uratować Ignispyrę” — odpowiada, przekazując ci odznakę, którą dumnie nosił na swojej zbroi.

Weź kartę **Odznaka honoru** z talii przygody.

• **#46: Zapytaj, co tu się wydarzyło**

Wyjaśniasz, że jesteś ochotnikiem Doktryny Zachodzącego Słońca i pytasz wojownika, co tu się dzieje. „Inwazja! Wszystko zaczęło się pod koniec dnia, o złotej godzinie... Te... stwory... pojawiały się wszędzie, łapiąc nas z zaskoczenia. Ale nic nie może się równać z tym ryczącym stworzeniem, które opanowało plac Sanktuarium. Nie idź tam, bowiem znajdziesz tam jedynie głośną śmierć”.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i zapisujesz status „**Powitania**” w swoim dzienniku kampanii (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*).

• **#47: Stań przed rozwścieczonym Zgniłym Mięsem**

Była tam istota, którą już znasz. Aberracja gotowa, by odebrać kolejne życie w imieniu Ciemności. Chcąc ją zablokować, podnosisz broń z determinacją i starasz się przykuć jej uwagę. Odwraca do ciebie swój pokręcony łeb, jakby przyjmując rzucone przez siebie wyzwanie.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Dodatkowo, zastąp kartę **Zgniłe Mięso (wojownik)** na torze inicjatywy kartą **Zgniłe Mięso (weteran)** (*standardowe zachowanie*). **Zasada specjalna — Potworny drapieźnik** zostaje rozstrzygnięta, ale ten konkretny potwór, dopóki nie zostanie pokonany, będzie uważał cię za swój cel. Jeśli podążasz **Ścieżką siły**, zapisz również status „**Przeciwnik**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem, gdy otrzymasz 4 lub mniej punktów obrażeń od ataku (*poniesionych po rozpatrzeniu efektu BLOK*), rozpatrujesz: ODWET 2.

• **#48: Wojownik znów jest gotowy do walki**

Wojownik wstaje ze swojego niedosłatego łóża śmierci i patrzy na ciebie z wdzięcznością. „Przywracasz mi siłę i nadzieję, poszukiwaczu przygód. Moje dni walki jeszcze się nie skończyły! Powiedz mi, jak mogę ci pomóc?”

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Następnie wybierz: usuń 4 runy, które zostały umieszczone na planszy, i zwróć je do woreczka; lub usuń 1 potwora z planszy i uznaj go za pokonanego. Jeśli nie możesz wykonać żadnej z tych czynności, otwórz kolejne zamknięte drzwi (*jeśli wciąż takie istnieją*), a następnie wybierz jedną z opcji. Jeśli nie jesteś w stanie wykonać żadnego z tych zadań, nie dzieje się nic szczególnego.

• **#49: Zbesztaj kapłana za brak szacunku dla twoich staran o Ignispyrę**

Uważasz, że kapłan jest niewdzięczny i besztasz go, mówiąc, by bardziej szanował tych, którzy walczą za jego lud. „Z łaski Szóstki, wybac mi!” — błaga Drakon z zakłopotaniem. —

„Moja gadatliwość często jest źle odbierana, choć nie taki mam cel. Masz całą moją wdzięczność!”.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Dumny**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem, gdy zdrowie jakiegokolwiek bohatera spadnie do 0, bohater może wykonać wyzwanie sprawności (czerwone) o trudności 15. Każda kostka walki dystansowej, którą posiadają, daje premię +2 do rzutu. Jeśli mu się uda, rozpatruje efekt ODWET 10. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Smak żalu**” na stronie 23.

• **#50: Wyjaśnij, że jesteś tu, by znaleźć sposób na pokonanie Ciemności**

Wyjaśniasz kapłanowi, że oblężenie Ignispyry nie było jednorazową sytuacją. Daren jest w stanie wojny. Co gorsza, Koalicja kierowana przez Doktrynę Zachodzącego Słońca nie wie, jak pokonać tę potężną armię ani jej potężnego generała. Przybyliście tu, gdyż Tharmagar wierzy, że w tym Sanktuarium przechowywana jest niezbędna do tego wiedza.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Wytrwały**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem, gdy zdrowie jakiegokolwiek bohatera spadnie do 0, może on wykonać wyzwanie siły (żółte) o trudności 15. Każda kostka walki wręcz, którą posiada, daje premię +2 do rzutu. Jeśli mu się powiedzie, jego zdrowie spada zamiast tego do 1. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Smak żalu**” na stronie 23.

• **#51: Wyjaśnij, że jesteś tu, bo chcesz pomóc**

Tłumaczysz kapłanowi, że chcesz jedynie nieść pomoc tam, gdzie jest ona potrzebna. Ciemność pozostawiła na twojej duszy ranę, którą jesteś w stanie trzymać w ryzach tak długo, jak czujesz, że pomagasz innym uniknąć tego samego losu. Twoje misje doprowadziły cię aż tutaj. Poczucie, że komuś pomagasz, w zupełności ci wystarcza.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Pokorny**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem, gdy zdrowie jakiegokolwiek bohatera miałoby spaść do 0, inny bohater może wykonać wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 15. Każda kostka mądrości, którą posiada, daje premię +2 do rzutu. Jeśli mu się powiedzie, przekierowuje obrażenia, które znokautowałyby bohatera (*tych obrażeń nie można uniknąć ani na nie zareagować*). Jeśli grasz w trybie solo, możesz zamiast tego zapisać status „**Dumny**”, który został opisany w Interakcji #49. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Smak żalu**” na stronie 23.

- **#52: Zapytaj go, dlaczego czeka z zamknięciem bram Sanktuarium**

Uważasz, że niezbędnym jest poznanie intencji ludzi, z którymi wiążesz swoje losy, dlatego też pytasz go, czy nie lepiej byłoby zamknąć bramy najpierw. „Czekałem na odpowiednią okazję, by je zamknąć. Ale od rozpoczęcia inwazji ten plac nigdy nie był pusty... Aż do teraz” — odpowiada Drakon.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Praktyczny**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem, gdy jakikolwiek bohater miałby otrzymać atak, który zredukowałby jest zdrowie do 0, bohater ten w ramach reakcji (✓) może wykonać wyzwanie zręczności (zielone) o trudności 15. Każda kostka zręczności, którą posiadają, daje premię +2 do rzutu. Jeśli mu się powiedzie, rozpatruje efekt SKOK 2 i BLOKIJ WSZYSTKIE OBRAŻENIA. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Smak żalu**” na stronie 23.

- **#53: Weź hełm**

Będąc pod wrażeniem szczegółów tego pięknego dzieła, bierzesz hełm, by mu się lepiej przyjrzeć. Przedmiot jest zaskakująco lekki, ma miękkie, wyściełane wnętrze, ale z pewnością najbardziej przydatne wydają ci się schowane w środku eliksiry.

Dobieraj karty z talii skrzyń, aż wylosujesz dwa **Eleksiry**. Zatrzymaj te karty i wtasuj wszystkie pozostałe wylosowane karty z powrotem do talii.

- **#54: Weź inkrustowany klejnot**

Szmaragdowy blask, który zdaje się być mgławicą skrytą wewnątrz klejnotu, urzeka ci tak, że sięgasz po narzędzia złodziejskie i próbujesz usunąć klejnot.

Wykonaj wyzwanie sprawności (czerwone) o trudności 13. Każda kostka walki dystansowej, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką sprytu**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Drapiesz tu i ówdzie, ale klejnot jest zbyt dobrze osadzony w metalu. Z frustracji uderzasz piękny szmaragd ostrym czubkiem któregoś narzędzia. Klejnot pęka, zupełnie jakby był zrobiony z cukru. Sapiesz ze zdumienia i wkrótce tego żałujesz, gdy wdychasz szkodliwe opary, które wydobyły się z pustej przestrzeni.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i TRUCIZNA 4. Zapisz aurę „**Odurzony**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiadasz (*aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę*), za każdym razem, gdy wykonujesz akcję odnowienia, otrzymujesz TRUCIZNA 4.

SUKCES: Umieszczając narzędzia w odpowiednich miejscach, z odrobiną wysiłku wyciągasz klejnot z otworu. Jego kosmiczny

blask zapiera dech w piersiach. Gdy tylko na niego spojrzysz, szmaragdowa aura otacza twoje dłonie i czujesz, jak spływa na ciebie błogostawieństwo.

Weź kartę **Kosmiczny kamień #003** z talii przygody. Zapisz status „**Szmaragdowe błogostawieństwo**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), twoje ataki zakłęciami zyskują TRUCIZNA 2, a twoje ataki bronią zyskują: „Gdy wyrzucisz 16+: ten atak zyskuje TRUCIZNA 2”.

- **#55: Przeczytaj epigraf**

Myśląc, że mnogość run na zbroi jest czymś ciekawym, starasz się rozszyfrować epigraf, by zrozumieć, z czym masz do czynienia...

Wykonaj wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 11. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką mistyki**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Z trudem starasz się nadać sens symbolom, ale zdaje się, że są one zapisane w języku o wiele starszym niż tajemny dialekt i nie jesteś w stanie ich zrozumieć.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2.

SUKCES: Rozszyfrowując anagram, który uporządkował symbole runiczne, udaje ci się odczytać ich przesłanie. Jednym rozkazującym słowem aktywujesz zakłęcie. Nagle migotliwy błysk wypełnia sale niczym światło słoneczne, wypalając mgły jak płomień, który cię nie dotyka.

Usuń z planszy wszystkie kafelki Ciemności. **Zasada specjalna — Tłumiąca ciemność** zostaje rozstrzygnięta (*nie ma już żadnych efektów*). Ponadto wszystkie potwory w zasięgu 2 od tego żetonu interakcji otrzymują OPARZENIE 4.

- **#56: Weź miecz**

Jesteś pod wrażeniem finezyjnego wykonania tego ostrza. Bierzesz je, bo wiesz, bardzo przyda ci się ono w nadchodzących bitwach.

Weź kartę **Runiczne ostrze** z talii przygody.

- **#57: Weź tarczę**

Będąc pod wrażeniem sprytu tego, kto stworzył przedmiot tak wyrafinowany, masywny, a jednocześnie lekki, bierzesz tarczę i postanawiasz ją zatrzymać. Przyglądasz jej się spokojnie i utwierdzasz się w przekonaniu, że to istne dzieło sztuki!

Weź kartę **Runiczna tarcza** z talii przygody.

- **#58: Weź płaszcz**

Większość ludzi, patrząc na coś tak wspaniałego, nie mogłaby oderwać oczu od zbroi. Wiesz jednak, że niektóre tkaniny potrafią być znacznie cenniejsze od stali. Mając nadzieję, że tak jest i w tym przypadku, zdejmujesz piękny płaszcz zdobiący zbroję. Jesteś pod wrażeniem tego, jak miękki jest w dotyku. Co to za materiał?

Weź kartę **Runiczny płaszcz** z talii przygody.

- **#59: Spróbuj przemówić mu do rozsądku**

Czujesz rozżalenie i przerażenie, gdy przypomina ci się podobna sytuacja związana z twoim pierwszym starciem z Ciemnością. Próbujesz odwieść go od jego zamiarów, wierząc, że posiadasz ku temu odpowiednią wiedzę i argumenty. „Jeszcze tego nie rozumiesz?” — jest wszystkim, co mówi, nim rzuca się na twoją kostkę, nie pozostawiając ci żadnej alternatywy jak tylko z nim walczyć. Jeśli wciąż jest tym, za kogo go uważasz...

Przywódca drużyny zapisuje aurę „**Dobre intencje**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy używa efektu OCZYSZCZENIE na którymkolwiek z bohaterów, bohater ten może odnowić jedną kostkę akcji.

Następnie przywołaj **Dowódca - Czarnoksiężnik Lasse** o mocy dowódcy 2 + liczba graczy i zamień żeton wydarzenia specjalnego na reprezentującą go figurkę **Kultysty Cienia**. Gdy zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody – Utracone zaufanie**” na stronie 27.

- **#60: Spróbuj zabrać mu kostkę**

Nie wiedząc, czy chcesz pozbawić go broni, czy po prostu ukraść drugą kostkę dla siebie, rzucaś się na postać, próbując wyrwać kostkę z jego rąk...

Jeśli któryś bohater posiada skutek „**Siewca wiatrów**” w swoim dzienniku kampanii, przejdź do Interakcji #64. Jeśli żaden bohater go nie posiada, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Nie widzisz?” — drażni się, wrywając przedmiot z twojego uścisku, gdy tylko go chwytasz. — „Już należysz do nas!”. Pozwalając mu myśleć, że cię oszukał, wykorzystujesz jego brawurę, by zyskać przewagę w nadchodzącej walce.

Przywołaj **Dowódca - Czarnoksiężnik Lasse** o mocy dowódcy 2 + liczba graczy i zamień żeton wydarzenia specjalnego na reprezentującą go figurkę **Kultysty Cienia**. Następnie dowódca drużyny zyskuje SKUPIENIE 2 i natychmiast wykonuje do dwóch akcji kostek. Gdy zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody – Utracone zaufanie**” na stronie 27.

- **#61: Odłóż swoją kostkę**

Nie wiedząc, czy chcesz pozbawić go nowej broni, czy po prostu chronić swoją kostkę, próbujesz ją schować. Tharmagar wdycha z ulgą, widząc, że odzyskujesz rozum...

Jeśli któryś bohater posiada skutek „**Nieugięty**” w swoim dzienniku kampanii, przejdź do Interakcji #65. Jeśli żaden bohater go nie posiada, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Jak już mówiłem, to tylko opóźnianie tego, co nieuniknione” — podsumowuje postać i zaraz po tym cię atakuje. Wiesz, że to nastąpi i przewidujesz atak wroga, wykorzystując jego zaniedbanie...

Przywołaj **Dowódca - Czarnoksiężnik Lasse** o mocy dowódcy 1 + liczba graczy i zamień żeton wydarzenia specjalnego na reprezentującą go figurkę **Kultysty Cienia**. Następnie dowódca drużyny zyskuje SKUPIENIE 2 i natychmiast wykonuje do dwóch akcji kostek. Gdy zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody – Utracone zaufanie**” na stronie 27.

- **#62: Spróbuj go zabić**

Nie wiedząc, czy walczysz z Ciemnością, czy po prostu próbujesz zamordować właściciela czegoś, co chcesz złupić dla siebie, atakujesz postać, chwytając go za szyję i rozpoczynając bestialską walkę. Dwa artefakty spadają na ziemię, jakby oba były bezwartościowe. Tharmagar jednak wie lepiej. Obserwując tę scenę z odrętwieniem, zastanawia się, czy to szaleństwo nie jest przypadkiem dziełem tych dwóch kostek...

Przywódca drużyny wykonuje darmową akcję odnowienia. Sprawdź liczbę run pozostałych w woreczku. Jeśli jest w nim mniej niż siedem run, przejdź do interakcji #67. W przeciwnym wypadku ujawnij siedem run, jedna po drugiej. Traktuj każdą pomarańczową runę, jakby była żółtą. Za każdą ujawnioną w ten sposób runę, przywódca drużyny może wyczerpać jedną kostkę akcji pasującą do koloru tej runy, by zwrócić ją do woreczka, lub wziąć kostkę kłętwy, by zwrócić runę w kolorze, w którym nie posiada pasującej kostki akcji (na przykład szarą runę).

Jeśli przywódca drużyny zdoła zwrócić wszystkie runy, nie zostając przy tym pokonanym przez liczbę otrzymanych kostek kłętwy, przeczytaj Interakcję #66. W przeciwnym razie, jeśli zostałyby pokonany po wzięciu kolejnej kostki kłętwy, nie bierze jej i zamiast tego należy przeczytać Interakcję #67.

- **#63: Poproś Tharmagara o pomoc**

Nie wiedząc, co należy zrobić, prosisz swojego sojusznika o pomoc. Nawet jeśli jego zaufanie do ciebie zostało zachwiane, Tharmagar nie ignoruje twojego wezwania. „Porozmawiamy o tym później, przyjacielu” — mówi mędrzec, ale szybko

odwraca się w kierunku prawdziwego wroga, przygotowując się do walki, która za chwilę nastąpi.

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2 i odzyskuje Tharmagara, umieszczając jego żeton NPC na sąsiadującym ze sobą polu. Następnie przywołaj **Dowódcę - Czarnoksiężnik Lasse** o mocy dowódcy 1 + liczba graczy i zamień żeton wydarzenia specjalnego na reprezentującą go figurkę **Kultysty Cienia**. Gdy zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody – Utracone zaufanie**” na stronie 27.

- #64: Okazuje się, że w głębi duszy wiesz, czego chcesz...

„Nie widzisz?” — mówi drwięco, wrywając przedmiot z twojego uścisku, gdy tylko go chwytasz. — „Już należysz do nas!”. Zdajesz sobie sprawę, że cię oszukał. Czujesz dziwne uczucie w środku i z wściekłością przyjmujesz ofiarowany ci prezent. Wtem nieznaną przypiętą mocy przepływa przez twoje żyły, rzeźbiąc małe, czarne rzeki na twojej twarzy, domagając się użycia przedmiotu...

Przywódca drużyny zapisuje status „**Nadciągający huragan**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), na początku swojej tury rozpatruje efekt: SAM, KŁĄTWA 1. Zamiast umieszczać kostkę kłątwy w slocie umiejętności, trzyma ją tak, jakby była również kostką akcji. Może jej użyć w tej turze jako uniwersalnej kostki (*wciąż jednak liczy się do limitu kostek kłątwy, które może posiadać bohater*).

Następnie przywołaj **Dowódcę - Czarnoksiężnik Lasse** o mocy dowódcy 1 + liczba graczy i zamień żeton wydarzenia specjalnego na reprezentującą go figurkę **Kultysty Cienia**. Gdy zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody – Utracone zaufanie**” na stronie 27.

- #65: Postanawiasz, że nie dasz się dziś pokonać...

„Jak już mówiłem, to tylko opóźnianie tego, co nieuniknione” — podsumowuje postać i zaraz po tym cię atakuje. Nie pozwolisz, by twoja kostka wpadła w niepowołane ręce. Nie ma znaczenia, co może ci zrobić. Zrobisz wszystko, by stawić mu opór. Prawdę mówiąc, w tej chwili czujesz się... niezwykcieżony!

Przywódca drużyny zapisuje status „**Niezwykcieżony**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), w ramach pomniejszej akcji może: SAM, usunąć kostkę urazów, by następny atak bronią (*pojedynczy atak, nie cała akcja kostki*) lub atak zakłębem, który wykonuje w tej turze, zadać podwójne obrażenia.

Następnie przywołaj **Dowódcę - Czarnoksiężnik Lasse** o mocy dowódcy 1 + liczba graczy i zamień żeton wydarzenia specjalnego na reprezentującą go figurkę **Kultysty Cienia**. Gdy zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody – Utracone zaufanie**” na stronie 27.

- #66: Zmagając się z nim, zyskujesz przewagę...

Cała sala się trzęsie, ale ty i twój przeciwnik nie przejmujecie się tym, walcząc na śmierć i życie. W świetle wyczarowanym przez dwie kostki mędrzec zastyga w bezruchu i obserwuje, jak zyskujesz przewagę w walce i zadajesz ostateczny cios swoim sztyletem. Ciska, która po tym następuje, jest o wiele bardziej przerażająca niż poprzedzające ją stękania...

Przywódca drużyny zapisuje skutek „**Odrażający czyn**” w swoim dzienniku kampanii (*skutki pozostają aktywne przez całą kampanię, chyba że jakiś efekt to zmieni*). Następnie przeczytaj „**Koniec przygody – Utracone zaufanie**” na stronie 27.

- #67: Zmagając się z nim, zaczynasz przegrywać...

Cała sala się trzęsie, ale ty i twój przeciwnik nie przejmujecie się tym, walcząc na śmierć i życie. Nagle odsuwa się od ciebie, wstaje i przygotowuje się do kolejnego ataku, biorąc cię z zaskoczenia.

Przywołaj **Dowódcę - Czarnoksiężnik Lasse** o mocy dowódcy 2 + liczba graczy i zamień żeton wydarzenia specjalnego na reprezentującą go figurkę **Kultysty Cienia**. Gdy zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody – Utracone zaufanie**” na stronie 27.

