

THE EDGE D A W N F A L L



MATERIAŁY DODATKOWE

Niniejsza broszura zawiera informacje oraz zasady do wszystkich rozszerzeń odblokowanych podczas kampanii na Kickstarterze (frakcja Ciemności, Imperatryca Otchłani, Pierwocień, minidodatek „Ukryte Cele”, minidodatek „Artefakty”) oraz dodatkowe minikampanie (Ciemność, Dzwoniec, Imperatryca Otchłani, Ostatnie Miasto). Ponadto zawarto tu informacje na temat rozszerzenia „Patriarcha Słońca” wraz z jego dedykowaną kampanią oraz rozszerzenia „Tereny” i „Bossy” – są one istotne, tylko jeśli posiadasz te rozszerzenia. Zalecamy zapoznanie się z podstawowym wariantem rozgrywki przed użyciem dowolnego z rozszerzeń.

SPIS TREŚCI

CIEMNOŚĆ TRYB SOLO	3
IMPERATRYCA OTCHŁANI	6
PIERWOCIEŃ	6
PATRIARCHA SŁOŃCA	7
FRAKCJA CIEMNOŚCI	8
ALTERNATYWNE SZTANDARY	9
KAWALERIA	10
ALTERNATYWNE KAPLICZKI	13
TRYB TURNIEJOWY	13
UKRYTE CELE	14
ARTEFAKTY	14
ZASADY OGÓLNE DO KAMPANII SOLO I KOOPERACYJNYCH	15
CIEMNOŚĆ KAMPANIA	16
OSTATNIE MIASTO KAMPANIA	29
IMPERATRYCA OTCHŁANI KAMPANIA	35
DZWONIEC KAMPANIA	39
PAN ŚWIATŁA KAMPANIA	43
POŻERACZ ŚWIATÓW KAMPANIA	48
DODATEK: TERENY	62
DODATEK: BOSSY SI	64
DODATEK: BOSSY GvsG	68



ŻETONY CIEMNOŚCI:



Cieńwrota
(kapliczka Ciemności)



dodatkowa kapliczka
Ciemności



żeton Pochwycenia [× 3]



Tor Czasu



Punkt mroku [× 10]



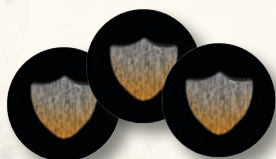
żeton Czarnego Znamienia [× 3]



żeton Zatrucia [× 2]



mały żeton kampanijny [× 10]



żetony wytrzymałości
Ciemności [× 14]



żeton Mądrości [× 3]



żeton Mglistości [× 3]



duży żeton kampanijny [× 1]



CIEMNOŚĆ

Ciemność to skuteczna uwodzicielka i oszustka.

Jest nieśmiertelnym bytem z własną świadomością, zamieszkanym przez symbioty, zwane Koszmarami. Każdy z nich to jeden z pierwotnych strachów inteligentnych istot, wcielony w pokręconą formę. Ciemność zapewnia koszmarom dom i dostęp do kolejnych ofiar, na których mogą żerować, a one w zamian poszerzają jej władzę i umacniają jej wpływy. Najmniejsze z tych istot mogą zaledwie szeptać coś ludziom do ucha, a największe i najstarsze przynoszą szaleństwo oraz upadek całym cywilizacjom.

Ciemność istnieje wszędzie, połączona z każdym zamieszkanym światem we wszystkich równoległych uniwersach. W niektórych zakątkach wszechświata urosła tak bardzo, że połknęła całe światło i zmieniła zasady fizyki, wlewając się do naszej rzeczywistości. Nie obowiązują jej zasady czasu ani przestrzeni. Kilka kroków wewnątrz Ciemności może sprawić, że pokonasz tysiąc lat świetlnych i wylonisz się po drugiej stronie galaktyki.

Demony z kasty Terroru już dawno nauczyły się wykorzystywać tę cechę Ciemności, by rozprzestrzeniać się na nowe zamieszkałe światy. Najpierw z głębin Ciemności uważnie studiują swoje cele, obce rasy oraz ich słabości. Następnie, skrótami prowadzonymi przez Ciemność, desantują w obcych światach pierwsze grupki Akolitów, którzy rozsiewają strach i szaleństwo. Ciemność nie współpracuje jednak z Demonami. Nie zapewnia nikomu bezpiecznego przejścia; trzeba o nie walczyć samemu. Dlatego Akolici Mroku polują na Koszmary wewnątrz Ciemności, choć długi pobyt po drugiej stronie ciężko doświadcza ich ciała i umysły. Płonąca krew Koszmarów jest następnie wykorzystywana w wielkich kadzidłach i łątarniach, a jej smród pozwala oddziałom Demonów bezpiecznie przekroczyć Ciemność. Im potężniejsze było źródło krwi, tym skuteczniej chroni ona właściciela.

Jednak żadna krew nie jest w stanie obronić nieszczęśliwów, którzy spotykają kogoś z Władców Koszmaru. Jednym z nich jest bestia znana jako Dzwoniec – dowodzi setkami mniejszych Koszmarów, które na podobieństwo kruków infiltrują różne światy, ściągając ze sobą złe omeny i senne mary. Od zwykłych zwierząt odróżniają je tylko krwisto czerwone oczy. Sam Dzwoniec jest ślepy, ale patrzy na ofiary za pośrednictwem tysięcy swoich sług. Ma nawet agentów w demonicznej Kaście Terroru – podobnie jak pozostali zrodzeni w Ciemności Władcy, których imion nikt o zdrowych zmysłach nie wymienia bez przyczyny...

Rozszerzenie „Ciemność” wprowadza do gry dodatkową, grywalną frakcję (zobacz: frakcja Ciemności, str. 8), jak również tryb gry **gracz kontra Ciemność SI (tryb solo)**. Dodatek ten zawiera również kampanię solo, która została poświęcona zmaganiom z wszechogarniającą Ciemnością.

Minidodatki Imperatryca Otchłani oraz Pierwocień wprowadzają unikatowe jednostki Ciemności i dodatkowe minikampanie.

Uwaga: Zasady Ciemności i wszystkie zmiany w podstawowej grze opisane poniżej odnoszą się do **trybu solo** jako podstawowego trybu gry: 1 gracz w walce przeciwko Ciemności. Gracz samodzielnie rozpatruje algorytm Ciemności, kiedy gra przeciw niej. Ciemność w trybie solo używa swoich własnych kart: oddziałów, akcji oraz poziomu trudności. Należy pamiętać, że różnią się one od tych używanych w trybie GvsG (Gracz versus Gracz).

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

Rozgrywka z dodatkiem Ciemność może być prowadzona na dowolnej planszy – zarówno na podstawowej, jak i jej alternatywnej stronie.

W trybie solo obróć planszę dłuższym bokiem do siebie, aby mieć wygodny dostęp do kart oddziałów, talii kart akcji i pul zasobów obydwu frakcji.

Opuść **krok 4** (Wybór Pierwszego Gracza).

Frakcja Ciemności nie posiada karty Sztandaru, dlatego w **kroku 6** umieść tylną Sztandar frakcji stojącej przeciw Ciemności.

W **kroku 7** wybierz dowolne 5 oddziałów Ciemności.

W swojej pierwszej grze proponujemy następujące oddziały: Dzwoniec, Rzeźnikruki, Falszywcy, Mara Niebytu, Cienie.

W **kroku 9** weź wszystkie karty akcji Ciemności przynależne do wybranych oddziałów (oraz wszystkie karty *I Rozszalało się Piekło...*) i przetasuj je razem. 5 kart poziomu trudności przetasuj osobno. Utwórz talię kart akcji Ciemności w następujący sposób:

- 6 kart akcji Ciemności (wierzch talii),
- 2 karty poziomu trudności,
- 6 kart akcji Ciemności,
- 2 karty poziomu trudności,
- 6 kart akcji Ciemności (spód talii).

W trybie **gracz kontra gracz Ciemności** talia kart akcji Ciemności będzie mieć tyle samo kart co talia przeciwnika prowadzącego inną frakcję. Nie ma limitu ilości kart poziomu trudności w talii kart akcji. Wszystkie karty w talii są tasowane razem (po tym jak dodasz wszystkie karty do talii).

Pomiń **krok 10**.

W **kroku 11** rozpocznij od wystawienia kapliczki Ciemności (Cieńwrót) na środku planszy.

W kroku 12, podczas wystawiania złóż kryształów, obowiązuje dodatkowa zasada: każde złożone kryształów musi być umieszczone dokładnie jedno pole od Cieńwrót (nie mniej, ani nie więcej).

W kroku 13 rozpocznij od wystawienia dowolnych 3 modeli Ciemności gdziekolwiek z Cieńwrotami.

W kroku 14 użyj dowolnego z małych żetonów kampanijnych jako żetonu frakcji Ciemności.

W kroku 15 umieść 3 punkty mroku (☹) w puli Ciemności. Nie dodawaj 2 kryształów do puli Ciemności – ta frakcja nie korzysta z kryształów. Jeśli używasz Elitarnego oddziału przeciwko Ciemności, dodaj więcej punktów Mroku do jej puli zamiast kryształów.

W kroku 16 nie dociągaj 3 startowych kart akcji dla Ciemności (Ciemność dociąga i rozpatruje karty akcji w inny sposób).

W trybie gracz kontra gracz Ciemności dociąga kart działa jak w normalnej grze.

Pomiń krok 17 (Rozproszenie).

Jesteś gotów rozpocząć grę. Zawsze rozpoczyna się ona turą Ciemności.

PUNKTY MRÓKU (☹)

Ciemność używa punktów mroku (☹) zamiast kryształów do wykonywania swoich akcji.



PRZEBIEG GRY

TURA CIEMNOŚCI: Tura Ciemności ma inny przebieg niż tura innych frakcji. Podczas każdej tury Ciemności dociągnij i rozpatrz (odpowiednio) 2 karty akcji Ciemności. Odrzuć kartę po jej rozpatrzeniu.

Rozpatrywanie kart akcji Ciemności – zobacz następną kolumnę.

Jeśli dociągniesz 2 karty poziomu trudności w jednej turze, wybierz i rozpatrz tylko jedną z nich, odrzucając drugą. Nie dociągaj i nie rozpatrz dodatkowych kart akcji Ciemności w tej turze.

W trybie gracz kontra gracz Ciemności rozgrywający frakcję Ciemności rozpatruje do 2 kart akcji w dowolnie wybranej kolejności w swojej turze.

Na koniec każdej z tur, gracz Ciemności dociąga do pełnej ręki (3 kart akcji). Na koniec każdej ze swoich tur gracz Ciemności może odrzucić 1 z kart z ręki, zanim dociągnie do pełnej ręki (3 kart akcji).

MROČNY KRES: Kiedy grasz w trybie solo (z wyjątkiem kampanii Solo), na koniec każdej z tur Ciemności sprawdź, czy jakkolwiek z twoich modeli znajduje się na polu, które graniczy z 1, 2, 3 lub 4 polami nadrukowanymi na planszy (np. przy krawędzi mapy). Jeśli tak, musisz zapłacić 1 kryształ za każdy taki model. Jeśli nie zdecydujesz się (lub nie możesz) zapłacić, każdy model bez opłaconego kosztu otrzymuje 1 ranę. Ciemność otrzymuje Punkty Zwycięstwa za modele zabite w ten sposób.

TURA GRACZA: Na koniec każdej tury pasywnej obróć wszystkie karty oddziałów Ciemności z powrotem na tryb podstawowy.

PŁACENIE INNYMI ZASOBAMI: Ciemność nie może nigdy używać innych zasobów (punktów zwycięstwa lub żetonów wytrzymałości) jako alternatywy dla punktów mroku (☹) podczas opłacania kosztu.

W trybie gracz kontra gracz Ciemności, rozgrywający frakcję Ciemności może używać punktów zwycięstwa lub żetonów wytrzymałości zamiast punktów mroku do opłacania kosztów.

KOŚĆ: Ciemność ignoruje zasady specjalne oznaczonych ścianek kości podczas swoich rzutów.

W trybie gracz kontra gracz Ciemności, oznaczone ścianki pozwalają graczowi Ciemności na przerzut kości (po opłaceniu kosztu 1 ☹) lub na otrzymanie 1 ☹. Ponadto gracz Ciemności może zawsze zapłacić 1 ☹ (lub ekwiwalent), aby rzucić czerwoną kością zamiast żółtej.

KONIEC GRY: Warunek: „Jeden z graczy straci wszystkie swoje modele” nie dotyczy frakcji Ciemność.

ODDZIAŁY CIEMNOŚCI ORAZ ICH KARTY

Karty oddziałów Ciemności wskazują, której z kości (żółtej czy czerwonej) używa się do wszystkich rzutów wykonywanych przez dane modele. Jak widać na kartach oddziałów, kość żółta wykorzystywana jest w trybie podstawowym, zaś czerwona – w trybie mroku.

Frakcji Ciemność może zmieniać tryb oddziałów, które nie mają modeli na planszy. Może również przywracać żeton wytrzymałości takich oddziałów.

KARTY POZIOMU TRUDNOŚCI:

5 kart poziomu trudności to specjalne karty, które są częścią talii kart akcji Ciemności.

Po rozpatrzeniu karty poziomu trudności, umieść ją w dowolnym miejscu na planszy, tak aby była zawsze widoczna. Jej efekt pozostaje w grze



do jej końca (z wyjątkiem Teraz albo Nigdy; jej efekt trwa do końca następnego tury gracza).

ROZPATRYWANIE KART AKCJI CIEMNOŚCI

Każda z kart akcji Ciemności, w przeciwieństwie do kart akcji pozostałych frakcji, przypisana jest do jednego oddziału (z wyjątkiem I Rozszalało Się Piekło...).



Karta akcji Ciemności jest podzielona na dwie części: górną i dolną. Gracz rozpatruje najpierw górną część karty, a następnie dolną.

GÓRNA CZĘŚĆ: Rozpatrz wszystkie kroki (oddzielone łańcuchem), od góry do dołu.

Jeśli karta daje wybór opcji X lub Y, zawsze rozpatrz opcję X (pierwszą). Tylko jeśli rozpatrzenie opcji X jest niemożliwe, rozpatrz opcję Y.

Przykład: *Wystaw Dzwonia LUB otrzymaj 1 ☹* oznacza, że musisz wystawić model Dzwonia. Jeśli to niemożliwe (np. ten model jest już na stole) frakcja Ciemności otrzymuje 1 ☹.

W trybie gracz kontra gracz Ciemności, ten ostatni może wybrać, którą opcję rozpatrzy (X czy Y). Może również zrezygnować z rozpatrywania dowolnego kroku opisanego na karcie.

Jeśli jakiś krok może być rozpatrzony tylko częściowo, ta część zostanie rozegrana.

Przykład: *Wystaw 2 Cienie i otrzymaj 3 ☹*. Jeśli tylko 1 Cień może być wystawiony, wystaw go. Jeśli w puli są tylko 2 ☹, frakcja Ciemności otrzymuje 2 (zamiast 3) ☹.

Jeśli w jednym kroku masz wykonać kilka rzeczy (X i Y), wykonaj tak wiele, jak tylko jest to możliwe. Jeśli nie możesz wykonać nic opisanego w kroku X, wykonaj krok Y.

Przykład: *Wystaw Dzwonia i przywróć mu 1 żeton wytrzymałości LUB otrzymaj 3 ☹* oznacza to, że musisz wystawić model Dzwonia i przywrócić jeden z jego utraconych żetonów wytrzymałości. Jeśli nic z opisanych akcji nie jest możliwe, frakcja Ciemności otrzymuje 3 ☹.

RUCH i WALKA w górnej części karty zawsze odnoszą się do wszystkich modeli w danym oddziale Ciemności, o ile karta nie mówi inaczej.

DOLNA CZĘŚĆ: Dolna część karty dzieli się na dwie opcje: X lub Y, gdzie X jest akcją o określonym koszcie, zaś Y to opcja „otrzymaj ☹”.

Akcje w dolnej części karty mają koszt wyrażony w punktach mroku (☹). Ciemność automatycznie płaci ☹ i wykonuje akcję, dopóki ma wystarczającą ilość ☹ i akcja może zostać wykonana (np. cel tej akcji znajduje się w jej zasięgu).

Tylko kiedy akcja nie może być wykonana (z powodu braku wystarczającej liczby punktów mroku lub kiedy warunki tej akcji nie mogą zostać spełnione – np. nie ma celu), należy rozpatrzeć opcję Y (Ciemność otrzymuje X ☹).

W trybie gracz kontra gracz Ciemności rozgrywający Ciemność może wybrać między oboma opcjami (X lub Y). Może również zupełnie zrezygnować z rozgrywania którejś z opcji.

Uwaga: Wśród akcji Ciemności nie ma żadnej akcji natychmiastowej, a więc nie będziesz mógł zagrać żadnej z kart akcji Ciemności podczas jego tury!

WYSTAW MODELE CIEMNOŚCI

Wystawianie modeli Ciemności pozwala na pojawianie się tych modeli na planszy podczas rozgrywki.

Model Ciemności jest wystawiany w dowolnych pustych heksach ☉ z Cieńwrotami.

Jeśli nie jest to możliwe (wszystkie heksy przylegające do Cieńwrot są zajęte), model wystawiany jest na dowolnych pustych heksach ☉ z dowolnym wrogiem modelem.

Po śmierci model Ciemności powraca do puli i może być wystawiony na planszy ponownie.

SI CIEMNOŚCI

RUCH: Akcje Ruchu i Walki dla modeli Ciemności są wykonywane przez gracza według zasad i ograniczeń opisanych poniżej. Jeśli którekolwiek wykluczają się wzajemnie, zignoruj te niżej na liście.

A) UNIKAJ KAR

Unikaj heksów ☉ z kapliczkami Demonów, Rha-Zaków, *Cierniowy Matecznik* Odrodzonych, modele Demonów z żetonem *Kryształowej Tarczy* oraz *Wyrocznia Gniewu* z żetonem *Oslabienia*. Unikaj pól z żetonem *Podziemnego Uderzenia* Odrodzonych oraz żetonem *Miny* Rha-Zaków. Ten warunek może zostać pominięty jeśli na planszy nie pozostały już inne modele przeciwnika.

B) ZAKOŃCZ SWÓJ RUCH ☉ Z WROGIM MODELEM O NAJNIŻSZEJ INI W ZASIĘGU RUCHU

Jeśli w zasięgu ruchu nie ma żadnych wrogich modeli, przemieść model Ciemności maksymalną ilość pól w kierunku najbliższego modelu przeciwnika.

Uwaga: traktuj wartość „—” jako niższą niż 0.

C) BLOKUJ ZŁOŻA KRYSZTAŁÓW

Zakończ swój Ruch ☉ ze złożem kryształów, przy którym nie ma żadnych modeli Ciemności. Jeśli przy danym złożu kryształów jest już wrogi model ☉, o ile to możliwe, odepchnij go do heksów niebędących ☉ ze złożem kryształów. Kapliczka Demonów nie jest traktowana przez frakcję Ciemności jak złożo kryształów.

WALKA: Jeśli model Ciemności wykonuje akcję Walki, znajdując się ☉ z kilkoma modelami wroga, jego celem będzie zawsze model o najniższej INI (i bez żetonów *Oslabienia* Odrodzonych).

Modele Ciemności nigdy nie zainicjują sekwencji Walkii przeciw modelom z żetonem *Kryształowa Tarcza* Demonów.

W **trybie gracz kontra gracz Ciemności**, ten ostatni może decydować o akcjach Ruchu i Walki, ignorując powyższe zasady SI.

EFEKTY KART AKCJI PRZECIWI CIEMNOŚCI: Karty akcji zawierające sformułowanie **dopóki przeciwnik zapłaci X kryształów** działają dopóki Ciemność zapłaci X ☉. Frakcja Ciemności automatycznie płaci X ☉ (jeśli to możliwe) na początku tury Ciemności, aby usunąć efekt.

Karty akcji zawierające **do tury pasywnej przeciwnika** działają do tury pasywnej gracza.

ALTERNATYWNA STRONA PLANSZY: Gra z rozszerzeniem „Ciemność” może być rozegrana na alternatywnej stronie planszy.

Jeśli pomiędzy polami znajduje się pustka (brak tam pola), nie może być ona przekraczana z użyciem akcji Ruchu, a linia strzału nie może przez nią przebiegać.

Dodatkowe wyjaśnienie dla kart Ciemności:

Drugie Wrota – zmieniają złożo kryształów w Cieńwrota (żeton nie jest już traktowany jak złożo kryształów).



OSTATNI BÓJ – TRYB SOŁO

Ostatni Bój to **tryb solo**, w którym gracz usiłuje przetrwać jak najdłużej w zmaganiu przeciw siłom Ciemności.

W tym trybie nie używaj toru zwycięstwa. Zamiast niego używać będziesz **toru czasu** do zliczania ilości punktów zwycięstwa zdobytych przez gracza.

Na początku gry umieść znacznik zwycięstwa obok toru. Dopiero gdy zdobędziesz swoje pierwsze punkty zwycięstwa, umieść znacznik na torze.

Za każdym razem gdy zdobędziesz lub stracisz punkty zwycięstwa, przesuń znacznik o odpowiednią ilość pól na torze. Za każdym razem gdy miniesz 10 pole, weź 1 mały żeton kampanijny (oznaczający 10 zdobytych punktów zwycięstwa), otrzymujesz 2 kryształy i umieszczasz znacznik zwycięstwa na początku toru. W ten sposób będziesz oznaczał ilość zdobytych punktów zwycięstwa przez całą grę.

W tym trybie punkty zwycięstwa nie są alternatywą dla płacenia kryształami.

Złóż **talie kart akcji Ciemności** składającą się z 45 kart. Wybierz karty losowo ze wszystkich kart przynależnych do oddziałów, które wybrałeś dla Ciemności, kart *I Rozpętało się Piekło...* oraz wszystkich 5 kart poziomu trudności.

Kiedy talia kart akcji Ciemności się skończy, weź duży żeton kampanijny (oznaczający 50 punktów zwycięstwa) i przetasuj stos odrzuconych kart Ciemności, tworząc w ten sposób nową talię kart akcji Ciemności.

Koniec gry: Ten tryb gry może zakończyć się tylko w jeden sposób: utratą przez gracza wszystkich modeli. W takim wypadku sprawdź swój wynik. Punkty są przyznawane następująco:

- każda rozpatrzona karta Ciemności w stosie kart odrzuconych (karty poziomu trudności na planszy są wliczane) to 1 punkt zwycięstwa;
- każdy 1 mały żeton kampanijny jest warty 10 punktów zwycięstwa;
- duży żeton kampanijny jest warty 50 punktów zwycięstwa;
- dodaj liczbę punktów zwycięstwa, które pozostały na torze.

Uwaga: Jeśli talia kart akcji Ciemności wyczerpała się po raz drugi, **doznałeś niemożliwego, pobijeś wszelkie rekordy i jesteś zwycięzcą w Ostatnim Boju! Projektowaliśmy go tak, by było to niemożliwe. Gratulacje! Teraz sprawdź, czy na pewno grałeś według zasad! :**



IMPERATRYCA OTCHŁANI TRYB SOŁO

Imperatryca Otchłani jest jedną z najstarszych Pań Terroru. Była jednym z pierwszych mieszkańców Krainy Ciemności. Jej pierwotne kształty, nieco przypominające Wielkich Architektów, nadają jej osobliwy, bezosobowy wygląd. Podobnie jak brak najbardziej ludzkiego atrybutu – twarzy, nie ma w niej też uczuć czy głębszego rozumowania. Jest matką wszystkich cieni zamieszkujących najgłębsze i najstarsze części Ciemności. Przenika do innych światów na kilka chwil, wezwana rytuałami krwi i cienia. Kiedy jej się to uda, jest niepostrzeżona. Sieje zniszczenie i pożogę, pożerając wszystko na swej drodze, dopóki jej portal nie zapadnie się. Wraz z jej zniknięciem znika również sama ośnova rzeczywistości, zostawiając ciemność na wieki.

Imperatryca Otchłani jest miniodatkiem dla frakcji Ciemności, wprowadzającym nowy model, jej kartę oddziału i karty akcji, jak również specjalną kartę – Apokalipsę.

Podczas przygotowania gry Imperatryca Otchłani może być wybrana jako 1 z 5 oddziałów Ciemności.

KARTA APOKALIPSY: Kiedy Imperatryca Otchłani zmienia tryb na tryb apokalipsy, umieść kartę Apokalipsy na planszy. Jeśli Imperatryca nie zostanie usunięta z planszy w ciągu następujących 3 tur Ciemności, Ciemność zwycięży (na końcu trzeciej tury Ciemności).

Jeśli talia kart akcji Ciemności skończy się przed upływem 3 tur Ciemności, przetasuj stos kart odrzuconych Ciemności i dodaj odpowiednią ilość kart do talii.

PIERWOCIEŃ TRYB SOŁO

Pierwocień jest miniodatkiem dla frakcji Ciemności wprowadzającym nowy model (lub żeton), jego kartę oddziału i karty akcji.

Podczas przygotowania gry Pierwocień może być wybrany jako 1 z 5 oddziałów Ciemności.

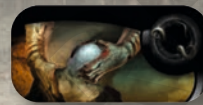
TRYB LUSTRZANY: W trybie lustrzanym INI, ATK oraz OBR Pierwocienia podczas Walk (włącznie z Szybkimi Atakami) są równe odpowiednim atrybutom przeciwnika, z którym walczy Pierwocień. Wartość atrybutu Pierwocienia jest równa wartości atrybutu wydrukowanej na karcie oddziału przeciwnika, włącznie z wszelkimi symbolami przerzutu (bonusy np. z kart ulepszeń są jednak ignorowane).

Uwaga: Jeśli nie masz modelu Pierwocienia, użyj żetonu.



PATRIARCHA SŁOŃCA

TRYB SOŁO



Żeton Uścisku [x1]



Żeton Sieci [x3]

Nazywają go *Patriarchą Słońca*. Dość ironiczne imię dla Pana Terroru żyjącego w świecie Ciemności, siewcy fałszywej nadziei i gasnącego światła.

Nie zawsze jednak taki był. W odróżnieniu od większości Panów Terroru nie stworzyła go Ciemność. Przez wieki służył swemu ludowi, pomagając w niezliczonych bitwach, dając nadzieję na lepsze czasy, zsyłając swe światło tym, którzy byli w potrzebie i zmagali się z realiami wojny. To on przynosił stabilizację i pokój w czasach cierpienia.

Tak było, dopóki wojny nie urosły do niebagatelnych rozmiarów, a Ciemność nie wpełzła do jego świata. Wchłonęła i spustoszyła wszystko, aż jedynymi, którzy zostali, byli on i jego słudzy. Przeżyli doszczętne unicestwienie swojego ludu i byli świadkami horrorów tak przeraźliwych, że zupełnie złamały ich wolę. Te udręczone dusze zdały sobie sprawę, że Ciemności nie można powstrzymać i jedynym wyjściem jest poddanie się jej. Nigdy jednak nie stali się nikczemnymi kozłami, wciąż są emisariuszami słońca.


Włączą się teraz po świecie Ciemności, wabiąc światłem swoje ofiary. Obiecują ulgę w ich cierpieniu, w postaci szybkiej i bezbolesnej śmierci.



Patriarcha Słońca jest dodatkiem do frakcji Ciemności zawierającym modele Patriarchy Słońca, Kultystów Słońca, Pustworów, karty ich oddziałów, karty akcji oraz dodatkowe, specjalne żetony.

Podczas Przygotowania Rozgrywki gracz może wybrać te 3 oddziały (wszystkie trzy muszą być razem) jako 3 z 5 oddziałów Ciemności.

Dodatkowe wyjaśnienie kart Ciemności:

Pustwór: Oddział Pustworów nie posiada trybu Mroku (ich karta nie może być obrócona na drugą stronę).

Podczas Walki atrybuty INI, ATK i OBR Pustworów są równe liczbie modeli Pustworów  z modelem przeciwnika w tej Walce.

Poza Walką atrybuty INI, ATK i OBR Pustworów są równe liczbie modeli Pustworów w ich grupie (każdy model Pustwora w grupie musi być  z przynajmniej jednym, innym modelem Pustwora). Mimo to, każdy model Pustwora może Poruszać się niezależnie i w dowolnym kierunku, a należy on do grupy Pustworów tylko gdy jest  z innym modelem Pustwora.

Uwaga: **Furia (frakcja Dvergarów)** – wszystkie modele Pustworów podczas Walki traktowane są jak pojedynczy model w rozumieniu akcji **Furia**.

Mądrość Chaosu dodaje +1 do wartości atrybutów Pustworów (+1 do sumarycznej wartości atrybutów, a nie +1 za każdy model Pustwora).

Podpalenie – Kryształ jest usuwany z modelu Pustwora tylko po jego śmierci.

Bezkrzesny Uścisk/Zabójczy Pocałunek – Aktywacja Patriarchy Słońca/Kultysty Słońca oznacza rozpatrzenie karty Ciemności dedykowanej Patriarsze Słońca/Kultyście Słońca.

FRAKCJA CIEMNOŚCI

Autorzy: Paweł Samborski & Krzysztof Belczyk

Development & Testy: Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Zbigniew Bugaj

Ilustracje: Mateusz Bielski, Patryk Jędraszek, Piotr Fokszowicz

Instrukcja: Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk

Tłumaczenie na polski: Łukasz Krawiec

TRYB GvsG

UWAGA: Frakcja Ciemności w trybie gracz kontra gracz korzysta z tych samych modeli i żetonów, co Ciemność w trybie solo. To oznacza, że jeśli posiadasz dodatkę Ciemność z naszej pierwszej kampanii, posiadasz wszystkie potrzebne komponenty.

WSTĘP

Ta sekcja opisuje zasady używania Ciemności jako dodatkowej frakcji w grze The Edge: Dawnfall. Ciemność kontrolowana przez gracza jest raczej nową frakcją inspirowaną przez jej poprzednią wersję niż bezpośrednim przekładem zasad dla trybu solo. Ciemność jest bardzo agresywną frakcją, która używa unikalnej mechaniki opłacania akcji. Używanie jej może okazać się niełatwe dla nowicjusza, ale doświadczony gracz znajdzie w nim satysfakcjonujące i wymagające wyzwania.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Ciemność może zostać wybrana, jak każda inna frakcja, podczas kroku 5 przygotowania standardowej rozgrywki. Jeśli Ciemność jest w grze, dodaj 10 żetonów punktów Mroku do dostępnej w grze puli kryształów i żetonów Ładunku. Gracz Ciemności rozpoczyna ze standardową liczbą kryształów, zgodnie z punktem 3 Przygotowania Rozgrywki. Ciemność nie posiada elitarnego oddziału. Pozostała część zasad Przygotowania Rozgrywki nie ulega zmianie.

Uwaga: Jeśli gracz zdecyduje się używać w grze Pierwocienia, należy zapoznać się wcześniej z zasadami Kawalerii (str. 10) przed startem gry!

Uwaga: Frakcja Ciemności nie posiada Bossa do rozgrywki wieloosobowej, więc nie może być wybrana do gry z Bossami (str. 68).

PUNKTY MROKU (☉)

Frakcja Ciemności używa punktów Mroku (☉), by opłacać koszty kart Akcji (za wyjątkiem karty Wdrożenia). Żaden koszt w NIE MOŻE zostać opłacony kryształami, znacznikami wytrzymałości ani Punktami Zwycięstwa.

Podczas przygotowania rozgrywki należy utworzyć pulę 10 ☉ obok planszy. Gracz Ciemności nie posiada żadnych ☉ w swojej puli aktywnej na początku gry.

Gracz Ciemności używa kryształów do opłacania kosztów czerwonej kości zgodnie z normalnymi zasadami. Modele Ciemności także kontrolują złoże kryształów zgodnie z normalnymi zasadami.

ZBIERANIE I UŻYWANIE PUNKTÓW MROKU

Punkty Mroku są podzielone na 2 puli:

PULA NEUTRALNA – Gracz Ciemności nie może używać ☉ z tej puli. Gdy jakiś model zostanie zraniony, zabity lub zużyje znacznik wytrzymałości, gracz Ciemności umieszcza ☉ z tej puli na planszy, skąd może zostać zebrany i dodany do puli aktywnej.

PULA AKTYWNA – ☉ w puli aktywnej są gromadzone w puli kryształów gracza razem z kryształami. Gracz Ciemności może używać ☉ z tej puli, by aktywować różne zdolności.

Za każdym razem, gdy jakiś model zostanie zraniony, zabity lub poświęcony, gracz Ciemności umieszcza 1 ☉ z puli neutralnej na planszy, na jednym z heksów z zranionym/zabitym/poświęconym modelem (gracz Ciemności wybiera heks).

Za każdym razem, gdy któryś z graczy użyje znacznika wytrzymałości ze swojego oddziału do opłacenia akcji, gracz Ciemności umieszcza 1 ☉ z puli neutralnej na planszy na jednym z heksów z dowolnym modelem tego oddziału (gracz Ciemności wybiera heks).

Na heksie nie może być więcej niż 1 ☉. Jeśli gracz Ciemności miałby umieścić ☉ na planszy, ale nie ma już wolnych heksów, ten ☉ nie zostaje umieszczony. Jeśli pula neutralna jest pusta, gracz Ciemności może przemieścić 1 ☉ z dowolnego miejsca na planszy.

Gdy model Ciemności zakończy ruch na heksie z ☉, ten ☉ zostaje dodany do puli aktywnej gracza Ciemności. Odpychane modele nie mogą zbierać ☉.

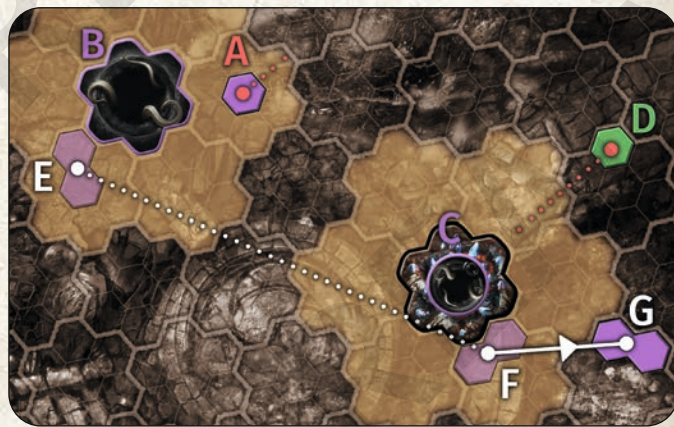
Modele innych frakcji mogą odpychać ☉ niezależnie od wielkości ich podstawki. Wszystkie zużyte ☉ wracają do puli neutralnej.

KAPLICZKA CIEMNOŚCI - CIEŃWRÓTA I ŻETON DODATKOWEJ KAPLICZKI CIEMNOŚCI

Frakcja Ciemności w trybie GvsG używa tylko 1 żetonu dodatkowej kapliczki Ciemności (umieść drugi z nich w pudełku).

Podstawowa kapliczka Ciemności (Cieńwrót) i żeton dodatkowej kapliczki Ciemności działają jak portale zaginające przestrzeń dla modeli Ciemności. Dla gracza Ciemności wszystkie pola przyległe do tych portali są traktowane jak przyległe do siebie. To oznacza, że model Ciemności może się przemieścić z pola przyległego do któregoś z portali bezpośrednio na dowolne inne pole przyległe do któregoś z portali. Taki ruch zużywa 1 pole ruchu z całkowitego zasięgu danego oddziału niezależnie od dystansu, jaki został faktycznie przebyty.

Ta zasada odnosi się również do zdolności dystansowych, co oznacza, że model Ciemności może wykonać akcję z ograniczonym zasięgiem i/lub wymaganą linią strzału, używając zależności opisanych powyżej.



Przykład 1: Model Ciemności [A] używa umiejętności o zasięgu 2 przeciwko wrogiemu modelowi [D]. W normalnych warunkach model byłby poza zasięgiem. Jednakże model Ciemności [A] może trafić przeciwnika, używając Cieńwrót. Wszystkie pola przyległe do Cieńwrót są traktowane jako przyległe, co oznacza, że model przeciwnika [D] znajduje się w zasięgu.

Przykład 2: Model Ciemności [E] ma wartość Ruchu 2. Ruch z pola E do F jest traktowany jak przebycie 1 pola, a Ruch z pola E do G (przez F) jest traktowany jak przebycie 2 pól.

Żeton dodatkowej kapliczki Ciemności zaczyna grę na kapliczce Ciemności, ale może zostać przemieszczony na złoże kryształów. W takim wypadku złoże kryształów działa zarówno jak złoże kryształów, jak i kapliczka Ciemności.

SZTANDAR CIEMNOŚCI

Sztandar frakcji Ciemności działa inaczej niż Sztandary innych frakcji.

Aby użyć swojego Sztandaru, gracz Ciemności musi wydać 8 ☉ i obrócić jego kartę, by odkryć specjalną kartę oddziału. Gdy karta zostanie obrócona, gracz Ciemności umieszcza model Imperatrycy Otchłani na Cieńwrótach i umieszcza 3 znaczniki wytrzymałości przy jej karcie oddziału. Imperatryca Otchłani może być aktywowana, zabita i poświęcona, tak samo jak każdy inny oddział. W dowolnym momencie swojej tury Aktywnej, gracz Ciemności może wydać 2 ☉, aby użyć akcji Dotyku Czułości opisanej na karcie oddziału Imperatrycy Otchłani.

Sztandar Ciemności NIE jest odświeżany podczas tury Pasywnej Ciemności.

Gdy Imperatryca Otchłani zostanie zabita lub poświęcona, sztandar Ciemności jest obracany i może zostać ponownie użyty, by przywołać Imperatrycę.

ALTERNATYWNE SZTANDARY

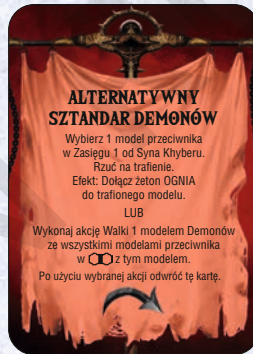
Z kartami alternatywnych Sztandarów frakcje mają dostęp do dwóch różnych kart Sztandarów o różnych właściwościach.

Podczas kroku 6 Przygotowania Rozgrywki każdy z graczy wybiera jedną kartę Sztandaru, a drugą umieszcza w pudełku



Przywróć – Oddział nie może mieć więcej znaczników wytrzymałości, niż wynosi jego startowa wartość

Nie możesz użyć tej akcji, by zapobiec śmierci zabitego modelu (jest na to za późno).



Pierwszy z efektów nakłada tylko żeton Ognia, nie zadając przy tym ran.

Wykonaj akcję Walki – możesz wybrać, z którymi modelami chcesz zainicjować Walkę. Po każdej zakończonej sekwencji Walki możesz zaniechać dalszej Walki.



Możesz użyć tego Sztandaru zamiast płacić 1 za użycie czerwonej kości.

Usuń znacznik wytrzymałości – musisz usunąć 1 znacznik wytrzymałości. Nie możesz usunąć więcej, żeby odświeżyć więcej .



Przywracanie – przywracasz wszystkie modele danej oddziału na planszę.

To jest potężna umiejętność, która pozwala Bezlicym nie pozostawać martwymi na długo. Można wręcz powiedzieć, że każda karta Ewolucji jest również akcją Wskrzeszenia.

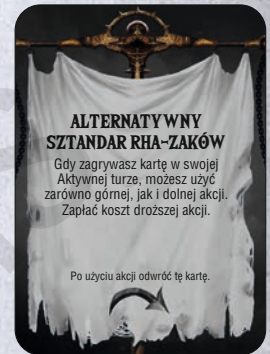
Gdy przywracasz modele, nie odnawiasz im znaczników wytrzymałości! Twój przeciwnik może nadal zdobyć punkty zwycięstwa, jeśli ponownie je zabije!

Zmień tryb – Możesz tylko zmieniać tryb swoich oddziałów. Nie możesz w ten sposób zagrać za darmo karty Ewolucji.



Plącza muszą być umieszczone na wolnych heksach oraz nie mogą odpychać.

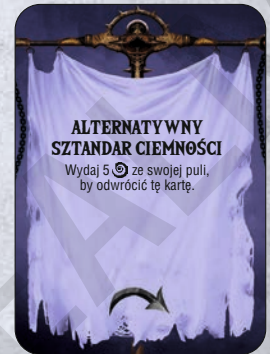
Możesz naładować tylko 1 Ulepszenie 1 oddziału.



Możesz wybrać kolejność tych akcji.

Np. używasz akcji Ostrzału, płacisz więc 2 .

Możesz chcieć najpierw przemierzyć kapliczkę do swojego celu, a następnie do niego strzelać.



Wszystkie informacje odnośnie do Sztandaru znajdujące się na karcie frakcji Ciemności oraz na poprzedniej stronie tej instrukcji odnoszą się również do tego Sztandaru (oprócz liczb). Jedyna różnica jest taka, że Imperatryca Otchłani z karty alternatywnego Sztandaru może się ruszać. W takim wypadku gracz musi ją zdjąć z kapliczki Ciemności.

KAWALERIA



– żetony Anatomii [×6]



– żetony Bariery [×3]

CZYM SĄ ODDZIAŁY KAWALERII?

Kawaleria jest nowym typem oddziału. Oddziały Kawalerii mogą zostać wybrane jako jeden z oddziałów podczas kroku 7 Przygotowania Rozgrywki, ale nie są wystawiane na planszy podczas kroku 13. Zamiast tego są wystawiane w spektakularnym stylu na rozkaz gracza, często zmieniając rozkład sił na stole.

PRZYGOTOWANIE KAWALERII

Podczas Przygotowania Rozgrywki karty oddziałów Kawalerii są umieszczane w miejsach na wszystkie karty oddziałów.

Jednakże ich modele nie są umieszczane na planszy podczas kroku wystawiania (13), lecz zostają na karcie oddziału. Aby umieścić je na planszy, gracz musi skorzystać z karty Wdrożenia Kawalerii.

Znaczniki wytrzymałości oddziału Kawalerii nie mogą być używane do odpłacania kosztów akcji, dopóki jego modele nie są wystawione na planszy.

Każdy z graczy może zdecydować przed grą, czy chce używać kawalerii.

ZMIANY W WYSTAWIANIU MODELI

Gracze wystawiają po 1 oddziale na zmianę. Gracz wystawiający wystawia oddział jako pierwszy. Następnie gracze wystawiają na zmianę, dopóki nie ma już więcej modeli do wystawiania. Jeśli tylko jeden z graczy używa Kawalerii, należy poczekać aż drugi gracz skończy krok rozstawiania, by przejść do kroku Rozproszenia.

KARTA ULEPSZENIA KAWALERII

Ta specjalna karta Ulepszenia może być używana tylko przez Kawalerię. Jest ona dołączana do oddziału Kawalerii na początku gry, wraz z 1 żetonem Ładunku. Nie może zostać odrzucona, ani przeniesiona na inny oddział. Ulepszenie Kawalerii nie może być ładowane, dopóki jej modele nie znajdują się na planszy. Analogicznie – dopóki jej modele nie znajdują się na planszy, do Kawalerii nie mogą zostać dołączone żadne inne karty Ulepszeń.

Karty Ulepszeń z akcją Pasywną (z kosztem „—”) aktywują się, gdy tylko oddział Kawalerii zostanie wystawiony.

KARTA WDROŻENIA I WYSTAWIANIE KAWALERII

Karta Wdrożenia jest nowym rodzajem karty Akcji. Gdy zdecydujesz się użyć oddziału Kawalerii podczas Przygotowania Rozgrywki, umieść swoją kartę Wdrożenia pod kartą oddziału Kawalerii, obok karty Ulepszenia.

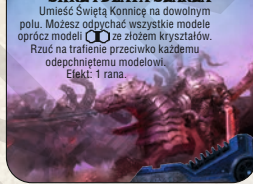
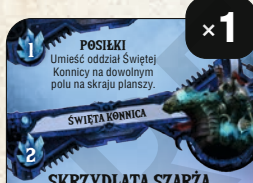
Karty Wdrożenia są dodatkowymi kartami Akcji, z Górną i Dolną akcją. Tak jak wszystkie karty Akcji, mają koszt wyrażony w kryształach.

Gdy użyta, karta Wdrożenia pozwala graczowi wystawić modele Kawalerii zgodnie z zasadami na tej karcie. Gdy oddział zostanie wystawiony, karta Wdrożenia jest usuwana. Oddział kawalerii jest zawsze wystawiony w trybie podstawowym, chyba że akcja na karcie mówi inaczej. Wystawienie Kawalerii na planszy nie liczy się jako aktywacja oddziału, co oznacza, że Kawalerię można aktywować zaraz po jej wystawieniu.

Modele Kawalerii ignorują normalne ograniczenia wystawiania modeli (Zobacz Przygotowanie Rozgrywki, str. 17), ale podlegają zasadom wybranej akcji na karcie Wdrożenia.

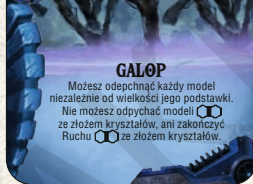
Karty Wdrożenia nie wliczają się do limitu 25 kart talii Akcji.

ZAKON



KARTA WDROŻENIA

Skrzydłata Szarża – przy umieszczeniu Świętej Konnicy możesz odpychać dowolne modele oprócz tych z złożeń kryształów. Obydwa modele muszą być umieszczone z sobą, na tym samym Polu.



Galop – możesz odpychać wszystkie modele, niezależnie od wielkości ich podstawki. Reszta zasad dotyczących odpychania działa normalnie.

Autor: Paweł Samborski

Development & Testy: Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Zbigniew Bugaj

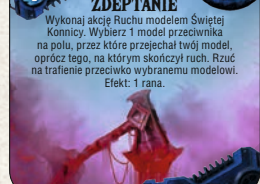
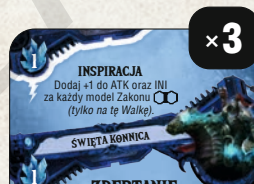
Ilustracje: Piotr Foksovicz, Mateusz Bielski, Patryk Jędraszek

Instrukcja: Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Tłumaczenie na język polski: Łukasz Krawiec



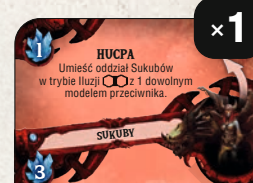
Ostatnie Tchnienie – przeciwnik otrzymuje punkty zwycięstwa za śmierć Świętego Konnego.



Inspiracja – gdy zagrywasz tę akcję w trakcie Walki, liczone są tylko modele Zakonu z celem.

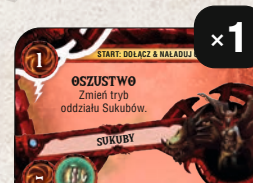
Zdeptanie – możesz wybrać tylko model z pola przebytego przez Świętego Konnego, wykluczając pole na którym zakończył Ruch.

DEMONY



KARTA WDROŻENIA

Materializacja – modele Sukubów nie muszą być umieszczone z sobą. Mogą być umieszczone z modelami przeciwnika, złożami kryształów bądź kapliczkami. Są umieszczone w trybie podstawowym.



Oszustwo – możesz zmieniać tryb Sukubów bez aktywowania ich.

Pocałunek Jadu – jeśli atrybuty modelu spadną poniżej 0, są traktowane jako 0.

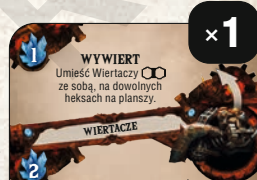


Mara – może być użyta przed rzutem przeciwnika na Atak. Akcja Walki przeciwnika zostaje „zużyta” i nie może on obracać nowego celu.



Kradzież Duszy – najpierw wybierz model przeciwnika **OO** z Sukubem. Następnie jeden z twoich modeli w zasięgu 1 rusza się do **OO** z wybranym modelem i wykonuje akcję Walki.

DVERGARZY



KARTA WDRÓŻENIA
Wywierć – możesz odpychać wrogie modele przy wystawianiu. **Atak spod Ziemi** – możesz odpychać modele o większej podstawie.



Przegrzanie – możesz użyć tej akcji od razu po swoim rzucie, podnosząc wartość jego wyniku. **Przebicie** – musisz zadać ranę, by móc zadać dodatkowe rany.

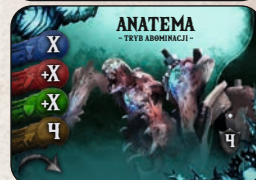


Naładuj Kryształy – odrzucenie 1 karty jest obowiązkowym kosztem. **Łamacz Kryształów** – usuń kryształ ze swojej puli kryształów lub puli kryształów wyczerpanych. Musisz usunąć złoże kryształów, by otrzymać 2 kryształy.



Naprawy Kryształem – usuń kryształy ze swojej puli kryształów. Możesz przywrócić znaczniki wytrzymałości tylko do wartości startowej i tylko 1 oddziałowi. **Dynamit** – działa na wszystkie modele (twoje i przeciwnika).

BEZLICY



W trybie Abominacji atrybuty Anatemy są równe X, gdzie X to liczba żetonów ANATEMY na jej karcie oddziału.

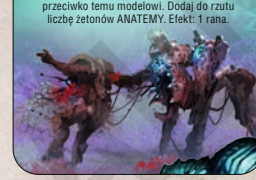
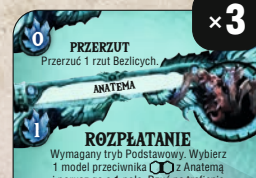


KARTA WDRÓŻENIA
Poczwarka – Anatema zaczyna z 2 żetonami ANATEMY. Anatema może odpychać przy wystawianiu.



Gwałtowna Mutacja – możesz zmienić tryb bez aktywowania Anatemy. Możesz zmienić tryb ponownie podczas aktywacji tego oddziału.

Abominacja – jeśli Anatema jest na planszy w trybie podstawowym pod koniec tury Aktywnej Bezlicy, dołóż 1 żeton ANATEMY na kartę jej oddziału.



Rozpłatanie – możesz odpychać przy przesuwaniu wybrane go modelu.



Macki – liczba żetonów ANATEMY na jej karcie oddziału determinuje maksymalną liczbę Teleportowanych modeli, jak i zasięg tej akcji. Wybrane modele w zasięgu są teleportowane do **OO** z Anatemą.

Koszt tej akcji wynosi 1 kryształ za każdy Teleportowany model.

ODRODZENI



KARTA WDRÓŻENIA
Manifestacja – gdy wystawiasz Leśną Zjawę, liczą się tylko Pnącza z nią.



Dodatkowa Rana – przeciwnik nie musi być z kapliczką Odrodzonych, by otrzymać dodatkową ranę.
Ciernista Bestia – Pnącze może być umieszczone tylko na pustych heksach. Jeśli Pnącze nie może zostać umieszczone, zignoruj ten efekt.



Leśny Żywiołak – możesz umieścić mniejszą liczbę Pnączy, niż usunąłeś.



Wybuch Kółców – możesz zabić w ten sposób Leśną Zjawę, ale przeciwnik otrzyma za to punkty zwycięstwa.

RHA-ZAK

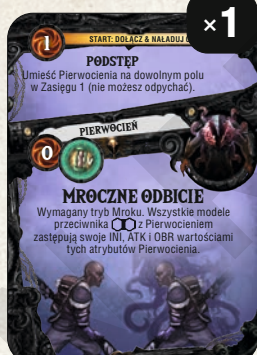


KARTA WDRÓŻENIA
Z Niebios – efekt działa na wszystkie modele (twoje i przeciwnika).

CIEMNOŚĆ



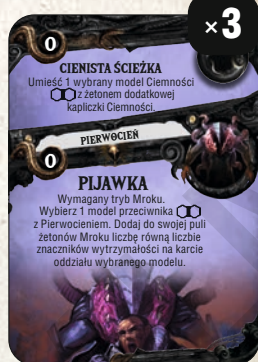
KARTA WDRÓŻENIA
Herold Ciemności – Pierwocień nie może odpychać. Policz wszystkie modele przeciwnika z Pierwocieniem i dodaj tyle samo do swojej puli.



Mroczne Odbicie – zmień wartości atrybutów przed uwzględnieniem modyfikatorów (np. żeton MĄDROŚCI).



Studnia Ciemności – wybrane modele muszą znajdować się w zasięgu 1 od Pierwocienia. Pierwocień może zostać Teleportowany w ten sposób. Zasięg jest liczony od modelu Pierwocienia. Wybierasz, w jaki sposób umieścić Teleportowane modele z kapliczką Ciemności.

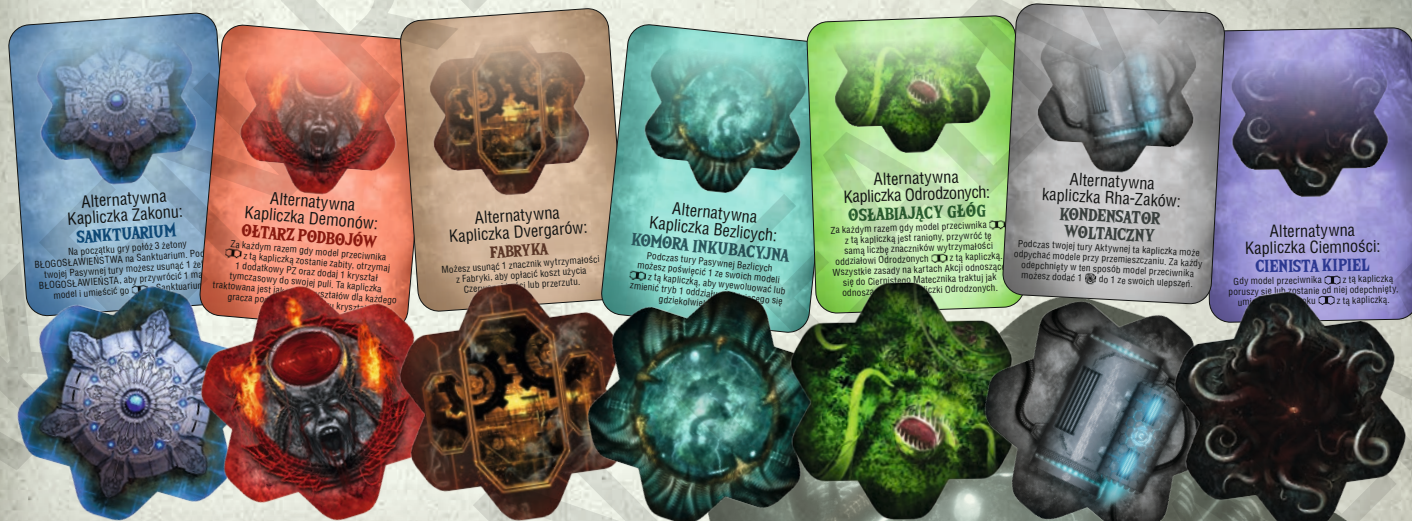


Pijawka – liczona jest aktualna liczba znaczników wytrzymałości na karcie oddziału.

ALTERNATYWNE KAPLICZKI

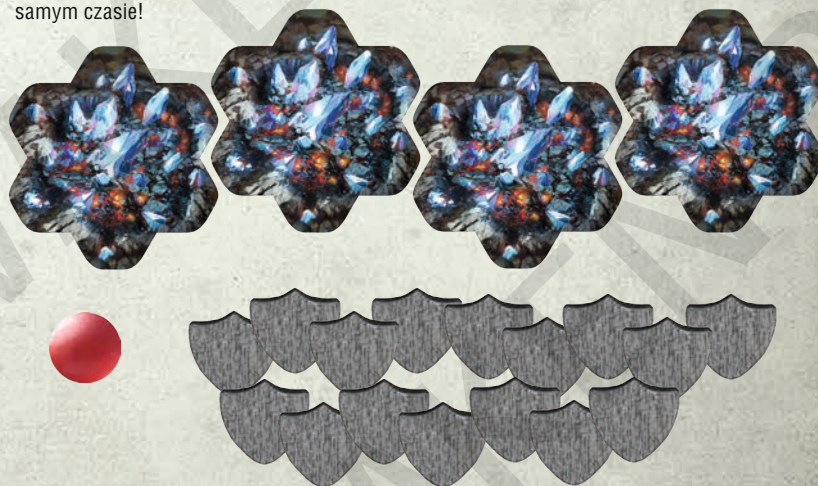
Alternatywne Kapliczki dają graczom możliwość wyboru 1 z 2 kapliczek dostępnych dla ich frakcji. Teraz każda frakcja ma 2 różne kapliczki, wraz z ich dwustronnymi żetonami i 2 kartami z ich opisem.

Podczas kroku 5 Przygotowania Rozgrywki gracze wybierają 1 z 2 kapliczek – używają wybranej strony żetonu kapliczki i odpowiedniej karty z opisem. Drugą kartę należy umieścić w pudełku.



TRYB TURNIEJOWY

W Edge 1.6 dodaliśmy dodatkowy zestaw komponentów (4 dodatkowe złoża kryształów, 16 dodatkowych znaczników wytrzymałości, 1 dodatkowy znacznik zwycięstwa), co pozwala na rozgrywanie 2 równoległych gier 1 vs 1. Od teraz 4 gracze może grać na 2 stołach w tym samym czasie!



UKRYTE CELE MINIROZSZERZENIE

Minirozszerzenie „Ukryte Cele” składa się z 5 kart. Każdy z graczy dobiera 1 kartę losowo przed grą i zachowuje jej treść w tajemnicy przed innymi graczami.

Gracz może odrzucić swój Ukryty Cel w dowolnym momencie podczas gry, jeśli spełnia wymagania, aby otrzymać nagrodę.

Każda z kart ma kilka opcji o różnym poziomie trudności – im trudniejsze do spełnienia wymagania, tym większa nagroda. W związku z tym kartę można rozegrać całkiem szybko i otrzymać niewielką nagrodę lub poczekać i spełnić trudniejszy warunek, w zamian otrzymując dużo więcej.

Karta może być zagrana (odrzucona) w dowolnym momencie podczas tury aktywnej gracza ją posiadającego. Jedynym wyjątkiem jest opcja *Unik* na karcie *Mapy Taktyczne*, która może zostać zagrana w turze przeciwnika.

Jeśli istnieją jakieś ograniczenia w zagraniu danej karty, będą opisane na samej karcie.

Nie możesz zagrać *Tajemnicy Życia* aby ocalić jednostkę, która otrzymała śmiertelny cios. Jest już na to za późno!



ARTEFAKTY MINIROZSZERZENIE


Minirozszerzenie „Artefakty” zawiera 1 żeton Bomby, 4 modele i 4 karty dla tych modeli. W zależności od wybranego zestawu gracz otrzymuje:

Faction Box: 1 Sztandar, 2 Totemy, 2 Bomby, 2 Relikwy

Conflict Box: 2 Sztandary, 4 Totemy, 2 Bomby, 2 Relikwy

Warchest Box: 4 Sztandary, 8 Totemy, 2 Bomby, 2 Relikwy

Zanim rozpocznie się gra, gracze decydują czy i jakich modeli użyją.

Gracze naprzemiennie wystawiają wybrane modele Artefaktów, po jednym na raz. Artefakty mogą być umieszczone na pustych heksach, z wyłączeniem heksów  z dowolnymi modelami oddziałów.

Modele Artefaktów mogą być odpychane.

Gracz może aktywować model Artefaktu (lub zdetonować Bombę używając jej żetonu) tylko podczas swojej aktywnej tury.

