



RHA-ZAK
VS
DVERGARZY

KAMPANIA



PROLOG RHA-ZAKÓW

//RB-16S_dziennik_bad/-

23d/06m/0002r/-koord_47E29S/-sil_strum:bdobra/

Nadzorowałem skan w sektorze 47E29S, gdy przed moimi oczyma zmaterializowała się wiadomość. Według niej właśnie przestałem być Rha-Zakiem.

Strumień przepartycjonował nas, przydzielając mnie do nowej struktury: Rha-Zak Szwadron Czerwony. Otworzyłem listę pozostałych członków i uśmiechnąłem się. Opozycjoniści. Renegaci. Jednostki, które od dawna proponowały ryzykowne operacje tylko po to, by przegrać kolejne głosowania w Strumieniu. Miesiącami byliśmy w mniejszości. Mijał jednak czas, a nie zbliżyliśmy się do celu, który postawiliśmy sobie dwa lata temu, kiedy ocknęliśmy się na tym dziwnym świecie. Wciąż nie wiemy, jak tu skończyliśmy, ani co mamy tutaj zrobić. Za każdym razem, gdy łączymy się ze Strumieniem, widzimy ziejącą w nim dziurę – mimo wszystkich drobnych fragmentów, które udało się odzyskać.

Ostatnie kalkulacje wykazały, że mieliśmy już tylko 0,7% szans, by odnaleźć nowe informacje lub kawałki Strumienia blisko strefy zero. Wspólnota zdada sobie sprawę, że musimy spróbować czegoś nowego, dlatego spuścila najodważniejszych z nas ze smyczy.

Natychmiast skontaktowałem się z resztą Szwadronu Czerwonego i zaproponowałem cztery operacje, które już od dawna chodziły mi po głowie. Strumień odnalazł dostępne jednostki i przeniósł nas do wirtualnej sali wojennej. Uploadowałem moje plany bezpośrednio do ich mózgow, a potem zagłosowaliśmy. Trzy z moich propozycji przepadły. Biorąc pod uwagę wojnę, która właśnie toczyła się w sercu ludzkich krain, były zbyt ryzykowne. Jednak czwarta trasa została zaakceptowana, szesnaście głosów przeciwko dwunastu.

Miała nas zabrać daleko na zachód. Tam, wśród napromienionych pustkowi, odcięci od zapasów, posiłków, a nawet samego Strumienia, mieliśmy przeszukać dalekie krańce zamieszkałych obszarów. Ryzyko było duże, ale szansa na nowe odkrycia: jeszcze większa.

//DANE_koniec

PRZYGOTOWANIE KAMPANII

WAŻNE! Niektóre zasady kampanii modyfikują reguły standardowych starć. Wszystkie takie wyjątki są zaznaczone w scenariuszach. Jeśli scenariusz nie wspomina któregoś z aspektów bitwy (kolejność graczy, wystawianie modeli, rozmiar początkowej puli kryształów), oznacza to, że dany fragment zasad pozostaje bez zmian i należy go rozegrać 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.

- » Ta kampania używa mapy świata (jej pola na naklejki zaczynają się od liter A, B i C) i zestawu naklejek zaczynających się literą C. Kampanijna mapa świata zawiera 3 odrębne rzędy, z 5 polami na naklejki każdy, opisane ikonami. Od góry są to: Siły (armia), Moce (magiczny krąg), Straty (grób).
- » Wybrany przez Rha-Zaków tor na mapie kampanii staje się wskaźnikiem Badań przedstawiającym ich naukowy postęp, dokonujący się dzięki nowej wiedzy, artefaktom oraz odzyskanym fragmentom Strumienia. Gdy wskaźnik Badań osiągnie 10, Rha-Zakowie dokonają przełomu, który znacznie zwiększy ich siłę aż do końca kampanii.

PROLOG DVERGARÓW

Ogień we wnętrznościach Vagra zaczynał gasnąć. Dvergar sięgnął do zaworów swojej maski, uwoolnił maly lyk gazu i od razu poczuł ciepło rozlewające się po ciele na kilka cennyh sekund. Spojrzył na wbudowany w rękawicę wskaźnik. Zbiornik był prawie pusty. Zostały tylko opary. Wdech, który właśnie wziął, mógł być jego ostatnim. Za godzinę lub dwie ogień w jego trzewiach zgasnie, a razem z nim – całe jego życie.

Pomimo tego Vagr nie przyjmował do wiadomości, że to może być koniec. Musiał przecież udowodnić wszystkim, że się mylili. Nie złamał Triady, a nawet jeśli balansował na jej krawędzi, robił to wyłącznie dla dobra swojego ludu!

Na ich dawno straconej planecie-fortecy, każdy młody Dvergar był wychowywany zgodnie z trzema centralnymi ideami. Wszystkie akcje, które podejmował, miały być Szybkie, Właściwe i Korzystne. Właściwe – aby respektowały tysiąclecia tradycji i wiedzy przekazywanej z pokolenia na pokolenie. Szybkie – aby nigdy nie marnowały czasu, co było szczególnie ważne teraz, gdy ich ciała dosłownie wypalają się od środka. Korzystne – aby wszystko, co tylko robili, przysłużyło się wspólnemu dobru ich klanu.

Gdy Vagr postanowił sprzedać jednego Górogrzyza prymitywnym mieszkańcom tej planety, jego działania były zdecydowanie Szybkie. Vagr uważał, że były też Korzystne – jego klan miał jeszcze kilka Górogrzyzów, a w zamian ludzie dali im artefakt, dzięki któremu mogli odkryć zupełnie nowe dziedziny mechaniki. Vagr widział szansę, że to dziwne urządzenie pomoże Dvergarom uniezależnić się od malejących rezerw gazu. Niestety, transakcja zdecydowanie nie była Właściwa. Ludzi traktowano z pogardą i uważano za Niewiarygodnych, podobnie jak ich urządzenia. Zadawanie się z nimi było poniżej honoru Dvergara, a fakt, że Vagr nie skonsultował swojego pomysłu ze starszązną, zdecydowanie nie pomógł.

Kara była surowa. Vagr został uznany za Niewiarygodnego i stracił swoje miejsce w Gildii Inżynierii Silnikowej. Od tej pory jedyne zajęcia, jakie mógł dostać, to praca prospektora – mordercza i niebezpieczna.

Teraz, patrząc przez wizjer grubej maski i czując, jak świeżo wzniecony płomień rozlewa się po jego brzuchu, uważnie obejrzał horyzont. On i jego oddział mieli mniej niż godzinę, by znaleźć jakąś żyłę gazu. Musieli się spieszyć, nim pochłonę ich zimno.

- » Wybrany przez Dvergarów tor na mapie kampanii staje się wskaźnikiem Temperatury, który reprezentuje czarny płomień stale obecny wewnątrz ich ciał. Im Temperatura wyższa, tym groźniejsi stają się Dvergarzy (patrz sekcja Trawiący Ogień poniżej). Jednak jeśli Temperatura osiągnie zero, cała armia Dvergarów umiera, a kontrolujący ją gracz przegrywa kampanię!

MODYFIKACJE MAPY KAMPANII

Czasami Skrypt prosi, by gracz przykleił naklejkę w określonym miejscu mapy kampanii (lub w sekcjach sił, mocy oraz strat, znajdujących się na jej rogach i oznaczonych odpowiednimi ikonami). 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, jeśli dana naklejka się zdezaktualizowała (np. specjalny efekt wygasł albo dany bohater zginął), umieść na niej mniejszą naklejkę „Anulowane”. Pamiętaj, aby numer oryginalnej naklejki pozostał widoczny!



Jeśli przegrasz lub przerwiesz kampanię, anuluj wszystkie naklejki i spróbuj jeszcze raz. Zrób to samo, jeśli postanowisz rozegrać kampanię od nowa. Jeśli naklejki się skończą, możesz pobrać je z Internetu i wydrukować samodzielnie lub użyć zamiast nich uproszczonego formularza do zapisu stanu gry.

STARTOWE JEDNOSTKI I TALIE

W przeciwieństwie do standardowych gier, obaj gracze rozpoczynają kampanię, dysponując tylko częścią swoich sił i małą startową talią kart. Potężniejsze jednostki, kapliczki, sztandary i dodatkowe karty akcji pojawiają się w miarę postępów w kampanii. Zasada zabraniająca graczom umieszczania w taliu kart z nazwami oddziałów, których nie ma na polu walki, nie obowiązuje w kampanii. Talia gracza przenosi się tu z bitwy na bitwę, a jego siły zmieniają się, dlatego czasem w taliu mogą się znaleźć karty dotyczące niedostępnych jednostek. Warto wtedy pamiętać, że górna akcja każdej z kart może być zawsze użyta przez dowolny oddział!

Przed rozpoczęciem pierwszego scenariusza gracze powinni skonstruować swoje startowe talie według poniższej listy:

Rha-Zakowie:

- » Tarcze Energetyczne
- » Tarcie
- » Piorun
- » Minowanie
- » Skok Temporalny
- » Miecze Plazmowe
- » Protokoły Samonaprawcze
- » Porażenie
- » Ostrzał
- » Surfing

Dvergarzy:

- » Broń na Łańcuchu
- » Odbicie
- » Detonacja
- » Miotacz Ognia
- » Wybrany na Śmierć
- » Mechanizm
- » Protekcja
- » Radiostacja
- » Ryzykowna Taktyka
- » Wybuch Zbiorników

WAŻNE! Podczas scenariuszy dodatkowe tury uzyskane dzięki karcie Skok Temporalny NIE WPLYWAJĄ na tor czasu!

WAŻNE! W odróżnieniu od standardowych gier bitwy kampanii 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.

TOR CZASU

Wiele starć kampanii 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! Znacznik czasu przesuwamy, dopiero gdy OBAJ gracze zakończą tury. Gra przebiega jak na schemacie poniżej:

- » Ustaw znacznik czasu na pozycji 1 i sprawdź, czy nie uruchomiło to żadnego z wydarzeń.
- » Tura gracza A, następnie tura gracza B.
- » Przesuń znacznik czasu na pozycję 2 i sprawdź, czy nie uruchomiło to jakiegoś wydarzenia.
- » Tura gracza A, następnie tura gracza B.
- » Przesuń znacznik czasu na pozycję 3 i sprawdź, czy nie uruchomiło to jakiegoś wydarzenia itd.

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 scenariusza.

Następnie grę można spakować, chowając osobno 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 w grze.

Przełom Rha-Zaków

Gdy tylko Rha-Zakowie dokonają przełomu, usuń znacznik z toru Badań. Nie będzie już potrzebny. Strumień, sieć łącząca wszystkie jednostki Rha-Zaków, zostaje rozbudowany i zyskuje nowe funkcje. Od teraz na początku każdej bitwy, po rozstawieniu wszystkich swoich modeli Rha-Zakowie mogą wybrać jeden z poniższych protokołów. Będzie on obowiązywał aż do końca tej bitwy, zapewniając im określony bonus.

- » Protokół Szturmowy – strumień pomaga Rha-Zakom w naprowadzaniu ataków. Wszystkie ich oddziały otrzymują modyfikator +1 ATK oraz +1 INI.
- » Protokół Obronny – strumień ostrzega Rha-Zaków przed niebezpieczeństwami i pomaga im unikać wrogich uderzeń. Wszystkie ich oddziały otrzymują modyfikator +1 OBR oraz +1 RUCHU.
- » Protokół Redukcji Obrażeń – Strumień analizuje wektory nadchodzących zagrożeń, przejmując kontrolę nad jednostkami

ułamek sekundy przed trafieniem i pomaga im przyjąć pozycję, która chroni najważniejsze komponenty. Jeśli gracz kontrolujący Rha-Zaków uzyska podczas rzutu na Obronę wynik oznaczony symbolem koła zębatego, to nie odnosi żadnych ran na skutek tego jednego ataku.

Trawiący Płomień

Jak wspomniano wcześniej, gdy ogień pali się w nich jasno, Dvergarzy są silni i pełni energii. Gdy słabnie, oni słabną razem z nim. Wiele podejmowanych w trakcie kampanii działań będzie zużywać Temperaturę, a podnieść ją można tylko dzięki zapasom rzadkiego gazu.

Położ znaczniki przełomowych momentów na polach 5 oraz 10 toru Temperatury.

Gdy tylko wskaźnik Temperatury dotrze do pierwszego z tych progów 5 lub więcej, wszystkie jednostki Dvergarów wchodzą w stan PRZEGRZANIA. Otrzymują +1 RUCHU.

Gdy wskaźnik Temperatury osiągnie 10, Dvergarzy zaczynają się ROZTAPIAĆ i dodatkowo otrzymują +1 INI. Ta moc ma jednak wysoki koszt: gdy Dvergarzy

ROZTAPIAJĄ SIĘ, każdy ich oddział otrzymuje w momencie aktywacji 1 ranę, którą należy przydzielić wybranemu modelowi tego oddziału.

Wykorzystywanie Temperatury w Bitwie

Pod koniec każdej ze swoich tur Dvergarzy mogą spalić część rezerwy gazu, zapewniając tymczasowe przyspieszenie jednemu wybranemu oddziałowi. Jeśli to zrobią, odejmij 1 od wskaźnika Temperatury, przydziel temu oddziałowi 1 ranę, a potem wykonaj nim natychmiast akcje Ruchu i Walki (w dowolnej kolejności).

Pamiętaj, że jeśli Temperatura osiągnie 0, Dvergarzy przegrywają kampanię! Uważnie korzystanie z tego zasobu i utrzymanie zapasu na czarnej godzinie jest konieczne, by zakończyć kampanię sukcesem.

Porada: spodziewaj się tracić trochę Temperatury za każdym razem, gdy przegrasz bitwę – zazwyczaj spada ona wtedy o jeden lub dwa punkty. Najwyższy w tej kampanii spadek to trzy punkty, ale zdarza się rzadko i tylko po wyjątkowo dotkliwych porażkach.

SCENARIUSZ 1

PIERWSZE SPOTKANIE



DVERGARZY:

Vagr stał bez ruchu na szczycie wydm. Te wypalone pustkowia, rozciągające się pod pękniętym niebem, budziły w nim bolesne wspomnienia. Właśnie tak wyglądał ich świat, gdy demony wypaliły go do gólej ziemi Czarnym Płomiennem, podczas ostatnich lat swojego podboju. W takich chwilach Vagr przeklinał los za to, że nie urodził się wcześniej. Gdyby nigdy nie wiedział tytanicznych komnat, podziemnych mórz i niekończących się arkad rodzimej planety, łatwiej byłoby mu żyć tutaj; na tym żalonym, skazanym na zagładę świecie.

Pogrążony w myślach, nie zauważył, że tuż obok stanął brygadzysta, dysząc ciężko przez kłęb białej brody.

– Mamy ją! – zadudnił głos brygadzysty. – To nie jakaś tam marna żyła, a prawdziwy, porządny depozyt!

– Dobrze – rzucił Vagr. – Rozstawcie ekstraktory. Następnie sięgnął do pokrętła pod swoją maską i wypuścił ostatnie opary gazu. Ogień zahuczał. Fala bólu zaparła Vagrowi dech. To był dobry ból.

Jego zmysły nagle się zaostrzyły. Spojrzał jeszcze raz na horyzont. Teraz widział wyraźnie to, czego nie dostrzegł wcześniej: ktoś zmierzał w ich stronę. Nie byli to ludzie, demony, ani nawet odrodzeni. Z oddali wylaniało się coś zupełnie innego.

RHA-ZAKOWIE:

*//RB-16S_dziennik_bad/24d/06m/0002r/
koord_57E28S/sil_strum:niska/*

Od naszego przybycia nie minął dzień, a już odkryliśmy coś ciekawego. Sensory pokazują nam za jedną z wydm grupę dziwnych istot. Spytałem o nie Strumień, ale otrzymałem tylko kilka podstawowych obserwacji.

Byli niezwykłymi, symbiotycznymi organizmami. Gospodarz miał formę stalociepłej, dwunożnej, świadomej istoty. Jego symbiont był... płomiennem. A dokładniej, falą ciemnej energii, która nie zdołała do końca pokonać organizmu nosiciela, więc połączyła się z nim w jedno. Mam ciarki na samą myśl o tym, jak bolesna musi być egzystencja istot, którym ogień nieustannie trawi regenerujące się wnętrzności. Jednak te z nich, które przez chwilę obserwowałem, nie zdradzają oznak dyskomfortu. Pracują tak szybko i ciężko, że zawstydzilyby naszych inżynierów. Musimy zaatakować, nim dokończą budowę swoich fortyfikacji.

Stworzyłem szybko plan, którym podzieliłem się z resztą oddziału. Główne cele: ocenić zdolności bojowe przeciwnika i schwycić jeńca do przesłuchania. Tablica do głosowania rozświetliła się na zielono.

OSTATNIA EDYCJA: //05d/07m/0002r

Przeglądając logi już po całej kampanii, zdaje sobie sprawę, że to właśnie miejsce, w którym powinienem był nakazać odwrót.. Zaczynaliśmy właśnie coś, czego nie dało się już zatrzymać...

POSIŁKI RHA-ZAKÓW:

Umieść naklejkę C05 „Awaryjny Radiolokator” w sekcji mocy na mapie kampanii. Na początku każdego scenariusza, Rha-Zakowie, przed rozstawieniem jakichkolwiek modeli, mogą zdecydować, że aktywują radiolokator i wzywają posiłki. Jeśli tak się stanie, anuluj naklejkę C05 i wystaw w tej bitwie dodatkowy oddział Źródłostrzy (jeśli masz dla niego wolne miejsce).

PRZYGOTOWANIE:

- » W tej bitwie gracze nie wystawiają swoich kapliczek i umieszczają na planszy tylko po jednym złożu kryształów.
- » Dvergarzy ustawiają swój wskaźnik Temperatury na 4.
- » Rha-Zakowie zaczynają bitwę z 3 kryształami zamiast 2.
- » Dvergarzy rozpoczynają wystawianie jednostek, a ich siłom nie wolno korzystać z zasady rozproszenia.
- » Rha-Zakowie rozpoczynają bitwę.

ZASADY SPECJALNE:

- » Podczas tej bitwy Rha-Zakowie mogą próbować schwytać modele Dvergarów i odciągnąć je z pola do dalszych badań. Za każdym razem gdy model Rha-Zaków inicjuje walkę z modelem Dvergarów, Rha-Zakowie wybierają, czy przeprowadzić zwykłą walkę, czy też próbę schwytania. Jeśli to drugie, wykonaj normalną sekwencję walki – jedyną różnicą jest to, że model Rha-Zaków zawsze atakuje pierwszy, a model Dvergarów używa atrybutu INI zamiast atrybutu OBR i dodaje +2 do rzutu obronnego za każdy żeton wytrzymałości swojego oddziału. Jeśli model Dvergarów zdoła się obronić, przerywa natychmiast próbę schwytania.
- » Modele Rha-Zaków mogą próbować schwytania przy pomocy Szybkich Ataków.
- » Jeśli próba schwytania się powiedzie, usuń oba modele z mapy i odstaw je na bok – model Dvergarów liczy się jako schwytany.

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz turę VI na torze.

- » Tura VI: ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje.

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

SIŁY RHA-ZAKÓW:

- » 1 oddział Strażników Źródła
- » 1 oddział Strumienautów
- » 1 oddział Gromosiewców

Cel: schwytaj przynajmniej 3 modele przeciwnika (patrz Zasady Specjalne).