- #68: Pociągnij za kościaną dźwignię

Choć nie wiesz, co może się stać, pociągasz za kościaną dźwignię i przygotowujesz się na konsekwencje...

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Następnie otwórz drzwi do pomieszczenia zawierającego pomarańczową runę i wykonaj instrukcje dotyczące rozstawienia. Jeśli na planszy znajdują się jeszcze inne zamknięte drzwi, rozstrzygnięcie to nie zmniejsza wartości żetonu interakcji.

- #69: Pociągnij za inkrustowaną klejnotami dźwignię

Choć obawiasz się tego, co może nastąpić, pociągasz za inkrustowaną klejnotami dźwignię i przygotowujesz się...

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Następnie otwórz drzwi do pomieszczenia zawierającego zieloną runę i wykonaj instrukcje dotyczące rozstawienia. Jeśli na planszy znajdują się jeszcze inne zamknięte drzwi, rozstrzygnięcie to nie zmniejsza wartości żetonu interakcji.

- **#70: Pociągnij za dźwignię z czaszką**

Choć boisz się tego, co będzie dalej, pociągasz za dźwignię z czaszką i przygotowujesz się...

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Następnie otwórz drzwi do pomieszczenia zawierającego szarą runę i wykonaj instrukcje dotyczące rozstawienia. Jeśli na planszy znajdują się jeszcze inne zamknięte drzwi, rozstrzygnięcie to nie zmniejsza wartości żetonu interakcji.

- **#71: Pociągnij za drewnianą dźwignię**

Ignorując niepokój, jaki odczuwasz, pociągasz za drewnianą dźwignię i zacieśniasz chwyt wokół broni, czekając na to, co się wydarzy...

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Następnie otwórz drzwi do pomieszczenia zawierającego czerwoną runę i wykonaj instrukcje dotyczące rozstawienia. Jeśli na planszy znajdują się jeszcze inne zamknięte drzwi, rozstrzygnięcie to nie zmniejsza wartości żetonu interakcji.

- **#72: Przedstaw się jako przyjaciel**

Cieszysz się, że widzisz przyjazną twarz po tak długim czasie spędzonym pod ziemią. Przedstawiasz się jako ochotnik gotowy, by pomóc w walce z Ciemnością. „Więc to tak mówi się na pełzające coś? To właśnie przed tym uciekałem, zanim utknąłem tutaj. Zdaje się, że was spotkał ten sam los. Skoro dzielimy to samo nieszczęście, może moglibyśmy sobie pomóc nawzajem?” — mówi mężczyzna, ale Tharmagar mu przerywa: „Strzeż się, przyjacielu. Ten człowiek to złodziej grobów. Z pewnością bardziej martwi się o swoją kieszeń niż o mnie i o ciebie”.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Przyjazne podejście**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem, gdy którykolwiek bohater rozpatruje efekt ze słowem kluczowym „SAM”, może wybrać inną postać, która z nim sąsiaduje, jako cel efektu.

Następnie stajesz 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.

- **#76 – Zaproponuj, by poszedł z tobą**

- **#77 – Wskaż mu drogę**

- **#73: Zażądaj, by przedstawił się pierwszy**

Nie chcę mówić pierwszy, rzucasz pytanie z powrotem do mężczyzny, który również decyduje się milczeć. „Skoro jesteś w impasie, mam propozycję. Pozwolisz mi przejść do tuneli, z

których przysłiszcie, a w zamian dam ci to jako rekompensatę za wszelkie nieporozumienia pomiędzy nami. Co ty na to?” — proponuje poszukiwacz przygód, kładąc torbę na podłozie. — „Radzę jednak nie podążać ścieżką, którą przyszedłem. W cieniu czają się dziwne istoty... MORDERCZE istoty”.

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2 i dobiera dwie karty skrzyń. Natychmiast rozdziela je wśród członków drużyny według własnego uznania. Każdy bohater może użyć dowolnego ze swoich przedmiotów jednokrotnego użytku, aby zrobić miejsce na nowe przedmioty, jeśli jest to konieczne.

- **#74: Zapytaj go o to miejsce**

Korzystając z okazji, pytasz mężczyznę o to miejsce. „Zgubiliście się, prawda? Jesteśmy w miejscu zwanym Mrowiskiem. To setki sal rozpościerających się we wnętrzościach Gór Ragnar” — odpowiada, dzieląc się swoją wiedzą. „Wygłąda na to, że potrzebujesz przewodnika... Czy ktoś z moimi zdolnościami mógłby ci się przydać?” — proponuje. Jednak Tharmagar przerywa: „Strzeż się, przyjacielu. Ten człowiek to złodziej grobów. Z pewnością bardziej martwi się o swoją kieszeń niż o mnie i o ciebie”.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Współpraca**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem gdy bohater przeszukuje skrzynię, może dobrać jedną dodatkową kartę i wybrać jedną z nich. Drugą kartę musi wtasować z powrotem do talii.

Następnie stajesz 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.

- **#76 – Zaproponuj, by poszedł z tobą**

- **#77 – Wskaż mu drogę**

- **#75: Zapytaj, co „przedsiębiorca” robi w takim miejscu**

Z zaintrygowaniem pytasz mężczyznę, co tu robi. „Nic takiego. Szukam relikwii, których nikt nie chce, ale które mogą mieć jakąś wartość dla odpowiednich osób...” — odpowiada, jednak Tharmagar ostro mu przerywa: „Rabujesz groby”. To wystarczy, by zdał sobie sprawę, że nie jest mile widziany. „Eee... Zdaje się, że źle zaczęliśmy naszą znajomość. Może mógłbym zrobić coś, żeby uniknąć nieporozumień?” — proponuje przestraszony.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Podejrzliwy**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), wszystkie skrzynie uznawane są za bezpieczne. Przeszukując je, bohaterowie nie muszą rzucać kością pułapki.

Następnie stajesz 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.

#77 – Wskaż mu drogę

#78 – Zastrasz go, by oddał ci znalezione relikwie

- **#76: Zaproponuj, by poszedł z tobą**

Złodziej grobów czy nie, ten człowiek wie, jak sobie poradzić w tym miejscu. Ponieważ darowanemu koniowi nie patrzy się w zęby, prosisz go o pomoc w znalezieniu wyjścia. „Wspaniale! Nazywam się Simon Klubischa! Te drzwi prowadzą do wyjścia. Chodź, pokażę ci...”

Weź kartę **Simona Klubischa** i umieść żeton NPC, który będzie go reprezentował, na sąsiadującym z tobą polu (*szczegóły dotyczące towarzyszy znajdziesz na stronie 15 Instrukcji*). Simon jest przywiązany do bohatera wybranego przez przywódcę drużyny.

- **#77: Wskaż mu drogę**

Sugerujesz mężczyźnie, by poszedł tunelem, z którego przysłiszcie, gdyż ktoś tak inteligentny jak on powinien tam sobie poradzić. „Cóż, nie chcę żadnych kłopotów. Jeśli tak wolisz, niech będzie... Bawcie się dobrze, przyjaciele, i pamiętajcie: strzeżcie się pęzaczy!”

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2.

- **#78: Zastrasz go, by oddał ci znalezione relikwie**

Chcesz ukarać złodzieja za rabowanie grobów i żądasz, by zwrócił ci wszystkie znalezione skarby w zamian za bezpieczne przejście do tunelu, z którego przysłiszcie...

Przywódca drużyny wykonuje wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 17. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli któryś z bohaterów posiada skutek „**Siewca wiatrów**” w swoim dzienniku kampanii, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: *Osaczony niczym bestia, złodziej „pokazuje pazury” i rzuca się na ciebie ze sztyletem w dłoni. Siłujecie się na podłodze. Prerażony Tharmagar obserwuje śmiertelną walkę, a Ciemność wylewa się z pęknięć w ścianach, suficie i podłodze, przyciągnięta tym makabrycznym widowiskiem...*

Zwróć wszystkie runy znajdujące się na torze inicjatywy do woreczka.

Następnie przywódca drużyny ujawnia dziesięć run z woreczka (*traktuj każdą pomarańczową runę, jakby była żółtą*). Za każdą ujawnioną w ten sposób runę, przywódca

drużyny musi wyczerpać jedną kostkę akcji pasującą do koloru tej runy, by zwrócić ją do woreczka, lub wziąć kostkę kłątwy, by zwrócić runę w kolorze, w którym nie posiada pasującej kostki akcji (*na przykład szarą runę*).

Jeśli przywódca drużyny zdoła zwrócić wszystkie runy, nie zostając przy tym pokonanym przez liczbę otrzymanych kostek kłątwy, przeczytaj Interakcję #79. W przeciwnym razie, jeśli zostałby pokonany po wzięciu kolejnej kostki kłątwy, nie bierze jej i zamiast tego należy przeczytać poniższe rozstrzygnięcie:

Gdy przedstawienie prawie się kończy, źle dla ciebie, mędrzec w ostatniej chwili interweniuje i ratuje cię przed śmiercią, wrzucając mężczyznę do tworzącego się wokół czarnego basenu. Dysząc, patrzysz jak Ciemność połyka twojego bezbronnego wroga, gdy on wyje z rozpacz.

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2. Zamień Mapę C9-B na Mapę C2-F. Następnie odwróć kartę **Tharmagara** i używaj strony OBURZONY. Wylosuj 30 run, ale nie umieszczaj na planszy odpowiadających im kafelków Ciemności.

SUKCES: *Złodziej grobów nie jest zbyt chętny, by spełnić twoją prośbę. Ale gdy powtarzasz prośbę tonem tak mocnym, że twój głos odbija się echem po pomieszczeniu, zmienia zdanie. Z rękami w górze na znak rozejmu, kładzie na podłodze wszystkie znalezione skarby i wychodzi przejściem, którym przysłiszcie.*

Przywódca drużyny bierze kartę **Miecz krasnoludzkiego króla** z talii przygody i dobiera dwie karty skrzyń. Natychmiast rozdziela je wśród członków drużyny według własnego uznania. Każdy bohater może użyć dowolnego ze swoich przedmiotów jednokrotnego użytku, aby zrobić miejsce na nowe przedmioty, jeśli jest to konieczne.

- **#79: Walka była ciężka, ale odnosisz zwycięstwo**

Sapiąc i zgrzytając zębami, zadajesz ciosy i obrywasz od złodzieja, aż w końcu udaje ci się go obezwładnić i wyrwać mu sztylet z dłoni. Twoje intencje są jasne, ale Tharmagar ci przerywa: „Nie! Nie w ten sposób! Nie możemy tak postępować! Nie jesteśmy tacy!” — mówi, chwytając cię drżącymi rękami...

Wylosuj 30 run, ale nie umieszczaj na planszy odpowiadających im kafelków Ciemności. Następnie stajesz 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.

- **#80 – Zadaj śmiertelny cios**
- **#81 – Pozwól mężczyźnie uciec**

- **#80: Zadaj śmiertelny cios**

Ignorując błagania Tharmagara, zadajesz ostateczny cios. Robiąc to, czujesz dziwną radość. I właśnie z tego powodu

Tharmagar odskakuje od ciebie oszołomiony. „Dlaczego to robisz?” — pyta sam siebie, obawiając się odpowiedzi, której szuka w twoim zadowolonym spojrzeniu, choć wcale nie chce jej znać.

Odwróć kartę **Tharmagara** i używaj strony **OBURZONY**.

Przywódca drużyny zapisuje skutek „**Odrażający czyn**” (jeśli jeszcze go nie posiada) oraz aurę „**Mordercze zamiary**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy zabije atakiem (zakłębieniem lub bronią), otrzymuje: **SAM, SKUPIENIE 1**.

- **#81: Pozwól mężczyźnie uciec**

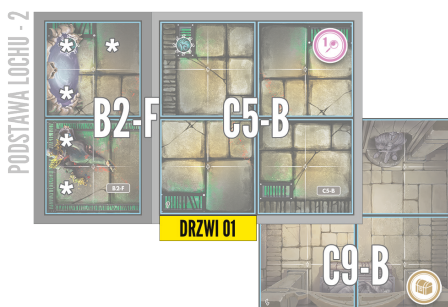
Ulegając błaganiom Tharmagara, zdajesz sobie sprawę ze swojego okrucieństwa. Z zawstydzeniem pozwalasz, by sztylet wypadł ci z ręki i schodzisz z mężczyzny. Złodziej wstaje bez słowa i czym prędzej ucieka. „Też jestem wyczerpany, przyjacielu. Ale nigdy nie możemy zapomnieć o tym, że jesteśmy tu, by ratować ludzi, a nie po to, by karać wrogów” — pociesza cię, uspokajając twoją wewnętrzną bestię.

Przywódca drużyny zapisuje aurę „**Czyste sumienie**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy zabije atakiem (zakłębieniem lub bronią), otrzymuje: **SAM, OCZYSZCZENIE 1**.

- **#82: Przyjrzyj się żelaznym wrotom**

„Zbudował mnie ród Lakin i będzie tak, jeszcze na długo przed śmiercią mojego pana: Żadna siła nie zdoła mnie poruszyć poza moją własną” — czyta Tharmagar, tłumacząc runy wyryte wokół wysokich wrot. „Czarna płyta. Bez klucza nie otworzymy tych drzwi. Możemy jedynie zawrócić tam, skąd przyszedł złodziej” — kończy ze smutkiem.

Otrzymujesz **SKUPIENIE 2**. Następnie umieść **Drzwi 01** w miejscu oznaczonym na poniższej ilustracji:



- **#83: Zapytaj, czy może dać ci coś, co mogłoby ci pomóc**

Bardziej martwisz się własną walką, więc pytasz mężczyznę, czy mógłby podzielić się czymś, co mogłoby ci pomóc. „Już myślisz o oskubaniu mojego trupa jak sępa, prawda? Nie dam ci tej przyjemności. Jedyne skarby, jakie znalazłem, zostały skradzione przez tego samego człowieka, który zostawił mnie na śmierć w tym miejscu: Simona Klibischa” — mówi z pogardą.

Jeśli **Simon Klibisch** podąża za którymś bohaterem, przejdź do interakcji #87. W przeciwnym razie przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

Przez chwilę myślisz, że ma gorączkę, która powoduje halucynacje.

Otrzymujesz **SKUPIENIE 2**.

- **#84: Zapytaj, co tutaj robi**

Zastanawiając się nad tym dziwnym zbiegiem okoliczności, pytasz mężczyznę, co robi w takim miejscu. „My — mój partner Simon Klibisch i ja — badaliśmy nowe korytarze Mrowiska, które się otworzyły, kiedy te... stworzy nas dopadły. Ten drań uciekł i mnie zostawił! Ledwo uszedłem z życiem” — opowiada, zbierając oddech, którego zdaje się mu brakować.

Jeśli **Simon Klibisch** podąża za którymś bohaterem, przejdź do interakcji #87. W przeciwnym razie przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Kto by pomyślał... Kolejny złodziej grobów” — mruczy Tharmagar. „Jeśli to jakaś pociecha, poszukiwaczu przygód, wiedz, że nie będziesz miał już żadnych kłopotów z Simonem”.

Otrzymujesz **SKUPIENIE 2**.

- **#85: Zbadaj rany mężczyzny**

Badasz rany mężczyzny, chcąc zapobiec jego śmierci. Ku swojemu zdumieniu, odkrywasz liczne otarcia, poważne rany, a nawet połamane kości. Jakim cudem ten człowiek jeszcze żyje? Zadajesz sobie pytanie, nie wiedząc, od czego zacząć...

Jeśli posiadasz jakąś dostępną umiejętność, zdolność klasową lub przedmiot jednokrotnego użytku, który pozwala na przesunięcie lub usunięcie kostki urazów, możesz użyć ich tak, jakby to ten żeton interakcji otrzymał obrażenia (jeśli twoja zdolność każe ci przesunąć kostkę urazów na swoją planszę, musisz ją przesunąć). Jeśli posiadasz taką umiejętność, przeczytaj interakcję #89. W przeciwnym razie, jeśli nie masz środków pozwalających na manipulowanie kostkami urazów, których możesz użyć w tej chwili, lub też jeśli nie chcesz tego robić, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

Niestety okazuje się, że jego rany przerastają twoje umiejętności lecznicze i jedyne, co możesz zrobić, to skierować zrezygnowane spojrzenie na Tharmagara, przypieczętowując jego los.

Otrzymujesz **SKUPIENIE 2**.

- **#86: Powiedz mu, żeby wstał i się bronił**

Wiesz, że jeśli nie będzie walczył, to będzie koniec, namawiasz więc mężczyznę, by się bronił. Jednak gdy tylko podnosi broń, atakuje go klujący ból, który rzuca go na kolana. Krzycząc w agonii, poszukiwacz przygód chwyta się za ranny brzuch, a spod jego ubrania wylewa się gęsta, ciemna krew. Czy to mogą być narodziny nowej istoty Ciemności?

Stoisz przed dylematem: Wybierz jedną opcję i przejdź do jej rozstrzygnięcia.

- **#90 – Zakończ jego cierpienia**
- **#91 – Spróbuj uleczyć mężczyznę**

- **#87: Tak się składa, że Simon jest tutaj**

Słyszac to imię, ty i Tharmagar natychmiast odwracacie się w kierunku Simona w samą porę, by zobaczyć przerażenie, jakie ogarnia twarz mężczyzny. „Zaraz, zaraz! Widziałem, jak Johan został wciągnięty do tej dziwnej smoty! Myślałem, że nie przeżyje!” — wyjaśnia złodziej, ale ty i mędrzec jesteście zbyt ostrożni.

Stoisz przed dylematem: Wybierz jedną opcję i przejdź do jej rozstrzygnięcia.

- **#92 – Wyrzuć Simona ze swojej drużyny**
- **#88 – Rozładuj sytuację, masz zbyt wiele problemów**

- **#88: Rozładuj sytuację, masz zbyt wiele problemów**

Wiedząc, że to nieodpowiedni czas na kłótnie, wolisz rozładować sytuację. Besztasz ich obu i namawiasz, by skupili się na wyjściu stąd w jednym kawałku. Jednak mężczyzna jest zaślepiony wściekłością i zależy mu tylko na zemście. „Simon, ty szumowino! Zapłacisz za to!” — grzmi, ale ty widzisz jedynie jego ranę, z której leje się gęsta, ciemna krew. Robi tylko jeden krok, nim jego wnętrzności i kości wylatują w powietrze, a Ciemność wybuchą z jego rany, przejmując kontrolę nad ciałem mężczyzny.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Następnie zamień ten żeton interakcji na **Dowódcę** o mocy 1 + liczba graczy. Obiera Simona za swój cel główny (nie dotyczy to jego kart ataku, a jedynie normalnej aktywacji), dopóki nie zostanie on pokonany.

- **#89: Musisz wypróbować jeszcze jedną rzecz**

Kieruje tobą proste pragnienie uratowania człowieka. Aby to zrobić, wykorzystujesz wszystkie środki, jakie masz w zasięgu ręki. Leczenie jest agresywne, a twój pacjent

walczy gwałtownie, pocąc się cuchnącą czernią. „Dziękuję, nieznajomy...” — wyjękuje. — „Nie uda ci się ocalić mojego życia, ale ratujesz moją duszę”. Z ostatnim tchnieniem, w geście wdzięczności wręcza ci medalion, który nosił nad sercem.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i bierzesz kartę **Złoty medal** z talii przygody. Następnie usuń ten żeton interakcji.

- **#90: Zakończ jego cierpienia**

Ubolewając nad tragicznym losem mężczyzny, ale nie chcąc ryzykować, podejmujesz trudną decyzję w obawie przed tym, że wyłoni się z niego istota Ciemności. I tak, nie odczuwając żadnej dumy czy radości ze swojego czynu, zadajesz miłosierny cios, który kończy męki tego człowieka.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i usuwasz ten żeton interakcji. Jeśli jakkolwiek bohater posiada aurę „**Mordercze zamiary**” w swoim dzienniku kampanii, usuwa ją, a ty zapisujesz aurę „**Żądza krwi**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiadasz (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy zabijasz potwora w swojej turze: Po rozstrzygnięciu bieżącej akcji możesz wykonać dodatkową akcję kostki. Tę zdolność można aktywować tylko raz na turę.