Szczegółowe zasady dla każdego z Artefaktów można znaleźć na jego karcie.

Totemy: Do gry z wykorzystaniem modeli Totemów przygotuj dowolne 3 oddziały Ciemności i umieść talię złożoną z 20 kart akcji Ciemności w ich pobliżu.

Gracze muszą również zapoznać się z zasadami dotyczącymi kart akcji Ciemności w **trybie gracz kontra gracz Ciemności**.



OGÓLNE ZASADY

DLA KAMPANII SOŁO I KO-OP

WAŻNE! Niektóre zasady kampanii modyfikują reguły standardowych starć. Wszystkie takie wyjątki są jasno zaznaczone w scenariuszach. Jeśli scenariusz nie wspomina któregoś z aspektów bitwy (jak np. kolejność graczy, wystawianie jednostek, rozmiar początkowej puli kryształów), oznacza to, że dany fragment zasad pozostaje bez zmian i należy rozegrać go zgodnie z podstawowym podręcznikiem. To samo dotyczy sekcji „Przygotowanie” każdego ze scenariuszy – zawiera ona tylko niestandardowe elementy, którymi należy zmodyfikować normalną procedurę wystawiania modeli oraz żetonów.

ROZGRYWANIE KAMPANII

Wszystkie kampanie w tej książeczce zostały stworzone z myślą o grze dla jednego gracza (solo) lub o trybie współpracy dwóch graczy (ko-op). Możesz rozegrać je dowolną z sześciu podstawowych frakcji, walcząc z kontrolowanym przez Sztuczną Inteligencję (SI) przeciwnikiem w serii rozgałęzionych bitew, zdobywając kontrolę nad kolejnymi obszarami mapy.

Przeciwnik zawsze walczy zgodnie ze standardowymi zasadami SI Ciemności wyjaśnionymi na początku tej broszury. Karty i algorytmy SI zawsze wskazują ogólny kierunek działania (np. „Aktywuj wszystkie Cienie, przesunij każdy w kierunku najbliższego przeciwnika, a potem inicjuj walkę każdym Cieniem”). Oznacza to, że czasami istnieje wiele zgodnych z zasadami sposobów, w jakie możesz przemieścić modele SI.

W takich wypadkach możesz zawsze wybrać opcję najkorzystniejszą dla siebie. Zaufaj nam: pokonanie Ciemności i tak nie będzie łatwe!

STARTOWE JEDNOSTKI ORAZ TALIE

W przeciwieństwie do standardowych gier, gracze rozpoczynają kampanię, dysponując tylko fragmentem swoich sił. Szczegóły znajdziesz we wstępie do każdej z kampanii. Dodatkowo zasada zabraniająca graczom umieszczania w talii kart z nazwami oddziałów, których nie ma na polu walki, nie obowiązuje w kampaniach. Talia gracza przenosi się tu z bitwy na bitwę, a jego siły zmieniają się, dlatego czasem w talii mogą się znaleźć karty dotyczące niedostępnych jednostek. W takiej sytuacji warto pamiętać, że górna akcja każdej z kart może być zawsze użyta przez dowolny oddział!

W przeciwieństwie do standardowych gier, bitwy kampanii nie kończą się też, gdy któryś z graczy wyczerpie swoją talię. Jeśli do tego dojdzie, przetasuj swój stos zużytych i odrzuconych kart, a następnie wykorzystaj go jako nową talię.

TOR CZASU

Wiele starć w kampaniach korzysta z toru czasu oprócz (lub zamiast) toru zwycięstwa. Tor czasu zazwyczaj wskazuje, kiedy zakończy się bitwa. Zawiera też znaczniki wszystkich specjalnych zdarzeń, do których dojdzie w określonych momentach starcia. Zanim rozpocznie się bitwa, należy położyć znacznik aktualnej tury na polu 1 toru czasu, a następnie ustawić pozostałe znaczniki zgodnie ze wskazówkami scenariusza. Pomogą one zapamiętać graczom, kiedy rozegrać kolejne wydarzenie.

WAŻNE: w trybie ko-op znacznik czasu przesuwamy, dopiero gdy WSZYSCY gracze oraz SI zakończą swoje tury. Oznacza to, że gra przebiega jak na schemacie poniżej:

- Ustaw znacznik czasu na pozycji 1 i sprawdź, czy nie uruchomiło to żadnego z wydarzeń.
- Tura gracza A
- Tura gracza B (w trybie ko-op)
- Tura SI
- Przesuń znacznik czasu na pozycję 2 i sprawdź, czy nie uruchomiło to jakiegos wydarzenia.
- Tura gracza A
- Tura gracza B (w trybie ko-op)
- Tura SI
- Przesuń znacznik czasu na pozycję 3 i sprawdź, czy nie uruchomiło to jakiegos wydarzenia.
- (...)

UWAGA: akcje dające jednemu z graczy dodatkową turę (takie jak Przeskok Temporalny) nie wpływają na Tor Czasu!

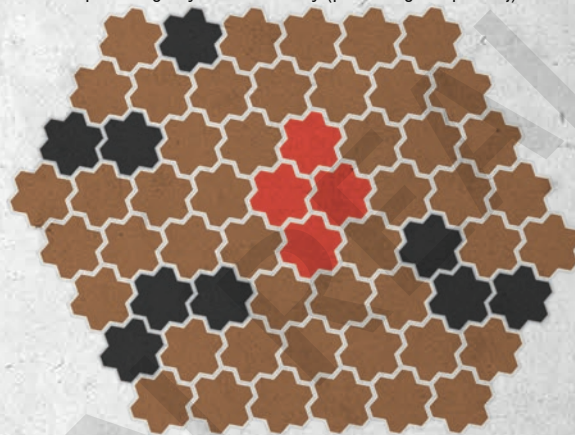
MAPA KAMPANII ORAZ PLANSZA

Kampania „Ciemność” jest rozgrywana na rewersie głównej mapy świata. Kampania „Ostatnie Miasto” korzysta z naszkicowanej mapy pustynnej fortecy. Wszystkie zawierają aspekty kontroli terenu. Czasami Skrypt prosi, by gracz przykleił naklejkę na określonym miejscu mapy kampanii. Naklejki te reprezentują podjęte przez niego decyzje i wpływają na kolejne bitwy na wiele różnych sposobów.

Aby nie uszkodzić mapy, zasady kampanii nigdy nie proszą, by gracz usuwał jakiegokolwiek naklejki. Zamiast tego, jeśli dana naklejka się zdezaktualizowała (np. specjalny efekt wygasł albo określony bohater zginął), umieść na niej mniejszą naklejkę „Anulowane”. Pamiętaj, aby numer oryginalnej naklejki pozostał widoczny!

Niektóre starcia wykorzystują alternatywną planszę przedstawiającą świat Ciemności, którą znajdziesz na tyle zwykłej planszy. Ma ona mniej dostępnych pól i więcej nieprzekraczalnych przeszkód. Pamiętaj, że przeszkody **NIE LICZĄ SIĘ** jako krawędź planszy – składają się na nią **WYŁĄCZNIE** pola znajdujące się na samym jej brzegu.

W środku tej alternatywnej planszy znajdziesz Czerwoną Zonę, czyli cztery centralne pola, różniące się odcieniem od reszty, które często są wspomniane w zasadach poszczególnych scenariuszy (patrz diagram poniżej).



TRYB KOOPERACYJNY

Większość kampanii znajdujących się w tej broszurce można rozegrać w dwuosobowym trybie kooperacyjnym. W takim wypadku gracze powinni podzielić startowe siły na pół (np. jeśli w scenariuszu biorą udział cztery oddziały, to każdy z graczy może wystawić dwa). Jeśli liczba oddziałów jest nieparzysta, wybierz losowo gracza, który otrzyma mniejszą armię.

Siły obu graczy mogą pochodzić z tej samej lub z różnych frakcji. Jeden gracz otrzymuje do wystawienia kapliczkę, a drugi kartę sztandaru swojej frakcji. W bitwach przeciwko SI nie mogą nigdy występować dwie kapliczki lub dwa sztandary!


Następnie każdy z graczy buduje osobną talię akcji, umieszczając w niej pięć kart na każdy kontrolowany oddział (ale nie mniej niż 10 kart).

Gracze ustalają między sobą, który z nich będzie rozgrywał swoją turę pierwszy, a następnie wystawiają kolejno swoje oddziały. Podczas bitwy gracze działają kolejno po sobie, po czym następuje tura SI.

Tor zwycięstwa (jeśli dany scenariusz z niego korzysta) jest wspólny dla obu graczy. Każdy utracony model lub zabity przeciwnik poruszają tym torem dokładnie jak w jednoosobowej grze.

Wspólna jest także pula kryształów, a podczas poboru siły obu graczy liczą się jako część tej samej armii.

Jeśli scenariusz przewiduje specjalny bonus, nagrodę lub naklejkę, która uruchamia specjalną zasadę, zastosuj ją tak, jakbyście grali jedną armią. Na przykład, jeśli naklejka sprawia, że na początku każdej bitwy musisz zdjąć 1 żeton wytrzymałości z dowolnego oddziału, to w trybie kooperacyjnym także zdejmiesz tylko 1 żeton – a obaj gracze muszą dojść do porozumienia, czyjego oddziału dotyczyć będzie kara.



KAMPANIA DLA JEDNEGO GRACZA vs SI CIEMNOŚĆ

PROLOG

Mała dziewczynka stała na szczycie wzgórza, a wiatr przylepiał jej włosy do wychudzonej twarzy. Do tej pory nie zdawała sobie sprawy, jak blisko jest już wojna. Oczywiście słyszała, jak brat i matka szeptałi między sobą, gdy myśleli, że zasnęła. Była też świadkiem tego, jak wiele zaprzyjaźnionych rodzin opuszczało miasteczko w przeładowanych wozach. Nie przejmowała się tym. Na pograniczu niepewność i strach były codziennymi towarzyszami; w ciągu czterech lat swojego życia dziewczynka zdążyła już do nich przywyknąć.

Skąd mogła wiedzieć, że tym razem było inaczej? Wiatr zmian przetoczył się przez cały świat, a żarzące się dotychczas popioły wojny znów wybuchły płomieniem. Wszędzie, od Czarnych Schodów na północy po złowrogie granie południa, od piasków pustyni Heran do zachodnich pustkowi, toczyły się nowe bitwy. Demony, rozwścieczone porażką pod Eld-Hain, spadły na centralne prowincje ludzi; lawina żelaza, która rozbijała się o ściany Al-Iskandrii, największej ludzkiej ostoji. Pobojojwiska, które inwazja zostawiła za sobą, zapewniły dużo pokarmu Bezlicym. Wkrótce stali się tak liczni, że prowadzeni niezrozumiałym impulsem wdarli się

klinem w święty Matecznik Odrodzonych. Nawet odizolowani Dvergarzy oraz tajemniczy Rha-Zakowie, choć zamieszkiwali dwie odległe krawędzie znanych ziem, starli się ze sobą, najeżdżając swoje stolice siecią podziemnych tuneli.

Gdyby dziewczynka była ptakiem przelatującym wysoko ponad znanymi krainami, zobaczyłaby tylko wojnę. W tym morzu konfliktu łatwo było przegapić mniejsze zagrożenia; ciemne plamki na mapie, które z dnia na dzień stawały się liczniejsze. Bramy do innego, dziwnego miejsca, wypływające nieludzkie widma – dokładnie jak brama, którą dziewczynka właśnie obserwowała w sercu swojego miasteczka.

Ostatnie okrzyki ucichły godzinę temu. Żaden dźwięk nie dochodził już spośród budynków. Tylko obce kształty majaczyły w półmroku opuszczonych domostw. Mimo tego dziewczynka czekała – tak właśnie kazała jej matka, nim pobiegła z powrotem do domu, szukać reszty jej braci i siostr. Dziewczynka nie rozumiała wiele z tego, co się właśnie wydarzyło.

Ale jedną rzecz wiedziała lepiej niż wszyscy wodzowie, tyrani i generałowie tego świata.

Senne koszmary miały teraz ciała i chodziły po świecie – a to zmieniało wszystko.

ZASADY I PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Oprócz standardowych zasad, opisanych wcześniej w tej książce, podczas rozgrywania kampanii Ciemności należy uwzględnić poniższe reguły. Kampania Ciemności powstała z myślą o grze solo (dla jednego gracza). Możesz rozegrać ją dowolną frakcją, która zmierzy się z kontrolowaną przez Sztuczną Inteligencję armią Ciemności w serii starć, dodatkowo uzupełnionych mechanizmami legacy oraz kontrolą terenu.

OSTATNI ZMIERZCH

Podczas tej kampanii, tor znajdujący się obok mapy krain Ciemności reprezentuje postęp w kierunku Ostatniego Zmierzchu – momentu, gdy całe światło zginie, a twój świat stanie się tylko kolejnym dominium wiecznego mroku. Przebrane bitwy i podejmowane decyzje będą miały wpływ na stan tego toru. Nigdy go nie resetuj, nawet jeśli powtarzasz dany scenariusz.

Na początku każdej bitwy, Ciemność otrzymuje liczbę punktów mroku równą obecnemu stanowi licznika Ostatniego Zmierzchu. Gdy tylko tor Ostatniego Zmierzchu osiągnie maksymalną wartość, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 5.

ECHA UMARŁYCH ŚWIATÓW

Twój tor przy mapie krain Ciemności reprezentuje Echa Umarłych Światów. Za każdym razem gdy przegrasz bitwę lub przydarzy się coś katastrofalnego, kampania spyta, czy chcesz powtórzyć ostatnie starcie lub wybór. Za każdym razem gdy to zrobisz, otrzymasz jedno Echo, a Ciemność podbije i pochłonie jedną alternatywną rzeczywistość, w której twoje wysiłki zawiodły.

Ten mechanizm będzie stopniowo obniżał poziom trudności kampanii – zarówno dzięki samym powtórkom misji, jak i dodatkowym wydarzeniom. Dotarcie do końca kampanii z jak najmniejszą liczbą Ech zaowocuje jednak innymi finałami, włączając w to najtrudniejsze, sekretne zakończenie.

MAPA ŚWIATA, MAPA CIEMNOŚCI

Poniższą kampanię rozgrywa się na specjalnej, osobnej mapie przedstawiającej krainę Ciemności (jej pola na naklejki zaczynają się od liter D i F). Pojedyncze pole na naklejki w rogu mapy nazywane jest sekcją Efektów – będąc tam pojawiać różne efekty zmieniające grę. Jeśli rozegrałeś wcześniej którąkolwiek z trzech dużych kampanii GvsG (Gracz versus Gracz), tj. Zakon vs Demony, Bezlicy vs Odrodzeni, Rha-Zakowie vs Dvergarzy, to mapa przedstawiająca powierzchnię planety, nazywana Mapą Świata, zostanie wykorzystana. Niektóre efekty tych minionych starć wpłyną na to, co wydarzy się w trakcie kampanii Ciemności. Większość bitew w kampanii Ciemności jest rozgrywana na alternatywnej (czerwonej) planszy, znajdującej się na odwrocie zwykłej planszy.

STARTOWA TALIA I ODDZIAŁY

Zaczynasz grę, dysponując tylko częścią swoich sił, kartą sztandaru, kapliczką oraz talią, zawierającą dowolnych 20 kart akcji. W przeciwieństwie do kampanii GvsG, możesz przebudowywać talię przed każdym starciem, o ile jej wielkość (na początku 20 kart, później więcej) nie zmieni się. W miarę postępów kampanii otrzymasz też potężniejsze oddziały.

WAŻNE! W przeciwieństwie do standardowych gier bitwy kampanii nie kończą się, gdy wyczerpiesz swoją talię kart. Jeśli do tego dojdzie, przetasuj swój stos zużytych i odrzuconych kart, a następnie wykorzystaj go jako nową talię.

TALIA CIEMNOŚCI

Skonstruuj talię Ciemności przed każdą bitwą, korzystając z reguł danego scenariusza. Najczęściej będzie zawierała określoną liczbę kart z nazwami oddziałów Ciemności, które biorą udział w danym starciu.

ZACHOWANIE STANU KAMPANII

Choć bitwy kampanii są przeważnie krótsze od standardowych starć, rozegranie całości wciąż może zająć wiele godzin. Jeśli postanowisz przerwać kampanię, zanotuj numer obecnego scenariusza oraz stan obu torów przy mapie Ciemności.

Następnie złóż grę, trzymając osobno swoją talię kart akcji. Wszystkie wybory i decyzje podjęte podczas poprzednich scenariuszy zostaną zapamiętane dzięki systemowi naklejek, które umieszcza się na mapie w miarę postępów gry.

SCENARIUSZ I

NOWE ZAGROŻENIE


Wiedziałeś o Ciemności na długo przed tym, jak zobaczyłeś pierwsze Cieńwrota. Wszystkie świadome stworzenia – od Dvergarów, przez ludzi, Odrodzonych i Demony, po mechanicznych Rha-Zaków – musiały przecież odpocząć; osuwać się co jakiś czas do świata snów, gdzie koszmary owijały wokół umysłów swoje lepkie macki. W końcu nadszedł dzień, gdy te koszmary nie chciały już czekać cierpliwie po drugiej stronie. Zamiast tego zaczęły przenikać do twojego świata.

Gdy ich czarne Cieńwrota wyrosły w całej krainie, sześć walczących stron z początku nie wiedziało jak zareagować. Podejrzewano, że to nowa broń którejś z frakcji lub taktyczny wybieg. Tylko Demony znały prawdę. Spotkały już Ciemność podczas swoich podbojów. Gdziekolwiek gasła nadzieja, a świadome istoty cierpiały męki, tam pojawiały się jej twory – zupełnie jakby spustoszone wojną światy zmieniały się w naturalne przedłużenie sennych koszmarów.

To samo właśnie działo się na tym świecie. Najpierw słyszałeś tylko plotki. Potem nadeszły ostrzegawcze raporty od sojuszników. Wreszcie czarne, splątane Cieńwrota zmateriałyzywały się wewnątrz twojego terytorium. Zdajesz sobie sprawę, że masz tylko jeden wybór – wyeliminować nowe zagrożenie nim stanie się zbyt wielkie.

Gromadzisz swoje oddziały, podchodzisz z nimi do wrót i wbijasz przed nimi swoje insygnia, by pokazać, że się nie boisz. Chwilę potem twoi wojownicy szarżują.

PRZYGOTOWANIE:

- Użyj standardowej planszy.
- Umieść żeton Cieńwrót przynajmniej o 3 pola od krawędzi planszy.
- Umieść model sztandaru przynajmniej o dwa pola od Cieńwrót i połóż przy nim dwa żetony wytrzymałości. Model ten reprezentuje Insygnia twojej rasy.
- Umieść dwa złoża kryształów przynajmniej 2 pola od siebie i od Cieńwrót.
- Wystaw swoje oddziały przynajmniej o 3 pola od Cieńwrót, tak by żaden model nie znajdował się w kontakcie  ze źródłem kryształów. Odłóż na bok kartę sztandaru oraz żeton kapliczki – nie będą wykorzystywane w tej bitwie.

TWOJE SIŁY: dowolne trzy oddziały, wyłączając oddział elitarny (Czyszciciele, Zaklinacze Krwi, Gwardia Matecznika, Mięsopruje, Żyroboty, Ostrza Źródła) i czempiona twojej frakcji (wszystkie siedmioheksowe modele oraz wyrocznia gniewu).

TWOJA TALIA: wybierz 10 dowolnych kart akcji i potasuj je. Bitwa nie kończy się, gdy je wyczerpiesz – przetasuj wtedy stos zużytych i odrzuconych kart, a potem wykorzystaj go jako talię.

TWÓJ CEL: przetrwać atak Ciemności.

TWÓJ DODATKOWY CEL: ochronić Insygnia twojej frakcji.

SIŁY CIEMNOŚCI: oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Mar Niebytu (wszystkie te modele startują poza planszą i będą wzywane przez odpowiednie karty Ciemności już w trakcie bitwy).

TALIA CIEMNOŚCI: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców oraz Mar Niebytu. Potasuj je i wyciągnij 8 górnych kart, odkładając resztę na bok. Będziesz ujawniać i rozpatrywać jedną z tych kart podczas każdej tury Ciemności. Gdy skończą się wszystkie karty Ciemności, bitwa dobiega końca.

OŚIĄGNIĘCIA: jeśli Ciemność zdoła zniszczyć Insygnia, przeczytaj skrypt 18.

ZASADY SPECJALNE:

Modele Ciemności mogą atakować Insygnia jak każdy inny model – należy je wtedy traktować jak model z wartością atrybutu INI 0. Insygnia otrzymują automatycznie jedną ranę z każdego ataku. Gdy wszystkie żetony wytrzymałości Insygnia znikną, a one same zostaną zranione kolejny raz, usuń je z planszy.

W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty.

TWOJA NAGRODA: przeczytaj Skrypt 14.

TWOJA KARA: przeczytaj Skrypt 11.

NAGRODA CIEMNOŚCI: jeśli Ciemność wygrała, dodaj 1 do toru Ostatniego Zmierzchu.

SCENARIUSZ 2

NA DRUGĄ STRONĘ

Cieńwrota powinny zniknąć, gdy unicestwi się ich strażników. Tym razem tego nie zrobiły.

W zamian, urosły jeszcze bardziej, wypluwając kolejną falę kreatur. Pokonałeś je. I te, które przyszły po nich. Pomiedzy kolejnymi atakami próbowałeś spalić, pogrzebać lub wyburzyć bramę – bezskutecznie. Wkrótce w głowie zaczęła ci świtać okropna myśl. Coś się zmieniło. Ciemności nie zadowalały już krótkie rajdy i wypadki do jasnego świata. Tym razem pojawiła się już na stałe, a jej stwory będą nadchodzić coraz liczniej i liczniej, aż wszystkie twoje siły wyczerpią się w bezsensownych bitwach.

Po tym objawieniu opuściłeś obozowisko wzniesione wokół Cieńwrot w poszukiwaniu dalszej wiedzy. Odnalazłeś nielicznych szczęśliwców, którzy byli po drugiej stronie i wrócili żywi. Zdobywałeś informacje od innych ras. Naradzałeś się z wróżami oraz mędrkami. Wreszcie doszedłeś do jedynej możliwej konkluzji. Jediną szansą, by powstrzymać nowego wroga, było przeniesienie wojny na drugą stronę Cieńwrot, jakkolwiek szaleńczo by to nie brzmiało. Musisz znaleźć i zniszczyć to, co pozwala Ciemności otwierać bramy.

Niedługo po tym odkryciu przychodzą ponure wieści z obozu przy Cieńwrotach. Ataki wroga stają się coraz bardziej zaciekle. Twoje siły nie zdołają już długo się bronić. Niestety, twoje przygotowania do ofensywy nie są skończone. Znajdujesz się właśnie na granicy odkrycia, które może wspomóc twoją armię, kiedy znajdziecie się po drugiej stronie.

Wybierz jedno:

- > **Zaatakuj Ciemność natychmiast, bez przygotowań**
- > **Spędź więcej czasu na przygotowaniach**

PRZYGOTOWANIA

Po długich poszukiwaniach odkrywasz w końcu coś, co pomoże wyrównać siły w bitwach z Ciemnością. Przeczytaj akapit przeznaczony dla twojej frakcji i zastosuj znalezione tam zasady.

BRŒŃ Z IRITHLIONU (DEMONY)

Demony otarły się już wcześniej o Ciemność, która zjawiała się w wielu podbitych światach. Tylko raz próbowali ją pokonać – na planecie Irithlion, która była dla Prymarchów szczególnie cenna ze względu na swoje prastare ruiny.

Rezultat? Długie lata kosztownej kampanii, hańba porażki i ciemna blizna w sercu, o której Prymarchowie do dziś nie lubili wspominać. Ale było coś jeszcze: broń. Fizyczne pamiątki wojny; ostrza wykute w piecach opalanych kośćmi anielskich mieszkańców Irithlionu. Dużo kruchsze od żelaza i lekko fosforyzujące.

Wykorzystując każdą brudną sztuczkę, zdobywasz kilka z tych niezwykle rzadkich broni. Nie starczy ich, by wyekwipować całą armię, ale może okazać się tak zabójcze, jak opisywano je w starych kronikach?

Umieść trzy naklejki „Ostrza z Irithlionu” (D04) w sekcji efektów przy mapie Ciemności. Przed rozpoczęciem każdej bitwy za każdą z tych naklejek połóż jeden ładunek na podstawie dowolnie wybranego modelu. Kiedykolwiek oznaczony model zrani model Ciemności w Walce, zadaje mu jedną dodatkową ranę.

Niestety, mityczne bronie są również kruche. Jeśli oznaczony model wyrzuci 6 podczas rzutu na atak (możliwe tylko przy korzystaniu z czerwonej kostki), jego broń pęka. Pod koniec sekwencji walki (niezależnie czy była udana czy nie) anuluj jedną naklejkę D04 i zdejmij znacznik z modelu.

KADZIDŁO BŁOGOSŁAWIONYCH (ZAKON)

Pochodzenie tego artefaktu jest nieznane, choć według kapłanów to sam Jedyńy zesłał go wieki temu jednemu z ulubionych świętych – niezwyklej dar, który został przyćmiony przez cuda techniki i potężne Anioły Śmierci.

Ale każdy boski dar ma swój cel. Kadzidło nie było wyjątkiem. Gęste, pachnące opary, które rozsiewa, wydają się promieniem światłem. Do tej pory ich główną funkcją było oszałamianie prostaczków zebranych w strzelistych katedrach. Jednak w czeluściach mroku kadzidło może zyskać zupełnie inne zastosowanie...

Umieść naklejkę D05 „Kadzidło Błogosławionych” w sekcji efektów przy mapie Ciemności.

Od tej pory usuń 1 ☉ z puli Ciemności na początku każdej swojej tury. Kadzidło pomoże ci też dotrzeć głębiej w ciemność w miarę postępu kampanii.

CINIOROŚLA (ODRODZENI)

Drzewice oraz opiekunki Matecznika nie miały sobie równych w tworzeniu nowego życia. Hodowały dęby o żelaznej korze, by robić z nich tarcze i pancerze. Hodowały trupiokłacza, by kontrolować rozległe terytoria. Stworzyły też szybko rosnące gąszcze, które wspierały ich armię w bitwach. Gdy nowe zagrożenie stało się oczywiste, Drzewice jeszcze raz poszukały ratunku w swoim rzemiośle, próbując stworzyć roślinę, która przyjmie się w samej Ciemności.

Zadanie okazało się trudniejsze, niż mogły sądzić. Nowy gatunek pochłonął tygodnie wspieranych magią eksperymentów oraz krzyżówek, ale gdy w końcu powstał, był prawdziwym dziełem sztuki. Roślina odżywiła się w procesie diametralnie różnym od reszty znanej flory. Zamiast światła, pochłaniała cień.


Umieść naklejkę „Cieniorośla” (D06) w sekcji efektów przy mapie Ciemności. Od tej pory wszystkie gąszcze Odrodzonych zrobione są z Cieniorośli. Każdy model Ciemności ☉ z przynajmniej jednym żetonem gąszczu czasowo zmniejsza wszystkie swoje atrybuty o 1 (nie mogą one jednak spaść poniżej 0).


CINIÓŻERNA GĄSIENICA (BEZLICY)


Stada Bezlicych potrafiły pożerać ciała, kości, metal, a nawet czerpać energię z kryształów. Stworzenia mroku były jednak ciężkostrawne nawet dla nich. Próby pochłonięcia pokonanych Cieni skończyły się dla wielu Bezlicych śmiercią lub okaleczeniem. Ta brutalna selekcja przyniosła jednak w końcu efekt; z ciała Żniwiarza, który nieopatrznie objadł się Ciemnością, wykuła się mała gąsienica. Stworzenie rosło szybko – podobnie jak jego apetyt. Zamierzasz zabrać je do miejsca, gdzie będzie miało w bród pożywienia.

Umieść naklejkę „Cieniożerna Gąsienica” (D07) w sekcji efektów przy mapie kampanii. Na początku każdej bitwy, po rozstawieniu wszystkich swoich modeli, połóż na podstawie jednego z nich żeton ładunku reprezentujący gąsienicę. Model ten staje się Nosicielem.

Gąsienica aktywuje się zawsze razem ze swoim Nosicielem. Gdy jest aktywna, może przenieść się na dowolny inny przyjazny model w kontakcie

 – model stanie się nowym Nosicielem, a gaśienica staje się nieaktywna do momentu, gdy nowy Nosiciel zostanie aktywowany.

Gaśienica nie może być atakowana lub zraniona przez modele i karty Ciemności. Jeśli jej Nosiciel zginie, żeton reprezentujący gaśienicę należy położyć na planszy, na jednym z heksów zajmowanych uprzednio przez Nosiciela. Każdy model Bezlicych, który wejdzie w kontakt  z gaśienicą, może podnieść ją w ramach darmowej akcji.

Za każdym razem gdy model Ciemności będący  z Nosicielem zginie, umieść na naklejce Gaśienicy jeden żeton wytrzymałości. Możesz przenieść ten żeton na oddział Nosiciela w dowolnym momencie. Jeśli pod koniec bitwy gaśienica będzie miała jakieś niewykorzystane żetony wytrzymałości, zostaw je na naklejce. Gaśienica może przepoczwaczyć się w dalszej części kampanii, jeśli zbierzesz ich wystarczająco.

NANORÓJ (RHA-ZAKOWIE)

Patrząc w czarną otchłań, większość ras widziała tylko straszliwe zagrożenie. Dla Rha-Zaków Ciemność była tylko kolejnym naukowym problemem do rozwiązania. Ich rozwiązanie okazało się równie przyziemne, co ich podejście. Odizolowawszy w laboratorium kilka stworzeń Ciemności, dokładnie zbadali ich biologię oraz zasady działania ich rodzimego wymiaru. To pozwoliło Rha-Zakom stworzyć roje nanobotów, które potrafiły nawigować w Ciemności, tworząc jej mapę baterią sensorów i przekazując te informacje wszystkim dowódcom polowym.

Zasłona mroku przestała cokolwiek zasłaniać.

Umieść naklejkę D08 „Nanorój” w sekcji efektów przy mapie Ciemności. Podczas rozstawiania każdej bitwy, która korzysta z Cieńwrot, możesz położyć Cieńwrota w dowolnym miejscu planszy. Złoża kryształów oraz kapliczka muszą nadal znajdować się przynajmniej o dwa pola od nich.

Nanorój pozwoli też twoim jednostkom pokonać większe dystanse i utrzymać więcej terytoriów w krainie Ciemności.

MIOTACZ CZARNEGO OGNIA (DVERGARZY)

Dvergarzy spotkali już Ciemność, choć do tej pory nie zdawali sobie z tego sprawy. Dopiero gdy w ich nowym świecie zaczęły pojawiać się stwory mroku, zauważyli niepokojące podobieństwa między ich mocą, a czarnym ogniem, który bezustannie trawił ich wnętrze. Wystarczyło kilka eksperymentów, by potwierdzić, że płomień użyty przez Demony wieki temu do zniszczenia Dvergarskiej planety-fortecy miał wśród swoich składników krew istot Ciemności.

Gdy to odkryto, Gildia Inżynierów od razu zaczęła pracować nad urządzeniami, które mogłyby kontrolować tę ciemną energię. Ukoronowaniem ich pracy była jedyna maszyna bojowa, która działała na Ciemności. Ten obłąkany miotacz ognia tryskał czystym Czarnym Ogniem, niszcząc wszystko na swojej drodze – niezależnie od tego, czy cel był materialny, czy nie.

Umieść naklejkę D09 „Miotacz Czarnego Ognia” w sekcji efektów przy mapie Ciemności. Na początku każdej bitwy, po rozstawieniu wszystkich swoich modeli, umieść duży żeton reprezentujący Miotacz gdziekolwiek na mapie, przynajmniej o trzy pola od Cieńwrot (lub dowolnego żetonu / modelu, który w danym scenariuszu pełni ich rolę). Następnie umieść na Miotaczu dwa żetony wytrzymałości reprezentujące paliwo.

Możesz aktywować Miotacz jak każdy oddział. Nie może on być atakowany ani zniszczony przez Ciemność. Si ignoruje go przy doborze celów. Aktywowany, może tylko poruszyć się do 2 pól. Następnie możesz usunąć z niego jeden żeton paliwa, by połączyć Czarnym Ogniem jedno wybrane pole w Zasięgu 3. Każdy model w tym polu otrzymuje automatycznie 1 ranę.

Jeśli Miotacz poleje Cieńwrota (lub żeton / model pełniący ich funkcję), podczas najbliższej fazy Ciemności nie mogą zostać wystawione żadne nowe modele.



BITWA

Twoi ludzie zbliżają się do Cieńwrot w ciasnej formacji. Wojenne zaopatrzenie, przywiązane do pleców kilku pociągowych bestii, podąża za nimi – wzięłeś go wystarczająco na kilka dni kampanii, bo nie spodziewasz się, byście zdołali przeżyć po drugiej stronie dłużej.

Pierwszy za zwiadowców zatrzymuje się tuż przed czarną powierzchnią wrot. Waha się, robi krok do przodu – i znika. Kolejni wojownicy idą w jego ślady.

Inwazja się rozpoczęła. Teraz musicie wywalczyć sobie po drugiej stronie ufortyfikowany przyczółek.

PRZYGOTOWANIE:

- W tej bitwie korzystasz z alternatywnej planszy reprezentującej krainę Ciemności.
- Umieść na planszy dwa złoża kryształów oraz kapliczkę, przynajmniej o dwa pola od siebie, poza czerwoną zoną.
- Ustaw po jednym modelu Cienia  z każdym ze złożeń kryształów.
- Rozstaw swoje modele w kontakcie  z Cieńwrotami – tym razem to ty przez nie przeszedłeś. Jeśli nie ma dość miejsca, by pomieścić w ten sposób wszystkie modele, ustaw resztę na kartach oddziałów jako Rezerwę.
- Weź pięć małych żetonów i rozłóż je w dowolny sposób wzdłuż zewnętrznej krawędzi planszy, przynajmniej o trzy pola od siebie. Reprezentują one Nadchodzący Mrok i zmieniają się we wrogie modele w miarę postępów bitwy (patrz: Zasady Specjalne).

TWOJE SIŁY: wybierz cztery dowolne oddziały, wyłączając oddział elitarny (Czyszciciele, Zaklinacze krwi, Gwardia Matecznika, Mięsooprufe, Żyroboty, Ostrza Źródła).

Jeśli na mapie Ciemności znajduje się naklejka „Opóźniony Szturm” (D10), twoje siły są zmęczone i wyniszczone długą obroną wrot – usuń łącznie 2 żetony wytrzymałości z dowolnych swoich oddziałów.

TWOJA TALIA: wybierz 15 kart akcji i potasuj je. Bitwa nie kończy się, gdy je wyczerpiesz – przetasuj wtedy stos zużytych i odrzuconych kart, a potem wykorzystaj go jako talię.

TWÓJ CEL: przetrwać.

TWÓJ DODATKOWY CEL: wygrać na punkty zwycięstwa.

SIŁY CIEMNOŚCI: 1 oddział Cieni (dwa modele są wystawione na początku bitwy), 1 oddział Mar Niebytu (brak modeli na początku bitwy), 1 oddział Fałszywców (brak modeli na początku bitwy).

CEL CIEMNOŚCI: wygrać na punkty zwycięstwa.


TALIA CIEMNOŚCI: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców oraz Mar Niebytu. Potasuj je i uformuj talię z górnych 16 kart, odkładając resztę na bok. Ciemność ujawnia i rozgrywa dwie karty na początku każdej swojej tury.


ZASADY SPECJALNE:

Gdy karta poprosi cię o wystawienie nowego modelu Ciemności, wybierz żeton Nadchodzącego Mroku leżący możliwie najbliżej twojego modelu, a potem zastąp go odpowiednim modelem Ciemności. Na potrzeby wszelkich zasad każdy z żetonów Nadchodzącego Mroku pełni rolę wrogich Cieńwrot. Gdy usuniesz z mapy ostatni żeton Nadchodzącego Mroku, natychmiast ustaw nowy, przynajmniej o trzy pola od poprzedniego.

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz tury I, II, III oraz VIII na torze.

Tura I: przeczytaj Skrypt 21.

Tura II: możesz wystawić dowolne modele z Rezerwy  ze swoimi Cieńwrotami, jeśli tylko jest wokół nich wystarczająco miejsca.

Tura III: możesz ponownie wystawić dowolne modele z Rezerwy  ze swoimi Cieńwrotami, jeśli tylko jest wokół nich wystarczająco miejsca. To twoja ostatnia szansa, by wprowadzić swoje modele do bitwy.

Tura VIII: ostatnia tura. Bitwa kończy się, gdy wykonasz wszystkie swoje akcje.

TWOJA NAGRÓDA: przeczytaj Skrypt 29.

TWOJA DODATKOWA NAGRÓDA: jeśli zwyciężyłeś na punkty zwycięstwa, przeczytaj zamiast powyższego Skrypt 22.

TWOJA NAGRÓDA: przeczytaj Skrypt 26.

NAGRÓDA CIEMNOŚCI: jeśli ciemność wygrała, dodaj 1 do toru Ostatniego Zmierchu.

SCENARIUSZ 3

FILARY CZARNYCH NIEBIOS

Wysyłasz zwiadowców we wszystkie strony, próbując rozeznaczyć się w sytuacji. Obca i dziwna topografia tego świata sprawia, że trudno ci określić, gdzie znajduje się źródło mocy Ciemności. Mimo to pchasz do przodu swoją armię podgryzaną ze wszystkich stron przez mieszkańców mroku. Pierwszą noc po drugiej stronie spędzasz bezsenne. Nie wiesz tylko, czy to wina lepkiego, dusznego powietrza czy tego, że sen nie ma po prostu wstępu do krainy koszmarów. Wkrótce potem wracają przetrzebione oddziały zwiadowców, przynosząc wieści o dziwnych strukturach, koszmarnych tytaniech, a nawet kolejnych Cieńwrotach, połączonych z innymi rejonami waszego świata.

Jedno z miejsc, o których mówią, od razu przykuwa twoją uwagę. Zdajesz sobie jednak sprawę, że nim ruszysz w jego stronę, musisz zabezpieczyć flanki. Rozciągając za bardzo linie, ryzykujesz rozerwanie armii na części, co mogłoby przynieść katastrofalne skutki.

Chwytasz więc narysowaną pospiesznie mapę tej krainy i zaczynasz planować kolejne posunięcia, podczas gdy próżnia wygwizduje w twoich uszach dziwne melodie.

PRZYGOTOWANIA

Weź 2 naklejki Podboju (D01), a potem rozmieść je w dowolny sposób na polach wybranych z poniższej listy. Przeczytaj i zastosuj akapit dotyczący każdej z Podbitych w ten sposób krain, a potem przejdź do części „Bitwa” tego scenariusza.

Jeśli na mapie Ciemności znajduje się naklejka „Brak Zaopatrzenia!”, startowa liczba naklejek Podboju wynosi 0.

Otrzymujesz 1 dodatkową naklejkę Podboju za spełnienie każdego z poniższych warunków:

- Naklejka „Nanorój” (D08) znajduje się w sekcji efektów przy mapie Ciemności.
- Naklejka „Kadzidło Błogosławionych” (D05) znajduje się w sekcji efektów przy mapie Ciemności.
- Naklejka „Bojowy Okrzyk” (D02) znajduje się w sekcji efektów przy mapie Ciemności.
- Echa Umarłych Światów wynoszą przynajmniej 5.

DOSTĘPNE KRAINY:

ROZRÓDCZE KŁĘBOWISKO (DOI-A)

Niedaleko naszego przyczółka znajduje się rozległa gęstwina, gdzie długie, oślizgłe kręgosłupy okręcają się wokół siebie wzajemnie, a zrobione z mięsnych liście sterczą na wszystkie strony. Twoi zwiadowcy patrzyli z przerażeniem, gdy jeden z tych kręgosłupów odłączył się od reszty i rozkwitł kwiatami czystego mroku. Wkrótce przemienił się w młodego Cienia. Musisz zniszczyć to miejsce, by nie urodziło się ich więcej.

Dopóki kontrolujesz ten obszar, maksymalna liczba modeli w oddziale Cieni lub Fałszywców (ty wybierasz) zostaje zmniejszona o 1. Na przykład, jeśli bitwa zakłada użycie pełnego oddziału Cieni, to wystawiasz nie więcej niż 3 modele jednocześnie. By zapamiętać wybór, zaznacz kartę wybranego oddziału żetonem zwycięstwa twojej frakcji.

WROTA DO MATECZNIKA (DOI-B)

Jasna plamka czystej zieleni odcina się zdecydowanie od splątanej Ciemności. Zwabieni przez nią zwiadowcy odkrywają Cieńwrotą, łączącą krainę mroku z Matecznikiem. Czy to możliwe, że Odrodzeni nie wiedzą o tym połączeniu?

Umieść naklejkę Podboju na tej lokacji. Następnie, jeśli naklejka „Pogorzelsko” (B20) znajduje się na Mapie Świata, przeczytaj Skrypt 31. W przeciwnym wypadku przeczytaj Skrypt 35.

POŁA GROZY (DOI-C)

Coś ohydneho śączy się tu spod ziemi; lepka substancja, cuchnąca potem i strachem. Zbiera się w małe jeziora, a potem cieknie wwyż, w powietrze, gdzie formuje błyszczące, gładkie krople wielkości koła od wozu – niektóre kilka, a inne setki metrów nad ziemią. Wszystkie połączone są z podłożem siecią długich, cienkich łodyg. Zwiadowcy postanawiają przeciąć kilka z nich. Skupiska mroku odlatują ku niebu, jak czarne balony, zaś atmosfera natychmiast robi się mniej ponura.

Dopóki kontrolujesz ten teren, podczas pierwszej tury każdej bitwy Ciemność wyciąga i rozgrywa tylko jedną kartę.

PRADAWNA ŻARŁOČNOŚĆ (DOI-D)

Ten gigantyczny czarny wir pośrodku gładkiej równiny wygląda prawie jak oko. Jego okolica jest cicha. Wir pożera bowiem dźwięki równie żarłocznie co światło. Jediną rzeczą, którą możesz obok niego usłyszeć, jest cichy zew, namawiający cię, byś zszedł w dół niecki, a potem skoczył w paszczę nicości. Wielu tak zrobiło. Stoki prowadzące do wiru są pełne porzuconego dobytku wielu różnych stworzeń, które przysłyły tu na przestrzeni tysięcy lat, z setek różnych światów. Jeśli twoi wojownicy zdołają wytrzymać zew otchłani, może uda im się znaleźć coś wartościowego...

Dopóki kontrolujesz ten obszar, na początku każdej bitwy otrzymujesz 1 dodatkowy kryształ.

WROTA DO AL-ISKANDRII (DOI-E)





Po chwili twoje wojska odkrywają kolejne wrota do naszego świata. Tym razem wydają się prowadzić do kanałów pod ludzką ostoją Al-Iskandria. Zastanawiasz się, czy jej mieszkańcy wiedzą o tym tylnym wejściu do fortecy...

Umieść naklejkę Podboju na tej lokacji. Następnie, jeśli na mapie świata znajduje się naklejka A29-A lub A29-B, przeczytaj Skrypt 32. W przeciwnym wypadku przeczytaj skrypt 36.

BITWA

Minęło sporo czasu, odkąd pojawiłeś się ze swoimi oddziałami w tej bezsłonecznej krainie. Jesteś pewien, że nie wytrzymacie już długo. Na szczęście zwiadowcy odkryli nietypową strukturę w miejscu, które wydaje się centrum ziem mroku. To cztery gigantyczne, kryształowe filary, promieniujące energią. Biorąc pod uwagę to, jak wiele wokół nich stworzeń Ciemności, muszą być bardzo ważne. Czy to generator, który zapewnia energię Cieńwrotom? A może jakaś forma świadomości wydająca rozkazy najeźdźcom? Jest tylko jeden sposób, by się przekonać. Dajesz oddziałom rozkaz, by przygotowały się do ostatniego ataku.

PRZYGOTOWANIE:

- W tej bitwie wykorzystasz z alternatywnej planszy reprezentującej krainę Ciemności.
- Umieść cztery duże żetony w czterech wybranych polach, przynajmniej o jedno pole od krawędzi mapy i o dwa pola od siebie. Reprezentują Filary Mroku, których zniszczenie będzie celem bitwy. Na każdym z Filarów połóż trzy żetony wytrzymałości. Filary blokują Linie Strzału i nigdy nie można ich wypchnąć ani poruszyć.
- Ustaw trzy Cienie  z pierwszym Filarem.
- Ustaw dwóch Falszywców  z drugim Filarem.
- Ustaw dwie Mary Niebytu  z trzecim Filarem.
- Umieść jednego Rzekikruka  z czwartym Filarem.
- Jeśli naklejka D07 „Cieniożerna Gąsienica” znajduje się w sekcji efektów i jest na niej więcej niż 6 żetonów wytrzymałości, przeczytaj Skrypt 34.

TWOJE SIŁY: wybierz do pięciu swoich oddziałów. Oddział elitarny możesz wybrać, tylko jeśli naklejka „Ufortyfikowany Posterunek” (D12) znajduje się na mapie Ciemności.

TWOJA TALIA: wybierz 15 kart akcji i potasuj je. Bitwa nie kończy się, gdy je wyczerpiesz – przetasuj wtedy stos zużytych i odrzuconych kart, a potem wykorzystaj go jako talię.



TWÓJ CEL: zniszczyć przynajmniej 2 Filary Mroku i przetrwać.

TWÓJ DODATKOWY CEL: zniszczyć wszystkie Filary Mroku i przetrwać.

SIŁY CIEMNOŚCI: 1 oddział Cieni (trzy modele wystawione na początku bitwy), 1 oddział Falszywców (dwa modele wystawione na początku bitwy), 1 oddział Mar Niebytu (dwa modele wystawione na początku bitwy), 1 oddział Rzekikruków (jeden model wystawiony na początku bitwy).

TALIA CIEMNOŚCI: wybierz wszystkie karty Cieni, Falszywców, Mar Niebytu oraz Rzekikruków. Potasuj je i uformuj talię z górnych 20 kart, odkładając resztę na bok. Ciemność ujawnia i rozgrywa dwie karty na początku każdej swojej tury. Gdy skończą się wszystkie karty Ciemności, bitwa dobiega końca.

ZASADY SPECJALNE:

WAŻNE: na potrzeby tej bitwy standardowe zasady SI Ciemności zostają zmodyfikowane. Ruszając się, Ciemność w pierwszej kolejności próbuje dotrzeć do modeli wroga, które są w zasięgu i stoją w kontakcie  z Filarami Mroku. W trakcie walki, wrogowie  z Filarami Mroku stają się priorytetowymi celami (jeśli jest ich kilku, Ciemność zawsze wybiera jednostki o najniższej INI).

Filar Mroku może być atakowany jak każdy inny model – automatycznie otrzymuje wtedy 1 ranę. Podczas sprawdzania trafień ataków dystansowych, jego Inicjatywa wynosi 1. Gdy Filar Mroku straci już wszystkie żetony wytrzymałości, następny atak zniszczy go.

Dopóki wszystkie cztery Filary są sprawne, oddziały Ciemności otrzymują +1 do wszystkich statystyk.

W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty.

Bitwa trwa, aż wyczerpie się talia Ciemności lub jedna ze stron straci wszystkie modele na planszy.

TWOJA NAGRODA: przeczytaj Skrypt 38.

TWOJA DODATKOWA NAGRODA: jeśli przetrwałeś i zniszczyłeś wszystkie Filary Mroku, zamiast powyższego przeczytaj Skrypt 37.

TWOJA KARA: przeczytaj Skrypt 39.

NAGRODA CIEMNOŚCI: dodaj 2 do licznika Ostatniego Zmierzchu.



SCENARIUSZ 4

DZWONNICA ZAGŁADY

Myśl o zejściu w dół oślizgłych jelit wydawała się tak szalona, że nie było pewności, czy twoi wojownicy się zgodzą. Na szczęście nie protestowali. Może tak zmęczyło ich gorące, lepkie powietrze tego świata, że byli gotowi spróbować wszystkiego, byle się stąd wydostać. Jednak nim ty i przednia straż wyruszyście dalej, musicie mieć pewność, że Ciemność nie odetnie wam drogi odwrotu. Przyzywaj więc swoich podwładnych i wydajesz im ostatnie rozkazy...

PRZYGOTOWANIA

Weź 2 naklejki Podboju (D01), a potem rozmieść je w dowolny sposób na polach wybranych z poniższej listy – lub polach opisanych w fazie Przygotowań Scenariusza 2, których jeszcze nie zajęłeś. Przeczytaj i zastosuj akapit dotyczący każdej z Podbitych w ten sposób krain, a potem przejdź do części „Bitwa” tego scenariusza.

Jeśli na mapie Ciemności znajduje się naklejka „Brak Zaopatrzenia!”, startowa liczba naklejek Podboju wynosi 0.

Otrzymujesz 1 dodatkową naklejkę Podboju za spełnienie każdego z poniższych warunków:

- naklejka „Nanorój” (D08) znajduje się w sekcji efektów przy mapie Ciemności.
- naklejka „Kadzidło Błogostawionych” (D05) znajduje się w sekcji efektów przy mapie Ciemności.
- naklejka „Strzaskane Filary” (D14) znajduje się na mapie Ciemności.
- naklejka „Sfora Odrodzonych” (D13) znajduje się na mapie Ciemności.

DOSTĘPNE KRAINY:

WRÓTA DO DWERGARSKICH WYKOPALISK (DOI-F)

Po drugiej stronie wrót mający miejsce tak ciemne, że z początku twoi zwiadowcy wzięli tę bramę za nieaktywną. Dopiero po bliższym zbadaniu odkryli, że mają przed sobą kolejne okno do własnego świata. Tylko dokąd prowadziło?

Umieść naklejkę Podboju na tej lokacji. Następnie, jeśli naklejka C32 „Boski Silnik” znajduje się na Mapie Świata, przeczytaj Skrypt 42. W przeciwnym wypadku przeczytaj Skrypt 49.

BEZSŁONECZNE MÓRZE (DOI-G)

Porowata powierzchnia Ciemności ucina się gwałtownie, schodząc stokiem ku morzu. Zamiast plaży jest tu rozległa połać chitynowych skorup i wysuszonych kręgow – pozostałości Cieni, które przyszły tu umrzeć. W oddali długie łodzie z kości tną atramentowe fale, łowiąc blade, fluorescencyjne stworzenia. Morze ciągnie się aż za horyzont i drżysz na myśl o tym, jakie sekrety mogłoby zdradzić kapitanowi na tyle odważnemu, by spuścił na nie swoją łódź.

Dopóki kontrolujesz ten obszar, na początku każdej bitwy dostajesz 1 dodatkowy kryształ.

GRÓZOGRZYB (DOI-H)

Na pierwszy rzut oka wygląda jak rozdęta purchawka; biała, porowata, o średnicy około trzydziestu stóp. Dopiero z bliska można spostrzec w niej filigranowe struktury synaps przypominające żywy mózg. Z wnętrza grzyba dochodzi też światło. Gdy spoglądasz w jeden z jego otworów, widać z innych światów i innych czasów migają szybko przed twoimi oczami. Powoli ogarnia cię strach, gdy zdajesz sobie sprawę, że nie jesteś tu pierwszy raz. Byłeś już WEWNĄTRZ tego grzyba. Kraina Ciemności jest nierozzerwanie związana z aktem snienia, a to, co właśnie widzisz, to sny żywych istot z całego wszechświata. Może właśnie z nich Ciemność czerpie swoją moc? Na wszelki wypadek rozkazujesz garstce wojowników, by porąbali koszmarną narośl na kawałki.

Dopóki kontrolujesz ten obszar, na początku każdej bitwy odrzuć pięć górnych kart z talii Ciemności na stos kart zużytych.

ROZRODCZE KŁĘBOWISKO (DOI-I)

Kolejna gęstwina splątanych kręgosłupów i mięsistych liści wyrasta przed twoimi zwiadowcami. Patrzą przerażeni, jak stare kości pączkują mroczną materią, oddzielają się od płataniny i ruszają dalej na nogach i mackach. Wkrótce potem mają już kształt młodej Mary Niebytu. Nie możesz pozwolić, by urodziło się ich tu więcej.

Dopóki kontrolujesz ten obszar, maksymalna liczba modeli w oddziale Mar Niebytu lub Rzezikruków (ty wybierasz) zostaje zmniejszona o 1. Na przykład, jeśli bitwa zakłada użycie pełnego oddziału Rzezikruków, to wystawiasz nie więcej niż 3 modele jednocześnie. By zapamiętać wybór, zaznacz kartę wybranego oddziału żetonem zwycięstwa twojej frakcji.

WRÓTA DO ZIEMI NICZYJEJ (DOI-J)

Powietrze jest tu gęste od oparów, a mgła wydaje się tłumić wszelkie odgłosy. Mimo to trwające właśnie starcie jest tak głośnie, że zwiadowcy słyszą jej już z daleka. Wygląda na to, że jakiś inny oddział przeszedł tu z jasnego świata i teraz walczy o zdobycie przyczółku w Ciemności. Mógłbyś wysłać im pomoc. Z drugiej jednak strony, jeśli w jasnym świecie byliście wrogami, dlaczego ma to się zmienić w Ciemności?

Umieść naklejkę Podboju na tej lokacji. Następnie, jeśli naklejka „Boski Silnik” (C32) znajduje się na mapie świata, przeczytaj Skrypt 44. W przeciwnym wypadku przeczytaj Skrypt 47.



BITWA

To jest nawet gorsze niż twoja pierwsza przeprawa przez Cieńwrota. Pręgowane, cieliste ściany tunelu zaciskają się wokół ciebie i pchają cię do przodu w obrzydliwym, robaczkowym ruchu. Cuchnący szlam próbuje wcisnąć się do twoich ust. Zaczynasz się dławić i dusić.

Wreszcie tunel wypycha cię gdzieś, a twoje oczy oślepia jasność. Te żyły nie prowadziły do ukrytego miejsca w dominium Ciemności. Zamiast tego, przywiodły cię z powrotem do jasnego świata! Rozglądasz się i natychmiast czujesz zawroty głowy. Jesteś na grubej membranie, rozpiętej setki stóp ponad ziemią, w punkcie styku czterech wielkich wygiętych iglic. Nie rozpoznajesz gór i płaskowyżów, rozciągających się we wszystkich kierunkach. Ciemność musiała wznieść tę strukturę w odległym, niezamieszkanym krańcu świata. Ale po co?

Dopiero gdy twoje oczy przyzwyczajają się do światła, spostrzegasz mroczne opary pośrodku membrany. Przysiadła w nich ogromna sylwetka, schowana do połowy za Cieńwrotami. Władca tej wieży odwraca w twoją stronę masywny dziób. Nawet w świetle dnia czujesz, jak ciarki przechodzą ci po plecach.

PRZYGOTOWANIE:


- Użyj standardowej planszy. Bitwa toczy się na platformie wysoko ponad ziemią. By to odwzorować, wszystkie pola wzdłuż krawędzi mapy stają się polami Przepaści. Nie możesz umieszczać żadnych żetonów ani modeli na polach Przepaści. Gdy model zostaje wypchnięty tak, że całość jego podstawki znajduje się na polu Przepaści, to natychmiast zostaje zabity (patrz: Zasady Specjalne).
- Umieść Cieńwrotę przynajmniej o trzy pola od krawędzi mapy (czyli o dwa pola od Przepaści). Wystaw Dzwonca w kontakcie  z Cieńwrotami (inne modele Ciemności zostają na swoich kartach oddziałów). Ciemności wystaw wokół Cieńwrot. Wszystkie swoje modele wystaw w kontakcie  z krawędzią Przepaści. Na koniec, umieść dwa złoża kryształów przynajmniej o dwa pola od Cieńwrot i o jedno pole od Przepaści.
- Jeśli naklejka D07 „Cieniożerna Gąsienica” znajduje się w sekcji efektów i jest na niej więcej niż 6 żetonów wytrzymałości, przeczytaj Skrypt 34, a potem wróć do tego miejsca.

TWOJE SIŁY: wybierz pięć dowolnych oddziałów i zbuduj talię 20 kart akcji. Wystaw jeden ze swoich oddziałów przed rozpoczęciem bitwy. Pozostałe oddziały będą pojawiać się na początku każdej tury (patrz: Zasady Specjalne).

TWOJA TALIA: wybierz do 20 kart akcji i potasuj je. Bitwa nie kończy się, gdy je wyczerpiesz – przetasuj wtedy stos zużytych i odrzuconych kart, a potem wykorzystaj go jako talię.

TWÓJ CEL: przetrwać do wyczerpania się talii Ciemności.

TWÓJ DODATKOWY CEL: zabić Dzwonca.

SIŁY CIEMNOŚCI: Dzwoniec (zaczyna w kontakcie  z Cieńwrotami), 1 oddział Rzekikruków, 1 oddział Cieni, 1 oddział Falszywców, 1 oddział Mar Niebytu.


TALIA CIEMNOŚCI: wybierz wszystkie karty Cieni, Falszywców, Mar Niebytu oraz Rzekikruków. Potasuj je i uformuj talię z górnych 24 kart, odkładając resztę na bok. Ciemność ujawnia i rozgrywa dwie karty na początku każdej swojej tury. Gdy skończą się wszystkie karty Ciemności, bitwa dobiega końca z końcem bieżącej tury.

OSIĄGNIĘCIA (CIEMNOŚĆ): gdy Ciemność zepchnie pierwszy model gracza w przepaść, przeczytaj Skrypt 46.

ZASADY SPECJALNE:

WAŻNE: na potrzeby tej bitwy standardowe zasady SI Ciemności zostają zmodyfikowane. Za każdym razem gdy model Ciemności jest w stanie wypchnąć w Przepaść jeden z modeli gracza, robi to w pierwszej kolejności.

Dzwoniec trzyma się membrany potężnymi szponami i nie może z niej zostać zepchnięty. Sam może natomiast zepchnąć dowolny model swojego rozmiaru (lub mniejszy).

Na początku każdej tury wystaw jeden swój oddział gdziekolwiek w kontakcie  z krawędzią Przepaści, dopóki masz jeszcze niewystawione oddziały.

W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty.

TWOJA NAGRODA: umieść naklejkę D19 „Upadek Dzwonnicy” na odpowiednim polu mapy świata, a potem przeczytaj Skrypt 48.

TWOJA DODATKOWA NAGRODA: jeśli Dzwoniec został zabity, umieść naklejkę „Pokonany Dzwoniec” (D17) w sekcji efektów przy mapie Ciemności, a potem odejmij 2 od toru Ostatniego Zmierchu. Następnie przeczytaj Skrypt 48.

TWOJA KARA: dodaj 1 Echo Umarłych Światów i rozegraj ponownie scenariusz, zaczynając od fazy bitwy.