Nagroda: dodaj 2 do toru Badań, przeczytaj Skrypt 14.

Dodatkowa nagroda: jeśli Rha-Zakowie schwytali Powiernika Ognia, dodają o 2 więcej do swojego toru Badań.

Kara: przeczytaj Skrypt 14.

Dodatkowa kara: jeśli Dvergarzy zabili Strażnika Źródła, zamiast powyższego przeczytaj Skrypt 18.

SIŁY DVERGARÓW:

- » 1 oddział Powierników Ognia (z tylko 1 modelem)
- » 1 oddział Rozognionych
- » 1 oddział Niezlomnych.

Cel: przetrwaj bitwę, nie pozwalając Rha-Zakom schwytać więcej niż 2 modele.

Dodatkowy cel: zabij Strażnika Źródła.

Nagroda: przeczytaj Skrypt 11.

Kara: Dvergarzy zostali odegnani, nim zdołali napęłnić swoje zbiorniki gazem. Ustaw wskaźnik Temperatury na 2.

WYDARZENIE SPECJALNE

- » Gdy tylko zginie pierwszy model Rha-Zaków, przeczytaj Skrypt 12!



SCENARIUSZ 2

W CIENIU TYTANA



RNA-ZAKOWIE:

//RB-16S_dziennik_bad/26d/06m/0002r/koord_55E28S/
sil_strum:niska/

Niewiele rzeczy zaskoczyło mnie tak bardzo, jak ta gigantyczna padlina, długa na przynajmniej sto stóp i szeroka na trzydzieści, która gnła powoli pośrodku piaszczystej równiny.

Zbliżyliśmy się do niej pod osłoną optycznego kamuflażu. Nie chcieliśmy zaalarmować Dvergarów, którzy pracowali zawzięcie w cieniu spieczonego słońcem kregostupa. Nasz wstępny skan dał obiecujące rezultaty. Strumień nie potrafił określić taksonomii tego stworzenia. Nie należało do tej linii czasu – a może nawet do tego świata. Czyżby było międzywymiarowym rozbitkiem jak my?

Wiedziałem, że powinniśmy dokładnie przebadać jego szczątki, ale najpierw musimy zabezpieczyć teren, co nie będzie łatwe. Dziwne Dvergarskie sfery i generatory zwisają z tytanicznych żeber jak stalowe winogrona. Długie rurociągi pokrywają ziemię. Pomędzy tym wszystkim krzątają się tuziny inżynierów oraz robotników. Cokolwiek Dvergarzy robią, zdaje się to dla nich bardzo ważne.

Jeśli naklejka „Alarm” (C07) znajduje się na polu C07-A mapy kampanii, przeczytaj Skrypt 20.

DVERGARZY:


Bors był skrajnie wyczerpany. Odkąd jego szalony brat, Vagr, ściągnął na siebie gniew Gildii i stał się Niewiarygodny, dobre imię całego klanu wisiało na włosku; Bors był jedynym, który mógł je uratować i pokazać, że ulepiono ich z lepszej gliny. Przeklinając Vagra w dzień i w nocy, pracował jak szaleniec, przegrzewając siebie i wszystkie swoje urządzenia. Jego projekt – nowy rodzaj rafinerii, która mogła znacząco powiększyć ich zapasy gazu – stał się jego obsesją.

Skąd miał przypuszczać, że tuż przed ukończeniem instalacji pojawi się znikąd grupa dziwnych obcych, którzy zagrożą wszystkiemu? Tymczasem tak właśnie się stało, a Bors na krótką chwilę osunął się w rozpacz. Czy dwie wielkie katastrofy w tak krótkim czasie to nie za dużo? Walcząc z zawrotami głowy, chwycił swój bojowy młot. Pewność siebie wróciła. Wrogowie byli groźni, nie było co do tego żadnych wątpliwości, a on zamiast regularnej armii miał grupkę konstruktorów oraz inżynierów. Jednak, w przeciwieństwie do wroga, miał też więcej do stracenia, niż tylko własne życie.

PRZYGOTOWANIE:

- » Podczas tej bitwy, obaj gracze nie rozmieszczają kapliczek.

ZASADY SPECJALNE:

- » Gdy tylko dowolny z graczy rozpocznie pobór, przeczytaj Skrypt 21.
- » Jeśli na polu walki znajdują się żetony Dvergarskich Fortyfikacji (Skrypt 20), to każdy model Rha-Zaków, który wejdzie (lub zostanie wepchnięty) w kontakt  z jednym z nich natychmiast otrzymuje 1 ranę. Następnie usuń ten żeton z planszy.

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz turę VI na torze.

- » **Tura VI:** ostatnia tura. Gdy obaj gracze zakończą swoje akcje, wygrywa ten z większą liczbą punktów zwycięstwa.

SIŁY RHA-ZAKÓW:

- » 1 oddział Strażników Źródła
- » 1 oddział Strumienautów
- » 1 oddział Gromosiewców

Cel: miej najwięcej punktów zwycięstwa, gdy skończy się bitwa.

Nagroda: przeczytaj Skrypt 29.

Dodatkowy cel: zabij wszystkie modele Rozognionych.

Dodatkowa nagroda: jeśli Rha-Zakowie zwyciężyli, zabijając przy tym wszystkie modele Rozognionych, umieść naklejkę „C08 „Upadek Borsy” na mapie kampanii, dodaj 1 do toru Badań Rha-Zaków, a następnie przeczytaj Skrypt 29.

Kara: wiele zdobytych próbek przepada w trakcie odwrotu. Odejmij 1 od Badań Rha-Zaków.

SIŁY DVERGARÓW:

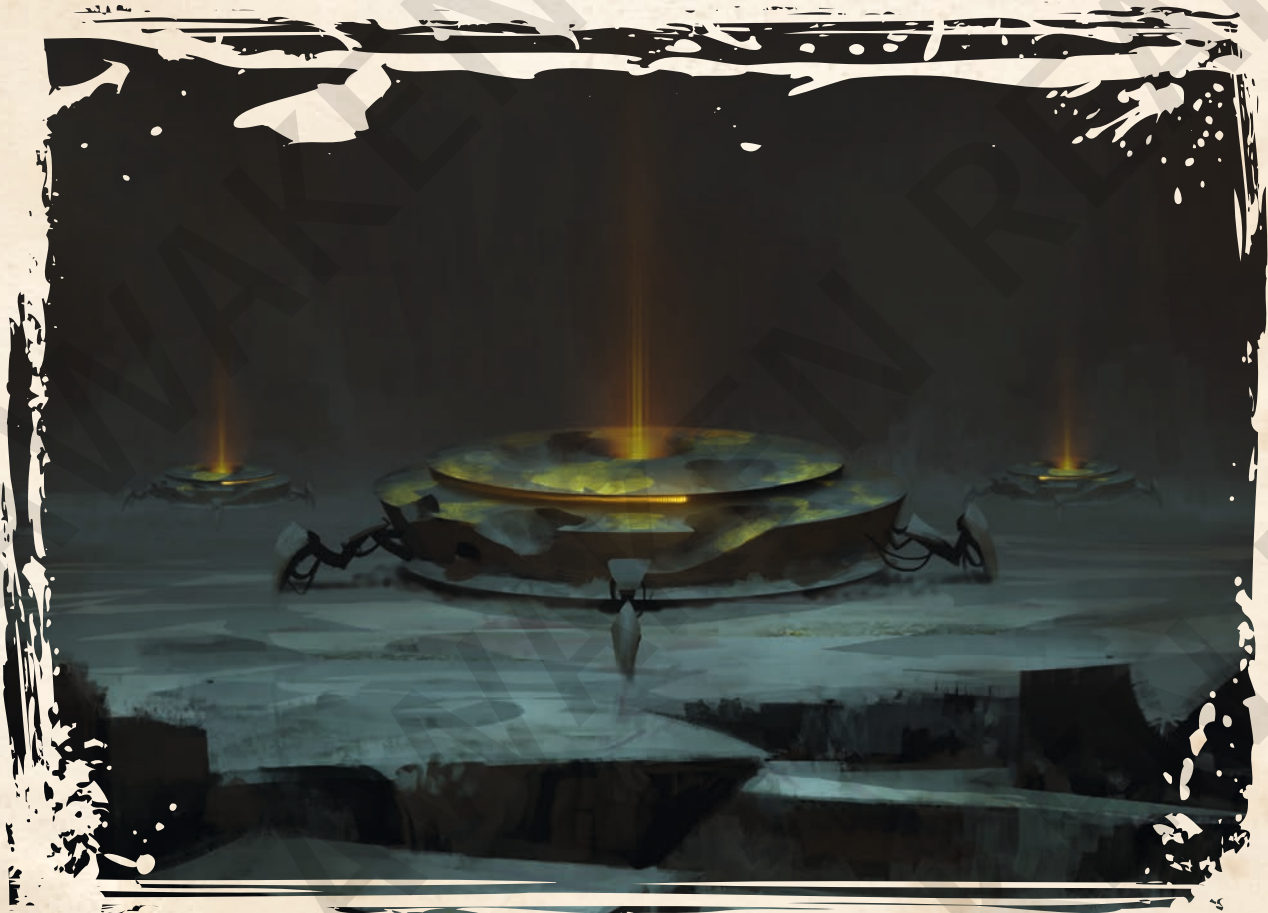
- » 1 oddział Rozognionych
- » 1 oddział Niezlomnych.
- » 1 oddział Powierników Ognia.

Cel: miej tyle samo lub więcej punktów zwycięstwa, gdy skończy się bitwa.

Nagroda: przeczytaj Skrypt 27.

Kara: odejmij 1 od wskaźnika Temperatury.

Dodatkowa kara: jeśli Rha-Zakowie zwyciężyli, zabijając przy tym wszystkich Rozognionych, przeczytaj Skrypt 28.



SCENARIUSZ 3

WŁAMYWACZE



RHA-ZAKOWIE:

//RB-16S_dziennik_bad/26d/06m/0002r/
koord_58E30S/sil_strum:brak/

Dziwna energia spowija te ruiny jak całun. Sensory zwariowały. Energetyczne bronie oraz latające deski co chwilę się przeladowują. Nie mamy połączenia ze Strumieniem, musimy więc polegać na starodawnych sygnałach dźwiękowych i gestach.

Spoglądam z niepokojem na zeszklwione od gorąca ściany i pogiete żelazne wsporniki. Są stare. Musiały być tu jeszcze przed zagładą, która sprowadziła do tego świata demony. Na dodatek wszędzie wokół nich widzę ślady badań. Co było tak ważne dla Dvergarów, że przeczesali to miejsce tak dokładnie?

Zwiadowcy wkrótce odnajdą coś ciekawego przy jednym z bocznych wejść. Nawet na ziarnistym feedzie o niskiej rozdzielczości rozpoznaje porzucony plecak i zardzewiałą tarczę ludzkiego wzoru. Sądzę, że wewnątrz kompleksu możemy spotkać więcej niż tylko Dvergarów.

Jeśli naklejka „Alarm” (C07) znajduje się na polu C07-B mapy kampanii, przeczytaj Skrypt 30.

DVERGARZY:


Gdy Gildia Odkrywców postanowiła wreszcie przysłać na wykopiska swoich inspektorów, nadzorczyńi wpadła w euforię. Od dawna niecierpliwie czekała na to, by pokazać, że praca jej zespołu nie poszła na marne (jak sugerowały złośliwe plotki). Przygotowała nawet specjalne przedstawienie dla wysłanników Gildii: otwarcie krypty, którą jej ludzie odkryli na niższych poziomach.

Ironia losu sprawiła jednak, że zamiast oczekiwanych gości przybyli nieoczekiwani wrogowie. Jakby tego było mało, ich oddział ruszył wprost na samo dno ruin, w kierunku jej krypty. Sensory, którymi badali teren, musiały być dużo doskonalsze, niż jakikolwiek ekwipunek Dvergarów. Nadzorczyńi była zazdrosna. Chciała zdobyć te obce narzędzia, nawet jeśli w tym celu trzeba było poświęcić połowę jej badaczy. Przygotowała więc zasadzkę u samego wejścia do krypty – i czekała.

POSIŁKI RHA-ZAKÓW:

Rha-Zakowie umieszczają naklejkę C03 „Kapliczka Rha-Zaków” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od tej pory mogą wystawiać swoją kapliczkę i korzystać z niej w każdym scenariuszu, który tego nie zakazuje.



PRZYGOTOWANIE:

- » Gdy obaj gracze wystawią swoje modele, Dvergarzy dodatkowo kładą na planszy duży żeton (w dowolnym miejscu poza kontaktem  z innymi modelami oraz żetonami). Reprezentuje on Wrota Krypty, których otwarcie będzie głównym celem tego scenariusza.
- » Rha-Zakowie rozpoczynają wystawianie jednostek oraz samą bitwę i otrzymują 1 dodatkowy kryształ.
- » Dvergarom wolno skorzystać z zasady rozproszenia tylko, jeśli naklejka C07 „Alarm” znajduje się w polu C07-B na mapie kampanii.

ZASADY SPECJALNE:

- » Z powodu braku dostępu do Strumienia oraz szwankującego ekwipunku, wszystkie modele Rha-Zaków otrzymują w tej bitwie -1 do Inicjatywy.

W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa jest wykorzystywany jako część mechaniki związanej z otwarciem Wrót Krypty (patrz poniżej).

- » Połóż znacznik na najniższym polu toru zwycięstwa. Reprezentuje on postęp w pokonywaniu Wrót. Gdy dotrze do końca, Wrota Krypty otwierają się, a każdy z graczy może rozegrać jeszcze tylko jedną pełną turę. Gracz, który po zakończeniu będzie miał największą liczbę modeli w kontakcie  z Wrotami Krypty, wygrywa.
- » Na koniec każdej fazy poboru gracz, który ma choć jeden model w kontakcie  z Wrotami Krypty, może spróbować ją otworzyć. Zsumuj liczbę jego modeli dotykających Wrót Krypty, a następnie dodaj taką samą liczbę punktów do toru. Gracz ten może dodatkowo wydać dowolną liczbę kryształów — każdy z nich przesunie znacznik na torze o 1 dodatkowe pole.
- » Jeśli w dowolnym momencie bitwy na polu znajdują się jednostki tylko jednego gracza, Wrota Krypty otwierają się automatycznie, a gracz ten wygrywa.

SIŁY RHA-ZAKÓW:

- » 1 Strażnik Źródła
- » 1 oddział Gromosiewców
- » 1 oddział Źródłotrzy.

Cel: otworzyć Wrota Krypty i posiadać najwięcej jednostek w kontakcie z nimi pod koniec bitwy.

Nagroda: przeczytaj Skrypt 35.

Kara: oddział szturmowy zostaje rozbity. Bez komunikacji i dostępu do Strumienia, wiele jednostek Rha-Zaków gubi się i przepada.

Umieść naklejkę C10 „Chaotyczny Odwrót” na odpowiednim polu mapy kampanii. Tak długo, jak tam się znajduje, Rha-Zakowie na początku każdej bitwy wystawiają o jeden wybrany model mniej.

Dodatkowa kara: jeśli Dvergarzy zdobyli Kryptę, zabijając przynajmniej cztery modele Rha-Zaków, przeczytaj Skrypt 32.

SIŁY DVERGARÓW:

- » 1 oddział Niezlomnych
- » 1 oddział Powierników Ognia
- » 1 oddział Rozognionych
- » Mściciel (obecny tylko, jeśli naklejka C07 „Alarm” jest w polu C07-B na mapie kampanii; zaczyna z 2 żetonami wytrzymałości).

Cel: otworzyć Wrota Krypty i posiadać najwięcej jednostek w kontakcie z nimi pod koniec bitwy.

Dodatkowy Cel: zdobyć Kryptę (patrz wyżej), zabijając co najmniej 4 modele Rha-Zaków.

Nagroda: przeczytaj Skrypt 35.

Kara: odejmij 2 od wskaźnika Temperatury.



SCENARIUSZ 4

ŁUPIEŻCY KRESOGRODU



DVERGARZY:

Zhrev był jednym z Kresogrodów – ogniwem łańcucha granicznych posterunków, z których każdy strzegł jednego przejścia do Głębokich Sal, leżących dokładnie w środku ich okręgu.

Wysunięty najdalej na południe, przez cały rok oblegany był przez rozpalone piaski pustyni Heran. Lokalny garnizon był słabszy niż w osadach przyległych do terenów ludzi, odrodzonych czy demonów. Na dodatek Zhrev nigdy nie był fortecą, choć (jak wszystkie osady Dvergarów) mógł za taką służyć.

Do tej pory największymi zagrożeniami, które przetrwali jego mieszkańcy, były udary cieplne i przerwy w dostawach gazu. Zmieniło się to prędko, gdy silny oddział Rha-Zaków wysadził zewnętrzne mury i przedarł się do środka.

Jeśli naklejka „Alarm” (C07) znajduje się w polu C07-C na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 40.

RHA-ZAKOWIE:

//RB-16S_dziennik_bad/26d/06m/0002r/koord_55E29S/sil_strum:niska/

Zawsze uważałem, że żadnego zyskownego przedsięwzięcia – czy to wojskowego czy militarnego – nie da się podjąć bez ryzyka. Pewnie dlatego przyłączono mnie do Szwadronu Czerwonego. Ten plan był jednak szalony nawet jak na moje standardy. Mielśmy wpaść prosto do zamieszkałej osady Dvergarów, chwycić jak najwięcej interesujących przedmiotów, a potem wycofać się, nim zdążą przegrupować siły.

Mimo ryzyka, będzie warto. Ich obiekty codziennego użytku, narzędzia, książki oraz symbole religijne dadzą nam kontekst, którego nie poznalibyśmy, badając tylko trupy na pobojowiskach. Natomiast starsze, bardziej doświadczone, a przy tym słabsze osobniki ich rasy doskonale sprawdzą się jako jęńcy.

POSIŁKI RHA-ZAKÓW:

Przed rozpoczęciem tego scenariusza, jeśli wskaźnik Badań Rha-Zaków wynosi przynajmniej 4, otrzymują oni pięć dodatkowych, dowolnie wybranych kart akcji. Oprócz powyższego, Rha-Zakowie umieszczają naklejkę C03 „Kaplica Rha-Zaków” w sekcji mocy na mapie kampanii (jeśli jeszcze tam jej nie ma). Od tej pory mogą wystawiać swoją kapliczkę i korzystać z niej w każdym scenariuszu, który tego nie zakazuje.


POSIŁKI DVERGARÓW:

Dvergarzy umieszczają naklejki C02 „Sztandar Dvergarów” oraz C04 „Kapliczka Dvergarów” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od tej pory mogą korzystać ze swojego sztandaru i kapliczki w każdym scenariuszu, który tego nie zakazuje.

PRZYGOTOWANIE:

- » Gdy gracze rozmieszczają już wszystkie złoża kryształów, a przed wystawieniem jakichkolwiek modeli, powinni oni ustawić na planszy osiem małych żetonów. Gracz, który przegrał poprzednią bitwę, umieszcza pierwszy z nich. Następnie wystawiane są na przemian, aż do momentu, gdy wszystkie zostaną wyczerpane. Każdy żeton musi znajdować się przynajmniej o 1 pełne pole od dowolnych złóż kryształów lub innych żetonów.
- » Żetony te reprezentują Przedmioty Badań (PB) — rzeczy codziennego użytku oraz fragmenty technologii, rozsiane po fortecy Dvergarów, które mogą przydać się Rha-Zakom.
- » Dvergarzy rozpoczynają zarówno wystawianie modeli, jak i samą bitwę.