- **#91: Spróbuj uleczyć mężczyznę**

Przypominasz sobie całą swoją wiedzę leczniczą i recytujesz modlitwy tak szybko, jak tylko potrafisz. Jednak jego rany są zbyt liczne, by twoje wysiłki były owocne. Wyrzucając w powietrze krew, wnętrzności i kości, z jego ciała wylaniają się czarne macki i przejmują kontrolę nad jego ciałem.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Następnie zamień ten żeton interakcji na **Szary potwór: Zgniłe Mięso (weteran)**.

- **#92: Wyrzuć Simona ze swojej drużyny**

Gdy odkrywasz, że Simon zostawił przyjaciela na pastwę losu, wiesz już, że nie można mu ufać, każesz mu więc podążyć własną ścieżką. Podejrzliwie przygląda się tobie i Tharmagarowi, rozważając swoje opcje. „Cóż, nie chcę żadnych kłopotów. Jeśli tak wolisz, niech będzie. Żegnajcie, przyjaciele” — mówi i posłusznie spełnia twoją prośbę.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i zapisujesz status „**Uczciwie i sprawiedliwie**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), zadajesz trafienie krytyczne, gdy tylko wyrzucisz 4 lub 16 na kości k20.

- **#93: Poproś go o pomoc w walce z następną falą potworów**

Czując zmęczenie niekończącymi się walkami, prosisz go o pomoc w uporaniu się z kolejną falą wrogów. Krasnoludzki król zgadza się skinieniem swojej upiornej głowy. Staje na gruzach mostu i wydaje z siebie potężny ryk, sprawiając, że jego widmowa sylwetka znów staje się ciałem. „Ruszajcie, moi współtowarzysze! Ruszajcie dalej i pamiętajcie o mojej ostatniej walce!”.

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2. Usuń Most BR2-B, Mapy C2-F, C5-B i B2-F oraz pustą teraz Podstawę lochu 02 wraz z wszelkimi potworami, które się na nich znajdują. Uznaj te potwory za pokonane.

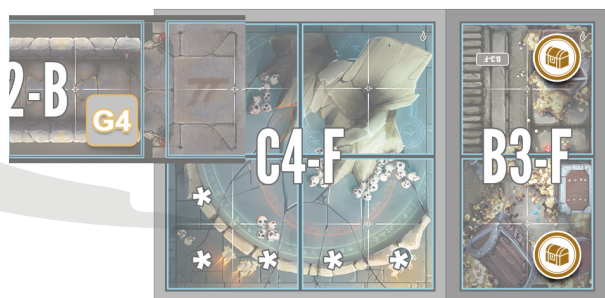
- **#94: Poproś o przejście przez drzwi z jego nazwiskiem**

Prosisz krasnoludzkiego króla, by pozwolił ci przejść przez żelazne wrota, na których widnieje jego nazwisko rodowe. „Zapomniane Sale Xereth to nie ścieżki, moi współtowarzysze, ale los. Taki, którego lepiej unikać. Poza tym, nawet gdybym chciał, nie mogę teraz otworzyć drzwi” — mówi, zwracając się do ciebie.

Jeśli któryś z bohaterów posiada **Miecz krasnoludzkiego króla (przechowywany w sakwie lub wyposażony)**, przeczytaj Interakcję #97. W przeciwnym razie przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Mój najdroższy i najcenniejszy skarb. Miecz, który jest symbolem mojego królewskiego urodzenia, został mi skradziony tuż przed twoim przybyciem. Właśnie dlatego się obudziłem. To jedyny klucz, który może otworzyć te wrota” — wyjaśnia, a ty i Tharmagar natychmiast łączycie w głowach kropki: złodziej grobów! „Jednak nie rozczaruję cię. Choć nie mogę ci pomóc z drzwiami, to przynajmniej dam ci coś z mojego królewskiego skarbu...”.

Umieść 2 żetony skrzyń na Mapie B3-F zgodnie z poniższą ilustracją. Skrzynie te są bezpieczne, więc bohaterowie nie muszą rzucać kością pułapki, gdy będą je otwierać.



PODSTAWA LOCHU - 2

- **#95: Zapytaj go o najcenniejszy skarb, o którym wspomniał**

Z ciekawości pytasz krasnoludzkiego króla, czym był „najcenniejszy skarb”. „Cóż to może być innego, jeśli nie miecz moich przodków, przekazywany z ojca na syna od początków mojej dynastii?” — wyjaśnia, zwracając całą swoją uwagę na ciebie.

Jeśli któryś z bohaterów posiada **Miecz krasnoludzkiego króla (przechowywany w sakwie lub wyposażony)**, przeczytaj Interakcję #97. W przeciwnym razie przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„I tak jak mi go skradziono, tak i ja obudziłem się ze snu. Wiem, że wciąż tam jest, ale po naszej rozmowie obawiam się, że nie będę już w stanie go odzyskać” — podsumowuje Lakin, wyciągając błyszczący przedmiot z za swojego tronu. „To jego pochwa. Prawdziwe dzieło sztuki mojego ludu i cenny artefakt sam w sobie”.

Bohater wybrany przez przywódcę drużyny bierze kartę **Pochwa Króla Pod Górą** z talii przygody.

- **#96: Zapytaj, czy ma jakieś wyposażenie, którym może się podzielić**

Nie chcąc tracić czasu ani nadużywać hojnej gościnności krasnoludzkiego króla, prosisz go o cokolwiek, co mogłoby ci się przydać w dalszej podróży. „Zrobię wszystko, co w mojej mocy, żeby wam pomóc, przyjaciele. Szybko. Weźcie, co tylko potrzebujecie i przygotujcie się: walka będzie ciężka!”.

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2, a następnie przeszukuje talię skrzyń, wybiera jedną kartę i daje ją dowolnemu bohaterowi w drużynie.

- **#97: Bohater posiada miecz krasnoludzkiego króla**

...ale duch nie odrywa wzroku od pięknego miecza, który jest w twoim posiadaniu. „Zaraz... To mój miecz, jestem pewien! Skąd go masz? Nie mów mi, że...” — zastanawia się, ale szybko wyjaśniasz nieporozumienie. Nie ukradliście miecza. A przynajmniej nie od niego.

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.

- **#98 – Zaproponuj, że oddasz mu miecz**
- **#99 – Udawaj, że nie rozumiesz i zatrzymaj miecz**

- **#98: Zaproponuj, że oddasz mu miecz**

Znalazłszy prawdziwego właściciela, proponujesz oddać miecz krasnoludzkiemu królowi. „Zaszczycasz mnie, przyjacielu. Bardzo ci dziękuję. Jednak gdybym wziął go teraz, moja dusza znów zapadłaby w drzemkę, a ja mam jeszcze ostatnią bitwę do stoczenia. Zatrzymaj go. Będę szczęśliwy wiedząc, że jest w dobrych rękach!”

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2 i zapisuje status „**Honorowy gest**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), za każdym razem, gdy wykonuje akcję odnowienia, otrzymuje SKUPIENIE 1.

- **#99: Udawaj, że nie rozumiesz i zatrzymaj miecz**

„Niemniej jednak, miecz nie ma już dla mnie znaczenia, przyjacielu. Potrzebowałem go, by wrócić do odpoczynku, ale czeka mnie jeszcze jedna bitwa do stoczenia. Zatrzymaj go. Będę szczęśliwy wiedząc, że jest w dobrych rękach!”

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2 i zapisuje status „**Zgrywanie głupka**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), nie otrzymuje kostek kłątwy, gdy wykonuje akcję odnowienia.

- **#100: Zagroź mężczyźnie i zażądaj, żeby się przedstawił**

Grozisz mężczyźnie, domagając się szacunku należnemu takiemu zaprawionemu w bojach poszukiwaczowi przygód jak ty. Nie wysłuchując cię nawet do końca, łucznik strzela do ciebie i trafia w twoją klatkę piersiową. Następnie uwalnia zepsute Ciemnością, tajemnicze moce, a jego ciało ogarnia szmaragdowy płomień, który płonie nie powodując bólu...

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2 i 4 punkty obrażeń (do uniknięcia). Dodatkowo, jeśli podaży **Ścieżką siły**, otrzymuje również TARCZA 4 LUB odzyskuje całe swoje zdrowie.

Następnie przywołaj dowódcę **Jima Volina** o mocy 3 + liczba graczy (dobierz również odpowiednią liczbę kart ataku dowódcy). Zamień żeton interakcji na figurkę **Szkielekowego łuczніка**, który będzie go reprezentował. Gdy upadły strażnik zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Przeklęta bransoleta**” na stronie 39.

- **#101: Przedstawcie się jako ochotnicy Doktryny**

Pokazujesz mu swoją odznakę i wyjaśniasz swoje powiązania z Tharmagarem. „Zdaje mi się jednak, że jesteście trochę daleko od drogi do Valaraj, nieprawdaż?” — pyta łucznik,

przyglądając się odznace. „Do moich obowiązków należy powstrzymywanie ciekawskich od wejścia i uniemożliwienie potworom wyjścia, a nie na odwrót. Możesz zatem iść dalej z moim błogosławieństwem” — kontynuuje, szepcząc modlitwę.

Przywódca drużyny zapisuje aurę „**Błogosławieństwo strażnika**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy któryś z bohaterów wyczerpuje kostkę akcji na jakikolwiek efekt inny niż ZMĘCZENIE (np. by zyskać dodatkową akcję ruchu w turze), otrzymuje również TARCZA 2. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — To jeszcze nie koniec**” na stronie 39.

- **#102: Powiedzcie, że jesteście pod opieką krasnoludzkiego króla**

Przedstawiacie się jako zagubieni poszukiwacze przygód, którzy po długiej podróży i wielu bitwach napotkały krasnoludzkiego króla, Jamesa Lakina, i zostali przez niego skierowani w tym kierunku. „Patriarcha? Spotkaliście go?” — mężczyzna zniża swój ukłon i zmienia ton wypowiedzi. Przysięgasz, że widzisz nawet mały uśmiech. „Proszę, pomóż mi go odnaleźć! Tylko on może mi pomóc!”

Jeśli któryś z bohaterów posiada **Miecz krasnoludzkiego króla** (przechowywany w sakwie lub wyposażony), przeczytaj Interakcję #103. W przeciwnym razie przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

Z żalem wyjaśniasz łucznikowi, że patriarcha jest teraz poza zasięgiem, bo ścieżki, którymi przyszlście, są zasypane. Informacja ta sprawia, że mężczyzna ponownie się marszczy. „Obawiam się, że w takim razie nie ma już dla mnie ratunku” — mówi mężczyzna z żalem. „Zresztą dla ciebie to nie ma znaczenia. Do moich obowiązków należy powstrzymywanie ciekawskich od wejścia i uniemożliwienie potworom wyjścia, a nie na odwrót. Możesz zatem iść dalej w pokoju” — kontynuuje, schodząc ci z drogi.

Przywódca drużyny zapisuje aurę „**Szczerze błogosławieństwo**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy któryś z bohaterów wyczerpuje kostkę akcji na efekt inny niż ZMĘCZENIE (np. by zyskać dodatkową akcję ruchu w turze), otrzymuje również SKUPIENIE 1. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — To jeszcze nie koniec**” na stronie 39.

- **#103: Okazuje się, że posiadasz symbol władzy krasnoludzkiego króla...**

Wyjaśniasz łucznikowi, że patriarcha jest teraz nieosiągalny, ale całe szczęście majestat Króla Pod Górą jest w twoich rękach. „Naprawdę? Jeśli trzymasz miecz króla, posiadasz też moc, by zdjąć kłatwę, która zrujnowała moje życie!” — wyjaśnia z nadzieją. „Muszę cię jednak ostrzec. Moja wolność ma swoją cenę. Przekleństwo, które zdejmiesz ze mnie,

spadnie na ciebie. Pomału, wraz z upływem pór roku, twoje ciało zacznie odrzucać światło i nie minie wiele czasu, gdy zaczniesz szukać schronienia pod ziemią, by przed nim uciec, tak jak ja to zrobiłem” — kończy ze smutkiem.

Stoisz przed dylematem: Gracz, który posiada **Miecz krasnoludzkiego króla**, musi wybrać opcję i przejść do jej rozstrzygnięcia.

- #104 – Zaakceptuj konsekwencje i złam klątwę
- #105 – Wyraż współczucie, ale nie przełamuj klątwy

- #104: Zaakceptuj konsekwencje i złam klątwę

Z oczami pełnymi łez łucznicz przedstawia się jako Jim Volin i w podzięcie pada na kolana. Recytujesz słowa, których cię uczy, wyciągasz miecz w jego stronę i ze zdziwieniem obserwujesz, jak jego ciało ogarnia szmaragdowy płomień. Ze zdziwieniem odkrywasz, że ogień ten nie czyni mu krzywdy...

Gracz, który posiada **Miecz krasnoludzkiego króla** zapisuje skutek „**łamacz klątw**” w swoim dzienniku kampanii (skutki pozostają aktywne przez całą kampanię, chyba że jakiś efekt to zmieni). Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Przeklęta bransoleta**” na stronie 39.

- #105: Wyraż współczucie, ale nie przełamuj klątwy

Dziękujesz mężczyźnie za szczerość i ubolewasz nad jego losem, ale wyjaśniasz, że nie możesz mu pomóc, bo też masz swoją rolę do wypełnienia. „Rozumiem... Niestety, cena za moją wolność jest zbyt wysoka, by ktokolwiek mógł ją zapłacić” — przyznaje łucznicz. „Choć żałuję, że mój los się nie zmieni, daję wam moje błogosławieństwo. Idźcie w pokój” — mówi i odsuwa się na bok, schodząc ci z drogi.

Przywódca drużyny zapisuje aurę „**Błogosławieństwo pomyślności**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy któryś z bohaterów wyczerpuje kostkę akcji na efekt inny niż ZMĘCZENIE (np. by zyskać dodatkową akcję ruchu w turze), może również odnowić 1 kostkę akcji. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — To jeszcze nie koniec**” na stronie 39.

- #106: Poproś go o pomoc w uratowaniu mieszkańców wsi

Mając już pełne ręce roboty, wskazujesz miejsce, w którym znajduje się człowiek w opałach i prosisz mężczyznę o pomoc...

Jeśli na planszy znajduje się mieszkaniec wioski (żeton NPC), przejdź do Interakcji #110. W przeciwnym razie, jeśli na planszy nie ma obecnie żadnego mieszkańca wioski, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

Jednak płomień, dym i wszechobecna rozpacz omamiły twoje zmysły. Nie ma tam nikogo. Wygląda na to, że to będzie dla ciebie długa noc...

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Ta interakcja nie zmniejsza ładunku żetonu interakcji.

- #107: Poproś o pomoc w walce z potworami

Czując, że zaczynasz przegrywać tę walkę, czerpiesz z odwagi bohatera i prosisz go o pomoc w walce ze stworami. „Oczywiście! Możesz na mnie liczyć! Dewey, Guss, chodźcie!” — ponagla swoich wiernych kompanów, którzy czekają w odpowiedzi, gotowi do ataku. „Jak możemy pomóc?”

Usuń dowolnie wybranego potwora i uznaj go za pokonanego. Jeśli ten potwór był dowódcą, zapisujesz status „**Najlepszy przyjaciel człowieka**” w swoim dzienniku kampanii (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu). W przeciwnym razie nie dzieje się nic szczególnego.

- #108: Zapytaj, czy może dać ci coś, co mogłoby ci pomóc

Walka jest ciężka, a ty czujesz zmęczenie po swojej podziemnej podróży i wiesz, że musisz wykorzystać wszystko, co tylko uda ci się znaleźć. Prosisz więc mężczyznę o coś, co mógłby ci dać. „Dewey, aport!” — rozkazuje, a jeden z jego psów wraca z małą skórzaną sakwą w pysku, kołyszając ogonem. „Oszczędzałem go na wszelki wypadek, ale zdaje się, że tobie przyda się bardziej niż mnie. Weź go”.

Dobieraj karty z talii skrzyń, aż wylosujesz dwa **Eliksiry**. Możesz natychmiast wykorzystać dowolne przedmioty jednokrotnego użytku (łącznie z **właśnie wylosowanymi**). Zatrzymaj te karty i wtasuj wszystkie pozostałe wylosowane karty z powrotem do talii.

- #109: Powiedz mu, żeby się ratował, podczas gdy ty wszystkim się zajmiesz

Obawiasz się, co może stać się temu dzielnemu wieśniakowi, mówisz mu więc, że jesteś tu, by pomóc, i radzisz mu, żeby poszukał bezpiecznego miejsca. „Hezechia to moje miasto. Nie zostawię jej samej sobie!” — ripostuje mężczyzna, przygotowując się do walki. „Jeśli walka jest dla ciebie zbyt trudna, przyjacielu, może to ty poszukaj bezpiecznego miejsca...” — kontynuuje z uśmiechem. Takim, który odwzajemniasz.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Następnie możesz zapisać status „**Inspiracja**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), raz na turę możesz przerzucić kość k20. Jeśli zdecydujesz się tego nie robić, interakcja ta nie zmniejsza ładunku żetonu interakcji.

- **#110: Mężczyzna może ci pomóc!**

„Dewey, Guss, tamten!” — bohater rozkazuje swoim odważnym psom, które biegną jak błyskawica, by strzec wieśniaka. „To dobre psy. Udaje im się utrzymać te stwory zajęte, dopóki nie dotrą na miejsce. Możesz zostawić to mnie” — mówi, idąc za nimi.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Następnie usuń z planszy wybranego przez siebie mieszkańca wioski (żeton NPC) i uznaj go za uratowanego.

- **#111: Przeszukaj zbrojownię**

Zauważywszy kilka starych elementów zbroi wśród worków ze zbożem i innymi zapasami, przeszukujesz lewą stronę, szukając czegoś, co mogłoby się przydać. Twoją uwagę przykuwa napierśnik ze stali i skóry. Bierzesz go do ręki.

Weź kartę **Napierśnik Xerethian** z talii przygody.

- **#112: Przeszukaj półki**

Intrygują cię butelki, zwoje i święte bożki, które leżą po prawej. Przeszukujesz więc półki w poszukiwaniu czegoś, co mogłoby się przydać...

Wykonaj wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 13. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką sprytu**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: *Przewracasz wszystko, ale przez pośpiech i toczącą się wokół bitwę nie możesz znaleźć niczego cennego, co nie było już wcześniej w zasięgu wzroku.*

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

SUKCES: *Choć spieszysz się i niepokoisz walką, zauważasz ukrytą przegródkę na jednej z półek. Podnosisz drewnianą deskę do góry i znajdujesz, owiniętą w szmatkę mającą zakryć jego blask, piękny kamień szlachetny, który zdaje się skrywać w sobie światło gwiazd.*

Weź kartę **Kosmicznego kamienia #004** z talii przygody, a następnie dobieraj karty z talii skrzyń, aż wylosujesz **Eliksir**. Zatrzymaj tę kartę i wtasuj wszystkie pozostałe wylosowane karty z powrotem do talii.

- **#113: Przyjrzyj się gobelinowi**

Jesteś pod wrażeniem tego pięknego dzieła sztuki, kontemplujesz więc scenę, która została na nim przedstawiona. Cienista postać walczy z wojownikiem i przez chwilę, gdy patrzysz wprost w jego oczy, masz wrażenie, że się ruszają...

Jeśli któryś bohater posiada skutek **„Siewca wiatrów”** w swoim dzienniku kampanii, przejdź do Interakcji #115. Jeśli któryś z bohaterów posiada skutek **„Nieugięty”**, zamiast tego przejdź do Interakcji #116.

- **#114: Zajrzyj za gobelin**

Ciekawi cię alkowa ukryta za gobelinem, odciągasz go więc na bok, by odkryć tajemnicę. Na ziemi widzisz skrzynię, która tylko czeka, aż ktoś sięgnie po jej skarby.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i dobierasz kartę z talii skrzyń. Możesz natychmiast wykorzystać dowolne przedmioty jednokrotnego użytku (łącznie z **właśnie wylosowanymi**), zamiast odrzucać którykolwiek z nich z powodu braku miejsca.

- **#115: Oczy spoglądają na ciebie?**

...i nie było to tylko twoje wrażenie. Gobelin szeleści i faluje, jakby uderzany jakimś wiatrem, ale oczy cienistej postaci utkwione są w tobie. Ciemność zbiera się wokół, jakby uchwyciła twój zapach, pełźnie jak robak, próbując cię osiągnąć, a ty zdajesz się nie martwić tym, czy cię dopadnie...