SCENARIUSZ SA

JĄDRO CIEMNOŚCI

Przebijasz barierę pomiędzy światami i spadasz dalej otoczony przez swoich przerażonych wojowników, pod sobą słyszysz wściekłe skrzeki Dzwonia. Kraina Ciemności, o kontrolę nad którą tak ciężko walczyłeś, rozciąga się teraz przed tobą w całej okazałości, otoczona cichym, czarnym morzem. Spadasz w kierunku znanych ruin oraz filarów. Na koniec zaciskasz oczy, spodziewając się zabójczego uderzenia, jednak Dzwoniec rozrywa porożną powierzchnię Ciemności jak kula armatnia. Ciemność pruje się, otwierając wam drogę w kolejną krainę mroku. I jeszcze jedną. I jeszcze. Teraz widzisz nieskończoną liczbę Ciemności, z których każda przysana jest do jednego z jasnych światów jak karmiący się krwią pasożyt. Widzisz tunele prowadzące przez mrok, łączące różne planety i uniwersa. Gdy przelatujesz obok jednego z tych tuneli, spostrzegasz nawet maszerujące nim legiony Demonów – dopiero teraz zaczynasz rozumieć, w jaki sposób najechały tak wiele zamieszkanego światów.


Cały czas spadasz, aż wreszcie pod tobą nie zostaje już nic poza płaszczyzną jeszcze głębszej czerni; to kolor, którego nie widziałeś nigdy w życiu, przepalający wzrok, gęstszy od smoły. Słowa zawodzą cię, gdy próbujesz go opisać. Niedługo zajmuje już całe pole widzenia. A potem przebijasz się i przez niego.

Uderzenie jest ledwie zauważalne, jakby zasady jasnego świata tu nie obowiązywały. Wstajesz, a wokół ciebie podnoszą się na nogi twoi wojownicy. Dotarliście do samego dna Ciemności. Coś tutaj jest! Stworzenie większe i bardziej zdeformowane niż wszystko, co do tej pory widzieliście. Prawdziwa cesarzowa otchłani. Dzwoniec wyciąga w jej stronę łapę, a ona unosi głowę i wydaje skowyt, który przenika cię do kości.

Jeśli naklejka „Herosi Zaświatów” (D15) znajduje się na mapie kampanii, przejdź do Scenariusza 5B. W przeciwnym wypadku kontynuuj ten scenariusz.

Posiłki: ten scenariusz jest bezpośrednią kontynuacją poprzedniej bitwy. Oznacza to, że twoja armia ograniczona jest do oddziałów i modeli, które przetrwały Scenariusz 4. Oddziały zachowują swoje ulepszenia i odzyskują wszystkie żetony wytrzymałości. Wszystkie tymczasowe efekty i statusy zostają jednak usunięte.

PRZYGOTOWANIE:

- W tej bitwie korzystasz z alternatywnej planszy reprezentującej krainę Ciemności.
- Umieść Imperatrycę Otchłani przynajmniej o 3 pola od krawędzi planszy.
- Umieść Mary Niebytu  z jej modelem.
- Umieść Dzwonia o 1 pole od krawędzi planszy.
- Rozstaw swoje oddziały zgodnie ze standardowymi zasadami.

TWOJE SIŁY: jeśli masz więcej niż 4 Echa Upadłych Światów, przeczytaj Skrypt 58. W przeciwnym wypadku twoje siły są ograniczone do modeli i oddziałów, które przetrwały Scenariusz 4 (patrz: Posiłki).



TWOJA TALIA: wybierz do 20 kart akcji i potasuj je. Bitwa nie kończy się, gdy je wyczerpieš – przetasuj wtedy stos zużytych i odrzuconych kart, a potem wykorzystaj go jako talię.

TWÓJ CEL: zabić Imperatrycę Otchłani.

SIŁY CIEMNOŚCI: Imperatryca Otchłani, 1 oddział Rzezikruków, 1 oddział Fałszywców, 1 oddział Mar Niebytu, Dzwoniec (patrz: Zasady Specjalne).

TALIA CIEMNOŚCI: wybierz wszystkie karty Imperatrycy Otchłani, Fałszywców, Mar Niebytu, Rzezikruków oraz Dzwonia. Potasuj je i uformuj talię z górnych 36 kart, odkładając resztę na bok. Ciemność ujawnia i rozgrywa trzy karty na początku każdej swojej tury. Gdy skończą się wszystkie karty Ciemności, bitwa dobiega końca. Jeśli kontrolujesz Grozogrzyb (D01-H), odrzuć 9 górnych kart z talii Ciemności zamiast 5.

ZASADY SPECJALNE:

WAŻNE: na potrzeby tej bitwy standardowe zasady SI Ciemności zostają zmodyfikowane. Podczas każdego ruchu Ciemność w pierwszej kolejności próbuje dosięgnąć wrogich modeli w kontakcie  z Imperatrycą Otchłani. W trakcie walki wrogowie w kontakcie  z Imperatrycą Otchłani stają się priorytetowymi celami (jeśli jest ich kilku, Ciemność zawsze wybiera jednostki o najniższej INI).

Model Imperatrycy zastępuje Cieńwrota podczas wystawiania modeli Ciemności oraz rozpatrywania wszystkich zasad związanych z Cieńwrotami.

Na planszy nie ma złóż kryształów. W zamian faza poboru pozwala wszystkim twoim modelom zgromadzić wewnętrzną siłę. Odświeżasz wszystkie kryształy oraz kartę sztandaru jak podczas zwykłego poboru, a dodatkowo otrzymujesz 1 kryształ za każdy ze swoich pozostających przy życiu oddziałów.

Jeśli Dzwoniec został pokonany w poprzednim scenariuszu (na mapie Ciemności jest naklejka D17 „Pokonany Dzwoniec”), zaczyna on bitwę Nieruchomy. Nie może być aktywowany i nie może atakować, choć wolno zagrywać jego karty akcji. Nieruchomy Dzwoniec jest zablokowany, ale może być atakowany i zabity (ma 1 żeton wytrzymałości, zatem wymaga to zadania 2 ran).

W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty.

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz tury III oraz V na torze.

Tura III: jeśli Dzwoniec jest Nieruchomy i dalej żyje, przeczytaj Skrypt 54.

Tura V: przeczytaj Skrypt 56.

TWOJA NAGRODA: przeczytaj Skrypt 59.

TWOJA KARA: przeczytaj Skrypt 51.

SCENARIUSZ SB

ZDOBYWCY GŁĘBIN

Dopiero po chwili spostrzegasz, że Imperatryca nie wije się bez celu w ciemności. Ona z kimś walczy! W tym momencie, nagły rozbłysk rozjaśnia okolicę i trwającą już tu bitwę. Troje wędrowców – Mściciel, Drzewica oraz ludzka kobieta – jest już tutaj. Dwoje pierwszych flankuje Imperatrycę i spycha ją coraz bardziej do tyłu, podczas gdy trzecia podąża za nimi z dziwnym artefaktem w dłoniach.

– Zajmiemy się tą dziwką! – krzyczy kobieta, nurkując pod ciosem ciemnych macek. – Ty musisz pokonać Pierwszy Koszmar!

Rozglądasz się zdumiony, próbując znaleźć „koszmar”, o którym mówiła, ale nie widzisz nikogo więcej. Dopiero kolejny rozbłysk ujawnia dwa gigantyczne, skórzaste skrzydła, poruszające się w mroku po obu stronach pola bitwy. Nie jesteś na samym dnie Ciemności! Zamiast tego wylądowałeś na grzbiecie największego stworzenia, jakie kiedykolwiek widziałeś; pradawnej siły, zrodzonej w mitycznej epoce, gdzie pierwotne światło oddzieliło się od pierwotnego mroku.

Zamierasz, nie wiedząc jak przeciwstawić się takiej sile.

– Przetnij mu kręgosłup! – krzyczy Drzewica, wskazując kościane pagórki, wznoszące się wokół. – Musimy strącić go w dół!

Posiłki: ten scenariusz jest bezpośrednią kontynuacją poprzedniej bitwy. Oznacza to, że twoja armia ograniczona jest do oddziałów i modeli, które przetrwały Scenariusz 4. Oddziały zachowują swoje ulepszenia i odzyskują wszystkie żetony wytrzymałości. Wszystkie tymczasowe efekty i statusy zostają jednak usunięte.



PRZYGOTOWANIE:

- W tej bitwie korzystasz z alternatywnej planszy reprezentującej krainę Ciemności.
- Umieść mały żeton na najdalszym (licząc od strony z twoimi kartami oddziałów) polu planszy. Następnie odszukaj pola prowadzące w prostej linii do bliższej tobie krawędzi planszy i umieść cztery dalsze małe żetony na tych, które zawierają widoczne fragmenty kręgosłupa (patrz: ilustracja). Żetony te reprezentują Segmenty Kręgosłupa Pierwszego Koszmaru (patrz: Zasady Specjalne).
- Umieść Dzwonca w dowolnym miejscu, nie bliżej niż 3 pola od Segmentu Kręgosłupa. Wystaw wszystkie Rzeźniki w kontakcie z Dzwoncem.
- Umieść model Imperatrycy Otchłani w dowolnym miejscu, przynajmniej o 1 pole od krawędzi mapy. Następnie umieść wokół niej trzy żetony zwycięstwa swojej frakcji. Jej model razem z żetonami reprezentują osobne starcie, na które nie masz żadnego wpływu, i w którym nie możesz brać udziału.
- Ustaw resztę swoich sił zgodnie ze standardowymi zasadami, przynajmniej o 2 pola od Segmentów Kręgosłupa.

TWOJE SIĘ I TALIA: takie same jak w Scenariuszu 5A.

TWÓJ CEL: okaleczyć Pierwszy Koszmar (patrz: Zasady Specjalne).

TALIA I SIŁY CIEMNOŚCI: Mary Niebytu, Falszywcy, Rzeźniki oraz Dzwoniec. Weź wszystkie należące do nich karty, potasuj je i uformuj talię z górnych 30 kart, odkładając resztę na bok. Ciemność ujawnia i rozgrywa trzy karty na początku każdej swojej tury. Gdy skończą się wszystkie karty Ciemności, bitwa dobiega końca.

CEL CIEMNOŚCI: zabić wszystkich przeciwników.

OŚIĄGNIĘCIA: gdy tylko po raz pierwszy zranisz Segment Kręgosłupa, przeczytaj skrypt 5B-05.

ZASADY SPECJALNE:

WAŻNE: na potrzeby tej bitwy standardowe zasady SI Ciemności zostają zmodyfikowane. Podczas każdego ruchu Ciemność w pierwszej kolejności próbuje dosięgnąć wrogich modeli w kontakcie z Segmentami Kręgosłupa. W trakcie walki wrogowie z Segmentami Kręgosłupa stają się priorytetowymi celami (jeśli jest ich kilku, Ciemność zawsze wybiera jednostki o najbliższej Inicjatywie).

Segmenty Kręgosłupa można atakować jak każdy inny model. Mają 3 OBR, 0 INI i nie mogą atakować ani kontratakować. Broniąc się, zawsze wykorzystują za darmo czerwoną kość. Gdy Segment Kręgosłupa zostanie zraniony, umieść na nim żeton wytrzymałości reprezentujący ranę. Każdy Segment z trzema lub więcej ranami zostaje uznany za zniszczony.

Zniszczenie dwóch leżących obok siebie Segmentów Kręgosłupa okalecza Pierwszy Koszmar i kończy bitwę.

Ciemność nie ma Cieńwrót na planszy; nowe modele Ciemności mogą pojawiać się tylko na skutek wywołanej skryptem sceny (Skrypt 5B-05).

Na planszy nie ma złóż kryształów. W zamian faza poboru pozwala wszystkim twoim modelom zgromadzić wewnętrzną siłę. Odświeżasz wszystkie kryształy oraz kartę sztandaru jak podczas zwykłego poboru, a dodatkowo otrzymujesz 1 kryształ za każdy ze swoich pozostających przy życiu oddziałów.

Jeśli Dzwoniec został pokonany w poprzednim scenariuszu (na mapie Ciemności jest naklejka D17 „Pokonany Dzwoniec”), zaczyna on bitwę Nieruchomy. Nie może być aktywowany i nie może atakować, choć wolno zagrywać jego karty akcji. Nieruchomy Dzwoniec jest zablokowany, ale może być atakowany i zabity (ma 1 żeton wytrzymałości, zatem wymaga to zadania 2 ran).

W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty.

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz tury III, V, VIII oraz X na torze.

Tura III: jeśli Dzwoniec jest Nieruchomy i nadal żyje, przeczytaj Skrypt 5B-04.

Tura V: przeczytaj Skrypt 5B-02.

Tura VIII: przeczytaj Skrypt 5B-08.

Tura X: przeczytaj Skrypt 5B-06.

TWOJA NAGRODA: przeczytaj Skrypt 5B-09.

TWOJA KARA: przeczytaj Skrypt 5B-01.

ZAKOŃCZENIE 1

Masz tylko blade wspomnienia tego, co wydarzyło się potem. Imperatryca zawyla w agonii, a ziemia pod twoimi stopami przechyliła się jak czarny stok. Ty i resztką wojowników stoczyliście się w mrok. Straciłeś przytomność.

Następne było już światło. Leżałeś twarzą w dół obok miejsca, gdzie stała wcześniej mroczna dzwonnica, a niedobitki twojej armii widniały rozrzucone wokół.

Wróciłeś do swojej krainy, witany jak zwycięzca. Ale czy na pewno zwyciężyłeś? Zachowałeś wspomnienie ginącej Imperatrycy, ale w głowie tłoczyło się wiele innych wspomnień, w których to ty umierałeś. Niezwykłe realistyczne wizje tonięcia w morzu mroku lub bycia rozerwanym przez stwory ciemności; powidoki złych wyborów i całkowitych porażek. Echa tych umarłych światów nawiedzały cię już zawsze. Będąc świadkiem tylu własnych porażek, straciłeś wiarę w to, czy jesteś właściwą osobą, by dowodzić.

Każdego dnia patrzyłeś na horyzont, spodziewając się, że zaraz wyłoni się zza niego tsunami mroku i czekając na moment, kiedy to twój świat i twoja historia okażą się tylko ostrzegawczym echem w głowie kogoś innego.

GRATULACJE (chyba)

ZAKOŃCZENIE 2

Masz tylko blade wspomnienia tego, co wydarzyło się potem. Imperatryca zawyla w agonii, a ziemia pod twoimi stopami przechyliła się jak czarny stok. Ty i resztką wojowników stoczyliście się w mrok. Straciłeś przytomność.

Następne było już światło. Leżałeś twarzą w dół obok miejsca, gdzie kiedyś stała mroczna dzwonnica, a niedobitki twojej armii leżały rozrzucone wokół.

Wróciłeś do swojej krainy, witany jak zwycięzca. Największe Cieńwrota rozpuściły się, choć mniejsze połączenia nadal od czasu do czasu zjawiały się w jasnym świecie. Wszystko wróciło do normalności – jeśli można tak nazwać krwawą, sześciostronną wojnę.

Z czasem rany poniesione w obcym świecie zagoiły się, z wyjątkiem jednej, najlepiej ukrytej. Tuż przed zaśnięciem zaczął nachodzić cię ostry, gwałtowny strach. Teraz już wiedziałeś, dokąd zabierze cię każdy ze snów, w które zagłębił się podczas swojego życia – a wiedza ta niemal doprowadzała cię do szaleństwa.

GRATULACJE!

ZAKOŃCZENIE 3

Imperatryca zawyla i zwinęła swoje ramiona jak rozdeptany pająk, podczas gdy Pierwszy Koszmar, na którego plecach toczyła się bitwa, zadrżał i runął w otchłań, zrzucając cię z grzbietu. Wszystkie światła zgasły. Wszystkie odgłosy ucichły. Ty żyłeś jednak nadal, choć Ciemność zamknęła się wokół jak lepki, gorący kokon. Wreszcie, po nie wiadomo jak długim czasie, zaczęłeś wznosić się ku górze, jakby wewnętrzne ciśnienie tych warstw mroku próbowało cię wypchnąć. Wyczerpany, dławiący się z braku powietrza, straciłeś w końcu przytomność – tylko po to, by obudzić się wkrótce potem we własnym świecie, przy resztkach wspaniałej niegdys armii.

Największe Cieńwrota rozpuściły się, choć mniejsze połączenia nadal od czasu do czasu zjawiały się w jasnym świecie. Wylizales się z ran, a wszystko wróciło do normalności – jeśli można tak nazwać krwawą, sześciostronną wojnę.

I tylko czasem, podczas długich i ciemnych nocy, nachodził cię osobliwy sen: wizja tytanicznego stworzenia, które szybko wało na rozpiętych skrzydłach przez ciemność tak gęstą, że jej koloru nie dało się nazwać. Ty byłeś nic nieznaczącą drobiną, czepiającą się kurczowo pleców istoty, podczas gdy wokół przemijały całe światy i epoki. Budziłeś się wtedy zawsze, czując że nie dokończyłeś czegoś ważnego. Ale potem nadchodził ranek, a ty mogłeś tylko śmiać się z dziwnych, nocnych przemyśleń.

Ciemność zawsze była częścią tego świata, podobnie jak światło. Skąd pomysł, że w ogóle dałoby się ją pokonać na dobre? Poza tym, jako sławny bohater swojej rasy, miałeś teraz dużo innych, ważniejszych rzeczy na głowie...

GRATULACJE!

ZAKOŃCZENIE 4

Otwórz kopertę „Campaign Secrets Envelope” i przeczytaj specjalne, TAJNE ZAKOŃCZENIE!

GRATULACJE!

ZAKOŃCZENIE 5

Nie ma żadnego epilogu.

Została tylko Ciemność.

Zacznij od nowa, jeśli się odważysz.

SKRYPTY

11 Ciemność wylewa się z wrót jak czarny potop, zmieniając formy, pożerając światło. Resztki twoich oddziałów giną, rozerwane przez czarne szpony i macki, a ty obserwujesz wszystko z oddali, czując narastającą bezsilność. Może udałoby się znaleźć dość wojowników, by przypuścić jeszcze jeden atak, ale pokusa, by po prostu odejść i zostawić ten problem innym jest bardzo silna.

Możesz rozegrać ten scenariusz od początku. Jeśli się na to zdecydujesz, przeczytaj Skrypt 19. W przeciwnym wypadku zastosuj nagrodę Ciemności i przejdź do kolejnego scenariusza.

14 Wygrałeś. Stoisz teraz nad ścierwem mary niebytu, pierwszy raz dokładnie ją oglądając. Gruba warstwa oparów, która okrywała ją ciasnym kokonem, rozplywa się. Zostaje tylko dziwna zbieranina pogiętych kości, kręgosłupów oraz rozciągniętej skóry. Organy nie przypominają niczego, co widziałeś u stworzeń z jasnego świata – i nawet one szybko się rozpadają. W twoim świecie nie brak dziwnych stworzeń, ale to jest z pewnością najbardziej obce ze wszystkich.

Jeśli Insignia twojej frakcji przetrwały bitwę, przeczytaj Skrypt 17. W przeciwnym wypadku przejdź do kolejnego scenariusza.

17 Głośne wiwaty przerywają twoje ponure myśli. Wojownicy zebrałi się przed Cieńwrotami, wymachując sztandarem i wzywając kolejnych wrogów do wyjścia. Wygląda na to, że twój mały wybieg zadziałał – wszyscy marzą tylko o kolejnym starciu. Masz nadzieję, że tego entuzjazmu wystarczy na dłużej.

Umieść naklejkę „Bojowy Okrzyk” (D02) w sekcji efektów przy mapie Ciemności. Przejdź do kolejnego scenariusza.

18 Twoje insignia znikają, pożarte przez ciemność. Zły znak! To, co miało być popisem siły, zmieniło się w przerażający spektakl.

Umieść naklejkę D03 „Pożarte Insignia” na odpowiednim polu mapy Ciemności. W twojej następnej bitwie morale armii będzie niższe. Bitwa toczy się dalej.

19 Stoisz na krawędzi ciemności, a twoje wojska przygotowują się do szturmowania wrota. Czekają na sygnał, ale nie dajesz go. Ogarnia cię potężne poczucie deja vu. Wspomnienia z bitwy, która miała dopiero się zacząć. Krzyki przerażenia i jęki rannych. Widzisz owoce swoich złych decyzji, a poczucie winy niemal odbiera ci rozum. Potem wszystko cichnie.

Dodaj 1 Echo Umarłych Światów do swojego toru i zagraj Scenariusz 1 od nowa. Więcej informacji na temat ech znajdziesz w sekcji „Przygotowanie Kampanii”.

21 Kiedy nadchodzi twoja kolej, przekraczasz Cieńwrota bez mrugnięcia okiem. Chwilę potem ból i zawroty głowy zginają cię w pół. Powietrze wydaje się oblepiać twoje ciało jak mokra szmata i ledwo przechodzi przez gardło. Dławiąc się, spoglądasz w górę. Czarne i błękitne wiry kręcą się na nieboskonie, a pajęczyna czarnych ścięgien łączy je z porowatą powierzchnią, na której właśnie stoisz. Choć twoje stopy dotykają podłoża, czujesz się, jakbyś nadal spadał. Zaciskasz oczy, próbując jakoś opanować ten chaos, ale nadal widzisz wszystko, zupełnie jakby ponure krajobrazy materializowały się bezpośrednio w twoim mózgu.

Jeśli naklejka D02 „Bojowy Okrzyk” znajduje się w sekcji efektów przy mapie Ciemności, przeczytaj Skrypt 24. Jeśli tam jej nie ma, ale posiadasz co najmniej 3 Echa Umarłych Światów, przeczytaj Skrypt 25.

W przeciwnym wypadku przeczytaj Skrypt 23.

22 Twoje wojska zdobywają przedpole wrót z niezwykłą szybkością i furją, odpychając zaskoczonych mieszkańców tego wymiaru i oczyszczając duży fragment terenu. To pozwala robotnikom i rzemieślnikom wnieść po tej stronie połowe fortyfikacje. Na całe szczęście zaostrzone pale i wysokie mury są równie skuteczne tutaj, co po jasnej stronie – dzięki nim mniej wojsk będzie musiało bronić wrót. Początek inwazji jest bardzo obiecujący. Ale teraz, patrząc na obcy horyzont, zdajesz sobie sprawę, że od tego momentu będzie już tylko trudniej.

Umieść naklejkę D12 „Ufortyfikowany Posterunek” na odpowiednim polu mapy Ciemności. Przejdź do kolejnego scenariusza.

23 Ignorujesz mdości i otwierasz ponownie oczy. Twoi wojownicy wydają się cierpieć równie mocno. Wielu pokonanych przez zawroty głowy leży bezwładnie na ziemi. Inni nie potrafią zrobić jednego kroku naprzód. Próbujesz poderwać ich do walki, ale gęste powietrze dławi głos w twoim gardle. Wrogowie tymczasem zbliżają się...

Odrzuć dwie karty akcji. Od tej pory aż do końca bitwy maksymalny liczb kart w twojej ręce wynosi 2. Dodatkowo gdy następnym razem postanowisz aktywować swój oddział, musisz zapłacić jednym kryształem, punktem zwycięstwa lub żetonem wytrzymałości. Kolejne aktywacje przebiegają już normalnie.

Bitwa toczy się dalej.

24 Ignorujesz mdości i otwierasz ponownie oczy. Ku twojemu zdziwieniu wielu z wojowników radzi sobie jakoś, pracując naprzód z niewiarygodną determinacją. Nie możesz pokazać, że jesteś słabszy. Zaciskasz zęby i dołączasz do swoich wojsk, próbując wydawać rozkazy mimo łamiącego się głosu. W oddali kształty ciemniejsze od nocy zbierają się w grupy i ruszają w waszym kierunku.

Odrzuć jedną kartę akcji. Aż do końca bitwy maksymalna liczba kart w twojej ręce wynosi 2.

Bitwa toczy się dalej.

25 Te nagle mdłości wydają się znajome. Czujesz się, jakbyś już kiedyś oddychał tym dziwnym, lepkim powietrzem. Prostujesz się i oceniasz sytuację. Twój żołnierz nie radzą sobie tak dobrze. Próbujesz ich podnieść na duchu, ale głos cię zawodzi; nawet mówienie jest trudne w tym przeklętym miejscu! Po chwili przypominasz sobie jednak rozwiązanie. Spinasz swoją przeponę, oczyszczasz gardło, a potem krzyczysz do wojowników, zwracając ich uwagę na nadchodzące stworzenia mroku.

Bitwa toczy się dalej.

26 Stworzenia mroku zdołały odepchnąć twoje wojska od Cieńwrot. Gotując się z bezsilnej złości, obserwujesz jak mordują twoich robotników i niszczą zaopatrzenie. Zaraz potem, jedna z Mar Niebytu rozcina przypominającą ściegna strukturę, utrzymującą wrota. Te zaraz prują się i gasną, zamykając twoje jedyne połączenie z jasnym światem. Nawet jeśli odbijesz bramę, nie zdołasz już jej użyć.

Masz nadzieję, że gdzieś tam są jeszcze inne bramy, które pozwolą ci wrócić do własnego świata. Niestety, dalsza ofensywa bez zapasów i posiłków będzie śmiertelnie niebezpieczna.

Wybierz jedno:

> Rozegraj ten scenariusz od nowa:

> Przyjdź dalej bez zaopatrzenia:

29 Wydawało się to niemożliwe, ale zdołałeś odepchnąć kolejne fale ciemności i przygotować obronne linie wokół wrót. Pierwszy etap inwazji dobiegł końca, choć twoje siły słono zapłaciły za każdy skrawek ziemi. Teraz rozciąga się przed wami mroczny, obcy kontynent. Co jeszcze was tam czeka?

Przejdź do kolejnego scenariusza.

31 Zieleni była kłamstwem. Gdy twoi zwiadowcy przekroczyli Cieńwrota, trafili do malutkiego zagajnika otoczonego przez rozległe pogorzelska. Matecznik splonął. Nie otrzymasz tu żadnej pomocy.



Weź 1 dodatkową naklejkę Podboju. Kontynuuj fazę Przygotowań tego scenariusza.

32 Gdy twój mały oddział przekroczył wrota i wyłonił się w zapomnianym tunelu pod ludzką ostoją, zadrżała ziemia. Spęsniały kamienie i gruz syją się ze stropu. Szczury uciekają, popiskując żałośnie. Al-Iskandria trzęsie się aż po same fundamenty! Niektórzy ze zwiadowców opuszczają kanały i odkrywają, że mury miejskie szturmują właśnie armia demonów, wspierana przez wywołującą trzęsienia ziemi, wojenną maszynę. Obie strony są zbyt zajęte, by ci pomóc.

Weź 1 dodatkową naklejkę Podboju. Kontynuuj fazę przygotowań tego scenariusza.

34 Twoja ulubiona gąsienica ostatnio bardzo urosła. Nawet najślisni siępacze nie mogą jej udźwignąć. Gdy oddział odpoczywał przed kolejną bitwą, ktoś odłożył zwierzę na gąbczastej ziemi. Gąsienica natychmiast wczepiła się w podłoże wszystkimi nogami i zaczęła okrywać kokonem.

Kokon pękł godzinę temu. Najpierw, z dziury wyjrzało segmentowe oko. Później wyłoniły się ostre szpony. Wkrótce, całe stworzenie było już przed tobą; ciało płaskie jak u wielkiej pluskwy; nogi długie i patykowane. Insekt rozpostarł przypominające ciemne skrzydła, ukazując wielką paszczę, ciągnącą się wzdłuż ciała. Myślałeś z początku, że wygląda dziwnie i słabo. Ledwie parę sekund później, istota poderwała się w powietrze, spadła na grzbiet nie podejrzewającego niczego cienia, i zatopiła w nim rząd metalowych zębów.

Anuluj naklejkę D07 „Cieniożerna Gąsienica” w sekcji efektów, a zamiast niej umieść tam naklejkę D20 „Wyłęgnięty Cieniożerca”. Od tej pory, na początku każdej bitwy, po rozstawieniu swoich modeli połóż żeton reprezentujący Cieniożercę w kontakcie  z jednym z nich. Cieniożerca aktywuje się podczas każdej pasywnej tury, a potem przemieszcza do 4 pól w kierunku najbliższego modelu Ciemności, ignorując przeszkody. Jeśli wejdzie w kontakt  ze swoim celem, natychmiast zadaje mu 1 ranę.

Cieniożerca nie może być atakowany, zraniony ani w żaden inny sposób dotknięty przez przeciwnika.

35 Odrodzeni dopiero co uratowali matecznik przed hordą bezlicych i nie mieli sił, by atakować Cieńwrota. Kiedy przekroczyli je twoi zwiadowcy, zostali z początku wzięci za nową formę fałszywców i przegnani strzałami. Niełatwo było przekonać odrodzonych, że się mylili. Jednak gdy zdołałeś to zrobić, zgodzili się pomóc w podboju krain Ciemności.

Umieść naklejkę „Sfora Odrodzonych” (D13) w odpowiednim polu mapy kampanii. Kontynuuj fazę przygotowań tego scenariusza.

36 Twoi zwiadowcy wychodzą w kanałach pod oblężonym miastem Al-Iskandria i nawiązują kontakt z jego obrońcami. Ludzie są podejrzliwi i nieprzyjaźni, ale wieść o nowym zagrożeniu, kryjącym się pod ulicami miasta, bardzo ich martwi; wszyscy zdolni do noszenia broni wojownicy zajmują się obroną murów. Dochodźcie do nietypowego porozumienia, zrodzonego przez okoliczności – część twoich sił będzie strzegła bramy do Al-Iskandrii, a jej mieszkańcy zapłacą za pomoc kryształami i kosztownościami.

Od tej pory, otrzymujesz dwa dodatkowe kryształy na początku każdej bitwy. Kontynuuj fazę przygotowań tego scenariusza.

37 Filary upadają jeden po drugim, a podłoże zaczyna się trząść. Te wstrząsy nie przypominają niczego, co pamiętasz ze swojego świata. Porowata, organiczna powierzchnia wibruje jak membrana; jej splątane ścięgna prują się, podczas gdy z dziur wycieka mroczna energia. Ostatnie ze stworzeń ciemności uciekają przed jej falą.

Wreszcie, pole bitwy nieruchomieje, a ty masz okazję zbadać dokładnie gruzy filarów. Pod każdym z nich odkrywasz śliski od śluzu tunel, wiodący gdzieś w głąb. Wygląda na to, że te... Żyły... Czerpały energię z filarów i tłoczyły ją dalej, w nieznanym celu. Spoglądając z niepokojem na pulsujące wejścia do tuneli, zdajesz sobie sprawę, że dalsza droga wiedzie właśnie przez nie.

Umieść naklejkę D14 „Strzaskane Filary” na mapie Ciemności. Przejdź do kolejnego scenariusza.

38 Filary wreszcie pękają, potrzebując wielu twoich wojowników pod gruzami. Ciemność cofa się, a jej kreatury tracą apetyt na dalszą walkę. Niestety, nic więcej się nie zmienia. Cieńwrota nadal pozostają otwarte. Badając gruzowisko, spostrzegasz pełne szlamu tunele, które wiodły od podstawy każdego z filarów w głąb ziemi. Te... Żyły... Czerpały energię z filarów i tłoczyły ją dalej, w nieznanym celu. Spoglądając z niepokojem na pulsujące wejścia do tuneli, zdajesz sobie sprawę, że dalsza droga wiedzie właśnie przez nie.

Przejdź do kolejnego scenariusza.

39 Szturm zakończył się katastrofą. Bliskość filarów dała stworzeniom mroku nie-spotykaną wcześniej siłę, dzięki której rozerwały na kawałki twoich wyczerpanych wojowników. Armia musiała cofnąć się aż do Cieńwrot, gdzie czekały ponure wieści z innych posterunków. Ciemność odbiła wiele zdobytych już terenów, a jej główne siły zamykały się wokół wrót, przez które przyszedłeś. Rosło zagrożenie, że część oddziałów zostanie odcięta od jedynej drogi ucieczki. Niechętnie wydałeś rozkaz do odwrotu. Ta dziwna kraina pokonała cię – jak wielu wcześniej.

Wybierz jedno:

> Dodaj 1 Echo Umarłych Światów i powtórz ten scenariusz, zaczynając od fazy Bitwy.

> Dodaj 1 Echo Umarłych Światów, anuluj wszystkie naklejki Podboju na mapie Ciemności, a następnie wróć do fazy przygotowań tego scenariusza.

> Ściągnij wszystkich swoich wojowników spod wrót i z pozostałych posterunków, a potem wykonaj jeszcze jeden, desperacki atak. Anuluj dowolne dwie naklejki Podboju obecne na mapie i umieść naklejkę „Brak Zaopatrzenia!” (D11) na odpowiednim polu mapy Ciemności. Następnie, zastosuj nagrodę Ciemności i powtórz ten scenariusz, rozpoczynając od fazy Bitwy.

41 Wydajesz rozkaz, a twoi wojownicy rzucają się na trójkę obcych. Wybucho krótkie, gwałtowne starcie, które dobiega końca, gdy jedno z ostrzy dosięga kobietę, chroniącą własnym ciałem artefakt. Dziwny szum wypełnia powietrze. Przedmiot budzi się, a jego zbrzygane krwawy zębaki i przekładnie klikają frenetycznie wszystko wokół zdaje się spowalniać. Wreszcie, sama przesterża przed tobą związa się w pół jak kartka papieru. Wiele wojowników nie zdąży uciec z tej pułapki – zostają wymazani z rzeczywistości. Tymczasem dwójka bohaterów wycofuje się, ciągnąc za sobą raną kobietę. Zostajesz sam, z niedobitkami swojego oddziału. Ciemność wydaje się nagle dużo gęstsza i groźniejsza niż wcześniej, a za gardło chwyta cię ponure przeczucie. Może nie powinienesz być tego robić?

Wybierz jedno:

> Rozegraj to spotkanie jeszcze raz

> Przyjdź dalej mimo wszystko

42 Po drugiej stronie wrót widzisz jakieś zapomniane, na wpół zagrzebane ruiny. Powietrze jest tam nie mniej gęste niż w krainach ciemności. Nic dziwnego, że ciemność zrobiła właśnie tutaj przejście. Po chwili, zwiadowcy odkrywają opuszczony obóz Dvergarów oraz opustoszałą kryptę, pełną śladów walki. Cokolwiek tu się zdarzyło, przybyłeś za późno. Przynajmniej udało wam się odzyskać trochę porzuconych, dvergarskich latarni i gazowych lamp – na pewno przydadzą się z powrotem po drugiej stronie.

Odejmij 2 od toru Ostatniego Zmierzchu. Kontynuuj fazę przygotowań tego scenariusza.

44 Jesteś zaskoczony małą liczebnością ich oddziału – jeśli w ogóle można tu użyć słowa „oddział”. Prowadzi ich potężny, dvergarski mściciel, który rozrywa stwory mroku na kawałki mechanicznymi pazurami. Wściekła Drzewica osłania jego plecy, wymierzając precyzyjne ciosy długą włócznią, podczas gdy cicha, zakapturzona kobieta podąża za nimi. Na pierwszy rzut oka, ich wyprawa wygląda na zwykłe samobójstwo. Po chwili spostrzegasz jednak dziwny obiekt, rozświetlający od środka dłonie kobiety. W jego blasku, ciemność wydaje się cofać, a wrogie stworzenia chudną i tracą swoje kłęby czarnych oparów. Wyglądają teraz niemal żałośnie: zbieranina kości i wydłużonych czaszek.

Zaintrygowany, posyłasz swoich wojowników na odsiecz trójce. Chwilę potem, tajemniczy przybysze stoją przed tobą, spięci i gotowi do walki, gdybyś okazał się kolejnym wrogiem. Pytasz o ich cel.

– Jakiekolwiek są twoje plany, nie zadziałają – odpowiada bezceremonialnie Drzewica. – Widziałam to w nurtach czasu. Ciemność jest głębsza, niż potrafisz sobie wyobrazić. Każde zbrojne zwycięstwo jest tymczasowe.

– By naprawdę ją zranić, trzeba zapuścić się tam, gdzie nie zdoła pójść żadna armia – kontynuuje odrodzona. – Proszę, nie marnuj naszego czasu.

Nie wiedząc, co o tym wszystkim myśleć, pytasz jak zamierzają dotrzeć do celu.
– Mamy swoje sposoby – odpowiada zakapturzona kobieta, pokazując artefakt, który ścisnęła w dłoniach. Twój wzrok gubi się w niewyobrażalnej złożoności konstruktu. Tylko jedną rzecz możesz powiedzieć z całą pewnością: przedmiot nie wyszedł spod ręki żadnego rzemieślnika żadnej ze znanych ci ras.

Wybierz swoją odpowiedź:

- > Pozwól im kontynuować i przydziel im małą eskortę
- > Zignoruj ich i skieruj swoje siły ku kolejnym podbojom
- > Zaatakuj ich i spróbuj odbić cudowny artefakt

46 Nie potrafisz odwrócić wzroku, gdy jeden z wojowników przetacza się przez krawędź membrany i zaczyna spadać. Nie zadrzościsz biednemu draniowi – czeka go długi lot. Wiodąc za nim wzrokiem, spostrzeżasz, że coś zaczyna formować się bezpośrednio pod membraną, na której walczyliście. Grube chmury mroku przybierają postać gigantycznego dzwonu. Coś mówi ci, że nie zostało wiele czasu...

Jeśli Echa Upadłych Światów wynoszą przynajmniej 6, jeden z twoich oddziałów natychmiast otrzymuje dodatkową aktywację. Bitwa toczy się dalej.

47 Bitwa dobiegła końca, nim zdołałeś do niej dotrzeć. Po głupcach, którzy weszli tędy do krain ciemności, nie pozostał nawet ślad.

Weź 1 dodatkową naklejkę Podboju. Kontynuuj fazę przygotowań tego scenariusza.

48 Cal po calu, obijasz platformę ze szponów Ciemności i pokonujesz fale przeciwników, wylęgające się z Cieńwrót. Potężne, dziobate monstrum pada, pokryte ranami. Wydajesz tryumfalny okrzyk.

I wtedy, pod membraną, na której stoisz, rozlega się dźwięk dzwonu.

Jego potężne bicie, pełne kakaofonicznych przydźwięków, ogłusza cię; słońce wydaje się przyciemniać. Dzwoniec krzyczy, jakby śmiał się z ciebie. Następnie unosi szponiastą łapę i rozrywa membranę jednym, potężnym uderzeniem. Spadasz, zeslizgujesz się po krawędzi ciemnego dzwonu, a sekundę potem leczysz bezsilnie ku mającej w dole ziemi. W tej samej chwili, czarny potop zaczyna rozchodzić się na wszystkie strony od podstawy iglic; atramentowe morze, które zaczyna pożerać pustkowia i góry. Ty oraz pozostałości twojego oddziału wpadacie z impetem w toń.

Zagłada twojego świata uratowała ci życie – przynajmniej na razie.

Umieść wszystkie modele, które przetrwały bitwę, na kartach oddziałów – tylko one wezmą udział w kolejnym scenariuszu. Przejdź do Scenariusza 5a.

49 Po drugiej stronie wrót widzisz jakieś zapomniane, na wpół zagrzebane ruiny. Powietrze jest tam nie mniej gęste niż w krainach ciemności. Nic dziwnego, że ciemność właśnie tutaj otworzyła jedno z przejść.

po chwili zwiadowcy odkrywają obozowisko dvergarskich badaczy. Dvergarzy z początku są podejrzliwi, ale gdy dowiadują się o twojej krucjacie po drugiej stronie wrót, postanawiają cię jakoś wspomóc. Ich nadzorca podarowuje ci dziwną, mechaniczną arkę, którą znaleźli w krypcie wewnątrz ruin. Nie jesteś pewny, jak jej użyć, ale gdy tylko kładziesz na niej dłoń, twoje myśli wydają się przyspieszać, a czas wokół ciebie – zwalnia.

Umieść naklejkę D18 „Starożytna Arka” w sekcji efektów przy mapie Ciemności. Od tej pory, twój limit kart w ręku rośnie do 4. Na początku każdej tury dociągasz tyle kart akcji, by ich liczba wyniosła 4.

SI Giniesz – a twój mały, nieistotny świat dołącza do tysięcy innych w wiecznym mroku.

Wybierz jedno:

- > Przegrzasz kampanię. Przeczytaj zakończenie 5.
- > Dodaj 1 Echo Umarłych Światów i rozegraj ponownie ten scenariusz.

S4 Twoje czyny rozwścieczają Imperatrycę. Zwraca swoją maskę w kierunku konającego Dzwonia i wydaje przeciągłe, oscylujące zawodzenie. Z podłoża wyrastają natychmiast kolce, które przebijają ciało kolosa i pompują je czarnym jak smoła płynem.

Dzwoniec przestaje być Nieruchomy. Przywróć mu wszystkie żetony wytrzymałości i dodaj 1 dodatkowy. Od tej pory, bierze udział w bitwie na zwykłych zasadach.

Bitwa toczy się dalej.

S6 Imperatryca zaczyna dawać oznaki desperacji. Jej zew ponownie rozcina lepkie powietrze – tym razem wydaje się, że odpowiedziało na niego wszystko wokół. Czujesz, że ziemia usuwa ci się spod stóp i zdajesz sobie sprawę, że przez całą bitwę stałeś na grzbiecie jakiegoś niewyobrażalnie wielkiego stworzenia. Pod grubą skórą poruszają się zwoje mięśni. Skrzydła wielkości burzowych chmur rozgarniają mrok po obu stronach. Całe pole bitwy nachyla się, gdy kreatura wzbija się wyżej. Nie rozumiesz nawet czego jesteś świadkiem.

Od tej pory, na początku każdej tury wykonaj rzut na inicjatywę dla każdego modelu na planszy, z wyjątkiem Dzwonia oraz Imperatrycy Otchłani. Modele, których rzuty się nie powiodą, tracą równowagę i spadają w wieczną noc.

Bitwa trwa nadal, do momentu, gdy zabijesz Imperatrycę lub przegrasz, tracąc wszystkie modele.

S8 Godzinę temu, gdy stałeś na ruinach strzaskanych filarów, jakieś dziwne przecucie podpowiedziało ci, by zostawić tam na straży część swojej armii. Wojownicy zostali na posterunku aż do momentu, gdy zobaczyli cię ponownie

– spadającego bezwładnie z dzwonnicy, przebijającego kolejne warstwy ciemności. Zanurkowali za tobą bez wahania.

Wszystkie straty ze scenariusza 4 zostają uzupełnione – rozpoczynasz bitwę z dowolnymi pięcioma oddziałami o pełnej liczebności.

S9 Policz swoje echa umarłych światów i porównaj wynik z poniższą tabelą:


- > Nie więcej niż 1 echo – przeczytaj Zakończenie 3.
- > Nie więcej niż 5 ech – przeczytaj Zakończenie 2.
- > 6 lub więcej ech – przeczytaj Zakończenie 1.

SB-01 Giniesz – a twój mały, nieistotny świat dołącza do tysięcy innych w wiecznym mroku.

Wybierz jedno:

- > Przegrzasz kampanię. Przeczytaj zakończenie 5.
- > Dodaj 1 Echo Umarłych Światów i rozegraj ponownie ten scenariusz.

SB-02 Dvergarski wojownik ryczy z bólu i wściekłości, gdy ramiona Imperatrycy zamykają się wokół niego, wypychając kościane ostrza w szczeliny pancerza. Stwór przyciąga go bliżej, miążdżąc w uścisku. – to za moją planetę! – krzyczy mściciel, wolną ręką zrywając żelazną maskę, która skrywa twarz Imperatrycy. Mechaniczna pięść wymierza szybki cios. Imperatryca zawodzi. Jej ramiona i nogi kurczą się jak u rozdeptanego pająka, zaś dvergarski wojownik upada obok niej, w poszarpanym pancerzu, spod którego wycieka krew. Czarna maź przestaje za to wypływać ze sterzącego z pola bitwy, uszkodzonego kręgu. Zamiast tego, wycieka naokoło Imperatrycy, chroniąc ją i lecząc.

Usuń duży żeton, który leżał  z Imperatrycą. Podczas tej tury, Ciemność ciągnie i zagrywa tylko jedną kartę. Bitwa toczy się dalej.


SB-04 Twoje czyny rozwścieczają Imperatrycę. Zwraca swoją maskę w kierunku konającego Dzwonia i wydaje przeciągłe, oscylujące zawodzenie. Z podłoża wyrastają kolce, które przebijają ciało kolosa i pompują je czarnym jak smoła płynem.

Dzwoniec podnosi się, silniejszy niż wcześniej.

Dzwoniec przestaje być Nieruchomy. Przywróć mu wszystkie żetony wytrzymałości i dodaj 1 dodatkowy. Od tej pory, bierze udział w bitwie na zwykłych zasadach.

Bitwa toczy się dalej.

SB-05 Gdy rozcinasz grubą, gumiatą skórę i wbijas ostrze w poślódką kość, z rany wystrzeluje gorący strumień czarnej mazi. Formuje się ona w humanoidalne kształty, które zaraz potem atakują. Wygląda na to, że krew pierwszego koszmaru to czysta ciemność.

Od tej pory, wszystkie zranione choć raz segmenty kręgosłupa pełnią też rolę Cieńwrót. Nowe modele ciemności są wystawiane w kontakcie  z nimi, preferując pozycje najbliższe twoim modelom.


SB-06 Imperatryca zdradza pierwsze oznaki desperacji. Jej zew ponownie rozcina lepkie powietrze – tym razem wydaje się, że odpowiedziało na niego wszystko wokół. Czujesz, że ziemia usuwa ci się spod stóp i zdajesz sobie sprawę, że przez całą bitwę stałeś na grzbiecie jakiegoś niewyobrażalnie wielkiego stworzenia. Pod grubą skórą poruszają się zwoje mięśni. Skrzydła wielkości burzowych chmur rozgarniają mrok po obu stronach. Potężna siła podrywa cię w górę. Całe pole bitwy nachyla się, gdy kreatura wzbija się wyżej, w kierunku krain nad wami.

Nie rozumiesz nawet czego jesteś świadkiem.

Od tej pory, na początku każdej tury, wykonaj rzut na inicjatywę za każdy model na planszy, z wyjątkiem Dzwonia oraz Imperatrycy Otchłani. Modele, których rzuty się nie powiodą, tracą równowagę i spadają w wieczną noc.

Bitwa trwa do momentu, gdy zabijesz Imperatrycę lub przegrasz, tracąc wszystkie swoje modele.

SB-08 Gdy upadł wojownik Dvergarów, jego miejsce zajęła Drzewica, spychając Imperatrycę do tyłu serią wściekłych, precyzyjnych ciosów. Nie trwało to długo. Stwór chwycił drzewce włóczni i złamał je jak zapalkę. Nie zatrzymało to Drzewicy. Wzniosła bojowy okrzyk i natarła jeszcze raz, ścisnąc w dłoniach pęknięte drzewce. Wbiła ten kołek głęboko w podbrzusze Imperatrycy, podczas gdy ta trwała szponami plecy Drzewicy. Fałszywa, ludzka skóra schodziła pasami, ukazując pod spodem grubą korę. Z ran wystrzeliły gałęzie i pnącza, które na kilka chwil zamknęły Imperatrycę w zielonej pułapce.

Usuń jeden z dwóch małych żetonów, leżących w kontakcie  z Imperatrycą. Podczas tej tury, Ciemność ciągnie i zagrywa tylko jedną kartę. Bitwa toczy się dalej.

SB-09 Policz swoje Echa Umarłych Światów i porównaj wynik z poniższą tabelą:

- > Nie więcej niż 5 ech – przeczytaj Zakończenie 5.
- > 6 lub więcej ech – przeczytaj Zakończenie 3.



KAMPANIA SOŁO / KO-OP

OSTATNIE MIASTO

PROLOG

To miejsce naprawdę istnieje! Zaczęłeś już podejrzawać, że wszystkie powieści i ręcznie szkicowane mapy były wybiegiem, który miał odciągnąć cię od trwającej wojny. I wtedy, pewnego chłodnego poranka, ponad chmurami piasku dostrzegłeś migotanie. Poprowadziłeś armię w tamtą stronę i wkrótce potem wszyscy staliście – ramię przy ramieniu – podziwiając tytaniczne mury, szeregi obronnych bastionów oraz gargantuiczny pałac, spoczywający na szczycie miasta i wsparty jedną ścianą o krwistoczerwoną skałę.

Ostatnie Miasto! Aż do teraz, było tylko legendą. Według opowieści, to jedna z ludzkich stolic, która przetrwała Dzień Sądu w dalekim zakątku świata, a potem trwała przez stulecia, nie zdając sobie sprawy z pozostałych ocalonych oraz ich Ostoi, i nie nawiązując kontaktu ze światem.

Ta ostatnia rzecz miała się wkrótce zmienić. Spoglądasz na wojowników, stojących wokół. Szalejąca wszędzie wojna sprawiła, że nie mogłeś zabrać na ryzykowną wyprawę zbyt wielu. Dlatego upewniłeś się, że pójdą sami najlepsi z najlepszych. Weterani, których szeregi nie roztopią się, gdy dojdzie do ciężkich starć. A te was czekają – jesteś tego pewny. Stare kości i fragmenty pancerzy, rozrzucone przed bramą miasta, jasno o tym świadczą.

ZASADY I PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Oprócz standardowych zasad, opisanych wcześniej w tej książce, podczas rozgrywania kampanii Ostatnie Miasto należy uwzględnić opisane poniżej reguły.

Ostatnie Miasto to kampania Solo / ko-op, w której jeden (lub dwóch) graczy będzie toczyło coraz trudniejsze bitwy przeciwko Sztucznej Inteligencji. Armia przeciwnika, obrońcy Ostatniego Miasta, korzysta ze standardowych zasad SI Ciemności, opisanych na początku tego podręcznika.

TWOJE SIŁY I TALIA

Zaczynasz kampanię ze wszystkimi oddziałami i modelami, należącymi do twojej frakcji. W każdej bitwie możesz wybrać do pięciu pozostałych jeszcze oddziałów (o ile scenariusz nie mówi inaczej). Dostępne siły będą się kurczyć w miarę, jak twoja wyprawa będzie ponosić Straty (patrz sekcja „Straty” poniżej).

Przed rozpoczęciem kampanii, zbuduj startową talię 25 kart. Będzie malała, w miarę jak twoje straty będą rosły.

W trybie współpracy (ko-op) obaj gracze dzielą między sobą oddziały jednej, wspólnej frakcji, a potem każdy z nich buduje osobną talię 20 kart.

STRATY

Podczas kampanii „Ostatnie Miasto” tor przy mapie kampanii reprezentuje rosnące Straty. Im głębiej się zapuścisz i im więcej bitew przegrasz, tym mniejsza stanie się Twoja armia.

Tor strat rozpoczyna na 0 – nie kładź na nim znacznika do czasu, gdy otrzymasz choć 1 punkt Strat. Gdy licznik Strat osiągnie pola o numerach 3, 6 oraz 8, usuń jeden ze swoich oddziałów z gry. Nie możesz więcej wystawiać tego oddziału!

Kiedykolwiek stracisz w ten sposób jakiś oddział, zbuduj od nowa talię kampanii, wykorzystując o 5 kart mniej (maksymalny rozmiar talii zmniejsza się o 5).

WAŻNE! Jeśli w którymkolwiek momencie znacznik Strat dojdzie do pola 10, natychmiast przegrywasz kampanię! Przeczytaj ZAKOŃCZENIE 1!

SCENARIUSZ 1


MOSIĘŻNE WROTA

Choć widzisz samopowtarzalne balisty, przyczajone wysoko na szczycie bastionów, żadna nie porusza się, gdy twój oddział podchodzi do miasta. Imponujące, mosiężne wrota, których płaskorzeźby przedstawiają ludzkich królów, kapłanów i wojowników, są uchylone. Czyżbyś się spóźnił? Czy miasto zostało już spłądrowane?

Ustawiasz w pierwszej linii swoich najlepszych wojowników, a potem wchodzisz w cień tytanicznej bramy. Dziedziniec jest pełny przysypanych piaskiem ciał, ale żadne nie należą do najeźdźców. Niektóre noszą dziwaczne, srebrne maski. Inne: zdobione zbroje, których parowe mechanizmy przypominają te należące do Świętych Rycerzy. Obie grupy wydają się jednak pochodzić z tego miejsca. Dlaczego zatem wybili się nawzajem?

Gdy zastanawiasz się nad tym, coś wyłania się z półmroku. Ludzka postać w kapłańskiej szacie, nosząca jedną ze złotych masek. Zataczając się, kroczy w twoją stronę. Gdy jest już blisko, czarne macki wystrzelują z jej oczu i ust. Haftowane rękawy zostają rozerwane od środka przez ciemne, splątane ścięgna i ostre kolce. Więcej podobnych kształtów unosi się z ziemi.

PRZYGOTOWANIE:

- Użyj standardowej planszy.
- Umieść na niej tylko dwa złoża kryształów. Nie wystawiaj Cieńwrot.
- Przed bitwą, rozłóż 9 małych żetonów na pustych heksach mapy, poza kontaktem  z innymi żetonami oraz modelami, przynajmniej o pole od siebie. Przedstawiają one Trupy Obrońców (patrz: Zasady Specjalne).

TWÓJ CEL: przeżyć do momentu, gdy talia Ciemności wyczerpie się lub wygrać na punkty zwycięstwa.

TWÓJE DODATKOWE ZADANIE: nie stracić żadnego ze swoich oddziałów.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa dwie karty każdej tury.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Mar Niebytu, oddział Fałszywców – wszystkie modele przybywają już w trakcie bitwy.

TALIA OBRONCÓW: wybierz wszystkie karty Cieni, Mar Niebytu oraz Fałszywców. Potasuj je i uformuj talię z górnych 10 kart, odkładając resztę.

ZASADY SPECJALNE:

Modele Obrońców nie pojawiają się przy Cieńwrotach. Zamiast tego, gdy zasady wymagają, byś wystawił jeden z nich, wybierz żeton Trupa Obrońcy najbliższy jednego z twoich modeli, a potem zastąp go modelem przeciwnika.

TWOJA NAGRODA: umieść naklejkę „Zdobyte Wrota” (E01) na odpowiednim polu mapy Ostatniego Miasta. Przejdź do Scenariusza 2.

TWOJA KARA: +1 do Strat. Rozegraj od nowa ten scenariusz.

TWOJA DODATKOWA KARA: niezależnie od tego, czy wygrasz czy przegrasz, dodaj 1 do strat, jeśli którykolwiek z oddziałów został całkowicie zniszczony w trakcie bitwy.

SCENARIUSZ 2

W GŁĘB MIASTA

W przeciwieństwie do innych misji, poniższy scenariusz zawiera większą liczbę starć przeciwko SI, które będziesz toczyć w kolejnych lokacjach miasta. W każdej z tych bitew twoim głównym celem jest zwycięstwo na punkty zwycięstwa lub przetrwanie do czasu, gdy wyczerpie się talia przeciwnika (chyba że scenariusz mówi inaczej). Wrogie siły oraz specjalne zasady różnią się w zależności od lokacji. Przygotowanie bitwy przebiega według standardowych zasad, chyba że scenariusz mówi co innego.

Rozpocznij umieszczając żeton swojej frakcji na jednej z tras wiodących od wrot miasta – (E02-A), (E02-B) lub (E03). Przeczytaj opis wybranej lokacji i rozegraj starcie według zawartych tam zasad. Następnie, jeśli zwyciężysz, przejdź do jednego z punktów wymienionych w punkcie „Dalsza trasa”. Jeśli przegrasz, zastosuj karę. Zazwyczaj obejmuje ona podniesienie wskaźnika Strat i powrót do jednej z już podbitych lokacji. Odnalezienie ścieżki przez Ostatnie Miasto, która będzie najlepsza dla twojej armii oraz stylu gry, może zająć kilka prób!

UWAGA: jeśli wracasz do lokacji, która została już wcześniej podbita, NIGDY nie musisz rozgrywać ponownie starcia. Obszar jest już bezpieczny, a ty możesz natychmiast ruszyć do jednego z miejsc wymienionych w punkcie „Dalsza trasa”.

(E02-A) CIEMENTARZYSKO BEZLICYCH

Wspinasz się po wąskiej, drewnianej klatce schodowej, która zygakuje wewnętrzną ścianą jednego z bastionów. W końcu docierasz na szczyt muru. Całe to ponure, ciche miasto rozpościera się teraz u twoich stóp. W oddali, szczyt muru znika w kłębach piaskowej burzy, wynurza się z nich, a potem niknie w Górnym Mieście, u stóp pałacu. Wygląda to na prosty sposób ominięcia całego Dolnego Miasta.

Prowadzisz swoich ludzi dalej i niedługo potem spostrzegasz po zewnętrznej stronie muru rampę z gnijących ciał Bezlicych. Wygląda na to, że jakiś czas temu ich stado przypuściło atak na miasto. Prawie wdarli się do środka. Niestety, by pójść dalej, musisz przekroczyć pełne ciał pobojoowisko, które najeźdźcy zostawili na murze. Nie jesteś nawet zdziwiony, gdy z pobojoowiska zaczynają wstawać ciemne sylwetki.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Mar Niebytu.

TALIA OBRONCÓW: weź wszystkie karty Cieni oraz Mar Niebytu. Potasuj je, weź górnych 15 jako talię przeciwnika, a resztę odłóż na bok.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa trzy karty każdej tury.

ZASADY SPECJALNE: kroczenie po dywanie z martwych Bezlicych jest ryzykowne – niektórzy nadal się ruszają. Za każdym razem, kiedy twój model pokonuje więcej niż 2 pola w jednym ruchu, rzuć czerwoną kostką. Rezultat 5 lub 6 oznacza, że model otrzymuje ranę.

KARA: +2 do Strat. Wycofaj się do E01.

NAGRODA: +1 do Strat. Umieść naklejkę Podboju (E02) w tym miejscu, a następnie wybierz dalszą trasę.

DALSZY TRASA: z tego miejsca możesz iść dalej wzdłuż muru i w objęcia piaskowej burzy (E04) lub zawrócić do głównej bramy (E01).

(E04) BASTION BURZ

Ostatni z bastionów, które niegdyś chroniły miasto, nadal działa, okrywając część muru całunem piaskowej burzy. Przejście przez nią będzie niebezpieczne – jesteś pewny, że wielu wojowników zginie zdmuchniętych ze szczytu muru lub zgubi się wewnątrz sztormu. Sprawę pogarszają jeszcze ciemne kształty, które widzisz w piaskowych chmurach. Jedyna nadzieja na wyjście z tej sytuacji bez wielkich strat to wyłączenie kryształu, zasilającego bastion, tak szybko jak to możliwe.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Mar Niebytu, oddział Fałszywców.

TALIA OBRONCÓW: weź wszystkie karty Cieni, Mar Niebytu oraz Fałszywców. Potasuj je, weź górnych 15 jako talię przeciwnika, a resztę odłóż na bok.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa dwie karty każdej tury.

ZASADY SPECJALNE: każdy ruch wewnątrz burzowej chmury jest niebezpieczny. Na początek każdej ze swoich tur, przydziel 1 ranę jednemu ze swoich modeli.

KARA: +2 do Strat. Wycofaj się do (E02-A)

NAGRODA: +1 do Strat. Umieść naklejkę E04 „Wyłączona Wieża” na odpowiednim polu mapy Ostatniego Miasta. Odłamki źródła energii, zasilającego bastion, okazują się przydatne – od tej pory zaczynasz każdą bitwę z jednym dodatkowym kryształem. Idź dalej.