ZASADY SPECJALNE:

Każdy model Rha-Zaków, który skończy swój ruch w kontakcie  z Przedmiotem Badań, może podnieść go w ramach darmowej akcji. Umieść ten żeton na karcie oddziału. Gdy ostatni model tego oddziału zginie, wszystkie PB trafiają z powrotem na planszę. Ułóż je w polu, które zajmował ostatni z modeli — muszą być na nowo zdobyte.

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

- » **Tura II:** przeczytaj Skrypt 42.
- » **Tura III:** przeczytaj Skrypt 44.
- » **Tura IV:** przeczytaj Skrypt 41.
- » **Tura VI:** przeczytaj Skrypt 46.
- » **Tura VIII:** ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje.

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

SIŁY RHA-ZAKÓW:

- » 1 oddział Strażników Źródła
- » 1 oddział Gromosiewców
- » 1 oddział Strumienautów

Cel: pod koniec bitwy posiadać przynajmniej 5 Przedmiotów Badań.

Cel: pod koniec bitwy posiadać wszystkich 8 Przedmiotów Badań.

Nagroda: dodaj 1 do toru Badań za każde dwa zdobyte Przedmioty Badań.

Dodatkowa Nagroda: jeśli Rha-Zakowie pod koniec bitwy kontrolują wszystkie Przedmioty Badań, otrzymują dodatkowe +2 do swojego toru Badań.

Kara: przeczytaj Skrypt 45.

SIŁY DVERGARÓW:

- » 1 Żyrobot (tylko jeśli naklejka C11 „Eskadra Żyrobotów” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii).
- » Dodatkowe oddziały pojawiają się w trakcie bitwy.

Cel: nie pozwolić, by przeciwnik pod koniec bitwy miał więcej niż 4 Przedmioty Badań.

Dodatkowy cel: zabić Strażnika Źródła.

Nagroda: dodaj 1 do wskaźnika Temperatury.

Dodatkowa nagroda: Jeśli Dvergarzy zdołają zabić Strażnika Źródła, Vagr będzie mógł dokonać wstępnej analizy technologii Rha-Zaków. Umieść naklejkę C19 „Obserwacje Vagra” w sekcji mocy na mapie kampanii.

Kara: przeczytaj Skrypt 48.



SCENARIUSZ 5

ARCHIWUM



RHA-ZAKOWIE

//RB-16S_dziennik_bad/27d/06m/0002r/koord_57E27S/
sil_strum:srednia/

Wystarczy! Przetrwaliśmy w tym zakątku świata kilka lepszych i gorszych chwil, ale pozostawanie tu dłużej byłoby szalenstwem. Wracamy do Archiwum, podczas gdy ja kataloguję i zabezpieczam wszystkie nasze zdobycze.

Archiwum wyskoczyło z podprzestrzeni daleko pośród piasków, o jakieś czterdzieści mil od miejsca pierwszego kontaktu z Dvergami. Pełni trzy ważne funkcje. Po pierwsze, jego nadajniki zapewniają nam połączenie ze Strumieniem, bo nasz osobisty sprzęt nie ma wystarczającego zasięgu. Po drugie, Archiwum to wrota. Trasa ewakuacyjna, dzięki której możemy szybko wrócić do naszego własnego terytorium. Po trzecie, pozwala nam bezpiecznie przechować wszystkie zdobycze i jeńców, których zdobyliśmy w trakcie wyprawy.

Docieramy do Archiwum w jednym, długim marszu. Przygotowujemy się natychmiast do skoku, umieszczając delikatne znaleziska w polach ochronnych. Nasi inżynierowie uruchamiają generator podprzestrzenny. Niestety, nim generator zaczyna działać, na szczycie wydmy pojawia się oddział Dvergarów, który po chwili rzuca się do wścieklej szarży. Głupcy. Archiwum im się nie przyda. Odpowiada tylko na nasze biosygnatury. Musimy tylko obronić się w nim wystarczająco długo, by otworzyło podprzestrzenny tunel – a potem będziemy bezpieczni.

DVERGARZY:

Kosztowało to wiele potu i krwi, ale oddział wysłany, by dopaść najeźdźców, odniósł wreszcie sukces. Gdy tylko Rha-Zakowie spostrzegli, że wojownicy Dvergarów są już blisko, zaczęli zbiegać się do dziwnej kopuły, wznoszącej się pośród piasków. Dvergarzy skoczyli do przodu, ale zaraz osadził ich w miejscu ostry krzyk Varfatera (jak tradycyjnie nazywano Dvergarskich komendantów polowych).

– STĄĆ! – ryknął oficer. – Rozładować sprzęt! Przygotować się do oblężenia! – Nie wiadomo co czeka w środku – dodał, widząc zdziwione miny podwładnych.

Dvergarscy wojownicy zaszemrali. To, co sugerował dowódca, było przeciwne ich doktrynie Szybkiej Wojny. Dokładnie na taką okazję czekał Vagr! Wyskoczył natychmiast przed szereg i zaczął podburzać swoich braci. Powiedział im, że Dvergarzy są ogniem i żelazem. Wcieleniem wojny. Nie mogli czekać, bo czas był złodziejem życia. Pozostali wojownicy skwitowali to bojowym okrzykiem. Kiedy Vagr odwrócił się i puścił do samotnej szarży w kierunku kopuły, wszyscy do niego dołączyli.

Samotny i opuszczony Varfater Hagar nawet nie próbował tłumić wściekłości.

POSIŁKI DVERGARÓW:

Jeśli talia Dvergarów ma mniej niż piętnaście kart, mogą oni dodać do niej dowolne karty, aż rozmiar talii osiągnie piętnaście.

Jeśli naklejka C09 „Zniszczona Rafineria” znajduje się na mapie kampanii a naklejka C12 „Starożytna Arka” jest w posiadaniu Rha-Zaków, Dvergarzy kierują do pościgu dodatkowe jednostki. Umieść naklejkę „Eskadra Żyrobotów” (C11) w sekcji sił na mapie kampanii, jeśli jeszcze jej tam nie ma.

Dodatkowo Dvergarzy umieszczają naklejkę C04 „Kaplica Dvergarów” w sekcji mocy, jeśli jeszcze jej tam nie ma. Od tej pory mogą oni wystawiać swoją kapliczkę i korzystać z niej w każdym scenariuszu, który tego nie zakazuje.

Jeśli na mapie kampanii w sekcji sił gracza Dvergarów nie ma naklejki C15 „Mechaniczne Serce”, przeczytaj Skrypt 50

POSIŁKI RHA-ZAKÓW:

Jeśli talia Rha-Zaków ma mniej niż piętnaście kart, mogą dodać do niej dowolne karty, aż rozmiar talii osiągnie piętnaście.

Następnie, Rha-Zakowie umieszczają naklejkę C01 „Sztandar Rha-Zaków” w sekcji mocy na mapie kampanii. Dodatkowo umieszczają tam naklejkę C03 „Kaplica Rha-Zaków”, jeśli jeszcze jej tam nie ma. Od tej pory mogą wykorzystywać swój sztandar i kapliczkę w każdym scenariuszu, który tego nie zakazuje.

PRZYGOTOWANIE:

- » Bitwa toczy się w ciasnej przestrzeni Rha-Zackiego Archiwum. By to przedstawić, wszystkie pola na krawędzi mapy są w tym scenariuszu niedostępne. Gracze nie mogą wystawiać w nich czegokolwiek ani w dowolny sposób z nich korzystać. Na potrzeby wszelkich zasad, ich krawędź staje się nową krawędzią planszy.
- » Podczas tej bitwy, obaj gracze nie rozmieszczają kapliczek.
- » Nim jakiegokolwiek modele zostaną wystawione, Rha-Zakowie umieszczają duży żeton przynajmniej o dwa pola od nowej krawędzi mapy. Reprezentuje on Generator Podprzestrzenny, który można ładować w trakcie bitwy, by szybciej otworzyć przejście.
- » Rha-Zakowie korzystają z dużych zapasów minerałów, zebranych w archiwum. Dzięki temu rozpoczynają bitwę z 4 kryształami zamiast 2.

ZASADY SPECJALNE:

- » Podczas tej bitwy, Rha-Zakowie mogą zagrywać część swoich Kart Akcji tak, by szybciej ładować Generator. Domyślne działanie wymienionych poniżej kart zmienia się na czas trwania scenariusza.

PROMIEŃ – traktuj Generator podprzestrzenny jak wrogi model. Zamiast otrzymywać 1 ranę, otrzymuje on 1 ładunek.

SKOK TEMPORALNY – zamiast otrzymać kolejną turę, możesz dodać 2 ładunki do Generatora.

TARCIE – zamiast ładować ulepszenie, możesz położyć 2 ładunki na Generatorze.

OBŁOK ENERGII – możesz użyć tej karty, by dodać 1 ładunek do Generatora.

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz turę III na torze.

- » **Tura III:** przeczytaj Skrypt 55.

- » **Tura ?** (gdzie „?” jest równe 10 minus liczba ładunków na Generatorze): ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje.

SIŁY RHA-ZAKÓW:

- » 2 oddziały Strażników Źródła
- » 1 oddział Gromosiewców
- » 1 oddział Strumienautów

Cel: posiadaj tyle samo lub więcej punktów zwycięstwa, gdy bitwa dobiegnie końca.

Nagroda: przeczytaj Skrypt 59.

Dodatkowy cel: posiadaj co najmniej 4 ładunki na Generatorze, gdy zakończy się bitwa.

Dodatkowa nagroda: jeśli Rha-Zakowie zwyciężyli i dodatkowo mieli przynajmniej 4 ładunki na Generatorze, zamiast powyższego przeczytaj skrypt 52.

Kara: odejmij 1 od Badań Rha-Zaków.

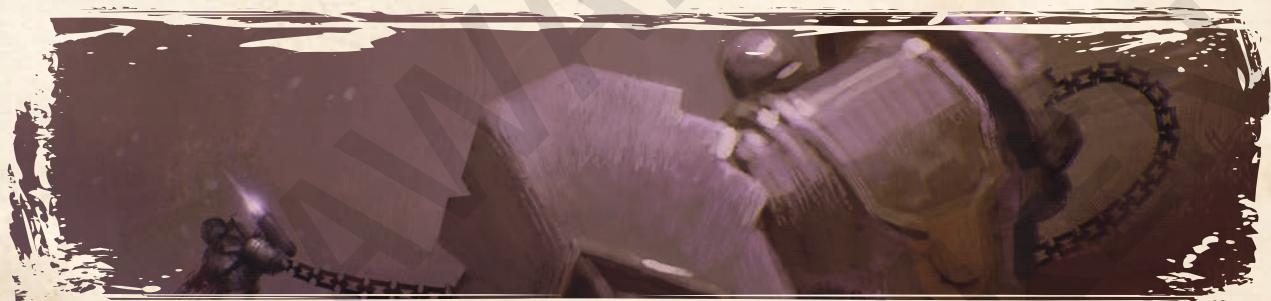
SIŁY DVERGARÓW:

- » Mściciel
- » 1 oddział Żyrobotów
- » 1 oddział Powierników Ognia
- » 1 oddział Niezłomnych (lub 2 oddziały, jeśli naklejka C14 „Zacięty Pościg” znajduje się na mapie kampanii).

Cel: posiadaj najwięcej punktów zwycięstwa, gdy bitwa dobiegnie końca.

Nagroda: przeczytaj Skrypt 57.

Kara: odejmij 2 od wskaźnika Temperatury.



SCENARIUSZ 6

WSTALOWSTAPIENIE



DVERGARZY:

Ostry ból przywrócił Vagrowi przytomność. Dvergar otworzył powoli oczy. Znajdował się na polu, porośniętym dziwnymi, mechanicznymi mackami. W oddali majaczyły kształty obcych struktur. Toczyła się tu bitwa. Jego Dvergarzy, z których wielu zostało zranionych lub ogłuszonych podczas gwałtownej relokacji, bronili się przed Rha-Zakami, nadciągającym ze wszystkich stron.

Vagr leżał pośrodku tego wszystkiego, na prowizorycznym stole operacyjnym, otoczony przez kilku ponurych rzemieślników. Ból był tak wściekły, że ciemniało od niego przed oczyma.

– Co robicie? – spytał.

– Jesteś śmiertelnie ranny, Varfaterze – wyjaśnił jeden z inżynierów. – Odzyskaliśmy ciało poległego Mściciela i kilka kanistrów z gazem. Spróbujemy przemontować cię do jego pancerza.

Vagr nie wiedział, od czego bardziej zakręciło mu się w głowie: z bólu, ze świadomości, że wkrótce będzie ogromnym, stalowym Mścicielem, czy dlatego, że pierwszy raz w życiu ktoś nazwał go Varfaterem. Gdyby tylko Bors i reszta klanu mogli to zobaczyć!

RHA-ZAKOWIE:

Uwaga!

Kod Czarny!

Z powodu nieprzewidzianych anomalii w nurcie czasu, duży oddział wrogich istot wyszedł z tunelu podprzestrzennego pośrodku naszego terytorium, około trzech kilometrów na południowy zachód od Głównego Rdzenia. Musimy przełamać ich pozycję nim zdążą się ufortyfikować lub zdobyć ważne strategicznie obiekty.

Wszystkie sprawne jednostki mają natychmiast przemieścić się do miejsca operacji. Warstwa taktyczna działań przetwarzana jest na Rdzeniu Strategicznym 7B.

Kod Czarny!

POSIŁKI DVERGARÓW:

Przed rozpoczęciem bitwy, ustaw wskaźnik Temperatury na 4, jeśli jest niższy. Jeśli Dvergarzy nie mają jeszcze swojej karty sztandaru, umieść naklejkę C02 „Sztandar Dvergarów” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od tej pory mogą oni wystawiać swoją kapliczkę i korzystać z niej w każdym scenariuszu, który tego nie zakazuje.

POSIŁKI RHA-ZAKÓW:

Jeśli naklejka „Awaryjny Radiolokator” (C05) nie została zużyta i anulowana, anuluj ją teraz, a na jej miejscu umieść naklejkę „Doładowane Źródłostrza” (C17). Tak długo, jak będzie aktywna, Źródłostrza wystawiane są zawsze z 1 dodatkowym żetonem wytrzymałości i wezmą udział w większej liczbie scenariuszy.

PRZYGOTOWANIE:

- » Dvergarzy wystawiają wszystkie swoje oddziały jako pierwsi, przynajmniej o dwa pola od krawędzi mapy. Następnie Rha-Zakowie ustawiają swoje modele nie dalej niż o jedno pełne pole od krawędzi mapy.

ZASADY SPECJALNE:

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

- » **Tura II:** przeczytaj Skrypt 63.
- » **Tura III:** jeśli na karcie Mściciela znajduje się znacznik, przeczytaj Skrypt 65.
- » **Tura V:** przeczytaj Skrypt 65, jeśli nie został odczytany w turze III.
- » **Tura VII:** ostatnia tura. Bitwa kończy się, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje. Jeśli żaden z graczy nie osiągnął swojego celu, policz sumę wielkości podstawek wszystkich modeli, które przetrwały bitwę. Zwycięża strona o wyższej sumie.

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

SIŁY RHA-ZAKÓW:

- » Anioł Nieskończoności
- » 1 oddział Strażników Źródła
- » 1 oddział Strumienautów
- » 1 oddział Źródłostrza (tylko jeśli naklejka „Doładowane Źródłostrza” (C17) znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii).

Cel: zabij przynajmniej 6 modeli przeciwnika.

Nagroda: przeczytaj Skrypt 69.

Kara: improwizowana interwencja Rha-Zaków ponosi ciężkie straty, próbując przegnać Dvergarów z okolic Rdzenia. Umieść naklejkę C18 „Fiasko Szturmu” na odpowiednim polu mapy kampanii.

SIŁY DVERGARÓW:

- » Mściciel (nieostępny na początku, pojawia się w trakcie bitwy).
- » 1 oddział Powierników Ognia
- » 1 oddział Niezlomnych.
- » 1 oddział Rozognionych
- » 1 oddział Żyrobotów

Cel: przetrwaj bitwę, tracąc nie więcej niż 5 modeli.

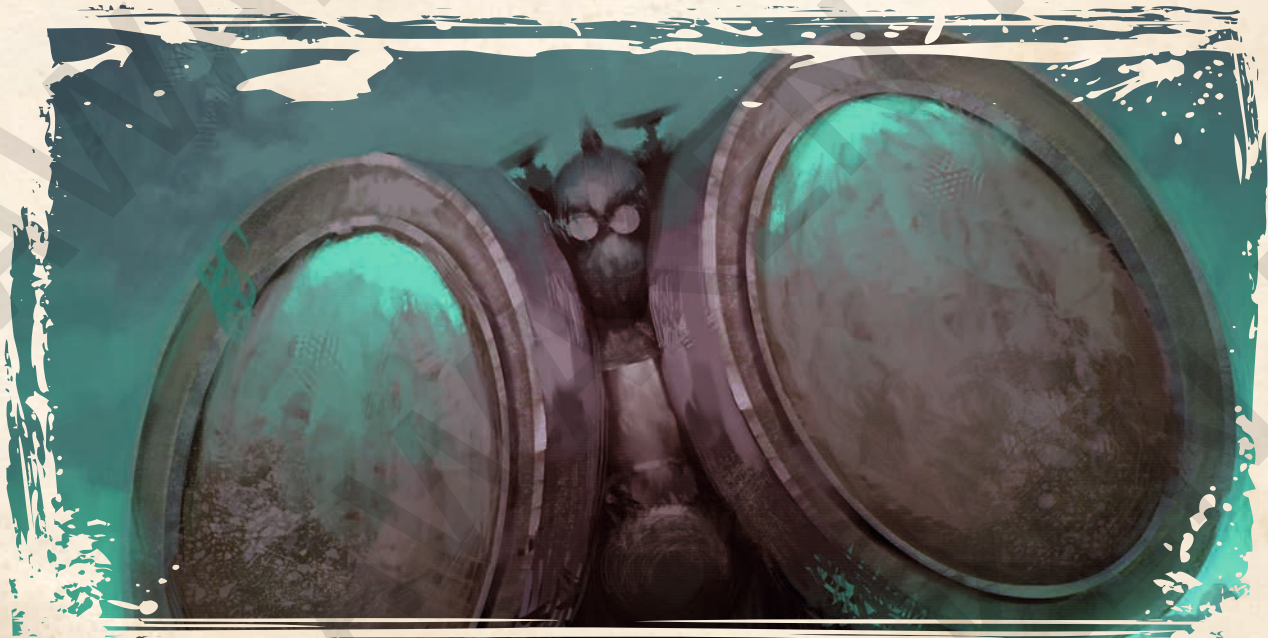
Nagroda: przeczytaj Skrypt 68.

Kara: przeczytaj Skrypt 61.

Dodatkowa kara: jeśli przeciwnik całkowicie zniszczył przynajmniej 3 oddziały Dvergarów, a wskaźnik Temperatury wskazuje 2 lub mniej, zamiast powyższego przeczytaj Skrypt 66.