Zapisz aurę **„Bez duszny”** w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiadasz (aury są usuwane, gdy otrzymasz **kostkę urazów lub inną aurę**), Ciemność zawsze traktuje cię jak najsilniejszego bohatera (chyba, że znajdujesz się już na **kafelku Ciemności**). Gdy znajdujesz się na kafelku Ciemności, za każdym razem, gdy trafiasz potwora atakiem bronią lub atakiem zaklęciem po raz pierwszy podczas swojej tury, atak ten zadaje +2 punkty obrażeń.

- **#116: Oczy spoglądają na ciebie?**

...i nie było to tylko twoje wrażenie. Gobelin szeleści i faluje, jakby uderzany jakimś wiatrem, ale oczy cienistej postaci utkwione są w tobie. Ciemność zbiera się wokół, jakby uchwyciła twój zapach, pełźnie jak robak, próbując cię osiągnąć, ale ty nie dajesz się omamić! Przecinasz gobelin swoją bronią i obserwujesz, jak wydaje z siebie krzyki bólu i rozpacz, a następnie w tajemniczy sposób staje w płomieniach...

Zapisz aurę „**Odważny**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiadasz (*aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę*), Ciemność zawsze traktuje cię jak najsilniejszego bohatera (*chyba, że znajdujesz się już na kafelku Ciemności*) i nie otrzymujesz żadnych obrażeń od Ciemności.

- **#117: Zapytaj ją, co to za miejsce**

Czujesz zaintrygowanie nagłą zmianą otoczenia. Pytasz matkę, gdzie się znajdujesz. „Nie widzisz? Jesteśmy w Górach Narang, które łączą Góry Ragnar z Górami Solekk” — odpowiada, ale twoje zakłopotanie tylko się powiększa. Czy to nie tam, gdzie pustynia Hellscar? „Najważniejszym pytaniem, wędrowcze, nie jest 'gdzie jesteś?', a 'dokąd chcesz pójść?'”.

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.

- #119 – Chcę iść tam, gdzie znajdę doradcę Klee
- #120 – Chcę wrócić do Valarai

- **#118: Zapytaj, kim jest**

Ciekawi cię, co kobieta z dziećmi może robić w takim miejscu. Pytasz ją więc, kim jest. „Nazywam się Tania, córka Aestrid, Aelfar. Jestem jedną z obrończyń, wasali Volar'Calixa, Wiecznej Zimy” — odpowiada z dumą, choć nie rozumiesz większości wymienianych przez nią nazw. „Zdajesz się nie wiedzieć, gdzie jesteś. Co tu robisz?” — pyta.

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.

- #121 – Szukam kogoś, pomóż mi go odnaleźć
- #122 – Czy jestem w Hel? Kim jest Wieczna Zima czy jak mu tam?

- **#119: Chcę iść tam, gdzie znajdę doradcę Klee**

„Nie znam tej osoby, ale jeśli wiesz, gdzie chcesz iść, idź przed siebie, a odnajdziesz go. Kiedy? To nie jest pewne. Co znajdziesz na swojej drodze? To zależy od ciebie. Tak czy inaczej, dotrzesz tam, gdzie musisz dotrzeć. Zawsze jesteśmy w jakiejś podróży. Ja, na przykład, jadę do Aelfaru. Zabieram swoje dzieci z dala od wojny” — wyjaśnia i dopiero teraz ze smutkiem uświadamiasz sobie, że to dusza kogoś dawno zmarłego.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Powściągliwy**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), wszyscy bohaterowie używają swoich zielonych kostek akcji jakby były niebieskimi lub żółtymi. Za każdym razem, gdy bohater używa zielonej kostki, by aktywować umiejętność walki wręcz, która NIE jest atakiem bronią, umiejętność ta zyskuje nieograniczony zasięg.

- **#120: Chcę wrócić do Valarai**

„Prawda, wędrowcze, jest taka, że nigdy nie możemy wrócić. Strumień rzeki czasu płynie tylko do przodu, a tutaj, kiedy i gdzie są tym samym” — odpowiada. „Gdy znów nadejdzie czas, by dotrzeć do tego samego miejsca, dotrzesz do niego. Ale zrobisz to tylko idąc do przodu... Nigdy o tym nie zapominaj i uważaj. Drogi są długie i pełne zakrętów” — mówi i dopiero teraz ze smutkiem uświadamiasz sobie, że to dusza kogoś dawno zmarłego.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Ostrożny**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem, gdy bohater nieposiadający statusu „**Ostrzeżony**” miałby zostać znokautowany, bohater ten może rozpatrzeć efekt: SAM, KŁĄTWA 1. Jeśli to robi, musi zapisać status „**Ostrzeżony**” w swoim dzienniku kampanii i zamiast tego zredukować zdrowie do 1.

- **#121: Szukam kogoś, pomóż mi go odnaleźć**

„Jeśli wiesz, kogo musisz znaleźć, w końcu go odnajdziesz. Ścieżka może być kręta, a ty zobaczysz wszystko, za czym tęskni twoje serce, ale czego jeszcze nie wie twój umysł. Najlepsza rada, jaką mogę ci dać, to nie przestawać iść. Te same mgły, które zabierają cię tam, dokąd chcesz iść, mogą też zapędzić cię do miejsc, w których nie chcesz się znaleźć” — wyjaśnia i dopiero teraz ze smutkiem uświadamiasz sobie, że to dusza kogoś dawno zmarłego.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Prawdomówny**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), każdy bohater może posiadać dwie dodatkowe kostki kłątwy na swojej planszy.

- **#122: Czy jestem w Hel? Kim jest Wieczna Zima czy jak mu tam?**

Nie znasz żadnych z tych nazw i tytułów. Odpierasz więc postawione ci pytanie i prosisz o odpowiedzi, których potrzebujesz, by zrozumieć, gdzie jesteś. „Nie znam tego miejsca. Ale jeśli jest niedaleko Gór Solekk, to jest to terytorium Volar'Calixa, Wysokiego Smoka, Strażnika Północy” — odpowiada, a ty zastanawiasz się, dlaczego pierwszy raz słyszysz o smoku zamieszkującym ten region...

Jeśli któryś z bohaterów w drużynie podąża **Ścieżką mistyki** lub **Ścieżką natury**, przeczytaj Interakcję #123. Jeśli nie ma takiego bohatera, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Jeśli Hel jest miejscem, do którego musisz dotrzeć, nie martw się. Na tej drodze zawsze znajdujemy to, czego szukamy. Pamiętajcie tylko, żeby zawsze iść do przodu i nigdy nie zostawać w tyle” — mówi, machając ci na pożegnanie.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Chodzący we mgle**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem, gdy któryś bohater wykonuje akcję ruchu, może rozpatrzyć efekt: SAM, KŁĄTWA 1. Jeśli to zrobi, zamiast się poruszyć, usuwa swojego bohatera z planszy i umieszcza go na wybranym przez siebie odsoniętym polu. Traktowane jest to jako „wykonanie akcji ruchu” dla celów aktywowania zdolności.

- **#123: Wiesz już dlaczego**

Wtem, w przełtyku epifanii, rozumiesz już, co się dzieje. To dusza dawno zmarłej kobiety, która żyła przed wiekami, a wszystko wokół niej kształtuje się na wzór czasu i świata, jaki znała. Przypuszczasz, że każde spotkanie w tym miejscu przybierze inną formę, na wzór cyklicznej rzeczywistości spowijającej każdego człowieka, nie tak różnej od snu... Lub więzienia.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Głębokie zrozumienie**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem, gdy któryś bohater wykonuje interakcję, może rozpatrzyć efekt: SAM, KŁĄTWA 1. Jeśli to zrobi, może cofnąć przeczytaną właśnie interakcję i wybrać inną interakcję. Może użyć tej zdolności tylko raz na daną interakcję. Interakcja, która została w ten sposób cofnięta, staje się ponownie dostępna.

- **#124: Zapytaj, czym były istoty, które cię zaatakowały**

Pytasz wojownika, czym były istoty, które z tobą walczyły. „To duchy tych, którzy nie zaznali spokoju, gdyż byli zbyt pochłonięci nierozwiązanymi sprawami, które pozostawili po sobie. Z tego powodu sieją udrękę, która dotyka ich samych i wszystkich, których spotykają. Agonia to jedyne, co teraz znają” — odpowiada, czekając na kolejne pytanie.

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.

- **#120** – Chcę wrócić do Valarai
- **#121** – Szukam kogoś, pomóż mi go odnaleźć

- **#125: Podziękuj jej za pomoc**

Odczuwasz ulgę po zwycięstwie nad tym nieznanym wrogiem i dziękujesz wojownicze za pomoc. „Nie ma za co dziękować.

Znalazłam cię na swojej drodze i zaoferowałam pomoc. Robiłam tylko to, czego mnie nauczono” — mówi, wskazując kierunek, z którego przyszła. „Idź tamtędy. Ścieżka jest bezpieczna. Muszę wznowić swoją podróż, ale myślę, że mogę dać ci coś jeszcze. Weź to. Posłuż ci bardziej niż mnie” — dodaje i podaje ci sakwę z zapasami, które mogą ci się przydać.

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2 i wybiera do dwóch bohaterów, którzy mogą dociągnąć po dwie karty skrzyń. Każdy bohater, który dobiera w ten sposób kartę, może wykorzystać dowolne ze swoich przedmiotów jednokrotnego użytku (*łącznie z właśnie wylosowanymi*), aby zwolnić miejsce, jeśli tego potrzebuje.

- **#126: Zapytaj, co tutaj robi**

Próbując lepiej zrozumieć, co oznaczają te wszystkie przypadkowe spotkania, pytasz mężczyznę, co tu robi. „Po prostu istnieje” — odpowiada bez mrugnienia okiem. „Ale nie żałuj mnie. Nie jest tak źle, jak ci się wydaje. Mogę znów żyć przyjemnymi wspomnieniami, a nawet przeżyć kilka nowych, jak teraz z tobą. Za każdym razem jest tak, jakby to był pierwszy raz. Wyobraź sobie, ilu ludzi nie oddałoby wszystkiego, co ma, tylko po to, by móc zrobić coś takiego” — dodaje, skłaniając się do przemyśleń.

Zapisz status „**Pierwszy raz**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), po wydaniu pierwszej kostki akcji w swojej turze, możesz natychmiast ją odnowić (*wciąż liczy się ona jednak jako jedna z twoich akcji kostek*). Ten efekt należy rozpatrzyć zanim wykonasz obowiązkową akcję odnowienia.

- **#127: Zapytaj, czy rozmawiał z Tharmagarem**

Zdajesz sobie sprawę, że jego szaty są podobne do tych, które nosi Tharmagar. Pytasz go więc, czy przypadkiem nie pomylił cię z mędrce. „Ty też go znasz? O tak, to wszystko wyjaśnia!” — radośnie mówi mężczyzna. „Tak, poznałem go. Ale to nie on jest moim mistrzem. Wyświęcił mnie jego najlepszy przyjaciel, Yithzak Zamir, kolejny krzepki mentor i badacz z klasztoru” — wyjaśnia, a ty przypuszczasz, że mówi raczej o jego osobowości, a nie o ciele.

Zapisz status „**Mistrz nieśmiertelności**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), po każdej wykonanej akcji odnowienia możesz rozpatrzyć efekt: SAM, KŁĄTWA 1. Jeśli to zrobisz, aktywuj wybrane przez siebie widmo z małą podstawą. Po aktywacji kontrolujesz jego turę (*możesz zignorować jego priorytety dotyczące celów i zmusić go do zaatakowania innego potwora*).

- **#128: Poproś go o coś, co mogłoby ci pomóc**

Czujesz, że trudno jest iść do przodu w tym miejscu, pytasz więc mężczyznę, czy mógłby dać ci coś, co mogłoby ci pomóc.

„Oczywiście! Podróżowanie tutaj jest niebezpieczne. Widma zawsze czają się w pobliżu” — poucza, choć masz wrażenie, że mówi sam do siebie. „Nie wstydź się. Przejrzyj moje skrzynie i sakwy. Weź, co tylko potrzebujesz!”.

Przejrzyj talię skrzyń i wybierz dowolną kartę. Możesz natychmiast wykorzystać dowolne przedmioty jednokrotnego użytku (*tącznie z właśnie wybranym*), aby zwolnić miejsce, jeśli tego potrzebujesz.

- **#129: Zapytaj, kim jest**

Jesteś pod wrażeniem tego człowieka, pytasz go więc, kim jest. „Paschal, do usług” — odpowiada szczerze. „Urodziłem się w Umbral. Gdy tylko dorosłem, trafiłem do klasztoru w Valarai, gdzie zostałem wyświęcony na Kapłana Doktryny. Jednak moją największą pasją zawsze były książki, którym oddawałem się bardziej niż pracy. Wybór ten zaprowadził mnie do grobu w 1399 roku, ale nigdy tego nie żałowałem” — wyjaśnia, wspominając własną śmierć sprzed dwudziestu lat.

Zapisz status „**Mól książkowy**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem, gdy wykonujesz akcję odnowienia w trakcie swojej tury, możesz wziąć kartę zwoju ze stosu odrzuconych kart skrzyń i natychmiast jej użyć. Nie liczy się to jako pomniejsza akcja użycia przedmiotu jednokrotnego użytku. Jeśli to zrobisz, po rozpatrzeniu efektów tej karty wtasuj ją z powrotem do talii skrzyń, zamiast odkładać ją ponownie na stos kart odrzuconych.

- **#130: Zapytaj go, dlaczego twoja obecność ma czyjeś znamię**

Ze zdziwieniem pytasz go, jak mógł pomylić cię z kimś innym. „Tutaj odczuwamy osoby za pomocą wszystkich pięciu zmysłów. W końcu wszyscy jesteśmy niczym więcej jak sumą naszych doświadczeń i ludzi, z którymi przebywaliśmy najczęściej. Stąd wzięła się moja pomyłka” — wyjaśnia, przekazując ci odrobinę swojej mądrości.

Zapisz status „**Cukierek albo psikus**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), za każdym razem, gdy wykonujesz akcję odnowienia, wybierz jedno: zadaj OPARZENIE 2 celowi w zasięgu 1; lub użyj LECZENIE 2 na bohaterze w zasięgu 1.

- **#131: Zapytaj, dlaczego ci nie pomógł**

Oddychając ciężko, jakby wyczerpanie, które odczuwasz, było prawdziwe, wpadasz w gniew z powodu zaniedbania, jakim wykazał się doradca podczas twojej walki, i żądasz, by powiedział ci, dlaczego ci nie pomógł. „A dlaczego miałbym?”

— pyta. „To ty mnie szukasz, a nie na odwrót. Poza tym musiałem zobaczyć, kim jesteś, by ocenić, czy warto tracić na ciebie mój czas” — stwierdza kpiąco. Teraz rozumiesz, że to naprawdę jest człowiek, którego szukasz. A także dlaczego za życia nie miał żadnych przyjaciół.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Obsłuż się sam**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), w ramach pomniejszej akcji może: SAM, KŁĄTWA 1, aby zwrócić cały ujawniony stos run do woreczka (*znajdujący się na planszy, a nie na torze inicjatywy*) i otrzymać SKUPIENIE 1.

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przeczytać „**Po przygodzie — Król nieumarłych**” na stronie 47.

- **#132: Potwierdź tożsamość doradcy**

Ostrożności nigdy za wiele. Choć wszystkie znaki wskazują, że to z powodu tego człowieka tu jesteś, postanawiasz się upewnić, czy na pewno tak jest. „Tak, tak. Jestem doradca Klee. Pytanie nie brzmi, kim jestem, ani dlaczego tu jestem, ale co takiego się dzieje, że musicie wysłać kogoś, kto będzie mi przeszkadzał nawet w zaświatach”.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Dokładnie sprawdzony**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), w ramach pomniejszej akcji może: SAM, KŁĄTWA 1, aby usunąć jeden kafelek Ciemności, na którym się znajduje i otrzymać SKUPIENIE 1.

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przeczytać „**Po przygodzie — Król nieumarłych**” na stronie 47.

- **#133: Zaatakuj doradcę**

Będąc jeszcze w szale walki, bierzesz doradcę za wroga i skaczesz w jego stronę. Jednak gdy tylko robisz pierwszy krok, widząc gniew w twoich oczach, on błaga cię o spokój: „Zaczekaj! To ja, doradca Klee! Człowiek, dla którego tu przyszedłeś, nieprawdaż? Odtóż broń, walka jest skończona!”. Gdy uświadamiasz sobie, że zadanie zostało wykonane, rozluźniasz się. Na szczęście dla tej ciekawej postaci...

Przywódca drużyny zapisuje status „**Agresywna postawa**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), w ramach pomniejszej akcji może: SAM, KŁĄTWA 1, aby odwołać **Nawiedzenie Nieumarłego Króla**.

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przeczytać „**Po przygodzie — Król nieumarłych**” na stronie 47.

- **#134: Poproś, by pokazał ci ostrze**

Preferujesz walkę wręcz przy użyciu prostej, niezawodnej i śmiertelnej broni, prosisz więc kowala Morlokina, żeby pokazał ci ostrze. Z uśmiechem na twarzy daje ci przedmiot zupełnie inny niż wszystkie...

Weź kartę **Ostrze Snów** z talii przygody.

- **#135: Poproś, by pokazał ci jakieś zbroje**

Zaciekawiły cię różne rodzaje materiałów, które Morlokin może wykuć w tym miejscu, prosisz go więc, by pokazał ci jakąś zbroję. Z uśmiechem na twarzy daje ci przedmiot zupełnie inny niż wszystkie...

Weź kartę **Zbroja Snów** z talii przygody.

- **#136: Poproś, by pokazał ci puklerz**

Myśląc o czymś, co mogłoby być uniwersalne, prosisz Morlokina, by pokazał ci puklerz, który może przydać się zarówno do ochrony, jak i do ataku. Można go również przyzdobić tajemnym symbolem! Z uśmiechem na twarzy daje ci przedmiot zupełnie inny niż wszystkie...

Weź kartę **Puklerz Snów** z talii przygody.

- **#137: Poproś kowala, by opowiedział o sobie**

Przekonany reklamą kowala, pytasz o jego historię. „Urodziłem się na Złotych Stepach, wychowałem się wśród tygli, pieców i szpikulców. Zostałem przygarnięty przez Aral'Hezeca i zostałem jego uczniem w nagrodę za moje piękne dzieła. Po dekadzie nauki byłem pierwszym człowiekiem, który stał się pionierem w dziedzinie zaklinalnia run. Wykuwałem dzieła tak niesamowite, że przechowywano je w skarbcu mojego mistrza...” — odpowiada Morlokin, a jego oczy błyszczą, gdy z sentymentem wspomina przeszłość.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2, a przywódca drużyny zapisuje status „**Ciekawość**” w swoim dzienniku kampanii.

- **#138: Poproś o pomoc w znalezieniu miłości twojego życia**

Chcesz odnaleźć miłość swojego życia, pytasz więc kowala, czy może pomóc ci znaleźć drogę. „Nie znasz drogi?” — Morlokin jest autentycznie zaskoczony. „Minęło trochę czasu, odkąd wpadłem na kogoś, kto zagubił się w tych okolicach, ale nie martw się. Jeśli naprawdę chcesz, otworzy się dla ciebie przejście” — wyjaśnia z uśmiechem na twarzy.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2, a przywódca drużyny zapisuje status „**Pewność**” w swoim dzienniku kampanii.

- **#139: Poproś go o pomoc w walce ze zjawami**

Wiesz, że jesteś w niekorzystnej sytuacji, prosisz go więc o pomoc w pokonaniu zjaw. „Pomóc ci?!” — pyta łowca ze złością. „Nie widzisz, że ledwo się trzymam? To ja potrzebuję pomocy!” — warczy, wijąc się z bólu i stękając z wysiłku po walce ze swoją nemezis...

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Jeśli któryś bohater posiada status „**Obojętny**” w swoim dzienniku kampanii, przeczytaj Interakcję #145. Jeśli żaden z bohaterów go nie posiada, zapisz status „**Obojętny**” w swoim dzienniku kampanii.

- **#140: Spróbuj wyegzorcymować atakującą go zjawę**

Będąc pod wrażeniem potyczki, stajesz po stronie łowcy i postanawiasz pomóc mu w wyzwaniu...