DALSZY TRASA: gdy burza piaskowa cichnie, spostrzegasz, że miasto po wewnętrznej stronie muru wygląda inaczej. Jesteś już nad jego górną, reprezentacyjną częścią. Szeroka rampa wiedzie ze szczytu muru niemal do samych pałacowych ogrodów (E02-H). Możesz też jednak zawrócić (E02-A).

(E03) OPUSZCZONE DOMOSTWA

Wijąca się, główna aleja Niższego Miasta wyprowadza cię na przysypany piaskiem plac. Tuziny martwych okien i drzwi oberwują cię jak rzędy czarnych oczu. Przyszysz mieszkańców, ale nikt nie odpowiada. Wygląda na to, że zniknęli. Ale gdzie?

Nim masz szansę ruszyć dalej, z budynków wynurzają się poskręcane, obce kształty, które otaczają twój oddział ze wszystkich stron. Formujecie szyk obronny na środku placu, licząc na to, że czarna fala rozbije się o was.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Mar Niebytu, oddział Fałszywców.

TALIA OBRONCÓW: weź wszystkie karty Cieni, Mar Niebytu oraz Fałszywców. Potasuj je, weź górnych 18 jako talię przeciwnika, a resztę odłóż na bok.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa trzy karty każdej tury.

ZASADY SPECJALNE: w tej bitwie nie wystawiasz Cieńwórot. Gdy zostaniesz poproszony o wystawienie modelu Ciemności, umieść go w pustym polu na krawędzi planszy, możliwie najbliższej twoich modeli.

KARA: +1 do Strat. Wycofaj się do najbliższej Podbitej uprzednio lokacji.

NAGRŌDA: +1 do Strat. Umieść naklejkę E03 „Masakra na Placu” na odpowiednim polu mapy Ostatniego Miasta, a następnie przejdź dalej.

DALSZA TRASA: możesz kontynuować eksplorację niższego miasta – (E02-C) oraz (E02-D). Możesz też przekroczyć ceremonialny łuk, wiodący do Górnego Miasta lub wrócić do głównej bramy (E01).

(E02-B) MANUFATURA KOMÓR

Labirynt alejek wyprowadził cię wprost do rozległego warsztatu. Niegdyś musiały tu pracować setki ludzi, wytwarzając gliniane struktury, które przypominają ogromne plastry miodu. Po co marnowaliby tyle czasu i wysiłku na coś tak dziwnego? Podchodzisz, by zbadać jeden z plasterów. W tym momencie zabarykadowana szopa z narzędziami dosłownie eksploduje, wypluwając na twój oddział siły Ciemności.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Rzekirkuków.

TALIA OBRONCÓW: weź wszystkie karty Cieni, Fałszywców oraz Rzekirkuków. Potasuj je, weź górnych 12 jako talię przeciwnika, a resztę odłóż na bok.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa dwie karty każdej tury.

KARA: +1 do Strat. Wycofaj się do E01.

NAGRŌDA: umieść naklejkę Podboju (E02) w tym miejscu, a następnie wybierz dalszą trasę.

DALSZA TRASA: możesz wspiąć się po stopniach, wiodących do dziwnej świątyni z kamienną kopułą (E02-C), wkroczyć jeszcze głębiej w niższe miasto (E05) lub wrócić do głównej bramy (E01).

(E05) DŌM WIECZNOŚCI

Mała kapliczka stoi na końcu długiego, płytkiego baseniku. W przyswiętynnych ogrodach leżą wysuszone ciała zagłodzonych mężczyzn, kobiet i dzieci; wielu siedzi opartych o ściany tam, gdzie umarli, czekając na coś, co nigdy się nie wydarzyło.

Wewnątrz kapliczki odkrywasz tuziny zabandażowanych ciał, rozłożonych wokół niecki z dziwnie fluorescencyjnym płynem. Na jej dno wiedzie ozdobiona, ceremonialna rampa. Usuwasz część bandaży i odkrywasz, że owinięci nimi, wychudzeni mieszkańcy miasta nie są całkowicie martwi, w przeciwieństwie do tych na zewnątrz. Znajdują się w głębokim letargu, wywołanym prawdopodobnie zanurzeniem w wodach kapliczki. Jednak nim udaje ci się zbadać te ostatnie dokładniej, z części mumii wystrzelują czarne macki oraz zdeformowane kończyny.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Mar Niebytu, oddział Fałszywców.

TALIA OBRONCÓW: weź wszystkie karty Cieni, Mar Niebytu oraz Fałszywców. Potasuj je, weź górnych 14 jako talię przeciwnika, a resztę odłóż na bok.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa 2 karty podczas każdej tury. Użyj karty trudności „Tryb Mroku”.

ZASADY SPECJALNE: przeciwnik zaczyna bitwę z 5 ☹.

KARA: +2 do Strat. Wycofaj się do najbliższej Podbitej uprzednio lokacji.

NAGRŌDA: posławszy wszystkie mumie z powrotem na wieczny odpoczynek, odkrywasz że wody świątyni mają silne działanie przeciwbólowe i regeneracyjne. Umieść naklejkę E05 „Osuszony Basen” na odpowiednim polu mapy Ostatniego Miasta. Od tej pory, raz na bitwę możesz przywrócić 1 żeton wytrzymałości dowolnemu ze swoich oddziałów. Wyleczony w ten sposób oddział otrzymuje -1 do inicjatywy aż do końca bitwy.

DALSZA TRASA: możesz zanurzyć się w wąski kanion, który wydaje się łączyć kapliczkę z górnym miastem (E02-E) lub wrócić do manufaktury komór (E02-B)

(E02-C) KAMIENNA KOPUŁA

Ta ogromna budowla była z pewnością istotna dla mieszkańców – jej ściany są tak grube, jak miejski mur. Widać w nich tylko jedno wejście. Sama kopuła jest popękana, a ze środka sączy się znajomy, błękitny blask.

Twoi wojownicy wyważają drzwi i wkraczają do sanktuarium. W jego środku, dokładnie pod centrum kopuły, na piedestale spoczywa meteor, otoczony przez modelitewne dywaniki. Wystają z niego największe kryształy, jakie w życiu widziałeś. Niestety, bywalcy świątyni, wciąż czający się w bocznych salach i cieniu arkad, nie pozwolą zbliżyć się do meteoru bez walki.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Mar Niebytu, oddział Rzekirkuków.

TALIA OBRONCÓW: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców, Mar Niebytu oraz Rzekirkuków. Potasuj je i uformuj talię z górnych 16 kart, odkładając resztę.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa dwie karty każdej tury.

ZASADY SPECJALNE: wystawiasz tylko 1 złożę kryształów, przynajmniej o 2 pola od krawędzi planszy. Pobór z tego złoża daje 3 kryształy (jeśli je kontrolujesz) lub 1 kryształ (jeśli przy złożu są modele obu stron).

KARA: +2 do Strat. Wycofaj się do najbliższej Podbitej uprzednio lokacji.

NAGRŌDA: umieść naklejkę Podboju (E02) w tej lokacji, a potem dodaj naklejkę E11 „Niebiańskie Kryształy” w sekcji łupów przy mapie Ostatniego Miasta. Od tej pory zaczynasz każdą bitwę z 2 dodatkowymi kryształami. Idź dalej.

DALSZA TRASA: możesz udać się ceremonialną ścieżką, która łączy kamienną kopułę z Górnym Miastem (E02-E) lub zejść do manufaktury komór (E02-B). Zwiadowcy odnajdują też wąską alejkę, która wiedzie z powrotem do głównego placu (E03).

(E02-D) WARSZTAT ŌBLEŹNICZY

Szeregi samopowtarzalnych balist od stuleci skutecznie broniły murów Ostatniego Miasta. Jednak teraz warsztat, w którym powstawały te cuda techniki, leży cichy i opuszczony. Stalowe cięciwy, grube jak kciuk, wiszą z haków. Wielkie groty błyszczą w półmroku jak ogromne zęby.

Nie wszyscy rzemieślnicy zniknęli jednak. Z ciemnych kątów warsztatu wyłaniają się humanoidalne kształty, których ciała z czasem połączyły się z ostrymi kawałkami metalu i owinęły stalowymi linami. Słyszysz też szczęknięcia jakiegoś mechanizmu, nakręcanego w ciemnym kącie warsztatu – a potem brzęknięcie zwalnianej cięciwy.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Fałszywców (+1 do Ataku, +1 żeton wytrzymałości), oddział Mar Niebytu (+1 do Ataku, +1 żeton wytrzymałości), oddział Rzekirkuków (+1 do Ataku, +1 żeton wytrzymałości).

TALIA OBRONCÓW: wybierz wszystkie karty Fałszywców, Mar Niebytu oraz Rzekirkuków. Potasuj je i uformuj talię z górnych 16 kart, odkładając resztę.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa dwie karty każdej tury.

ZASADY SPECJALNE: wybierz jedną krawędź planszy i oznacz ją dużym żetonem. To Odległy Kąt warsztatu, gdzie ukryta jest balista. Na początku każdej tury Ciemności, wybierz swój model stojący możliwie najbliższej Odległego Kąta i Sprawdź Trafienie (używając Żółtej kości).

EFEKT: model otrzymuje 2 rany i zostaje odepchnięty o 1 pole, w kierunku przeciwnym do Odległego Kąta (jeśli miejsce zajmują mu mniejsze modele, musi je odepchnąć). Ten ostrzał trwa aż do końca bitwy.

KARA: +1 do Strat. Wycofaj się do najbliższej Podbitej uprzednio lokacji.

NAGRŌDA: umieść naklejkę Podboju (E02) w tym miejscu, a następnie wybierz dalszą trasę.

DALSZA TRASA: skrzypiąca, stara winda wspina się po murze za warsztatem, łącząc go z potężną cytadelą, górującą nad Niższym Miastem (E02-F). Jeśli nie ufasz tej maszynierii, możesz zawsze zawrócić (E03).

(E02-E) SKRÓT PRZEZ KANION

Ścieżka prowadzi do skalistego kanionu, w którego ścianach wryto malutkie domki biedoty. Setki czarnych okienek wydają się obserwować twój nadchodzący oddział. Czujesz się tu niekomfortowo, ale droga prowadzi wciąż wzwyż, ku Górnemu Miastu – a takiej właśnie trasy szukałeś.

To miasto nauczyło cię już, że należy się zawsze spodziewać najgorszego. Przygotowujesz się na zasadzkę. Nie musisz na nią długo czekać. Już po chwili ciemne kształty zaczynają wylewać się z wykutych w skałe domostw.

PRZYGOTOWANIA: nie wystawiaj Cieńwrot. W zamian, ich rolę pełnią wszystkie pola wzdłuż krawędzi planszy – wrogie modele wystawiaj zawsze na nich, możliwe najbliższej twoich modeli.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Mar Niebytu, oddział Rzekirkuków.

TALIA OBRONCÓW: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców, Mar Niebytu oraz Rzekirkuków. Potasuj je i uformuj talię z górnych 16 kart, odkładając resztę.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa 2 karty podczas każdej tury. Użyj karty trudności „Pijawki”.

KARA: +2 do Strat. Wycofaj się do najbliższej Podbitej uprzednio lokacji.

NAGRODA: +1 do Strat, jeśli którykolwiek z twoich oddziałów zostanie całkowicie zniszczony. Umieść naklejkę Podboju (E02) w tym miejscu, a następnie wybierz dalszą trasę.

Dalsza trasa: w oddali kanion wychodzi prosto do prażonych jasnym słońcem ogrodów Górnego Miasta. Droga powrotna wiedzie do domu wieczności (E05) lub kamiennej kopuły (E02-C).

(E02-F) CYTADELA

Ponad sftoczonymi domkami i warsztatami Niższego Miasta góruje zbudowana z czerwonej cegły cytadela, przylepiona jedną stroną do muru, który rozdziela dzielnicę. Jak na tak imponującą strukturę, okazuje się dość bezbronna. Zanurzając się w jej korytarze nie spotykasz nikogo – aż do momentu, gdy docierasz do długiej, wysoko sklepionej sali narad.

Jeśli naklejka E08 „Maska Kuratora” znajduje się w sekcji łupów przy mapie Ostatniego Miasta, przeczytaj Wydarzenie 2. W przeciwnym wypadku przeczytaj Wydarzenie 1.

WYDARZENIE 1

Wewnątrz ogromnej sali, za stołem, na którym znajduje się makieta całego miasta i jego otoczenia, widzisz postać w złoconym napierśniku, opierającą się na ceremonialnym mieczu. Nawet z tej odległości dostrzegasz płynną ciemność, sączącą się ze szczeliny jej zbroi. Pomimo widocznego spaczenia, posiadacz zbroi najwyraźniej zachował ludzką świadomość – i swoje stanowisko. Zmutowani żołnierze czekają pod ścianami na jego rozkaz.

– Psie Srebrnych Twarzy! – jego głos dudni pod sklepieniem. – Wiedziałem, że Kurator znajdzie w końcu kogoś, kto zrobi za niego brudną robotę. Ale my broniliśmy tego miasta od stuleci, i będziemy to robić dalej, gdy po twoich kościach nie zostanie już ślad.

PRZYGOTOWANIA: nie wystawiaj Cieńwrot. Umieść na planszy tylko dwa złoża krysztalów. Przed wystawieniem swoich oddziałów, umieść wszystkie wrogie modele w polach leżących wzdłuż krawędzi planszy – nie więcej niż jeden model na każdym polu. Karty Ciemności nie wystawiaj nowych modeli podczas tej Bitwy.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Mar Niebytu, oddział Rzekirkuków.

TALIA OBRONCÓW: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców, Mar Niebytu oraz Rzekirkuków. Potasuj je i uformuj talię z górnych 14 kart, odkładając resztę.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa 2 karty każdej tury. Użyj karty trudności „Tryb Mroku”.

KARA: +2 do Strat. Wycofaj się do najbliższej Podbitej uprzednio lokacji.

NAGRODA: +1 do Strat. Umieść naklejkę Podboju (E02) na tej lokacji. Umieść naklejkę E07 „Miecz Stratega” w sekcji łupów przy mapie Ostatniego Miasta. Idź dalej.

WYDARZENIE 2

Wewnątrz ogromnej sali, za stołem, na którym znajduje się makieta miasta i jego otoczenia, widzisz postać w złoconym napierśniku, która opiera się na ceremonialnym mieczu. Strateg Ostatniego Miasta obserwuje cię uważnie. Nawet z tej odległości dostrzegasz płynną ciemność, sączącą się ze szczeliny jego zbroi. Pomimo widocznego spaczenia, najwyraźniej zachował ludzką świadomość – i stanowisko. Zmutowani żołnierze czekają pod ścianami na jego rozkaz.

– Widzę, że przynosisz podarunek – mówi, wskazując maskę pokonanego Kuratora, którą niesiesz przy sobie. – Cieszę się, że w końcu zapłacił za wszystko, co on i reszta Srebrnych Twarzy zrobili naszemu ludowi. – Nie, żeby miało to jakieś znacznie – dodaje po chwili. – Jesteśmy ostatnimi z ostatnich. Gdy ulegniemy kłątwie, nie zostanie już tutaj nikt.

Strateg podchodzi do ciebie; smród gnijącego ciała jest nie do zniesienia. Jego zabandażowana dłoń podaje ci wojenny róg.

– Jest twój – mówi Strateg. – Przebij się do Serca Miasta i zrób, co trzeba.

NAGRODA: umieść naklejkę Podboju na tej lokacji. Umieść naklejkę E10 „Róg Wojenny” w sekcji łupów przy mapie Ostatniego Miasta. Idź dalej.

DALSZA TRASA: z cytadeli łatwo dotrzeć do pałacowych ogrodów (E02-H), ale możesz też skorzystać ze skrzypiącej windy do niższego miasta (E02-D).

(E06) ALEJA PROCESYJNA

Osią całego Ostatniego Miasta jest wspaniała aleja, otoczona posągami bogów i herosów. Przechodzi przez złotą bramę Górnego Miasta, a potem mija rzędy luksusowych posiadłości, świątyni oraz ogrodów. Na jej końcu majaczy pałac. Dotarcie do niego nie będzie jednak łatwe. Przejście zagradza gęsta chmura mroku. W jej wnętrzu kryją się kształty, które z pewnością nie są posągami. To bezpośrednia, prosta droga do pałacu – i jak wszystkie proste drogi jest pilnie strzeżona przez obrońców dużo liczniejszych, niż spotkane dotychczas grupy...

PRZYGOTOWANIE: przed rozstawieniem swoich modeli, wybierz jedną krawędź planszy. Wystaw cały oddział Cieni oraz cały oddział Mar Niebytu w dwóch dowolnych polach przy tej krawędzi.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Mar Niebytu, oddział Rzekirkuków.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa 2 karty każdej tury. Użyj karty trudności „Rozrost”.

TALIA OBRONCÓW: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców, Mar Niebytu oraz Rzekirkuków. Potasuj je i uformuj talię z górnych 16 kart, odkładając resztę.

KARA: +2 do Strat. Wycofaj się do najbliższej Podbitej uprzednio lokacji.

NAGRODA: +1 do Strat. Umieść naklejkę „Wylom” (E06) w tym miejscu, a następnie wybierz dalszą trasę.

DALSZA TRASA: aleja procesyjna dociera aż do pałacowych ogrodów (E02-H). Po drodze odziedziczyła się od niej mniejsza, brukowana droga, prowadząca do dziwnej willi, na fasadzie której błyszcząca wysoka na dwa piętra, srebrna maska. Niższe miasto czeka w ciszy za twoimi plecami (E03).

(E02-G) WILLA KURATORA

Niezwykła posiadłość wznosi się wśród zielonych tarasów, skąpana blaskiem pustynnego słońca. Ogromna, srebrna maska na jej fasadzie wydaje się krzywić na twój widok – choć to pewnie tylko miraż, wywołany rozgrzanym powietrzem. Wszedłszy do środka, wszędzie widzisz religijne freski, święte posągi oraz rozległe biblioteki, pełne zwojów. Musiał tu żyć arcykapłan lub inny wysoki rangą duchowny.

Po jakimś czasie odnajdujesz drogę do pracowni, ukrytej bezpośrednio za maską. Jej oczy okazują się oknami, z których widać całe miasto. Przy jednym z nich siedzi wychudła postać. Jej maska zrobiona jest nie ze srebra, a z wysadzanej diamentami platyny.

Jeśli naklejka E07 „Miecz Stratega” znajduje się w sekcji łupów przy mapie Ostatniego Miasta, przeczytaj Wydarzenie 2. W przeciwnym wypadku przeczytaj Wydarzenie 1.

WYDARZENIE 1

Wrzcionowata postać wstaje powoli, odwracając się ku tobie. Zdejmuje maskę, ukazując czaszkę, której środek zapadł się i przekształcił w czarny wir, wysysający światło z całego pomieszczenia.

– Skąd mogliśmy wiedzieć? – szepcze głos znikąd. – Zbyt wielu śniących... Zbyt wiele snów... Zbyt wiele ścieżek do krainy koszmaru.

Potem, istota wydaje przeraźliwy okrzyk. Ściany pomieszczenia znikają, zastąpione głęboką ciemnością.

PRZYGOTOWANIE: wystaw cały oddział Cieni oraz cały oddział Fałszywców z Cieńwrotami.

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Mar Niebytu, oddział Fałszywców (Mary Niebytu przybędą dopiero w trakcie bitwy).

TALIA OBRONCÓW: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców oraz Mar Niebytu. Potasuj je i uformuj talię z górnych 16 kart, odkładając resztę.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa trzy karty każdej tury. Ciemność zaczyna z 6.

NAGRODA: umieść naklejkę E08 „Maska Kuratora” w sekcji łupów przy mapie Ostatniego Miasta. Umieść naklejkę Podboju (E02) w tym miejscu, a następnie wybierz dalszą trasę.

KARA: +1 do Strat. Wycofaj się do najbliższej Podbitej uprzednio lokacji.

WYDARZENIE 2

– Widzę, że dałeś mu nauczkę – mówi postać, nadal zwrócona do ciebie tyłem. – Jego siepacze zabili wielu służących Snu. Wyobraź sobie, że winił nas za to wszystko. Biedny głupiec!

Przed tobą materializuje się mały stolik. Spoczywa na nim stary, zbutwiał zwój, wokół którego przestrzeń wydaje się załamywać.

– Tak właśnie nauczyłem się, jak wprowadzać ich w letarg – mówi Kurator. – Ale jest tam dużo innej wiedzy, która już mi się nie przyda. Weź go. Może przyniesie twojemu ludowi więcej szczęścia, niż memu.

Umieść naklejkę E09 „Zwój Zapomnianych Rytów” w sekcji łupów przy mapie Ostatniego Miasta. Możesz anulować tę naklejkę w dowolnym momencie pomiędzy bitwami, by trwale przywrócić do gry jeden z oddziałów, utraconych na skutek postępu toru Strat. Umieść znacznik na karcie tego oddziału. Aż do końca kampanii otrzymuje on -1 do wszystkich podstawowych atrybutów (INI, ATK, OBR, Ruch), a jego maksymalna liczba żetonów wytrzymałości rośnie o 1. Następnie, dodaj do talii pięć dowolnych kart akcji.

DALSZA TRASA: z tego miejsca, sekretna ścieżka wykorzystywana przez samego Kuratora idzie prosto do podnóża pałacu. Brukowana droga prowadzi z powrotem do alei procesji, podczas gdy ciemny, skalisty kanion wydaje się schodzić w kierunku Niskiego Miasta (E02-E).

(E02-H) PAŁACOWE OGRODY

Jesteś już prawie na szczycie miasta. We wszystkich kierunkach rozpościera się niesamowita panorama, a nad tobą wisi ponura, masywna bryła pałacu. Z bliska widzisz, że dzieje się tu coś złego. Ściany są popękane. Sączy się z nich ciemna maź. Do stoków góry przylegają setki glinianych struktur, przypominających plasty miodu. Wiele emanuje podobną, ciemną energią. Nie masz jednak czasu tym się martwić. Ścieżki i ogrodowe labirynty wokół pałacu dosłownie ruszają się od spaczonych bestii, które musiały tu ściągnąć z całego miasta. Przebiec się do wnętrza budynku zapowiada się wyjątkowo trudno.

WYDARZENIE SPECJALNE

Przeczytaj ten fragment tylko, jeśli naklejka E10 „Róg Wojenny” znajduje się w sekcji łupów przy mapie Ostatniego Miasta.

Widząc przytaczające liczby stworów, przypominasz sobie o podarunku Stratega. Wiedziony intuicją, postanawiasz zadać w róg. Potężny ryk odbija się echem od ścian. Niektóre stworzenia, noszące jeszcze resztki pancerzy, wydają się rozpoznawać ten zew. Podnoszą się i przylączają do bitwy po stronie twojej armii, związując walką część przeciwników.

Anuluj naklejkę E10. Użyj alternatywnej, słabszej wersji „Sił obrońców” w późniejszej bitwie.

BITWA

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Mar Niebytu, oddział Rzekikruków.

Alternatywne siły Obronców (jeśli została użyta naklejka E10): 1 oddział Cieni, 1 oddział Mar Niebytu

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa trzy karty każdej tury. Użyj karty trudności „Esencja”.

TALIA OBRONCÓW: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców, Mar Niebytu oraz Rzekikruków. Potasuj je i uformuj talię z górnych 16 kart, odkładając resztę.

KARA: +1 do Strat. Wycofaj się do najbliższej Podbitej uprzednio lokacji.

NAGRÓDA: umieść naklejkę Podboju (E02) w tym miejscu, a następnie wybierz dalszą trasę.

DALSZA TRASA: przejście do pałacu (E02-O) stoi otworem! Nie możesz już się teraz wycofać. Zbyt wiele stworów czai się w ogrodach za twoimi plecami.

(E02-I) SERCE MIASTA

Przejdź do Scenariusza 3!

SCENARIUSZ 3

JĄDRO CIEMNOŚCI




Snujesz się po opustoszałych korytarzach i wielkich salach. Spoglądasz na wysadzone klejnotami kopuły. Ciemność jest tu wszędzie. Jej zwoje pulsują w rogach pomieszczeń, a jej membrany zwisają z marmurowych łuków jak upiorne kurtyny. Ze ścian sączy się oleista czerń.

Wreszcie, docierasz do sali tronowej pod otwartym niebem. Ale cóż to za niebo? Zamiast piekącego słońca, widzisz nieskończony mrok, kręcące się wiry dziwnych energii i wielkie ścięgna, które łączą podłoże z firmamentem. Serce tego miasta zatoneło w Ciemności!

Ścieżka przed tobą wiedzie do tronu, wykutego w gołej skale, wokół której zbudowano miasto. Kiedyś, tron musiał wydawać się gigantyczny. Jednak dzisiaj, z obu stron otaczają go jeszcze większe kłasy glinianych komór. Niektóre pękły, ukazując leżące w nich, zabandażowane mumie. Ile tu ich jest? Pięć tysięcy? Dziesięć? Szybko tracisz rachubę.

Nagle, za tobą rozlega się dziwny szelest. Wysoka postać wychodzi z mroku, otoczona przez kłębowisko macek. Rakowata narośl na górze jej korpusu rozdziela się, ukazując perfekcyjnie trójkątne oblicze. Za tym stworem pojawia się szeregi mniejszych istot mroku. Formujesz swoich wojowników na środku dziedzińca, pod ciemnym niebem. To będzie ostatnia bitwa.

PRZYGOTOWANIE:

- tej bitwie korzystasz z alternatywnej planszy, reprezentującej krainę Ciemności. Rozkładasz na niej cztery złoża kryształów, zgodnie ze standardowymi zasadami.
- Możesz wystawiać swoje modele wyłącznie w czterech centralnych polach planszy Ciemności (czerwona zona). Jeśli nie ma tam wystarczająco miejsca, umieść pozostałe modele  z tymi, które zostały już wystawione.
- Następnie, połóż Cieńwrota o jedno pole od dowolnej krawędzi mapy.
- Wystaw model Pierwocienia o jedno pole od krawędzi mapy, dokładnie naprzeciw Cieńwrot.
- Wystaw wszystkie Mary Niebytu  z Pierwocieniem, a wszystkie Cienie  z Cieńwrotami. Pozostałe modele pojawiają się już w trakcie bitwy.
- Obrońcy działają jako pierwsi.

TWOJE SIŁY: wszystkie oddziały, które przetrwały aż do tej misji.

TWÓJ CEL: zabić Pierwocienia oraz zwyciężyć na punkty zwycięstwa (patrz: Zasady Specjalne).

SIŁY OBRONCÓW: oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Mar Niebytu, oddział Rzekikruków, Pierwocień.

TALIA OBRONCÓW: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców, Mar Niebytu, Rzekikruków oraz Pierwocienia. Potasuj je i uformuj talię z górnych 24 kart, odkładając resztę.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa trzy karty każdej tury. Użyj karty trudności „Teraz Albo Nigdy”. Jej efekt obowiązuje w każdej turze!

ZASADY SPECJALNE: nawet jeśli zbierzesz odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa, nie możesz wygrać, dopóki na planszy pozostaje Pierwocień!

NAGRÓDA: przeczytaj Zakończenie 2.

KARA: +2 do Strat. Rozegraj od nowa ten scenariusz.

ZAKOŃCZENIE 1

Miasto połyka cię na zawsze – podobnie jak wszystkich, którzy przysli przed tobą. Jego skarby oraz sekrety pozostają nienaruszone, czekając na kolejnego zdobywcę, który będzie na tyle głupi, by przekroczyć Mosiężne Wrota. Głęboko w sercu miasta, śniący nadal snują niekończące się koszmary, a Pierwocień zasiada na tronie pomiędzy dwoma światami.

ROZEGRAJ KAMPANIĘ OD NOWA!

ZAKOŃCZENIE 2

Ledwo udaje ci się odeprzeć kolejne fale stworzeń Ciemności. Niebo wreszcie przejaśnia się. Wycie, dochodzące z komór, zaczyna przycichać. Ale nawet po oczyszczeniu sali tronowej, pałac jest pełny powykręcanych bestii, a kolejne ciągną tu ze wszystkich zakątków miasta.

Zbyt słabi, by wywalczyć sobie powrotną drogę, zanurzacie się głębiej w korytarze pałacu. Tam właśnie odkrywasz długą płaskorzeźbę, opowiadającą historię miasta aż do jego ostatnich dni. Patrząc na małe postacie i bogato zdobione sceny, zaczynasz powoli rozumieć.

Mieszkańcy wierzyli, że są ostatnimi przedstawicielami ludzkiej rasy. Zbudowali te potężne mury, automatyczne balisty oraz burzowe bastiony, by zapewnić swojemu gatunkowi przyszłość. Fortyfikacje odcięły ich jednak od krain po drugiej stronie muru. Wkrótce, pojawił się głód.

Wtedy Srebrne Maski zaczęły balsamować i hibernować mniej użytecznych mieszkańców, zamykając ich w glinianych komorach – mieli być obudzeni, gdy przyjdzie odpowiednia pora.

Ta pora nigdy nie nadeszła. W miarę jak sytuacja robiła się trudniejsza, liczba zabalsamowanych rosła. Tysiące ludzi utkwiono w lepkich, dusznych snach. Razem, otworzyli tyle stałych ścieżek do krain koszmaru, że Ciemność dostrzegła to miejsce i zaczęła tu przenikać; kawałek po kawałku, sen po śnie.

Odmieniła zarówno straż miejską, jak i Srebrne Maski, pchając obie grupy do wojny domowej, która pozabawiła miasto resztek sił. Zostały w nim tylko przysypane piaskiem szczątki, pełne zepsucia serce oraz potężny najeźdźca z innego świata, który zasiadł na pustym tronie.

Zastanawiasz się nad tą historią, gdy przybiega do ciebie podekscytowany zwiadowca. Udało mu się znaleźć tajną ścieżkę, która wychodzi z pałacu i wije się w dół, po półkach skalnych, aż do samej pustyni. Pora opuścić to miejsce, z marnymi resztkami armii oraz mało imponującym łupem – i mrozącą historią, której nigdy nie zapomnisz.

Za wami zostają tylko śniący, zanurzeni w koszmarze, który będzie trwał aż do końca świata.

GRATULACJE!





KAMPANIA SOLO / KO-OP

IMPERATRYCA OTCHŁANI

PROLOG

O tym miejscu wspomina się tylko szeptem. Zamek zapadł się dawno temu i tylko jego zewnętrzne ściany stoją nadal, skrywając między sobą sferę czystej czerni. Uczni i kapłani od dawna próbowali odkryć jej genezę.

Okoliczny lud opowiada natomiast historie o władcy, którego chorowity, upośledzony syn zaczął pewnego razu spisywać bluźnierczy tom. Każdej nocy przybывała jedna strona, choć za dnia chłopak nie wiedział jak trzymać pióro. Ojciec studiował księgę, próbując znaleźć wskazówki, które pomogłyby mu zrozumieć jedyne dziecko. W zamian, odnalazł co innego. Pewnego dnia, domostwo znikło, zastąpione kopułą czerni, polykającą każdego śmiałka, który jej dotknął. Z czasem, to miejsce zostało zapomniane – aż do momentu, gdy zjawiłeś się ty.

Dlaczego przybyłeś? Czy szukałeś wiedzy? Chciałeś wyrwać pustce pradawne sekrety? A może rozwiązać zagadkę, która pokonała innych? Nieistotne. Stojąc na krawędzi sfery i patrząc w jej atramentową otchłań, potrafisz już myśleć tylko o tym, co kryje się w środku.

ZASADY I PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Oprócz standardowych zasad, opisanych wcześniej w tej książce, podczas rozgrywania kampanii Imperatrycy Otchłani musisz uwzględnić poniższe reguły.

Kampania została stworzona z myślą o grze dla jednego gracza (solo) i / lub o trybie współpracy dwóch graczy (ko-op). Można rozegrać ją dowolną frakcją.

ZACHOWANIE STANU KAMPANII

Imperatryca Otchłani to krótka kampania. Jako taka, nie korzysta z naklejek ani mapy do zapamiętywania wyborów gracza. Zamiast nich, spisuj kluczowe decyzje na kartce papieru lub wykorzystaj specjalną kartę zapisu, dostępną online.

SCENARIUSZ 1


ŚLADY PRZESZŁOŚCI

Spodziewałeś się, że zamek już dawno rozszabrowano, dlatego zdziwiło cię, że na obrzeżach sfery leży wiele starych, zapomnianych przedmiotów. Czerwone świece, przysypane pyłem. Małe ozdoby. Stara księga na krawędzi kamiennego stołu, przecięta w połowie przez kopułę. Strach musiał przegnać stąd nawet złodziejasków, dzięki czemu zachowało się wiele wskazówek, które może pozwolą wydedukować, do czego tu doszło.

Próbujesz podnieść resztki księgi – w tym momencie, ze sfery wylania się upiorna ręka, która chwyta cię za nadgarstek. Czujesz dotyk oślizgłej, zimnej kości. Obcinasz dłoń zmyrą szybkim uderzeniem, a twoi wojownicy wyciągają broń. Ze sfery wylaniają się kroczące Cienie.

A więc to dlatego nikt nie zabrał stąd żadnych przedmiotów...

PRZYGOTOWANIE:

- Użyj standardowej planszy.
- Umieść duży żeton przynajmniej o 3 pola od jej krawędzi. Ten żeton, podobnie jak wszystkie przyległe do niego pola, reprezentuje Sferę Ciemności. Sfera Ciemności składa się z 7 pól, a kolejne 12 pól jest do niej przyległe.
- Umieść osiem małych żetonów  z Krawędzią Sfery – nie więcej niż 1 na każdym polu. Reprezentują one Wskazówki, które pomogą ci zrozumieć, do czego doszło w zamku dawno temu.
- Rozstaw dwa złoża kryształów, kapliczkę oraz swoje modele zgodnie ze standardowymi zasadami.

TWOJE SIŁY: wybierz dwa dowolne oddziały i zbuduj talię 15 kart akcji.


TWÓJ CEL: przetrwać atak Ciemności.

TWÓJ DODATKOWY CEL: zebrać jak największą liczbę Wskazówek.

SIŁY IMPERATRYCY: oddział Cieni, oddział Fałszywców.

TALIA IMPERATRYCY: wybierz wszystkie karty Cieni oraz Fałszywców. Potasuj je i uformuj talię z górnych 12 kart, odkładając resztę.

ZASADY SPECJALNE:

- Siły Imperatrycy ujawniają i rozgrywają DWIE karty Ciemności na początku każdej swojej tury.
- Żaden model nie może stać na polach należących do Sfery. Twoje modele, które chociaż częściowo znajdują się w środku, natychmiast giną.
- Cała Sfera Ciemności traktowana jest tak samo jak Cieńwrota. Oznacza to, że modele Ciemności możesz wystawiać w dowolnym miejscu Krawędzi Sfery.
- Kiedykolwiek twój model znajdzie się  ze Wskazówką lub stanie na niej częścią podstawki, zbiera jej żeton w ramach darmowej akcji. Połóż go na karcie oddziału.
- Bitwa kończy się, gdy zbierzesz wszystkie Wskazówki, wyczerpie się talia Ciemności lub stracisz wszystkie swoje modele.

NAGRÓDA: jeśli zebrałeś sześć lub więcej Wskazówek, przejdź do Scenariusza 3. W przeciwnym wypadku przejdź do Scenariusza 2.

DODATKOWA NAGRÓDA: jeśli zebrałeś wszystkich osiem Wskazówek, zapisz status „Czujny i Przygotowany” na karcie zapisu, a potem przejdź do Scenariusza 3.

TWOJA KARA: giniesz, rozerwany na strzępy przez Ciemność. Rozegraj kampanię od nowa!

SCENARIUSZ 2



OFIARA

Gdy Cienie zostały pokonane, wycofałeś się z ruin, nie chcąc ryzykować kolejnego ataku. Wskazówki, które zebrałeś, są niejasne. Obiekty rozłożone wokół sfery wydają się mieć rytualne znaczenie. Wiele jest tak starych, jak same ruiny, ale niektóre wyglądają na zupełnie nowe. Szkoda, że nie udało ci się dotrzeć do resztek księgi, ani skopiować inskrypcji, widocznych przy sferze...

Próbujesz je sobie przypomnieć, podczas gdy twoi wojownicy odpoczywają po trudach bitwy. Wtem, nadchodzi niespodziewany atak. Ostatnia rzecz, jaką widzisz, to humanoidalna postać w trójkątnej masce, która uderza cię w głowę maczugą.

Budzisz się związany, tuż przy sferze ciemności. Trwa jakaś ceremonia. Mieszkańcy pobliskich wiosek, ubrani w identyczne maski, wznoszą modły na krawędzi sfery. Ich kapłan właśnie skończył zarzynać jednego z twoich wojowników. Próbujesz się uwolnić, przecinając linę ostrym odłamkiem kamienia. Wtedy, do śpiewów dołącza głos z samego środka sfery. Zaczyna materializować się w niej straszliwa sylwetka, ukoronowana trójkątnym hełmem.

PRZYGOTOWANIE:

- Umieść Imperatrycę Otchłani przynajmniej o 3 pola od krawędzi planszy. W tym scenariuszu pełni ona rolę Cieńwrot.
- Wystaw wszystkich Fałszywców, Cienie oraz Mary Niebytu  z Imperatrycą.
- Wybierz dowolną krawędź planszy i wystaw wszystkie swoje modele nie dalej niż o jedno pole od tej krawędzi. Następnie, połóż mały żeton  z każdym ze swoich modeli, z wyjątkiem jednego wybranego. Żetony te reprezentują Więzów (patrz: Zasady Specjalne).

TWOJE SIŁY: wybierz dowolne 4 ze swoich oddziałów. Stwórz talię 25 kart akcji.

TWÓJ CEL: przetrwać do wyczerpania się talii Ciemności lub zwyciężyć na punkty zwycięstwa.

TWÓJ DODATKOWY CEL: uwolnić wszystkie żywe modele z Więzów przed końcem bitwy.

SIŁY IMPERATRYCY: Imperatryca Otchłani (zaczyna nieaktywna, patrz: Zasady Specjalne), oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Mar Niebytu.

TALIA IMPERATRYCY: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców, Mar Niebytu oraz Imperatrycy Otchłani. Potasuj je i uformuj talię z górnych 12 kart, odkładając resztę.

ZASADY SPECJALNE:

- Wszystkie modele z żetonem Więzów są zablokowane (nie mogą się Ruszać, ale mogą wciąż inicjować Walkę, używać akcji, bronić się itd.). By usunąć żeton Więzów, zaatakuj go dowolnym modelem bez tego żetonu. Siły Imperatrycy ujawniają i rozgrywają DWIE karty Ciemności na początku każdej swojej tury.
- Imperatryca zaczyna bitwę nieaktywna i otoczona przez całość Ciemności. Nie może być aktywowana, poruszona, odepchnięta, zraniona, zaatakowana, ani stać się celem jakichkolwiek akcji. Jej wytrzymałość wynosi 0, jednak nie można jej zabić.
- Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz tury III, IV oraz V na torze.

Tura III: Imperatryca spostrzega, że próbujesz uciec. Wylania się z Ciemności, choć sprawia jej to widoczny ból. Od tej pory, Imperatryca może być aktywowana i działa zgodnie ze standardowymi zasadami. Dodaj jej 2 żetony wytrzymałości.

Tura IV: Zamaskowani śludzy Imperatrycy wreszcie spostrzegają, co robisz. Rzucają się, by cię powstrzymać. Jeśli na planszy są jeszcze jakieś modele z żetonem Więzów, jeden z nich zostaje zabity.

Tury V+: od tej pory, na początku każdej tury Ciemności ginie jeden model z żetonem Więzów (jeśli jeszcze jakieś pozostały).

TWOJA NAGRÓDA: przejdź do Scenariusza 4.

TWOJA DODATKOWA NAGRÓDA: jeśli pod koniec bitwy żaden żywy model nie ma żetonu Więzów, zapisz status „Wszyscy Za Jednego” na karcie zapisu i przejdź do Scenariusza 4.

TWOJA KARA: wielu twoich towarzyszy zginęło pod rytualnymi nożami, a Imperatryca przedostała się do waszego świata, ale przynajmniej zdołałeś uciec z częścią oddziału. Zaznacz status „Uczta Imperatrycy” na karcie zapisu i przejdź do Scenariusza 4.

SCENARIUSZ 3

POTWIERDZONE PODEJRZENIA


Gdy Cienie zostały pokonane, wycofałeś się z ruin, nie chcąc ryzykować kolejnego ataku. Na szczęście, zdołałeś zebrać wiele wskazówek oraz interesujących przedmiotów. Prowadzą one do niepokojącego wniosku. Wygląda na to, że sfera Ciemności została tutaj przyzwana na skutek jakiegoś rytuału. Co gorsza, ktoś powtarza ten rytuał w regularnych odstępach czasu. Ostatnie ślady są bardzo niedawne.

Podważasz strażę, podejrzewając o to ponurych i małowównych mieszkańców okolicy. Intuicja nie zawodzi cię. Tuż przed świtem zostajecie zaatakowani przez ludzi w rytualnych maskach. Pokonujecie ich z łatwością, a wtedy do twoich uszu dochodzą śpiewy, rozbrzmiewające w ruinach.

Zbliżacie się ostrożnie, odkrywając jeszcze więcej osób, tańczących wokół sfery Ciemności. Niewątpliwie ty i twój oddział mieliście stać się ofiarami. Widząc, że sprawy nie poszły zgodnie z planem, niektórzy kultysty wbijają sztylęty we własne serca. Gdy ich krew, spływając po kamieniach, dociera do granicy sfery, ta zaczyna się poruszać.

W jej środku materializuje się kolosalny kształt o wielkiej, trójkątnej głowie.

PRZYGOTOWANIE:

- Umieść Imperatrycę Otchłani przynajmniej o 3 pola od krawędzi mapy. Na potrzeby wszelkich zasad traktuj jej model jak Cieńwrota.
- Umieść dwa złoża kryształów o jedno pole od Imperatrycy.
- Ustaw dwa Cienie  z każdym z tych dwóch złożów.
- Wystaw swoje modele nie bliżej niż o 3 pola od Imperatrycy.

TWOJE SIŁY: wybierz dowolne 4 ze swoich oddziałów. Stwórz talię 25 kart akcji.

TWÓJ CEL: przetrwać do wyczerpania się talii Imperatrycy.

TWÓJ DODATKOWY CEL: zabić Imperatrycę Otchłani.

SIŁY IMPERATRYCY: Imperatryca Otchłani (zaczyna nieaktywna, patrz: Zasady Specjalne), oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Mar Niebytu.

TALIA IMPERATRYCY: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców, Mar Niebytu oraz Imperatrycy Otchłani. Potasuj je i uformuj talię z górnych 12 kart, odkładając resztę. Jeśli status „Czujny i Przygotowany” znajduje się na karcie zapisu, odrzuć cztery górne karty z talii Ciemności.

ZASADY SPECJALNE:

- Siły Imperatrycy ujawniają i rozgrywają DWIE karty Ciemności na początku każdej swojej tury.
- Imperatryca zaczyna bitwę nieaktywna i otoczona przez całun Ciemności. Nie może być aktywowana, poruszona, odepchnięta, zraniona, zaatakowana, ani stać się celem jakichkolwiek akcji. Jej wytrzymałość wynosi 0, jednak nie można jej zabić.
- Na początku każdej tury (z wyjątkiem pierwszej), umieść jeden żeton wytrzymałości na karcie oddziału Imperatrycy za każde złożo kryształów obecne na mapie.
- Jeśli wykonasz skuteczny pobór ze złoża, usuń je z mapy.
- Gdy oba złoża znikną, albo gdy Imperatryca odzyska wszystkie żetony wytrzymałości, przyłącza się ona do bitwy. Od tej pory może być atakowana i zabita, a także działa według standardowych zasad.
- W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty.

TWOJA NAGRODA: przejdź do Scenariusza 4.

TWOJA DODATKOWA NAGRODA: jeśli zdołałeś pokonać Imperatrycę, wróci ona słabsza w kolejnym scenariuszu. Zapisz status „Okaleczona Imperatryca” na karcie zapisu i przejdź do Scenariusza 4.

TWOJA KARA: wielu twoich towarzyszy zginęło, a Imperatryca przedostała się do waszego świata, ale przynajmniej zdołałeś uciec z częścią oddziału. Zapisz status „Uczta Imperatrycy” na karcie zapisu i przejdź do Scenariusza 4.

SCENARIUSZ 4


CZARNY PRZYPIĘW

Bitwa przymiera. Martwe ciała rozrzucone są po ruinach, a ściekająca z nich krew karmi sferę mroku. Imperatryca uciekła z pola walki, ochraniana przez wyznawców. Nie chcesz pozwolić jej uciec – twoi wojownicy zginęliby wtedy na darmo.

Na szczęście szeroki trop bestii jest równie łatwy do odnalezienia co jej odór. Co jakiś czas mijasz pojedyncze, zmasakrowane ciała kultystów. Wygląda na to, że Imperatryca co kilkaset kroków zabija jednego z nich, wypijając życiową esencję.

Wreszcie, ślady Imperatrycy doprowadzają cię do małego, odizolowanego miasteczka. Ulice i domy są ciche. Smuga czarnej krwi prowadzi do zaniedbanego ratusza. W środku odkrywasz, że Imperatryca kontynuuje ucztę. Mieszkańcy miasteczka, w tym kobiety i dzieci, podchodzą do niej kolejno, podczas gdy zamaskowani wyznawcy obserwują wszystko z boku. Imperatryca spostrzega cię i wydaje wysoki pisk. Akolici zaczynają natychmiast snuć dziwny czar; światło wewnątrz ratusza przygasa, gdy jego podłoga zaczyna zanurzać się w Ciemności.

PRZYGOTOWANIE:

- Umieść osiem małych żetonów wzdłuż przeciwnego (najdalszego od kart oddziałów) końca planszy – po jednym żetonie na pole. Reprezentują one Duszący Mrok – fałę, która powoli przetoczy się przez pole walki (patrz: Zasady Specjalne).
- Jeśli status „Uczta Imperatrycy” znajduje się na karcie zapisu, przesunij wszystkie żetony Duszącego Mroku o dwa pola w kierunku twojej krawędzi planszy, a potem dodaj Imperatrycy 1 bonusowy żeton wytrzymałości.
- Umieść model Imperatrycy przynajmniej o trzy pola od dowolnych żetonów Duszącej Ciemności i o dwa pola od krawędzi planszy.
- Wystaw wszystkie Rzekikruki  z Imperatrycą.
- Wystaw pięć swoich oddziałów oraz złoża kryształów zgodnie ze standardowymi zasadami.
- Jeśli na karcie zapisu znajduje się status „Okaleczona Imperatryca”, usuń z niej 2 żetony wytrzymałości na początku bitwy.

TWÓJ CEL: pokonać Imperatrycę Otchłani, nim Duszący Mrok dotrze do twojej krawędzi planszy.

SIŁY IMPERATRYCY: Imperatryca Otchłani (zaczyna nieaktywna, patrz: Zasady Specjalne), oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Mar Niebytu, oddział Rzekikruków.

TALIA IMPERATRYCY: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców, Mar Niebytu oraz Rzekikruków. Potasuj je i uformuj talię z górnych 16 kart, odkładając resztę. Jeśli status „Czujny i Przygotowany” znajduje się na karcie zapisu, odrzuć cztery górne karty z talii Ciemności.

ZASADY SPECJALNE:

- Siły Imperatrycy ujawniają i rozgrywają DWIE karty Ciemności na początku każdej swojej tury.
- Pola oznaczone żetonami Duszącego Mroku pełnią w tym scenariuszu rolę Cieńwrot. Nowe jednostki Imperatrycy wystawiane są na sąsiadujących z Duszącym Mrokiem polach, gdy wymaga tego karta Ciemności.
- Na początku każdej tury Ciemności, przesunij wszystkie żetony Duszącego Mroku o jedno pole w kierunku twojej krawędzi mapy.
- Wszystkie twoje modele, których podstawka choć częściowo stoi na polach po drugiej stronie żetonów Duszącego Mroku, są Osłabione. Otrzymują -1 do wszystkich atrybutów.
- Wszystkie modele przeciwnika, których podstawka choć częściowo stoi na polach po drugiej stronie żetonów Duszącego Mroku, są Wzmocnione. Otrzymują +1 do wszystkich atrybutów i zadają każdym skutecznym atakiem o 1 ranę więcej.
- Gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty.

TWOJA NAGRODA: przejdź do Scenariusza 5.

TWOJA KARA: rozegraj od nowa ten scenariusz lub całą kampanię.

SCENARIUSZ 5

PŁONĄCE CIENIE





Pokonałeś Imperatrycę, ale chwilę później jej ciało pochłonęła fala ciemności. Ty i twoi wojownicy musieliście uciekać. Fala ogarnęła też centrum miasteczka, zostawiając po sobie sferę idealnego mroku, podobną do tej w ruinach. Od teraz, świat nosi kolejną bliznę po spotkaniu z Imperatrycą.

Smak zwycięstwa mija jednak prędko, zastąpiony dręczącym poczuciem, że nie doprowadziłeś wszystkiego do końca. Widząc wpływ, jaki Imperatryca miała na śmiertelne istoty, musisz upewnić się, czy na pewno zginęła.


Zebranie nowych oddziałów, które byłyby skłonne pójść aż do jej kryjówki, zajęło trochę czasu. Wreszcie nadszedł jednak dzień, gdy ponownie stanąłeś na krawędzi Ciemności. Gdy przekroczyłeś ją, cała masa ciemnego świata przytoczyła twoje ramiona. Podłoże po przeciwnej stronie jest porowate i grube, a smolista maź sączy się z pęknięć przy każdym mroku.

Na szczęście nie będziesz musiał szukać Imperatrycy daleko – odpoczywa tuż po drugiej stronie, kurując się z ran w kołyszce z poskręcanych ścięgien, otoczona przez tuziny ciemnych kształtów. Unosi dłoń. Choć nie ma oczu, bez problemu poznasz, że patrzy właśnie na dwa duże, Dvergarskie, głębinowe ładunki, które przyniosłeś do krainy Ciemności w nadziei na takie właśnie spotkanie. Musisz tylko ułożyć je dostatecznie blisko niej, co nie będzie łatwe.

PRZYGOTOWANIE:

- Ta bitwa toczy się na alternatywnej planszy Ciemności.
- Umieść Cieńwrota nie więcej niż o 2 pola od twojej krawędzi planszy (najbliższej swoich kart oddziałów).
- Wystaw wszystkie swoje modele w kontakcie  z Cieńwrotami. Jeśli nie wystarczy miejsca, kolejne modele wystawiaj w kontakcie  z już wystawionymi.
- Umieść Imperatrycę Otchłani nie więcej niż o 2 pola od przeciwległej krawędzi planszy.
- Umieść 4 złoża kryształów przynajmniej o 2 pola od Cieńwrót oraz Imperatrycy, jak również o 2 pola od siebie nawzajem.
Umieść wszystkie Cienie w kontakcie  z pierwszym złożem, wszystkie Fałszywce  z drugim, wszystkie Mary Niebytu – z trzecim, a wszystkie Rzezikruki – z czwartym.
- Następnie, połóż dwa modele bomb na podstawach swoich dwóch modeli. Reprezentują one dvergarskie Ładunki Głębinowe (patrz: Zasady Specjalne).





TWOJE SIŁY: wybierz dowolnych 5 swoich oddziałów. Jeśli gracze w trybie kooperacyjnym, rzuć monetą, by określić kto dostanie większą ich liczbę.

TWÓJ CEL: zdetonuj dwa Ładunki  z Imperatrycą i Ewakuuj jak najwięcej swoich modeli.

SIŁY IMPERATRYCY: Imperatryca Otchłani, oddział Cieni, oddział Fałszywców, oddział Mar Niebytu, oddział Rzezikruków.

TALIA IMPERATRYCY: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców, Mar Niebytu oraz Rzezikruków. Potasuj je i uformuj talię z górnych 18 kart, odkładając resztę.

ZASADY SPECJALNE:

- Ciemność ujawnia i rozgrywa TRZY karty na początku każdej swojej tury.
- Ładunek staje się gotowy do odpalenia, gdy tylko niosący go model znajdzie się  z Imperatrycą.
- Ładunki możesz przekazywać pomiędzy swoimi modelami w kontakcie  w ramach darmowej akcji. Kiedy niosący Ładunek model zginie, odłóż Ładunek na planszy. Może być podniesiony przez inny z twoich modeli, który stanie na nim fragmentem podstawki lub znajdzie się .
- Gdy oba Ładunki będą już gotowe do odpalenia, możesz odpalić je w dowolnym momencie, kończąc tym samym scenariusz.
- Za każdym razem, gdy twój model jest  z Cieńwrotami, możesz postanowić, że go Ewakuujesz. Usuń ten model z planszy i połóż go z powrotem na karcie oddziału.
- **W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty.**
- Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz turę VIII na torze.

Tura VIII: Imperatryca zaczyna snuć swoją najpotężniejszą magię. Odwróć jej kartę oddziału w alternatywny tryb. Od tej pory, masz już tylko trzy tury na zakończenie scenariusza.

TWOJA NAGRODA: przejdź do sekcji „Podsumowanie”.

TWOJA KARA: przegrywasz kampanię!

PODSUMOWANIE

Podlicz finalną punktację:

- +1 za każdy model Ewakuowany podczas ostatniej misji.
- +3 jeśli na karcie zapisu znajduje się status „Czynny i Przygotowany”.
- +3 jeśli na karcie zapisu znajduje się status „Wszyscy za Jednego”.
- -2 jeśli na karcie zapisu znajduje się status „Uczta Imperatrycy”.

Jeśli suma punktów wynosi przynajmniej 7, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 2. W przeciwnym wypadku, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 1.

ZAKOŃCZENIE 1

Bomby są gotowe. Jesteś już prawie przy wrotach, przygotowując się do skoku do własnego świata. Rzucasz ostatnie spojrzenie za siebie – i przystajesz. Prawie wszyscy twoi wojownicy zostali wymordowani. Ochotnicy, którzy mieli uzbroić ładunki, leżą martwi na ziemi, otoczeni przez tuziny Cieni.

Możesz zrobić tylko jedną rzecz. Biegniesz z powrotem w mrok i wywalczasz sobie drogę do bomby. Łamiesz małą, runiczną tabliczkę na jej boku. Ogniste symbole zapalają ładunek. Osłepiający błysk. Fala gorąca. Przeszywające wycie Imperatrycy, ucięte przez huk eksplozji.

Potem, świetlisty trójkąt, wiszący w ciemności. Powoli powraca ci czucie – jednak ciało nie jest już twoje. Czując wzbierającą obłądę, spoglądasz w dół, na swoje pośliznięte kości, zawieszona w galarecie mroku.

Myślałeś, że śmierć będzie ucieczką. Honorowym poświęceniem. Niestety, w krainie Ciemności rzeczy nie są tak proste.

Jako Cień, będziesz teraz przemierzał atramentowe bezkresy, czekając cierpliwie na powrót Pani.

ZAKOŃCZENIE 2


Osłepiający błysk. Fala gorąca. Przeszywające wycie Imperatrycy, ucięte przez huk eksplozji. Potem, sfera wypluwa cię, poturbowanego i zakrwawionego. Wokół podnoszą się z ziemi twoi wojownicy.

Mija chwila, nim wszyscy jesteście w stanie ustać – spostrzegacie wtedy, że sfera mroku wreszcie zniknęła z waszego świata. By mieć pewność, że nigdy nie wróci, nakazujesz spalić miasteczko. Przekopujesz także ruiny zamku, niszcząc rytualne obiekty. W trakcie tej pracy, odkrywasz pod stertą gruzu zakurzony tom. Otwierasz go i czujesz, jak po plecach przechodzą ci ciarki. Strona za stroną, spisane przez ludzkiego chłopca jego własną krwią. Dziecinne rysunki bestii w trójkątnych maskach. Pieśni i rytuały w nieznanym języku.

Ciskasz to wszystko w ogień. Następnie, wracasz do domu, ciesząc się, że już po sprawie.

Wiele miesięcy później, w chłodny, mglisty poranek, budzisz się z nocnego letargu czując dziwną lekkość w głowie. Obok ciebie, leży świeżo zapisana strona. Potężna, trójkątna głowa spogląda na ciebie z prymitywnej ilustracji.

Patrzysz na swoje dłonie, poznaczone plamami atramentu, i zaczynasz zastanawiać się nad tym, czy będziesz miał dość odwagi, aby je uciąć...



KAMPANIA SOŁO / KO-OP

DZWONIEC

PROLOG

Początki są zwykle niewinne. Ciche szepty. Dziwne sny. Znaki, na które normalnie nie zwróciliby się uwagi. Ofiarą pada coraz więcej osób, ale wszyscy sądzą, że to ich własne umysły płatają im figle. Bojąc się piętna szaleńców, nie zdradzają nikomu swoich obaw. Namacalne uczucie grozy wypełnia całe społeczeństwo.

Wkrótce wydarzenia przyspieszają. Zaginione zwierzęta. Zaginione dzieci. Ślady rytualnych ofiar. Pierwsze spotkania ze stworami wroga. Na końcu czeka już tylko szaleństwo, zniszczenie i rozlew krwi.

Widziałeś wielokrotnie ten straszliwy cykl. Znasz zasady gry, w którą bawi się Kasta Terroru, i nauczyłeś się, że jedyny sposób, by ich powstrzymać, to interweniować ogniem i żelazem wszędzie tam, gdzie pojawią się pierwsze znaki. I to właśnie zrobisz, gdy dotarły do ciebie plotki o dziwnych wydarzeniach w jednej z granicznych osad. Zebrałeś liczny oddział i przygotowałeś się do bezlitosnej czystki.

Jednak tym razem wydarzyło się coś zupełnie innego...

ZASADY I PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Oprócz standardowych zasad, opisanych wcześniej w tej książce, podczas rozgrywania kampanii Dzwoniec musisz uwzględnić poniższe reguły.

Kampania została stworzona z myślą o grze dla jednego gracza (solo) lub o trybie współpracy dwóch graczy (ko-op). Można rozegrać ją dowolną frakcją.

ZACHOWANIE STANU KAMPANII

Dzwoniec to krótka kampania. Jako taka, nie korzysta z naklejek ani mapy do zapamiętywania wyborów gracza. Zamiast nich spisuj kluczowe decyzje na kartce papieru lub wykorzystaj specjalną kartę zapisu dostępną online.

SCENARIUSZ 1

SKRZECZĄCE KONKLAWY

Przybyłeś na miejsce spóźniony.

Niektórzy mieszkańcy okolicy widzieli już Akolitów Mroku i wydarzyło się już kilka morderstw. To była zarazem dobra i zła wiadomość. Zła, bo nie zostało ci wiele czasu. Dobra, bo wreszcie trafiła się okazja, by dorwać istoty bezpośrednio odpowiedzialne za zepsucie – robaki z Kasty Terroru.

Twój wojowniczy szybko odkryli ich kryjówkę w labiryncie jaskiń pod niedalekimi wzgórzami. Obserwowałeś to miejsce przez jakiś czas, przygotowując się do ataku.

Następnego wieczora, Akolici zaczęli ściągać do jaskiń jak muchy do truchła. Wielu prowadziło porwanych cywilów. Czekając do chwili, gdy wszyscy znajdą się w środku. Potem, dajesz znak.

