

ZEPSUCIE IMPREZY



Obawiając się tego, co możesz znaleźć w starym domu, popychasz stopą drewniane drzwi. W środku domu prowadzony jest przerażający, mroczny rytuał.





Farmerzy, stojąc wokół stosu zwłok orków i zwierząt, przywołują stwory, łącząc martwe fragmenty różnych istot. Wśród słów, które wypowiadają, rozpoznajesz jedno: „Ara!hezec”. Czyżby próbowali zepsuć Ciemnością lub zabić starożytnego smoka? Ten przerażający obraz wystarczy, by zmrozić twoje serce.

Gdy farmerzy zauważają twoją obecność, atakują cię, a za nimi podążają przerażające, dopiero co ożywione trupy.

PODSTAWA LOCHU - 2



-  1 czarny potwór: Abominacja - **Mistrz**
-  1 biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**

-  2+: Szary potwór: Zgniłe Mięso - **Mistrz**
-  3+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
-  4+: Szary potwór: Zgniłe Mięso - **Mistrz**
-  5+: Szary potwór: Zgniłe Mięso - **Mistrz**

PIWNICA


Chcesz sprawdzić cały dom i wiesz, że jest jeszcze jedno miejsce, które musisz zbadać. Otwierasz drzwi prowadzące do piwnicy, znajdującej się pod ziemią, i ostrożnie schodzisz po wąskich schodkach.


Gdy idziesz, przebłytki wspomnień z obozowych opowieści wdzierają się na krótką chwilę do twoich myśli: „Schodzenie samemu do piwnicy nigdy nie jest dobrym pomysłem”.


Niczym przywołany twoimi myślami, Kultysta Cienia atakuje cię. Najwyraźniej cały czas ukrywał się w cieniu.





 1 biały potwór: Kultysta Cienia - **Mistrz**

 1 żeton skrzyni

 2+: Biały potwór: Kultysta Cienia - **Mistrz**

 3+: Biały potwór: Kultysta Cienia - **Mistrz**

 4+: Biały potwór: Kultysta Cienia - **Mistrz**

 5+: Szary potwór - **Mistrz**

ZASADA SPECJALNA — ZASADZKA:

Bohater, który otworzył te Drzwi, musi wykonać wyzwanie zręczności (zielone) o trudności 15. Każda kostka zręczności, którą posiadają, daje premię +2 do rzutu.

SUKCES: Unikasz ataku kultysty i szarżujesz na niego, odrzucając go do tyłu.

Wszyscy **Kultyści Cienia - Mistrzowie** zostają **OGŁUSZENI**.

PORAŻKA: Atak kultysty zaskakuje cię i nie zdążasz zrobić uniku. Czujesz, jak trucizna pali twoje tętnice, gdy ostrze przecina twoją skórę.

Otrzymujesz 3 punkty obrażeń nie do uniknięcia i **TRUCIZNA 2**.

WYZWALACZ ZAKOŃCZENIA:

Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Oczyszczenie przygody**” na stronie 6.

WEJŚCIE DO CYTADELI

Dochodzicie do ogromnej kamiennej bramy z kilkoma napisami, które wydają się być w językach krasnoludów i orków. Napis nad drzwiami brzmi „CYTADELA ŻARU” lub „CYTADELA POPIOŁÓW”. Trudno powiedzieć, które tłumaczenie jest poprawne.

Kamienna brama jest jednak zniszczona. Widzisz, że coś bardzo silnego musiało zrobić tę dziurę, bo skała jest grubsza od całego twojego ciała. Prześlizgujesz się przez dziurę w bramie i wchodzisz do cytadeli. Zdaje się, że to może być droga do świątyni, której szukasz.

Wewnątrz, na szczycie wysokich kamiennych schodów, widzisz ogromny posąg samotnego strażnika.

PODSTAWA LOCHU - 2



- 1 biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
- 1 żeton interakcji 1: Strona 14
- 2 żetony skrzyń
-
- 2+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
- 3+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
- 4+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
- 5+: Czarny potwór - **Mistrz**

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

Drzwi 02 pozostaną zamknięte, dopóki interakcja nie zostanie rozpatrzona.

WEWNĘTRZNY DZIEDZINIEC

Pchasz ciężkie kamienne drzwi, które prowadzą do najbardziej wewnętrznej części cytadeli. Żar, który bucha ci w twarz jest niewiarygodny.

Pod dużym, starożytnym kamiennym mostem widać płynącą powoli rzekę lawy. Na jej brzegach zauważasz duże szkielety, niemal całkowicie zwęglone, wciąż noszące części zbroi, których nie jesteś w stanie rozpoznać. Jest tam również kilka dużych kamiennych skrzyń, które wpadły do lawy.

Dalej przed sobą widzisz zepsute istoty Ciemności. Cytadela jest przez nie opanowana. Jedyna droga do legowiska Aral'hezeca prowadzi cię przez stwory.



- 2 biały potwór: Zepsuci Ciemnością farmerzy - **Mistrzowie**
- 4 żetony skrzyń
-
- 2+: 2 szare potwory - **Mistrzowie**
- 3+: 2 szare potwory - **Mistrzowie**
- 4+: 2 biały potwór: Zepsuci Ciemnością farmerzy - **Mistrzowie**
- 5+: 2 czarne potwory - **Mistrzowie**

ZASADA SPECJALNA — PUK, PUK:

Gdy zakończysz rozstawienie drzwi, z twojej interakcji ze strażnikiem w poprzednim pomieszczeniu możesz posiadać jeden z opisanych poniżej statusów. Postępuj zgodnie z instrukcjami dla posiadanego statusu (jeśli go posiadasz):

Jeśli któryś z bohaterów posiada status w swoim dzienniku kampanii status „Ochrona cytadeli”, wyciśnij go i przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Wściekły byk” na stronie 10.