Wykonaj wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 15. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką poświęcenia** lub jeśli którykolwiek bohater posiada status „**Miłosierny**” w swoim dzienniku kampanii, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Recytujesz w pośpiechu trudne do odtworzenia kazanie, ale słowa ci się plączą, a twoje zaklęcie nie jest wystarczająco przekonujące, by rozplątać węzeł wiążący zjawę z jego ofiarą. „Nie pokonasz mnie, Keinz! Należysz do mnie i dobrze o tym wiesz!” — wyje wściekła zjawia i wdiera się w ciało mężczyzny, przekształcając go w coś, co nie jest już ani jednym, ani drugim, lecz połączeniem obu...

Zastąp ten żeton interakcji figurką **Wampira Cienia**. Teraz jest to **Mordercza zjawia** z dwiema dodatkowymi cechami: Zyskuje dodatkowo 5 punktów zdrowia i dobiera jedną kartę ataku dowódcy za każdego bohatera. Karty te są powiązane z tą zjawą, która traktowana jest jako dowódca.

SUKCES: Choć egzorcyzm jest trudnym do wyrecytowania kazaniem, udaje ci się je odtworzyć i rzucasz potężne zaklęcie. Wśród krzyków agonii, zły duch kurczy się w sobie i wyparowuje, zmieniając się w czarny dym i uwalniając ofiarę ze swoich objęć. „Nie mogę w to uwierzyć... Jestem wolny!” — krzyczy radośnie łowca. „Nie mam słów, by wyrazić moją wdzięczność, wędrowcze. Uratowałeś moją duszę, mój łuk jest więc do twojej dyspozycji!”

Weź kartę **Ronalda Keinza** z talii przygody i zastąp ten żeton interakcji żetonem NPC, który będzie go reprezentował.

- **#141: Zakończ jego cierpienia**

Zdajesz sobie sprawę, że łowca cierpi, a będąc już świadkiem tego, co dzieje się z ciałami tych, którzy zostali opętani przez złe duchy, wykazujesz się stanowczością i miłosierdziem i zadajesz kres agonii mężczyzny. „Nie! Co robisz?! On był mój! Mój!” — ryczy zjawą z oburzeniem, gdy jej postać wyparowuje w chmurze czarnego dymu. Na koniec pozostał tylko łuk, który miał ze sobą łowca. Nagroda za podjęcie trudnej decyzji.

Weź kartę **Łuk Snów** z talii przygody. Następnie usuń ten żeton interakcji. Jeśli była to pierwsza interakcja z tym żetonem, otrzymujesz również SKUPIENIE 2.

- **#142: Zapytaj, co tu się wyprawia**

Ze zdezorientowaniem pytasz łowcę, co się dzieje. „A na co ci to wygląda?” — odpowiada zirytowany. „W życiu zrobiłem coś, czego nie powinienem, by przetrwać... Teraz siły, które mi wtedy pomogły, zaczęły zbierać swoje żniwo. Proszę, uratuj moją duszę! Może i popełniłem błędy, ale nigdy nie zabrałem nikomu duszy!”.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i zapisujesz status „**Miłosierny**” w swoim dzienniku kampanii (statusy są usuwane podczas następnego etapu obozu). Następnie przywódca drużyny zapisuje status „**Ciekawość**” w swoim dzienniku kampanii.

- **#143: Poproś o coś, co mógłby ci dać**

Zauważasz piękny łuk, który nosi, pytasz więc mężczyznę, czy ma coś, czym mógłby się podzielić, aby ci pomóc. „Widzisz moją rozpacz, a mimo to przychodzisz prosić mnie o drobniaki? Niewiarygodne!” — odpowiada mężczyzna, oddychając ciężko po swoich zmaganiach.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Jeśli któryś bohater posiada status „**Obojętny**” w swoim dzienniku kampanii, przeczytaj Interakcję #145. Jeśli żaden z bohaterów go nie posiada, zapisz status „**Obojętny**” w swoim dzienniku kampanii.

- **#144: Poproś o pomoc w znalezieniu miłości twojego życia**

Domyślając się, że łowca może w każdej chwili stracić rozum, zadajesz mu pytanie, które jest dla ciebie najważniejsze. „Naprawdę? Tylko na tym ci zależy? Widzisz udręczonego człowieka i potrafisz myśleć tylko o tym, jak on może pomóc tobie, zamiast o tym, jak ty możesz pomóc jemu?” — odpowiada mężczyzna z frustracją.

Jeśli przywódca drużyny posiada maksymalnie jeden status „**Pewność**” w swoim dzienniku kampanii, zapisuje status „**Pewność**” w dzienniku kampanii. Jeśli posiada już dwa, nie zapisuje trzeciego.

Następnie otrzymujesz SKUPIENIE 2. Jeśli któryś bohater posiada status „**Obojętny**” w swoim dzienniku kampanii, przeczytaj Interakcję #145. Jeśli żaden z bohaterów go nie posiada, zapisz status „**Obojętny**” w swoim dzienniku kampanii.

- **#145: Zjawą pokonuje siłę woli mężczyzny**

Wzmocniona gniewem swojego gospodarza — do którego przyczyniło się twoje napastowanie — zjawą zyskuje przewagę w walce. „Nie pokonasz mnie, Keinz! Należysz do mnie i dobrze o tym wiesz!” — wyje wściekła zjawą i wdiera się w ciało mężczyzny, przekształcając go w coś, co nie jest już ani jednym, ani drugim, lecz połączeniem obu...

Zastąp ten żeton interakcji figurką **Wampira Cienia**. Jest teraz **Mordercą zjawą**.

- **#146: Poproś kapłana o błogosławieństwo**

Zdając sobie sprawę, że ci ludzie byli głęboko zaangażowani w swoje zadania, prosisz kapłana o błogosławieństwo. „Niech nasza księżniczka Narang'Erel, Zachodzące Słońce, wzmocni twoją siłę woli w starciu z Varatash, tymi, którzy nie mogą być” — akceptuje twoją prośbę i przywołuje jakieś nieznane imiona, jak to mają w zwyczaju dusze w okolicy...

Otrzymujesz OCZYSZCZENIE 3. Jeśli w ten sposób usuniesz tylko 2 lub mniej kostek kłątwy, zyskujesz także LECZENIE 3. Jeśli w ten sposób uleczysz tylko 2 lub mniej punktów zdrowia, zyskujesz także SKUPIENIE 2.

Interakcja ta staje się dla ciebie niedostępna, ale inni bohaterowie mogą wybrać ją ponownie, jeśli na żetonie interakcji pozostały jakieś ładunki.

- **#147: Zapytaj, czy któryś z nich może ci coś dać**

Kapłan i paladyn są bardzo dobrze wyposażeni. Zastanawiasz się więc, czy mogliby ci coś pożyczyć. „Wydajesz się być w potrzebie, przyjacielu” — odpowiada kapłan, wyjmując medalion, którego używał do swoich modlitw. „Mam nadzieję, że posłuży ci on tak dobrze jak nam” — mówi, wręczając ci biżuterię. Dla tych mężczyzn złoto jest bezwartościowe w obliczu czyjejś potrzeby.

Weź kartę **Odnaka Wschodniego Wiatru** z talii przygody.

- **#148: Zapytaj, co tu się dzieje**

Pod wrażeniem, pytasz co tu się dzieje. „Klasztor Cienia, jedno z Sanktuariów Gil Garoth, przyjmuje tych, którzy ucierpieli w walce z Varatash. My, Zakon Zachodniego Wiatru, opiekujemy się tymi wojownikami, by mogli jak najszybciej wrócić do

walki” — odpowiada kapłan, nie odrywając się od swoich zadań. Poświęcenie tych ludzi jest inspirujące.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2, a przywódca drużyny zapisuje status „**Ciekawość**” w swoim dzienniku kampanii (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu).

- **#149: Poproś ich o pomoc w walce ze zjawami**

Kapłan i paladyn zdają się być dzielnymi wojownikami, prosisz ich więc o pomoc w walce ze zjawami. „My już toczymy własną bitwę, przyjacielu” — odpowiada kapłan. „Z każdym życiem, które ratujemy, osłabiamy Varatash. Nasze pole bitwy znajduje się pod tym sklepieniem. Mamy tu jednak mnóstwo eliksirów, które mogłyby ci się przydać” — mówi, podając ci dwie fiołki ze swojej torby.

Dobieraj karty z talii skrzyń, aż wylosujesz dwa Elixiry. Zatrzymaj te karty i wtasuj wszystkie pozostałe wylosowane karty z powrotem do talii. Możesz natychmiast wykorzystać dowolne posiadane przedmioty jednokrotnego użytku, zamiast odrzucać je, by zrobić miejsce.

- **#150: Poproś o pomoc w znalezieniu miłości twojego życia**

Wierzysz, że ci ludzie, zaznajomieni z nauki Doktryny, mogą lepiej znać Krainę Duchów. Prosisz ich więc o pomoc w odnalezieniu miłości twojego życia. „W krainie mgieł nikt, kto błądzi, się nie gubi, przyjacielu. Idź naprzód, a to, czego szukasz, zostanie ci objawione, gdy nadejdzie odpowiedni czas” — odpowiada kapłan tajemniczo.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2, a przywódca drużyny zapisuje status „**Pewność**” w swoim dzienniku kampanii (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu).

- **#151: Pomóż mężczyźnie szukać jego zguby**

Rozpacz mężczyzny porusza twoje serce, więc oferujesz mu pomoc. „Szukam Mothki, mojej cykady. Lubi chować się w moich rzeczach, zawsze wtedy, gdy najbardziej jej potrzebuję!” — wyjaśnia, a ty czujesz jeszcze większe dezorientowanie całą sytuacją.

Wykonaj wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 13. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką sprytu**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Grzebiesz w stosach papierów, tkanin i narzędzi wszelkiego rodzaju. Ale bałagan jest tak ogromny, że nie widzisz tu żadnego śladu cykady. Jeśli to naprawdę owada szukasz. „W porządku! Prędzej czy później się pojawi. Zawsze tak robi. Muszę tylko chwilę poszukać” — dziękuje jasnowidz i skupia się na swoim zadaniu.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2.

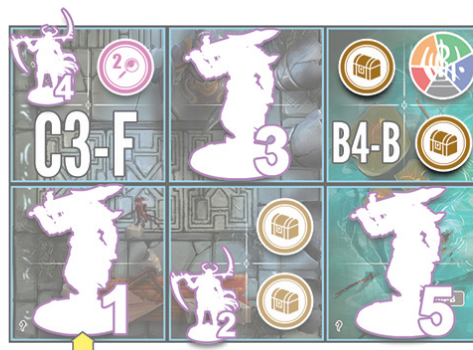
SUKCES: Grzebiesz w stosach papierów, tkanin i narzędzi wszelkiego rodzaju. Pomimo ogromnego bałaganu, znajdujesz zagubionego owada. „Tak, to ona! Bardzo ci dziękuję!” — mówi jasnowidz radośnie. Zapomniał dodać, że owa cykada nie jest żywym zwierzęciem, lecz zabawką ze złota, z mechanicznymi przegubami i filigranowymi skrzydłami. Prawdziwe arcydzieło, które porusza się jakby własnym życiem.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i zapisujesz status „**Śpiew cykady**” w swoim dzienniku kampanii (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu).

- **#152: Poproś go o coś, co mógłby ci dać**

Przy takiej ilości rzeczy porozrzucanych wszędzie, mężczyzna na pewno ma coś, co mógłby ci dać. Mówisz mu o tym. „Jasne, jasne. Jestem zbyt zajęty, by szukać czegokolwiek w tej chwili, ale możesz wziąć, co tylko chcesz...”

Umieść dwa żetony skrzyń na mapie B4-B zgodnie z poniższą ilustracją. Wszystkie skrzynie na tym kafelku mapy stają się bezpieczne, więc bohaterowie nie muszą rzucać kością pułapki, gdy będą je otwierać.



- **#153: Zapytaj, co tu się dzieje**

Z ciekawością pytasz mężczyznę, co robi. „Szukam swojej cykady, która pozwala mi widzieć przyszłość. Jestem Claude, Widzący z Xereth. Nie mogę wytrzymać bez niej zbyt długo. Życie w teraźniejszości jest bardzo trudne...” — odpowiada, choć niewiele ci to wyjaśnia.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2, a przywódca drużyny zapisuje status „**Ciekawość**” w swoim dzienniku kampanii (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu).

- **#154: Zapytaj go, co jeszcze widział w twojej przyszłości**

To, co powiedział ci mężczyzna, bardzo cię intryguje. Naciskasz więc, by powiedział ci więcej o twojej przyszłości.

Jeśli któryś z bohaterów posiada status „**Śpiew cykad**” w swoim dzienniku kampanii, przejdź do Interakcji #158. Jeśli żaden bohater go nie posiada, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Powiedziałbym ci, gdybym mógł. Nie jestem jasnowidzem, a jedynie przekazałnikiem Kosmosu. Nie widzę swoich przepowiedni, ale szepczę je mojej partnerce, gdy mam zasłonięte oczy. Jest fantastycznym stworzeniem. Nigdy nie zapomina żadnego słowa, które usłyszy” — tłumaczy mężczyzna, choć jego słowa mają dla ciebie coraz mniej sensu.

Jeśli to pierwszy raz, gdy któryś z bohaterów czyta to rozstrzygnięcie, otrzymujesz SKUPIENIE 2. W przeciwnym razie nie dzieje się nic szczególnego.

Rozstrzygnięcie to nie zmniejsza ładunków żetonu interakcji i nie staje się niedostępne.

- **#155: Poproś o pomoc w znalezieniu miłości twojego życia**

Niepokojąc się o własne zadanie, prosisz go o pomoc w odnalezieniu miłości twojego życia. „Ciekawe, jak ostatnio wszystko znika, nieprawdaż?” — pyta retorycznie, nawet na ciebie nie patrząc. „Nie martw się. 'Szukajcie, a znajdziecie', jak mówi przysłowie” — mówi, wygłaszając tę samą mowę, którą zdaje się powtarzać każda dusza w tym miejsu.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2, a przywódca drużyny zapisuje status „**Pewność**” w swoim dzienniku kampanii (statusy są usuwane podczas następczej fazy obozu).

- **#156: Twoja przyszłość jest prawa**

„Wybierasz prawość, a prawość wybiera ciebie. Nie słuchaj kłamstw, które ci szeptano. I nie wahaj się, gdy nadejdzie koniec: twoje serce jest czyste. Dźgnij filakterium i połów kres wynaturzeniu. Jesteś właściwą osobą!” — mówi mężczyzna, przynosząc wielką pociechę twojemu sercu.

Przywódca drużyny zapisuje aurę „**Wielkość**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy któryś z bohaterów uzyskuje trafienie krytyczne, zyskuje on: SAM, OCZYSZCZENIE 2.

- **#157: Twoja przyszłość jest niebezpieczna**

„Twoja przyszłość jest pochmurna, ale nie zaciemniają jej deszczowe chmury, pełne życia i radości. Czuję smotę, dym i Ciemność. Twoje serce jest złamane, choć tego nie czujesz. Nie dotykaj filakterium, bo cię pochłonie. Twój cel będzie szlachetny, ale twoje czyny nie...” — mówi mężczyzna, sprawiając, że czujesz jeszcze większe zdezorientowanie i wściekłość.

Przywódca drużyny zapisuje aurę „**Uparty**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym

razem, gdy którykolwiek z bohaterów zaliczy trafienie krytyczne, atak zyskuje +1 do obrażeń (wartość nie podwaja się ze względu na trafienie krytyczne) za każdą kostkę kłątwy, którą posiada ten bohater.

- **#158: Śpiew cykad**

Po odzyskaniu swojej cennej zabawki mężczyzna nie waha się spełnić twojego życzenia. Ostrożnie, jakby trzymając w dłoniach życie, jasnowidz przykładą ucho do otworu, który zrobił między kciukami, i przekazuje ci przepowiednie, o których szepcze mu cykada.

Jeśli któryś bohater posiada skutek „**Nieugięty**” w swoim dzienniku kampanii, przejdź do Interakcji #156. W przeciwnym razie, jeśli któryś z nich posiada skutek „**Siewca wiatrów**”, przeczytaj Interakcję #157. Jeśli żaden z bohaterów nie posiada któregoś z tych skutków w swoim dzienniku kampanii, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Coś się zmieniło przed chwilą, widzę to w mgłach...” — mówi mężczyzna. „Twoja przyszłość jest otwarta. Wszystko może się zdarzyć. Wielkość jest ci jednak przeznaczona. Skup się na swojej podróży, a dokonasz tego, czego nikt inny by nie dokonał. Jeśli jednak wybierzesz inny kurs, możesz wszystko zepsuć. Nie zapominać, że ci, którzy idą wzdłuż krawędzi, nigdy nie mogą przechylić się na jedną ze stron...”

Przywódca drużyny zapisuje aurę „**Na krawędzi**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy któryś z bohaterów uzyskuje trafienie krytyczne, zyskuje on: SAM, SKUPIENIE 1.

- **#159: Przeszukaj pudło**

Ciekawi cię, co może znajdować się w tej skrzyni, więc otwierasz ją. Wznosząc chmurę kurzu, znajdujesz wśród słoików i papierów kilka monet, które mogą się do czegoś przydać. Czyżby ci się poszczęściło?

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i dobierasz kartę z talii skrzyń.

- **#160: Podnieś zwój**

Starannie rozłożony papier bardzo cię intryguje, podnosisz go więc i czytasz zawartość...

Wykonaj wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 13. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką mistyki**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: ...ku twojemu zaskoczeniu, zapisany jest na nim znany poemat w języku Doktryny. Opowiada historię elfickiego księcia Lorelandrissa i jest równie piękny, co

tragiczny. Zdradzony przez swoją wielką miłość, księżę był rozdarty między obowiązkiem a przebaczeniem, dwiema cnotami bardzo cenionymi przez pradawne elfy. Wybrałszy to pierwsze, jego panowanie było długie i owocne, jednak nigdy już nie był szczęśliwy.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2.

SUKCES: ...zapisany jest na nim piękny poemat opowiadający historię elfickiego księcia Lorelandrissa. Jednak to tylko złudzenie. Czytając między wierszami, rozszyfrowujesz anagramy, które kryją prawdziwy sekret: to magiczny i niezwykle potężny zwój! Elfy z przeszłości rzeczywiście były przebiegłe.

Weź kartę **Zwój zniszczenia** z talii przygody.

- **#161: Podnieś miecz**

Wiedząc, że niewiele rzeczy może być lepszych lub bardziej niezawodnych od dobrego ostrza, wyciągasz z kupki kości piękny miecz. Choć jest mocno zakurzony, szybko zdajesz sobie sprawę, że trzymasz w ręku wyjątkową broń...

Weź kartę **Miecz księcia** z talii przygody.

- **#162: Przeszukaj stertę kości**

Ciekawi cię, co może kryć się wśród tylu kości i kurzu, przekopujesz się więc przez stertę śmieci. Sięgasz po starą i potarganą aksamitną tkaninę, która wpadła ci w oko, ciągnąc za nią szkieletową rękę, która ją trzyma, a także resztę ciała. Tak bardzo cieszysz się znalezieniem niesamowitego klejnotu, który w swoim rdzeniu zdaje się zawierać burzę, że ledwo zauważasz, jak sterta rusza się i drży, jakby coś było nie do końca w porządku...

Weź kartę **Kosmiczny kamień** z talii przygody. Jeśli któryś bohater posiada status „**Skrócony o głowę**” w swoim dzienniku kampanii, nie dzieje się nic szczególnego. Jeśli żaden bohater go nie posiada, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

...i twoje instynkty okazują się być prawidłowe. Podnosząc się wraz ze swoim skarbem, przed tobą stoi teraz szkieletowy łucznik.

Zamień ten żeton interakcji na **Biały potwór: Szkieletowy łucznik (mistrz)**.

- **#163: Przyjrzyj się czaszkom**

Jesteś pod wrażeniem ilości czaszek w tej stercie kości, podnosisz więc najbliższą i przyglądasz jej się przez chwilę. Myślisz o tym, że ta twarz należała kiedyś do kogoś żywego i ledwie zauważasz kościste ramię, które wykręca się spod kości,

jakby umierało po raz drugi. Z zawstydzeniem zwracasz czaszkę na swoje miejsce — jakby to mogło cokolwiek naprawić...