Stoisz teraz ze swoimi wojownikami na krawędzi oświetlonej świecami groty, na której ścianach bieleją malunki starszej, zapomnianej rasy. Stado Akolitów Mroku siedzi naprzeciw zgarbionej postaci, odzianej w ciemne szmaty i łańcuchy, z których wiszą ciężkie dzwony. Przelewa się przez Ciebie fala strachu. Słyszałeś o tej bestii. To jedno z najgroźniejszych stworzeń, zrodzonych w płataninie Ciemności; śmiertelny wróg istot z jasnego świata – a przynajmniej tak sądziłeś dotychczas.

Akolici i Dzwoniec wydają się bowiem... negocjować? Potwór chyba rozumie klekotanie ich dziobów, a oni z uwagą słuchają jego głębokich skrzeków. Nie masz pojęcia nad czym mogą pracować razem Ciemność oraz Kasta Terroru, ale to z pewnością nie dobre. Wydajesz rozkaz do ataku.

Wkrótce, chaos bitwy ogarnia całą groty. Akolici próbują uciec – spodziewałeś się tego po tchórzliwych psach. Jednak Dzwoniec siedzi spokojnie, nieruchomo. Wokół niego, zaczynają się formować koszmarnie kształty.

PRZYGOTOWANIE:

- Użyj standardowej planszy.
- Umieść Dzwonca przynajmniej o trzy pola od krawędzi mapy. Nie bierze on udziału w tej bitwie, ale pełni rolę Cieńwrót, przy których będziesz wystawiać modele Ciemności.
- Umieść cztery złoża kryształów w polach leżących wzdłuż krawędzi planszy, przynajmniej o cztery pola od siebie.
- Wystaw swoje modele w polach leżących wzdłuż krawędzi planszy.
- Umieść 8 małych żetonów (lub modeli Akolitów Mroku, jeśli takie posiadasz), które będą reprezentować Akolitów, w dowolnych pustych polach planszy, przynajmniej o 1 pole od jej krawędzi. W jednym polu może znajdować się nie więcej niż 1 akolita.

TWÓJ CEL: wygrać na punkty zwycięstwa.

TWÓJ DODATKOWY CEL: schwytać co najmniej 6 Akolitów.

SIŁY PRZECIWNIKA: 1 oddział Cieni, 1 oddział Mar Niebytu, 1 oddział Rzekikruków.

TALIA PRZECIWNIKA: weź wszystkie karty Cieni, Mar Niebytu oraz Rzekikruków. Potasuj je, weź górnych 16 kart, a resztę odłóż na bok.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa 2 karty każdej tury. Użyj karty trudności „Pijawki”.

ZASADY SPECJALNE:

- Dzwonca chroni płaszcz wirującego mroku, który daje mu czasową nietykalskość. Nie można go atakować, ani w żaden sposób wpłynąć na niego. W tym scenariuszu, pełni wyłącznie rolę Cieńwrót.
- Na koniec każdej twojej tury, przesunij wszystkie żetony Akolitów o 1 pole w kierunku krawędzi planszy, najkrótszymi możliwymi trasami.
- Jeśli Akolita zaczyna ruch na krawędzi planszy, udaje mu się uciec. Usunij jego żeton.
- Możesz atakować Akolitów jak każdy inny model. Każdy atak automatycznie chwyta Akolitę. Usunij jego żeton z planszy i odłóż do puli Schwytanych Akolitów.

TWOJA NAGRODA: przejdź do Scenariusza 2.

TWOJA DODATKOWA NAGRODA: jeśli schwytałeś przynajmniej 6 Akolitów, zapisz na karcie zapisu status „Dowody Zdrady”.

TWOJA KARA: rozegraj scenariusz od nowa.

SCENARIUSZ 2

CIENISTY TRAKT

Dzwoniec wreszcie spostrzegł, że bitwa nie idzie po jego myśli. Uniósł się z kolana, górując nad wszystkimi istotami w grocie. Wziął zamach, uderzył w ziemię pięściami. Oślepiłeś – a przynajmniej tak ci się wydawało, gdy otoczyła cię głęboka, intensywne czerw. Podłoże zmieniło się w galarete. Zaczęłeś tonąć. Chwilę potem, spadałeś.

Łądujesz dopiero na ciepłej, porowatej powierzchni Ciemności. Czarne i błękitne wiry kręcą się na nieboskłonach, a pajęczyna ściągająca je z podłożem, na którym stoisz. Potykasz się i opadasz na kolana, pokonany nagłym zawrotami głowy. Zaciskasz oczy, próbując jakoś ograniczyć ten chaos, ale nadal widzisz wszystko, zupełnie jakby ponure krajobrazy materializowały się bezpośrednio w twoim mózgu.


Przyzwyczajenie się do Ciemności i przegrupowanie swoich wojowników zajmuje ci chwilę. Potem, odnajdujesz szlak, zostawiony na giętkim podłożu przez łapy Dzwonca i zaczynasz iść za nim.

Trafiasz jednak na coś, czego nigdy nie spodziewałeś się tu znaleźć. To trakt, brukowany fragmentami kości, szeroki na dwa wozy, który rozciąga upiorny krajobraz na pół. Legion Demonów, dwie setki albo i więcej, maszeruje tym szlakiem w kierunku Cieńwrót, majaczących na horyzoncie.

Po obu stronach oddziału uwijają się Akolici Mroku z kotłami i misami pełnymi gotującej się, czarnej mazi. Zapach rozpoznajesz nawet z tej odległości. Krew istot mroku! Jej miazmaty wydają się maskować zapach Demonów i trzymają na dystans mieszkańców krainy.

Spoglądasz na Cieńwrót w oddali, ale wyglądają na pilnie strzeżone, a drogą zbliża się już kolejny oddział. Jeśli spędzisz zbyt wiele czasu przy tak ruchliwej trasie, ktoś w końcu odkryje i zgniecie twoją małą grupkę. Kieruj się więc uwagę z powrotem na ślady Dzwonca. Idziesz za nimi w pagórkowatą dżicę, ale bez ochronnych oparów czarnej krwi, wkrótce otacza cię stado mieszkańców Ciemności.

PRZYGOTOWANIE:

- Ta bitwa toczy się na alternatywnej planszy Ciemności.
- Umieść dwa złoża kryształów oraz kapliczkę na planszy, przynajmniej o dwa pola od siebie, poza czerwoną zoną.
- Ustaw po jednym modelu Cienia  z każdym ze złoż kryształów.
- Wystaw wszystkie swoje modele. Muszą się zmieścić w czterech centralnych polach planszy (czerwona zona). Jeśli jakieś modele tam nie wejdą, pozostaw je na kartach oddziałów. Nie będą uczestniczyły w bitwie.
- Weź pięć małych żetonów i ustaw je w dowolny sposób wzdłuż zewnętrznej krawędzi planszy, przynajmniej o trzy pola od siebie. Reprezentują one Nadchodzący Mrok i zmieniają się we wrogie modele w miarę postępów bitwy (patrz: Zasady Specjalne).

TWOJE SIŁY I TALIA: wybierz cztery dowolne oddziały i zbuduj talię 20 kart akcji.

TWÓJ CEL: przetrwać do wyczerpania się talii Ciemności.

SIŁY PRZECIWNIKA: 1 oddział Cieni, 1 oddział Mar Niebytu, 1 oddział Fałszywców.

TALIA PRZECIWNIKA: wybierz wszystkie karty Cieni, Fałszywców oraz Mar Niebytu. Potasuj je i uformuj talię z górnych 18 kart, odkładając resztę na bok.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa trzy karty każdej tury. Użyj karty trudności „Esencja”.

ZASADY SPECJALNE: gdy karta poprosi cię o wystawienie nowego modelu Ciemności, wybierz żeton Nadchodzącego Mroku, leżący możliwie najbliższym twojemu modelowi, a potem zastąp go odpowiednim modelem Ciemności. Na potrzeby wszelkich zasad, każdy z żetonów Nadchodzącego Mroku pełni rolę wrogich Cieńwrót. Gdy usuniesz z planszy ostatni żeton Nadchodzącego Mroku, natychmiast ustaw nowy, przynajmniej o trzy pola od poprzedniego.

TWOJA NAGRODA: przejdź do kolejnego scenariusza.

TWOJA KARA: rozegraj scenariusz od nowa.

SCENARIUSZ 3

LEŻE ZAGINIONYCH ŁOWCÓW

Trop prowadzi do starej struktury, wkompanej w czarny pagórek. Wejście do niej wzmocniono żelaznymi belkami, na których widzisz grube nity. W środku, kolumny wspierające strop noszą wydrapane symbole różnych demonicznych kohort. Posterunek? Ukryty garnizon?

Ostrożnie wchodzisz głębiej. Stare, zatopione do połowy komnaty są pełne dziwnych przedmiotów: siła o długich zębach, harpuny, bolasy, sieci z drutu kolczastego, napierśniki pokryte dzwoneczkami, trofea zrobione z resztek niemal wszystkich gatunków Ciemności, o jakich słyszałeś. W jednej z komnat znajduje się wielką stertę szmat i metalu. Zdmuchujesz z niej kurz. To bogato zdobiona, demoniczna zbroja, którą unieść mógłby tylko ktoś o posturze Dzwonia. Widzisz też pozostałości samych demonów; kości i zasuszone truchła, z których część nosi ślady szponów, a część – rany zadane ogromnym ostrzem.

Czy Dzwoniec wymordował ten garnizon? A może znalazł go dopiero po wszystkim i zmienił w swoją kryjówkę?

Zapuszczając się jeszcze głębiej, zaczynasz rozumieć, że posterunek musiał należeć do specjalnej kohorty demonów, która zapewniała stały dostęp czarnej krwi innym legionom, umożliwiając im bezpieczny przemarsz przez Ciemność. Kto wie, ile czasu łowcy spędzili po tej stronie, patrząc na czarne niebo, wędrując przez obce krajobrazy i wabiąc bestie Ciemności dźwiękiem dzwonek, zawieszonych na swoich zbrojach?

Pokój po pokoju, schodzisz dalej, aż w końcu docierasz do komnaty na samym dnie leża. Czaszki i kręgi piętroszą się tu po suficie – pozostałości niezliczonych łowców. Pomiędzy nimi, przyklekła wielka postać. W twoją stronę obraca się masywny dziób. Oczy pełne nienawiści błyszczą w ciemności.

Czujesz się jak pies, który wytopił lwa w jego kryjówce. Osiągnąłeś sukces – ale co dalej?

Jeśli status „Dowody Zdrady” znajduje się na karcie zapisu, przejdź do Scenariusza 4.

PRZYGOTOWANIE:

- Ta bitwa toczy się na alternatywnej planszy Ciemności.
- Umieść Dzwonia w czerwonej zonie planszy.
- Umieść cztery złoża kryształów w dowolnych polach przyległych do czerwonej zony, przynajmniej o 1 pole od siebie. Reprezentują one Sterty Trofeów.
- Umieść jednego Rzekikruka z każdą ze Stert, poza czerwoną zoną.
- Wystaw swoje modele i kapliczkę przynajmniej o dwa pola od innych modeli i żetonów, zgodnie ze standardowymi zasadami.

TWOJE SIŁY I TALIA: takie same jak w Scenariuszu 2.

TWÓJ CEL: wygrać na punkty zwycięstwa.

SIŁY PRZECIWNIKA: Dzwoniec, 1 oddział Rzekikruków.

TALIA PRZECIWNIKA: weź wszystkie karty Dzwonia, Rzekikruków oraz kartę trudności „Rozpętane Piekło”. Potasuj je.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa 2 karty każdej tury. Użyj karty trudności „Rozrost”.

ZASADY SPECJALNE:

- Na planszy nie ma złóż kryształów. W zamian, gracze mogą przeszukiwać zastępujące je Sterty Trofeów modelami aktywowanymi w tej samej turze i (z nimi, próbując zdobyć coś użytecznego. Pazury i szpony w Stertach ożywiają – przeszukujący model otrzymuje 1 ranę, a ty otrzymujesz 1 kryształ.
- Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz tury II, IV, oraz VI na torze.

Tura II: Dzwoniec uderza w swój wielki, żelazny dzwon. Niespodziewanie, Sterty Trofeów unoszą się i zaczynają pełzną w twoją stronę, wyciągając kościane ramiona. Przesuń każdą Stertę o jedno pole w kierunku najbliższego z twoich modeli (chyba, że Sterta jest już z którymś). Następnie, każdy model lub żeton ze Stertą otrzymuje 1 ranę. Sterty Trofeów mogą odpychać.

Tura IV: Dzwoniec ponownie uderza w dzwon. Przesuń każdą Stertę o jedno pole w kierunku najbliższego z twoich modeli (chyba, że Sterta jest już z którymś). Następnie, każdy model lub żeton ze Stertą otrzymuje 1 ranę.

Tura VI+: Dzwoniec jest już zmęczony. Uderza w ostatni, czarny dzwon. Ciemność unosi się, zalewając pomieszczenie. Zagraj kartę trudności „Teraz Albo Nigdy”. Jej efekt obowiązuje w każdej turze!

TWOJA NAGRODA: przeczytaj Zakończenie 1.

TWOJA KARA: rozegraj scenariusz od nowa.

SCENARIUSZ 3B

STARZY ZNAJOMI

Masz już zaszarżować na Dzwonia, gdy za tobą rozbrzmiewa wojenny róg. W korytarzu pojawia się oddział Brutali, prowadzonych przez ciemnoskórego Prymarchę w zdobionej bogato zbroi. Prymarcha spostrzega cię – i prezentuje trójkątne zęby w wymuszonym uśmiechu.

– Powiniemem chyba wyrazić wdzięczność – stwierdza. – Twoi wojownicy, którzy zostali w jasnym świetle, tak bardzo chcieli ci pomóc, że skontaktowali się z nami i zaofiarowali schwytanych Akolitów w zamian za twoje bezpieczeństwo.

Dłoń Prymarchy wskazuje okaleczonego Akolitę, którego przyciągnął tu na łańcuchu.

– Kasta Terroru posunęła się za daleko, negocjując z tym renegatem – kontynuuje Prymarcha. – Dzięki dowodom tej zdrady, potoczy się wiele głów. Prymarcha oblicuje zęby, a potem dodaje: – A jeśli już o tym mówimy, jego głowa też będzie mi potrzebna. Reszta jest twoja.

Ludzie Prymarchy rzucają się do ataku. Dzwoniec syczy ze złości. Z jakiegoś powodu, wydaje się nienawidzić Prymarchy jeszcze bardziej niż ciebie.

PRZYGOTOWANIE:

- Ta bitwa toczy się na alternatywnej planszy Ciemności.
- Umieść Dzwonia w czerwonej zonie planszy.
- Umieść cztery złoża kryształów w dowolnych polach przyległych do czerwonej zony, przynajmniej o 1 pole od siebie. Reprezentują one Sterty Trofeów.
- Umieść jednego Rzekikruka z każdą ze Stert, poza czerwoną zoną.
- Rozłóż 6 małych żetonów na dowolnych pustych polach wzdłuż krawędzi mapy. Reprezentują Demony, które wezmą udział w bitwie (patrz: Zasady Specjalne).
- Wystaw swoje modele i kapliczkę zgodnie ze standardowymi zasadami, poza kontaktem z innymi modelami oraz żetonami.

TWOJE SIŁY I TALIA: takie same jak w Scenariuszu 2.

TWÓJ CEL: wygrać na punkty zwycięstwa.

SIŁY PRZECIWNIKA: Dzwoniec, 1 oddział Rzekikruków.

TALIA PRZECIWNIKA: weź wszystkie karty Dzwonia, Rzekikruków oraz kartę trudności „Rozpętane Piekło”. Potasuj je.

POZIOM TRUDNOŚCI: Ciemność zagrywa 2 karty każdej tury. Użyj karty trudności „Rozrost”.

ZASADY SPECJALNE:

- Na planszy nie ma złóż kryształów. W zamian, gracze mogą przeszukiwać zastępujące je Sterty Trofeów modelami aktywowanymi w tej samej turze i (z nimi, próbując zdobyć coś użytecznego. Pazury i szpony w Stertach ożywiają – przeszukujący model otrzymuje 1 ranę, a ty otrzymujesz 1 kryształ.
- Na początku każdej tury Ciemności, przesunij wszystkie żetony Demonów o dwa pola w kierunku najbliższego modelu Ciemności. Gdy żeton Demona znajdzie się z modelem Ciemności, rzuć czerwoną kostką. Wynik wyższy niż 4 oznacza, że model Ciemności otrzymuje 1 ranę.
- Ciemność traktuje Demony jak każdy inny model. Zaatakowany żeton Demonów natychmiast ginie – usuń go z planszy.
- Zabite żetony Demonów (oraz zabite przez nie modele Ciemności) nie wpływają w żaden sposób na stan punktów zwycięstwa.
- Kiedykolwiek twój model znajdzie się w kontakcie z żetonem demonów, rzuć czerwoną kostką. Wynik 5 lub 6 oznacza, że Demon postanowił zaatakować twój model. Sprawdź trafienie. Efekt: 1 rana.
- Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz tury II, IV, oraz VI na torze.

Tura II: Dzwoniec uderza w swój wielki, żelazny dzwon. Niespodziewanie, Sterty Trofeów unoszą się i zaczynają pełzną w twoją stronę, wyciągając kościane ramiona. Przesuń każdą Stertę o jedno pole w kierunku najbliższego z twoich modeli, włączając w to żetony Demonów (chyba, że Sterta jest już z którymś). Następnie, każdy model lub żeton ze Stertą otrzymuje 1 ranę. Sterty Trofeów mogą odpychać.

Tura IV: Dzwoniec ponownie uderza w dzwon. Przesuń każdą Stertę o jedno pole w kierunku najbliższego z twoich modeli, włączając w to żetony Demonów (chyba, że Sterta jest już z którymś). Następnie, każdy model lub żeton ze Stertą otrzymuje 1 ranę.

Tura VI+: Dzwoniec jest już zmęczony. Uderza w ostatni, błądy dzwon. Ciemność unosi się, zalewając pomieszczenie. Zagraj kartę trudności „Esencja”.

TWOJA NAGRODA: przeczytaj Zakończenie 2.

TWOJA KARA: rozegraj scenariusz od nowa.

ZAKOŃCZENIE 1

Śmiertelnie ranny Dzwoniec zatacza się. Jesteś zaskoczony, gdy spostrzegasz, że z jego ran cieknie zwykła krew, a nie cuchnąca maź, którą ma w sobie większość stworzeń Ciemności.

Stwór kaszle, szarpiąc szmaty i bandaże wokół dziobu. Po raz pierwszy widzisz jego twarz – jednocześnie obcą i znajomą. Dopiero teraz zaczynasz rozumieć. Czy porzucona, wielka zbroja należała kiedyś do niego? Czy był łowcą, który spędził po tej stronie tyle lat, że połączył się z Ciemnością i wymordował dawnych towarzyszy? Zaintrygowany, wydajesz rozkaz, by schwytać Dzwonia żywcem. Opiera się ciężko o ścianę pomieszczenia i szepcze coś, krztusząc się krwią. Ściana rozkwita dziesiątkami czarnych macek, które chwytają Dzwonia i wciągają go w Ciemność.

Zostajesz sam ze swoimi wojownikami – zakrwawieni i pozbawieni nagle celu.

Nie mając lepszego pomysłu, przez kilka następnych dni oczyszczacie posterunek i zmieniacie go w swoją bazę. Z pomocą odnalezionych tu pułapek i narzędzi, gromadzicie własny zapas czarnej krwi, która maskuje waszą obecność przed mieszkańcami Ciemności. Ty zaś od czasu do czasu zapuszczasz się aż do traktu Demonów, gdzie obserwujesz niezliczone legiony, maszerujące w kierunku wrót.

Fakt, że połączeń z jasnym światem jest tak wiele, daje ci nadzieję, że w końcu trafi się okazja, by opuścić Ciemność. Może trafisz do świata innego niż ten, z którego przybyłeś – i na pewno będzie tam toczyć się wojna. Wydaje się to jednak mniejszym złem.

Do tego czasu, pozostaje ci tylko czekać.

ZAKOŃCZENIE 2

Śmiertelnie ranny Dzwoniec zatacza się. Jesteś zaskoczony, gdy spostrzegasz, że z jego ran cieknie zwykła krew, a nie cuchnąca maź, którą ma w sobie większość stworzeń Ciemności.

– Szkada, prawda? – kpi Prymarcha. – Zapomniałeś, że nasze kroniki są nieśmiertelne. Nawet po tysiącu lat pamiętamy imię każdego dezertera i zdrajcy.

Dzwoniec kaszle, szarpiąc szmaty i bandaże wokół swojego dziobu. Po raz pierwszy widzisz jego twarz – jednocześnie obcą i znajomą. Dopiero teraz zaczynasz rozumieć. Czy był łowcą, który spędził po tej stronie tyle lat, że połączył się z Ciemnością i wymordował dawnych towarzyszy? Czy w zamierzonych czasach był Demonym?

Dzwoniec tymczasem opiera się ciężko o ścianę pomieszczenia i szepcze coś, krztusząc się krwią. Ściana rozkwita dziesiątkami czarnych macek, które chwytają Dzwonia i wciągają go w Ciemność. Prymarcha wyje z wściekłości i skacze do przodu, ale jest już za późno. Ostatkiem sił, Dzwoniec krzyczy coś kpiącego. Potem, rozplywa się w Ciemności.

Spodziewasz się, że oddział Prymarchy zaatakuje teraz twoich słabych, nielicznych wojowników, jednak wrogi dowódca jest pod wrażeniem tego, że przetrwał w Ciemności i wytrpiłeś Dzwonia. Oferuje ci układ: stulecie służby jako Łowca Czarnej Krwi dla Siódmej Ferraty, w zamian za przejście z powrotem do wybranego przez ciebie świata.

Niechętnie zgadzasz się, podobnie jak twoi wojownicy, a demony pomagają wam osiedlić się w opuszczonym posterunku. Gdy pokazują ci narzędzia, którymi będziecie pracować, nie potrafisz pozbyć się jednej, nachalnej myśli.

Czy właśnie tak zaczął tamten? Czy kiedy niezliczone łowy odbijają się płętnem na twoim ciele i umyśle, kiedy czarne niebo zaczyna wyglądać jak dom, a wszystkie wspomnienia światła znikną, czy zmienisz się w coś obcego i spaczonego?

Czy staniesz się Dzwoncem?





KAMPANIA SOŁO / KO-OP vs SI

WYMAGANY DODATEK: PATRIARCHA SŁOŃCA!

PAN ŚWIATŁA

PROLOG

Kim jesteś? Jak się tu znalazłeś? Byłeś członkiem jednej z wielu armii, które szturmowały domenę Ciemności w bezcelowych próbach ratowania swoich własnych światów? Byłeś podróżnikiem, który zawędrował zbyt daleko? Szalonym uczonym, który zapuścił się w miejsce, do którego ludzie zapuszczać się nie powinni? Czy po prostu pechowym śmiertelnikiem, który wpadł w kulę nicości i obudził się po drugiej stronie? Zapewne tu zginąłeś, tylko po to by odrodzić się jako jeden z kuriozalnych, mrocznych tworów, próbując desperacko chwycić się smutnych szczątków tego, czym kiedyś byłeś?

Jakkolwiek do tego doszło, jesteś tu uwięziony. Błąkałeś się na ślepo po tych pustkowiach, dławiąc się gęstą mgłą. Przemierzałeś rzeki pełne oleistej mazi. Staczałeś się ze zboczy kopców, usypanych ze starych, pośliskłych kości. Przez długie tygodnie nie widziałeś światła, nie licząc bladej łuny wirów energii, wysoko nad twoją głową.

Lecz to się zmieniło. W oddali przed tobą pojawił się mały świetlisty punkt. Przyciąga cię, zupełnie jak inne nędzne byty, które napływają ze wszystkich stron. Jest was więcej i więcej – włączając w to zagubione dusze wojowników twojej własnej rasy.

Światło cię woła. Nie masz wyboru.

PRZYGOTOWANIE I ZASADY

Oprócz standardowych zasad, opisanych na początku tego podręcznika, następujące zasady również mają zastosowanie podczas kampanii Pan Światła.

SAMOTNE ISKRY I ROZPACZ

W trakcie kampanii Pan Światła, tor z kampanii Ciemności przedstawia ilość Samotnych Iskier, które udało ci się zgromadzić (jest to szerzej opisane w kampanii). Tor zaczyna na 0 – umieść znacznik obok pierwszego pola toru.

Samotne Iskry mogą zostać użyte, by chronić twoje siły przed Rozpaczą. Gdy twoja znużona grupa przegra bitwę i pograży się w beznadziei, niektóre z jej oddziałów mogą odejść. Gdy kara scenariusza wspomina o Rozpaczy, możesz użyć 1 Samotnej Iskry by rozpalic ognisko, które podniesie twoich wojaków na duchu i zniweluje efekty Rozpaczy.

Mimo to bądź ostrożny! Jeśli zużyjesz zbyt dużo Iskier, możesz nie być w stanie ukończyć kampanii!

STARTOWE ODDZIAŁY I TALIE

Twoje siły składają się z 4 dowolnych oddziałów twojej frakcji, karty Sztandaru, oraz kapliczki (choć może się to zmieniać, w zależności od poszczególnych scenariuszy). Stwórz talię składającą się z maks. 20 kart Akcji.

Pomiędzy bitwami nie możesz dodawać żadnych oddziałów. Jeśli z powodu Rozpaczy stracisz któryś oddział, będziesz miał tylko 3 (lub 2, lub 1) oddziały do końca kampanii. Możesz też wtedy odrzucić do 5 kart Akcji ze swojej talii.

W trybie ko-op każdy z graczy wybiera 2 oddziały z dowolnej frakcji i tworzy talię z 15 kart. Tor Samotnych Iskier jest dzielony między graczami. Podczas rozpatrywania Rozpaczy, traktujcie obie części waszych sił jak jedną armię, z jednym wyjątkiem – jeśli któryś gracz kontroluje więcej oddziałów niż sojusznik, to on musi stracić oddział gdy w życie wchodzi efekt Rozpaczy.

SCENARIUSZ 1

ŚWIATŁO W CIEMNOŚCIACH

Przez długi czas poruszasz się w kierunku światła, a mimo to jego blask słabnie. Przeszywa cię fala rozczarowania – czy twoja nadzieja okazała się fałszywa?

Po chwili zdajesz sobie sprawę, że światło nie przygasa. Ono się oddala. Zagrzewasz wszystkich wokół siebie i przyspieszacie. Bruzdowata, mokra ziemia przykleja się do twych stóp jak smoła. Kosztuje to wiele wysiłku, ale ty i twoi towarzysze niedoli zaczynacie skracać dystans. Poblask rozdziela się na dwa punkty – teraz widzisz, że pochodzi ze świece i kadzideł niesionych przez milczącą procesję składającą się z wielu przygarbionych sylwetek. Krzyczysz w ich stronę, ale nie reagują.

Resztkami sił podważacie tempo. Nagle aktywują się przed tobą pobliskie Cieńwrota. Wylewa się z nich fala ciemnych kształtów. Boisz się, że odetną cię od światła i w akcie szalonej desperacji ruszasz do ataku. W międzyczasie procesja zaczyna znikać za owalem pobliskiego wzgórza.

Nie ma czasu do stracenia!

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

- Użyj alternatywnej, Ciemnej planszy.
- Wybierz pole na jednej z krótszych krawędzi mapy. Umieść żeton Ładunku na każdym heksie tego pola (w sumie siedem żetonów). Przedstawiają one Gasnące Światło procesji (patrz: Zasady Specjalne).
- Umieść dwa złoża kryształów i Cieńwrota w Czerwonej Strefie mapy.
- Umieść dwa Cienie z każdym złożem kryształów i dwie Mary Niebytu z Cieńwrotami.
- Wystaw swoje siły nie dalej niż 2 pola od krawędzi mapy, po przeciwnej stronie od Gasnącego Światła.

TWOJE SIŁY I TALIA: Wybierz dowolne 4 oddziały i stwórz talię z 20 kart Akcji.

TWÓJ CEL: Zabij wszystkie modele przeciwnika zanim zniknie Gasnące Światło.

TWÓJ CEL SPECJALNY: Idź za Światłem przynajmniej dwoma swoimi modelami (patrz: Zasady Specjalne).

SIŁY PRZECIWNIKA: 1 oddział Cieni, 1 oddział Mar Niebytu.

TALIA PRZECIWNIKA: Weź wszystkie karty Cieni i Mar Niebytu. Przetasuj je i dociągnij 14 wierzchnich kart.

POZIOM TRUDNOŚCI: Przeciwnik zagrywa 2 karty Ciemności w każdej turze. Użyj karty poziomu trudności „Teraz albo Nigdy”. Jej efekt jest stały!

ZASADY SPECJALNE:

- Na początku każdej twojej tury usuń 1 żeton Ładunku z jednego heksa Gasnącego Światła. Gdy usuniesz ostatni, światło niknie w oddali, a ty – nie mogąc za nim podążyć – przegrywasz bitwę.
- Gdy któryś z twoich modeli wejdzie w z polem zawierającym Gasnące Światło, może Pójść za Światłem. Usuń ten model z planszy i połóż go obok.

TWOJA KARA: Rozpacz (stracić 1 oddział na stałe). Zrestartuj scenariusz.

TWOJA NAGRODA: Dodaj 1 Samotną Iskry. Przejdź do scenariusza 2.

TWOJA NAGRODA SPECJALNA: Sprzymierzeńcy, których wysłałeś za procesją, śledzili ją przez kilka mil, znajdując po drodze dziwaczne, skwierczące świece i kadzidła. Dodaj 2 Samotne Iskry.

SCENARIUSZ 2

ŚWIECĄCA PROCESJA

W odróżnieniu od innych scenariuszy ten składa się z większej ilości następujących po sobie bitew przeciwko SI w miarę jak podążasz za procesją wyznawców Drugiego Słońca, zapuszczając się coraz głębiej w ich domenę. Twoim celem w każdej z bitew jest **zwycięstwo przez Punkty Zwycięstwa** lub **przeżycie aż talia przeciwnika się wyczerpie** (jeśli nie napisano inaczej). Siły wroga oraz zasady specjalne zmieniają się w zależności od lokacji. Przygotowanie Rozgrywki przebiega według normalnych zasad, jeśli nie napisano inaczej.

Zacznij od umieszczenia żetonu swojej frakcji na lokacji (F01-A) na mapie kampanii Pan Światła (znajdziesz ją z lewej strony górnej części mapy kampanii Ciemności). Przeczytaj opis tej lokacji i stocz bitwę zgodnie z opisanymi zasadami. Następnie, jeśli wygrasz, zdobądź nagrodę i kontynuuj grę według jednego z punktów w sekcji „Dalsza Droga”. Jeśli przegrasz, zastosuj karę. Zawyczaj oznacza to utratę Samotnych Iskier i powrót żetonu frakcyjnego do poprzedniej zdobytej lokacji. Odnalezienie drogi optymalnej dla możliwości twojej armii i stylu twojej gry może wymagać kilku prób!

Jeśli nie napisano inaczej, wszystkie lokacje w tym scenariuszu rozgrywane są na alternatywnej, Ciemnej planszy.

(FOI-A) CHŁODNE POWITANIE

Nareszcie! Milczący pochód jest tuż przed wami. Zmierzacie w jego kierunku, chroniąc oczy przed oślepiającym światłem. Zbliżając się, dostrzegasz coraz więcej zakapturzonych, zgarbionych sylwetek – jest ich setka, a może nawet więcej. Wielu ma dwie lub trzy ręce, ale ich zdobione, dziobate maski mają tylko jedno oko, znajdujące się po środku złotego, błyszczącego słońca. Większość dzierży kadzidła i lampy. Niektórzy mają świece przytwierdzone do barków.

Śledzicie ich przez jakiś czas. W końcu procesja dociera w pobliskie jamy Ciemności. Wylewają się z niej Cienie, ale szybko zostają pokonane. Wtedy kilku członków procesji podchodzi do ciał, trzymając w rękach wygasłe lampy. Pochylają się nad nimi. Nagle ciała potworów zaczynają się kurczyć i skręcać. Wypływa z nich jasny, mglisty strumień, który wsiąka do lamp. Iskry zaczynają tańczyć za poszarzałym szkłem.

Sposób, w jaki udało im się uzyskać światło z najczystszej ciemności, sprawił cię w osłupienie. Mimo to, skoro są wrogami Ciemności, mogą przecież stać się waszymi sojusznikami! Decydujesz się do nich zbliżyć i zagaić, zanim ruszą w dalszą drogę. Odwracając się w twoją stronę wszyscy w tym samym momencie, co sprawia że dreszcze przechodzą ci po plecach.

Nikt się nie odzywa, ale czujesz na sobie oceniający wzrok. Wtedy niewielka grupa się odłącza i kieruje w twoją stronę, podczas gdy reszta rusza dalej. Rozkładasz ramiona w geście powitania. Oni wyjmują swoje noże.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI: Wystaw wszystkie modele Kultystów Słońca na dowolnych pustych polach wzdłuż krawędzi mapy.

SIŁY PRZECIWNIKA: 1 oddział Kultystów Słońca, 1 oddział Pustworów (zaczyna poza planszą).

TALIA PRZECIWNIKA: Weź wszystkie karty Kultystów Słońca i Pustworów, następnie je przetasuj.

POZIOM TRUDNOŚCI: Przeciwnik zagrywa 1 kartę na turę.

ZASADY SPECJALNE: Zawsze gdy masz wystawić Pustwora, umieść go na dowolnym pustym polu przy krawędzi mapy.

KARA: -1 Samotna Iskra oraz Rozpacz. Następnie zrestartuj ten scenariusz (F01-A).

NAGRODA: +1 Samotna Iskra, umieść naklejkę „Podbite” na tej lokacji i przejdź do lokacji (F01-B).

(FOI-B) ROPIEJĄCE POGÓRZE

Gdy byłeś zajęty kultystami, reszta ich procesji odeszła w ciszy – tak niewzruszona twoim zwycięstwem, jak zapewne byłaby i porażką. Próbowałeś ich zatrzymać, krzycząc z całych sił. Zignorowali cię i zniknęli za pobliskimi kopcami.

Zdesperowany rozglądasz się po polu bitwy. Martwi kultysty się nie ruszają, ale ich lampy i kadzidła wciąż płoną. Podnosisz jedną z nich, wpatrujesz się w tłący się żar – i coś nagle wpada ci do głowy. Wygląda na to, że te stworzenia



nie interesują się niczym innym niż te dziwaczne ogniki. Może pomogą ci, gdy przyniesiesz im wystarczająco jasny płomień?

Pomysł bez wątplenia jest szalony. Ale co może być lepszego w tej kra-
inie szaleństwa?

Powoli zbliżasz się do pagórków, za którymi zniknęła procesja. Roi się tam
od istot Mroku obudzonych ze snu przez światło.

PRZYGOTOWANIE RÓZGRYWKI: Każde złożo kryształów jest również
traktowane jak Cieńwrota. Modele Ciemności zawsze wybierają Cieńwrota jak
najbliższe twoich modeli, gdy pojawiają się na planszy.

SIŁY PRZECIWNIKA: 1 oddział Cieni, 1 oddział Fałszywców, 1 oddział Mar
Niebytu (wszystkie zaczynają poza planszą).

TALIA PRZECIWNIKA: Weź wszystkie karty Cieni, Fałszywców i Mar Nie-
bytu, przetasuj je i dociągnij wierzchnie 16.

POZIOM TRUDNOŚCI: Przeciwnik zagrywa 2 karty Ciemności na turę. Użyj
karty poziomu trudności „Tryb Mroku”.

KARA: -1 Samotna Iskra oraz Rozpacz. Następnie zrestartuj ten scenariusz.

NAGRÓDA: +1 Samotna Iskra, umieść naklejkę „Podbite” na tej lokacji i udaj
się w Dalszą Drogę.

DALSZA DROGA: Nie widzisz nigdzie światła, ale w pobliżu jest rzeka płyn-
nego cienia, a na brzegu leży kilka barek (F01-C). Ciemność nie używa łodzi,
zapewne więc należą do kultystów. Idąc na drugą stronę pagórka, spostrze-
gasz w oddali jakieś zabudowania (F01-D). Być może tam się właśnie udali?

(FOI-C) PORZUCONE BARKI

Długie ceremonialne statki spoczywają w ciszy na brzegu – ich światła są zga-
szone. W polu widzenia nie widać ich właścicieli, ale rozrzucony tu i ówdzie
popiół sugeruje, że ktoś niedawno tu był. Ostrożnie badasz teren, po czym
nakazujesz wszystkim wsiąść na pokład.

Masz nadzieję, że podróżując w ten sposób uchronisz się od Ciemności.
Nic bardziej mylnego. Niedługo po wypłynięciu powykęcane kształty wyod-
rębiają się z płynnego cienia i atakują twoją łódź.

PRZYGOTOWANIE RÓZGRYWKI:

- Najpierw wystaw swoje modele. Wszystkie muszą mieścić się w czte-
rech polach centralnej Czerwonej Strefy, która przedstawia pokład barki.
Wszystkie inne pola przedstawiają Płynny Cień.
- Umieść Cieńwrota w Płynnym Cieniu, nie dalej niż 3 pola od pokładu. Nie
umieszczaj kapliczek ani złóż kryształów.
- Na początku bitwy otrzymujesz dodatkowe 2 kryształy. Żaden z twoich
modeli nie może opuścić pokładu.

SIŁY PRZECIWNIKA: 1 oddział Cieni, 1 oddział Mar Niebytu (wszystkie za-
czynają poza mapą).

TALIA PRZECIWNIKA: Weź wszystkie karty Cieni i Mar Niebytu, przetasuj
je i dociągnij wierzchnie 12.

POZIOM TRUDNOŚCI: Przeciwnik zagrywa 2 karty Ciemności na turę, użyj
karty poziomu trudności „Esencja”.

ZASADY SPECJALNE: Jeśli twój model wejdzie lub zostanie wepchnięty
w Płynny Cień, otrzymuje 1 ranę na początku każdej twojej Aktywnej tury,
dopóki nie wróci na pokład.

KARA: -1 Samotna Iskra oraz Rozpacz. Następnie wróć do ostatniej podbi-
tej lokacji.

NAGRÓDA: +1 Samotna Iskra, umieść naklejkę „Podbite” na tej lokacji i udaj
się w Dalszą Drogę.

DALSZA DROGA: Możesz kontynuować w dół rzeki (F01-F) lub opuścić bar-
kę i sprawdzić drugi brzeg, na którym widać odległe światła (F01-E). Możesz
również zawrócić do pogórza (F01-B).

(FOI-D) PODZIEMNE SANKTUARIUM

Ku twemu rozczarowaniu zabudowania okazały się stare i opuszczone. Zbu-
dowane z wielkich kamieni tunele wiodą głęboko pod ziemię, prosto w ciem-
ność. Nie widzisz śladów procesji, ale i tak decydujesz się sprawdzić, co jest
w środku.

Schodzicie do grubościennego labiryntu pełnego odnóg i zakrętów. Prze-
chodzicie przez kilka rzędów stalowych drzwi – wszystkie są uchylone. Za nimi
znajdują się pokoje i hole splugawione przez Ciemność. Szczątki przedmio-
tów codziennego użytku i grudki ziemi świadczą o tym, że ktoś tu mieszkał
przez dłuższy czas. Czy była to twierdza? Schron? Ciemność nie buduje takich
miejsz, więc kto to zrobił? Jediną wskazówką, którą odnajdujesz, okazuje
się mały ozdobny dysk porzucony w pyle. Jest na nim kilka dziwnych, trój-
kich kreatur.

Ostatecznie stwierdzasz, że czas wracać na górę. Nie będzie to jednak ła-
twe. Stworzenia Ciemności odcięły drogę na powierzchnię. W zupełnej ciem-
ności wydają się również nad wyraz agresywne.

PRZYGOTOWANIE RÓZGRYWKI: Przed wystawieniem modeli, złóż
kryształów czy kapliczek umieść Cieńwrota w Czerwonej Strefie mapy.

SIŁY PRZECIWNIKA: 1 oddział Cieni, 1 oddział Rzezikruków, 1 oddział Mar
Niebytu (wszystkie zaczynają poza planszą).

TALIA PRZECIWNIKA: Weź wszystkie karty Cieni, Rzezikruków i Mar Nie-
bytu, przetasuj je i dociągnij wierzchnie 15.

POZIOM TRUDNOŚCI: przeciwnik zagrywa 3 karty Ciemności na turę.

KARA: -1 Samotna Iskra oraz Rozpacz. Następnie wróć do ostatniej podbi-
tej lokacji.

NAGRÓDA: +1 Samotna Iskra, umieść naklejkę „Podbite” na tej lokacji i udaj
się w Dalszą Drogę.

DALSZA DROGA: W oddali widzisz rozległe trzęsawisko, gdzieś tam stare
iglice oraz mury wznoszą się ponad maziową powierzchnię (F01-F). Na sa-
mym końcu półwyspu znajduje się wysoka brama (F01-G). Możesz również
zawrócić (F01-B).

(FOI-E) NAPIĘTE WŁÓKNO

Przemierzacie wiele mil, zanim udaje się wam dotrzeć do światła. Było o wiele
dalej, niż z początku ci się wydawało. Niestety nie jest to procesja. Światło
wydaje się dochodzić z miejsca, w którym jedno z potężnych ścięgien, pa-
dających z ciemnego nieba, przytwierdzone jest do ziemi, po której cho-
dzicie. Przyglądasz się temu ścięgnu. Następnie kładziesz przy nim swoje
lampy i kadzielnice. Światło opuszcza obrzęknięte tkanki i powoli zbiera się
w przedmiotach.

Iskry robią się coraz jaśniejsze, podczas gdy ścięgno chudnie. Nagle zry-
wa się z głośnym trzaskiem. Ziemia pod tobą się zapada i zawisa bezwładnie,
choć ty dalej jesteś do niej przyczepiony jak mucha do ściany. Strugi czarnej
mazi spływają w dół po ścianie i giną w otchłani. Wraz z nimi pojawiają się
stworzy Ciemności.

PRZYGOTOWANIE RÓZGRYWKI: Wszystkie modele przeciwnika zaczy-
niają bitwę na planszy. Wystaw je nie dalej niż 2 pola od swoich modeli.

SIŁY PRZECIWNIKA: 1 oddział Fałszywców, 1 oddział Mar Niebytu, 1 od-
dział Rzezikruków.

TALIA PRZECIWNIKA: Weź wszystkie karty Fałszywców, Mar Niebytu
i Rzezikruków, przetasuj je i dociągnij wierzchnie 16.

POZIOM TRUDNOŚCI: Przeciwnik zagrywa 2 karty Ciemności na turę.

ZASADY SPECJALNE: Nagła zmiana perspektywy wywołała zawroty głowy
u części twych wojaków, podczas gdy inni kurczowo przylegają do powierzch-
ni w obawie przed upadkiem. Przez pierwsze trzy tury bitwy musisz zapłacić
1 kryształ, 1 Punkt Zwycięstwa lub 1 znacznik wytrzymałości, żeby aktyw-
wać oddział.

KARA: +1 Samotna Iskra. Wycofaj się do ostatniej podbitej lokacji.

NAGRÓDA: +3 Samotne Iskry, umieść naklejkę „Podbite” na tej lokacji i udaj
się w Dalszą Drogę.

DALSZA DROGA: W oddali widzisz majestatyczną katedrę promieniującą cie-
płym światłem (F02). Jeśli nie czujesz się gotowy, by tam podążyć, możesz
wrócić do łodzi (F01-C).

(FOI-F) ZALANE RUINY

Docierasz do szerokiego estuarium, gdzie rzeka płynnego cienia rozlewa się
w grzęzawisko. Otaczają cię połamane iglice, na wpół zatopione kopuły i po-
kruszone mury. Kiedyś było tu miasto. Ale kto buduje miasta na nierównej,
galaretowatej powierzchni Ciemności?

Ostrożnie badasz ruiny, odkrywając liczne posągi i zdobienia przedstawia-
jące dziwne, wielorękie humanoidy, które najwyraźniej czcili słońce. Powoli
dociera do ciebie, że to miasto nie zostało tu zbudowane. Musiało być częścią
jakiegoś odległego świata, który utonął w Ciemności lub został przez nią pod-
bity. Skupiony na szukaniu poszlak przypadkowo nachodzisz na Cieńwrota,
które natychmiast się aktywują.

SIŁY PRZECIWNIKA: 1 oddział Cieni, 1 oddział Fałszywców, 1 oddział Mar
Niebytu, 1 oddział Rzezikruków.

TALIA PRZECIWNIKA: Weź wszystkie karty Cieni, Fałszywców, Mar Nieby-
tu i Rzezikruków, przetasuj je i dociągnij wierzchnie 18.

POZIOM TRUDNOŚCI: Przeciwnik zagrywa 2 karty Ciemności na turę. Użyj
karty poziomu trudności „Esencja”.

ZASADY SPECJALNE: Miasto wciąż jest pełne skarbów – za każdym razem, gdy Pobierasz kryształ z kontrolowanego złoża kryształów, otrzymujesz 1 kryształ więcej.

KARA: -1 Samotna Iskra oraz Rozpacz. Następnie wróć do ostatniej podbitej lokacji.

NAGRŌDA: +1 Samotna Iskra, umieść naklejkę „Podbite” na tej lokacji i udaj się w Dalszą Droge.

DALSZA DROGA: W oddali widzisz majestatyczną katedrę promieniującą ciepłym światłem (F02). Jeśli nie czujesz się gotowy, by tam podążyć, możesz wrócić do łodzi (F01-C) bądź udać się w stronę zabudowań widniejących na pobliskich opustoszałych równinach (F01-D).

(FOI-G) BRAMA CZARNEGO SŁOŃCA

Samotna, okuta stalą brama stoi na krawędzi klifu, a połączane oblicze obserwuje cię z jej szczytu.

Podchodzisz do niej i odkrywasz, że za nią znajdują się schody prowadzące w dół klifu. Nie widać ich końca, ale prowadzą w stronę potężnej katedry, która strzela w niebo na krańcu półwyspu. W pobliżu znajdują się również kultysty. Podnosisz swoje lampy i próbujesz się z nimi komunikować, ale część z nich cię atakuje, podczas gdy reszta to obserwuje, gotowa by włączyć się do akcji.

PRZYGOTOWANIE RŌZGRYWKI: Umieść cztery żetony Ładunku na karcie oddziału Kultystów Słońca. Każdy z nich przedstawia model czekający w rezerwie. Rozstaw wszystkie modele Kultystów Słońca nie dalej niż 2 pola od twoich modeli.

SIŁY PRZECIWNIKA: oddział Kultystów Słońca (z dodatkowymi posiłkami).

TALIA PRZECIWNIKA: Weź wszystkie karty Kultystów Słońca. Przetasuj je. Jeśli talia się wyczerpie, stwórz nową z przetasowanych kart odrzuconych.

PŌZIOM TRUDNOŚCI: Przeciwnik zagrywa 1 kartę na turę.

ZASADY SPECJALNE: Za każdym razem gdy model Kultysty Słońca zginie, usuń jeden żeton Ładunku z jego karty oddziału i umieść ten model z powrotem na dowolnym pustym polu wzdłuż krawędzi mapy.

KARA: -1 Samotna Iskra oraz Rozpacz. Następnie wróć do ostatniej podbitej lokacji.

NAGRŌDA: +1 Samotna Iskra, umieść naklejkę „Podbite” na tej lokacji i udaj się w Dalszą Droge.

DALSZA DROGA: Możesz zejść w dół schodami (F01-H) lub wrócić na pustą równinę (F01-D).

(FOI-H) ODWRŌCONE SCHODY

Schody robią się coraz bardziej strome i szybko stają się niemal pionowe. Jesteś zdumiony, bo twoje kroki wciąż są pewne i mimo ciągłego pochylenia się głębiej i głębiej, nie masz problemu z zachowaniem równowagi. W końcu, schody skręcają pod dziwnym kątem – i nagle zaczynasz iść głową w dół jak mucha na suficie. Widzisz stąd spód ziemi Ciemności, po której tak długo się błąkałeś.

Jest tu cały kontynent wywrócony do góry nogami! I kolejna, choć jeszcze ciemniejsza, katedra! Czujesz nagły zawrót głowy i siadasz na schodach, próbując znaleźć w tym wszystkim jakiś sens. Twój odpoczynek szybko zostaje przerwany za sprawą szczebiotania dochodzącego z dna klifu (lub spod, zależnie od perspektywy). Stado wielkich pajaków zbliża się do twojej znużonej grupy. Wielu twoich wojowników jest zbyt zmęczonych lub zdezorientowanych, by walczyć.

PRZYGOTOWANIE RŌZGRYWKI: Wystaw wszystkie Pustwory na polach wzdłuż krawędzi mapy, nie więcej niż 1 na pole.

TWOJE SIŁY I TALIA: Nie wystawiaj modeli jednego wybranego oddziału. Na czas tej bitwy pozostają na swojej karcie oddziału i nie mogą w żaden sposób uczestniczyć w walce. Usuń do pięciu kart Akcji ze swojej talii na czas tego scenariusza.

SIŁY PRZECIWNIKA: Oddział Pustworów.

TALIA PRZECIWNIKA: Weź wszystkie karty Pustworów i przetasuj je. Jeśli talia się wyczerpie, stwórz nową z przetasowanych kart odrzuconych.

PŌZIOM TRUDNOŚCI: Przeciwnik zagrywa 2 karty na turę.

KARA: -1 Samotna Iskra oraz Rozpacz. Następnie wróć do ostatniej podbitej lokacji.

NAGRŌDA: +1 Samotna Iskra, umieść naklejkę „Podbite” na tej lokacji i udaj się w Dalszą Droge

DALSZA DROGA: Odwrócone schody prowadzą do rozpadającego się spodu katedry, przy pomocy którego moglibyście ominąć silnie strzeżone frontalne wejście (przejdź do scenariusza 3). Możesz również zawrócić w kierunku bramy (F01-G).

(F02) WRŌTA KATEDRY

Katedra monumentalnie wznosi się nad tobą, wygląda, jakby podtrzymywała swoimi murami cały nieboskłon. Z tej odległości jesteś w stanie dostrzec, że została zbudowana z części innych, starszych konstrukcji. Słupy i belki zrobione zostały z potężnych kości zamiast z drewna. Przez szklane okna wydobywa się oślepiające światło, które również strzela w niebo przez otwarty dach.

Kilka procesji, podobnych do tej którą spotkałeś, przechodzi przez silnie strzeżoną bramę. Być może to jest twoja szansa? Powoli zbliżasz się do wejścia, trzymając swoje światła w górze.

Sprawdź ilość Samotnych Iskier na twoim torze.

Mniej niż 3 Samotne Iskry – Strażnicy zagrażają ci drogę. Nie chcąc ryzykować nierównej konfrontacji, musisz się wycofać. Wróć do ostatniej podbitej lokacji.

Więcej niż 3 Samotne Iskry – Strażnicy odsuwają się i zapraszają cię gestem. Droga do świątyni światła stoi przed tobą otworem! Umieść naklejkę F02 na tej lokacji i przejdź do scenariusza 3.

SCENARIUSZ 3

NARODZINY SŁOŃCA

Oślepiiony przez światła katedry i monstrialne słońce unoszące się pod jej kolumnami ledwie zauważasz, że strażnicy prowadzą cię w stronę pierwszego rzędu zgromadzenia. Przy ołtarzu góruje potężna sylwetka – wysoka, chuda istota poruszająca się z gracją i rozmysłem, podczas gdy inni obserwują ją z czcią.



Strażnicy zabierają cię do frontowego rzędu i zmuszają do klęknienia na obszytych złotem poduszkach. Nie opierasz się. Po raz pierwszy od dawna czujesz ciepło. Zapominasz o swych podejrzeniach. Odrzucaś na bok wszelkie obiekcje. Wygrzewasz się w chwale słońca.

Patriarcha Słońca powoli schodzi w twoją stronę, zostawiając za sobą smugi dymu z kadzideł i tańczące ogniki. Bierze twoje lampy i kadzielnice. Ich iskry wznoszą się ku górze i dołączają do kuli światła. Następnie jedna z jego czterech dłoni łąduje na głowie wojaka po twojej prawej. Ten zaczyna się krztusić. Z jego twarzy odpływa kolor. Malutkie, migoczące obrazy zaczynają pojawiać się nad jego głową – coraz szybciej i szybciej, aż stają się jasną smugą i znikają. Wkrótce, wojownik upada niczym bezwładna, pobladła skorupa. Słońce unoszące się nad ołtarzem rozjaśnia się, nakarmione jego ofiarą.

Teraz rozumiesz. To nie jest prawdziwe słońce – to tylko miraż powstały ze wspomnień o prawdziwym świetle, wspomnień, które przynieśli tu w sobie wszyscy niefortunni przybysze. A ty nie zamierzasz oddać swojego światła bez walki!

Nie bez trudu wstajesz z kolan i dobywasz broni. Patriarcha spogląda na ciebie ze zdziwieniem. Głośny jęk odbija się echem od ścian katedry. Kultysty również dobywają broni i zaczynają iść w twoim kierunku, podczas gdy Patriarcha prostuje się i szeroko rozkłada nad tobą ramiona.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

- Użyj zwykłej planszy.
- Przed wystawieniem modeli i złóż kryształów umieść duży żeton na dowolnym polu na planszy. Ten żeton przedstawia Drugie Słońce, które będzie zagrażało twoim modelom (zobacz Zasady Specjalne).
- Umieść cztery złoża kryształów, przynajmniej 5 pól od Drugiego Słońca.
- Umieść cztery małe żetony na czterech pustych polach gdziekolwiek na planszy i przynajmniej 2 pola od siebie nawzajem. Te żetony przedstawiają Filary katedry, które zajmują całe pola. Żaden model ani żeton nie może Poruszyć się (lub zostać Poruszony/Odepchnięty) na pole z Filarem. Blokują również linię strzału.
- Wystaw Patriarchę Słońca  z Drugim Słońcem.
- Wystaw wszystkich Kultystów Słońca  ze złożami kryształów.
- Wreszcie wystaw wszystkie swoje modele według normalnych zasad.

TWOJE SIŁY I TALIA: Takie same jak na końcu scenariusza 2.

TWÓJ CEL: Zabij Patriarchę Słońca i wygraj przez Punkty Zwycięstwa przed końcem bitwy.

SIŁY PRZECIWNIKA: Patriarcha Słońca, oddział Kultystów Słońca (nieukończony posiłki), oddział Pustworów (przyzywane przez Patriarchę Słońca).

TALIA PRZECIWNIKA: Weź wszystkie karty Patriarchy Słońca, Kultystów Słońca i Pustworów. Przetasuj je.

POZIOM TRUDNOŚCI: Przeciwnik zagrywa 2 karty na turę.

ZASADY SPECJALNE:

- Przed rozpoczęciem bitwy wymień wszystkie swoje Samotne Iskry na kryształy.
- Na koniec każdej twojej tury umieść żeton Ładunku na Drugim Słońcu. Jeśli są tam dwa lub więcej żetonów, usuń je – Drugie Słońce rozbłyska, popieląc twoje oddziały płomienistymi promieniami. Rzuć na trafienie przeciwko każdemu modelowi w linii strzału Słońca. Efekt: 1 rana. Jeśli w zasięgu nie ma żadnego celu, zamiast tego Słońce wzmacnia Patriarchę Słońca – przywróć mu 1 znacznik wytrzymałości.
- Za każdym razem gdy zadasz ranę Patriarsze Słońca, usuń 1 żeton Ładunku z Drugiego Słońca. Jeśli Patriarcha zginie, umieść jego model z boku. Nie wraca on na planszę, nawet jeśli jego karta mu to nakazuje.
- Kultystów są całe zastępy. Gdy tylko któryś zginie, umieść ten model z powrotem na dowolnym pustym polu wzdłuż krawędzi mapy.

● Używaj toru czasu, by mierzyć zakończone tury. Zaznacz na torze tury V i X.
Tura V: Patriarcha Słońca jest zniecierpliwiony twoim oporem. Jeśli wciąż jest na planszy, czerpie energię ze Słońca i ciska nią w twoim kierunku. Wybierz pole w zasięgu jego linii strzału, które zawiera największą liczbę twoich modeli (bądź model z największą ilością znaczników wytrzymałości). Rzuć na trafienie przeciwko wszystkim modelom na tym polu i wszystkich przyległych polach. Efekt: 2 rany.

Jeśli w zasięgu nie ma żadnego celu, energia wymyka się spod kontroli i Patriarcha Słońca otrzymuje 1 ranę.

Tura X: Bitwa dobiega końca. Jeśli nie wykonałeś swojego celu, zalewa cię masa Kultystów i przegrywasz bitwę.

NAGRODA: Przeczytaj Zakończenie 1.

KARA: Przegrałeś kampanię! Przeczytaj Zakończenie 2.

ZAKOŃCZENIE 1

Ty i część twych ludzi ledwie uchodzicie z katedry ścigani rykami jej ranego mistrza. Biegniecie, póki światło Drugiego Słońca nie wyblaknie daleko za wami. Uciekacie z dala od blasku, z powrotem do znajomej Ciemności, jak zrobiłby to każdy mieszkaniec tej plugawej krainy.

Choć uszedłeś z życiem, niemalże czujesz się winny odrzucenia daru Patriarchy. Może pewnego dnia on i jego świta rozpalą swoje słońce i posłać je wysoko ku nieboskłonomi?

Choć straciłeś większość swych wojowników i choć odniesione rany palą jak rozgrzana stal, zdołałeś zachować kilka tych dziwnych lamp. Będąc w posiadaniu skradzionego ognia, masz jeszcze cień nadziei. Jeśli Patriarcha Słońca i jego poplecznicy zdołali podtrzymać w tym świecie jakąś formę egzystencji, może tobie również się to uda?

Z drugiej strony, widząc jak lata spędzone w tym miejscu ich przemieniły, wdrygasz się na samą myśl, co Ciemność uczyni z tobą...

ZAKOŃCZENIE 2

Wyznawcy słońca bez trudu cię obezwładnili i rzucili na ziemię przed Patriarchą. Dosięga on twojej głowy i otacza ją swoimi długimi, ciepłymi palcami. Obrzyty zaczyna rozbłyskać przed twymi oczyma – wspomnienia domu, słońca, gwiazd, ogniki i rozświetlonych miast. Każde z tych wspomnień natychmiast znika, jak gdyby wciągnięte przez jakąś mroczną kipieli. Próbujesz się opierać, ale siły szybko cię opuszczają, w miarę jak życie wysłizguje się z twojego ciała.

W końcu jedyne co widzisz to bezkresna ciemność. Nie pamiętasz już, jak wygląda światło i nie jesteś pewien, czy coś takiego w ogóle istniało. Podnoszą cię jakieś ręce i zostajesz wyrzucony z katedry jak bezużyteczny rupień.

Ale namiastka ciebie wciąż żyje, tłąc się na wieczność pod mrocznym niebem, czekając na narodziny Drugiego Słońca.

KAMPANIA GvsG

POŻERACZ ŚWIATÓW

Autor: Andrzej Betkiewicz

Development & Testy: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz

Ilustracje: Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański

Tłumaczenie na polski: Łukasz Krawiec



Mapa kampanii Pożeracza Światów



Karta Pożeracza Światów

POPRIEDNIO W ŚWIECIE EDGE...