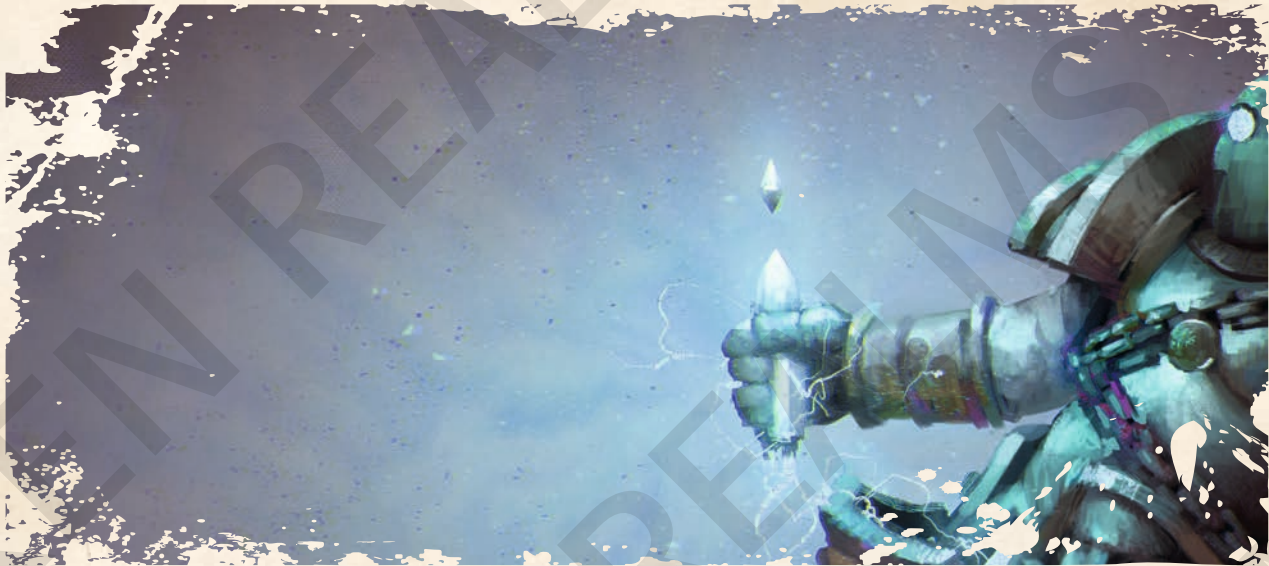
OSIĄGNIĘCIA:

- » **Dvergar:** jeśli Dvergarskiemu Mścicielowi uda się zabić Anioła Nieskończoności lub Strażnika Źródła, przeczytaj skrypt 67.



SCENARIUSZ 7

W POSZUKIWANIU WIEDZY



RHA-ZAKOWIE

Jeśli naklejka C21 „Grupa Ratunkowa” znajduje się na mapie kampanii, przeczytaj Wersję 1 wstępu. Jeśli nie, przeczytaj Wersję 2.

WERSJA 1:

//RB-16S_dziennik_bad/27d/06m/0002r/koord_57E27S/
sil_strum:srednia/

Dwie godziny, które minęły od czasu, gdy awaria Archiwum posłala Dvergarów do naszego domu, były najdłuższymi godzinami mojego życia. Pracując nad naprawą generatora podprzemysłowego, nie mogłem przegnać z głowy myśli o tym, co w tej chwili musiało dziać się po drugiej stronie tunelu.

Sam generator był w fatalnym stanie. Zmarszczka w nurcie czasu, która usmażyła jego obwody, okazała się niespotykane potężna. Zaczęłem już tracić wiarę w swoje umiejętności, gdy na zewnątrz pojawił się jasny rozbłysk. Inne archiwum wyładowało blisko nas, a Gromosiewcy wysypali się z niego w obronnej formacji. Posłałem im wiadomość z podziękowaniem, a w zamian dostałem krótką, przekazującą informację.

„Intruzi wdarli się do Rdzenia. Potrzebujemy twojej pomocy”.

WERSJA 2

//RB-16S_dziennik_bad/28d/06m/0002r/koord_57E27S/
sil_strum:niska

Przez wiele godzin próbowaliśmy naprawić Archiwum, zamartwiając się tym, co Dvergarzy mogli właśnie robić w naszym domu. Generator był w fatalnym stanie. Zmarszczka w nurcie czasu, która usmażyła jego obwody, okazała się niespotykane potężna. Z początku miałem nadzieję, że Rdzeń przysłał po nas grupę ratunkową. Tak się nie stało; zostaliśmy pozostawieni sami sobie, zdani na pomysłowość oraz wiedzę naszych inżynierów.

Wreszcie, po całej dobrej morderczej pracy, zdołaliśmy ponownie włączyć generator i zastąpić wadliwe czynniki biosygnatury. Byliśmy gotowi, by wrócić do domu. Zakładając, że mieliśmy jeszcze jakiś dom.

DVERGARZY:

Vagr i jego ludzie okopali się tak, jak potrafią tylko Dvergarzy. Zaspawali główne drzwi budynku. Zabarykadowali wszystkie korytarze i sale. Jediną słabością obiektu okazało się małe otwarcie w górnej części kopuły. Rha-Zakowie wykorzystali je, śląc do ataku eskadrę latających Strumienautów, jednak ciężka piechota Vagra rozprawiła się z nimi, a potem zatkala i to ostatnie wejście.

Vagr martwił się, czy Rha-Zakowie nie postanowią przestrzelić ścian energetycznymi działami, albo czy nie wysadzą budynku w powietrze, razem ze wszystkimi w środku. Jednak gdy tylko znalazł czas, by przejść się po obiekcie, odkrył, dlaczego wróg tak nie postąpił. Centrum betonowego cylindra zajmowała maszyna tak złożona, że napędzała Dvergarów podziwem i zazdrością. Budynek wzniesiono wokół gigantycznego silnika logicznego. Wnioskując z faktu, że w okolicy nie było innych budowli o tym kształcie, Vagr doszedł do wniosku, że silnik był jedyny w swoim rodzaju i cenny.

Drugi ciekawy obiekt znajdował się pod kopułą, na najwyższym piętrze. Ten wyglądał bardziej swojsko – długa lufa i cylindryczna amunicja zdradzały, że może to być działo dalekiego zasięgu. Vagr próbował właśnie rozgryźć zasadę jego działania, gdy przybiegł to niego goniec, informując, że Rha-Zakowie próbują się dostać do środka.

– Niech spróbują – rzucił tylko Varfater.

PRZYGOTOWANIE:

- » Przed rozłożeniem jakichkolwiek modeli lub żetonów, Rha-Zakowie kładą duży żeton w dowolnym polu wzdłuż krawędzi mapy. Reprezentuje on Wejście do budynku.
- » Modele Rha-Zaków nie są wystawiane według zwyczajnych zasad. Pozostaw je na kartach oddziałów. Określona ich liczba pojawia się na żetonie Wejścia na początku każdej tury (patrz: Zasady Specjalne).
- » Przed wystawieniem swoich oddziałów, Dvergarzy umieszczają osiem małych żetonów w dowolnych miejscach mapy, przynajmniej o dwa pola od Wejścia — reprezentują one Barykady i będą spowalniały natarcie Rha-Zaków (patrz: Zasady Specjalne).

ZASADY SPECJALNE:

- » Rha-Zakowie nie mogą wypychać żetonów Barykady ani umieszczać modeli tak, by stały na nich fragmentem podstawki. Barykady nie blokują linii strzału, chyba że jest nimi wypełnione całe pole. Każdy żeton Barykady może zostać automatycznie zniszczony jedną akcją ataku.
- » W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa. Tor zwycięstwa staje się w zamian częścią specjalnej mechaniki Zrozumienia i wskazuje postęp Vagra w poznaniu urządzeń i konsol Rha-Zaków. Tor będzie się wypełniał punktami Zrozumienia w zależności od decyzji Dvergarów. Im więcej punktów Zrozumienia będzie na torze, tym więcej akcji Vagr będzie w stanie wykonać.

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Na początku każdej swojej tury, przed podjęciem jakichkolwiek akcji, gracz dowodzący Dvergarami musi przydzielić Mścicielowi jedno z wymienionych niżej zadań.

- » **Tura I:** Rha-Zakowie czytają Skrypt 75. Dvergarzy czytają Skrypt 70.
- » **Tura II:** Rha-Zakowie wystawiają dowolne z pozostających na kartach oddziałów modeli na dowolnych pięciu heksach Wejścia.
W takim wypadku Dvergarzy wybierają:
Vagr idzie na dół, do Rdzenia: przeczytaj Skrypt 71.
Vagr idzie na górę, do dział: przeczytaj Skrypt 72.
- » **Tura III:** Rha-Zakowie wystawiają dowolne z pozostających na kartach oddziałów modeli na dowolnych heksach Wejścia.
Dvergarzy wybierają, gdzie posłać Vagra (rdzeń: Skrypt 71, dział: Skrypt 72).
- » **Tura IV:** tak samo jak tura III.
- » **Tura V:** tak samo jak tura III.
- » **Tura VI:** jeśli którykolwiek z oddziałów Rha-Zaków został całkowicie unicestwiony, mogą oni wystawić go ponownie na Wejściu.

Dvergarzy wybierają, gdzie posłać Vagra (rdzeń: Skrypt 71, dział: Skrypt 72).

- » **Tura VII:** ostatnia tura. Bitwa kończy się, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje.
Dvergarzy wybierają, gdzie posłać Vagra (rdzeń: Skrypt 71, dział: Skrypt 72).

SIŁY RHA-ZAKÓW:

- » Anioł Nieskończoności
- » 1 oddział Strażników Źródła
- » 1 oddział Gromosiewców
- » 1 oddział Źródłotrzy.
- » Wszystkie pojawiają się w trakcie bitwy (patrz: Zasady Specjalne).

Cel: zabij co najmniej 5 modeli wroga, nim Dvergarzy osiągną 7 punktów Zrozumienia.

Nagroda: dodaj 2 do Badań Rha-Zaków.

Kara: przeczytaj Skrypt 78.

SIŁY DVERGARÓW:

- » Mściciel
- » 1 oddział Powierników Ognia
- » 1 oddział Niezlomnych.
- » 1 oddział Rozognionych
- » 1 oddział Żyrobotów (tylko jeśli naklejka C11 „Eskadra Żyrobotów” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii).
- » Jeśli naklejka „Podzielone Siły” (C16) znajduje się na mapie kampanii, Dvergarzy wystawiają o jeden mniej oddział (wybiera kierujący nimi gracz).

Cel: zdobyć 7 punktów Zrozumienia, nim siły Dvergarów stracą więcej niż 4 modele.

Nagroda: nauczywszy się działania technologii Rha-Zaków, Vagr wpada na szalony pomysł, który pomaga jego oddziałowi uciec ze śmiertelnej pułapki, w jaką zmienił się budynek. Przeczytaj Skrypt 77.

Kara: Dvergarzy uciekają z budynku, ale z ciężkimi stratami. Brak im też czasu, by ewakuować na ślizgodeskach większe i cięższe ze swoich jednostek. Anuluj naklejkę C11 „Eskadra Żyrobotów”. Od tej pory, Dvergarzy nie mogą wystawiać Żyrobotów aż do czasu, gdy pozwoli im na to scenariusz. Przeczytaj Skrypt 77.



INTERLUDIUM

Podczas poniższego, niebitewnego scenariusza gracz kontrolujący Rha-Zaków reprezentuje napotkaną przez Dvergarów trzecią frakcję: demony lub ludzi.

8A-1 Czerwone, napromienowane pustkowia, które rozpościerały się pod oddziaływaniem Vagra, kryły wiele tajemnic. Z daleka wyglądały nieciekawie. Z bliska otwierały jednak przed obserwatorem labirynt połączonych kanionów, rozpadlin oraz ukrytych rzek.

Ten nieprzyjazny teren skrywał też małą osadę, przycupniętą w cieniu skalnego nawisu. Pojawiła się w polu widzenia Vagra tak późno, że nie miał nawet czasu do namysłu. Dał znak swoim ludziom. Dopiero ładując zdolał przyjrzeć się sztandarom, powiewającym nad krawędzią okutej żelazem bramy.

» Jeśli naklejka „Fort Nadzieja” (A33-A) znajduje się na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 8A-7.

» Jeśli znajduje się tam naklejka „Żelazny Fort” przeczytaj Skrypt 8A-2.

8A-2 Demony! Vagr poczuł ciarki na plecach. Miał nadzieję, że nigdy nie zobaczy już ich paskudnych pysków i nie poczuje ich odoru. Z takiego spotkania nie mogło wyniknąć nic dobrego. Miał już dać swoim ludziom znak do odwrotu, gdy nagle zdał sobie sprawę, że demoniczna kompania w służbie Prymarchów nigdy nie oddaliłaby się tak bardzo od linii frontu. Spojrzał dokładniej na insygnia i poczuł narastającą ekscytację.

Obóz należał do słynnej Żelaznej Kompanii, jednego z elitarnych oddziałów, które na przestrzeni stuleci zdobyły sobie wewnątrz armii demonów coś na kształt niezależności. Może jednak warto było pertraktować? Zdecydowanie mieli o czym – na krawędzi obozu demonów Vagr widział pełne paliwa składy oraz kilka machin wojennych. Jego ludzie z łatwością przetworzyliby olej napędowy w gaz, którego tak bardzo potrzebowali.

Dlatego Vagr zebrał w sobie odwagę, a potem ruszył samotnie pod główną bramę. Wkrótce jej skrzydła rozchyliły się, wypuszczając na zewnątrz wysoką, kościstą postać.

– Jestem kronikarzem Żelaznej Kompanii – oświadczył demon. – Mów, z czym przychodzisz, krzywo przysięzco.

W takim wypadku Dvergarzy wybierają:

» Odpowiedz demonowi, że ucieczka z ich krwawej niewoli nie była zdradą. Przeczytaj Skrypt 8A-3.

» Powiedz demonowi, że masz korzystną dla obu stron propozycję handlową. Przeczytaj Skrypt 8A-4.

» Uprzejmie poproś demona o pomoc: przeczytaj Skrypt 8A-5.

8A-3 Wzywające słowa – oczy demona zwróciły się. – Cieszy mnie to! Może nie jest z wami tak źle, jak się spodziewałem. Po chwili dodał: – To spotkanie będzie wyglądać dobrze na kartach kroniki... Tuż obok strony, opisującej to, jak was zgnietliśmy.

» Przeczytaj Skrypt 8A-11

8A-4 Demon zastanawia się chwilę, a potem wskazuje uchyloną bramę. – Chodź, Dvergarze – stwierdza. – Usiądźmy razem, jak za dawnych czasów. A kto wie, może nawet wyjdziecie stąd żywi, niosąc to, czego pożądamy?

» Przeczytaj Skrypt 8A-6

8A-5 Gdy tylko kronikarz usłyszał błagania Vagra, skrzywił się z obrzydzeniem.

– Jakże nisko upadliście, Dvergarzy – stwierdził. – Po piekle, które zgotowaliście nam na swojej planecie, miałem o was lepsze zdanie. Gdybyście pozostali wierni, wzięlibyście udział w tysiącu oblężeniach. Bez nas, staliście się żalonymi, zebrzącymi psami! – Ale nie martw się – syknął kronikarz, gdy zaskoczony Vagr zrobił krok do tyłu. – W imię dawnych czasów wyzwolimy was od tej upadającej egzystencji.

» Przeczytaj Skrypt 8A-11

8A-6 Negocjacje z demonami nigdy nie są łatwe. Vagr pamiętał, jak wiele znały sztuczek, i z jaką perwersyjną radością przekreślały życzenia i żądania tak, by zaszkodzić ich autorom. Mimo tego udało mu się zawrzeć sensowne porozumienie. A przynajmniej taką miał nadzieję. **Rha-Zakowie wybierają, co odpowiedzą Demonem:**

» Demony żądają krwi (w dosłownym znaczeniu): jeśli Dvergarzy zgodzą się, umieszczają naklejkę C26 „Ponura Wymiana” w sekcji strat na mapie kampanii. Od tej pory, na początku każdej bitwy Dvergarzy usuwają 1 żeton wytrzymałości z dowolnego ze swoich oddziałów.

» Demony żądają uzbrojenia: dobrze wspominają wyroby Dvergarów i dobrze zapłacą za ich broń. Jeśli Dvergarzy zgodzą się, umieszczają naklejkę C26 „Ponura Wymiana” w sekcji strat na mapie kampanii. Od tej pory nie mogą wystawiać Powierników Ognia w żadnej bitwie. Zamiast nich, wystawiają oddział Niezłomnych, a jeśli Niezłomni są wykorzystani lub niedostępni – oddział Rozognionych.

» Demony żądają kryształów: cenią je jako źródło energii, a okolica jest w nie uboga. Jeśli Dvergarzy zgodzą się, umieszczają naklejkę C26 „Ponura Wymiana” w sekcji strat na mapie kampanii. Od tej pory zaczyna każdą bitwę z jednym mniej kryształem.

Jeśli Dvergarzy zgodzą się na którąkolwiek z powyższych wymian, otrzymują

duży zapas gazu. Ustaw wskaźnik Temperatury na 8. Jeśli był wyższy od 8, dodaj do niego +1.

» Gdy pertraktacje handlowe dobiegną końca, przeczytaj Skrypt 8A-12.

8A-7 Niezłomny fort zapewni ochronę ludzkiej osadzie. Jej zabudowania rozsiane są wzdłuż poletek żywej ziemi, które widnieją w zakolach wijącej się kanionem rzeki. Nieopodal fortu znajduje się kilka żelaznych zbiorników z gazem. Ludzie musieli odkryć, że opary, które unoszą się z okolicznych rozpadlin i gejzerów, są świetnym źródłem energii.

Jednak dla Dvergarów gaz był też źródłem życia – Vagr był gotowy na wszystko, by go zdobyć.

W takim wypadku Dvergarzy wybierają:

» Zagrozić ludziom atakiem, jeśli nie podzielią się gazem: przeczytaj Skrypt 8A-11.

» Odsprzedać ludziom trochę broni i mizernych zapasów w zamian za gaz: przeczytaj Skrypt 8A-10.

» Poprosić o gaz, w zamian oferując informacje o położeniu miast i posterunków Rha-Zaków oraz Dvergarów. Przeczytaj Skrypt 8A-13.

8A-9 Podczas gdy Dvergarzy byli zajęci napełnianiem swoich zbiorników, dowódca ludzi podszedł do Vagra.

– Mam... prośbę natury osobistej – powiedział. – Wygląda na to, że będziecie podróżować daleko. Tymczasem na pustkowiach może się błąkać jeden z członków naszego oddziału. Kobieta, chirurg połowy o imieniu Dratwa. Jeśli kiedykolwiek ją spotkacie... Oficer przerwał, ważąc chwilę słowa. – Po prostu zróbcie co w waszej mocy, by jej pomóc, dobrze? – dokończył. – I przekażcie Dratwie, gdzie może nas znaleźć.

Vagr skinął głową. Człowiek czy nie, rozłąka ze swoim klanem była zawsze przykrą sprawą.