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i zapisujesz status „**Skrócony o głowę**” w swoim dzienniku kampanii (*statusy są usuwane podczas następnego fazy obozu*). Następnie ty lub inny wybrany przez siebie bohater zyskuje dodatkowo SKUPIENIE 2.

- **#164: Przyjrzyj się obłuzowanym kamieniom**

Zauważasz, że wiele kamieni tworzących mur jest obłuzowanych. Postanawiasz usunąć kilka z nich w poszukiwaniu ukrytych schowków. Robiąc to, przypadkowo przesuwasz ukrytą dźwignię. Za ścianą rozbrzmiewa głośne kliknięcie. Co się stało?

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i zapisujesz status „**Tajemnicze kliknięcie**” w swoim dzienniku kampanii (*statusy są usuwane podczas następnego fazy obozu*).

- **#165: Poproś ją o pomoc w walce**

Wiedząc, że wrogów jest wielu, namawiasz kobietę, by walczyła razem z tobą. Ta nie będzie łatwa walka, ale przynajmniej będziecie walczyć razem. „Dzieci, szybko, chodźcie tu” — uczona występuje do przodu, zaganiając dzieci do wielkiej sali, by odciągnąć je od krzywdy. Tharmagar będzie odpowiedzialny za ochronę dzieci, a reszta dorosłych stanie do walki...

Usuń Tharmagara z planszy i uznaj jego mechanikę specjalną za rozstrzygniętą. Nie został on pokonany, ale od tej pory nie będzie już podążał za żadnym bohaterem. Następnie weź z kartę **Janiny** z talii przygody i umieść żeton NPC, który będzie ją reprezentował, na polu sąsiadującym z tobą. Jeśli Janina zostanie pokonana, przygoda natychmiast kończy się porażką.

- **#166: Poproś ją, by pomogła ci przy użyciu magii**

Prosisz matkę, by ostaniała cię zaklęciami, gdy ty będziesz walczyć w imieniu jej i jej dzieci. Zaklinaczka podnosi swój kostur i bełkocze słowa przywołujące piekielną falę, która uderza w kamienie i stworzenia, pozostawiając po sobie jedynie ogień i zniszczenie. Efektowna sztuczka, którą zachowała na ostatnią chwilę... „Zabierz dzieci do środka, poradzimy sobie!” — Tharmagar ponagla kobietę i dołącza do walki u twoim boku.

Zamień Mapę E2-B na Mapę E6-B. Każdy potwór, który na niej się znajduje, natychmiast otrzymuje 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia, **OPARZENIE 2 (z powodu lawy)**, oraz **SPOWOLNIENIE**.

- **#167: Poproś o jej broszkę**

Choć może to zostać odebrane jako nieczułe, prosisz kobietę o piękną broszkę, która przykuwa twój wzrok, zupełnie ignorując jej prośbę. „Broszkę? Na gwiazdy, oczywiście, weź ją...” — zdejmuje klejnot i podaje ci go w pośpiechu. Tharmagar marszczy brwi w zdziwieniu, ale nie mówi ani słowa. Za bardzo martwi się tym, by zabrać dzieci z dala od niebezpieczeństwa...

Weź kartę **Rubinowa broszka** z talii przygody. Usuń Tharmagara z planszy i uznaj jego mechanikę specjalną za rozstrzygniętą. Nie został on pokonany, ale od tej pory nie będzie już podążał za żadnym bohaterem.

Następnie weź z kartę **Janiny** z talii przygody i umieść żeton NPC, który będzie ją reprezentował, na polu sąsiadującym z tobą.

Jeśli Janina zostanie pokonana, przygoda natychmiast kończy się porażką. Następnie przejdź do interakcji #170.

- **#168: Zapytaj, co tutaj robi**

Z zaintrygowaniem pytasz ją, co tu robi. „Uciekam! Nera jest oblężona, ale mnie i dzieciom udało się uciec. Nie spodziewałam się jednak, że Przełęcz Omekka też będzie pełna tych stworów!” — mówi zrozpaczona, dzieląc się straszliwymi wieściami ze wschodu...

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Jeśli jakikolwiek bohater posiada skutek „Gawędziarz” w swoim dzienniku kampanii, zapisujesz aurę „Więź” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiadasz (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy towarzysz zakończy turę na polu sąsiadującym z tobą, otrzymujesz TARCZA 4. Jeśli żaden bohater jej nie posiada, nic się nie dzieje. Następnie przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Na gwiazdy, będzie na to czas później! Szybko, daj mi dzieci, będę ochraniał je w środku” — Tharmagar ucina rozmowę, zabierając przerażone dzieci do wielkiej sali.

Usuń Tharmagara z planszy i uznaj jego mechanikę specjalną za rozstrzygniętą. Nie został on pokonany, ale od tej pory nie będzie już podążał za żadnym bohaterem. Następnie weź z kartę **Janiny** z talii przygody i umieść żeton NPC, który będzie ją reprezentował, na polu sąsiadującym z tobą.

Jeśli Janina zostanie pokonana, przygoda natychmiast kończy się porażką. Następnie przejdź do interakcji #170.

- **#169: Poproś o jej kostur**

Choć może to zostać odebrane jako nieczułe, prosisz kobietę o piękną kostur, który przykuwa twój wzrok, zupełnie ignorując jej prośbę. „Mój kostur? Na gwiazdy, oczywiście, weź go...” —

podnosi broń i podaje ci ją w pośpiechu. Tharmagar marszczy brwi w zdziwieniu, ale nie mówi ani słowa. Za bardzo martwi się tym, by zabrać dzieci z dala od niebezpieczeństwa...

Weź kartę **Kostur dzikiego ognia** z talii przygody. Usuń Tharmagara z planszy i uznaj jego mechanikę specjalną za rozstrzygniętą. Nie został on pokonany, ale od tej pory nie będzie już podążał za żadnym bohaterem.

Następnie weź z kartę **Janiny** z talii przygody i umieść żeton NPC, który będzie ją reprezentował, na polu sąsiadującym z tobą.

Jeśli Janina zostanie pokonana, przygoda natychmiast kończy się porażką. Na koniec odwróć jej kartę i przejdź do Interakcji #170.

- **#170: Twoi wrogowie dotarli tam pierwsi**

...jednak twoje zawahanie sporo cię kosztuje i dopadają cię potwory! Ich śmiercionośny atak zaskakuje cię, ale chwytasz jedno z dzieci i przewracasz się na bok, bohatersko odciągając je od niebezpieczeństwa... tylko po to, by znów znaleźć się w niebezpieczeństwie.

Przeczytaj uważnie poniższe instrukcje, gdyż wiele rzeczy dzieje się w tym samym czasie:

Najpierw umieść swojego bohatera w punkcie narodzin Ciemności na mapie E2-B. Następnie weź z kartę **Olivera Twista** z talii przygody i umieść obok siebie kolejny żeton NPC, który będzie go reprezentował. Nie jest on w stanie poruszać się samodzielnie, ale gdy bohater z nim sąsiaduje, w ramach akcji kostki może wyczerpać 1 kostkę akcji, by wykonać akcję ruchu i przenieść dziecko na inne, wybrane przez siebie pole, które sąsiaduje z miejscem, w którym zakończy swój ruch. Jeśli to zrobi, zyskuje również SKUPIENIE 1.

Jeśli dziecko lub Janina zostaną pokonani, przygoda natychmiast kończy się porażką. Możesz wykonać dodatkową akcję kostki w tej turze.

- **#171: Zapytaj, czy może ci coś dać**

„Nie mogę w to uwierzyć! Nie jesteście potworami!” wykrzykuje mężczyzna, z ulgą przyjmując fakt, że Gwiazdy wysłały do niego jakąś pomoc. Zauważasz, że przy pasie ma sakiewkę, pytasz go więc, czy ma coś, co mogłoby ci się przydać w walce przeciwko potworom. „Oczywiście, moi przyjaciele! To eliksir, który zachowałem na moją podróż. Weź go, szybko!” — mówi wspaniałomyślnie.

Dobieraj karty z talii skrzyń, aż wylosujesz **Eliksir**. Zatrzymaj tę kartę i wtasuj wszystkie pozostałe wylosowane karty z powrotem do talii. Następnie przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

Jednak gdy mężczyzna usiłuje wyciągnąć fioletkę i podać ci ją, czarne macki — jakby wyczuwając moment zapomnienia — naciskają na niego mocno. „Szybko, przyjaciele, odsuńcie się ode mnie!” — błaga, martwiąc się o wasze bezpieczeństwo.

Przejdź do interakcji #177.

- **#172: Ostoń go przed drapieźnikiem**

Myśląc, że mężczyzna jest wystarczająco silny, by utrzymać kraty, postanawiasz chronić go przed istotami Ciemności, używając swojego ciała jako tarczy.

Jeśli **Zasada specjalna — Potworny drapieźnik** została już rozstrzygnięta w jakikolwiek sposób, przejdź do Interakcji #178. W przeciwnym razie, jeśli **ZASADA SPECJALNA** wciąż jest aktywna, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

Gdy stajesz przed potworem i podnosisz broń, przyjmując postawę bojową, widzisz, jak jego oczy jarzą się nienawiścią, niczym u złośliwego sępa polującego na swoją ofiarę.

Otrzymujesz **SKUPIENIE 2**, a **Zasada specjalna — Potworny drapieźnik** zostaje rozstrzygnięta. Potworny drapieźnik, dopóki nie zostanie pokonany, będzie uważał cię za swój cel główny.

- **#173: Zajmij jego miejsce przy kratkach**

Myśląc, że mężczyzna nie jest wystarczająco silny, by utrzymać kraty, postanawiasz go zastąpić i użyć swego ciała jak barykady. Stawiasz stopy na płytach i próbujesz utrzymać tunel zamknięty, jakby od tego zależało życie wszystkich...

Wykonaj wyzwanie siły (żółte) o trudności 17. Każda kostka walki wręcz, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką siły**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Mimo to, twoja siła okazuje się niewystarczająca. Jakby wyczuwając moment słabości, czarne macki mocno na ciebie napierają.

Usuń ten żeton interakcji. Jeśli była to pierwsza interakcja z tym żetonem, usuń wybranego przez siebie potwora z planszy. Jeśli był to drugi raz, otrzymujesz **SKUPIENIE 2**.

SUKCES: Gdy każesz mu odsunąć się od krat, wzdycha z ulgą, niezwykle wdzięczny za twój gest. „Ratujesz mi życie, przyjacielu! W zamian możesz liczyć na moją pomoc!”

Przejdź do interakcji #177.

- **#174: Chroń go przed mackami**

Myśląc, że mężczyźni przydałaby się jakaś ochrona, postanawiasz wykorzystać swoje umiejętności, by bronić go przed ciemnymi mackami wystającymi z krat. Mając tyle narzędzi i znając tyle zakłęb, na pewno coś poradzisz.

Jeśli posiadasz jakąkolwiek dostępną umiejętność **BLOKU**, możesz wydać 1 kostkę akcji, aby jej użyć (nie jest to liczone jako jedna z twoich akcji kostek w tej turze). Jeśli nie, przejdź do Interakcji #176. Jeśli tak, przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Moi przyjaciele! Naprawdę nie wiem, co by się ze mną stało, gdyby nie wasza pomoc!” — mówi z wdzięcznością, sięgając po amulet na szyi. „Teraz moja kolej, by ochronić was za pomocą sztuczki!” — uśmiecha się i intonuje zakłęcie ochronne, otaczając was wszystkich ciepłą poświatą, która emanuje z naszyjnika.

Przywódca drużyny zapisuje status „**Końska krew**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (**statusy są usuwane podczas następczej fazy obozu**), wszyscy bohaterowie są odporni na efekty szkodliwego terenu i stanów nałożonych na nich przez wrogów.

- **#175: Pomóż mu zabezpieczyć bramę**

Myśląc, że mężczyznę można by uwolnić, gdyby zabezpieczyć czymś kraty, postanawiasz przysypać je gruzem. Jakby od tego zależało wasze życie, w pośpiechu szukasz dużych kamieni i próbujesz znaleźć jak najwięcej rzeczy, które umożliwią ci wykonanie zadania...

Wykonaj wyzwanie zręczności (zielone) o trudności 15. Każda kostka zręczności, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką sprytu** lub **Ścieżką natury**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Niestety nie jesteś w stanie znaleźć wystarczającej ilości gruzu, by całkowicie zablokować tunel. Jakby wyczuwając moment słabości, czarne macki mocno na ciebie napierają.

Usuń ten żeton interakcji. Jeśli była to pierwsza interakcja z tym żetonem, usuń wybranego przez siebie potwora z planszy. Jeśli był to drugi raz, otrzymujesz **SKUPIENIE 2**.

SUKCES: Wykorzystując swoje umiejętności, udaje ci się całkowicie zablokować tunel, a mężczyzna wzdycha z ulgą. „Ratujesz mi życie, przyjacielu! W zamian możesz liczyć na moją pomoc!”

Przejdź do Interakcji #177.

- **#176: Nie możesz mu pomóc**

Ku twojemu rozczarowaniu, żadne z twoich umiejętności ani narzędzi nie są w stanie ochronić mężczyzny przed mackami Ciemności. „Nie smuć się, przyjacielu! Liczy się twoja chęć pomocy. Jesteśmy w tym razem!” — mówi mężczyzna.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Jeśli była to pierwsza interakcja z tym żetonem, inny bohater, wchodząc w interakcję z tym żetonem, może wybrać Interakcję #174.

- **#177: Stworzenia przytłaczają człowieka**

Nagle krata eksploduje z grzmiącym hukiem, rozrzucając wszędzie kamienie, brud i ciemność. Zamieszanie i wybuch tak cię zaskakują, że nie możesz znaleźć żadnego śladu życzliwego człowieka.

Dodaj poniższe rozstawienie:

 1 - Abominacja (wesja alternatywna - **Rekrut**)



- **#178: Mężczyzna nie jest już w niebezpieczeństwie**

Jednakże, ku twojej uldze, mężczyzna nie jest już zagrożony. Tego samego nie można jednak powiedzieć o tobie... Koncentrujesz się teraz na własnej walce!

Otrzymujesz SKUPIENIE 2.

- **#179: Zapytaj, dlaczego jest tu uwięziony**

Nie zrozumieć, dlaczego ktoś miałby być więziony podczas oblężenia miasta, pytasz więc mężczyznę, co takiego zrobił, że tu trafił. „Nic, poza niesamowitym aktem odwagi!” — odpowiada ze złością. — „Potężny dowódca Ciemności połknął mnie w całości, ale udało mi się z niego wydostać! Co gorsza, moi ludzie nawet nie pomogli mi w czyszczeniu czarnego śluzu, który pokrywał mnie od stóp do głów. Zamiast tego zabrali mnie na ‘obserwację’...”

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Jeśli któryś bohater posiada skutek „Gawędziarz” w swoim dzienniku kampanii, przejdź do Interakcji #184. Jeśli żaden bohater go nie posiada, nic się nie dzieje.

- **#180: Spróbuj go uwolnić**

Współczujesz mu i postanawiasz uwolnić więźnia. Kłódka starej, żelaznej celi nie jest jednak skłonna do współpracy...

Wykonaj wyzwanie sprawności (czerwone) o trudności 15. Każda kostka walki dystansowej, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką sprytu**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Szturchasz tu i tam swoimi złodziejskimi narzędziami. Ale większe problemy zaprzętają twoje myśli i jedyne, co udaje ci się osiągnąć, to zawstydzić siebie. „O nie! Co za niesprawiedliwość!” — lamentuje mężczyzna, który ma wszelkie powody, by czuć się sfrustrowanym i rozwścieczonym.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2.

SUKCES: Szturchasz tu i tam swoimi złodziejskimi narzędziami i, choć wiele problemów zaprzęta teraz twoje myśli, słyszysz satysfakcjonujące kliknięcie oznaczające twój sukces. „Dziękuję! Po stokroć dziękuję!” — wykrzykuje mężczyzna, który ma wszelkie powody, by czuć się teraz szczęśliwym. „Dobrze, to dokąd teraz idziemy?” — mówi, dołączając do twojej drużyny.

Weź kartę **Connera** z talii przygody i umieść żeton NPC, który będzie go reprezentował, na sąsiadującym z tobą polu (szczegóły dotyczące towarzyszy znajdziesz na stronie 15 **Instrukcji**). Na początku **Conner** jest UZBROJONY. Jeśli któryś bohater posiada status „Nieszkodliwy” w swoim dzienniku kampanii, odwróć tę kartę. Jeśli była to pierwsza interakcja z tym żetonem, otrzymujesz również SKUPIENIE 2.

- **#181: Zakończ jego cierpienia**

Zastanawiasz się nad tym, co mogło skłonić kogoś do uwięzienia tego człowieka w samym środku walki z istotami Ciemności. Dochodzisz do wniosku, że musi być już skażony Ciemnością i być poza wszelkim ratunkiem. Wierząc, że kieruje tobą miłosierdzie, zadajesz kres jego nieszczęściu.

Jeśli jakkolwiek bohater posiada skutek „Odrażający czyn” w swoim dzienniku kampanii, zapisz status „Żądza krwi” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu), za każdym razem, gdy zabijesz potwora w swojej turze, możesz wykonać dodatkową akcję kostki. Ten efekt można aktywować tylko raz na turę. Jeśli żaden bohater go nie posiada, otrzymujesz SKUPIENIE 2. Następnie przeczytaj poniższe rozstrzygnięcie:

„Czy ten człowiek naprawdę był poza wszelkim ratunkiem, mój przyjacielu?” — pyta Tharmagar z ponurym wyrazem twarzy. Nie pochwała twojego czynu, ale też go nie powstrzymał. W głębi duszy podziela twoje podejrzenia. „Kroczymy bardzo niebezpieczną ścieżką, przyjacielu...” — mówi, zmuszając cię do zastanowienia się nad swoimi wyborami.

Jeśli jakkolwiek bohater posiada status „**Co mówią palce**” w swoim dzienniku kampanii, musi go zastąpić statusem „**Inspiracja**”. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), raz na turę może przerzucić kość k20, jeśli spudłuje. Jeśli żaden z bohaterów go nie posiada, odwróć kartę Tharmagara i używaj strony OBURZONY.

- **#182: Obejrzyj jego rany**

Zastanawiasz się na jego sytuację, aż w końcu zauważasz rany więźnia. Widzisz kilka zadrapań tu i ówdzie, ale czy jest w tym coś więcej?

Wykonaj wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 15. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką natury**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.

PORAŻKA: Zaglądasz pod jego ubranie i pancerz. Zauważasz jakieś otarcia, krwawienie i bandaże. Z pewnością jest ranny, ale to tylko drobne urazy. Nawet lżejsze niż twoje...

Otrzymujesz SKUPIENIE 2.

SUKCES: Zaglądasz pod jego ubranie i pancerz. Zauważasz jakieś otarcia, krwawienie i bandaże. Z pewnością jest ranny, ale to tylko drobne urazy. Diabeł tkwi jednak w szczegółach. Wszystkie jego paznokcie, bez wyjątku, są poczerniałe, jakby krew tworzyła pod nimi skrzepy. Takie obrażenia nie są rzadkością wśród żołnierzy, ale nie są też normą...

Otrzymujesz SKUPIENIE 2 i zapisujesz status „**Co mówią palce**” w swoim dzienniku kampanii (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*).

- **#183: Zapytaj, czy może dać ci coś, co mogłoby pomóc**

Przez twój umysł przechodzi nagła myśl. Skoro ten człowiek jest za kratkami, nie potrzebuje już swojego ekwipunku. Wiedząc, że czeka cię ciężka walka, pytasz więźnia, czy mógłby ci coś dać. Mówisz mu, że zależy ci jedynie na obronie Amiry. „Oczywiście! Weź moją broń...” — przez kraty przekazuje ci swój topór, niepewny swoich gestów i słów. „Czy mogę być pewien, że po tym wszystkim spróbujesz mnie stąd wyciągnąć?”

Zapisz status „**Nieszkodliwy**” w swoim dzienniku kampanii (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*) i weź kartę **Amirana Halberda** z talii przygody.