Al-Iskandria jest oblężona. Górogryz jest gdzieś pod ziemią, wciąż stanowiąc potencjalne zagrożenie. Na szczęście dla straży granicznej jej ostatni członekowie zdołali przybyć do wschodnich pustkowi i pokonać Żelazną Kompanię. Po zwycięstwie wzniesli Fort Nadzieję.

Matecznik oraz Wieczne Drzewo zostały zniszczone przez hordy Bezlicych, ale Wyrocznia, z pomocą swych wiernych Odrodzonych, pokonała ich

i przepędziła. Obie strony doznały ciężkich strat. Część Odrodzonych zbuntowała się przeciw Wyroczni, nazywając się Ewolucjonistami. Chcieli połączyć się z Bezliczymi, by wznieść się na nowy poziom ewolucji.

Konflikt pomiędzy Rha-Zakami i Dvergarami nie przyniósł im korzyści. Varfater Vagr wraz z Boskiem Silnikiem przepadli gdzieś na pustkowiach i słuch o nich zaginął.

Jakiś czas później nieznanymi bohaterowie przeniknęli do świata Ciemności i zażegnali zagrożenie z jej strony. Przynajmniej na razie...

PROLOG

Podniosła Ish siedziała na swym tronie i słuchała sprzeczących się Pierwszych. Jej wymuszona cierpliwość się kończyła. Nie było o co się kłócić! Trzeba było podjąć tylko jedną prostą decyzję: albo wycofać się z tego świata póki był na to czas, albo sprowadzić Pożeracza Światów, zniszczyć planetę i zebrać pozostałe po niej zasoby. Wojna się dłużyła, a ten świat i tak był stracony. Niedługo nadejdzie Ciemność, Demony muszą działać, zanim to się stanie.

„Dość! Przesztańcie trąkotać i zaczynajcie myśleć!” – rozkazała Ish donośnym głosem. Po chwili zapadła cisza. Potężna Pierwsza kontynuowała: „Oblężenie ludzkiego miasta jest nieistotne. Potrzebujemy szybkiej eksterminacji i dostępu do zasobów tej planety. Zapomnieliście już, co dzieje się z każdym światem, który zbyt długo nam się opiera? Macie dalej mózgi pod tymi rozgrzanymi czuchami?”

Jej głos odbił się echem po wielkiej hali i utonął w nerwowych, złowieszczych szeptach. W końcu jeden z Pierwszych odważył się przemówić: „Powiniśmy sprowadzić Pożeracza Światów. Albo się wycofać”.

„Demony się nie wycofują!” – krzyknął inny. „A potrzebujemy zasobów do naszej kolejnej kampanii”.

Dyskusja była krótka, a decyzja zapadła szybko. Zmęczona i zirytowana Ish w końcu się uśmiechnęła.

DEMONY:

„Moja wspaniała Pani!

Pomniejsi, plugawi Pierwsi odpowiedzialni za transport Pożeracza Światów zostali straceni. Powoli i z nadzwyczajnym okrucieństwem. Z powodu ich niekompetencji broń jest prawdopodobnie ciężko uszkodzona. Nie znamy jej lokalizacji, wiemy tylko że spadła gdzieś na wschodnich pustkowiach. Zapewniam Cię, że nie jestem odpowiedzialny za ten wypadek. Przejąłem projekt Pożeracza Światów już po egzekucji winnych Pierwszych. Moja uwaga jest w pełni skoncentrowana na odzyskaniu go. Szpiedzy kasty Terroru donoszą o militarnej aktywności w strefie katastrofy. Istnieje niewielka szansa, że nie ma to związku z Pożeraczem Światów, ale dla bezpieczeństwa naszej sprawy, szykowałbym się na najgorsze. Proszę o pozwolenie na odwołanie części naszych sił oblegających Al-Iskandrię i wysłanie ich na wschód.

Proszę, o piękna Pani, rozważ moją prośbę”.

Draal Frighteye, Główny szpieg Ciemności.

„Ukrywaliśmy się na pustkowiach niczym bezwartościowe szczury! Co prawda byliśmy wolni, owszem, ale znów utraciliśmy swój honor. Naszą dumę! I chwałę! Kto będzie pamiętał Żelazną Kompanię, jeśli pozwolimy tym żalosnym ludziom nas pokonać? Moje pragnienie, by dopisać kolejną stronę do księgi kompanii, zaczęło przemieniać się w nieodpartą żądzę. Musimy odzyskać nasze imię! Wypatroszymy tych małych ludzi i opiszemy naszą chwałę przy pomocy ich krwi! Jeź jednak był cierpliwy. Kazał nam się wstrzymać. Zgromadziliśmy nasze siły z pomocą kasty Terroru i przygotowaliśmy szturm na jedną z ludzkich osad, które wyrastały jak chochliki w wylęgarniach.

Gdy byliśmy niemal gotowi, płonące skały spadły z nieba. Na szczęście nie trafiły w nasz obóz, ale wstrząsy i fale uderzeniowe dały nam się we znaki. Dzięki Ish nasze straty były niewielkie. I wtedy Gvor Przewodnik przyniósł nam wspaniałe wieści z miejsca katastrofy. Jedna z osad była niemal zniszczona. Jeź niezwłocznie nakazał przygotowania do wymarszu. Doskonały czas na bitwę. Dzisiaj nadchodzimy!”.

Kronikarz Żelaznej Kompanii

ZAKON:

„Chwała Zakonowi!

Przesyłałam pozdrowienia z oblężonej Al-Iskandrii, którą planuję chronić, choćby za cenę życia. Przechwyciliśmy plany szturmowe i udało nam się odeprzeć ataki. Straciliśmy tylko kilku żołnierzy i trochę zasobów. Mimo naszej obrotności, brakuje nam amunicji. Za miesiąc nasi Łowcy będą używać kusz jak maczug. Ale póki co zdołaliśmy odepchnąć siły wroga i sabotować krysztalową bombę, która zniszczyła oddział Demonów zamiast naszej bramy. To było jedno z największych zwycięstw tego oblężenia. Kolejne wydarzenia tamtej nocy nie były jednak dobre. Ogniste smugi rozjaśniły wschodnie niebo, zwiastując wielkie wstrząsy. Na szczęście tylko cywilne budynki zostały uszkodzone. Ale od tamtej pory słyszymy dziwne dźwięki i czujemy wibracje mające źródło gdzieś pod miastem. Obawiam się, że żadne możliwe wytłumaczenie nie wróży dobrze naszej sprawie. Dwa dni po tych wydarzeniach znaczna część armii Demonów opuściła główną armię i podążyła na wschód. Jeśli nasz wywiad się nie myli, Demony nie mają już miazdzącej przewagi liczebnej poza naszymi murami. To idealny moment, by urządzić wypad w celu zniszczenia ich zapasów i sprzętu oblężniczego. Jednakże osobiście zalecam wysłanie naszych sił na wschód. To tylko przeczcucie, ale jeśli coś jest tak ważne dla Demonów, powinniśmy dotrzeć tam pierwsi”.

Riziano Rufo, Głównodowodzący Obrony Al-Iskandrii

„Założyliśmy właśnie Memento, nową osadę gromadzącą ludzi wyzwolonych z ziem ogarniętych wojną. Nasz mały kraj, Mały Uchodźca – jak go nazwaliśmy, szybko się powiększa. Wciąż nie mam pojęcia, jak nam się udało tu dotrzeć, chroniąc ogromne kolumny osadników i przebijając się przez siły Demonów. To musiał być cud.

Niedługo potem braki w prowiancie i przestrzeni padł cieniem na Fort Nadzieję, więc założyliśmy Przydziały, naszą pierwszą niemilitarną osadę. Znajduje się przy rzece, na zaskakująco żyznej ziemi. Potem wydarzył się Nowy Początek. Małe miasteczko dla tych, którzy nie chcą mieć już nic wspólnego z wojną. A teraz Memento – miejsce przepełnione pięknem i technologią.

Wkrótce po tym jak załadniliśmy Memento, z nieba spadł deszcz ognia. Płonące meteoryty spustoszyły ziemię na wschód od Fortu Nadziej. Dokładnie tam, gdzie leżało Memento. Zgromadziłem byłych członków straży granicznej i wyruszyliśmy w pośpiechu na pomoc naszym ludziom”.

Fulvio, pełniący obowiązki dowódcy ostatnich straży granicznej

RHA-ZAK:

//MB-02_wthr_rprt/15d/08m/0002y/siat_koord_48E34S/sil_strum:znakomita/

...Poprzednia zawartość nadpisana...

Wykryto niespodziewaną asteroidę. Możliwość sztucznego pochodzenia. Za osiemnaście godzin i dziesięć minut obiekt wejdzie w mezosferę. Istnieje osiemdziesięciosześciprocentowa szansa, że zostanie zniszczony lub uszkodzony w trakcie upadku. Prawdopodobieństwo uderzenia w strukturę Rha-Zaków: nieznane. Zmiany prędkości nie pasują do żadnych znanych schematów. poprzednia trajektoria obiektu nieznana. Zalecany KOD SZARY.

//AS-01_sgnl_anliz/15d/08m/0002y/RDZEN/sil_strum:znakomita/

KOD SZARY! Obiekt wykryty przez MB-02 musiał zostać stworzony przez inteligentne stworzenia. Nasze najbardziej zaawansowane czujniki wykryły unikalny sygnał, którego źródło z wielkim prawdopodobieństwem znajduje się w tym obiekcie. Struktura kodu jest podejrzanie podobna do naszego Strumienia, ale szyfrowanie jest nieznane. Dane zostały wysłane z najwyższym priorytetem do zespołu odszyfrowującego.

//AS-01_KODSZARY/16d/08m/0002y/RDZEN/sil_strum:znakomita/

Zespół odszyfrowujący wciąż próbuje złamać kod, ale bez większych postępów. Nie jest to jednak nasz priorytet, gdyż zebraliśmy nowe dane. Transmisja sygnału została przerwana gdy OB-A06 (wcześniej nazywany „asteroidą” lub „obiektem”) przeszedł przez mezosferę i wszedł w stratosferę. Gdy obserwowaliśmy katastrofę fragmentu OB-A06 na południowych ziemiach, nasze czujniki przechwyciły kolejny sygnał. Był zakodowany jak nasz Strumień, tym razem używał naszego kodowania. „Urządzenie ciężko uszkodzone. Koordynaty siatki: 47E 30S”. OB-A06 zawiera technologię Rha-Zaków! Niezwłocznie wysyłamy Czerwoną Siłę, by zabezpieczyła artefakt. Będą musieli utrzymać pozycję do nadejścia głównej armii.

DVERGARZY:

Deszcz meteorytów zrównał z ziemią Norisk, jedno z Obwodowych Miast. Kamienie spadające z nieba nie były większe od ziaren soli, ale ich destrukcyjna siła była potężna. Dużo potężniejsza niż powinna być. Nikt z mieszkańców nie przeżył.

Tej samej nocy inna, większa kometa została zauważona daleko na wschodzie, a skutki jej upadku były odczuwalne na całej ziemi Dvergarów. Najwidooczniej Dvergarzy muszą się wiele nauczyć o tej planecie i jej naturalnych katastrofach. Ignorancja może przynieść fatalne skutki.

Grupa Poszukiwaczy natychmiast wyruszyła, by zbadać ruiny Norisk. Wrócili ze smutnymi, ale fascynującymi wieściami. Martwi Dvergarzy wciąż płonęli Czarnym Ogniem, mimo tego, że ich gaz powinien był się skończyć, zanim dotarli tam Poszukiwacze. Te informacje przykuły uwagę Rady. Do tej pory Rada debatowała na temat wojny z Rha-Zakami, prawdziwych intencjach tej zaawansowanej technologicznie rasy i o zniknięciu Varfatera Vagra. Te pytania były ważne, ale teraz Rada skupiła się na tej nowej, bodaj bardziej Korzystnej sprawie.

Najlepsi Inżynierowie Silnikowi i Geolodzy próbowali analizować próbki zarówno meteorytu, jak i zmarłych. Stwierdzili, że syderolity były sztucznego pochodzenia i składały się z obrabionego metalu i krysztalowych drutów. Większość tych fragmentów była nieaktywna, ale niektóre wciąż tworzyły gaz. Ten sam gaz, którego Dvergarzy potrzebują do życia. Wizja niewyczerpalnego źródła gazu była tak kusząca, że Rada zdecydowała Żwawo działać. Oddział pod wodzą Varfatera Snorre'a został wysłany na wschód, przechodząc przez świat Ciemności, by wyjść z Cieńwrot na wschodnich pustkowiach. Ten sposób podróży był użyty w przeszłości tylko raz – był natychmiastowy, ale część podróżników zginęła. Rada stwierdziła, że było to warte ryzyka. Ich rozkazy nie zostały ciepło przyjęte. Były Żwawe i potencjalnie Korzystne. Ale czy były Właściwe?

ODRODZENI:

Wyrocznia i jej poplecznicy odeszli na wygnanie po tragicznym incydencie pod Wiecznym Drzewem. Odrodzeni walczący z Odrodzonymi... Wyrocznia nie mogła znieść obwiniających, pogardliwych spojrzeń swego ludu. Tak, była winna. Tak, straciła swoją moc. Tak, Matecznik był zniszczony. I tak, Wieczne Drzewo doszczętnie spłonęło. Musiała się odkupić. Odbudować Matecznik, odzyskać swe prorocze moce, zakończyć wojnę domową. Gdyby tylko wiedziała jak... Sprawę pogarszał fakt, że Ewolucjoniści wciąż na nią polowali. Żalotne stworzenia. Odrodzeni podążający ścieżką Bezlicych. Robiło jej się niedobrze od samego myślenia o nich.

Wyrocznia spała, gdy spadł deszcz ognia. Nagle wyraźna wizja zastąpiła jej rozmyte sny. Była podobna do jej proroczych objawień, ale jednocześnie odmienna. Bardziej skupiona, mniej stabilna. W kawałkach, dokładna, niezbyt

rozległa. Nienaturalna. Jak skrawki historii rozgałęziające się z jednego punktu do wielu możliwych przyszłości.

Zobaczyła ogień. Wielką kulę płomieni. Metalowe części jakiejś maszynierii rozrzucone po pustkowiu. Bezlicy rojący się wszędzie. Demony masakrujące swych wrogów przy użyciu diabelskiego narzędzia. Kapłani Zakonu triumfalnie scalający coś na swych technologicznych ołtarzach. Rha-Zakowie machający rękami. Niscy Dvergarzy... odpoczywający? To byłby pierwszy raz w ich życiu. A potem... Potem zobaczyła wspaniały las. Połączenie kryształów, metalu i silnych drzew. Potężny dąb z mechanicznym sercem. I ona. Odpoczywała w swej koronie, a jej lud zbierał się wokół, wsłuchując się w jej mądre słowa.

W tym momencie Wyrocznia została brutalnie wybudzona przez odległe wstrząsy i eksplozje. Zobaczyła oslepiające światło na południowo-wschodnim niebie. Wtedy podjęła decyzję. Czas by się zmienić, ewoluować. Być może przyszłość Odrodzonych powinna właśnie tak wyglądać? Może Ewolucjoniści jednak się nie mylili? Nawet jeśli się mylili, to była jedyna opcja – jedyna szansa na zakończenie wojny domowej i pomoc dla jej ludu.

BEZLICZY:

Nasze ciała są rozproszone. Wspomnienia kłęski w lesie Odrodzonych i utrata Miażdźciela powoli blakną, ale te porażki uczyniły nas słabymi. Teraz po prostu żyjemy. Karmimy się mniejszymi. Czujemy się w pełni, bez szans na stanie się silniejszymi. Nie mamy wyzwania. Nie mamy celu. Po prostu jesteśmy.

Tułamy się przez wiele cykli światła i ciemności. Czasem znajdziemy nowe ciała, lecz częściej zostawiamy z tyłu martwe mięso z pustym kryształem. Nasze ciała powoli popadają w apatię.

Nagle coś woła nas z daleka. Ignorujemy to pochłonięci bezcelową egzystencją. Nie rośniemy, nie ewoluujemy. Ale wołanie jest silne, przeciągłe. Wciąż się tułamy, ale nasze ciała kierują się w stronę jego źródła. Gdy coraz więcej nas się zbliża, zaczynamy ze sobą walczyć. Pojawia się szansa na wzrost. Kusi nas wyzwanie.

Wołanie jest teraz wyraźniejsze, bardziej kuszące. Jego źródło musi być potężne. Potężniejsze od Miażdźciela. Jeśli zabijemy to i uczynimy jednym z nas... Znow będziemy drapieżnikami. Przyspieszamy. Niedługo się pożywimy.

PRZYGOTOWANIE KAMPANII

WAŻNE! Niektóre zasady kampanii modyfikują reguły normalnych starć. Wszelkie zmiany opisane są w poszczególnych scenariuszach. Jeśli scenariusz nie wspomina o jakimś aspekcie gry (takim jak kolejność graczy, rozstawianie oddziałów lub startowa pula kryształów), znaczy to, że ten aspekt pozostaje bez zmian i należy go rozgrywać według normalnych zasad. To samo dotyczy sekcji „Przygotowanie Rozgrywki” każdego scenariusza – zawiera ona tylko niestandardowe elementy, którymi należy zmodyfikować normalną procedurę wystawiania modeli oraz żetonów.

- W tej kampanii każdy z graczy wybiera jedną frakcję, którą będzie grał przez całą kampanię. Dwóch graczy nie może wybrać tej samej frakcji.
- Używaj podstawowych Sztandarów i kapliczek w trakcie tej kampanii.
- W tej kampanii używana jest mapa kampanii „Pożeracz Światów”. Tory frakcyjne na tej mapie to tory Siły Militarnej reprezentujące liczbę żołnierzy, siłę wywiadu oraz zasoby każdej ze stron. Umieść znaczniki na polu nr 4 każdego toru.
- Żaden ze znaczników nie może wskazywać wyżej niż 10 i niżej niż 0.
- Zawsze gdy scenariusz prosi, by zrobić coś poza standardową procedurą rozgrywki (np. przeczytać Skrypt), rób to w kolejności, w jakiej jest to zapisane.

MODYFIKACJE MAPY KAMPANII

- Czasami Skrypt prosi, by gracz przykleił naklejkę w określonym miejscu mapy kampanii. Naklejki te mogą symbolizować zarówno zniszczone twierdze i spalone mosty, jak i niebezpieczne bestie czy dziwne moce uwolnione za sprawą działań graczy.
- Aby nie uszkodzić mapy, zasady kampanii nigdy nie proszą, by gracz usuwał jakiegokolwiek naklejki. Zamiast tego, gdy scenariusz prosi o anulowanie naklejki, umieść na niej mniejszą, żółtą naklejkę „Anulowane”. Pamiętaj, aby numer oryginalnej naklejki pozostał widoczny!
- Po zakończeniu kampanii zostaw wszystkie naklejki na mapie, by zaznaczyć permanentne zmiany w świecie Egde'a. To może prowadzić do niespodziewanych wydarzeń w kolejnych kampaniach i pozwolić ci odkryć części historii, które inaczej byłyby niedostępne.
- Jeśli przegrasz lub porzucisz kampanię, anuluj wszystkie naklejki i spróbuj jeszcze raz. Jeśli naklejki się skończą, możesz pobrać je z Internetu i wydrukować samodzielnie lub użyć zamiast nich uproszczonego formularza do zapisu stanu gry.

STARTOWE ODDZIAŁY I TALIE

Każda z frakcji ma swoją własną startową talię składającą się z 10 kart Akcji. Przed każdą bitwą, po przeczytaniu sekcji „Siły”, dołóż do tej talii dowolne 5 kart Akcji. To będzie twoja talia Akcji na czas tego konkretnego scenariusza. Pozwoli ci to przygotować talię idealnie pasującą do twoich sił i stylu gry.

STARTOWA TALIA DEMONÓW: Zaklinanie [×1], Kohorta [×1], Zakażenie [×1], Piekielna Potęga [×1], Mglisty Blef [×2], Wskrzeszenie [×2], Ukąszenie [×1], Strefa Cienia [×1].

STARTOWA TALIA ZAKONU: Cios Tarczą [×2], Obrońca [×1], Doskok [×2], Wypad [×1], Ostrzał [×2], Taktyka [×1], Pułapka [×1].

STARTOWA TALIA RHA-ZAKÓW: Wiertło [×1], Skok [×1], Piorun [×1], Minowanie [×1], Promień [×1], Protokoły Samonaprawcze [×1], Porażenie [×1], Ostrzał [×2], Skok Temporalny [×1].

STARTOWA TALIA DVERGARÓW: Broń na Łańcuchu [×1], Odbicie [×2], Detonacja [×1], Wzmocnienie [×1], Wybrany na Śmierć [×1], Protekcja [×1], Radiostacja [×1], Ryzykowna Taktyka [×2].

STARTOWA TALIA ODRÓDZONYCH: Zakopanie [×1], Zew Dziky [×1], Pnącza [×1], Włeczenie [×2], Zarastanie [×1], Zarodek [×2], Podziemne Uderzenie [×1], Osłabienie [×1].

STARTOWA TALIA BEZLICZYCH: Urodzisko [×2], Wyrzut Ostrzy [×2], Obława [×1], Jatka [×1], Rozszarpanie [×2], Mrowie [×2].

WAŻNE! W odróżnieniu od standardowych gier starcia kampanijne nie kończą się, gdy któryś z graczy wyczerpie swoją talię. Jeśli do tego dojdzie, gracz powinien przetasować swój stos zużytych i odrzuconych kart, a następnie wykorzystać go jako nową talię.

ŻETON BOHATERA

W niektórych scenariuszach należy używać Żetonu Bohatera reprezentowanego przez żeton Punktów Zwycięstwa twojej frakcji.

TOR CZASU

Wiele starć w kampanii korzysta z Toru Czasu. Użyj osobnej planszy Toru Czasu znajdującej się w dodatku „Ciemność”. Tor Czasu zwykle pokazuje koniec bitwy i wszystkie specjalne wydarzenia, które mają miejsce w trakcie starcia. Zanim scenariusz się rozpocznie, umieść Znacznik Czasu na pierwszym polu toru, a następnie umieść na odpowiednich polach Znaczniki Tur wyszczególnione w scenariuszu. Pomoże ci to zapamiętać, kiedy rozpatrywać nadchodzące wydarzenia. Pamiętaj, by podnosić Tor Czasu tylko wtedy, gdy OBYDWAJ gracze rozegrają swoje tury.

ZACHOWANIE STANU KAMPANII

Choć bitwy kampanii są przeważnie krótsze od standardowych starć, rozegranie całości wciąż może zająć wiele godzin. Jeśli gracze postanowią w dowolnym momencie przerwać kampanię, wystarczy zanotować stan torów obu frakcji oraz numer obecnego scenariusza.

Następnie grę można spakować, chowając osobne kampanijne talie każdej z frakcji. Ważne fabularne wybory oraz konsekwencje decyzji zostaną zapamiętane dzięki systemowi naklejek, które gracze umieszczają na mapie kampanii w miarę postępu gry.



SCENARIUSZ I: PIERWSZY KONTAKT

WPROWADZENIE:

Parujący krater widnieje w oddali. Jeszcze kilka dni temu to miejsce było ludzką osadą Memento. Już jej nie ma. Teren otaczający to miejsce jest płaski i spustoszony, zwiadowcy więc nie mają żadnych problemów z dostrzeżeniem wrogich sił. Są to niewielkie, szybkie jednostki, a ich zadaniem jest spowolnienie wrogów w wyścigu do miejsca upadku meteorytu.

DEMONY: Właśnie dotarliśmy do ludzkiej osady zniszczonej przez meteoryt, a Gvor doniósł o naddciągających armiach Odrodzonych i Rha-Zaków. Jeśli oni tu są, powinniśmy również spodziewać się Zakonu. Są szybsi, niż się spodziewaliśmy, ale ich przybycie nie jest wcale dziwne. Haagenti, nasz cenny doradca z kasty Terroru, zdobył informacje o tej komecie. Był to sam Pożeracz Świątów! Musimy wysłać oddziały, by spowolnili wrogów. Ta broń musi być nasza!

ZAKON: Eksploatujemy nasze pancerce parowe do cna w naszym szalonym biegu do Memento. Ale droga jest długa, a zasobów brakuje. Gdyby tylko Opos tu był... On zawsze miał pomysł, jak coś zrobić lepiej. A gdy nie miał, zawsze dopisywał mu niesamowity fart. Ale teraz nie możemy na niego liczyć. Był w Memento, gdy spadł meteoryt. Jeśli zginął... Byłaby to wielka strata. Strata przyjaciela i utalentowanego wojaka.

Zbliżamy się. Widać już w oddali ruiny Memento. Ku naszemu zdziwieniu nie tylko my podchodzimy do osady. Co tu robi inna armia? Wysłaliśmy Pielgrzymów, by ich trochę spowolnili, dopóki reszta naszych sił tu nie dotrze.

RHA-ZAK: //RB-16S_KODSZARY /17d/08m /0002y/siat_koord_47E31S/sil_strum.dobra/

Wysłałem zapytanie do Strumienia, by zidentyfikować przeszkody na drodze do miejsca katastrofy i zostałem zalany danymi o pięciu dużych wrogich siłach zmierzających w tym samym kierunku. Po sekundzie dotarły nowe informacje o trzech innych armiach na granicy pustkowia. Nasz Strumień nie mógł ich zidentyfikować. Może to były rezerwy? Tak czy inaczej, nie mieliśmy czasu do stracenia, więc parliśmy naprzód.

DVERGARZY: Specjalny oddział Dvergarów przemierzał pustkowie, kierując się na północny wschód. Dwa dni wcześniej wypuły ich Cieriwrota. Ku ogólnemu zdziwieniu nikt nie zginął podczas tego... Niewłaściwego transportu. Tylko Varfater Snorre, który przeszedł ostatni, ucierpiał – jego nogi zamieniły się w pulsującą masę mazi. Odebrał sobie życie, nim ktokolwiek zdołał mu pomóc.

Roe, młody i zdolny sierżant, z werwą przejął dowodzenie nad zdezorionowanymi żołnierzami i uciął plotki na temat Niewłaściwości rozkazów Rady. Następnie rozkazał wymuszony marsz. W końcu Dvergarzy przybyli tu, by zdobyć ważny artefakt, a nie dyskutować o swoich domysłach.

ODRODZENI: Wyrocznia nie oczekiwała, że będzie to proste zadanie. Nie potrzebowała swych mocy, by to stwierdzić. Ale nie udało jej się również przewidzieć, że będzie to tak niebezpieczne. Jej Drzewice spostrzegły w pobliżu

całe mrowie Bezlicych. By ochronić swe główne siły przed ich nieczystym, morderczym wpływem, Wyrocznia zdecydowała się przejść jedną z osad zbudowaną niedawno przez ludzi. Będąc tam, spostrzegła plugawych, sztucznych żołdaków Rha-Zaków nadchodzących ze wschodu.

Wraz ze skromnym oddziałem swych dzieci Wyrocznia skierowała się na południe, do miejsca gdzie spadł meteoryt. Podróżowali najszybciej, jak było to możliwe, by dotrzeć tam przed kimkolwiek innym. Wtedy Wyrocznia otrzymała niepokojące wieści. Po pierwsze – nowo zdobyta osada została zaatakowana przez Ewolucjonistów. Po drugie – na jej drodze znajdował się niewielki oddział wroga.

BEZLICZY: Wczoraj pożarliśmy wielkie, demoniczne psy. Dały nam siłę. Niektóre z ciał używają teraz czterech łap, by biec szybciej niż kiedykolwiek. Nie są zbyt użyteczne – nie mają dłoni użytecznych do chwytania kryształów, ale są szwiny i zabójcze. Inne ciała odniosą korzyść z tej ewolucji.

Gdy słońce wzbilo się ponad horyzont, pochłanialiśmy kryształy w kraterze gdzieś pomiędzy ziemią ludzi a pustkowie. Nie było to bezpieczne. Wielu z nas zginęło. Ale ci, którzy przeżyli, stali się silniejsi. Teraz biegniemy. Biegniemy przez miejsca pełne martwych skorup. Przed nami są świeże ciała, żywe i wypełnione ciepłą krwią...

PRZYGOTOWANIE:

GRACZ DEMONÓW WYBIERA:

- Jeź zabiera ze sobą więcej oddziałów. Przeczytaj Skrypt 15.
- Jeź rozkazuje żołnierzom ufortyfikować krater. Przeczytaj Skrypt 12.

GRACZ ZAKONU WYBIERA:

- Część oddziałów powinna udać się do Przydziałów i Nowego Początku, by zrekrutować innych członków straży granicznej. Przeczytaj Skrypt 10.
- Nie ma czasu do stracenia! Memento potrzebuje pomocy, a obecność innych frakcji jest niepokojąca. Przeczytaj Skrypt 19.

GRACZ RHA-ZAKÓW WYBIERA:

- Wyślij zapytanie do Strumienia, by dowiedzieć się więcej o sygnałach od OB-A06. Przeczytaj Skrypt 17.
- Wyślij zapytanie do Strumienia, by uzyskać informacje o polu bitwy i wrogich siłach. Przeczytaj Skrypt 11.

GRACZ DVERGARÓW WYBIERA:

- Wrogowie są podrzędni Dvergarom! Roe decyduje się wysłać oddział, by odnalazł i zabezpieczył pobliskie żyły gazu. Przeczytaj Skrypt 13.
- Roe uważa, że zabezpieczenie artefaktu ma najwyższy priorytet. Mają wystarczającą ilość zasobów. Przeczytaj Skrypt 18.

GRACZ ODRODZONYCH WYBIERA:

- Wyrocznia wysyła część swoich sił na północ, by pomogły w walce przeciwko Ewolucjonistom. Przeczytaj Skrypt 14.
- Wyrocznia jest przekonana, że Gwardzista Matecznika pozostawiony w obozie poradzi sobie z atakiem. Zabiera ona ze sobą całą armię i wkracza na pustkowie. Przeczytaj Skrypt 20.

GRACZ BEZLICZYCH WYBIERA:

- Wyzwanie przed nami! Pędzimy ku bitwie, pewni że nasza furia i głód zniszczą naszych wrogów! Przeczytaj Skrypt 16.
- Niektóre z ciał pamiętają, że im więksi jesteście, tym silniejsi jesteście. Te ciała zatrzymują się na ucztę, by przygotować się do wojny. Przeczytaj Skrypt 21.

PRZYGOTOWANIE RÓZGRYWKI:

Przygotuj bitwę według normalnych zasad (strony 4–6 Instrukcji) z następującymi wyjątkami:

- Gracze nie wystawiają swoich kapliczek, ani nie używają Sztandarów w tym scenariuszu.
- Gracze wystawiają tylko część swoich oddziałów (więcej w sekcji Sił).
- Jeśli jesteś proszony o dołączenie Ulepszenia, użyj takiego, którego nie ma w twojej talii w tej misji, jeśli to możliwe. Zrób to przed dodaniem kart do swojej talii Akcji.
- Gracze nie dodają przeciwnikom dodatkowych kryształów za używanie Eli-tarnych oddziałów.

ZASADY SPECJALNE:

- Używaj Toru Czasu, by liczyć zakończone tury bitwy. Zaznacz tury III i VI.
- **Tura III:** Przybywa reszta oddziałów. Gracze wystawiają resztę swoich oddziałów według normalnych zasad. Bitwa toczy się dalej.
- **Tura VI:** Umieść naklejkę W06 „Przedłużające się Starcie” na odpowiednim polu na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.
- Gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty.

CELE:


- Obydwa gracze mają ten sam cel: zabij 4 modele przeciwnika. Jeśli przeciwnik poświęcił swoje modele i zostało mu mniej niż 4, zamiast tego zabij wszystkie modele przeciwnika. Śledź liczbę zabitych modeli przy pomocy żetonów PZ.
- Obydwa gracze mają tę samą nagrodę: umieść naklejkę swojej frakcji na polu S1 mapy kampanii. Zyskaj 1 Siły Militarnej. Przeczytaj Skrypt 22.
- Obydwa gracze mają taki sam warunek Osiągnięcia: strać model z żetonem Bohatera (więcej w sekcji Sił).

SIŁY DEMONÓW:

PIERWSZA CZĘŚĆ ARMII:

- Jeż (Oddział Zaklinaczy Krwi z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału. Zaczyna z Ulepszeniem Mroczny Rytuał dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku).
- 1 oddział Akolitów Mroku (częściowy oddział z dwoma modelami).

DRUGA CZĘŚĆ ARMII:

- ostatni model oddziału Akolitów Mroku (jest dodany do oddziału na planszy, możesz wystawić go nie w  z resztą modeli oddziału).
- 1 Ogór Rzezi.
- drugi oddział Akolitów Mroku.


OSIĄGNIĘCIE: Przeczytaj Skrypt 7.

SIŁY ZAKONU:

PIERWSZA CZĘŚĆ ARMII:

- Jehl, Łowca z Fyrhome (Oddział Łowców z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Pozycja Strzelecka dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku.
- 1 oddział Pielgrzymów (częściowy oddział z dwoma modelami).

DRUGA CZĘŚĆ ARMII:

- 1 Święty Rycerz.
- 2 modele Pielgrzymów (są dodane do oddziału na planszy, możesz wystawić ich nie w  z resztą modeli oddziału).


OSIĄGNIĘCIE: Przeczytaj Skrypt 25.

SIŁY RHA-ZAKÓW:

PIERWSZA CZĘŚĆ ARMII:

- RB-16S (Oddział Strażnika Źródła z żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Miecze Plazmowe dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku.
- 1 oddział Gromosiewców (częściowy oddział z jednym modelem).

DRUGA CZĘŚĆ ARMII:

- 1 model Gromosiewcy (jest dodany do oddziału na planszy, możesz wystawić go nie w  z resztą modeli oddziału).
- 1 oddział Źródłotrzy (częściowy oddział z jednym modelem; jeśli oddział Źródłotrzy jest już na mapie, dodaj ten model do tego oddziału).

OSIĄGNIĘCIE: Przeczytaj Skrypt 29.

SIŁY DVERGARÓW:

PIERWSZA CZĘŚĆ ARMII:

- Roe (Oddział Niezlomnych z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Egzoszkieleł dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Pasywny, ale nie umieszczaj żetonów Ładunku.
- 1 oddział Rozognionych (częściowy oddział z dwoma modelami i tylko 1 znacznikiem wytrzymałości).

DRUGA CZĘŚĆ ARMII:

- drugi oddział Niezlomnych.
- 1 oddział Żyrobotów (częściowy oddział z jednym modelem).

OSIĄGNIĘCIE: Przeczytaj Skrypt 2.

SIŁY ODRODZONYCH:

PIERWSZA CZĘŚĆ ARMII:

- Wyrocznia (oddział Wyroczni Gniewu z żetonem Bohatera na karcie oddziału i tylko dwoma znacznikami wytrzymałości).
- 1 oddział Drzewic (częściowy oddział z dwoma modelami).

DRUGA CZĘŚĆ ARMII:

- 1 oddział Zmijów.
- 1 oddział Gwardii Matecznika (częściowy oddział z jednym modelem).

OSIĄGNIĘCIE: Przeczytaj Skrypt 30.

SIŁY BEZLICZYCH:

Umieść naklejkę W12 „Ewolucja” w sekcji gracza na mapie kampanii.

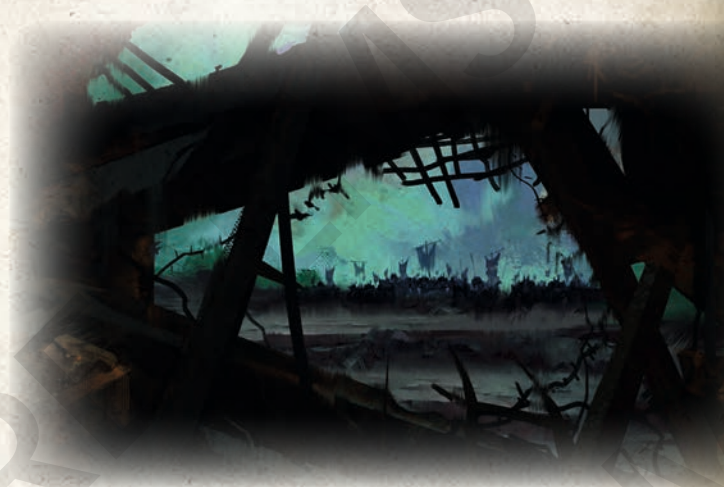
PIERWSZA CZĘŚĆ ARMII:

- 1 oddział Ostrzorodów z jednym modelem (umieść żeton Bohatera na jego karcie oddziału. Umieść na nim 1 dodatkowy znacznik wytrzymałości. Ten oddział startuje w trybie Zespolonym).
- 1 oddział Siepaczy.

DRUGA CZĘŚĆ ARMII:

- drugi oddział Siepaczy;
- 1 oddział Mięsostrupów (częściowy oddział z 1 modelem).

OSIĄGNIĘCIE: Przeczytaj Skrypt 5.



SCENARIUSZ 2:

BITWA W RUINACH MEMENTO

WPROWADZENIE:


Zwycięska armia dotarła na miejsce, ale nie miała czasu na przeszukanie go. Przygotowywali się do obrony, używając wszystkiego, co znajdą – od połamanych drzwi, po niemożliwe do rozpoznania pogięte stalowe konstrukcje. Rozbite w poprzedniej potyczce siły wroga przegrupowały się i dotarły do ruin osady.

Na polu bitwy była jednak ciekawa rzecz. Coś w pogorzelisku świeciło pulsującym, niebieskim światłem. Może warto było to zdobyć? Ale jak tego dokonać w chaosie bitewnym?

- Jeśli gracz gra Demonami, a na mapie kampanii jest naklejka W06 „Przedłużające się Starcie”, gracz Demonów czyta Skrypt 1.
- Jeśli naklejka W03 „Analiza” jest na mapie kampanii, gracz Rha-Zaków czyta Skrypt 4.


PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Przygotuj bitwę według normalnych zasad (strony 4–6 Instrukcji) z następującymi wyjątkami:

- To tylko przypomnienie, ale obydwaj gracze mają dostęp do kapliczek i Sztandarów.
- W tym scenariuszu gracz, którego naklejka frakcyjna widnieje na polu S1 mapy kampanii, umieszcza Rumowisko na polu bitwy po umieszczeniu złóż kryształów, stosując zasady wystawiania złóż kryształów. Rumowisko jest przedstawione przez żeton Cieńwrót. Ten gracz zostaje również graczem Kontrującym.
- Umieść 3 żetony Celu (przedstawione przez małe żetony kampanii) na Rumowisku. Modele nie mogą być wystawiane  z Rumowiskiem.
- Jeśli jesteś przegrany o dołączenie Ulepszenia przed bitwą, użyj takiego, którego nie ma w twojej talii w tej misji, jeśli to możliwe. Zrób to przed dodaniem kart do swojej talii Akcji.

- Gracze nie dodają przeciwnikom dodatkowych kryształów za używanie Elitarnych oddziałów.

ZASADY SPECJALNE:

- Podczas tur Pasywnych gracze mogą pozyskiwać żetony Celu w taki sam sposób, jak pobiera się kryształy ze złóż kryształów. Ich modele muszą być  z kontrolowanym żetonem Rumowiska. Nie dostają oni za to kryształów. Gdy któryś z graczy zgromadzi 2 żetony Celu, usuń Rumowisko z planszy. Żetony Celu nie mogą zostać zdobyte w żaden sposób w turze Aktywnej.

CELE:

- Obydwa gracze mają ten sam cel: wygrać Punktami Zwycięstwa lub zabić wszystkie modele przeciwnika.
- Obydwa gracze mają tę samą nagrodę: Umieść swoją frakcyjną naklejkę na polu S2 na mapie kampanii. Zyskaj 1 Siły Militarnej. Przeczytaj Skrypt 3.
- Obydwa gracze mają ten sam cel specjalny: Zbierz 2 żetony Celu z Rumowiska. Jest możliwe ponieść porażkę w scenariuszu, ale spełnić cel specjalny.
- Obydwa gracze mają tę samą nagrodę specjalną: Umieść naklejkę W18 „Pulsujący Kryształ” w swojej sekcji gracza na mapie kampanii.

SIŁY DEMONÓW:

- Jeź (Oddział Zaklinaczy Krwi z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Mroczny Rytuał dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku. Jeśli naklejka W07 „Ranny Jeź” jest w grze, nie umieszczaj karty Ulepszenia.
- 2 Ogary Rzezi.
- 1 Mistrz Żywiotów.

SIŁY ZAKONU:

- Jehl, Łowca z Fyrhome (Oddział Łowców z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Pozycja Strzelecka dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku. Jeśli naklejka W08 „Ranny Jehl” jest w grze, nie umieszczaj karty Ulepszenia.
- 2 Świętych Rycerzy.
- 1 oddział Pielgrzymów (częściowy oddział z 2 modelami).

SIŁY RHA-ZAKÓW:

- RB-16S (Oddział Strażnika Źródła z żetonem Bohatera na karcie oddziału. Zaczyna z Ulepszeniem Miecze Plazmowe, dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku). Jeśli naklejka W09 „Uszkodzony RB-16S” jest w grze, nie umieszczaj karty Ulepszenia.
- 1 oddział Źródłotrzy (częściowy oddział z 2 modelami).
- 1 oddział Gromosiewców.
- 1 oddział Strumienautów (częściowy oddział z 1 modelem).

SIŁY DVERGARÓW:

- Roe (Oddział Niezłomnych z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Egzoszkielet dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Pasywny, ale nie umieszczaj żetonów Ładunku.
- 1 oddział Niezłomnych.
- 1 Rozogniony (częściowy oddział z 2 modelami).
- Osiągnięcie: Roe jest martwy. Przeczytaj Skrypt 2.

SIŁY ODRODZONYCH:

- Wyrocznia (oddział Wyroczeni Gniewu z żetonem Bohatera na karcie oddziału i tylko dwoma znacznikami wytrzymałości). Jeśli naklejka W11 „Ranna Wyrocznia” jest w grze, umieść żeton Paraliżu na jej podstawie. Działa on tak, jak jest opisany na karcie frakcji Odrodzonych.
- 1 Jeździec Moru.
- 1 oddział Żmijów.

SIŁY BEZLICYCH:

- Jeśli naklejka W12 „Ewolucja” jest w sekcji gracza na mapie kampanii, umieść na niej naklejkę W15 „Gwałtowna Ewolucja”. Jeśli nie, umieść naklejkę W12 „Ewolucja” w sekcji gracza na mapie kampanii.
- 1 oddział Ostrzorodów z jednym modelem (umieść żeton Bohatera na jego karcie oddziału). Umieść na nim 1 dodatkowy znacznik wytrzymałości. Ten oddział startuje w trybie Zespolonym – jeśli naklejka W15 „Gwałtowna Ewolucja” jest w sekcji gracza na mapie kampanii, ten oddział startuje w trybie Wyewoluowanym.
- 1 Żniwiarz.
- 1 oddział Siepaczy

OŚIĄGNIĘCIE: Ostrzoród jest martwy. Przeczytaj Skrypt 5.

SCENARIUSZ 3:

BATALIA NA WSCHODNICH PUSTKOWIACH

Podczas tego scenariusza należy używać mapy kampanii. Po przeczytaniu wprowadzenia będziecie podejmować decyzje, które będą wpływać na ten oraz na przyszłe scenariusze.

WPROWADZENIE:

Podczas gdy mniejsze, szybsze oddziały zabezpieczały pierwsze miejsce katastrofy, reszta armii próbowała odepchnąć inne frakcje. Całe pustkowie stało się zaciekłym polem bitwy. Musisz uzyskać przewagę terenu i wciąż mieć wystarczającą ilość żołnierzy, by się bronić. Co z tego że dotrzesz do artefaktu, gdy ostatecznie twoi żołnierze będą otoczeni przez zastępy wroga?

DEMONY: *Nie jest dobrze. Jeź planował szybką ekspedycję przez pustkowia i zebranie rozrzuconych części Pożeracza Światów. Zdobyć tę potężną broń zagwarantowałoby honorowy powrót do armii. Być może sama Ish poprosiła-by Żelazną Kompanię o powrót? To byłaby dobra okazja na odzyskanie naszego imienia w spektakularnym stylu.*

Ale teraz nie jest dobrze. Nawet jeśli zapomniemy o ostatniej potyczce w ruinach. Mamy doniesienia o aktywności Rha-Zaków na północy. Cholerny Zakon jest wszędzie. Są również inne frakcje. Nawet ci żałośni Dvergarzy jakoś się tu dostali!

Mam nadzieję, że nasze placówki militarne kupią nam wystarczająco czasu.

- Umieść frakcyjny żeton Punktu Zwycięstwa na polu 9 „obóz Demonów” na mapie kampanii.

ZAKON: *Tak wiele armii! Spodziewałem się Demonów, z którymi walczyliśmy jakiś czas temu. Mogłem się spodziewać Rha-Zaków, mieszkają niedaleko i są ciekawi wszystkiego. Bezlicy również nie byli niespodzianką; ich nieczyste ciała pojawiają się wszędzie. Ale Odrodzeni i Dvergarzy? Ten leśny lud nigdy nie opuszczał swoich lasów. A straszne kurduple żyją przecież po drugiej stronie Wielkiego Zaczisza! Naszą jedyną nadzieją jest... Fort Nadzieja i jego mieszkańcy. Niech Jedyne Bóg pozwoli im obronić te ziemie, gdy my spieszmy na południe. Jest tam coś, co przyciąga inne frakcje. Musimy odkryć, co to jest.*

- Umieść frakcyjny żeton Punktu Zwycięstwa na polu 1 „Fort Nadzieja” na mapie kampanii.
- Jeśli naklejka W02 „Rekrutacja” jest w grze, zyskaj 2 Siły Militarnej.

RHA-ZAK: *//AS-01_KODSZARY/18d/08m/0002y/RDZEN/sil_stru: znakomita/ Czerwona Siła powinna kontynuować misję. Powinni skupić się wyłącznie na zabezpieczeniu OB-A06. Strategiczne decyzje nie powinny zabierać ich energii ani mocy obliczeniowej. Główne siły Rha-Zaków zasiliły południowy ośrodek badawczo-militarny. Stamtąd będziemy wspierać Czerwoną Siłę i przeszkadzać innym armiom.*

- Umieść frakcyjny żeton Punktu Zwycięstwa na polu 7 „posterunek Rha-Zaków” na mapie kampanii.

DVERGARZY: Armia Dvergarów w końcu dotarła do wschodnich pustkowi. Portal wciąż był pod kontrolą Dvergarów i mały oddział ochoczo powitał swych pobratymców. Strażnicy zostali poinformowani o śmierci Varfatera Snorre'a oraz o postępkach żołnierzy Roe'a.

Varfater Jorfi szybko przejął dowodzenie nad strażnikami portalu i ufortyfikował obóz. Potrzebowali zabezpieczyć całe pustkowie w jeden lub dwa dni, by zapewnić, że Roe wykona swój cel. Musieli działać Żwawo, a ich działania musiały być Korzystne i Właściwe. To była jedyna droga.

● Umieść frakcyjny żeton Punktu Zwycięstwa na polu 4 „Cieńwrota” na mapie kampanii.

● Jeśli naklejka W04 „Żyła Gazu” jest w grze, zyskaj 2 Siły Militarnej.

ODRODZENI: Wrocznia była zdumiona, gdy Drzewica Shank przekazała jej, że armia Odrodzonych przybyła z północy, by pomóc w jej sprawie. Najwidoczniej nie wiedziała, że jej dzieci są tak lojalne. A może się zmieniły? Albo zawsze były bardziej niezależne i skłonne do poświęceń? Może powinna okazywać więcej troski zamiast siły? Nie było jednak czasu na rozważania. Musiała przeć dalej. W trakcie drogi przyjemne uczucia rosły w jej wnętrzu niczym sadzonki.

● Umieść frakcyjny żeton Punktu Zwycięstwa na polu 2 „Nowy Początek” na mapie kampanii.

● Jeśli naklejka W05 „Posiłki” jest na mapie kampanii, zyskaj 2 Siły Militarnej.

BEZLICZY: Są nas setki. Niektórzy karmią się na polach walki. Niektórzy podążają za wezwaniem, mordując wszystko na swojej drodze. Moje ciało jest w drugiej grupie, ale to i tak nie ma znaczenia. Większość z nas wchłania kryształ w środku wielkiego krateru, który zdobyliśmy na początku naszej wyprawy. Czuję, że są już przesyćeni. Ale jednocześnie wciąż są głodni. Głodni nowych ciał i ewolucji! Już niedługo zalejemy całą tę ziemię.

● Umieść frakcyjny żeton Punktu Zwycięstwa na polu 6 „Kryształowy Krater” na mapie kampanii.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Lokacje, które kontrolujesz (masz na nich swój frakcyjny żeton), zapewnią ci różne bonusy w tym i przyszłych scenariuszach. Oto lista lokacji oraz bonusów, które zapewniają:

- 1, Fort Nadzieja – na końcu tego scenariusza ta lokacja zapewni 2 dodatkowe punkty Siły Militarnej.
- 2, Nowy Początek – ta lokacja zapewni ci 1 Punkt Zwycięstwa na początku każdej bitwy.
- 3, Memento – przed każdym Rozproszeniem możesz wykonać darmowy mulligan.
- 4, Cieńwrota – przed każdym Rozproszeniem umieść żeton Szybkości (żeton Punktu Mroku) na jednym oddziale. Podnosi on wartość atrybutu Ruchu o 1.
- 5, Przydziały – przed każdą bitwą możesz umieścić 1 dodatkowy znacznik wytrzymałości na 1 oddziale. Przeciwnik nie dostaje dodatkowych Punktów Zwycięstwa za zabijanie tych modeli.
- 6, Kryształowy Krater – przed każdą bitwą dołóż 1 kryształ do swojej puli wyczerpanej.
- 7, Posterunek Rha-Zaków – przed każdym Rozproszeniem możesz wykonać akcję Ruchu 1 modelem.
- 8, Jezioro – ta lokacja daje bonus do kryształów w ostatnim scenariuszu.
- 9, Obóz Demonów – ta lokacja pozwala przemieścić swoją kapliczkę przed Rozproszeniem w każdej bitwie. Może być umieszczona z modelami, ale wciąż musi być przynajmniej 2 pola od złóż kryształów i kapliczki wroga.
- 10, Kamienne Wzgórze – ta lokacja zapewnia bonus do wytrzymałości w ostatnim scenariuszu.

Teraz przeczytaj część 3-1.

CZĘŚĆ 3-1 - ZACZNIJ TU CZYTAĆ

W tym scenariuszu frakcje neutralne są przedstawione przez żetony Ładunku. W tym kroku zignoruj frakcje wybrane przez graczy.

DEMONY: Wielkie siły Demonów po nawiązaniu kontaktu z resztkami Żelaznej Kompanii, użyły dróg Ciemności by zjawić się w swym prostym obozie.

● Umieść żeton Ładunku na lokacji 9.

ZAKON: Rada Zakonu zgodziła się na propozycję dowódcy Al-Iskandri i wysłała znaczną część swoich sił na wschód, by sprawdzić, co odciągnęło

Demony. Armia przybyła do Fortu Nadzieja i połączyła się z żołnierzami byłej straży granicznej.

● Umieść żeton Ładunku na lokacji 1.

RHA-ZAK: //AS-01_KODSZARY/18d/08m/0002y/RDZEN/sil_strum: znakomita/Oddziały S12, S18 i S19 przegrupujcie się w posterunku O-05, 47E32S. S05, S22 zróbcie zwiad i dołączcie do O-05.

● Umieść żeton Ładunku na lokacji 7.

DVERGARZY: Varfater Jorfi prowadził potężne siły do południowej części pustkowi. Była tam pradawna, powszechnie znana konstrukcja. Dvergarzy ruszali się Żwawo pomimo niedoboru gazu. I właśnie dlatego musieli im się udać.

● Umieść żeton Ładunku na lokacji 4.

ODRODZENI: Grupa Ewolucjonistów, buntowników Odrodzonych, nadeszła z północy. Bez wątplenia zmierzali w stronę miejsc katastrof. Ale najpierw zaatakowali Nowy Początek.

● Umieść żeton Ładunku na lokacji 2.

BEZLICZY: Na pustkowiach znikąd pojawili się Bezliczy. Ich przerażające ciała zaczęły siać terror na polach bitwy, drogach i osadach dotkniętych wojną. Ale było jedno miejsce, w którym naprawdę się od nich roiło.

● Umieść żeton Ładunku na lokacji 6.

Teraz przeczytaj część 3-2.

CZĘŚĆ 3-2

Twoje armie kontrolują jedną z lokacji na wschodnich pustkowiach. Inne frakcje również nadchodzą. Musisz działać ostrożnie. Twoje oddziały, zwiadowcy i zasoby są ograniczone – są przedstawione przez twoją Siłę Militarną.

Lokacje na mapie kampanii są połączone kropkowanymi liniami. Gdy zdecydujesz, którą lokację zechcesz podbić, pamiętaj, że ten obszar musi być połączony z lokacją, którą już kontrolujesz.

ZASADY

- Masz do dyspozycji jeden żeton Blokady (przedstawiony przez znacznik wytrzymałości) i jeden żeton Ataku (przedstawiony przez żeton Frakcyjny).
- Żeton Blokady może być umieszczony tylko na Drodze przedstawionej przez kropkowaną linię na mapie. Żeton Blokady blokuje tę Drogę (te lokacje nie są połączone na czas tej tury).
- Żeton Ataku może być umieszczony na lokacji którą chcesz podbić – może być umieszczony tylko na lokacji, która jest połączona z lokacją pod twoją kontrolą (z twoim żetonem Punktu Zwycięstwa).
- Musisz wydać Siłę Militarną, by zaatakować lokację:
 - bez żadnych żetonów – 1 Siły Militarnej;
 - z żetonem Ładunku – 2 Siły Militarnej;
 - z żetonem Punktu Zwycięstwa przeciwnika – 0 Siły Militarnej, ale wywoła to bitwę, jak opisano poniżej.
- Gracze mogą umieścić swoje żetony Ataku na tej samej lokacji – obaj muszą najpierw zapłacić, a następnie przygotować bitwę według normalnych zasad – mają dostęp do kapliczek, Sztandarów i wszystkich oddziałów i kart Akcji. Mogą również używać bonusów z kontrolowanych lokacji. Zwycięzca podbija dane terytorium.
- Gracze rozgrywają akcje według kolejności: Demony, Zakon, Rha-Zak, Dvergarzy, Odrodzeni, Bezliczy.

TURA:

- Obydwa gracze umieszczają żetony Blokady.
- Obydwa gracze umieszczają żetony Ataku. Mogą nie wykonywać tego ruchu.
- Jeśli w którymś momencie gracz nie kontroluje żadnej lokacji, może zapłacić 2 Siły Militarnej, by umieścić żeton Ataku na dowolnej lokacji.
- Rozpatrzenie bitew (jeśli jakieś nastąpią).
- Obydwa gracze umieszczają żetony Punktów Zwycięstwa na podbitych lokacjach.
- Obydwa gracze usuwają żetony Blokady i Ataku.
- Wykonaj 4 tury i przeczytaj część 3-3. Użyj Toru Czasu, by śledzić te tury.

CZĘŚĆ 3-3

- Usuń pozostałe żetony Ładunku z mapy.
- Zamień żetony Punktów Zwycięstwa na frakcyjne naklejki.
- Rozegraj scenariusz 4.

SCENARIUSZ 4:

POTYCZKA NAD KRATEREM

WPROWADZENIE:

Miejsce upadku drugiego meteorytu wciąż się dymiło. Potężny krater był pełen rozpadlin, głazów wypchniętych z ziemi i metalowego złomu, wszystko pomieszane z kryształami. Pośrodku tego chaosu ziała głęboka szczelina wypełniona jasnym światłem i syczącymi dźwiękami.

DEMONY:

- Jeśli naklejka W07 „Ranny Jez” jest na mapie kampanii, anuluj ją.
- Jeśli naklejka W17 „Pierwsza Część” jest w sekcji gracza Demonów na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 23.

Druga część Pozeracza Światów musiała tu być. Haagenti twierdzi, że centralny element tej części powinien być nienaruszony. Część jest również dostatecznie mała, by bezproblemowo ją transportować. Byliśmy przygotowani na pewne niedogodności, ale ciężkie bóle głowy nie były przyjemne. Ta część była przepelniona magią, która właśnie z niej wyciekła. Czysta magia bez żadnych hamulców jest koszmarna dla naszych zmysłów.

ZAKON:

- Jeśli naklejka W08 „Ranny Jehl” jest na mapie kampanii, anuluj ją.
- Jeśli naklejka W17 „Pierwsza Część” jest w sekcji gracza Zakonu na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 8.

Kolejne miejsce upadku było tuż przed nami. Drugi dziwny artefakt leżał głęboko w dole, w środku osobliwie rozświetlonej przepaści. Bądź tak nam się wydawało. Nie byliśmy pewni, czy była to część, która wywołała straszne zamieszanie, wciągając naszych ludzi w kolejną wojnę. Ale doświadczenie z czasów służby w straży granicznej opierało się na niepewności i braku danych. Memento było zniszczone. Opos, którego ciało znaleźliśmy w jego ruinach, był martwy. Byliśmy przepelnieni gniewem i pragnęliśmy zemsty. Musieliśmy znaleźć przyczynę tych wydarzeń!

RHA-ZAK:

- Jeśli naklejka W09 „uszkodzony RB-16S” jest na mapie, anuluj ją.
- Jeśli naklejka W17 „Pierwsza Część” jest w sekcji gracza Rha-Zaków na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 26.

//RB-16S_KODSZARY/19d/08m/0002y/siat_koord_47E30S/sil_strum:slaba/ Przy kraterze nasze czujniki wariują. Ta część OB-A06 zaburza przepływ Strumienia. Czas przesyłu danych wzrósł do dwóch sekund! To nieakceptowalne i z pewnością będzie miało wpływ na naszą komunikację. Jeśli to się utrzyma, będę mieć poważne problemy w dowodzeniu siłami.

Ale teraz powinienem skupić procesy myślowe na pozyskaniu artefaktu, a nie na psioczeniu. Przed nami znajdują się poważne deformacje terenu spowodowane upadkiem OB-A06. Analitycy przygotowali dla nas optymalną ścieżkę. Możemy teraz dotrzeć do celu bez martwienia się o bezpieczeństwo.

DVERGARZY:

- Jeśli naklejka W17 „Pierwsza Część” jest w sekcji gracza Dvergarów na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 31.

Roe niestrudzenie pchał swych ludzi naprzód, wyczerpując resztki ich gazu. Nie sądził, by mieli szansę na ich odnowę. Przed nim znajdowało się kolejne miejsce upadku. A w nim cel zarówno jego, jak i wszystkich Dvergarów. Kolejna część maszyny, która najpewniej była początkiem ich wybawienia. Roe naprawdę miał nadzieję, że przy jej pomocy uda im się zbudować urządzenie do produkcji nieograniczonych ilości gazu. Dlatego przyspieszyli. Myślenie i odpoczynek nie były w tej chwili Korzystne.

ODRODZENI:

- Jeśli naklejka W11 „Ranna Wyrocznia” jest na mapie kampanii, anuluj ją.
- Jeśli naklejka W17 „Pierwsza Część” jest w sekcji gracza Odrodzonych na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 38.