» Umieść naklejkę „Poszukiwania Dratwy” (C28) w sekcji mocy na mapie kampanii. Przeczytaj Skrypt 8A-12

8A-10 *Rha-Zakowie decydują, czego ludzie żądają w zamian za gaz:*

- » Ludzie proszą o górników: ich rosnąca osada potrzebuje kryształów i rudy żelaza, a sami nie mają doświadczenia w ich wydobyciu. Jeśli Dvergarzy się zgodzą, umieszczają naklejkę C27 „Niechętna Wymiana” w sekcji strat na mapie kampanii. Od tej pory, kiedykolwiek wystawiają oddział Niezłomnych lub Rozognionych, zawiera on o jeden model mniej niż zwykle.
- » Ludzie proszą o uzbrojenie: życie na pustkowiu jest niebezpieczne, a Dvergarskie miotacze ognia utrzymałyby zmutowane bestie na bezpieczną odległość. Jeśli Dvergarzy się zgodzą, umieszczają naklejkę C27 „Niechętna Wymiana” w sekcji strat na mapie kampanii. Od tej pory nie mogą wystawiać Powierników Ognia w żadnej bitwie. Zamiast nich, wystawiają oddział Niezłomnych, a jeśli Niezłomni są wykorzystani lub niedostępni — oddział Rozognionych.
- » Ludzie proszą o kryształy: jeśli Dvergarzy się zgodzą, umieszczają naklejkę C27 „Niechętna Wymiana” w sekcji strat na mapie kampanii. Od tej pory zaczynają każdą bitwę z jednym mniej kryształem.

Jeśli Dvergarzy zgodzili się na którąkolwiek z powyższych wymian, otrzymują duże zapasy gazu. Ustaw wskaźnik Temperatury na 8. Jeśli był wyższy od 8, dodaj do niego +1.

- » Po zakończeniu handlowych negocjacji, sprawdź czy naklejka „Dratwa, Chirurg Polowy” (A32) znajduje się na polu A32-A lub A32-B mapy kampanii. Jeśli tak, przeczytaj Skrypt 8A-9. W przeciwnym wypadku przeczytaj Skrypt 8A-12.

8A-11 *Vagr wiedział, że to nie jest właściwe miejsce – ani moment – by walczyć. Gdy tylko wrogowie zaczęli wylewać się przez bramę fortu, dał sygnał do odwrotu. Jego ludzie wskoczyli z powrotem na swoje ślizgodeski i wystartowali. Ledwie po paru minutach wojownik lecący obok Vagra stracił moc i runął ku ziemi; jego ciało zniknęło w potężnej eksplozji. Wkrótce, kolejnego spotkał ten sam los. Jedna po drugiej, deski przestawały działać. Vagr wiedział, że muszą natychmiast gdzieś wyładować.*

Zdesperowany, jeszcze raz prześlizgnął się wzrokiem po horyzoncie. Jego oczy rozszerzyły się. Niemożliwe!

- » Przejdź do Scenariusza 8B.

8A-12 *Gdy pertrakcje dobiegły końca, Dvergarzy zostali w formie tylko tak długo, by zatankować i naprawić co bardziej uszkodzone ślizgodeski. Wkrótce byli znowu w powietrzu, kierując się na południowy-wschód.*

Godzinę później spostrzegli bitwę, toczącą się w oddali, na szczycie płaskowyżu, górującego nad pustkowiami. Jacyś Dvergarzy walczyli tam z oddziałem Rha-Zaków! Vagr rozkazał swoim ludziom, by natychmiast lądowali. Nie spodziewał się nawet, jaką niespodziankę miał w zanadru los. Dvergarzy, koło których posadzili deski, nie byli grupą poszukiwawczą. Był to jeden z lojalnych legionów, które pozostały w szeregach demonicznej armii.

Vagr i jego ludzie wyładowali między młotem a kowadłem.

- » Przejdź do Scenariusza 9.

8A-13 *Przehandlowanie informacji o Dvergarskich miastach było kontrowersyjnym ruchem, który zyskał Vagrowi wielu wrogów i podkopał jego próby odzyskania dobrego imienia.*

- » Jeśli naklejka C13 „Odkupienie Vagra” znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii, anuluj ją.
- » Podnieś wskaźnik Temperatury do 5 (lub dodaj 1, jeśli jest już wyższy), a potem przeczytaj Skrypt 8A-9.



SCENARIUSZ 8B

BRAT PRZECIWKO BRATU



DVERGARZY:

Wpatrując się w horyzont, Vagr miał nadzieję, że znajdzie jakąś wioskę, zaginioną karawanę, albo chociaż ludzki posterunek. Nie spodziewał się zobaczyć pełnej kompanii Dvergarów, która ustawiła się w obronnym szyku na szczycie skalistej masy ponad pustkowiami.

Żyroboty, Mściciele, ciężka artyleria. Co robili tak daleko od Dvergarskich ziem? Czy to grupa ratunkowa? Jeśli tak, w jaki sposób dotarli aż tutaj w niecały dzień, który minął od czasu, gdy Vagr i jego ludzie zostali porwani przez kopułę Rha-Zaków? A może stanowili jakiś specjalny oddział, który wysłano tu z sekretną misją?

Był tylko jeden sposób, aby się dowiedzieć. Vagr wskazał swoim ludziom dogodny lądowisko. Gdy zbliżyli się do Dvergarskiego regionu, ich serca nagle zamarły – ci, których wzięli za braci, nosili przeklęte insygnia demonicznych władców!

ZNIEWOLENI DVERGARZY (DOWODZENI PRZEZ GRACZA RHA-ZAKÓW):

Kiedy Trzeci Batalion Czarnego Ognia wylądował na tym świecie, Prymarchowie ostrzegali, że możemy spotkać rebeliantów naszej własnej rasy. Zaskoczyło nas to. Nigdy nie słyszeliśmy o żadnym Dvergarze, który wy dostałby się z naszego wypalonego świata w inny sposób, niż podpisując pakt z armią demonów. Zdumieni naszą wytrwałością oraz talentami wojennymi, Prymarchowie zaferowali nam bowiem rzadki dar – szansę wstąpienia w ich szeregi; możliwość, by stać się częścią największej maszyny wojennej, jaką widział wszechświat. Odrzucenie takiej oferty byłoby Niekorzystnie i Niewłaściwie. Każdy Dvergar, który to zrobił, z pewnością był zagubiony i zdezorientowany. Naszym obowiązkiem było nawrócić ich na właściwą ścieżkę. A lekcje udzielone żelazem najłatwiej było zapamiętać.

ZASADY SPECJALNE:

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz turę VIII na torze.

- » **Tura VIII:** bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje. Gracz z najwyższą liczbą punktów

zwycięstwa wygrywa.

POSIŁKI DVERGARÓW:

Jeśli wskaźnik Temperatury jest niższy od 3, przeczytaj Skrypt 85.

SIŁY ZNIEWOLONNYCH:

- » 1 oddział Żyrobotów
- » 1 oddział Rozognionych
- » 1 oddział Niezlomnych (zastąp ich oddziałem Powierników Ognia, jeśli Dvergarzy pozbyli się w poprzednim scenariuszu swoich miotaczy, a naklejka C26 lub C27 znajduje się w sekcji strat).

Cel: zabić Mściciela lub mieć tyle samo lub więcej punktów zwycięstwa, gdy bitwa dobiegnie końca.

TALIA ZNIEWOLONNYCH:

Gracz Rha-Zaków, który otrzymuje kontrolę nad Zniewolonymi, buduje talię 20 kart akcji, używając tych, które nie znajdują się obecnie w talii gracza Dvergarów.

SIŁY DVERGARÓW:

- » Mściciel
- » 1 oddział Niezlomnych.
- » 1 oddział Powierników Ognia. Jeśli Powiernicy Ognia są niedostępni ze względu na naklejkę C26 lub C27, Dvergarzy wystawiają zamiast nich 1 oddział Niezlomnych.

Cel: zabić Żyroboty lub mieć najwięcej punktów zwycięstwa, gdy bitwa dobiegnie końca.

Nagroda: Vagr i jego ludzie łamią szeregi swoich Zniewolonych krewniaków, zdobywając ich zapasy oraz bojowy sztandar. Dodaj 2 do wskaźnika Temperatury. Triumf Vagra nad lojalistycznymi Dvergarami staje się tematem wielu pieśni. Umieść naklejkę C13 „Odkupienie Vagra” w sekcji mocy na mapie kampanii, jeśli jeszcze jej tam nie ma. Przejdź do Scenariusza 9.

Kara: przeczytaj Skrypt 86.

SCENARIUSZ 9

OSTATNIA LINIA OBRONY

RHA-ZAKOWIE:

//RB-16S_dziennik_bad/29d/06m/0002r/koord_57E28S/sil_strum:niska/

Odnaleźliśmy Dvergarских najeźdźców czterdzieści kilometrów na południowy wschód od Rdzenia. Ich taktyczna sytuacja jest fatalna – schwytni w otwartym terenie, za plecami mają tylko stromą krawędź płaskowyżu. Jestem pewny, że to będzie nasza ostatnia bitwa. Rdzeń Strategiczny nie ma wątpliwości co do jej rezultatu.

Trochę mnie to smuci. Przez ostatnich kilka dni nauczyłem się więcej niż przez cały ostatni rok. Dvergarzy byli prymitywni i agresywni, ale także niezwykle pomysłowi. Może konflikt rzeczywiście przyspiesza rozwój? Niestety, nasze straty się powiększały i nie mogliśmy pozwolić, by ta wojna ciągnęła się dłużej. Podobnie jak nasi wrogowie, nie mogliśmy oczekiwać w tym świecie żadnych posiłków.

DVERGARZY:

Nie zamierzał dalej uciekać. Z plecami zwróconymi do krawędzi mezy, Vagr przygotował ostatnią linię obrony z ostatnich swoich ludzi. Przeżyli kilka niesamowitych chwil, siejąc chaos w sercu wrogiej krainy i wykorzystując przeciw Rha-Zakom ich własną technologię. Jeśli ceną miała być śmierć, Vagr był gotowy zapłacić. Jedyne, co go martwiło, to fakt, że zginął w tak prozaiczny, niekorzystny sposób. Ich szereg, który stał na otwartym terenie, plecami do bezdennej przepaści, miał niesatysfakcjonującą wartość bojową. Nie mogli oczekiwać, że zadadzą przeciwnikowi poważne straty.

Nie mieli szans na heroiczną, ostateczną obronę, która stanie się tematem dla wielu pieśni i kronik. Z drugiej jednak strony, i tak nie było żadnych świadków, którzy mogliby te pieśni napisać...

PRZYGOTOWANIE:

- » Dvergarzy wybierają jedną krawędź planszy. Linia kończąca planszę wzdłuż tej krawędzi staje się Krawędzią Klifu na czas całej bitwy. Podczas bitwy, zarówno modele Rha-Zaków, jak i Dvergarów mogą zostać zepchnięte na Krawędź Klifu – i zginąć, roztrzaskując się o skały poniżej.
- » Dvergarzy mogą wystawiać swoje modele nie dalej niż 3 pola od Krawędzi Klifu, ale nie w polach ją zawierających.
- » Rha-Zakowie mogą wystawiać się nie bliżej niż 5 pól od Krawędzi Klifu. Żaden model, kapliczka czy złożone kryształów nie mogą być ustawione w polach z Krawędzią Klifu.
- » Dvergarzy rozpoczynają wystawianie modeli jako pierwsi i nie mogą skorzystać z zasady rozproszenia.

ZASADY SPECJALNE:

» Kiedykolwiek model Rha-Zaków lub Dvergarów zostanie wypchnięty lub przemieszczony tak, że fragment jego podstawki dotknie Krawędzi Klifu, model ten natychmiast spada i ginie. Usuń go z pola bitwy. Na potrzeby wszelkich zasad lub kalkulacji punktów zwycięstwa, modele wylimowane w ten sposób liczą się jako zabite przez przeciwnika. Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz tury III, V oraz VIII na torze.

- » **Tura III:** jeśli naklejka „Upadek Borsy” (C08) NIE ZNAJDUJE się na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 92.
- » **Tura V:** Zastosuj wydarzenie z tej tury tylko, jeśli naklejka „Upadek Borsy” (C08) ZNAJDUJE SIĘ na mapie kampanii. Jeśli naklejka „Odkupienie Vagra” (C13) znajduje się w sekcji mocy, przeczytaj Skrypt 94. W przeciwnym wypadku przeczytaj Skrypt 93.
- » **Tura VIII:** ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje.

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

SIŁY RHA-ZAKÓW:

- » Anioł Nieskończoności
- » 1 oddział Strażników Źródła
- » 1 oddział Strumienautów
- » 1 oddział Źródłotrzy.
- » 1 oddział Gromosiewców (tylko jeśli naklejka C23 „Uszkodzone Pojazdy” nie znajduje się na mapie kampanii).

Cel: zabić Mściciela.

Nagroda: dodaj 2 do toru Badań, przeczytaj Skrypt 99.

Kara: przeczytaj Skrypt 99.

SIŁY DVERGARÓW:

- » Mściciel
- » 2 oddziały Niezłomnych.
- » 1 oddział Powierników Ognia
- » 1 oddział Żyrobotów (tylko jeśli naklejka C11 „Eskadra Żyrobotów” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii).

Cel: przeżyć.

Nagroda: dodaj 2 do wskaźnika Temperatury.

Kara: jeśli naklejka „Upadek Borsy” (C08) NIE ZNAJDUJE się na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 91. W przeciwnym wypadku przeczytaj Skrypt 95.

OSIĄGNIĘCIA

- » **Rha-Zakowie:** jeśli Rha-Zakom uda się zabić Mściciela, nim uruchomił się Skrypt 92 (III tura bitwy), otrzymują dodatkowe +3 do swojego toru Badań.

MASZYNA BOGÓW



DVERGARZY:

Kiedy podziemna kawaleria wróciła do stolicy, wioząc ocalonych wojowników Vagra, przygotowania do powitalnej uczy już trwały. Dvergarzy zawsze czerpali dumę z dobrze wykonanej pracy, a kampania Vagra oraz następująca po niej akcja ratunkowa były zdecydowanie Szybkie, Właściwe oraz Korzystne.

By zapewnić Vagrowi tryumfalne wejście, ustalono, że Górogryzy wyskoczą spod ziemi na centralnym placu Głębokich Sal, tuż obok zdumionych widzów. Kiedy z maszyn wylonili się ocaleni, przywital ich aplauz, od którego zatrzęsął się kamienny strop.

Świętowanie zakończyło się ledwie parę minut później, gdy z głębokich tuneli przybiegł wartownik, niosąc pajakowaty mechanizm. Nie ulegało wątpliwości, że to dzieło Rha-Zaków. Całe chmary takich urządzeń krążyły po tunelach, zaglądając do każdego korytarza i ślepego zaułka. Starszyna zwołała wszystkich do broni, jednak nim armia Dvergarów zdolała się zmobilizować, jeden z tuneli, znajdujący się tuż obok wejścia do Kuźni, wypluł grupę szturmową wroga.

RHA-ZAKOWIE:

//RB-16S_dziennik_bad/30d/06m/0002r/
koord_56E30S/sil_strum:niska/

Gdy okazało się, że zwiadowcze drony odnalazły drogę do samego serca wrogiej stolicy, zorganizowaliśmy głosowanie. Plan ataku przeszedł 93 głosami do 87. Głęboko w tunelach, pozostawionych przez Dvergarskie maszyny, Szwadron Czerwony przygotowywał się do ostatecznej bitwy. Jego misja była prosta – zadać Dvergarom maksymalne straty. Upewnić się, że nigdy nie będą już posiadali potęgi, która mogłaby zagrozić Rha-Zakom.

Wiedzieliśmy, że wchodzimy do niezdojonej fortecy, i że mogliśmy spodziewać się ciężkich strat. Stawka była jednak warta ryzyka. A ja nie mogłem otrząsnąć się z przecucia, że coś ważnego czeka na mnie w ciemnych korytarzach i gigantycznych salach wrogiej stolicy.

POSIŁKI RHA-ZAKÓW:

Jeśli naklejka C10 „Chaotyczny Odwrót” jest obecna na mapie kampanii – anuluj ją.

PRZYGOTOWANIE:


- » Jeśli Dvergarzy mają naklejkę „Mechaniczne Serce” (C15) lub „Starożytna Arka” (C12) w sekcji mocy na mapie kampanii, umieść znaczniki, reprezentujące te artefakty (albo jeden z nich), na podstawie modelu Mściciela.
- » Jeśli Rha-Zakowie mają naklejkę „Mechaniczne Serce” (C15) lub „Starożytna Arka” (C12) w sekcji mocy na mapie kampanii, umieść znaczniki, reprezentujące te artefakty (albo jeden z nich), na podstawie modelu Strażnika Źródła.

ZASADY SPECJALNE:

Główna Dvergarska Kuźnia, gdzie toczy się bitwa, jest pełna czystego kryształu, zbiorników gazu oraz paliwa. Podczas każdego poboru:

- » Rha-Zakowie otrzymują 1 dodatkowy kryształ z każdego złoża, które kontrolują.
- » Dvergarzy otrzymują 1 dodatkowy kryształ z każdego złoża, które kontrolują LUB podnoszą wskaźnik Temperatury o 1. Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz tury I oraz III na torze.
- » **Tura I:** jeśli ani Rha-Zakowie, ani Dvergarzy nie posiadają „Starożytnej Arki” (C12), przeczytaj Skrypt 101.
- » **Tura III:** przeczytaj Skrypt 102.

W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa jest wykorzystywany jako część mechaniki Żaru, inicjalizowanej w Skrypcie 102 (III tura).

- » Jeśli zginie model, niosący na podstawie jeden lub oba znaczniki symbolizujące części Boskiego Silnika („Mechaniczne Serce” C15, oraz „Starożytna Arka” C12), ułóż ten znacznik lub znaczniki na dowolnych heksach, które wcześniej zajmowała podstawka modelu.
- » Znacznik może być podniesiony przez Mściciela lub Strażnika Źródła jako darmowa akcja, jeśli tylko wejdą na niego podstawką lub znajdą się z nim w kontakcie . Gdy model podnosi znacznik, zyskuje reprezentowaną przez niego część (lub części) Boskiego Silnika.

UWAGA: bitwa kończy się dopiero gdy jedna ze stron osiągnie swój cel lub zostanie unicestwiona.

- » W tym drugim wypadku, jeśli przetrwają Dvergarzy, a Mściciel jest nadal żywy, to automatycznie podnosi obie części Silnika i łączy je. Przeczytaj Skrypt 110.
- » Jeśli przetrwają Rha-Zakowie, a Strażnik Źródła jest nadal żywy, to również podnosi automatycznie obie części Silnika i łączy je. Przeczytaj Skrypt 110.
- » Jeśli zarówno Mściciel, jak i Strażnik Źródła zginą, nim uda im się połączyć części Silnika, maszyna budzi się, cofa w niepojęty sposób czas i pozwala graczom rozegrać ponownie Scenariusz 10 – dokładnie z takim samym stanem gry, z jakim zaczęli go po raz pierwszy.