- **#184: Pozwolenie mu na wygadanie się przynosi owoce**

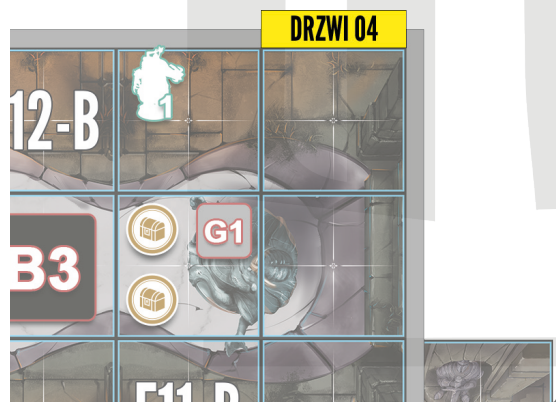
Nabrawszy wprawy w dostrzeganiu humorystycznych niuansów kryjących się za słowami, uświadamiasz sobie, że jego sytuacja jest bardziej krytyczna, niż się wydaje. Pytanie żołnierza ma dla sens, bo wygląda on nieskazitelnie. Nawet nie jest zraniony. I właśnie ten fakt cię niepokoi. Nikt, ani rekrut, ani weteran, nie wychodzi bez szwanku z walki z dowódcą...

Zapisz status „**Inspiracja**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiadasz (*statusy są usuwane podczas następnej fazy obozu*), raz na turę możesz przerzucić kość k20, jeśli spudłujesz.

- **#185: Zapytaj o grób królowej matki**

W odpowiedzi na jedyne żądanie doradcy Klee, prosisz strażnika o zaprowadzenie cię do grobowca królowej matki. Choć bezceńcisz jej grób, by włożyć medalion tam, gdzie było jej serce, Nowacki nie zadaje pytań, wyobrażając sobie, że to część twojego zadania. Upewniwszy się, że kamienna trumna jest prawidłowo zamknięta, strażnik udaje się na powierzchnię, a ty możesz skupić się na zadaniu...

Bohater, który posiada przedmiot przygodowy **Obietnica kochanka**, musi go odrzucić. Bohater, który posiada skutek „**Prośba kochanka**” w swoim dzienniku kampanii, usuwa go i zapisuje skutek „**Zjednoczenie kochanków**” w jego miejsce. Umieść Drzwi 04 w sposób ukazany na poniższej ilustracji:

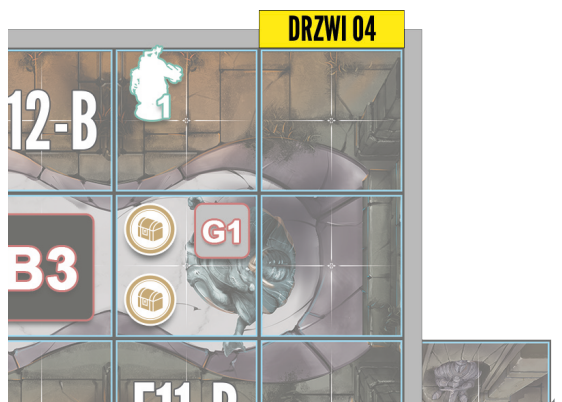


- **#186: Zapytaj, czy może coś ci dać**

Wiedząc, że czeka cię jeszcze wiele niebezpieczeństw, pytasz Nowackiego, czy nie posiada czegoś, co mogłoby ci pomóc w twoim trudnym zadaniu. „Masz na myśli jakąś broń

albo sprzęt?” — odpowiada ze zdziwieniem. „Oczywiście, oczywiście! Weź tę odznakę. Chroni nas, Strażników Krypt, przed nawiedzieniami i tego typu rzeczami... To bardzo przydatne w tej pracy”.

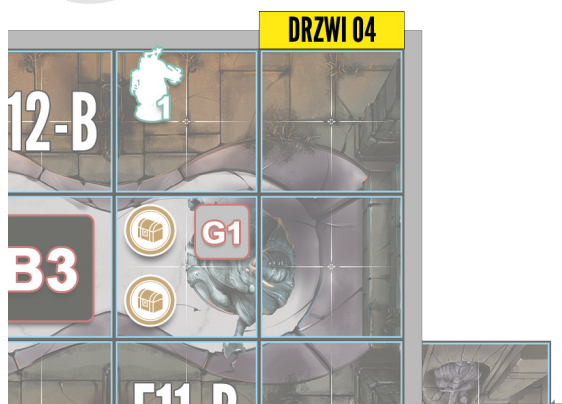
Przywódca drużyny bierze kartę **Odznaka strażników** z talii przygody. Następnie umieść Drzwi 04 w sposób ukazany na poniższej ilustracji:



- **#187: Podziękuj mu i nalegaj, żeby poszedł jak najszybciej**

Bez dalszych ceregieli dziękujesz strażnikowi i prosisz go o jak najszybsze opuszczenie tego miejsca. Liczy się każda chwila. Nowacki spełnia twoją prośbę i odchodzi w pośpiechu, biegnąc tak, jakby od tego zależało jego życie.

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2 i zapisuje skutek „**Łagodna odprawa**” w swoim dzienniku kampanii. Następnie umieść Drzwi 04 w sposób ukazany na poniższej ilustracji:



- **#188: Wszyscy bohaterowie dotrzymują słowa...**

Choć został skazany, doradca Klee był sługą Korony Amiry, więc Król Ulthar nie pozbawiłby go honorowego pochówku. Zdejmujesz ciężką kamienną pokrywę i dostrzegasz wysuszone, zabandażowane zwłoki w nieśmiałym świetle palących się pochodni. Jak mówił duch, w jego złożonych dłoniach spoczywa klejnot zbyt cenny, by mógł należeć do doradcy.

Zbyt cenny nawet dla królowej... Czy mógł to być prezent od królewskiej faworyty? Nie zastanawiając się długo, wyjmujesz cenny naszyjnik, ponownie pieczętujesz grób i kontynuujesz swoją podróż.

Bohater, który przeszukał tę skrzynię otrzymuje SKUPIENIE 2 i bierze kartę **Obietnica kochanka** z talii przygody.

- **#189: Rozbij filakterium**

Masz pewność, co należy zrobić. Nie wahasz się ani nie ulegasz mrocznym pragnieniom, które w tobie kielkują. Zaciskasz klejnot w dłoniach. Pęka, jakby był zrobiony z cukru, a ty czujesz potęgę jak nigdy dotąd.

Chwilę później głuchy krzyk odbija się echem po pomieszczeniu, gdy z odłamków filakterium wybucha chmura czarnego dymu, spowijając całe pomieszczenie. Nadszedł czas ostatecznej bitwy...

Przywódca drużyny otrzymuje SKUPIENIE 2 i zapisuje skutek „**Niszczyciel relikwii**” w swoim dzienniku kampanii. Jeśli jakikolwiek bohater posiada skutek „**Nieugięty**” w swoim dzienniku kampanii, przywódca drużyny zapisuje aurę „**Inspirujące przywództwo**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane w momencie otrzymania kostki urazów lub innej aury), wszyscy bohaterowie w drużynie wykonują trafienie krytyczne, gdy wyrzucą 1 na k20.

Tutaj przygoda się kończy. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Zniweczone plany**” na stronie 72.

- **#190: Spróbuj okiełznać filakterium**

Nowe możliwości cię kuszą, więc postanawiasz spróbować. A klejnot to czuje. Wewnątrz twojego umysłu toczy się ciężka walka, która sprawia, że pot spływa ci po skroniach. Z jednej strony próbujesz kontrolować pulsującą energię zawartą w filakterium, jakby to była twoja własna pierś. Z drugiej strony próbuje ona cię zatrzymać, przyspieszając twoje serce, przyprowadzając cię o zawroty głowy i zaburzając twoją koncentrację. Kto zwycięży w tym starciu?

Przywódca drużyny wykonuje wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 21. Każda kostka mądrości, którą posiada, daje premię +2 do rzutu. Jeśli któryś z bohaterów posiada skutek „**Nieugięty**” w swoim dzienniku kampanii, nie musisz rzucać kostką, by zaliczyć wyzwanie. Jeśli jednak któryś z bohaterów posiada skutek „**Siewca wiatrów**” w swoim dzienniku kampanii, wyzwanie automatycznie kończy się porażką.

PORAŻKA: Długa podróż osłabiła twoją determinację w obliczu doświadczonej przez ciebie prób. Nawet jeśli myślisz o czynieniu dobra, o czynieniu tego, co słuszne, twoje serce cię zdradza. Spełniasz swoje pragnienie związania się z filakterium

i przyjmujesz je do serca, rozpoczynając nowe życie jako istota Ciemności...

Tutaj przygoda się kończy. Przeczytaj „**Po przygodzie — Narodziny upadłego czempiona**” na stronie 73.

SUKCES: *Aż w końcu klejnot przegrywa! Pokonujesz potężną energię emanującą z filakterium. Czujesz rytm metaforycznego serca artefaktu, głośny niczym bęben, powolny jak spadający liść. Zaciskając pięść swojego umysłu, kończysz spór, wychodząc z niego zwycięsko. Następną rzeczą, którą słyszysz, jest krzyk odbijający się echem po całym pomieszczeniu, gdy w klejnocie pojawia się małe pęknięcie, z którego wydostaje się ogromny słup czarnego dymu...*

Przywódca drużyny bierze kartę **Filakterium** z talii przygody. Tutaj przygoda się kończy. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Zniweczone plany**” na stronie 72.

- **#191: Walcz z Bohaterem Daren o filakterium**

Z wściekłością rzucasz się na zepsutego Ciemnością bohatera. Jest silny. Dużo silniejszy, niż ci się zdawało. Dajesz z siebie wszystko. Udaje ci się go powalić i teraz toczycie się po podłodze krypty w brutalnej walce. Klejnot jest w zasięgu ręki, ale najpierw musisz znaleźć słaby punkt tej potwornej istoty. Łatwiej powiedzieć niż wykonać...

Przywódca drużyny wykonuje darmową akcję odnowienia. Następnie zwróć trzy runy z każdego koloru znajdujące się na torze inicjatywy do woreczka. Za każdą runę, która została na torze inicjatywy, przywódca drużyny może wyczerpać jedną kostkę akcji pasującą do koloru tej runy, by zwrócić ją do woreczka (traktuj każdą pomarańczową runę, jakby była żółtą) lub wziąć kostkę klątwy, by zwrócić runę w kolorze, w którym nie posiada pasującej kostki akcji (*na przykład szarą runę*).

Jeśli przywódca drużyny zdoła zwrócić wszystkie runy, nie zostając przy tym pokonanym przez liczbę otrzymanych kostek klątwy, przeczytaj Interakcję #193. W przeciwnym razie, jeśli zostałby pokonany po wzięciu kolejnej kostki klątwy, nie bierze jej i zamiast tego należy przeczytać Interakcję #194.

- **#192: Walcz z Bohaterem Daren nie ryzykując tak wiele**

Gdy widzisz, co dzieje się w krypcie, wreszcie pojmujesz, jak ważne jest zadanie, którego podjęli się Bohater Daren i Tharmagar. Choć nie znasz wszystkich szczegółów, wiesz, że od tego zależy wynik tej wojny, a los Drunagoru nie jest czymś, czym chcesz ryzykować. Nawet dla byłego bohatera. Uczony z przykrością przyjmuje twoją decyzję. W końcu masz rację...

Przywódca drużyny zapisuje status „**Skupiony**” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki go posiada (*statusy są usuwane*

podczas następnej fazy obozu), za każdym razem, gdy jakkolwiek bohater uzyskuje trafienie krytyczne, bohater ten otrzymuje **SKUPIENIE 1**. Wróć do przygody. Gdy upadły bohater zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Smutne pożegnanie**” na stronie 78.

- **#193: Udaje ci się powstrzymać zepsutego Ciemnością bohatera**

Dokonując jednego z najbardziej imponujących wyczynów, pokonujesz — nawet jeśli tylko na chwilę — potężnego Władcę Ciemności w walce wręcz! Bez wahania bierzesz filakterium i miażdżysz je w dłoniach, ciesząc się z swojego chwalebego czynu. Z zaskoczeniem odkrywasz, że klejnot jest kruchy jak szkło. Ciemna chmura wylewa się z pęknięć w klejnocie i z ciała bohatera, szybko rozchodząc się po całym pomieszczeniu...

Przywódca drużyny zapisuje skutek „**Dynamiczny duet**” w swoim dzienniku kampanii. Następnie przygoda dobiega końca. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Podwójne kłopoty**” na stronie 78.

- **#194: Zabrakło ci sił**

Przez bardzo krótką chwilę myślisz, że pokonasz stwora, ale on nie walczy tylko dwiema kończynami. Ciemność cię otacza i jesteś w niewiarygodnie niekorzystnej sytuacji, o czym szybko przypominają ci czarne macki, które cię przyszpilają i uderzają w ciebie. Życie miga ci przed oczami, gdy powalają cię na podłogę. Czekasz na koniec. Nagle Tharmagar sam rzuca się na stwora, w ostatniej chwili powstrzymując jego zabójczy cios! Żyjesz, ale nie masz się zbyt dobrze...

Przywódca drużyny wykonuje darmową akcję odnowienia i otrzymuje jedną kostkę urazów. Należy traktować go jako znokautowanego do czasu jego następnej tury. Jeśli to rozstrzygnięcie nie spowoduje, że przygoda zakończy się niepowodzeniem, wznów grę od bieżącej tury postaci (*tej, na której znajduje się znacznik inicjatywy*). Gdy upadły bohater zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Smutne pożegnanie**” na stronie 78.

BITWA W DOKACH

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

Na tym polu bitwy Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pominięcie umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

CELE POLA BITWY — STANDARDOWE:

Twoim celem jest zostanie jedynym ocalałym bohaterem bądź drużyną. By bohater lub drużyna zostali uznani za wyeliminowanych, należy postępować zgodnie ze standardowymi wytycznymi przedstawionymi w instrukcji.

PODZIAŁ DRUŻYN — WSZYSCY NA WSZYSTKICH LUB BITWA DRUŻYNOWA:

Bohaterowie będą reprezentować samych siebie, walcząc przeciwko sobie; lub, jeśli gracze tak zdecydują, mogą podzielić się na dwuosobowe drużyny.

MECHANIKA SPECJALNA — NAJAZD POTWORÓW

Podczas tej przygody potwory znajdują się wszędzie i mogą zaatakować w każdej chwili. Weź figurki Wampirów Cienia i kartę potwora **Wampira Cienia** (*nie używaj Wampirów Cienia jako losowych potworów*) i umieść kartę **Najazd potworów** nad końcem toru inicjatywy stroną „A” do góry. Gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, należy rozpatrzyć jej efekty i obrócić kartę na drugą stronę (*więcej szczegółów znajdziesz na stronie 119*).

ZASADY TWORZENIA BOHATERA — STANDARDOWE:

Na tym polu bitwy bohaterowie nie otrzymają żadnych dodatkowych korzyści. Zmierzą się ze sobą, używając jedynie swoich plansz startowych.

PERSONALIZACJA POLA BITWY:

Jeśli chcesz, możesz użyć lub usunąć dowolne z następujących zasad i mechanik specjalnych:

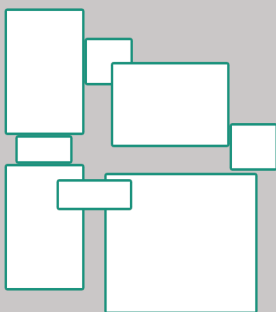
- Zasady dotyczące narodzin Ciemności i zachowania Ciemności;
- Mechanika specjalna — Najazd potworów;




Możesz podnieść poziom startowy każdego bohatera, dając mu:

- Dwie **umiejętności bohatera** lub **umiejętności powołania** poziomu 1 (*wraz z odpowiadającymi im kostkami akcji*);
- Jedną **umiejętność bohatera** lub **umiejętność powołania** poziomu 2 (*wraz z odpowiadającą jej kostką akcji*);
- Dwie karty **wyposażenia** z talii przedmiotów obozowych poziomu 1 (*draft pomiędzy wszystkimi bohaterami*);
- Od dwóch do czterech **zdolności klasowych**;

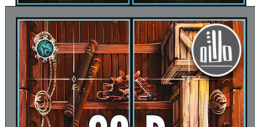
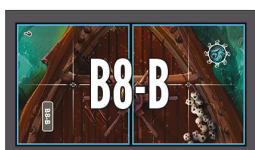
Jeśli usuniesz Ciemność, zdolności klasowe niektórych postaci mogą być niedostatecznie wzmocnione, a najsilniejszy bohater może to wykorzystać. Jeśli usuniesz najazd potworów, pole bitwy jest szybsze, ale bardziej jednowymiarowe i mniej zróżnicowane. Jeśli wzmocnisz bohaterów, gra jest bardziej ekscytująca, ale czas jej przygotowania znacznie się zwiększy.

MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm



-  2 żeton skrzyni
-  1 żeton runy — niebieski
-  1 żeton runy — pomarańcz
-  1 żeton runy — zielony
-  1 żeton runy — szary
-  1 żeton runy — czerwony

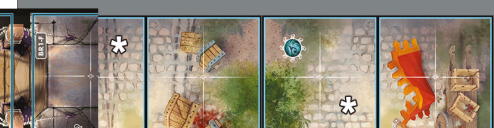
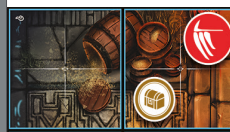
PODSTAWA LOCHU - 2



PODSTAWA LOCHU - 2



PODSTAWA LOCHU - 1



PODSTAWA LOCHU - 3

FAQ: POLE BITWY — NAJAZD POTWORÓW

Najazd potworów to specjalna mechanika zaprojektowana, by zachować dynamikę gry i utrzymać równowagę pomiędzy walką a eksploracją podczas niektórych przygód, która zachęca graczy do unikania bezczynności. Bohaterowie muszą sprawnie zarządzać swoim czasem, postępami i zasobami, by odnieść zwycięstwo. Najazd potworów działa w następujący sposób:

- Karta posiada dwie strony: jedna zawsze przywołuje potwory, a druga przywołuje potwory tylko wtedy, gdy nie ma ich na planszy. Karta Najazd potworów jest odwracana po rozpatrzeniu jej efektów, które występują naprzemiennie, tak samo jak w przypadku karty runy.
- Za każdym razem, gdy przywołujesz potwora w wyniku działania karty Najazd potworów, pojawia się on na polu sąsiadującym z jego punktem narodzin (lub jak najbliższym) wybranym przez najstarszego bohatera. Jeśli ujawniana jest runa, która została już usunięta z planszy, żaden potwór nie jest przywoływany w tej rundzie.
- Na planszy jednocześnie mogą znajdować się maksymalnie cztery potwory, które pojawiły się w ten sposób. Jeśli trzeba przywołać piątego potwora, należy pominąć ten krok. Zamiast tego wszyscy bohaterowie otrzymują po 3 punkty obrażeń (jeśli ta zasada miałaby zastosowanie dwa lub więcej razy podczas jednej aktywacji, a bohater zamierza uniknąć obrażeń, należy rozpatrzyć każdy przypadek otrzymywania obrażeń po kolei).

BITWA W WIRUJĄCYCH MGŁACH

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE MGŁY:

Ciemność będzie ściągać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się na kafelkach Ciemności, pomiń jej przywoływanie. Wszyscy bohaterowie otrzymują OGIĘSIENIE. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

CELE POLA BITWY — STANDARDOWE:

Twój celem jest zostanie jedynym ocalałym bohaterem bądź drużyną. By bohater lub drużyna zostali uznani za wyeliminowanych, należy postępować zgodnie ze standardowymi wytycznymi przedstawionymi w instrukcji.

PODZIAŁ DRUŻYN — WSZYSCY NA WSZYSTKICH LUB BITWA DRUŻYNOWA:

Bohaterowie będą reprezentować samych siebie, walcząc przeciwko sobie; lub, jeśli gracze tak zdecydują, mogą podzielić się na dwuosobowe drużyny.

MECHANIKA SPECJALNA — NAJAZD POTWORÓW

Podczas tej przygody potwory znajdują się wszędzie i mogą zaatakować w każdej chwili. Weź kartę **Ponura zjawa** i umieść kartę scenariusza **Najazd potworów** powyżej końca toru inicjatywy stroną „A” do góry. Gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, należy rozpatrzyć jej efekty i obrócić kartę na drugą stronę (*więcej szczegółów znajdziesz na stronie 121*). Żeton wydarzenia znajdujący się na środku planszy jest punktem narodzin tych potworów (*możesz pominąć krok UJAWNIEŃ*).