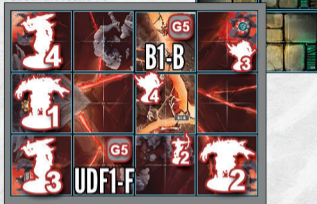
Jeśli którykolwiek bohater posiada w swoim dzienniku kampanii status „Kłątwa”, usuń go i przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Przeklęty!” na stronie 10.

STAROŻYTNA SALA TRONOWA

Otwierasz kolejne kamienne drzwi, które prowadzą do schodów. Na ich szczycie znajduje się sala tronowa władcy cytadeli. Ogromny szkielet wciąż siedzi na tronie. Ma na sobie zbroję niezwykle jakości i prostą koronę zwieńczoną rubinem o żywym blasku.

W podłodze dużego pomieszczenia znajduje się basen z lawą, do którego najwyraźniej przekierowano jedną z rzek. Kolejne zepsute Ciemnością istoty czyhają na ciebie, strzegąc przejścia, które niegdyś było strzeżone w innym celu przez wojownika, który zasiada na tronie.

PODSTAWA LOCHU - 3



WYZWALACZ ZAKOŃCZENIA:

Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Za tronem**” na stronie 10.

-  1 czarny potwór: Abominacja - **Mistrz**
-  2+: Czarny potwór: Abominacja - **Mistrz**
-  2+: Biały potwór: Szkieletowy Łucznik - **Mistrz**
-  3+: Czarny potwór: Rycerz Cienia - **Mistrz**
-  3+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
-  4+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
-  4+: Czarny potwór: Rycerz Cienia - **Mistrz**
-  5+: 2 szare potwory - **Mistrzowie**

ŚWIĄTYNIA PŁOMIENI

Wchodzisz na schody i w końcu otwierasz drzwi świątyni. Gdy tylko wchodzisz do środka, uderza cię ciepło płynące z wnętrza świątyni.

Rzeka lawy splywa z góry i przepływa przez świątynię pod ciężkim kamiennym przejściem, zalewając to miejsce ciepłym światłem.

Wszędzie wokół stoją istoty Ciemności dowodzone przez kultystę, które szarżują przeciwko tobie.



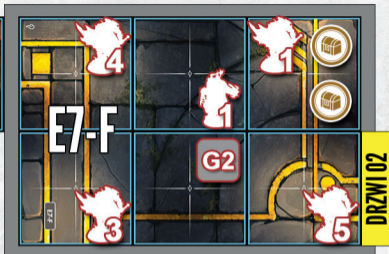
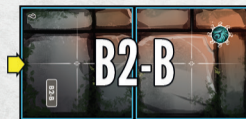
- 1 czarny potwór: Abominacja - **Mistrz**
- 1 szary potwór: Zgniłe Mięso - **Mistrz**
-
- 2+: Biały potwór: Kultysta Cienia - **Mistrz**
- 2+: Biały potwór: Szkieletowy Łucznik - **Mistrz**
- 3+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
- 3+: Czarny potwór - **Mistrz**
- 4+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
- 4+: Czarny potwór - **Mistrz**
- 5+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
- 5+: Czarny potwór - **Mistrz**

ŚCIEŻKA W GÓRĘ




Przechodzisz przez kamienne drzwi, tym razem mniejsze, i dostrzegasz schody pnące się stromo w górę, najwyraźniej prowadzące do krateru wulkanu.





Przed tobą pojawia się kolejne pomieszczenie, ozdobione kilkoma geometrycznymi wzorami na podłodze. W rozległej, całkowicie pustej sali widzisz kilka dużych kamiennych skrzyń.

Kultyści są zaskoczeni twoją obecnością. Zamykają drzwi po drugiej stronie pokoju i szarżują w twoją stronę, broniąc wyjścia.



PODSTAWA LOCHU - 1

-  1 biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
-  1 szary potwór: Zgniłe Mięso - **Mistrz**
-  2 żetony skrzyń

-  2+: Szary potwór - **Mistrz**
-  3+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
-  4+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**
-  5+: Biały potwór: Zepsuty Ciemnością farmer - **Mistrz**

POKÓJ WSPOMNIENI

Przechodzisz przez kolejne drzwi. Dwa posągi, skrzynia i kamienny stół pokryty geometrycznymi obiektami to jedyne meble, które znajdują się w tym nowym pomieszczeniu.

W sali nie brakuje też gobelinów, których wzory poruszają się i zmieniają, płynąc niczym odbicia na falującej tafli wody.

Na podłodze wyrzeźbionych jest kilka run z nieskończonym tekstem, który zmienia się i pojawia raz po raz, emitując różnokolorowe światła.

Ilość informacji w pomieszczeniu dezorientuje cię. Jesteś w szoku, gdy jeden z posągów rusza w twoją stronę i atakuje cię.

PODSTAWA LOCHU - 1



1 czarny potwór: Rycerz Cienia - **Mistrz**



1 żeton interakcji 1: **Strona 18**



1 żeton skrzyni



2+: Czarny potwór: Rycerz Cienia - **Mistrz**



4+: Czarny potwór: Rycerz Cienia - **Mistrz**



WYZWALACZ WYDARZENIA:

Gdy otworzysz te drzwi, przejdź bezpośrednio do „Rozdział 3.1: OSTATECZNIE SPOTKANIE”.

Ostateczna bitwa o losy Daren niedługo się rozpocznie!