SIŁY RHA-ZAKÓW:

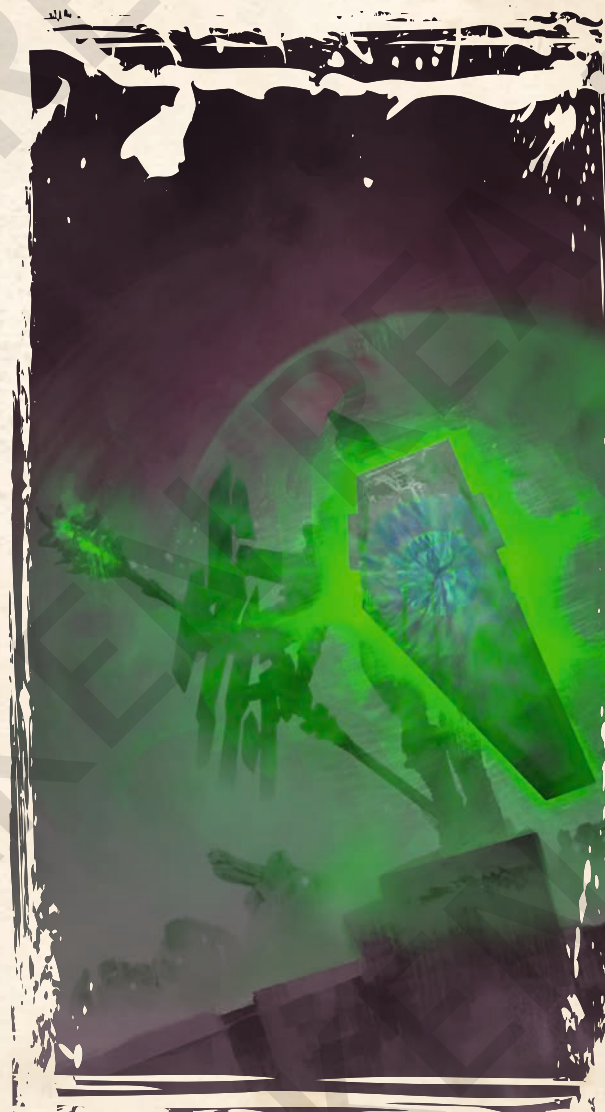
- » Anioł Nieskończoności
- » 1 Strażnik Źródła (jednostka RB-16S, wystawiona z 1 dodatkowym żetonem wytrzymałości)
- » 1 oddział Gromosiewców
- » 1 oddział Strumienautów
- » 1 oddział Źródłostrzy (tylko jeśli naklejka C18 „Fiasko Szturmu” nie znajduje się na mapie kampanii; w przeciwnym wypadku wystaw zamiast nich drugiego Strażnika Źródła.

Cel: połączyć Mechaniczne Serce ze Starożytną Arką.

SIŁY DVERGARÓW:

- » Mściciel
- » 1 oddział Powierników Ognia.
- » 1 oddział Żyrobotów
- » 1 oddział Niezlomnych.
- » 1 oddział Rozognionych

Cel: połączyć Mechaniczne Serce ze Starożytną Arką.



SKRYPTY:

11 Robotnicy Vagra nie byli wojownikami, ale lata spędzone na pograniczu sprawiły, że bardzo stewardnieli. Przepędzili najezdźców z powrotem na pustynie, a potem zebrał się wokół jednego z wrogich trupów. W roztraskanym, mechanicznym ciele łśniła dziwna maszyna.

– Zobaczcie jakie to delikatne! – brygadziosta chwycił garść kabli, a potem wyrwał je bez wysiłku. Vagr splunął na ziemię. – Slabe ramię – zawyrokował, by po chwili dodać: – Slabe, ale fikuśne, trzeba im przyznać... Zbierzcie tyle gazu, ile tylko zdołacie. Musimy ostrzec resztę!

- » Dvergarzy ustawiają wskaźnik Temperatury na 8.
- » Umieść naklejkę C06 „Krytyczna Rezerwa Gazu” w sekcji mocy na mapie kampanii. Jeśli wskaźnik Temperatury kiedykolwiek spadnie do 0, natychmiast anuluj tą naklejkę, ustaw wskaźnik z powrotem na 1 i kontynuuj kampanię.
- » Przejdź do Skryptu 19.

12 Rha-Zakowie przyszedli tu po wiedzę – a nie po śmierć. Nie spodziewali się, że te dziwne, niskie stworzenia będą tak waleczne. Gdy tylko pierwsi z ich wojowników zginęli, RB-16S dał reszcie sygnał i wyciągnął swój energetyczny miecz. Trzask jego wyładowań wypełnił powietrze. Do tego momentu RB-16S miał nadzieję, że misja będzie czysta, szybka i sprawna – ale teraz nie zamierzał się już powstrzymać...

- » Rha-Zakowie wyszukują ulepszenie Energetyczne Miecze wśród kart na swojej dłoni, w talii lub w stosie kart odrzuconych. Dołączając tę kartę do dowolnego ze swoich oddziałów i kładąc na niej 3 ładunki. Bitwa toczy się dalej.

14 Niezwykłe stworzenia! Uważają się za wielkich inżynierów, i choć ich urządzenia nie są szczególnie wyrafinowane, nie można im odmówić wytrzymałości oraz efektywności. Myśle, że wiele mogliśmy się od nich nauczyć. Skan dalekiego zasięgu, który wykonałem po bitwie, pokazał w okolicy trzy szczególnie interesujące miejsca. Niestety, część grupy, z którą tu walczyliśmy, zdołała uciec. Mamy niewiele czasu, nim zaalarmują i zmobilizują resztę pobratymców. Wszystkie nasze działania z biegiem czasu staną się coraz trudniejsze.

- » Przejdź do Skryptu 19.

18 Moja wstępna analiza zdolności bojowych Dvergarów była mylna. Konsekwencje: niepotrzebna strata życia i sprzętu. Ja sam zostałem niemal zniszczony i musiałem czekać 24 godziny, by ekipa naprawcza uruchomiła ponownie moje ciało. Nasz rajd stracił element zaskoczenia. Od tej pory, gdziekolwiek pójdziemy, Dvergarzy będą na nas gotowi...

- » Przejdź do Skryptu 19, jednak Dvergarzy wybiorą w nim dwa cele do obrony, zamiast jednego.

19 Rha-Zakowie w sekrecie wybierają jedną z trzech poniższych opcji jako swój następny ruch. Kierujący Rha-Zakami gracz zapisuje decyzje

na kawalku papieru i umieszcza go przed sobą tak, by wybór pozostał niewidoczny.

UWAGA: jeśli wracasz do tego Skryptu po raz kolejny, możesz wybrać tylko te opcje, które nie były jeszcze eksplorowane. Dlatego, gdy pojawisz się tu trzeci raz, automatycznie wybierasz ostatni pozostały kierunek. Przy czwartej wizycie nie będzie już żadnych opcji do wyboru – przejdź wtedy do Scenariusza 5.

- » Najechać miasteczko Dvergarów – rekonesans w pobliższej osadzie mógłby nas wiele nauczyć, choć wydaje się dobrze broniona.
- » Zbadać ruiny sprzed czasów Zagłady – Dvergarscy badacze szukają czegoś w zagrzebanych do połowy strukturach na północnym zachodzie. Warto je sprawdzić naszymi dużo dokładniejszymi skanerami.
- » Odwiedzić padlinę – jakieś ogromne stworzenie zdechło pośrodku południowo-zachodniego stepu. Jego taksonomia jest wielką zagadką; przypuszczam, że stwor nie pochodzi z tej linii czasu. Może odkryjemy coś ciekawego, badając jego szczątki? Szkoła tylko, że Dvergarzy obudowali gnijące ciało ekstraktorami, których z pewnością będą bronić...

Gdy Rha-Zakowie dokonają swojego wyboru i zapiszą go, Dvergarzy wybierają jedną (lub więcej, jeśli bezpośrednio przed tym odczytali Skrypt 18) lokację, którą ostrzegą przed nadchodzącym atakiem. Kierujący Dvergarami gracz zapisuje w sekrecie swój wybór. Następnie, obaj gracze jednocześnie ujawniają swoje zapisane cele, uaktualniają mapę kampanii zgodnie z tabelą poniżej, a potem przechodzą do wskazanego przez nią scenariusza.

Wybór Dvergarów Modyfikacja mapy

Ostrzec fort	Umieść naklejkę „Alarm” (C07) w polu C07-A na mapie kampanii.
Ostrzec ruiny	Umieść naklejkę „Alarm” (C07) w polu C07-B na mapie kampanii.
Ostrzec rafinerię	Umieść naklejkę „Alarm” (C07) w polu C07-C na mapie kampanii.


Wybór Rha-Zaków

Najechać fort	Przejdź do Scenariusza 4.
Najechać ruiny	Przejdź do Scenariusza 3.
Zbadać ścierwo	Przejdź do Scenariusza 2.

Następny

20 Te stworzenia wiedzą co nieco o obronie. W krótkim czasie zmieniły ten rozległy kompleks w prawdziwą fortecę. Obłączeni balisty patrzą na nas z balkonów, rozwieszonych wzdłuż tytanicznych żeber, a gniazda miotaczy ognia wystają pomiędzy kawalków gnijącej chrząstki, sterzących wzdłuż perimetru.

Większość podejść zamykają gesty zwoje kolczastego drutu. Nie będzie łatwo.

- » Po wystawieniu wszystkich modeli, Dvergarzy rozkładają na polu bitwy cztery małe żetony – gdziekolwiek poza kontaktem  z dowolnym innym żetonem lub modelem. Znaczniki te reprezentują stacjonarne Dvergarские Fortyfikacje (patrz: Zasady Specjalne).

21 Gdy tylko pierwsze ciężkie narzędzia uderzą o złożę kryształów, szkielet zaczyna się kołysać nad naszymi głowami. Wygląda na to, że prace budowlane nadwyżyły jego strukturę. Kopanie tu może okazać się bardzo niebezpieczne.

- » Umieść mały żeton, reprezentujący Uszkodzenia Strukturalne, obok toru zwycięstwa. Rzucić kością i dodaj do rezultatu liczbę żetonów Uszkodzeń Strukturalnych, znajdujących się obok toru. Jeśli wynik jest równy lub większy od 6, przeczytaj Skrypt 24.

24 Kręgosłup bestii, wygięty w łuk nad polem bitwy, nagle pęka i wali się w dół. Żebra pękają z trzaskiem, zasypując pole bitwy długimi na pół metra, ostrymi odłamkami. Ważące wiele ton kręgi uderzają o ziemię jak bomby, wzbijając chmury duszącego pyłu. Ten kościany deszcz trawa tylko chwile, ale zostawia za sobą całkowicie zniszczenie.

- » Każdy model z Inicjatywą mniejszą od 3 musi wykonać rzut na Obronę równy przynajmniej 5. Modele, którym to się nie uda, otrzymują jedną ranę. Niezłomni mogą wykonać dwa rzuty na Obronę i wybrać lepszy wynik. Żaden z graczy nie otrzymuje punktów zwycięstwa za jednostki, które padły ofiarą tej mechaniki.
- » Usuń wszystkie pozostałe na planszy żetony Dvergarskich Fortyfikacji. Umieść naklejkę C09 „Zniszczona Rafineria” na odpowiednim polu mapy kampanii. Bitwa toczy się dalej.

26 Wróć do Skryptu 19. Pamiętaj, że nie możesz wybrać opcji, z których już korzystałeś!

27 Bors był jeszcze małym dzieckiem podczas Stuletniego Oblężenia, ale pamiętał dobrze, jak nieustraszeni i waleczni byli Dvergarzy wobec hord demonów. Dziś, jego wojownicy walczyli z podobną furją. Odepchnęli wrogów od rafinerii i wypędzili daleko na pustynię. Mimo bitewnych uszkodzeń, udało się ocalić większą część instalacji oraz rezerwy gazu.

Bors wiedział, że jego lud będzie ich wkrótce potrzebował. Rafineria nie mogła być jedynym celem zmechanizowanych najezdźców.

- » Jeśli naklejka C09 „Zniszczona Rafineria” nie znajduje się na mapie kampanii, podnieś wskaźnik Temperatury o 3. W przeciwnym wypadku podnieś wskaźnik Temperatury o 1.
- » Dvergarzy wybierają i dodają dowolnych pięć kart akcji do swojej talii.
- » Wróć do Skryptu 19. Pamiętaj, że nie możesz wybrać opcji, z których już korzystałeś!

28 Bors wolal zginąć, niż widzieć, jak marzenie jego życia zostaje zaprzepaszczone. I to właśnie zrobił, otoczony przez dziwne, metalowe stworzenia z ostrymi jak brzytwa mieczami oraz miotaczami energii. Gdy ogień opuszczał jego ciało, Bors zdołał pomysleć jeszcze tylko o swoim klanie, którego jedyną nadzieją został teraz Vagr.

Bors nie wiedział, czy bardziej żał mu ich – czy samego siebie.

- » Umieść naklejkę C08 „Upadek Bors” oraz C09 „Zniszczona Rafineria” na odpowiednich polach mapy kampanii. Odejmij 2 od wskaźnika Temperatury.

29 //RB-16S dziennik_bad/27d/06m/0002r/koord_55E28S/sil_strum:niska/

Po krótkim starciu z Dvergarskimi obrońcami mieliśmy chwilę, by dokładniej przeanalizować szczątki. Rezultat były rozczarowujący. Bestia nie okazała się podróżnikiem w czasie, na co liczyłem. Była zwykłym narzędziem wojny – demony przyproceedły ją tu z któregoś podbitego świata, o czym świadczyła czarna, żelazna uprzęż oraz zasypane w piasku resztki balisty, która zsunęła się z grzbietu zwierzęcia.

Po tylu miesiącach trudno było ustalić przyczynę śmierci. Brak widocznych obrażeń podsunął mi jednak myśl, że mikrobiom planety mógł się okazać zabójczy dla stworzenia. Tytan pokonany przez bakterie. Chyba coś podobnego już czytałem.

W każdym razie fakt, że nasze biologiczne organy nie podzieliły tego samego losu, dał mi sporo do myślenia.

- » Dodaj 1 do Badań Rha-Zaków. Rha-Zakowie wybierają i dodają dowolnych pięć kart akcji do swojej talii.
- » Przeczytaj Skrypt 26.

30 Gdy tylko weszliśmy do przysypanych piaskiem korytarzy, mój czujnik sejsmiczny piknął ostrzegawczo. Z początku zdawało mi się, że wykrył jakąś strukturalną słabość, ale piknięcia zaczęły powtarzać się idealnym rytmem. W normalnej sytuacji wysłałbym ten wzór do Strumienia i w kilka sekund otrzymał pełną analizę. Dzisiaj byłem jednak zdany na samego siebie. Zajęło mi chwilę, nim zrozumiałem wynik. Kroki! Coś potężnego przechadzało się ruinami, a ściany i stropy rezonowały w takt tych stąpanię. Dvergarzy prawdopodobnie przewidzieli nasze przybycie i sprowadzili tu jakąś wojenną machinę. Mam nadzieję, że zdołamy jej uniknąć.

- » W tej bitwie Dvergarzy wystawiają dodatkowo model Mściciela (patrz „Siły Dvergarów”).

32 Powinniśmy pamiętać, że mniejszy oddział potrzebuje perfekcyjnej koordynacji i komunikacji, by poradzić sobie z licznym przeciwnikiem. Tym razem, zawiedliśmy na obu tych polach. Bez przewodnictwa Strumienia, byliśmy jak dzieci – wymarowane i zniszczone przez dużo prymitywniejszego wroga. Ci z nas, którzy zdołali ocalać, doszli do bolesnej, ale rozsądnej decyzji. Rajd dobiegł końca. Musieliśmy się wycofać, chroniąc znaleziska i wiedzę, które udało się zdobyć do tej pory.

- » Dvergarzy wybierają i dodają dowolnych pięć kart akcji do swojej talii. Odejmij 2 od Badań Rha-Zaków.
- » Przejdź do Scenariusza 5.

35 Wrota krypty poddały się wreszcie i ustąpiły ze zgrzytem, ukazując jedną, pogrążoną w półmroku komnatę z kamiennym ołtarzem. Wchodzisz do środka, a twoi sojusznicy zabezpieczają tyły. Pod lukami sklepienia odbijają się echem odgłosy dogasającej bitwy.

Coś leży na ołtarzu, ale gdy masz już ruszyć w tamtą stronę, zdajesz sobie sprawę, że nie jesteś w krypcie sam. Obok wejścia spoczywa wysuszone ciało, pogrzebane w przestronnej, mechanicznej zbroi Zakonu. Strąki czarnych włosów wciąż jeszcze wiszą z poślakłej czaszki. Jedną ręką trupa wzniesiona jest ku ścianie, na której wyryto ostrym przedmiotem słowo: „Wybaczam wam, bracia! Będę strzegł Boskiego Silnika tak długo, jak zdołam”.

Po bliższym zbadaniu dochodzisz do wniosku, że mężczyzna był tu uwięziony wiele tygodni, trzymając się przy życiu dietą złożoną z pustynnych chrząszczy i wilgocią ze ścian. Jego bracia rycerze nigdy nie wrócili, by go uwolnić...

- » Jeśli Dvergarzy wygrali ten scenariusz, przeczytaj Skrypt 36.
- » Jeśli Rha-Zakowie wygrali ten scenariusz, przeczytaj Skrypt 37.

36 Oto nasza nagroda, chłopcy – zagrział głos nadzorczy. – Bogowie świadkami, że na nią zasłużyliśmy.

Podszła do ołtarza i podniosła zakurzony artefakt. Ten dziwny, pudełkowaty mechanizm miał w środku pustą przestrzeń, której kształt wyglądał znajomo. Nadzorczy widziała już coś, co mogłoby tu idealnie pasować. Vagr! Przedmiot, który ten głupiec kupił od ludzi, wyglądał niezwykle podobnie do pustki w tej arce! Może Vagr rzeczywiście nie był szalony?

To nasuwało nadzorczy kolejne pytanie. Jeśli jeden artefakt był kluczem, a drugi zamkiem, to co otwierały razem?

- » Umieść naklejkę C12 „Starożytna Arka” w sekcji mocy na mapie kampanii.
- » Wróć do Skryptu 19. Pamiętaj, że nie możesz wybrać tam opcji, z których już korzystałeś!

37 //RB-16S dziennik_bad/26d/06m/0002r/koord_58E30S/sil_strum:brak/

Szczegółowa inspekcja komory doprowadziła do odkrycia dwóch ciekawych obiektów. Pierwszym był wspomniany wcześniej trup Świętego Rycerza, a drugim – pokryte koronkowymi mechanizmami naczynie, spoczywające na ołtarzu. Arka była ciekawa, choć pusta i niefunkcjonalna. Wyglądało na to, że bez specyficznego klucza o kształcie serca, rozpracowanie jej działania wymagałoby szczegółowej analizy, na którą nie mieliśmy czasu.

Ku mojemu zaskoczeniu, pancerz Świętego Rycerza okazał się ciekawszym przedmiotem badań. Pierwszy raz widziałem taką zbroję z bliska i ze zdziwieniem odkryłem, że zdradza kilka podobieństw do naszej technologii. Standardy śrub, średnice otworów montażowych, systemy pneumatyczne – wszystko przypominało to, co znajdowało się w moim własnym pancerzu, choć było naturalnie dużo mniej zaawansowane. Może po prostu tego typu rozwiązania są najbardziej efektywne?

Nie mogę się doczekać, aż wrócę do Rdzenia i będę mógł przedyskutować te odkrycia z resztą badaczy. Najpierw jednak czeka mnie jeszcze dużo pracy.

- » Umieść naklejkę C12 „Starożytna Arka”

w sekcji mocy na mapie kampanii. Dodaj 3 do Badań Rha-Zaków.

- » Wróć do Skryptu 19. Pamiętaj, że nie możesz wybrać tam opcji, z których już korzystałeś!