ZASADY TWORZENIA BOHATERA — STANDARDOWE:

Na tym polu bitwy bohaterowie nie otrzymają żadnych dodatkowych korzyści. Zmierzą się ze sobą, używając jedynie swoich plansz startowych.

PERSONALIZACJA POLA BITWY:

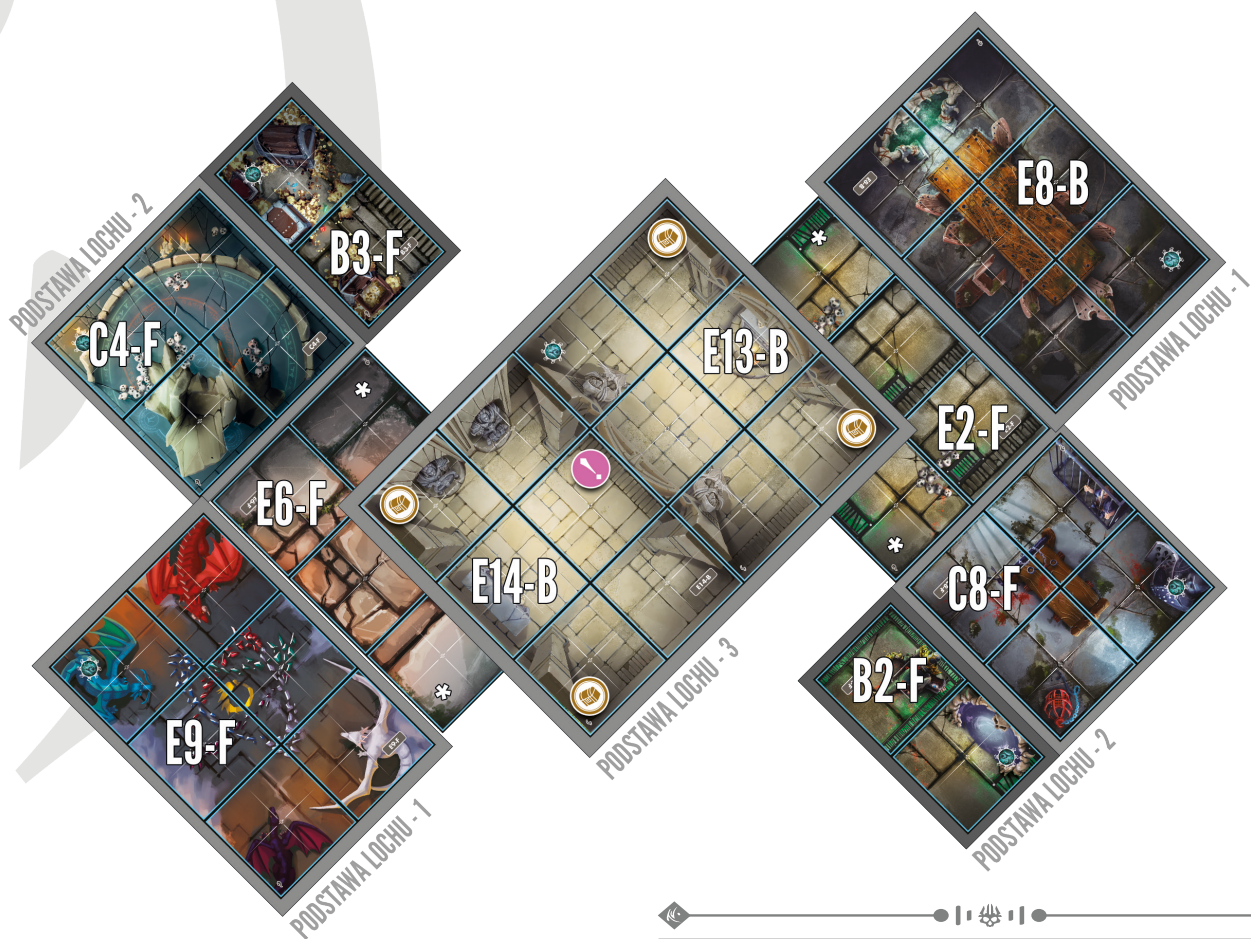
Jeśli chcesz, możesz użyć lub usunąć dowolne z następujących zasad i mechanik specjalnych:

- Zasady dotyczące narodzin Ciemności i zachowania Ciemności;
- Mechanika specjalna — Najazd potworów;

Możesz podnieść poziom startowy każdego bohatera, dając mu:

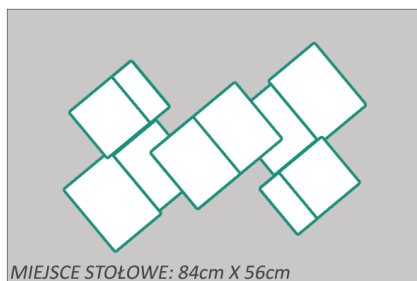
- Dwie **umiejętności bohatera** lub **umiejętności powołania** poziomu 1 (*wraz z odpowiadającymi im kostkami akcji*);
- Jedną **umiejętność bohatera** lub **umiejętność powołania** poziomu 2 (*wraz z odpowiadającą jej kostką akcji*);
- Dwie karty **wyposażenia** z talii przedmiotów obozowych poziomu 1 (*draft pomiędzy wszystkimi bohaterami*);
- Od dwóch do czterech **zdolności klasowych**;

Jeśli usuniesz Ciemność, zdolności klasowe niektórych postaci mogą być niedostatecznie wzmocnione, a najsilniejszy bohater może to wykorzystać. Jeśli usuniesz najazd potworów, pole bitwy jest szybsze, ale bardziej jednowymiarowe i mniej zróżnicowane. Jeśli wzmocnisz bohaterów, gra jest bardziej ekscytująca, ale czas jej przygotowania znacznie się zwiększy.



 1 żeton wydarzeni

 4 żeton skrzyni



MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm

FAQ: POLE BITWY — NAJAZD POTWORÓW

Najazd potworów to specjalna mechanika zaprojektowana, by zachować dynamikę gry i utrzymać równowagę pomiędzy walką a eksploracją podczas niektórych przygód, która zachęca graczy do unikania beczynności. Bohaterowie muszą sprawnie zarządzać swoim czasem, postępami i zasobami, by odnieść zwycięstwo. Najazd potworów działa w następujący sposób:

- Karta posiada dwie strony: jedna zawsze przywołuje potwory, a druga przywołuje potwory tylko wtedy, gdy nie ma ich na planszy. Karta Najazd potworów jest odwracana po rozpatrzeniu jej efektów, które występują naprzemiennie, tak samo jak w przypadku karty runy.
- Za każdym razem, gdy przywołujesz potwora w wyniku działania karty Najazd potworów, pojawia się on na polu sąsiadującym z jego punktem narodzin (lub jak najbliższym) wybranym przez najsłabszego bohatera. Jeśli ujawniana jest runa, która została już usunięta z planszy, żaden potwór nie jest przywoływany w tej rundzie.
- Na planszy jednocześnie mogą znajdować się maksymalnie cztery potwory, które pojawiły się w ten sposób. Jeśli trzeba przywołać piątego potwora, należy pominąć ten krok. Zamiast tego wszyscy bohaterowie otrzymują po 3 punkty obrażeń (jeśli ta zasada miałaby zastosowanie dwa lub więcej razy podczas jednej aktywacji, a bohater zamierza uniknąć obrażeń, należy rozpatrzyć każdy przypadek otrzymywania obrażeń po kolei).

POTYCZKA W PŁONĄCEJ WIOSCE

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

Na tym polu bitwy Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy: wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ściągać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pomiń umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

CELE POLA BITWY — STANDARDOWE:

Twoim celem jest zostanie jedynym ocalałym bohaterem bądź drużyną. By bohater lub drużyna zostali uznani za wyeliminowanych, należy postępować zgodnie ze standardowymi wytycznymi przedstawionymi w instrukcji.

PODZIAŁ DRUŻYN — WSZYSTYCH NA WSZYSTKICH LUB BITWA DRUŻYNOWA:

Bohaterowie będą reprezentować samych siebie, walcząc przeciwko sobie; lub, jeśli gracze tak zdecydują, mogą podzielić się na dwuosobowe drużyny.

MECHANIKA SPECJALNA — NAJAZD POTWORÓW

Podczas tej przygody potwory znajdują się wszędzie i mogą zaatakować w każdej chwili. Weź figurki Wampirów Cienia i kartę potwora **Wampira Cienia** (*nie używaj Wampirów Cienia jako losowych potworów*) i umieść kartę **Najazd potworów** nad końcem toru inicjatywy stroną „A” do góry. Gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, należy rozpatrzyć jej efekty i obrócić kartę na drugą stronę (*więcej szczegółów znajdziesz na stronie 123*).

ZASADY TWORZENIA BOHATERA — STANDARDOWE:

Na tym polu bitwy bohaterowie nie otrzymają żadnych dodatkowych korzyści. Zmierzą się ze sobą, używając jedynie swoich plansz startowych.

PERSONALIZACJA POLA BITWY:

Jeśli chcesz, możesz użyć lub usunąć dowolne z następujących zasad i mechanik specjalnych:

- Zasady dotyczące narodzin Ciemności i zachowania Ciemności;
- Mechanika specjalna — Najazd potworów;

Możesz podnieść poziom startowy każdego bohatera, dając mu:

- Dwie **umiejętności bohatera** lub **umiejętności powołania** poziomu 1 (*wraz z odpowiadającymi im kostkami akcji*);
- Jedną **umiejętność bohatera** lub **umiejętność powołania** poziomu 2 (*wraz z odpowiadającą jej kostką akcji*);
- Dwie karty **wyposażenia** z talii przedmiotów obozowych poziomu 1 (*draft pomiędzy wszystkimi bohaterami*);
- Od dwóch do czterech **zdolności klasowych**;







Jeśli usuniesz Ciemność, zdolności klasowe niektórych postaci mogą być niedostatecznie wzmocnione, a najsilniejszy bohater może to wykorzystać. Jeśli usuniesz najazd potworów, pole bitwy jest szybsze, ale bardziej jednowymiarowe i mniej zróżnicowane. Jeśli wzmocnisz bohaterów, gra jest bardziej ekscytująca, ale czas jej przygotowania znacznie się zwiększy.

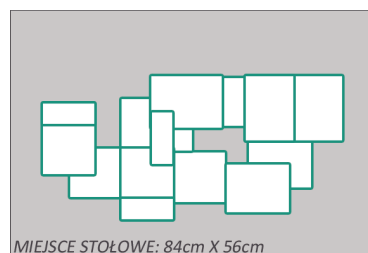


FAQ: POLE BITWY — NAJAZD POTWORÓW

Najazd potworów to specjalna mechanika zaprojektowana, by zachować dynamikę gry i utrzymać równowagę pomiędzy walką a eksploracją podczas niektórych przygód, która zachęca graczy do unikania bezczynności. Bohaterowie muszą sprawnie zarządzać swoim czasem, postępami i zasobami, by odnieść zwycięstwo. Najazd potworów działa w następujący sposób:

- Karta posiada dwie strony: jedna zawsze przywołuje potwory, a druga przywołuje potwory tylko wtedy, gdy nie ma ich na planszy. Karta Najazd potworów jest odwracana po rozpatrzeniu jej efektów, które występują naprzemiennie, tak samo jak w przypadku karty runy.
- Za każdym razem, gdy przywołujesz potwora w wyniku działania karty Najazd potworów, pojawia się on na polu sąsiadującym z jego punktem narodzin (lub jak najbliższym) wybranym przez najstarszego bohatera. Jeśli ujawniana jest runa, która została już usunięta z planszy, żaden potwór nie jest przywoływany w tej rundzie.
- Na planszy jednocześnie mogą znajdować się maksymalnie cztery potwory, które pojawiły się w ten sposób. Jeśli trzeba przywołać piątego potwora, należy pominąć ten krok. Zamiast tego wszyscy bohaterowie otrzymują po 3 punkty obrażeń (jeśli ta zasada miałaby zastosowanie dwa lub więcej razy podczas jednej aktywacji, a bohater zamierza uniknąć obrażeń, należy rozpatrzyć każdy przypadek otrzymywania obrażeń po kolei).

-  1 żeton runy — niebieski
-  1 żeton runy — szary
-  1 żeton runy — zielony
-  1 żeton runy — pomarańczowy
-  1 żeton runy — czerwony
-  2 żeton skrzyni



PRÓBA WALKI

NARODZINY CIEMNOŚCI — BRAK CIEMNOŚCI:

W tej przygodzie nie ma karty runy. Karty ataku **Nieumarłego Króla** będą instruować cię, kiedy należy umieścić kafelki Ciemności. Gdy tak się stanie, kafelki Ciemności będą podlegać opisanemu poniżej standardowemu zachowaniu.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pominięciem umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

PRZYGOTOWANIA SPECJALNE — OSTATECZNE STARCIE:

Umieść karty ataku **Nieumarłego Króla** stroną ostatniego spotkania do góry w odpowiednich miejscach na torze inicjatywy (*pasujących do run*).

MECHANIKA SPECJALNA — BUDZENIE SIĘ CIEMNOŚCI

Przed rozpoczęciem tej przygody weź z woreczka 6 run każdego koloru (*łącznie 30 run*). Umieść po dwie z każdego koloru na torze inicjatywy, a pozostałe 20 połóż obok planszy. Podczas tej przygody, za każdym razem, gdy instrukcje dotyczące rozstawienia wspominają o „stosie run”, weź 1 runę każdego koloru z tych, które zostały odłożone, aby go stworzyć.

MECHANIKA SPECJALNA — KONTROLOWANIE OBSZARU

Walcząc o kontrolę nad kluczowymi drogami, bohaterowie mogą odzyskać krypty i zyskać więcej czasu. Aby to zrobić, muszą sąsiadować ze stosiem run i wyczerpać 1 kostkę akcji. Jeśli tak się stanie, bohater bierze ze stosu wybrane przez siebie runy w ilości 6 minus liczba bohaterów, zwraca je do woreczka i zyskuje SKUPIENIE 1. Bohater może wykonać tę akcję więcej niż raz na turę. Liczy się to jako akcja kostki i nie można jej wykonać, jeśli z danym stosiem run sąsiaduje co najmniej jeden potwór.

CELE POLA BITWY — STANDARDOWE:

Twoim celem jest zostanie jedynym ocalałym bohaterem bądź drużyną. By bohater lub drużyna zostali uznani za wyeliminowanych, należy postępować zgodnie ze standardowymi wytycznymi przedstawionymi w instrukcji.

PODZIAŁ DRUŻYN — WSZYSTYCH NA WSZYSTKICH LUB BITWA DRUŻYNOWA:

Bohaterowie będą reprezentować samych siebie, walcząc przeciwko sobie; lub, jeśli gracze tak zdecydują, mogą podzielić się na dwuosobowe drużyny.

ZASADY TWORZENIA BOHATERA — STANDARDOWE:

Na tym polu bitwy bohaterowie nie otrzymają żadnych dodatkowych korzyści. Zmierzą się ze sobą, używając jedynie swoich plansz startowych.

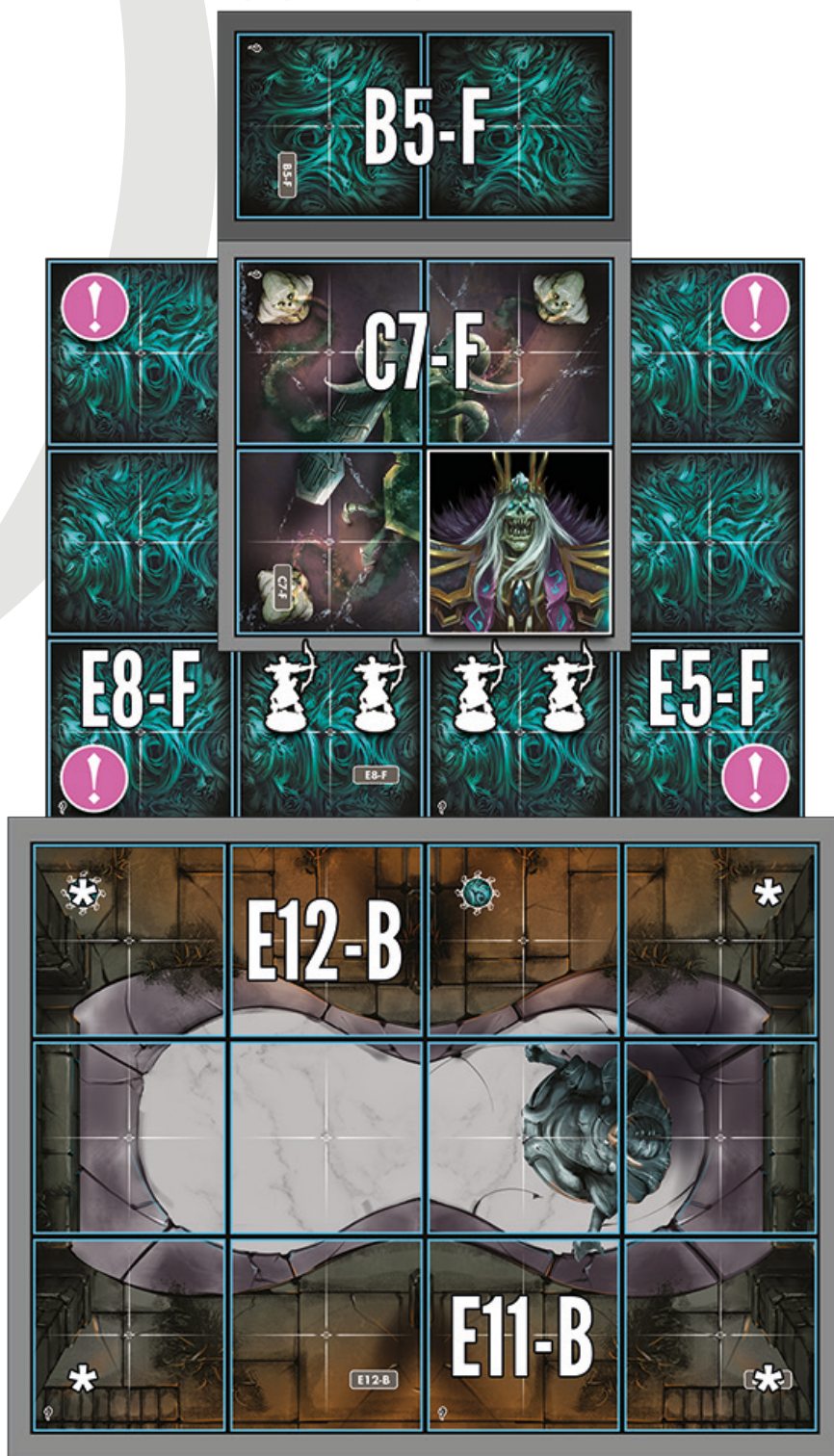
PERSONALIZACJA POLA BITWY:

Możesz podnieść poziom startowy każdego bohatera, dając mu:




- Dwie **umiejętności bohatera** lub **umiejętności powołania** poziomu 1 (*wraz z odpowiadającymi im kostkami akcji*);
- Jedną **umiejętność bohatera** lub **umiejętność powołania** poziomu 2 (*wraz z odpowiadającą jej kostką akcji*);
- Dwie karty **wyposażenia** z talii przedmiotów obozowych poziomu 1 (*draft pomiędzy wszystkimi bohaterami*);
- Od dwóch do czterech **zdolności klasowych**;

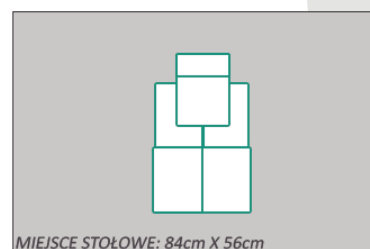
Jeśli usuniesz Ciemność, zdolności klasowe niektórych postaci mogą być niedostatecznie wzmocnione, a najsilniejszy bohater może to wykorzystać. Jeśli wzmocnisz bohaterów, gra jest bardziej ekscytująca, ale czas jej przygotowania znacznie się zwiększy.

PODSTAWA LOCHU - 2



PODSTAWA LOCHU - 3

-  1 Nieumarły Król
-  X SZKIELETOWY ŁUCZNIK- SŁUGA (po jednym na gracza)
-  4 żeton wydarzenia specjalnego







CHRONICLES



OF DRUNAGOR