Bestie Wojenne i Żmije rzuciły się w stronę centrum krateru, zbiegając jego stromym zboczem. Niektóre z nich przy tym uciępały, ale przygotowały drogę Wyroczni i reszcie armii. Obawiała się ona nadciągającej bitwy. Miejsce było pełne rozpadlin i innych niebezpieczeństw. Wynik potyczki może zależeć od czystego szczęścia. Gdyby tylko miała więcej czasu na przygotowania...


BEZLICZY:

- Jeśli naklejka W17 „Pierwsza Część” jest w sekcji gracza Bezlicych na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 42.


Przed nami była wielka dziura w ziemi. Tak wielka, że wszystkie nasze ciała by jej nie wypełniły. Zagrzewani przez innych Bezlicych, których ciała emanują satysfakcją i nasyceniem z niedawnych bitew, biegniemy w dół. Nie zważamy na niebezpieczeństwo. Każde ciało może zostać zastąpione.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Przygotuj bitwę według normalnych zasad (strony 4–6 Instrukcji) z następującymi wyjątkami:

- Jeśli naklejka W18 „Pulsujący Kryształ” jest w sekcji gracza na mapie kampanii, ten gracz może ją anulować, by natychmiastowo zyskać 3 tymczasowe kryształy (działają tak samo, jak jest to opisane na Karcie Frakcji Demonów). Te kryształy mogą jednak przydać się później...
- Gracz, którego naklejka frakcyjna znajduje się na polu S2 na mapie kampanii, jest graczem Kontruującym. Drugi zostaje graczem Wystawiającym.
- Podczas kroku 12 Przygotowania Rozgrywki gracz Wystawiający wystawia wszystkie złoża kryształów, a następnie Krater (przedstawiony przez żeton Cieńwrot z umieszczonym na nim żetonem Celu; żeton Celu jest przedstawiony przez mały żeton kampanii).
- Gracz Wystawiający wystawia 1 Duży Wyboisty Teren (przedstawiony przez duży żeton kampanii) i 2 Małe Wyboiste Tereny (przedstawione przez małe żetony kampanii). Następnie gracz Kontruujący wystawia 3 Małe Wyboiste Tereny. Wyboiste Tereny nie mogą być wystawione  ze złożami kryształów i kapliczkami.
- Jeśli jesteś proszony o dołączenie Ulepszenia przed bitwą, użyj takiego, którego nie ma w twojej talii w tej misji, jeśli to możliwe. Zrób to przed dodaniem kart do swojej talii Akcji.
- Gracze nie dodają przeciwnikom dodatkowych kryształów za używanie Eli-tarnych oddziałów.

ZASADY SPECJALNE:

- Gdy model wejdzie na pole z Dużym Wyboistym Terenem, otrzymuje 1 ranę.
- Gdy model o jednoheksowej podstawie wejdzie na heks z Małym Wyboistym Terenem, otrzymuje 1 ranę.
- Każdy gracz może próbować zdobyć artefakt, gdy jeden z jego modeli jest  z Kraterem. Ten gracz rzuca czerwoną kością w trakcie tury Pasywnej. Jeśli wynik to 4+, gracz zdobywa żeton Celu. Przedstawia on artefakt i jest umieszczany na podstawie modelu.
- Każdy gracz może próbować odbić żeton Celu – jeśli uda mu się zranić wrogi model z żetonem Celu w Walce, zabiera on żeton Celu i umieszcza na podstawie swojego modelu.
- Gracz, który zdobędzie żeton Celu, natychmiastowo otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa (nie jest ważne, czy gracz zdobędzie go z Krateru, czy w Walce).
- Jeśli model niosący żeton Celu zostanie zabity poza Walką, żeton jest umieszczany na jednym z heksów, na których stał model. Umieszcza go właściciel zabitego modelu. Aby go podnieść, dowolny model musi na nim stanąć (podniesienie go daje 3 Punkty Zwycięstwa).
- Używaj Toru Czasu, by liczyć zakończone tury bitwy. Zaznacz na torze tury III i VI.
- **Tura III:** Przeczytaj Skrypt 27.
- **Tura VI:** Przeczytaj Skrypt 33.

CELE:

- Obydwa gracze mają ten sam cel: wygrać przez Punkty Zwycięstwa lub zabić wszystkie modele przeciwnika.
- Obydwa gracze mają tę samą nagrodę: zyskaj 1 Siły Militarnej. Następnie przeczytaj Skrypt 41.

SIŁY DEMONÓW:

- Jeź (Oddział Zaklinaczy Krwi z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Mroczny Rytuał dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku.
- 1 Ogar Rzezi.
- 1 Mistrz Żywiołów.

SIŁY ZAKONU:

- Jehl, Łowca z Fyrhome (Oddział Łowców z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Pozycja Strzelecka dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku.
- 2 Świętych Rycerzy.

SIŁY RHA-ZAKÓW:

- RB-16S (Oddział Strażnika Źródła z żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Miecze Plazmowe dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku.
- 1 oddział Gromosiewców.
- 1 Strażnik Źródła.

SIŁY DVERGARÓW:

- Roe (Oddział Niezlomnych z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Egzoszkielet dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Pasywny, ale nie umieszczaj żetonów Ładunku.
- 1 oddział Rozognionych.

OŚIĄGNIĘCIE: Gdy Roe zginie, przeczytaj Skrypt 2.

SIŁY ODRODZONYCH:

- Wyrocznia (oddział Wyroczeni Gniewu z żetonem Bohatera na karcie oddziału i tylko dwoma znacznikami wytrzymałości).
- 1 oddział Źmijów.
- 1 oddział Wojennych Bestii.

SIŁY BEZLICYCH:

- 1 oddział Ostrzorodów z jednym modelem (umieść żeton Bohatera na jego karcie oddziału). Umieść na nim 1 dodatkowy znacznik wytrzymałości. Ten oddział startuje w trybie Zespolonym. Jeśli naklejka W12 „Ewolucja” jest w sekcji gracza na mapie kampanii, ten oddział startuje w trybie Wyewoluowanym. Jeśli naklejka W15 „Gwałtowna Ewolucja” jest w grze, ten oddział startuje w trybie Wyewoluowanym z dodatkowym znacznikiem wytrzymałości.
- 2 częściowe oddziały Siepaczy, każdy z 2 modelami.

SCENARIUSZ 5:

BITWA 0 SERCE

WPROWADZENIE:

Krater powstały w wyniku upadku ostatniej, największej części meteorytu rozciągał się tak daleko, jak sięgał wzrok. Zniszczenia na zawsze zmieniły krajobraz. W środku zaczęła zbierać się woda z podziemnej zapomnianej rzeki. Może w przyszłości to nieprzyjazne miejsce stanie się bardziej gościnne?

Lecz teraz było niebezpieczniejsze niż kiedykolwiek. Dół zasypywany był odłamkami kryształów – co w połączeniu z wodą tworzyło zabójcze połączenie. Mokre kryształy eksplodowały niczym granaty, jeszcze bardziej żłobiąc zrujnowany teren. Silne promienie słońca nie były w stanie rozproszyć gęstych warstw mgły. Było gorąco i duszno. Opary i cienie tańczyły wszędzie wokół.



Była jedna krępująca okoliczność – wielka bryła metalu leżąca na skraju krateru. Nie było więc potrzeby schodzenia na dół i wciągania jej na górę w tych fatalnych warunkach. Było to jednak zastanawiające – czemu maszyna nie była na dole? Co ją przetransportowało? Brakowało jednak czasu na kontemplację.

Armie spotkały się w krwawej bitwie na polach otaczających krater. Żołnierze mawiali, że Mgła skrywa coś przerażającego. Przysięgali, że coś mrocznego porwało ich kamratów. Zostali zignorowani – nikt nie miał czasu na straszne historie. Walka była zażarta, a jej centrum przenosiło się w stronę artefaktu.

Nagle pojawiło się nowe zagrożenie. Wielka bryła metalu, trzecia część meteorytu, ożyła. Okazała się być czymś w rodzaju samoświadomej maszyny, co istotne, o wrogim nastawieniu. Nagle ktoś krzyknął, odwracając uwagę od stalowego kolosa. Czarna macka wystrzeliła z mgły i oderwała żołnierzowi głowę.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Przygotuj bitwę według normalnych zasad (strony 4–6 Instrukcji) z następującymi wyjątkami:

- Jeśli naklejka W18 „Pulsujący Kryształ” jest w sekcji gracza Odrodzonych na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 34.
- Jeśli naklejka W18 „Pulsujący Kryształ” jest w sekcji gracza Bezlicych na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 37.
- Jeśli naklejka W16 „W Objęciach Ciemności” jest w sekcji gracza Dvergarów na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 47.
- Jeśli naklejka W17 „Pierwsza Część” lub W19 „Druga Część” (lub obydwie) ORAZ W18 „Pulsujący Kryształ” są w sekcji któregoś gracza na mapie kampanii, ten gracz czyta Skrypt 39.
- Gracze dodają do swych talii 10 kart zamiast 5.
- Gracze mogą zapłacić (tyle razy, ile są w stanie):
 - 2 Siły Militarnej, by zbudować całą talię Akcji (zawierającą 20 wybranych kart);
 - 1 Siły Militarnej, by dodać 1 tymczasowy kryształ do startowej puli kryształów (należy użyć żetonów frakcji Demonów);
 - 1 Siły Militarnej, by wystawić 1 model, ignorując ograniczenia (np. w  ze złożem kryształów, nie w  z innymi modelami swojego oddziału itd.).
- Pamiętaj:** Jeśli nie podbiłeś zbyt wielu lokacji na mapie w scenariuszu 3, rozsądnie byłoby mieć trochę Siły Militarnej na końcu tego scenariusza.
- Gracz kontrolujący lokację 8 na mapie kampanii otrzymuje 1 dodatkowy kryształ.
- Gracz kontrolujący lokację 10 na mapie kampanii otrzymuje 2 dodatkowe znaczniki wytrzymałości. Musi umieścić je na dwóch różnych oddziałach. Można w ten sposób przekroczyć startową wartość znaczników wytrzymałości oddziału.
- Przed wystawieniem kapliczek gracz Wystawiający umieszcza model Serca Pożeracza Światów na polu, które jest przynajmniej 3 pola od krawędzi mapy.
- Kapliczki, złoża kryształów i modele nie mogą być wystawiane w zasięgu 1 od Serca Pożeracza Światów.
- Przygotuj kartę Serca Pożeracza Światów i umieść na niej odpowiednią liczbę znaczników wytrzymałości.
- Po wystawieniu złoża kryształów każdy z graczy (gracz Wystawiający zaczyna) wystawia 1 Mackę Ciemności (przedstawioną przez model Totemu).
- Jeśli jesteś proszony o dołączenie Ulepszenia przed bitwą, użyj takiego którego nie ma w twojej talii w tej misji, jeśli to możliwe. Zrób to przed dodaniem kart do swojej talii Akcji.
- Gracze nie dodają przeciwnikom dodatkowych kryształów za używanie Eli-tarnych oddziałów.

ZASADY SPECJALNE:

- Na koniec tury Pasywnej każdego gracza wszystkie modele z Mackami Ciemności otrzymują 1 ranę.
- Macki Ciemności mogą być odpychane tak samo jak jednoheksowe modele.
- Jeśli naklejka W17 „Pierwsza Część” jest w sekcji gracza na mapie kampanii, może w dowolnym momencie zostać anulowana, by zablokować aktywację Serca Pożeracza Światów i zadać mu 1 ranę.
- Jeśli naklejka W19 „Druga Część” jest w sekcji gracza na mapie kampanii, może być anulowana na początku tury tego gracza. Gracz może wtedy aktywować Serce Pożeracza Światów zamiast jednego ze swoich modeli i wykonać nim akcję Ruchu oraz Walki.
- Jeśli naklejka W18 „Pulsujący Kryształ” jest w sekcji gracza na mapie kampanii, ten gracz może ją anulować, by natychmiastowo zyskać 3 tymczasowe kryształy (działają tak, jak jest to opisane na Karcie Frakcji Demonów).
- Użyj Toru Czasu, by liczyć zakończone tury bitwy. Tor Czasu jest używany do zaznaczania tur aktywacji Serca Pożeracza Światów (patrz niżej).
- Aktywacja Serca Pożeracza Światów:
 - Serce Pożeracza Światów aktywuje się po każdej nieparzystej turze (wtedy gdy Znacznik Czasu wejdzie na pole 2, 4 itd.). Następnie wybiera się cel:
 - Najbliższy model. Jeśli jest remis:
 - Model o największej podstawie. Jeśli wciąż jest remis:
 - Model o najniższej INI. Jeśli wciąż jest remis:
 - Gracz z mniejszą liczbą Punktów Zwycięstwa wybiera cel (w przypadku remisu wybiera gracz o większej Sile Militarnej; jeśli wciąż jest remis, rzuć kostką).
 - Następnie porusza się ono do z celem (gracz z mniejszą ilością Punktów Zwycięstwa porusza je zgodnie z zasadami Ruchu) i rozpoczyna sekwencję Walki.
 - Serce Pożeracza Światów może odpychać. Gracz z mniejszą ilością Punktów Zwycięstwa wykonuje odepchnięcie (w przypadku remisu wybiera gracz o wyższej Sile Militarnej; jeśli wciąż jest remis, rzuć kostką).
 - Serce Pożeracza Światów zawsze używa Żółtej kości.
- Zabicie Serca Pożeracza Światów gwarantuje 4 Punkty Zwycięstwa.

CELE:

- Obydwaj gracze mają ten sam cel: wygrać przez Punkty Zwycięstwa lub zabić wszystkie modele przeciwnika.
- Cele specjalne mogą zostać spełnione tylko wtedy, gdy przeczytasz ich opis w sekcji Skryptów.

SIŁY DEMONÓW:

- Jeź (Oddział Zaklinaczy Krwi z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Mroczny Rytuał dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku.
- 1 oddział Sukubów.
- 1 Syn Khyberu.
- 1 Mistrz Żywiołów.
- 1 Ogar Rzezi.

NAGRODA: Przeczytaj Skrypt 48.

NAGRODA SPECJALNA: Zamiast tego przeczytaj ZAKOŃCZENIE 7.

SIŁY ZAKONU:

- Jehl, Łowca z Fyrhome (Oddział Łowców z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Pozycja Strzelecka dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku.
- 1 oddział Świętej Konnicy.
- 1 Anioł Śmierci.
- 1 oddział Czyścicieli.
- 1 Święty Rycerz.

NAGRODA: Przeczytaj Skrypt 48.

NAGRODA SPECJALNA: Zamiast tego przeczytaj ZAKOŃCZENIE 6.

SIŁY RHA-ZAKÓW:

- RB-16S (Oddział Strażnika Źródła z żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Miecze Plazmowe dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Ładunku.
- 1 Skoczek.
- 1 Anioł Bezkręsu.
- 1 oddział Źródłotrzy.
- 1 oddział Gromosiewców.

NAGRODA: Przeczytaj Skrypt 48.

NAGRODA SPECJALNA: Zamiast tego przeczytaj ZAKOŃCZENIE 8.

SIŁY DVERGARÓW:

- Roe (Oddział Niezlomnych z jednym modelem i żetonem Bohatera na karcie oddziału) zaczyna z Ulepszeniem Egzoszkielet dołączonym do karty oddziału. Umieść na nim 1 żeton Pasywny, ale nie umieszczaj żetonów Ładunku. Jeśli naklejka W23 „Zmarły Roe” jest w sekcji gracza na mapie kampanii, nie umieszczaj karty Ulepszenia.
- 1 oddział Wiertaczy.
- 1 oddział Powierników Ognia.
- 1 oddział Rozognionych.
- 1 Mściciel.

NAGRODA: Przeczytaj Skrypt 48.

NAGRODA SPECJALNA: Zamiast tego przeczytaj Skrypt 49.

SIŁY ODRODZONYCH:

- Wyrocznia (oddział Wyroczni Gniewu z żetonem Bohatera na karcie oddziału i tylko dwoma znacznikami wytrzymałości). Jeśli naklejka W21 „Odrodzona Wyrocznia” jest w grze, zaczyna ona z 4 znacznikami wytrzymałości.
- 1 Leśna Zjawa.
- 1 oddział Gwardii Matecznika.
- 1 oddział Żmijów.
- 1 Jeździec Moru.

NAGRODA: Przeczytaj Skrypt 50.

SIŁY BEZLICZYCH:

- Oddział Ostrzorodów z jednym modelem – tylko jeśli naklejka W22 „Nowy Miażdźciel” nie znajduje się na mapie kampanii. Umieść na tym modelu żeton Bohatera. Umieść na tym oddziale dodatkowy znacznik wytrzymałości. Ten oddział startuje w trybie Zespolonym. Jeśli naklejka W12 „Ewolucja” jest w sekcji gracza na mapie kampanii, ten oddział startuje w trybie Wyeowoluowanym. Jeśli naklejka W15 „Gwałtowna Ewolucja” jest w grze, ten oddział startuje w trybie Wyeowoluowanym z kolejnym dodatkowym znacznikiem wytrzymałości.
- 1 Miażdźciel – tylko jeśli naklejka W22 „Nowy Miażdźciel” jest na mapie kampanii.
- 1 Anatema.
- 1 oddział Siepaczy.
- 1 Żniwiarz.
- 1 oddział Mięsostrupów.

NAGRODA: Przeczytaj Skrypt 51.

SKRYPTY

1 Armia Demonów dotarła do ruin Memento, licząc na powitanie kompanów, którzy wsparliby ją w nadchodzącej bitwie. Znaleźli jednak tylko zniszczone barykady i ciała martwych Demonów. Ktoś z pewnością ich zaatakował. Ale kto?

- Jeśli naklejka W01 „Fortyfikacje w Memento” jest na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 6. Jeśli nie, kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

2

- Jeśli naklejka W16 „W Objęciach Ciemności” jest w sekcji gracza na mapie kampanii, niezwłocznie przeczytaj Skrypt 28.
- Jeśli naklejka W10 „Skażenie Ciemnością” jest w sekcji gracza na mapie kampanii, niezwłocznie przeczytaj Skrypt 40.

Kampania Dvergarów nie zaczęła się najlepiej. Podróż przez Cierńwrota zabiła Snorre'a, a teraz Roe, jego następcą, był śmiertelnie ranny. Był niezłomny jak każdy Dvergar, wciąż próbował walczyć, ale nagle jego ciało zostało pochłonięte przez paszczę Ciemności, która pojawiła się znikąd.

Odzyskał świadomość z dala od pola bitwy. Był wyczerpany i obolały, ale jego rany się zasklepiły. Czuł, jakby Czarny Plomień walczył z czymś w jego wnętrznościach.

- Umieść naklejkę W10 „Skażenie Ciemnością” w sekcji gracza na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

3 Po wyczerpującej bitwie pokonana armia uciekła w popłochu. Nie mogła dłużej walczyć bez ryzyka ciężkich strat. W końcu jednak oddziały się przegrupowały i rozpoczęły powolny marsz na południe, do następnego krateru.

- Jeśli gracz Demonów przegrał, a naklejka W13 „Zaskoczenie” jest na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 9. Jeśli gracz Demonów wygrał, przeczytaj Skrypt 32.
- Jeśli naklejka W06 „Przedłużające się Starcie” jest na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 24.

● W innym wypadku przeczytaj Skrypt 35.

4 //Do_RB-16S_KODSZARY/sgnl_anliz/

OB-A06 wylądował w trzech częściach. Każda część nadaje ten sam sygnał. Jesteś w pobliżu jednej z części. Jest tam również kryształ o zmodyfikowanej strukturze. Cel oraz technologia – nieznane. Zdobądź próbki. Możesz użyć magnetycznych sił, by dotrzeć do niej bez większego wysiłku.

● Na początku bitwy możesz wziąć 1 żeton Celu z Rumowiska. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

5 Najbardziej wyrosnięte z naszych ciał, pamiętające bitwę w Mateczniku, padły na ziemię martwe. Pożremy je później, by odzyskać ich wspomnienia. Ale teraz musimy zabić wrogów!

● Anuluj naklejkę W12 „Ewolucja” (lub W15 „Gwałtowna Ewolucja”) w sekcji gracza na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

6 Ciał nie było tak dużo, jak się obawialiśmy. Wyglądało na to, że odwrót został wykonany raczej w dyscyplinie, niż w chaosie. To była dobra wiadomość. Niedługo spotkamy się ze swoimi towarzyszami.

● Umieść naklejkę W13 „Zaskoczenie” w sekcji gracza na mapie kampanii. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

7 Jeź był ciężko ranny i musiał się wycofać. Pomimo furii i chęci do walki, zdołał się pohamować. Żelazna Kompania potrzebowała go. Musiał przeżyć.

● Umieść naklejkę W07 „Ranny Jeź” w sekcji gracza na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

8 Udało nam się ustalić, że dziwny artefakt był formą nieczystego urządzenia. Co prawda używał zaawansowanej technologii, ale również emanował demoniczną energią, zupełnie jak magia Demonów. Dziwny pulsujący obiekt, który znajdował się na polu bitwy, był prawdopodobnie częścią tej samej maszyny. Może był to rodzaj źródła zasilania? Lub mechanizm sterujący? Szkoda że nie było z nami kapłanów. Zrobimy wszystko co w naszej mocy, by odkryć przeznaczenie tego urządzenia.

● Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

9 W końcu zwycięska armia miała czas, by przeszukać miasto. Nikt z mieszkańców już nie żył, a żaden z budynków nie nadawał się do niczego. Wreszcie znaleźli miejsce dokładnego uderzenia meteorytu. Jakież to było zdziwienie, gdy spostrzegli, że ktoś już przeszukał to miejsce!

● Gracz Demonów umieszcza naklejkę W17 „Pierwsza Część” w swojej sekcji na mapie kampanii. Gracz, który wygrał bitwę, może poświęcić 2 Siły Militarnej, by wysłać szybki oddział, który odzyska tę część. Jeśli wygrany gracz to zrobi, zamiast tego to on umieszcza naklejkę w swojej sekcji. Przejdź do następnego scenariusza.

10 Po krótkiej dyskusji, wszyscy poparli pomysł Fulvio. Wybrani żołnierze zasalutowali i wyruszyli w stronę osad. Natomiast reszta sił straży granicznej ruszyła do bitwy. Fulvio miał nadzieję, że Pielgrzymi wytrzymają do naciągnięcia armii.

● Umieść naklejkę W02 „Rekrutacja” na odpowiednim polu na mapie kampanii. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

11 Strumień dostarczył informacje o zabudowaniach o militarnym przeznaczeniu – nie było żadnych. Jedyna rzecz, która się liczyła, to czysta prędkość.

● Podczas wystawiania sił otrzymujesz dodatkowy oddział Źródłostrzy z tyłko 1 modelem. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

12 Jeśli Pożeracz Światów tu jest, musimy się przygotować do odnalezienia go. Albo zgromadzić wystarczająco sił, by wyrwać go komukolwiek, kto będzie mieć więcej szczęścia w szukaniu go. Jeź poprowadził mały oddział, by spowolnić przeciwników, podczas gdy my zaczęliśmy wznosić barykady i szukać urządzenia.

● Umieść naklejkę W01 „Fortyfikacje w Memento” na odpowiednim polu na mapie kampanii. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

13 Roe wydał rozkaz i Powiernicy Ognia wylamali się z armii, by szukać zabobów. Bez gazu nie będą w stanie dłużej walczyć. A to nie jest sposób życia Dvergarów.

● Umieść naklejkę W04 „Żyła Gazu” na odpowiednim polu na mapie kampanii. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

14 Wyrocznia wysłała większość Bestii Wojennych na północ, by pomogły zaatakowanej osadzie. Ich łapy podrywały kurz, gdy zaszarżowała na nie Jeździec Moru. Ale Wyrocznia nie zwracała już na to uwagi. Skupiła się na przeciwnikach przed nią. Miała nadzieję, że jej dzieci wygrają.

● Umieść naklejkę W05 „Posiłki” na odpowiednim polu na mapie kampanii. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

15 Musimy spowolnić i osłabić armię wroga! Jeśli użyjemy naszych sił do budowy prostych fortyfikacji, i tak nie damy rady ich powstrzymać. Ale jeśli ich spowolnimy, będziemy mieć czas na odnalezienie Pożeracza Światów i odwrót.

● Podczas rozstawiania sił otrzymujesz dodatkowy oddział Ogara Rzezi. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

16 Nacieramy niczym niepowstrzymana fala śmierci.

● Przed pierwszą rundą (po Rozproszeniu) możesz wykonać Ruch i zainicjować Walkę przy pomocy modelu z żetonem Bohatera. Nie możesz zagrywać kart akcji. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

17 Strumień zaakceptował zapytanie i poinformował, że odpowiedź prawdopodobnie nadejdzie następnego dnia.

● Umieść naklejkę W03 „Analiza” na odpowiednim polu na mapie kampanii. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

18 Dvergarzy ochoczo przyjęli rozkazy Roe'a. Żwawe i proste. Żołnierze z prastarym okrzykiem wojennym na ustach rzucili się na wrogów.

● Podczas rozstawiania sił otrzymujesz dodatkowy oddział Żyrobotów z tyłko jednym modelem. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

19 Fulvio miał poważne wątpliwości co do tej decyzji, ale ostatecznie rozkazał zaatakować z pełną siłą. Podzielenie armii mogłoby przynieść tragiczny skutek. Wkrótce się okaże, czy miał rację.

● Podczas rozstawiania sił otrzymujesz dodatkowy model Świętego Rycerza w tym scenariuszu. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

20 Zdobycie wylaniających się w oddali ruin było teraz najważniejszą rzeczą. Ale jej armia musiała najpierw przecisnąć się przez wrogów, niczym korzenie drzewa przez kamień w poszukiwaniu wody. Nie będzie to łatwe, ale jest nieuniknione. Rozkazała atak i Odrodzeni ruszyli naprzód.

● Podczas rozstawiania sił otrzymujesz dodatkowy oddział Jeźdźca Moru. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

21 Niektóre z ciał się zatrzymały. Nie przejmujemy się tym. Jesteśmy potężni. I tak wyróżniemy naszych wrogów.

● Zwiększ swoją Siłę Militarną o 2. Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

22 Potyczka była krótka i zjadła. Pokonani wycofali się z podkulonymi ogonami. Przegrupowali się i próbowali nadrobić czas w wyścigu do miejsca upadku meteorytu. Nie mieli jednak szans. Zwycięska armia z pewnością dotrze tam pierwsza.

● Przejdź do następnego scenariusza.

23 Jeź był w skowronkach. Jeden z modułów chłodzących był w naszych rękach! Opisałem bitwę, zdobycie części Pożeracza Światów oraz nasze inne osiągnięcia w księdze Kompanii. Było to bardzo satysfakcjonujące.

Niestety, będąc prostymi siepaczkami, nie umieliśmy używać urządzenia, ale Haagenti próbowali zdobyć plany Pożeracza Światów. Poinformował nas, że to pulsujące światłem coś na ostatnim polu bitwy też było częścią Pożeracza.

● Bitwa toczy się dalej.

24 W końcu zwycięska armia miała czas na przeszukanie miasta. Żaden z mieszkańców już nie żył, ani żaden z budynków nie nadawał się do niczego. Wreszcie znaleźli miejsce dokładnego uderzenia meteorytu. Jakież to było zdziwienie, gdy spostrzegli, że ktoś już przeszukał to miejsce!

● Gracz, który wygrał bitwę, może poświęcić 2 Siły Militarnej, by wysłać szybki oddział, który pozyska artefakt. Jeśli wygrany gracz to zrobi, umieszcza on naklejkę W17 „Pierwsza Część” w swojej sekcji na mapie kampanii. Przejdź do następnego scenariusza.

25 Łowca Jehl odczłapał się od pola bitwy. Niemal zginął. Wiedział też, że może zginąć w każdej chwili, jeśli nikt mu nie pomoże. Chciał zostać dłużej ze swoimi towarzyszami. Tracił świadomość, mając nadzieję na cud.

● Umieść naklejkę W08 „Ranny Jehl” w sekcji gracza na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

26 //AS-01_KODSZARY/19d/08m/0002y/RDZEN/sil_strum:znakomita/

Przeanalizowaliśmy próbki urządzenia. Wygląda na to, że niektóre części zostały zrobione przez nas lub przy użyciu naszej technologii. Ten element z pewnością służył do chłodzenia kryształów zasilających maszynę. Prosimy o przesłanie próbek takiego kryształu. Ten wspomniany w raporcie biotewnym byłby idealny. Jego budowa mogłaby być kluczowa dla zrozumienia całego urządzenia.

● Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

27 Główne siły wysłały ci posiłki.

● Demony – przygotuj kartę oddziału Sukubów i umieść na niej kartę Wdrożenia Materializacja. Dołącz kartę Ulepszenia Pocałunek Jadu i umieść

na niej żeton Ładunku. Wtasuj jedną kartę Mara oraz jedną kartę Kradzież Duszy do talii Akcji.

- **Zakon** – przygotuj kartę oddziału Świętej Konnicy i umieść na niej kartę Wdrożenia Skrzydłata Szarża. Dołącz kartę Ulepszenia Galop i umieść na niej żeton Ładunku. Wtasuj jedną kartę Ostatnie Tchnienie oraz jedną kartę Zdeptanie do talii Akcji.
- **Rha-Zak** – przygotuj kartę oddziału Skoczka i umieść na niej kartę Wdrożenia Z Niebios. Dołącz kartę Ulepszenia Pogrom i umieść na niej żeton Ładunku. Wtasuj jedną kartę Bariera oraz jedną kartę Grawitonowy Cios do talii Akcji.
- **Dvergarzy** – przygotuj kartę oddziału Wiertaczy i umieść na niej kartę Wdrożenia Atak spod Ziemi. Dołącz kartę Ulepszenia Przebicie i umieść na niej żeton Ładunku. Wtasuj jedną kartę Łamacz Kryształów oraz jedną kartę Dynamit do talii Akcji.
- **Odrodzeni** – przygotuj kartę oddziału Leśnej Zjawy i umieść na niej kartę Wdrożenia Manifestacja. Dołącz kartę Ulepszenia Ciernista Bestia i umieść na niej żeton Ładunku. Wtasuj jedną kartę Leśny Żywiolak oraz jedną kartę Wybuch Kolców do talii Akcji.
- **Bezlicy** – przygotuj kartę oddziału Anatemy i umieść na niej kartę Wdrożenia Poczwarzka. Dołącz kartę Ulepszenia Abominacja. Wtasuj jedną kartę Rozpłatanie oraz jedną kartę Macki do talii Akcji.
- Od teraz gracze mogą używać Kawalerii. Bitwa toczy się dalej.

28 Tak jak poprzednio Roe został wciągnięty do świata Ciemności na chwilę przed śmiercią. Tym razem jednak nie został uzdrowiony. Nie został wyrzucony przy polu bitwy. Teraz leżał gdzieś pośród Ciemności. Jego całe ciało pulsowało w bezgranicznym bólu, jego oczy próbowały wyskoczyć z orbit. Nie widział nic. Wtedy zaczęły się szept. Nierozpoznawalne i pełne grózb. Dotykały go zimne palce i nie mógł zrobić nic, by je powstrzymać. Wbijały mu się w ciało, ale po krótkim, intensywnym bólu, nadeszła ulga. Jakby wlał się w niego lód, który zatrzymał utratę krwi. I wtedy Ciemność wlała się do jego ciała.

Nagle znalazł się przy polu bitwy, leżąc na ziemi. Jasne światło oślepiło jego wrażliwe oczy. Był wyczerpany i nie mógł się ruszyć. Co dziwne, jednocześnie czuł w sobie niesamowitą moc.

- Anuluj naklejkę W16 „W Objęciach Ciemności”. Umieść naklejkę W20 „Moc Ciemności” w sekcji gracza na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

29 //RB-16S_CGD--RAZ/xxd/*8m/0)+2y/gld_crr?_4?E#6*/si##_syg^^h.v--sła/

Zostaliśmy za[...]jwani przez potężne siły, [...]cej wrogów, niż mogliśmy się spodziewać. Po otrzymaniu krytycznych uszkodzeń, musia[...] wycofać. Zainicjowałem protokół naprawczy, ale [...]duły bojowe są bezużyteczne. Po wstępnych [...] zostać z tyłu i kierować naszymi siłami, ale z pewnością wpłynie to na naszą skuteczność.

- Umieść naklejkę W09 „Uszkodzony RB-16S” w sekcji gracza na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

30 Otrzymał kolejną ranę. Wyrocznia wydała z siebie jęk bólu. Była słaba, tak bardzo słaba! Żalona! Gdyby tylko miała swoje dawne moce, wciąż mogłaby walczyć. Była niczym prócz wyblakłego wspomnienia. Martwym, wydrążonym pniem, przeżartym przez korniki. I tak, niczym martwe drzewo, Wyrocznia padła na ziemię. Wiedziała jednak, że nie zginie. Zabić ją nie było tak łatwo! Niestety, musi minąć trochę czasu, zanim będzie mogła odrosnąć.

- Umieść naklejkę W11 „Ranna Wyrocznia” w sekcji gracza na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

31 Czeladnik Gildii Inżynierii Silnikowej zbadał dziwne urządzenie, ale nie miało ono cudownych gazotwórczych właściwości. Sprawdził również, czy mogło być aktywowane przy użyciu zwykłych kryształów. To było możliwe, ale tylko do pewnego stopnia – wytwarzało wtedy chłodne powietrze przez krótki czas. Czegoś im brakowało, zapewne magii Demonów lub innej technologii. Ciekawymi były niektóre rozwiązania w urządzeniu – identyczne z rozwiązaniami w urządzeniach Dvergarów. Nie było to jednak zaskakujące – w armii Demonów wciąż służyli zniewoleni Dvergarzy.

- Kontynuuj przygotowanej rozgrywki.

32 Szeregi zwycięskich Demonów ruszyły szlakiem przetartym przez resztę ich armii wycofanej z zaimprovizowanych fortyfikacji wzniesionych w Memento. Szybko nadrobili drogi i udało im się połączyć siły. Zadowoleni Akolici Mroku pokazali Jeżowi zdobytą część Pożeracza Światów. On również był usatysfakcjonowany.

- Gracz Demonów umieszcza naklejkę W17 „Pierwsza Część” w sekcji gracza na mapie kampanii. Przejdź do następnego scenariusza.

33 Bitwa trwała już zbyt długo. Żołnierze byli wyczerpani, zakrwawieni i bez chęci do dalszej walki. Jeszcze trochę by się złamali i zaczęli uciekać.

Ostatecznie jednak nie musieli. Silna grupa Ewolucionistów wkroczyła na pole bitwy i wyminęła osłabione armie. Porwali artefakt i ruszyli dalej.

- Bitwa kończy się. Przejdź do następnego scenariusza.

34 Wyrocznia miała przecucie, że ten dziwaczny, pulsujący kryształ był jedną z rzeczy potrzebnych jej, by odzyskać swe moce. Przeprowadziła kilka testów – za każdym razem gdy odpoczywała w pobliżu kryształu, nawiedzały ją niewyraźne wizje. Ostatecznie zdecydowała się wchłonąć kryształ. Wiedziała, że to ryzykowne, ale była zdesperowana. W obecnym stanie była zbyt słaba, by służyć swemu ludowi. Musi powrócić do swej poprzedniej formy!

Wyrocznia wysuwa swoje kruche, bezcenne korzenie i z rosnącą pewnością zaczyna oplatać nimi kryształ. W okamgnieniu przeszły ją niesamowity ból, który po chwili przeradza się w przyjemne poczucie potęgi. Wyrocznia spojrzała w dal i zobaczyła mgliste odnogi przyszłości. Jej moce zaczęły powracać!

- Anuluj naklejkę W18 „Pulsujący Kryształ”. Umieść naklejkę W21 „Odrodzona Wyrocznia” w sekcji gracza na mapie kampanii. Kontynuuj przygotowanej rozgrywki.

35 Zwycięska armia zgromadziła swe siły po bitwie i odnalazła dokładne miejsce uderzenia meteorytu. Po szybkich przekopkach udało im się coś wydobyć. To było jakieś wielkie urządzenie, ale w większości zniszczone lub uszkodzone. Na szczęście mniejsza część wciąż miała działające elementy.

- Gracz który wygrał bitwę umieszcza naklejkę W17 „Pierwsza Część” w swojej sekcji na mapie kampanii. Przejdź do następnego scenariusza.

36 Mieliśmy dwie kluczowe części Pożeracza Światów. Moduł chłodzenia kryształów, który może być użyty do zamrożenia źródła zasilania na krótki czas, oraz akcesorium kontrolne, które możemy wykorzystać by nadpisać na chwilę Pożeracza Światów. Nawet jeśli ktoś położy łapska na głównej części maszyny, wciąż możemy zdobyć przewagę. Haagenti powiedzieli nam również, że musimy do tego poświęcić kryształ. To kluczowy element głównej maszyny.

● Otrzymujesz specjalny cel: Umieść 4 kryształy na karcie Serca Pożeracza Światów i wygraj scenariusz. Na koniec scenariusza musisz mieć aktywną naklejkę W18 „Pulsujący Kryształ” w swojej sekcji na mapie kampanii.

- Za każdym razem gdy w Walce zadasz ranę Sercu Pożeracza Światów, możesz umieścić kryształ ze swojej puli kryształów (może to być tymczasowy kryształ) na jego karcie zamiast zadania rany.

- Kontynuuj przygotowanej rozgrywki.

37 Przed nami znajdują się wrogowie oraz krater. Jest też źródło naszego zewu – wyzwanie! A wkrótce – jedno z nas. Byliśmy tego pewni! Moje ciało, podobnie jak kilka innych, niosło duży kryształ, który zaczął mi śpiewać. Chciał, bym zabił pobliskiego Bezlicego. Czemu miałbym się opierać? Byliśmy we dwójkę, a nagle byłem sam, lecz silniejszy. Niosłem kryształ. A potem pożarłem go. Chciał tego. Nabitem na niego swe ciało, a on pokrył się moimi ścięgnami i mięsem. A ja stałem się czymś więcej. I czułem się trochę bardziej niezależny.

- Anuluj naklejkę W18 „Pulsujący Kryształ” oraz W12 „Ewolucja” (lub W15 „Gwałtowna Ewolucja”). Umieść naklejkę W22 „Nowy Miazdźciciel” w sekcji gracza na mapie kampanii.

- Kontynuuj przygotowanej rozgrywki.

38 Wyrocznia debatowała z Shank i Cambiumem, Gwardzistą Matecznika, na temat zdobytego mechanizmu. Ich przeznaczenie było owiane tajemnicą. Zauważyli jednak, że w pobliżu kryształów stawało się zimno. W dodatku Wyrocznia miała wizję, w której ujrzała, jak używa tego urządzenia, by pomóc swym siłom. Tak jak pulsującego kryształu, którego użyła, by się wzmocnić.

- Kontynuuj przygotowanej rozgrywki.

39

- Jeśli grasz Demonami, przeczytaj Skrypt 36.
- Jeśli grasz Zakonem, przeczytaj Skrypt 43.
- Jeśli grasz Rha-Zakami, przeczytaj Skrypt 44.
- Jeśli grasz Dvergarami, przeczytaj Skrypt 45.

40 Gdy Roe otrzymał kolejny cios, a jego świadomość była przyćmiona bólem i zaczęła przygasać, został wciągnięty w świat Ciemności i nagle pojawił się z dala od pola bitwy. Ból zelżał, ale Roe poczuł, jak coś zimnego rozrywa mu wnętrze. Odczucie było krótkie, lecz silne. I wtedy odpłynął.

- Umieść naklejkę W16 „W Objęciach Ciemności” w sekcji gracza na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

41 Żołnierze wyłonili się z krateru, niosąc pogięty mechanizm zbudowany głównie z rurek cienkich jak włosy. Jak te rurki przetrwały upadek? Wydawało się to niemożliwe, ale mimo to były całe.

Wszyscy byli wyczerpani, ale nie było czasu na odpoczynek. Musieli jeszcze podążyć na południowy wschód. Do ostatniej części urządzenia.

- Gracz który wygrał bitwę umieszcza naklejkę W19 „Druga Część” w swojej sekcji gracza na mapie kampanii.
- Przejdź do następnego scenariusza.

42 *Ciała niosły świecący obiekt wykopany z rumowiska. Nie przylegał do ich mięsa. Kryształy się z nim nie łączyły. Niektórzy Bezlicy upuszczali ten bezużyteczny skraw metalu, ale inne ciała go podnosiły. Tak więc był z nami, gdy podążaliśmy za zewem.*

- Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

43 *Pierwsza i druga część urządzenia nie wykazywały żadnej aktywności, lecz gdy przybliżyliśmy je do pulsującego kryształu, zaczęły się zmieniać. Oploty go niewielkimi drutami i schowały między sobą. W budowie przypominało to urządzenie Zakonu, lecz było bardziej skomplikowane. Choć było to bardzo interesujące, nie było z nami żadnych kapłanów, więc z powodu braku wiedzy musieliśmy to zignorować. Jehl i ja mieliśmy prosty, może niemądry pomysł – gdy znajdziemy ostatnią część maszyny, spróbujemy połączyć ją z nowopowstałą częścią. A następnie zobaczymy, czy będziemy mogli jej ją coś użyć.*

- Otrzymujesz specjalny cel: Gdy wygrasz bitwę, Serce Pożeracza Światów musi być wciąż żywe, a ty musisz mieć naklejkę W18 „Pulsujący Kryształ” oraz przynajmniej jedną z naklejek: W17 „Pierwsza Część” lub W19 „Druga Część”.

- Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

44 //AS-01_KODSZARY/20d/08m/0002y/RDZEN/sil_sygn:znakomita/
Analiza próbek OB-A06 została zakończona. Dwa procenty zasilającej technologii są takie same jak nasza. Trochę bardziej prymitywne, powiedziałbym dziesięć do dwudziestu lat przed naszym obecnym poziomem, ale nadal jest to technologia Rha-Zaków. Cztery procenty to rozwiązania Dvergarów. Reszta to niezrozumiałe połączenie przeróżnych rozwiązań. Maszyna używa również magii Demonów jako dodatkowego źródła mocy.

Próbki drugiej części urządzenia miały transmitters używające dziwnych schematów kodowania w próbkach kryształu, które nam wysłałeś. Wyodrębniliśmy dane na temat dezaktywacji innych części urządzenia. Potrzeba do tego wielkiej ilości mocy kryształów, ale jest możliwe. Dołączamy do wiadomości strukturę sygnału.

- Otrzymujesz specjalny cel: Dezaktywuj Serce Pożeracza Światów i wygraj bitwę. Na koniec scenariusza naklejka W18 „Pulsujący Kryształ” musi być w twojej sekcji gracza na mapie kampanii.

- By dezaktywować Serce Pożeracza Światów, musisz zadać mu ranę, a następnie zniszczyć 5 kryształów. Gdy to zrobisz, usuń model Serca Pożeracza Światów z planszy.

- Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

45

- Jeśli naklejka W20 „Moc Ciemności” jest na mapie kampanii, niezwłocznie przeczytaj Skrypt 46.

Podczas podróży czeladnik Gildii Inżynierii Silnikowej pracował nad zrozumieniem przeznaczenia artefaktów. Przez długi czas wykonywał testy i badał urządzenie, ale bez użytecznych efektów. A przez użyteczne efekty rozumiał on tylko produkcję gazu. Jednakże udało mu się wpłynąć na jedną z części przy pomocy drugiej. Może w przyszłości się to przyda?...

- Otrzymujesz cel specjalny: Przejmij Serce Pożeracza Światów i wygraj bitwę.

- By przejąć Serce Pożeracza Światów, musisz zadać mu ranę w Walce, gdy ma ono 1 lub mniej znaczników wytrzymałości. Jeśli zdołasz zadać ranę, przejmiesz Serce Pożeracza Światów. Usuń jego model z planszy.

- Bitwa toczy się dalej.

46 *Roe się zmienił. Jego policzki się zapadły, wyraźne cienie pokryły oblicze. Inni Dvergarzy z jego grupy również zaczęli się przemieniać. Na polu bitwy pojawili się jak cienie o wychudzonych ciałach i posępnych twarzach. Byli jednak zaskakująco silni. A naprawdę dziwnym było to, że pomimo braku gazu czuli się wyśmienicie.*

- Podczas tego scenariusza modele Dvergarów nie mogą otrzymywać ran od Macek Ciemności.

● Tracisz swój cel – nie możesz wygrać na normalnych zasadach. Musisz spełnić swój specjalny cel.

- Otrzymujesz specjalny cel: Zniszcz Serce Pożeracza Światów. Musi zostać zniszczone w wyniku akcji gracza Dvergarów. Gdy Serce Pożeracza Światów zostanie zabite, bitwa się natychmiast kończy.

- Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

47 *Roe nie dotrwał ostatniej bitwy. W trakcie marszu jego ciało marniało w oczach. Dręczył go niemożliwy do zniesienia ból. W końcu jego siła życiowa zgasała niczym płomień w opustoszałej kuźni.*

- Umieść naklejkę W23 „Zmarły Roe” w sekcji gracza na mapie kampanii.

- Kontynuuj przygotowanie rozgrywki.

48 Jeśli twoja Siła Militarna jest wyższa niż 2 lub kontrolujesz przynajmniej 3 lokacje na mapie kampanii, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 2. Jeśli nie, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 1.

49 Jeśli naklejka W20 „Moc Ciemności” jest w twojej sekcji gracza, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 9. Jeśli nie, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 5.

50 Jeśli twoja Siła Militarna jest wyższa niż 3 lub kontrolujesz przynajmniej 3 lokacje na mapie kampanii, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 3. Jeśli nie, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 1.

51 Jeśli twoja Siła Militarna jest wyższa niż 3 lub kontrolujesz przynajmniej 3 lokacje na mapie kampanii, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 4. Jeśli nie, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 1.

ZAKOŃCZENIE 1

Po ciężkiej bitwie ostatnia część maszyny została zabezpieczona. Wrogie siły jednak naddciągały. Strona trzymająca maszynę musiała przekraść się między żołnierzami, unikać patroli i zasadzek... Ostatecznie wrogów było zbyt wielu, a sojuszników zbyt mało. Serce Pożeracza Światów zostało odebrane przez wrogów.

Potem wybuchła wojna na szeroką skalę. Wszystkie frakcje chciały osiągnąć maszynę, każda z własnych pobudek. Serce przez chwilę było w posiadaniu Zakonu, ale Ewolucjoniści ich przetrzebili. Mimo podobieństw między buntownikami Odrodzonych, a Bezlicymi potężna chmara tych ostatnich nie miała litości i armia Ewolucjonistów poniosła duże straty. Potem Serce Pożeracza Światów zostało przejęte przez Demony, następnie przez Rha-Zaków. Nawet Dvergarzy mieli je przez chwilę.

Wielka wojna ciągnęła się długo, a frakcje były nią zbyt pochłonięte, by zauważyć nowe zagrożenie. Pewnego dnia Cieńwrota pootwieraly się na całym pustkowiu i fala Ciemności pochłonęła wszystkich.

- Umieść naklejkę W24-A „Mroczne Pustkowia” na polu W24 mapy kampanii.
- Kampania dobiegła końca. Gracze ponieśli porażkę.

ZAKOŃCZENIE 2

Podczas gdy mniejszy oddział zabezpieczał artefakt, główne siły przejęły kontrolę nad pustkowiem. Artefakt został przewieziony do ufortyfikowanego obozu, gdzie został dogłębnie przebadany. Nie był kompletny i naukowcy nie byli w stanie wydobyc jego pełnego potencjału, ale i tak miał wielką moc.

Następnie został przewieziony na ziemię frakcji, naprawiony i przystosowany do jej technologii. Moc Serca została użyta do zyskania miążdżącej przewagi w niekończącej się wojnie.

Gratulacje!

Jeśli chcesz odkryć inne zakończenia, zagraj ponownie. Pamiętaj: walczysz, by odzyskać części Pożeracza Światów; skupienie się na tym celu może pomóc je odkryć.

ZAKOŃCZENIE 3

Po zakończeniu bitwy Wyrocznia podeszła do Serca dziwnej maszyny. Była przekonana, że jest to źródło jej dziwnych wizji. Dotknęła go i poczuła niesamowitą potęgę, ale również coś... Coś obrzydliwego, podobnego do obecności Bezliczych. Wokół niej gromadzili się wycieńczeni Gwardziści Matecznika i patrzyli na nią wyczekująco. Musiała dokonać wyboru.

„Wracamy do Matecznika! Przy pomocy tej maszyny odbudujemy nasz dom. Właśnie rozpoczyna się nowa era Odrodzonych!” wykrzyknęła Wyrocznia. Choć wciąż niepewna, zdecydowała, że Drzewne Serce, połączenie maszyny i natury, będzie w centrum ich nowego domu.

Wyrocznia, otoczona przez Gwardię Matecznika i Drzewice, oplatała maszynę swoimi korzeniami. Wciąż nie była pewna swojej decyzji, ale przynosiła ona nadzieję na koniec wojny domowej i przywrócenie dawnej świetności Odrodzonych. Niektórzy Ewolucjoniści wrócili w pokój, ponownie akceptując Wyrocznię jako swojego przywódcę. Jak jednak zarysuje się przyszłość Odrodzonych? Tego Wyrocznia nie wiedziała. Jej wizje nie były tak klarowne jak kiedyś. Ale teraz łączyła się i wzrastała z Drzewnym Sercem.

- Umieść naklejkę W24-B „Ewolucja Odrodzonych” na polu W24 na mapie kampanii. Gratulacje!

ZAKOŃCZENIE 4

Były nas tysiące. Każde sztywne, martwe ciało dostało kryształ. W okolicy było ich mnóstwo. Zarówno ciał, jak i kryształów. Ale gdy jedni Bezlicy byli zajęci tworzeniem nowych Bezlicych, ja poczułem coś innego. Poczułem się... Odmienny. Nie byłem kierowany podstawowymi potrzebami. Byłem w stanie je ignorować! Ale wciąż słyszałem wołanie dobiegające z wielkiego, metalicznego ciała leżącego na ziemi. Przed chwilą walczyło i zabijało jak najlepszy wojownik. Teraz było martwe, ale jednocześnie śpiewało do mnie. Podeszedłem do niego ostrożnie, uderzyłem je pazurami. Tak, to będzie moje nowe ciało. Oderwałem stalowy pancerz maszyny i odsłoniłem wielki kryształ. Wyrwałem go i wbiłem w swoją klatkę piersiową. I wtedy... Urosłem. A wraz ze mną potęga Bezlicych.

- Umieść naklejkę W24-C „Samoświadomość” na polu W24 na mapie kampanii. Gratulacje!

ZAKOŃCZENIE 5

Dvergarzy wrócili ze wschodu. Byli wykończeni, ale dumni. Przynieśli ze sobą artefakt, a Gildia Inżynierii Silników dokładnie go przeanalizowała. Z wielkim sukcesem! Zdołali zbudować prototyp Osobistego Urządzenia do Produkcji Gazu. Było zasilane niewielkimi odłamkami kryształów i kilkoma kroplami wody. Z tymi zasobami mogło zapewnić gaz na cały dzień. Dvergarz musiał po prostu spędzić z nim pół godziny, dwa razy dziennie. Nie było to nad wyraz żwawe, ale korzyści były tak wielkie, że Dvergarzy przymykali na to oko. Widok Dvergarów odpoczywających na ulicach z nowym urządzeniem, niedługo stanie się czymś powszechnym. W niedalekiej przyszłości Dvergarzy będą mogli skupić się na ekspansji i rozwoju, zamiast na desperackich poszukiwaniach złóż gazu.

- Umieść naklejkę W24-D „Rewolucja Osobistego Urządzenia” na polu W24 na mapie kampanii. Gratulacje!

ZAKOŃCZENIE 6

Nasze technologiczne zdolności nie były wystarczające, by użyć urządzenia. Próbowaliśmy połączyć je z innymi częściami, włożyć do środka kryształy, trochę domajsterkować, jednak nic to nie dało. Ale mieliśmy plan awaryjny. Słyszeliśmy o wielkiej armii Zakonu nadchodzącej z zachodu. Jeszcze tydzień temu uznaliśmy to za bardzo złe wieści – w końcu byliśmy wygnańcami. Ale teraz był to idealny moment, by zbudować między nami dobre relacje.

Przekazaliśmy artefakt kapłanom Jedynego Boga, a nasz Mały Uchodźca został uznany za niepodległe państwo i sojusznika Zakonu. Następnie zaczęliśmy odbudowywać zniszczone osady i przeganiać resztki wrogich sił.

Miesiąc później dostaliśmy pokrzepiające wieści o przełamaniu oblężenia Al-Iskandrii. Było to możliwe dzięki maszynie, którą przechwyciliśmy. Być może wreszcie będziemy mogli żyć w pokoju.

- Umieść naklejkę W24-E „Pożeracz Światów” i naklejkę frakcyjną Zakonu na polu W24 na mapie kampanii. Gratulacje!

ZAKOŃCZENIE 7

Haagenti połączył części Pożeracza Światów, ale nie zadziałało to tak jak powinno. Jeź nie był zaskoczony, przecież z potężnej maszyny zostały się tylko 3 małe fragmenty. Ale nawet uszkodzony Pożeracz był wystarczająco potężny, by pomóc naszej armii i nie pozwolić innym frakcjom na odebranie nam go. A my ze strachem skontaktowaliśmy się z główną armią Demonów.

Niedługo potem dostaliśmy propozycję od samej Ish! W zamian za Pożeracza Światów i nasz wkład w sprawę chciała uczynić Żelazną Kompanię jej osobistą strażą. I to nie był rozkaz. To była prośba! Od dawna nie zdarzyło mi się pisać w księdze Żelaznej Kampanii z taką satysfakcją.

- Umieść naklejkę W24-E „Pożeracz Światów” i naklejkę frakcyjną Demonów na polu W24 na mapie kampanii. Gratulacje!

ZAKOŃCZENIE 8

//AS-01_sgnl_anlyz/22d/08m/0002y/RDZEN/sil_strum:znakomita/

Wreszcie OB-A06 został dostarczony w całości, więc zbadaliśmy go ponownie. Nasz wywiad doniósł, że OB-A06 był pierwotnie maszyną Demonów o nazwie „Pożeracz Światów”. Jego cel: CMZ. Wnioski z wydarzeń są raczej proste – dobrze że był uszkodzony i że został przejęty przez Rha-Zaków.

Ale nasza analiza służyła innemu celowi. Zbadaliśmy wszystkie części i sześć procent z nich używa przestarzałej technologii Rha-Zaków. Reszta komponentów opiera się na technologii cywilizacji z innych światów, o których możemy znaleźć trochę informacji w Strumieniu. Jeden fakt jest dla nas jednak niewytłumaczalny. Jedną z części stworzoną przy użyciu naszej technologii została stworzona z materiałów z tej planety. Analiza datowania węglowego wykazała, że miała ona ponad tysiąc lat. Może być to trop prowadzący do naszej przeszłości i pochodzenia. Dane zostały udostępnione publicznie i poprosiliśmy wszystkich Rha-Zaków, by użyczyli nam swojej mocy obliczeniowej do metaanalizy i poszukiwania odpowiedzi w Strumieniu.

- Umieść naklejkę W24-F „Analiza Pożeracza Światów” na polu W24 na mapie kampanii. Gratulacje!

ZAKOŃCZENIE 9

Dvergarzy zniszczyli Serce Pożeracza Światów. Roe, nie bacząc na bitwę wokół siebie, zbliżył się do maszyny. Otworzył swoje usta i wydał dziwny, syczący, wibrujący dźwięk. Inni Dvergarzy zapomnieli o bitwie i dołączyli do niego. Za nieruchomym Sercem otworzyły się Cieńwrota, które pochłonęły Roe'a, Dvergarów i maszynę.

Jakiś czas później Cieńwrota zaczęły się otwierać na całym pustkowiu. Sytuacja była poważna...

- Umieść naklejkę W24-A „Mroczne Pustkowia” na polu W24 na mapie kampanii.

- Kampania dobiegła końca. Gracze ponieśli porażkę.



DODATEK: TERENY

Autor: Kamil Cieśla

Dodatek „Tereny” wprowadza do Edge nowe rodzaje przeszkód w czterech niezależnych wariantach przeznaczonych do gier wieloosobowych. Każdy teren ma swój zestaw odmiennych zasad, ale wszelkie podstawowe zasady są takie same dla wszystkich terenów. Dodatek „Tereny” zawiera zestaw 12 kart i 28 kartonowych żetonów Terenu z plastikowymi podstawkami (lub 28 żywicowych modeli, w zależności od wersji).

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotuj rozgrywkę według normalnych zasad. Przed wystawieniem modeli, począwszy od pierwszego gracza, gracze wystawiają na zmianę po 1 żetonie terenu, zaczynając od **najmniejszego (1 heks)**. Tereny muszą być umieszczone przynajmniej 1 heks od złóż kryształów i 1 heks od siebie. Następnie gracze wystawiają swoje modele według normalnych zasad. Tak jak w normalnej rozgrywce, modele muszą być umieszczone przynajmniej 1 heks od złóż kryształów oraz 1 heks od terenów. Podczas gry z terenami małe frakcyjne żetony są używane do odwzorowania żetonów Ładunku, Furii, Kryształowych i Chaosu. W czasie gry gracze używają dwóch zestawów frakcyjnych żetonów, co oznacza, że będą mieć do dyspozycji po 10. Jeśli w puli nie ma dostępnych żetonów, oznacza to, że moc portalu jest obecnie wyczerpana i nie może być użyta, dopóki do puli nie wróci przynajmniej 1 żeton.

NADEJŚCIE KRYSZTAŁÓW

Widok kryształowoskórych driad był ucztą dla oczu. Ich skóra błyszczała, gdy nacierały na Bezlicych, sprawiając wrażenie niezwyuczonych. Dowódczyni rozkoszowała się tym spektaklem, stojąc za kryształową bramą.

Zastanawiała się, czy Bezlicy, będąc masą ciał o wspólnej świadomości, byli w stanie pojąć ogrom piękna driad, które właśnie dziesiątkowały ich szeregi. Driady przypominały kryształową strzałę, ostry grot wbijający się w miękkie ciało. Były w swej migotliwej furii bronią doskonałą. Boginiami wojny siejącymi śmierć. Ta myśl jednak zniknęła tak szybko, jak się pojawiła. Ta potęga, choć wspinała, była również niebezpieczna. Nawet najtwardszy kryształ można skruszyć.

Przez długą chwilę driady siał zamęt niewrażliwe na ataki Bezlicych. W końcu jednak jeden szczęśliwy atak zdołał się przebić przez kryształową powłokę i pierwsza z driad rozprysła się na milion migoczących kawałeczków, równie piękna w swej śmierci, jak była z życia. Cios za ciosem, fala Bezlicych parła naprzód, docierając do żołnierzy Odrodzonych pozostałych przy maszynowej konstrukcji.

Gdy Bezlicy przedarli się przez strażników kryształowej bramy i zaczęli wchłaniać jej moc, ostatnią myślą dowódczyni było to, że nawet te potwory wyglądają pięknie w kryształowych powłokach...

SCENARIUSZ: BEZ KRYSZTAŁÓW

Gdy ostatni kryształ poblądł i zgasł, nasze nadzieje zgasły razem z nim...

PRZYGOTOWANIE: Podczas Przygotowania gracze nie umieszczają na planszy złóż kryształów i nie dobierają kryształów do swej puli.