40 Nie było łatwo przekonać mieszkańców Zhrevu, że nadchodzący wróg to więcej niż tylko głupi żart. Gdy zrozumieli wreszcie sytuację, posłali prosby o pomoc do okolicznych miast. Niedługo potem zaczęły przybywać podziemne pociągi z posiłkami. Wśród nich znajdował się cud Dvergarskiej sztuki wojennej – cały szwadron potężnych Żyrobotów.

- » Dvergarzy podczas tej bitwy wystawiają dodatkowo oddział Żyrobotów. Umieść naklejkę „Eskadra Żyrobotów” (C11) w sekcji sił na mapie kampanii i zmniejsz wskaźnik Temperatury o 1.

- » Bitwa toczy się dalej.

41 Jako Niewiarygodny, Vagr nie miał prawa wejść do Zhrevu. Nawet mimo wiszącego nad miastem cienia wojny, strażnicy rozpoznaliby go i zatrzymali. Znal jednak inne drogi do środka. Tunele, które łączyły Kresogrody z Głębokimi Salami były rzadko wykorzystywane i strzeżone tylko przez grupkę Rozognionych, u których nuda już dawno zabiła ostrożność. Vagr wykorzystał to przejście – jak również chaos, który wybuchł na początku wrogiego ataku – by wkraść się do miasta razem z małym oddziałem sprawdzonych ludzi.

– Dokąd teraz, szefie? – spytał sivy brygadzysta, gdy ukryli się w ciemnej alejce o kilka ulic od szalejącej bitwy.

Vagr zawahał się. Do tej pory jego plan zakładał, że wyskoczą znikąd, wspomagając mieszkańców Zhrevu w kluczowym momencie bitwy, by zdobyć sławę i uznanie. Teraz do głowy przyszła mu bardziej ryzykowna opcja. Mógł wykorzystać chaos, by odzyskać kupiony od ludzi artefakt z niestrzeżonego obecnie skarbcza gildii. Może gdy wreszcie odkryje jego prawdziwą moc, będzie mógł udowodnić, jak Kresystka była wymiana, której dokonał!

W takim wypadku Dvergarzy wybierają:

- » Vagr pomaga bronić miasta: Dvergarzy wystawiają oddział Niezłomnych, zgodnie ze standardowymi zasadami. Umieść naklejkę C13 „Odkupienie Vagra” w sekcji mocy na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

- » Vagr infiltruje skarbiec i zabiera z niego Mechaniczne Serce: umieść naklejkę C15 „Mechaniczne Serce” w sekcji mocy na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

42 Podczas Stuletniego Obleżenia, wszyscy Dvergarzy zdolni do noszenia broni stali się wojownikami. Od tej pory, tradycja stało się to, że każdy był ćwiczony w sztuce walki od dzieciństwa aż po śmierć.

Rha-Zakowie nie spodziewali się, że gdy wejdą do Kresogrodu, nawet stare kobiety i małe dziewczynki podniosą przeciwko nim broń. Kalkulacje sił obronców, które Strumień przygotował przed atakiem, były dramatycznie niedoszacowane.

- » Dvergarzy wystawiają 1 oddział Rozognionych, zgodnie ze standardowymi zasadami. Bitwa toczy się dalej.

44 Dvergarzy wierzyli, że wojownik jest tylko małą częścią wielkiej, wojennej maszyny. Nie oczekiwano, że ktokolwiek będzie walczył samotnie, dlatego rekruci podnosili do mistrzowskiego poziomu tylko jedną,

konkretną umiejętność. Na przykład: Niezlomni posiadali tylko tarcze i nie nosili broni. Wbrew temu, co myśleli Rha-Zakowie, nie czyniło ich to mniej groźnymi...

- » Dvergarzy wystawiają 1 oddział Niezlomnych, zgodnie ze standardowymi zasadami. Bitwa toczy się dalej.

45 Szturmowy oddział Rha-Zaków został wypchnięty ze Zhrevu, nim zdążył zdobyć użyteczne materiały badawcze. Dvergarzy nie zakończyli pościgu za murami miasta. Ścigali napastników wszystkimi siłami, spalając przy tym agresywnie rezerwy gazu, który tankowali na nowo w każdym mijanym posterunku. Ta szalona determinacja zaskoczyła Rha-Zaków. Nie oczekiwali, że przeciwnik poświęci aż tak wiele środków na coś tak trywialnego jak zemsta. Dla Dvergarów nie chodziło jednak o logikę. Honor wymagał, by dali Rha-Zakom nauczkę.

- » Jeśli naklejka C09 „Zniszczona Rafineria” jest obecna na mapie kampanii LUB wskaźnik Temperatury jest niższy od 4, Dvergarom nie udaje się doścignąć wroga. Wróć do Skryptu 19.

- » Jeśli naklejki C09 „Zniszczona Rafineria” nie ma na mapie kampanii LUB wskaźnik Temperatury wynosi co najmniej 4, Dvergarzy mogą zdecydować, że ścigają Rha-Zaków do samego końca wszystkimi możliwymi środkami. Jeśli gracz kierujący Dvergarami podejmie taką decyzję, umieść naklejkę C14 „Zacięty Pościg” na odpowiednim polu mapy kampanii, a potem przejdź do Scenariusza 5. W przeciwnym wypadku, wróć do Skryptu 19.

46 Dowódca Rha-Zaków nie spodziewał się, że Dvergarzy postanowią użyć miotaczy ognia w środku własnego miasta. To dlatego, że nie wiedział o doktrynie Szybkiej Wojny, która zalecała Dvergarskim oficerom totalną ofensywę, a jej głównym celem było odniesienie zwycięstwa, nim ogień w ich żołnierzach zacznie wygasać. Dla Dvergarów, płacenie zniszczeniami i postronnymi ofiarami w zamian za najcenniejszy surowiec, którym był czas, miało głębokie kulturowe i taktyczne znaczenie.

- » Dvergarzy wystawiają 1 oddział Powierników Ognia, zgodnie ze standardowymi zasadami. Bitwa toczy się dalej.

48 Najeźdźcy – według rady starszych zwani Rha-Zakami – okazali się nie lepsi od pospolitych bandytów. Wdarli się do miasta, zrabowali wszystko, co nie było przymocowane do podłoża, a potem zniknęli na horyzoncie, kierując się w stronę serca pustyni. Rada natychmiast wysłała za nimi grupę pościgową. Jej celem było odkrycie, skąd wziął się ten nowy wróg i wyeliminowanie go raz na zawsze.

Vagr oraz jego ludzie przyłączyli się do tego oddziału w przebraniach, szukając nadal sposobu, by się wykazać i odzyskać honor.

- » Obniż wskaźnik Temperatury o 2. Przejdź do kolejnego scenariusza.

50 Strażnik Źródła RB-16S przeglądał właśnie zdobyte podczas wyprawy artefakty, gdy spostrzegł mały pojemnik, odkryty przez jego ludzi w Dvergarskim skarbcu. Otworzył go – i zamarł zdumiony. Obiekt nie przypominał dzieła Dvergarów. Wizualne

porównania natychmiast załączył umysł RB-16S: po jednej stronie, standaryzowany rdzeń energetyczny Rha-Zackiego Aniola Nieskończoności. Po drugiej – ten dziwny artefakt o kształcie serca. Wyglądał tylko trochę prościej, ale wydawał się nierozdzielnie związany z ich własną technologią. Wszystkie dotychczasowe starcia z Dvergarami były warte tego jednego obiektu! Strażnik Źródła nie mógł przeboleć tylko tego, że dokładniejsza analiza będzie możliwa dopiero po umieszczeniu artefaktu w Rha-Zackim Rdzeniu.

- » Umieść naklejkę „Mechaniczne Serce” (C15) w sekcji mocy na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

52 Generator był prawie gotowy, a my odpartliśmy ostatnich pozostałych przy życiu Dvergarów. Byliśmy pewni, że zwyciężyliśmy. I wtedy, stało się TO.

W powietrzu zmaterializowała się siatka energetycznych wyładowań. Moje sensory wykryły chmurę zjonizowanych cząstek. Skoczyłem w stronę generatora i nacisnąłem przycisk awaryjnego stopu. Spóźniłem się o ułamek sekundy. Błysk – a potem nic. Otworzyłem oczy i poczułem, jakbym zapadł się pod ziemię. Staaliśmy wciąż w tym samym miejscu, podczas gdy Dvergarzy zniknęli.

Zrozumienie tego fenomenu zajęło mi kilka chwil. Uszkodzony przeładowaniem system musiał przyjąć ich biosygnaturę jako właściwą, odrzucając naszą. Rezultat był katastrofalny. Posłaliśmy wrogich wojowników do środka naszej zupełnie nieprzygotowanej bazy. Na całe szczęście nie wszystkich – ci, których zdążyliśmy wypchnąć poza archiwum, pozostali tam, poza zasięgiem podprzestrzennego tunelu.

- » Dodaj 1 do Badań Rha-Zaków. Dvergarzy umieszczają naklejkę C16 „Podzielone Siły” na odpowiednim polu mapy kampanii. Przejdź do kolejnego scenariusza.

55 RB-16S zatrzymał się w pół ciosu, pozwalając rannemu Dvergarowi uciec z pozwoleniem między szeregi pobratymców. Coś było nie tak! Strumień aż świecił się od ostrzegawczych sygnałów. Przez nurt czasu przeszła fala uderzeniowa, zupełnie jakby w środek jeziora wrzucono kamień. Coś na chwilę błysnęło w czujnikach RB-16S; powidok dzwonecznego drzewa o setkach białych, wijących się kończyn, wystających wprost z pnia. Obraz zniknął niemal natychmiast, zostawiając po sobie zmieszanie i komunikacyjny chaos – oraz głośny trzask generatora podprzestrzennego. Wyglądało na to, że temporalne wyładowanie przepaliło jego obwody. RB-16S miał nadzieję, że nie wydarzy się przez to nic NAPRAWDĘ złego.

- » Usunąć 1 ładunek z Generatora. Zignoruj ten efekt, jeśli na Generatorze nie ma żadnych ładunków. Bitwa toczy się dalej.

57 Vagr prawie ich dopadł! Rha-Zakowie padali jeden po drugim; nawet wyszukane maszyny nie były ich w stanie obronić. Większość zdobyczy Rha-Zaków, uwiecznionych wewnątrz lewitujących pól energii, odzyskano lub zniszczono. Zwycięstwo wydawało się pewne.

I wtedy, Rha-Zacki generator ocknął się, oślepiając wszystkich błyskiem. Promienie światła pocięły na kawałki powietrze, gęste od dymu z uszkodzonych urządzeń. Vagr poczuł, że jego ciało unosi się nad ziemię. Przelato się przez niego dziwne mrowienie. Potem, wszystko pochłonęła czerń. Przez krótką chwilę Vagr nie istniał.

A potem pojawił się w trzech miejscach jednocześnie.

Preraźliwy ból trwał tylko kilka sekund. Ubytek krwi, tryskającej z rozczłonkowanego ciała, przedko odebrał Vagrowi przytomność.

- » Dodaj 1 do wskaźnika Temperatury. Przejdź do kolejnego scenariusza.

59 Poczułem ulgę, gdy generator nareszcie się włączył. Zbyt długo już odpieraliśmy ciągle natarcia Dvergarów!

W powietrzu zmaterializowała się siatka energetycznych wyładowań. Moje sensory wykryły chmurę zjonizowanych cząstek. Potem, błysk. I nagły strach, gdy nic więcej się nie wydarzyło. Otworzyłem oczy i poczułem, jakbym zapadał się pod ziemię. Byliśmy cały czas w tym samym miejscu, podczas gdy wszyscy Dvergarzy zniknęli.

Zrozumienie tego fenomenu zajęło mi kilka chwil. Uszkodzony przeładowaniem system musiał przyjąć ich biosygnaturę jako właściwą, odrzucając naszą. Rezultat był katastrofalny. Posłaliśmy wrogich wojowników do środka naszej zupełnie nieprzygotowanej bazy. Co gorsza, generator nie wyglądał, jakby mógł wkrótce otworzyć kolejne przejście.

Zadzielałem na myśl o tym, jakie szkody do tego czasu spowodują Dvergarzy.

- » Dodaj 1 do Badań Rha-Zaków. Przejdź do kolejnego scenariusza.

61 Vagr schylił głowę. Promień energii zgolił pasmo włosów z czubka jego czaszki i oparzył skórę. W odpowiedzi, Dvergar sięgnął po pokrętkę i wypuścił do pan-cerza ostatnie rezerwy gazu, by biec jeszcze szybciej. Zaledwie kilka chwil temu zdawało mu się, że w swoim nowym ciele jest niepokonany. Nie musiał czekać długo na lekcję pokory. Gdy ostatnie linie obrony zawałyły się, piekło mobilni i uparci Rha-Zakowie rozdarli ich oddział na kawałki. Każdy ratował się na własną rękę. Vagr postanowił biec w kierunku najbliższych budynków, wybierając ten najbardziej obiecujący: wysoki, metaliczny cylinder z pokrytą rurami kopułą; bez okien i z tylko jednym wejściem.

Wpadł do środka. Oparł się o ścianę, ciężko dysząc. Dopiero wtedy rozejrzał się wokół i spostrzegł znajome, kanciaste, Dvergarskie oblicza. Wyglądało na to, że część jego ludzi wpadła na ten sam pomysł.

Nie było ich wielu, ale musieli wystarczyć.

- » Obniż wskaźnik Temperatury o 1. Przejdź do kolejnego scenariusza.

63 – Skonczyliście już? – warknął Vagr. Wszędzie wokół widział jak jego Dvergarscy bracia – ci sami, którzy za jego namową ruszyli do ataku na kopułę Rha-Zaków – krwawili i ginęli. Chciał do nich dołączyć. – Przeszczep nie jest ukończony, Varfaterze – zaprotestował jeden z inżynierów. – Nierozsądnie byłoby ruszać się, nim zamknijemy wszystkie połączenia.

Vagr zacisnął szczękę. Jak każdy Dvergar, źle znosił sytuację, gdy nie mógł działać Szybko, Właściwie i Korzystnie.

W takim wypadku Dvergarzy wybierają:

- » Przyspieszyć ostatnie stadia transformacji: Mściciel zostanie wystawiony szybko, ale będzie słabszy. Położ znacznik, reprezentujący dokończoną pośpiesznie pracę, na karcie oddziału Mściciela. Bitwa toczy się dalej.

- » Zrobić wszystko właściwie i powoli: Mściciel zostanie wystawiony później, ale będzie miał pełną moc. Bitwa toczy się dalej.

65 Ostatnia część transformacji, podczas której inżynierowie musieli wpełznąć żywe nerwy w złącza maszyny, była najboleśniejszym momentem w życiu Vagra. Na chwilę stracił przytomność, a gdy się ocknął, głęboki głos inżyniera mówił mu wprost do ucha:

– Obudź się, Varfaterze. Obudź się i powąchaj popioły.

Vagr uniósł się powoli. Jego ciężkie, mechaniczne kończyny były nie mniej posłuszne od utraconego ciała. Jego głowa wkrótce osiągnęła swoją nową, zawrotną wysokość, a on przez chwilę stał zdumiony i sparaliżowany. Kolejna niespodzianka nadeszła, gdy odkrył, że ogromny łańcuchowy topór Mściciela wydawał się teraz lekki jak piórko. Z potężnym okrzykiem rzucił się więc na najbliższego Strumienautę i ubił go w ziemię jednym ciosem.

– Patrzcie! – krzyknął. – To właśnie jest porządne, Dvergarskie rzemiosło!

» Dvergarzy wystawiają Mściciela na wybranym przez siebie wolnym polu planszy. Jeśli na jego karcie oddziału znajduje się żeton przyspieszonych prac, umieść naklejkę C30 „Cena Uporu...”, w sekcji strat. Tak długo, jak tam się znajduje, Mściciel zaczyna każdą bitwę z 1 mniej żetonem wytrzymałości.

» Bitwa toczy się dalej.

66 Dvergarzy, poranieni i zszokowani przez nagłą teleportację, nie wytrzymał gwałtownego ataku ze wszystkich stron. Gdy bitwa dobiegła końca, Rha-Zakowie zebrali jeńców i rannych w jedną grupę, czekając na ostateczną decyzję Rdzenia. Po nietytowo długim czasie, spędzonym na kalkulacjach, przed oczyma każdego z nich mignęła krótka wiadomość: „Wykonał rozkaz 66”.

Rdzeń nie chciał ryzykować. Zaszumiały bronie energetyczne, błysnęły jasne światła, czarna krew spryskała ziemię – i Dvergarski problem zniknął.

» Gracz kierujący Dvergarami przegrywa kampanię, a żadna ze stron nie osiąga finalnego celu. Możecie rozegrać kampanię od początku.

67 Topór łańcuchowy zaryczał, zatoczył kółko nad głową Vagra, a potem rozciął wielkiego wojownika Rha-Zaków na pół, w pasie. Olej i płyn hydrauliczny wystrzelili z przetrwanych rur. Ciało wroga zwałiło się na ziemię, a z jego głowy zsunął się hełm, rozświetlony od środka przez dwa małe monitory. Wiedziony ciekawością Vagr przykleknął obok i wziął hełm między swoje metalowe pazury. Tekstowe komunikaty i dziwne cyfry nadal pojawiały się na jego wewnętrznej powierzchni. Vagr ze zdumieniem odkrył, że wszystkie z nich były zapisane ludzkim alfabetem, który dość dobrze znał.

Mściciel i jego oddział byli odcięci od reszty swojej rasy i otoczeni przez dużo liczniejszego wroga. Ale gdyby nauczyli się wykorzystywać obcą technologię, może byliby w stanie przetrwać?

» Umieść naklejkę C19 „Observacje Vagra” w sekcji mocy na mapie kampanii (jeśli nie jest tam już obecna).

68 Nowe ciało Vagra było gotowe w sam raz na czas. Potężny Mściciel ruszył na pierwszą linię, pomógł rozerwać pierścien wroga i poprowadził swoich ludzi w kierunku obronnej struktury, wznoszącej się nieopodal miejsca lądowania.

Wyglądała jak wysoki, metaliczny cylinder z pokrytą rurami kopułą. Była dużo wyższa od pozostałych i nie miała żadnych otworów poza wejściem. To dawało

Vagrowi nadzieję, że jego Dvergarzy będą w stanie długo się tam bronić.

» Przejdź do kolejnego scenariusza.

69 Rdzeń Strategiczny 7B szumiał, próbując kalkułowat wszystkie możliwe scenariusze. Widział przynajmniej kilka wektorów ryzyka, ale nie miał dość sił, by zapobiec wszystkim. Choć wczekał pomoc, graniczne patrole Rha-Zaków potrzebowały wielu godzin, by dotrzeć pod sam Rdzeń. W międzyczasie, trzeba było mądrze zagospodarować te jednostki, które znalazły się przypadkiem w okolicy.

Rha-Zakowie decydują:

» Wysłać część sił, by bronili pobliskich zabudowań – jeśli Dvergarzy zdołają tam dotrzeć i ufortyfikować się, trudno będzie ich przegnać. Umieść naklejkę „Manewr Opóźniający” (C20) na odpowiednim polu mapy kampanii.

» Wyślij część sił do pobliskiego Archiwum i przenieś je do miejsca, gdzie zaginęła ekspedycja Szwadronu Czerwonego. Może wciąż tam są, szukając sposobu, by wrócić do domu? Umieść naklejkę C21 „Grupa Ratunkowa” na odpowiednim polu mapy kampanii.