ZASADY SPECJALNE: Za każdym razem gdy gracz używa Kryształowej Bramy lub Pomniejszego Kryształu, umieszcza on jeden kryształ w swojej puli.

KONIEC GRY: Zgodnie z normalnymi zasadami.

SCENARIUSZ: KRYSZTAŁOWA MOC

Uwolnijcie go! Rozłupcie te kryształowe pęta! Nie ma czasu!

PRZYGOTOWANIE: Podczas Przygotowania wystaw dowódcę frakcji 3 pola od najbliższej Kryształowej Bramy. Jeśli mapa na to nie pozwala, zacznijcie Przygotowanie od początku. Dowódca zaczyna scenariusz z 7 KRYSZTAŁOWYMI żetonami na jego karcie oddziału i nie może zginąć z ich powodu.

ZASADY SPECJALNE:

- Dowódcy frakcji nie mogą wykonywać akcji Ruchu ani Ataku, dopóki na ich karcie oddziału znajduje się przynajmniej 1 KRYSZTAŁOWY żeton. Zarówno sojusznicy, jak i przeciwnicy mogą atakować dowódców frakcji. Gdy dowódca frakcji zostaje zraniony, nie traci on znaczników wytrzymałości, zamiast tego jeden KRYSZTAŁOWY żeton zostaje odrzucony z jego karty.
- Po tym jak wszystkie KRYSZTAŁOWE żetony zostaną odrzucone z dowódcy, jego Ruch jest ograniczony do 1 pola na akcję.
- Gdy model dowódcy frakcji styka się z Kryształową Bramą, gracz może użyć akcji Ruchu, by uciec nim z planszy, zamiast teleportować się do innej Bramy.

KONIEC GRY: Gracz zwycięża gdy jego dowódca ucieknie z planszy lub przeciwnik nie ma już żywych modeli.

MAGIA KRWI

Raport polowy nr 17.

Zabezpieczyliśmy granicę. Nie ma śladów wroga. Naukowcy dotarli tu o poranku i rozpoczęli badania nad naszym znaleziskiem.

Nie mam wątpliwości, że ich praca uchroni nas przed kolejnymi wypadkami związanymi z konstruktorem. Jestem również przekonany, że będziemy w stanie kontrolować tę nikczemną energię i używać jej do swoich celów.


Zdam teraz relację z incydentu, który miał miejsce na krótko po odkryciu tego obiektu, najlepiej jak potrafię. Podczas rutynowego patrolu moja dywizja Świętych Rycerzy natknęła się na strukturę, której jeszcze dzień wcześniej tu nie było. Podejrzewając, że pochodzi ona z innego wymiaru, zachowaliśmy wszelkie środki ostrożności, niezwłocznie wysyłając posłańców, by sprowadzili tu naukowców. Niestety nie byliśmy przygotowani na to, co zdarzyło się potem. Porucznik Gareth, niech Pan mu przebaczy, w akcie lekkomyślnej fascynacji karmazynową energią zbliżył się do centrum tego okropieństwa. Gdy tylko dotknął go ręką, szarpnęło całym jego ciałem, a gdy odwrócił się i dobył miecza, dostrzegłem w jego oczach błysk prawdziwej furii. Zanim ktokolwiek zareagował, uśmiercił z zabójczą precyzją moich 2 najlepszych rycerzy. Potrzeba było czterech ludzi, by go obezwładnić. Z czasem jego szal zelżał, a gdy tylko jego stan mentalny na to pozwoli, zostanie przesłuchany.

Jak na razie strzeżemy tego miejsca. Mam nadzieję przekazać to, co uda nam się odkryć na temat tego kuriozum, w moim następnym raporcie. Módlmy się, by był to jedyny taki konstrukt, a nasi wrogowie nigdy nie posiadli tej mocy...

SCENARIUSZ: FURIA

Oni są chorzy; ich żądza jest poza kontrolą. Chcą tylko rozlewu krwi – a to piekielne pragnienie rozprzestrzenia się niczym pożar wśród obydwu armii.

PRZYGOTOWANIE: Jeden oddział zaczyna z żetonem FURII.

ZASADY SPECJALNE: Jeśli model, którego oddział ma żeton FURII, skończy swój Ruch  z innym modelem bez żetonu FURII, ten ostatni otrzymuje żeton FURII i umieszcza go na swojej karcie oddziału. Na koniec swojej tury gracz musi odrzucić jeden żeton FURII z dowolnego ze swoich oddziałów.

KONIEC GRY: Zgodnie z normalnymi zasadami.

SCENARIUSZ: STARCIE TYTANÓW

Gdy dochodzi do starcia tytanów, nawet najpotężniejsza magia jest bezsilna.

PRZYGOTOWANIE: Przygotowanie przebiega według normalnych zasad. Podczas fazy wystawiania, po rozłożeniu kapliczek, wystaw dowódcę swojej frakcji. Nie wystawiaj innych modeli. Zostają one na swoich kartach oddziałów.

ZASADY SPECJALNE: Za każdym razem gdy dowódca frakcji utraci 1 znacznik wytrzymałości, gracz kontrolujący go niezwłocznie wystawia jeden oddział na planszy (jeśli ten oddział nie był wcześniej użyty). Umiejscowienie tego oddziału podlega normalnym zasadom wystawiania przy Przygotowaniu Gry.

KONIEC GRY: Zwycięża gracz, który zabije dowódcę frakcji przeciwnika.

CHAOTYCZNE PŁOMIENIE

[data nieczytelna]

Bracia!

Jeśli to czytacie, prawdopodobnie nie żyję. Nazywam się Gunnar. Byłem Po-wiernikiem Ognia przez ostatnie dwadzieścia lat. Nigdy nie zboczyłem ze swej ścieżki i zawsze ciężko pracowałem dla Korzyści Dvergarów. Odkrycie, nad którym pracowałem przez ostatnie 6 tygodni, jest czymś niezwykłym. Nawet jeszcze nie wiem, jakie jest jego przeznaczenie.

Jest to konstrukt nie z tego świata przypominający portal. Górnicy, którzy go znaleźli, zarzekają się, że parę dni wcześniej jeszcze go tam nie było. Krążyły pogłoski o innych strukturach pojawiających się w różnych zakątkach prowincji, bez wątpienia przybywających z odległych wymiarów. Po środku potężnego pierścienia zbiega się wirująca energia wyglądająca niczym szalejące płomienie. Przypomina mi ona płomień gorejący w mych własnych wnętrznościach.

Próbowałem wszelkich znanych metod, by odkryć jego przeznaczenie. Cze-mu miałbym tego nie robić? W końcu pojawił się u nas. Jego moc stanie się darem dla mego ludu, choćby miała to być ostatnia rzecz, którą zrobię.

Nadszedł czas, by uwolnić tę dziwną magię. Muszę to zrobić sam, nie zamierzam narażać nikogo innego. Mam nadzieję, że portal da mi siłę. Moim jedynym zmartwieniem jest to, czy będę w stanie jej sprostać. I co się wydarzy jeśli nie? Przygotowałem parę... [spalona strona]

SCENARIUSZ: TAKTYCZNA REZERWA

Potężny sojusznik w rezerwie dobrze działa na morale – i źle na plany wroga.

PRZYGOTOWANIE: Podczas Przygotowania gracze wybierają jedną kartę oddziału i kładą ją z boku planszy wraz z umieszczonym na niej żetonem CHAOSU. Modele tego oddziału są wystawiane według normalnych zasad.

ZASADY SPECJALNE: Oddział z żetonem CHAOSU może być atakowany tylko przez inny oddział z żetonem CHAOSU.

KONIEC GRY: Zgodnie z normalnymi zasadami.

SCENARIUSZ: SPALIĆ ICH!

Po kolejnej godzinie bitwy wszystko zapłonęło. Rośliny, zwierzęta, wróg – a nawet i my.

PRZYGOTOWANIE: Znacznik PZ należy umieścić 2 pola od niebieskiego pola na torze Punktów Zwycięstwa.

ZASADY SPECJALNE:

- Ta bitwa jest podzielona na Rundy. Runda zaczyna się turą pierwszego gracza, a kończy się, gdy wszyscy pozostali gracze skończą swoje tury.
- Na początku każdej Rundy gracze przemieszczają znacznik PZ o jedno pole w stronę niebieskiego pola na torze Punktów Zwycięstwa. Gdy znacznik PZ wejdzie na niebieskie pole, wszystkie oddziały tracą 1 znacznik wytrzymałości, a znacznik PZ wraca z powrotem na pole startowe.
- Gdy oddział ma odrzucić znacznik wytrzymałości, ale nie ma już żadnych, gracz kontrolujący ten oddział musi zniszczyć jeden ze swoich modeli. Ta śmierć nie porusza znacznika PZ.

KONIEC GRY: Wygrywa gracz, który jako jedyny ma jakikolwiek model na planszy.



POTĘGA TECHNOLOGII

Biegł, a serce bijące jak młot dzwoniło mu w uszach. Deszcz zasłaniał pole widzenia, błotnisty grunt utrudniał kroki. Musiał uciec przed koszmarem przegranej bitwy. Zrelacjonować Zakonowi straszliwe odkrycie. Uczepił się tej myśli, jakby była to ostatnia rzecz trzymająca go przy życiu i zmysłach.

Zradziecki umysł wciąż wracał do skąpanego w posoce pola bitwy, gdzie demony pokonały ich z łatwością, demonstrując swoją czystą i nieobliczalną potęgę. Nikt jeszcze nie słyszał o tego rodzaju mocy, a ona sama napełniała go strachem do cna.

Nieopodal uderzył piorun, oślepiając go na moment. Ogłuszony uderzeniem zwolnił kroku, ostatecznie się zatrzymując.

Gdy spojrział w górę, był tam pomiędzy leżącymi, dymiącymi drzewami. Okrągły konstrukt niepodobny do niczego, co widział w życiu. Jakiś rodzaj energii zbierał się w jego centrum, wyładowując się raz po raz, z wyraźnym skwierczeniem. Wyciągnął rękę i poczuł to. Czysta, nieograniczona moc. Poczuł jak wzbiera w samym jego środku, przenikając każde włókno jego ciała, wielka i niepokonkrowiona. Z ogromnym wysiłkiem udało mu się nagiąć tę nową moc do posłuszeństwa, zanim się rozlała.


To... to może być odpowiedź. To może zmienić wszystko. To może być sposób na odrodzenie z popiołów i rozpacz, by stanąć dzielnie do nadchodzących bitew.

Modlił się, by mieć rację.

SCENARIUSZ: NIE Z TEGO ŚWIATA

Moc tej dziwacznej, nowej technologii była większa, niż się spodziewaliśmy. Otworzyła portal, który wessał czasoprzestrzeń, wypluwając nas w odległym i niegościnnym miejscu.

PRZYGOTOWANIE: Przygotowanie przebiega według normalnych zasad. Podczas fazy wystawiania, po wystawieniu kapliczek, nie wystawajcie jednostek. Zamiast tego, wszystkie modele zostają na kartach oddziałów.


ZASADY SPECJALNE: Na początku tury jeśli gracz nie ma na planszy żadnych jednostek, musi on aktywować oddział, którego nie ma jeszcze na planszy. Następnie aktywowany oddział zostaje umieszczony w  z Kręgiem Mocy.

KONIEC GRY:

- Gdy gracz nie ma jednostek na planszy i nie jest w stanie wystawić nowego oddziału, przegrywa.
- Gdy gracz pozyska standardową liczbę Punktów Zwycięstwa.

SCENARIUSZ: OSTATKIEM SIĘ

Walka ciągnie się dniami i tygodniami... Nasze siły się wyczerpują, a otacza nas ciemność. By się stąd wydostać, sięgnęliśmy po naszą ostatnią deskę ratunku.

PRZYGOTOWANIE: Podczas fazy wystawiania modele mogą być umieszczane w  z elementami terenu. Każdy oddział zaczyna z żetonem ŁADUNKU.

ZASADY SPECJALNE: Brak (grajcie według normalnych zasad).

KONIEC GRY: Wygrywa gracz, który zabije wszystkie modele przeciwnika.

UWAGA: Gdy karty i scenariusze w dodatku Tereny odnoszą się do „żetonów ŁADUNKU”, zawsze mowa o żetonach z Potęgi Technologii, a nie o żetonach używanych do ładowania kart Ulepszeń.

DODATEK: BOSSY SI

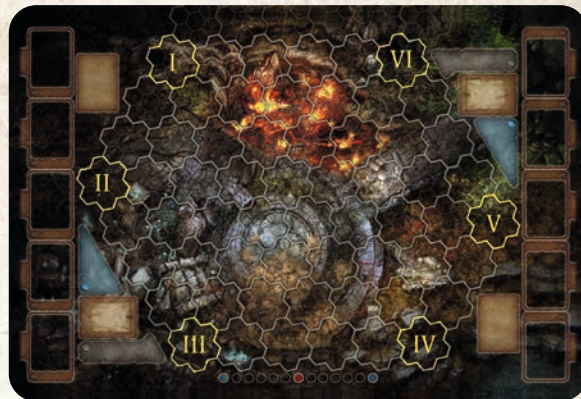
Autor: Kamil Cieśla

Dodatek „Bossy SI” wprowadza do Edge zupełnie nowe wyzwania. W tym trybie gracz samotnie zmierzy się z sześcioma potężnymi przeciwnikami. Każda z tych potężnych istot wprowadza swoją własną, unikalną mechanikę oraz nowe zagrożenia dla gracza. Dodatek „Bossy SI” zawiera zestaw 28 kart oraz 6 modeli Bossów.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotuj grę zgodnie z normalnymi zasadami, wprowadzając następujące modyfikacje:

- 1. PLANSZA** – Przygotuj 10 małych żetonów frakcyjnych (dodawanych do każdej podstawowej frakcji).
- 2. KRYSZTAŁY I ŁADUNKI** – Przygotuj 10 kryształów i 8 żetonów Ładunków – będzie to neutralna pula dostępna w czasie rozgrywki.
- 3. WYBÓR FRAKCJI** – Wybierz frakcję i skompletuj wszystkie frakcyjne komponenty: karty oddziałów, karty akcji, kartę Sztandaru, kartę pomocy, żeton kapliczki, kartę frakcji, wszystkie żetony frakcyjne i wreszcie – wszystkie modele.
- 4. WZNOSZENIE SZTANDARÓW, WYBÓR ODDZIAŁÓW I PRZYGOTOWANIE TALII AKCJI** – Umieść kartę Sztandaru na planszy, następnie wybierz i przygotuj 5 oddziałów. Umieść modele na kartach oddziałów, zgodnie z ilością podaną na kartach. Ostatnim krokiem jest przygotowanie talii Akcji – wybierz do 20 kart Akcji ze wszystkich dostępnych kart.
- 5. TWORZENIE TALII AKCJI BOSSA** – Wybierz Bossa, z którym chcesz się zmierzyć i weź wszystkie jego karty Akcji. Stwórz talię Akcji Bossa według poniższych kroków.
WAŻNE! Talię kart Akcji Bossa powinna leżeć awersem do góry, ułożona kaskadowo – górna część karty powinna być zastonięta kartą leżącą wyżej, dolna część (poniżej łańcucha) powinna być **widoczna**.
A) Jeśli BOSS ma kartę na SPODZIE, weź ją. Jeśli BOSS ma kartę WIERZCHNIA, połóż ją z boku i weź inną, losową kartę.
B) Umieść kartę wziętą w kroku **A)** jako pierwszą w talii Akcji Bossa.
C) Weź jedną losową kartę Akcji Bossa i połóż ją na wierzchu talii Akcji Bossa.
D) Jeśli BOSS ma kartę WIERZCHNIA, weź ją. Jeśli nie, weź jedną losową kartę Akcji Bossa z pozostałych kart.
E) Umieść kartę wziętą w kroku **D)** na wierzchu talii Akcji Bossa.
F) Upewnij się, że w talii Akcji Bossa są trzy karty, wszystkie awersem do góry i odpowiednio rozmieszczone.
G) Talię Akcji Bossa powinna teraz wyglądać jak na przykładzie.
- 6. UMIESZCZANIE KAPLICZEK, ZŁOŻA KRYSZTAŁÓW I MODELI** – Wystaw kapliczkę i 2 złoża kryształów. Następnie wystaw modele zgodnie z normalnymi zasadami.
- 7. ZNACZNIK ZWYCIĘSTWA** – Umieść znacznik zwycięstwa na czerwonym polu Toru Zwycięstwa.
- 8. PRZYGOTOWANIE PULI KRYSZTAŁÓW** – Weź jeden kryształ z neutralnej puli i umieść go w swojej puli.
- 9. KARTY AKCJI** – Przetasuj talię kart Akcji i dociągnij 3 karty.
- 10. PRZYDZIELENIE ZNACZNIKÓW WYTRZYMAŁOŚCI** – Umieść znaczniki wytrzymałości na Wierzchniej karcie talii Bossa, w ilości podanej na tej karcie.
- II. UMIESZCZENIE BOSSA** – Rzuć Czerwoną kością, sprawdź poniższy schemat i umieść Bossa na odpowiednim polu planszy. Upewnij się, że jego podstawka pokrywa 1 pole. Jeśli na tym polu znajdują się modele gracza, odepchnij je zgodnie z normalnymi zasadami, wybierając kierunek odepchnięcia.



ROZGRYWKA

Walka z Bossem jest podzielona na rundy. Każda runda składa się z 3 faz:

- Faza Aktywacji Gracza;
- Faza Aktywacji Bossa;
- Faza Pokonania.

FAZA AKTYWACJI GRACZA – W tej fazie gracz decyduje, czy grać Aktywnie, czy Pasywnie, zgodnie z normalnymi zasadami. Po zakończeniu ruchów przez gracza należy przejść do Fazy Aktywacji Bossa.

FAZA AKTYWACJI BOSSA – Aktywacja Bossa zawsze zaczyna się od zbioru kryształów i usunięcia negatywnych efektów.

Następnie należy rozpatrzyć wszystkie akcje widoczne na kartach Akcji Bossa, od góry do dołu. Akcja Walki z Bossem przebiega na normalnych zasadach. Jeśli Boss otrzyma rany przekraczające ilość znaczników wytrzymałości, zignoruj te dodatkowe rany (te rany nie są przenoszone do kolejnej fazy rozgrywki).

FAZA POKONANIA – Po rozpatrzeniu wszystkich Akcji Bossa, jeśli Boss nie ma już żadnych znaczników wytrzymałości na Wierzchniej karcie Akcji, należy tę kartę usunąć. Teraz następną kartą w kolejności zostaje Wierzchnią kartą. Gracz umieszcza tam znaczniki wytrzymałości, w ilości pokazanej na nowej karcie. Niewykluczone, że nowe akcje Bossa staną się widoczne (gdyż były wcześniej zastonięte przez Wierzchnią kartę). Gracz otrzymuje punkty zwycięstwa za usuniętą kartę, jak w normalnej grze.

KARTA BOSSA – Karty Akcji Bossa mają następujące atrybuty: Inicjatywa [1], Atak [2], Obrona [3] oraz Wytrzymałość [4]. Pozostała część kart opisuje akcje, które Boss będzie wykonywać w trakcie swojej tury [5]. Boss nie ma atrybutu Ruchu – przy Poruszaniu się nie ma on ograniczeń zasięgu. Tekst akcji, znajdujący się w ciemnej części karty, powinien być widoczny tylko wtedy, gdy ta karta znajduje się na samym wierzchu talii.

CEL – Cel określa, który model (lub modele, jeśli atak Bossa działa na wiele celów) stanie się Celem Bossa. Jeśli w danym momencie kilka modeli spełnia warunki bycia Celem, gracz wybiera, które modele nim będą w tej akcji Bossa.

Przykład: Jeśli karta Bossa mówi: „CEL: model przeciwnika z najniższą wartością INI”, a obecnie są 2 oddziały z 0 Inicjatywy, gracz wybiera, który model z tych dwóch oddziałów stanie się Celem.

Zasięg zawsze liczony jest zgodnie z normalnymi zasadami. To znaczy atak o zasięgu 1 może zadziać przeciwko Celom na polach przyległych do pola z Bossem, zasięg 2 oznacza wszystkie pola przyległe do Bossa i pola przyległe do tych pól i tak dalej.



UWAGA: Jeśli w danym momencie żaden model nie spełnia kryteriów bycia Celem, staje się nim model, który jest najbliższym Bossa.

WALKA – Boss zawsze używa Żółtej kości, chyba że karta mówi inaczej.

ZŁOŻA KRYSZTAŁÓW – Boss może kontrolować złoża kryształów zgodnie z normalnymi zasadami.

AKCJA – Akcje wpływają tylko na Cele. Podczas rozgrywania ich gracz zawsze stosuje ich reguły do aktualnie obranego Celu (lub Celów). Może się zdarzyć, że Cel będzie obrany przez Wierzchnią kartę, a akcja będzie widoczna na odsłoniętej części karty pod nią.

ŻETONY FRAKCYJNE – Boss może używać małych frakcyjnych żetonów z dostępnej puli 10. Jeśli w jakimś momencie żaden z nich nie będzie dostępny, należy uznać, że moc Bossa jest wyczerpana. Gdy wystarczająca ilość żetonów wróci do neutralnej puli, można ich użyć ponownie.

RUCH, ODPYCHANIE, WYCOFANIE – Boss zawsze porusza się w stronę swojego Celu, obierając najkrótszą możliwą drogę i unikając wszelkich żetonów zadających rany. Akcja Ruchu Bossa zawsze kończy się  z przeciwnikiem. Jeśli to możliwe, Boss NIE zakończy ruchu  z kapliczką gracza.

Podczas Ruchu Boss może odpychać modele (odpychanie nie kończy Ruchu Bossa), ale to gracz decyduje o kierunku odepchnięcia. Jeśli karta każe Bossowi odsunąć się od Celu, gracz porusza Bossa o podaną liczbę pól, najdalej od Celu jak to możliwe.

DECYZJE GRACZA – Jeśli tekst karty lub umiejętności odnosi się do kilku możliwych Celów, gracz zawsze wybiera ostateczny Cel.

Przykład 1: Bullgrim umieszcza żeton Sztolni na polu z jego Celem. Jest ograniczenie 1 takiego żetonu na pole, a na polu, na którym jest Cel, jest już taki żeton. Gracz odczytuje zasadę alternatywną: „lub najbliższe pole bez żetonu Sztolni”. Wszystkie pola wokół Celu spełniają ten warunek, tak więc gracz wybiera, na którym polu umieścić żeton.

Przykład 2: Boss obiera za Cel najbliższego wroga. W zasięgu 2 znajdują się 3 różne modele. Gracz wybiera, który model zostanie zaatakowany przez Bossa. Należy pamiętać, że dokładne umiejscowienie modelu na polu nie wpływa na zasięg! Zasięg zawsze jest liczony pełnymi polami!

WARUNKI ZWYCIĘSTWA – Gracz wygrywa, gdy ostatnia karta Akcji Bossa zostanie odrzucona.

Gracz przegrywa gdy skończą mu się Punkty Zwycięstwa, straci wszystkie modele lub jego talia Akcji się wyczerpie.

POZIOMY TRUDNOŚCI – Wszystkie powyższe zasady opisują grę o normalnym poziomie trudności. Poniższe warianty zmieniają grę na łatwiejszą lub trudniejszą – dla początkujących lub zaawansowanych graczy.

ŁATWY:

Początkowe kryształy: 2
Ilość kart Akcji Bossa: 2

TRUDNY:

Początkowe kryształy: 0
Ilość kart Akcji Bossa: 3




GŁOSARIUSZ

CEL – obiekt zainteresowania Bossa określany przez jego kartę Akcji. Jeśli w danym momencie Boss nie ma żadnego Celu, zostaje nim najbliższy model gracza.


AKCJA – akcja opisana na karcie Akcji Bossa.

NA KONIEC FAZY – te akcje są rozpatrywane jednorazowo, w momencie gdy karta jest odrzucana w fazie Pokonania.

PASYWNY – efekt ciągły, działający zarówno w fazie gracza, jak i Bossa.

SKOK – Boss doskakuje do przeciwnika. Podczas skoku model Bossa jest usuwany z planszy, a następnie umieszczany  z Celem. Jeśli to możliwe, podstawka Bossa NIE powinna wejść w kontakt z kapliczką gracza jako skutek Skoku. Jeśli to możliwe, Boss nie wylądowuje również na polach z żetonami zadającymi rany. Boss może odpychać modele z pola swojego lądowania.

WZBICIE SIĘ – Usuń model Bossa z planszy. Po tym jak model został usunięty, Boss może być raniony tylko akcjami dystansowymi (zasięg 2 lub więcej).

ŁĄDOWANIE – Boss jest umieszczany  z obecnym Celem, unikając kontaktu z kapliczką oraz żetonami zadającymi rany, jeśli to możliwe.



BOSSY, MECHANIKA, ŻETONY

BULLGRIM

Potężna eksplozja wstrząsa całą grotą. Kilka zwisających stalaktytów odłamuje się od sklepienia, miażdżąc oddział milicji Dvergarów. Przez dłuższą chwilę wznoszący się pył i dym zasnuwa pozostałym Dvergarom pole widzenia, utrudniając przy tym oddychanie. Gdy pył wreszcie opada, nigdzie nie widać wielkiego mechanicznego byka. Dvergarzy przegrupowują się w popłochu, przygotowując się na atak. Dowódca wykrzykuje rozkazy. Nabrać gazu w płuca! Podnieść się! Gotuj się! Ruszamy za bestią!

Posuwają się naprzód ponurzy i skoncentrowani. Niełatwo jest zgubić ślad Bullgrima. Nie uważa ich za zagrożenie, zresztą dlaczego miałby? Cały gaz, który pochłonął, uczynił go niesamowicie potężnym. I wciąż nabiera siły. Muszą się pospieszyć, jeśli chcą mieć jakkolwiek szansę. Zanim stanie się zbyt silny, by go ujarzmić. Muszą zaskoczyć potwora.

Kolejny atak nadchodzi z flanki. Bestia wytrzewiła ze ściany korytarza, wpadając w sam środek formacji Dvergarów. Nikt nie jest na to przygotowany. Bullgrim nie zostawia za sobą nic poza stertą metalu i stratowanymi ciałami porzebanymi pod skałami.

ŻETONY SZTOLNI – Żetony Sztolni są umieszczane przez Bullgrima, gdy jego WIERZCHNIA karta znajduje się na wierzchu talii. Żetony Sztolni mają przeróżne właściwości w późniejszych Fazach, zależnie od pozostałych kart w talii Akcji Bossa. Limit: 10 żetonów na planszy, jeden żeton na pole. Żetony nie mogą być poruszone ani usunięte. Żetony mogą być umieszczane na polach z kapliczką i złożami kryształów. Bullgrim ignoruje żetony Sztolni w trakcie Ruchu.

ISH

Ish była rozkojarzona. Nie przeradzało się to w emocję, ale dokładnie tak się czuła. Jej ogary walczyły właśnie z oddziałem demonów, a ona czerpała przyjemność zarówno z samej walki, jak i kontrolowania prostych psich umysłów. Wspaniała rozrywka. Przynajmniej się nie nudziła. Nuda wprawiała ją w parszywy nastrój.

Czaszka ogara rozstrzaskała się z głośnym chrupnięciem. Ish uśmiechnęła się leniwie i uzupełniła lukę kolejnym podległym czworonogiem. Inny odgryzł kultyście rękę. Dźwięki rozstrzaskiwanych kości i rozprawanego mięsa wypełniały powietrze. Zadowolona Ish wdarła się do kolejnego umysłu. Skala rzezi pod jej tronem ciągle rosła. Leniwie oblizała usta przepelniona satysfakcją. Kogo obchodziło kilka oddziałów demonów, gdy miała do swej dyspozycji wszystkie piekielne kohorty.

Ish zmarszczyła nos. Sterta ciał poniżej wciąż rosła, a do niej dotarł smród krwi.

Odprawiła walczące demony zniecierpliwionym gestem.

ŻETONY KONTROLI – na początku każdej Fazy Aktywacji Bossa Ish zmusza gracza do umieszczenia żetonu Kontroli na wybranym oddziale (modele tego oddziału muszą być obecne na planszy). Limit: 3 żetony na kartę oddziału. Kiedy zginie ostatni model z kontrolowanego przez Ish oddziału, żetony Kontroli wracają do neutralnej puli.

GOLEM WOJENNY

Stacjonowaliśmy przy granicy zgodnie z rozkazem. Na terytorium wroga nie było poruszenia. Krzyki i hałasy obudziły mnie w środku nocy. Wyszedłem z namiotu i zobaczyłem chaos w całym obozie. Namioty stawały w ogniu jeden po drugim, żołnierze grupowali się, gotując do obrony przed wrogiem. Jeden z kapłanów musiał już obsadzić Golema, by odeprzeć atak.

W tym momencie zdałem sobie sprawę, że nie było śladu żadnego wroga. Gigantyczna machina zwróciła się przeciwko nam, deprecząc namioty, niszcząc wszystko, co miało w zasięgu. Gdy pierwszy szok minął, dotarło do mnie, że tylko kapłan byłby w stanie sterować tym stalowym potworem i że to jeden z naszych musiał nas zaatakować. Zdrada tak parszywa, że krew zagotowała się w mych żyłach.

Ocenilem pozostałe siły, które nie zostały zmiążdżone w tym zamęcie, próbując przeciwstawić się Golemowi. Było nas stanowczo za mało. Nie mieliśmy szans z tym potworem. Rozkazałem odwrót. Przeżyła tylko garstka ludzi, którym szczęście dopisało na tyle, by przetrwać tę rzeź.

ŻETONY TARCZY – każdy żeton Tarczy na talii Akcji Golema Wojennego dodaje mu +1 Obrony. Żetony Tarczy kumulują się, zwiększając Obronę Golema w każdej rundzie. Żetony Tarczy nie mogą być usunięte w żaden sposób. Golem Wojenny zaczyna grę bez żetonów Tarczy.

UULSOT OBRONCA

Wyglądał majestatycznie, szybując w przestworzach na swych skórzanych skrzydłach. Uulsot, strażnik lasu i matki natury we własnej osobie. Ceri ze swojego punktu obserwacyjnego mogła dostrzec inne driady ukryte między wysokimi gałęziami. One również podziwiała majestat smoka.

Ledwie wstrzymała krzyk zachwytu, gdy stwór zapikował na kryształ, roztrzaskując go. Smok wzbił się, by znów zapikować, tym razem celując w drzewa, między którymi kryły się driady. Uciekła w ostatnim momencie. Potężne szczęki roztrzaskały gałąź, na której siedziała sekundę wcześniej.

Nie tak miało być. Były tylko zwiadowcami czekającymi na posiłki. Nie miały szans w starciu z potworem.

Smok minął ją i wypluł chmurę toksycznych oparów w stronę innej grupy driad, smagając je swym kolczastym ogonem. Gdy Ceri naprędcę wycofywała się z resztą swoich driad, mignął jej widok usychających i umierających towarzyszek.

ŻETONY TOKSYN – podczas gry Uulsot umieszcza na planszy żetony Toksyn. Limit to 10 żetonów na planszy, jeden na pole. Przeciwnicy w zasięgu 1 od żetonu Toksyn zawsze otrzymują -4 do Obrony.

Uwaga: Podczas Przygotowania Rozgrywki Uulsot nie jest wystawiany na planszy. Jego model pozostaje poza planszą.

Na przykład: jeśli bazowa wartość Obrony modelu wynosi 2, a gracz dodaje kolejne 3, używając karty Akcji, ostateczna wartość Obrony wynosi 2+3-4=1.

STALOJAD

Słyszymy głos w szumie głosów. Jest częścią całości, a jednak pojedynczy, oderwany, jedyny w swoim rodzaju. Wiemy, że ten głos ma ciało poruszające się razem z nami, jedno z wielu, jednak osobne. Jesteśmy morzem stali płynącym z muzyką szczękającego metalu i ryków. Ten jeden głos, to jedno ciało jest wyspą pośrodku morza. Wznosi się wyżej większe, potężniejsze od reszty.

Teraz w tym głosie pojawiła się groźba. Słyszymy to, ale nie podejrzewamy nawet, że jest skierowana w naszą stronę.

Wtedy to dostrzegamy, potężne ciało rozplątujące jednego z nas na pół. Jesteśmy świadomi wspomnień ofiary i pustki, którą po sobie zostawiła. Jesteśmy świadomi, jak potwór ją wchłania, rośnie, staje się silniejszy.

Nazywamy go Stalojadem. Jest wciąż wśród nas, jego umysł na zawsze zespolony z naszym, ale postępuje on wedle własnej woli, której nie możemy kontrolować. Woli by wchłaniać i rosnąć, zawsze rosnąć.

Atakuje kolejne ciało. I kolejne. Potem ciało obok. Szum głosów w naszym umyśle zamienia się w krzyk. Stalojad ciągle rośnie...

ŻETONY OKALECZENIA – za każdym razem gdy jakiś model zada ranę Stalojadowi (w akcji Walki lub używając karty Akcji), umieść żeton Okaleczenia na karcie oddziału tego modelu. Gdy ostatni model z oddziału z żetonami Okaleczenia zginie, zwróć te żetony do neutralnej puli.

TYTAN PRZEZNACZENIA

//log_generala_var/12d/07m/0002y/wiadomosci/sil_strum:dobra/

Alarm: wykryto kryształ. Lokacja: 56E12N. Cel: Zabezpieczyć depozyt.

Wzniosła, elegancka sylwetka tytana spoczywa obok ogromnej żyły kryształów niczym misterna rzeźba boga wojny. Jediną oznaką życia pod metalowym pancerzem jest czerwone oko, które mrugając od czasu do czasu, lustruje okolice. Niewielki oddział Rha-Zackich strumienautów posuwa się w stronę celu, ich ruchy są płynne jak ciekły metal. Zabezpieczają granicę i wysyłają raport o sytuacji posiłkom. Jeden z nich zbliża się do kryształu.

Tytan się budzi, potężne ciało strzela w górę. Atakuje. Wiązka elektryczności zwała z nóg strumienautę. Potem kolejnego. Powietrze wypełnia zapach stopionej stali i spalonych obwodów. Iskry skaczą po metalowych zwłokach.

Reszta oddziału kryje się i prosi o wsparcie. Tytan wznosi swoje ramiona, gotów by rozgromić swych wrogów.

Tytan nie używa żadnych dodatkowych żetonów. Zamiast tego jego karty mają umiejętności „Na koniec Fazy”. Rozpatruj te akcje jednorazowo, gdy Wierzchnia karta z talii Akcji Bossa jest odrzucona.



SCENARIUSZE:

GOLEM WOJENNY – SCENARIUSZ 1

OKRĄŻONY

Okrążyć go! Nie ma czasu do stracenia! Rośnie w siłę zbyt szybko i już wkrótce nasze siły nie wystarczą, by go pokonać!

PRZYGOTOWANIE: Podczas fazy wystawiania wystaw Golema Wojennego w pierwszej kolejności, następnie wystaw modele. Modele mogą być wystawione w kontakcie z Golem Wojennym.

ZASADY SPECJALNE: Na początku każdej tury Golema Wojennego otrzymuje on 2 żetony Tarczy zamiast jednego.

KONIEC GRY: Gdy Golem Wojenny zostanie pokonany.

GOLEM WOJENNY – SCENARIUSZ 2

WYŻSZA POTĘGA

Chaos i szaleństwo przetaczają się po skąpanym we krwi polu bitwy. Nie ma gdzie uciekać. Musimy zwyciężyć, by przeżyć.

PRZYGOTOWANIE: Przygotuj grę według normalnych zasad. Golem Wojenny zaczyna z 10 żetonami Tarczy. Umieść znacznik zwycięstwa na środku Toru Zwycięstwa.

ZASADY SPECJALNE:

- Gracz nie może zdobywać ani wydawać Punktów Zwycięstwa, tor jest używany do specjalnej mechaniki.
- Żetony Tarczy zwiększają Inicjatywę i Obronę Golema Wojennego. W każdej turze znacznik zwycięstwa przesuwa się o 1 pole w stronę Golema.

KONIEC GRY: Znacznik zwycięstwa jest na ostatnim polu Toru Zwycięstwa lub Golem Wojenny jest pokonany. Jeśli przynajmniej jeden model gracza jest wciąż na planszy, gracz wygrywa.

ISH – SCENARIUSZ 1

NIE DLA SŁABYCH UMYSŁÓW

Zdajesz sobie sprawę z obecności w twojej głowie. Długie, nieustępliwe maczki, przedzierają się przez twój umysł, odzierając cię z całej twojej woli, póki nie staniesz się niczym więcej niż pionkiem w jej rękach...

PRZYGOTOWANIE: Przygotuj grę według normalnych zasad.

ZASADY SPECJALNE: Oddział z dwoma żetonami Kontroli nie może atakować Ish zarówno w Walce, jak i za pośrednictwem kart Akcji.

KONIEC GRY: Zgodnie z normalnymi zasadami.

ISH – SCENARIUSZ 2

KAŻŃ

Tylko jedna rzecz jest silniejsza od jej woli. Jej gniew jest niczym ognisty bat płonący, klujący, rozrywający cię kawałek po kawałku.

PRZYGOTOWANIE: Przygotuj grę według normalnych zasad. Gracz zaczyna z 2 dodatkowymi kryształami w puli.

ZASADY SPECJALNE: Za każdym razem gdy Ish zadaje ranę, zadaje 1 ranę więcej.

KONIEC GRY: Zgodnie z normalnymi zasadami.

BULLGRIM - SCENARIUSZ 1

MODERNIZACJA

Powietrze przepełnione jest szczękiem metalu i pękaniem skał. Pył zasłania pole widzenia, czyniąc Bullgrima odległym, złowrogim cieniem.

PRZYGOTOWANIE: Przygotuj grę według normalnych zasad. Gracz rozpoczyna z 2 dodatkowymi kryształami w puli.

ZASADY SPECJALNE: Podczas gry, po tym jak WIERZCHNIA KARTA z talii Akcji Bossa zostanie odrzucona, żetony Sztolni otrzymują właściwości WSZYSTKICH pozostałych kart Bossa. Od teraz żetony Sztolni Bullgrima będą używać wszystkich kart Akcji Bossa (zamiast używać tylko Wierzchniej karty). Żetony Sztolni nie tracą zdolności z odrzuconych kart Akcji Bossa.

KONIEC GRY: Gracz nie przegrywa gry, gdy straci wszystkie Punkty Zwycięstwa. Gracz wygrywa grę, gdy Bullgrim zostanie zabity.

BULLGRIM - SCENARIUSZ 2

PŁACHTA NA BYKA

Bestia jest rozwścieczona. Zaciekle ryje ziemię, rycząc donośnie. Dobrze, utrzymujmy jego gniew. W tym szaleństwie jest metoda.

PRZYGOTOWANIE: Przygotuj grę według normalnych zasad. Umieść duży żeton kampanii na jednej karcie oddziału. To jest specjalny „Oddział Prowokacyjny”.

ZASADY SPECJALNE: Podczas rozpatrywania pierwszej karty Akcji Bossa (WIERZCHNIA KARTA) Bullgrim zawsze obiera za cel najbliższy model z Oddziału Prowokacyjnego.

KONIEC GRY: Zgodnie z normalnymi zasadami.

STALOJAD - SCENARIUSZ 1

WSPÓLNY WRÓG

Jesteśmy jednością – widzimy atak i widzimy śmierć. Czujemy ból i czujemy rękę, która go sprawia. Czujemy pustkę... i czujemy spełnienie.

PRZYGOTOWANIE: Przygotuj grę według normalnych zasad. Gracz rozpoczyna grę z 5 kartami w ręce – to jest również jego limit kart na ręce.

ZASADY SPECJALNE: Za każdym razem gdy żeton Okaleczenia jest umieszczony na karcie oddziału, ten oddział traci znacznik wytrzymałości. Podczas KROKU KOŃCOWEGO tury gracza, gracz może odrzucić do dwóch kart, a dociąga karty do pełnej ręki pięciu. Jeśli talia Akcji gracza jest pusta, należy przetasować stos kart odrzuconych, by stworzyć nową talię kart Akcji.

KONIEC GRY: Zgodnie z normalnymi zasadami.

STALOJAD - SCENARIUSZ 2

TWARDA SKORUPA

Potwór siedzi na stercie powykręcanych metalowych zwłok. Wyczuwamy jego głód i wiemy jedno – jeśli go nie zatrzymamy, wkrótce wszyscy staniami się częścią jego monstrualnego ciała.

PRZYGOTOWANIE: Przygotuj grę według normalnych zasad.

ZASADY SPECJALNE: Stalojad jest odporny na wszystkie ataki od nieprzyległych jednostek (tylko jednostki stykające się z nim podstawką mogą zadać mu rany).

KONIEC GRY: Zgodnie z normalnymi zasadami.

UULSOT - SCENARIUSZ 1

ŚMIERĆ Z NIEBA

Plaga szybująca przez przestworza. Jego trujący oddech cię osłabia. Nie wdychaj go, albo wkrótce polegiesz.

PRZYGOTOWANIE: Przygotuj grę według normalnych zasad. Gracz rozpoczyna grę z 4 dodatkowymi kryształami.

ZASADY SPECJALNE:

● Po tym jak Wierzchnia karta zostanie odrzucona, Uulsot nie ląduje na plan-szy. Przed jego akcją sprawdź jego obecny Cel na Wierzchniej karcie. Uulsot wykonuje akcję: Ląduje z Celem, a następnie wykonuje resztę swoich akcji przeciwko odpowiednim Celom. Na koniec swojej aktywacji Uulsot wykonuje akcję: Wzbiecie się.

● Podczas gry gracz nie rozpatruje górnych części kart Uulsota, których akcje i efekty pasywne odnoszą się do żetonów Toksyn.

KONIEC GRY: Zgodnie z normalnymi zasadami.

UULSOT - SCENARIUSZ 2

WSTRZYMAJ ODDECH

Drfujące smugi toksycznych oparów rozlewają się po polu bitwy niczym śmiertelne macki. Niełatwo będzie się przez nie przebić do bestii, ale musimy spróbować.

PRZYGOTOWANIE: Przygotuj grę według normalnych zasad. Nie używaj WIERZCHNIEJ karty Uulsota przy tworzeniu talii Bossa. Umieść Uulsota na planszy zgodnie z normalnymi zasadami.

ZASADY SPECJALNE: Zgodnie z normalnymi zasadami.

KONIEC GRY: Zgodnie z normalnymi zasadami.

TYTAN PRZEZNACZENIA - SCENARIUSZ 1

ANIHILACJA

Przychodzący sygnał Strumienia. Rozkaz: Zniszczyć cel za wszelką cenę. Prośba o usunięcie restrykcji. Wszystkie systemy gotowe. Cel zlokalizowany. Anihilacja w toku.

PRZYGOTOWANIE: Przygotuj grę według normalnych zasad.

ZASADY SPECJALNE: Gdy w czasie gry Tytan Przeznaczenia aktywuje akcję „Na koniec Fazy”, aktywują się po kolei wszystkie takie akcje w talii Bossa.

KONIEC GRY: Gracz nie przegrywa gry gdy straci wszystkie Punkty Zwycięstwa. Gracz wygrywa grę, gdy Tytan Przeznaczenia zostanie zabity.

TYTAN PRZEZNACZENIA - SCENARIUSZ 2

SZALEJĄCA BURZA

Otworzyć //tytan/r_atr/restrykcje/tytan01200/. Nadpisać. Ustawić pozwolenie 7-0-0. Przychodząca wiadomość: Przyznano dostęp. Pełna moc za 10, 9, 8...

PRZYGOTOWANIE:

● Gracz nie może zdobywać ani wydawać Punktów Zwycięstwa, tor jest używany do specjalnej mechaniki.

● Przygotuj grę według normalnych zasad. Umieść znacznik zwycięstwa na czerwonym polu Toru Zwycięstwa.

ZASADY SPECJALNE: Tytan Przeznaczenia rozgrywa każdą akcję ze swej karty podwójnie (oprócz Celów i akcji „Na koniec Fazy”). W każdej turze znacznik zwycięstwa przesuwa się o 1 pole w stronę Tytana Przeznaczenia.

KONIEC GRY: Gdy znacznik zwycięstwa osiągnie ostatnie pole Toru Zwycięstwa, Tytan Przeznaczenia zostanie pokonany. Jeśli na planszy wciąż jest przynajmniej 1 model gracza, gracz wygrywa.



BOSSY GvsG

Dodatek Bossy: Gracz kontra Gracz jest nową okazją, by walczyć z oraz przeciwko tym niesamowitym istotom ze świata Edge. W tym nowym trybie gracz kontra gracz zarówno ty, jak i twój przeciwnik będziecie dowodzić swoim Bossem. Każde z tych majestatycznych stworzeń wprowadza swoją własną, unikalną mechanikę oraz nowe sposoby zagrożenia przeciwnikowi. Dodatek Bossy: Gracz kontra Gracz zawiera zestaw 78 kart oraz 6 plastikowych figurek.

Autorzy: Krzysztof Belczyk & Bartłomiej Kalisz

Testy & Development: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Zbigniew Bugaj

Ilustracja: Mateusz Bielski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek

Instrukcja: Bartłomiej Kalisz, Paweł Samborski

Tłumaczenie na polski: Łukasz Krawiec

OGÓLNY ZARYS

Bossy są najpotężniejszymi jednostkami w twoich siłach. Dają szeroki wachlarz taktycznych możliwości i potencjał do zadanania obrażeń, ale uważaj, by ich nie stracić.

Tryb gry jest zaprojektowany tylko dla 2 graczy. Obydwaj gracze muszą używać Bossów w tym trybie. Nie ma możliwości grania przeciwko Bossowi bez wystawienia swojego Bossa.

ZĘTONY BOSSÓW:

Liczba żetonów Bossów jest pokazana poniżej (jak również na kartach oddziałów Bossów).



– Zeton **Rozładowania** [×6] – umieszczany na modelu.



– Zeton **Kontroli** [×6] – umieszczany na karcie oddziału.



– Zeton **Sztolni** [×6] – umieszczany na planszy, zajmuje 1 heks.



– Zeton **Okaleczenia** [×6] – umieszczana na modelu.



– Zeton **Toksyn** [×6] – umieszczany na planszy, zajmuje 1 heks.



– **Sygnał** [×1] – umieszczany na planszy, zajmuje 1 heks.

ZASADY SPECJALNE

Boss jest traktowany jak normalny oddział i wlicza się do limitu 5 oddziałów gracza.

Każdy Boss ma swoją unikalną kartę Ulepszenia. Jest to dodatkowa karta, która nie wlicza się do limitu 25 kart akcji. Żadne inne Ulepszenie nie może zostać dołączone do Bossa. Jego specjalna karta Ulepszenia nie może zostać odrzucona ani dołączona do innego oddziału w żaden sposób.

Każdy Boss używa swoich specjalnych żetonów opisanych na ich akcjach.

Boss dodaje kryształy do twojej startowej puli kryształów. Pamiętaj, że nie każdy Boss posiada 2 tryby.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

Podczas **roku 7** umieść specjalną kartę Ulepszenia Bossa wraz z 1 żetonem Ładunku obok karty oddziału Bossa.

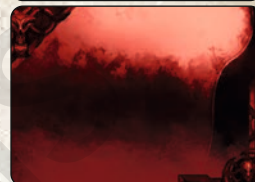
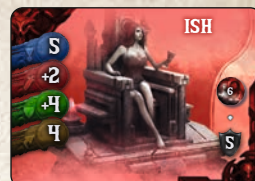
Podczas **roku 13** wystaw Bossa jak każdy inny oddział, przestrzegając normalnych zasad.

Podczas **roku 15** weź dodatkowe kryształy z puli neutralnej i dodaj je do swojej puli. Liczba dodatkowych kryształów jest zależna od Bossa.

Zobacz „Dodatkowe kryształy” w każdej sekcji Bossa.

ZĘTON ROZŁADOWANIA – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

DEMONY: ISH



DODATKOWE KRYSZTAŁY: 2
PORADNIK TAKTYCZNY:

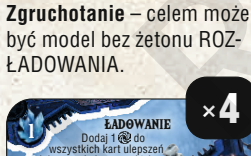
- Nie musisz aktywować Ish, by użyć jej Ulepszenia, staraj się więc położyć jak najwięcej żetonów KONTROLI na oddziałach przeciwnika.
- Ish jest przeciętną wojowniczką, ale jej wysoka INI zwykle pozwala jej na pierwszy cios. Używaj jej akcji, by podnieść jej atrybuty lub obniżyć je przeciwnikowi przed Walką.
- Staraj się używać modeli przeciwnika przeciwko niemu.



Pole Statyczne – nie możesz odnawiać znaczników wytrzymałości powyżej wartości startowej.



Doładowanie – wszystkie żetony są odrzucane naraz. Nie możesz wydawać kryształów, dopóki ta akcja nie zostanie ukończona.



Zgruchotanie – celem może być model bez żetonu ROZŁADOWANIA.

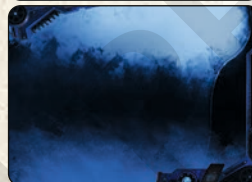


Wyrzut Pary – Ważne: Wyrzut Pary wpływa na WSZYSTKIE modele w zasięgu, włączając w to **twoje** własne! Twoje modele nie otrzymują żetonów ROZŁADOWANIA.

SZCZEGÓLNE ZASADY: ZĘTON ROZŁADOWANIA

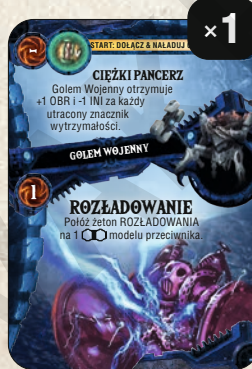
Wszystkie te żetony są odrzucane podczas tury pasywnej przeciwnika.

ZAKON: GOLEM WOJENNY



DODATKOWE KRYSZTAŁY: 2
PORADNIK TAKTYCZNY:

- Żetony ROZŁADOWANIA dają Golemowi Wojennemu wielką przewagę na polu bitwy. Staraj się używać ich tak często, jak to możliwe.
- Rany otrzymane przez Golema Wojennego obniżają jego INI, ale zwiększają jego OBR. Postaraj się utrzymać odpowiedni balans, by poradzić sobie z każdą sytuacją na planszy.
- Pamiętaj, że Golem Wojenny może automatycznie wygrać rzut na OBR przeciwko wrogowi z żetonem ROZŁADOWANIA (zobacz kartę Pole Statyczne).



Ciężki Pancerz – odejmij liczbę znaczników wytrzymałości posiadanych przez Golema Wojennego od wartości początkowej (6). Wynik to bonus do OBR oraz kara do INI Golema.



Wyciężenie – działa tylko na pojedynczy model przeciwnika. Daje -2 ATK za każdy żeton KONTROLI. Może być zaigrane niezwłocznie po twoim rzucie na OBR.



Opętany – możesz wybrać kolejność Walk i modele które chcesz zaatakować. Żaden z graczy nie może zagrywać kart Akcji podczas Walki Opętanego modelu. Twój przeciwnik wybiera kolor kości dla swoich modeli w tej Walce.



Teleport – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Ukarać Słabość – Twój przeciwnik wybiera kolor kości dla swoich modeli w tej Walce.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY: ŻETON KONTROLI

Żetony KONTROLI są odzworowaniem wpływu Ish na wrogie modele. Są umieszczane na kartach oddziałów przeciwnika.

Usuń wszystkie żetony KONTROLI na początku tury Pa-

sywnej przeciwnika lub gdy karta akcja kaže ci to zrobić.

TELEPORT

Umieść model w nowym miejscu, ignorując wszystkie przeszkody na jego drodze. Taki ruch ma nieograniczony zasięg. Nie jest to akcja Ruchu. Nie możesz odpychać.

DVERGARZY: BULLGRIM



Jego tryb może być zmieniany tylko przy użyciu karty Ulepszenia.

DODATKOWE KRYSZTAŁY: 2 PORADNIK TAKTYCZNY:

- Bullgrim polega na żetonach SZTOLNI. Staraj się umieszczać ich na planszy jak najwięcej.
- Bullgrim może zmieniać tryb tylko za pośrednictwem karty Ulepszenia, może więc wymagać to planowania.
- Niektóre karty wymagają, by Bullgrim był w trybie Szału.
- Pamiętaj, że tryb Szału nie zawsze jest najlepszą opcją na polu bitwy.



Szał – ta akcja nie może być użyta do zmiany trybu Bullgrima w trakcie tury Pasywnej.

ŻETON SZTOLNI – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.



Obrona – może być zaigrana bezpośrednio po twoim rzucie, podnosząc wartość jego wyniku.

Eksplozja – nie ma wymagań odnośnie do zasięgu ani linii strzału. Ważne: Eksplozja działa na wszystkie modele na wybranym polu, także **twoje!**



Chód – możesz odpychać. Pamiętaj, że możesz poruszyć tylko 1 model!

Śmiertelny Ostrzał – działa tylko w trakcie twojej tury. OBR wciąż może być podniesiona innymi kartami.



Żeton SZTOLNI – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY: ŻETON SZTOLNI

Są odrzucane tylko wtedy, kiedy wymagają tego karta.

Nie mogą być odpychane.

PRZEMIEŚĆ

Umieść model/żeton na nowych pustych heksach, ignorując wszelkie przeszkody na jego drodze. Nie jest to akcja Ruchu. Nie możesz odpychać.

BEZLICZY: STALOJAD



DODATKOWE KRYSZTAŁY: 1 PORADNIK TAKTYCZNY:

- Nie musisz aktywować Stalojada, by użyć jego Ulepszenia, staraj się więc położyć jak najwięcej żetonów OKALECZENIA na oddziałach przeciwnika.
- Postaraj się zmienić tryb Stalojada najszybciej jak to możliwe. To najpotężniejsza jednostka w twojej armii.
- Używaj Dostoku, by umieszczać najwięcej żetonów OKALECZENIA jak to możliwe.
- Pamiętaj, że gdy tylko Stalojad zadaje ranę modelowi z żetonem OKALECZENIA, zadaje dodatkową ranę!



ŻETON OKALECZENIA – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.



Rwij i Szarp – gracz Bezlicznych wybiera kolejność Szybkich Ataków.



Ryk – linia strzału nie jest wymagana. Wszystkie ruchy są symultaniczne. Modele mogą odpychać.



POŚWIĘĆ MODEL – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Dostok – nie ma wymagań odnośnie do zasięgu ani linii strzału. Wybrany model otrzymuje kolejny żeton OKALECZENIA.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY: ŻETON OKALECZENIA

Są odrzucane tylko wtedy, kiedy wymagają tego karta.

POŚWIĘĆ MODEL

Kiedy poświęcasz model, ginie on, a przeciwnik nie otrzymuje żadnych Punktów Zwycięstwa za jego śmierć. Możesz poświęcać tylko swoje modele.

Kiedy poświęcasz model, znaczki wytrzymałości jego oddziału nie są usuwane. Pamiętaj, że poświęcanie modelu i poświęcanie rany/znacznika wytrzymałości, to nie to samo.

ODRODZENI: UULSOT OBROŃCA



DODATKOWE KRYSZTAŁY: 2 PORADNIK TAKTYCZNY:

- Jeśli obawiasz się utraty Uulsota, użyj karty Smoczy, użyj karty Usunięcie go z planszy.
- Podczas walki z przeciwnikami o wyższych atrybutach, używaj żetonów TOKSYN by ich osłabić, jednocześnie wzmacniając Uulsota.



ŻETON TOKSYN – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.
Smoczy – usuwanie Uulsota nie jest aktywnością.



Zioła – ta akcja przywraca tylko 1 znacznik wytrzymałości 1 wybranemu modelowi.
Toksyczne Opary – przemieszczenie musi odbyć się symultanicznie.



Zadymienie – może być zagrane bezpośrednio po twoim rzucie, podnosząc wartość jego wyniku.
Trujący Oddech – żetony TOKSYN muszą zostać usunięte przed rzutem na ATK.



Pędy – mogą być umieszczone na pustych heksach (bez odpychania).
Natarcie – możesz odpychać. Ta akcja zadaje 1 ranę każdemu przeciwnikowi, nawet jeśli w zasięgu jest więcej niż 1 żetonów TOKSYN.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY: ŻETON TOKSYN
Są odrzucane tylko wtedy, kiedy wymaga tego karta. Mogą być odpychane. Każdy model przeciwnika na polu z przynajmniej 1 żetonem TOKSYN otrzymuje -2 OBR (nie kumuluje się).

RHA-ZAK: TYTAN PRZEZNACZENIA



DODATKOWE KRYSZTAŁY: 1 PORADNIK TAKTYCZNY:

- Sygnał może być używany do utrudniania przeciwnikowi kontroli nad złożami kryształów i pobierania ich. Staraj się zagrać Pasywną turę przed przeciwnikiem i zablokować go!
- Ważnym jest, by mieć zapas kryształów w swojej puli. Ilość kryształów w puli wpływa na siłę kart Tytana.
- Pozycjonowanie jest kluczowe, by zadawać rany Tytanem. Planuj swoje ruchy mądrze.



Szygnał – może być umieszczony tylko na pustych heksach. Nie ma wymagań odnośnie zasięgu ani linii strzału.

SYGNAŁ – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Reaktor – nie możesz naładować więcej niż 1 Ulepszenia 1 ładunkiem.



Wspólna Jaźń – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.
Nieobliczalna Potęga – kryształ musi być zniszczony z twojej niezużytej puli. Zwróć go do puli neutralnej. Liczenie kryształów w twojej puli odbywa się po rzucie na ATK.



Powrót – nie obowiązują tu ograniczenia zasięgu, ale docelowe pole musi być zupełnie puste (nie może zawierać nawet żetonów takich jak MINA czy PUŁAPKA).

Wirujący Atak – liczenie kryształów w twojej puli odbywa się po rzucie na trafienie. Wirujący Atak działa na WSZYSTKIE modele w zasięgu 2 i linii strzału, nawet twoje własne!



Obłok Energii – nie obowiązują tu ograniczenia zasięgu, ale docelowe pole musi być zupełnie puste (nie może zawierać nawet żetonów takich jak MINA czy PUŁAPKA).
Matryca Obronna – może być zagrana bezpośrednio po twoim rzucie, podnosząc wartość jego wyniku. Liczenie kryształów w twojej puli odbywa się po rzucie na OBR.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY: SYGNAŁ

Ten żeton zaznacza pole na którym zostanie umieszczony Tytan Przeznaczenia po poborze kryształów w trakcie tury Pasywnej Rha-Zaków. Może być odpychany. Przy przemieszczaniu, Tytan także może odpychać.

WSPÓLNA JAŹŃ

Kiedy zagrywasz tę akcję, wybierz 1 z 3 atrybutów, wybierz model docelowy oraz oddział źródłowy. Do końca tej akcji Walki, model docelowy używa wartości wybranego atrybutu oddziału źródłowego, zamiast swojej.

Może być użyte niezależnie od zasięgu czy linii strzału. INI może być zmienione wyłącznie przed porównaniem jego wartości.

ATK lub OBR mogą być zmienione tylko przed rzutem, a nie po.

Model wykorzystuje tylko bazową wartość statystyki widoczną na karcie wybranego oddziału. Wszystkie bonusy otrzymywane przez oddział źródłowy są ignorowane.