70 Vagr wiedział, że klucz do uratowania jego oddziału krył się gdzieś w tych obcych maszynach. Rozpoznawał litery ludzkiego alfabetu, które pojawiały się na monitorze. Złożoność Rha-Zackiej technologii przerastała go jednak. Nawet jego brat Bors, urodzony inżynier, miałby problem ze zrozumieniem wszystkiego. To nie było porządne, uczciwe rzemiosło. To czary!

Vagr nie miał jednak specjalnie wyboru. Dlatego zanurzył się w dziwny, niezrozumiały świat, tłukąc przyciski klawiatury mechanicznymi szponami i licząc na cud, który pozwoli mu ocalić oddział.

» Dodaj 1 punkt do toru Zrozumienia. Jeśli naklejka C19 „Observacje Vagra” znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii, anuluj ją i dodaj kolejne 2 punkty do toru Zrozumienia.

» Bitwa toczy się dalej.

71 Po niedługim czasie Vagr zorientował się, że maszyna na dolnym poziomie służy do kalkulacji i przetwarzania danych. Przypominała nawet trochę maszyny różnicowe, używane przez Dvergarów. Interfejs był oczywiście bardziej wyszukany – szklane płyty, które wyświetlały rysunki i litery zamiast gołych kół zębatach; klawiatura zamiast kart perforowanych.

Na szczęście Rha-Zakowie zapisywali wszystko klarownym, ludzkim alfabetem. Vagr był teraz pewny, że jeśli otrzyma dość czasu, zdoła rozgryźć działanie ich maszyny.

» Dodaj 1 punkt do toru Zrozumienia. Jeśli na torze znajdują się przynajmniej 3 punkty Zrozumienia, Vagr posiada już wystarczającą wiedzę, by obsłużyć konsolę Rdzenia.

W takim wypadku Dvergarzy wybierają:

» Przeanalizować Mechaniczne Serce (możliwe tylko, jeśli naklejka C15 „Mechaniczne Serce” znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii); przeczytaj Skrypt 74.

» Zbadać dokładniej przeciwników: łatwiej w końcu walczyć z czymś, co się rozumie. Przeczytaj Skrypt 76.

» Wyłączyć Rdzeń Strategiczny: Rha-Zakowie tracą swoją główną bojową Sztuczną Inteligencję. Od teraz aż do końca tej bitwy, gracz kierujący Rha-Zakami może mieć jednocześnie w ręku tylko jedną kartę akcji, zamiast 3. Jeśli ma więcej, natychmiast odrzuca wszystkie oprócz jednej. Dvergarzy nie mogą natomiast odwiedzać już ani używać Rdzenia. Skrypt 71 staje się niedostępny.

72 Obiekt na górze był swego rodzaju działem – Vagr był tego pewny. Długa lufa i otwarcie w kopule tuż przed nią wydawały się jednoznaczne, jednak Vagr nie był w stanie znaleźć spustu ani mechanizmu celowniczego. Rha-Zakowie musieli do tego celu wykorzystywać jedną z konsol, ciągnących się wzdłuż ścian. Ale którą? I w jaki sposób?

» Dodaj 1 punkt do toru Zrozumienia. Jeśli na torze znajdują się przynajmniej 3 punkty Zrozumienia, Vagr posiada już wystarczającą wiedzę, by użyć działka.

W takim wypadku Dvergarzy wybierają:

» Strzelić w magazyn kryształów – jeden z budynków w zasięgu działka aż tryska znajomą energią. Pozbawienie Rha-Zaków źródła zasilania wydaje się rozsądnym ruchem. Jeśli Dvergarzy wybiorą tę opcję, umieść naklejkę C22 „Zniszczony Magazyn Kryształów” na odpowiednim polu mapy kampanii. Od tej pory, Rha-Zakowie zaczynają każdą bitwę z 1 kryształem mniej.

» Strzelić w zgromadzone przed budynkiem oddziały – niszczenie infrastruktury jest ważne, ale siły Rha-Zaków, przygotowujące się właśnie do szturm, są jednak ważniejsze. Jeśli Dvergarzy wybiorą tę opcję, Rha-Zakowie nie mogą w następnej turze wystawić żadnych nowych modeli.

» Strzelić w hangar i zbrojownię – jeśli Dvergarzy wybiorą tę opcję, umieść naklejkę C23 „Zniszczone Pojazdy” na odpowiednim polu mapy kampanii.

73 Vagr zwił się pomiędzy dwoma Ślizgodeskami, ubił wzrok w ziemię, przesuwając się daleko pod jego stopami, i próbował powstrzymać młodości. Uciekli – ale co teraz? Deski z pewnością nie mogły lecieć długo. Musieli wybrać dobry kierunek i trzymać się go uważnie, jeśli chcieli trafić z powrotem w okolice swojego domu.

» Jeśli naklejka A33-A („Fort Nadzieja”) lub A33-B („Złazny Fort”) znajduje się w polu A33 na mapie kampanii, przejdź do Scenariusza 8A. W przeciwnym wypadku rozegraj Scenariusz 8B.

74 Wyglądało na to, że Rha-Zakowie zebrali o tym świecie niezwykłą liczbę informacji. To podsunęło Vagrowi myśl – może wiedzieli coś o relikwii, którą kupił od ludzi? Umieścił przedmiot we wnęce z napisem „Próbka do analizy” a potem wcisnął kilka guzików. Maszyna zaszumiała, bombardując go lawiną odpowiedzi.

Anormalne materiały. Niezidentyfikowane źródło. Nieznana sygnatura temporalna.

Vagr niewiele z tego rozumiał. Podejrzał jednak, że artefakt jest dużo bardziej wartościowy, niż do tej

pory zakładał. Komputer Rha-Zaków wydawał się też sugerować, że to część jakiejś większej całości; klucz otwierający odpowiednie naczynie. Gdyby tylko mogła to zobaczyć starszyna!

» Jeśli zarówno „Starożytna Arka” (C21), jak i „Mechaniczne Serce” (C15) znajdują się w sekcji mocy Dvergarów, przeczytaj Skrypt 79.

» W przeciwnym wypadku dodaj 1 punkt do toru Zrozumienia. Bitwa toczy się dalej.

75 Iskry strzeliły z powierzchni drzew, gdy robotnicy Rha-Zaków przyłożyli do ich drugiej strony laserowe palniki. Iluminacja trwała kilka minut, aż w końcu powstał otwór na tyle duży, że zdołali się przecisnąć przez niego pierwsi Rha-Zakowie.

» Rha-Zakowie mogą wystawić dowolne modele z kart oddziałów na polu Węjscia. Wystawiane modele nie mogą zająć więcej niż 4 hekty pola. Bitwa toczy się dalej.

76 Jednym z pierwszych pytań, które Vagr zadal maszynie, było „Kim do cholery jesteście?”. Informacja, że Rha-Zacy sami tego nie wiedzą, mocno go zaskoczyła. Z niedowierzaniem przebrnął przez dwa lata historii tajemniczych rozbitków. Zapiski nie odpowiadały na żadne z jego wielkich pytań, ale pozwoliły mu lepiej zrozumieć motywację wroga. Mogło się to kiedyś przydać – jeśli oczywiście zdoła do tego czasu przeżyć.

» Umieść naklejkę C24 „Wiedza o Przeciwniku” w sekcji mocy na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

77 Kolejny raz pokonując trasę między niższym a wyższym piętrem, Vagr spojrzal przelotnie na rozsypane po korytarzu trupy Strumienautów. Zamarł w pół kroku. Rozumiał teraz, jak wrodzy lotnicy komunikowali się ze swoimi deskami – mieli na przedramieniu terminale z przyciskami podobnymi do tych, którymi on sam nieźle już operował.

To było to! Ich droga wyjścia!

Vagr wezwał dwóch inżynierów i szybko wydal im instrukcje. Wkrótce, para zdołała unieść jedną z desek w powietrze. Po kilku kolejnych próbach, byli w stanie nawet na niej ustać. – Wycofajcie wszystkich ludzi pod samą kopułę – rozkazał natychmiast Vagr. – I niech każdy chwyci po drodze taką deskę!

» Przeczytaj Skrypt 73.

78 Rha-Zakowie wyliczyli wiele możliwych rezultatów bitwy. Jednak tego, że ich przeciwnicy odlecą w stronę dal na zdobycznych deskach, nawet sobie nie wyobrażali. Najwyraźniej Dvergarzy mieli naturalny talent do przerabiania i wykorzystywania ponownie urządzeń innych ras. Szkoda, że nie mieli takiego samego talentu do komputerów – szkody, które wywołały ich zabawy z rdzeniem, okazały się bardzo trudne do odwrócenia...

» Odejmij 2 od Badań Rha-Zaków.

79 Vagr położył mechaniczne serce na stole i wyciągnął z torby przykurzoną arkę. Na moment jego wzrok utonął w labiryncie malutkich sprężyn, kółek zębnych i przekładni. Zbliżył serce do pojemnika i poczuł słabą wibrację.

W tym momencie zawahał się.

Środek bitwy nie był właściwym momentem na eksperymentowanie z maszynami o nieznanym działaniu. Jego ciekawość musiała jeszcze chwilę poczekać.

» Podnieś wskaźnik Temperatury o 1. Bitwa toczy się dalej.

85 Gdy Vagr sformułował swoich Dvergarów w obronną linię na krawędzi płaskowyzu, grupa nieuzbrojonych lojalistów zbliżyła się i pozostawiła niedaleko kilka stalowych beczek. Wyczuwając pułapkę, Vagr posłał sapera, by badał pojemniki. Okazały się pełne gazu! Do jednego z nich docepiona była notka:

„Chcemy z wami walczyć, a nie patrzeć jak gasniecie. Przyjmijcie ten podarunek – i niech bogowie mordu dadzą nam wspaniałą bitwę”.

» Dvergarzy ustawiają wskaźnik Temperatury na 3, jeśli jest niższy. Jeśli jest równy lub wyższy od 3, dodają do niego 1.

86 Lojaliści nie zamierzali dobijać pokonanych pobratymców. Zamiast tego, zebrali ich wszystkich przed obliczem swojego komendanta oraz jego praczej ręki – Mistrza Żywiołów o martwych oczach i wywołującym ciarki uśmiechu.

– Już raz odrzuciliście dar demonicznych władców – powiedział głośno komendant. – Zobaczcie, jak przez to zmarnieście! Zawiesił na chwilę głos, po czym kontynuował: – Na szczęście teraz, dzięki laskawemu Khazmetowi o Wielu Oczach, otrzymujecie kolejną szansę. Schwytanie Dvergarzy spojrzeli po sobie niepewnie. – Więc jak? – spytał komendant. – Przyłączycie się do Trzeciego Batalionu Czarnego Ognia? Czy wolicie bezużyteczną śmierć?

Oczy komendanta zatrzymały się na Vagrze. Dobrze rozumiał, że jeśli Varfater podejmie jakąś decyzję, reszta ludzi pójdzie w jego ślady. Vagr zastanawiał się chwilę nad odpowiedzią, patrząc na swoich ludzi, stłoczonych i spętanych jak bydło.

Wreszcie odparł:

» Idź w cholerę, podnóżku demonów! Prędkiej zginiemy! Przeczytaj Skrypt 87.

» Wygląda na to, że nie mamy wyboru... Przeczytaj Skrypt 88.

87 Jak na Mściciela niewiele wiesz o cierpieniu i śmierci – krzywy uśmiech pojawił się na twarzy komendanta. – Pozwól, że czegoś cię nauczę.

Ostrze błysnęło. Wzrok Vagra rozmył się z bólu, a jego wielkie ramię upadło na ziemię, roniąc krew i płyn hydrauliczny. – Rozczłonkuje cię jak świńską tuszę. Może to przekona twoich ludzi! – ryknął komendant, a jego demon kiwnął z uznaniem głową. Ostrze uniosło się ponownie, jednak nim zdążyło uderzyć, seria eksplozji wstrząsnęła obozem.

Rha-Zakowie dopędzili ich!

» Atak Rha-Zaków wprowadza zamieszanie, które pozwala Vagrowi i jego ludziom uciec. Umieść naklejkę C30 „Cena Uporu” na podstawie Mściciela. Tak długo, jak się tam znajduje, Mściciel zaczyna każdą bitwę z 1 mniej żetonem wytrzymałości. Przeczytaj Skrypt 89.

88 Część Dvergarów zszokowała decyzja Vagra. W końcu już raz ich rasa stanęła przed podobnym wyborem. Zgodzili się wtedy walczyć w armii demonów, by opuścić swój martwy świat. Gdy nadeszła odpowiednia chwila, zerwali łańcuchy i uciekli. Może tym razem uda się to samo? Chyba, że demony od tamtego czasu zrobiły się ostrożniejsze...

Tak czy inaczej, komendant lojalistów i jego demon wydawali się usatysfakcjonowani. Ten drugi otwierał gębę, by coś powiedzieć, gdy obozem wstrząsnęła nagle seria eksplozji.

Rha-Zakowie dopędzili ich!

» Atak Rha-Zaków wprowadza zamieszanie, które pozwala Vagrowi i jego ludziom uciec. Umieść naklejkę C31 „Wstyd Kapitulacji” na podstawie Mściciela. Tak długo, jak się tam znajduje, Mściciel otrzymuje -1 INI, -1 ATK oraz -1 RUCHU we wszystkich swoich trybach. Przeczytaj Skrypt 89.

89 Podczas gdy Dvergarzy lojaliści zajęli się Rha-Zakami, Vagr oraz jego ludzie szybko pokonali strażników i rzucili się do ucieczki. Nie dotarli jednak daleko. Płaskowyz nie miał żadnej naturalnej ścieżki w dół, a ślizgodeski były już całkowicie wyzerpane. Mogli jedynie ukryć się w dalekiej części płaskowyzu, z nadzieją na to, że ktokolwiek wygra starcie, nie zauważy ich.

Nadzieje spełzyły na niczym. Wkrótce zbliżyła się do nich duża grupa Rha-Zaków, których Aniol Nieskończoności unosił się wysoko na strumieniach czystej energii.

» Przejdź do kolejnego scenariusza.

91 Pomimo ciężkich strat, Dvergarzy uciekli. Podziemna kawaleria przybyła po nich w ogromnych Górogryzach, choć stało się to zbyt późno dla Vagra, który przepadł w trakcie bitwy. Gdy nadeszła pomoc, jego wierni ludzie rozbiegli się, próbując odszukać jego żetoki. Znaleźli go jednak żywego – zwiśzal ze skalnej ściany tuż za krawędzią klifu, wbijając metalowe pazury głęboko w kamień.

– Dzięki bogom! – wydyśzał. – Nie utrzymałbym się już długo! Bylem pewny, że pojechaliscie beze mnie!


– Nie, Varfaterze – z szacunkiem odparł Dvergarski żołnierz, wyciągając ku Vagrowi dłoń. – Nie odjechali byśmy stąd bez ciebie. Niezależnie czy byłbyś żywy, czy martwy.

» Obniż wskaźnik Temperatury o 2. Jeśli Dvergarzy mają naklejkę C15 „Mechaniczne Serce” w swojej sekcji mocy, czytają Skrypt 98. Przejdź do kolejnego scenariusza.

92 Ziemia zatrzęsła się i otworzyła pajęczyną pęknięć, strzelając w górę fontannami piasku i żwiru. Jeden po drugim, ogromne Górogryzy wychynęły spod niej, wypłuwając fale Dvergarskich wojowników. Podziemna kawaleria! Vagr pokręcił głową, nie dowierając temu, co widzi. Jak mogli przybyć tak szybko? Wtedy zobaczył znajomą postać, opuszczającą jedną z maszyn. – Bors! – krzyknął zaraz. – Bors, ty dramuniu! Jestem tutaj!


Uścisnęli się pośrodku szalejącej bitwy. – Urosłeś, maly braciszku – wzruszony Bors poklepał Vagra po jego nowym, stalowym ramieniu.

» Dvergarzy umieszczają duży żeton, reprezentujący Górogryza, w dowolnym miejscu pola bitwy, z wyjątkiem pół zajętych przez kapliczki lub złoża kryształów. Jeśli żeton Górogryza trafia na pole, na którym są już modele dowolnej frakcji, gracz kierujący Dvergarami wypycha je i zadaje każdemu z nich 1 ranę.


» Wybierz jeden dowolny oddział Dvergarów, który nie brał udziału w tej bitwie, i wystaw go w kontakcie  z żetonem Górogryza. Bitwa toczy się dalej.

93 Ziemia zatrzęsa się i otworzyła pajęczyna pęknięć, strzelając w górę fontannami piasku i żwiru. Jeden po drugim, ogromne Górogryzy wychynęły spod niej, wypływając fale Dvergarskich wojowników, prowadzonych przez potężnego Varfatera Hagara – tego samego, którego Vagr zostawił podczas ataku na Rha-Zackie archiwum.

Gdy tylko Hagar, zobaczył Vagra, wskazał go i krzyknął: – Chwytać Zdrajcę! Vagra kusilo, by walczyć, ale zdał sobie sprawę, że wystarczająco krwi Dvergarów zostało już przelane. Gdy ciężkie kajdany zamknęły się na jego nadgarstkach, a ciemne wnętrza Górogryza pochłonęło go, spojrzal jeszcze ostatni raz w stronę bitwy. Żalował, że nie zobaczy jej do końca.

- » Wybierz jeden dowolny oddział Dvergarów, który nie brał udziału w tej bitwie, i wystaw go w kontakcie  z żetonem Górogryza. Zdejmij z planszy model Mściciela.
- » Rha-Zakowie nie mogą od tej pory wygrać scenariusza (ich główny cel opuścił pole walki), jednak mogą wciąż doprowadzić do remisu, eliminując wszystkich Dvergarów. Jeśli to się złączy, żadna ze stron nie otrzymuje nagród ani kar – a gracze czytają Skrypt 99.
- » Bitwa toczy się dalej.

94 Ziemia zatrzęsa się i otworzyła pajęczyna pęknięć, strzelając w górę fontannami piasku i żwiru. Jeden po drugim, ogromne Górogryzy wychynęły spod niej, wypływając fale Dvergarskich wojowników. Podziemna kawaleria przybyła – w ostatniej chwili. Vagr pokręcił głową, nie dowierzając temu, co widzi. Jeśli starszyzna wysłała tak wielkie siły na ich poszukiwanie, musiała mieć ku temu dobry powód. Ale jaki?

- » Dvergarzy umieszczają duży żeton, reprezentujący Górogryza, w dowolnym miejscu planszy, z wyjątkiem pól zajętych przez kapliczki lub złoża kryształów. Jeśli żeton trafia na pole, na którym są już modele dowolnej frakcji, gracz kierujący Dvergarami wypycha je i zadaje każdemu z nich 1 ranę.
- » Wybierz jeden dowolny oddział Dvergarów, który nie brał udziału w tej bitwie, i wystaw go w kontakcie  z żetonem Górogryza. Bitwa toczy się dalej.

95 Choć podziemna kawaleria przybyła w swoich Górogryzach, by ocalić obłożonych Dvergarów, dla Vagra było już za późno. Nawet jego potężna broja Mściciela nie zdolała go ochronić, gdy Rha-Zakowie skupili wszystkie swoje wysiłki na zabiciu go. Po tym, jak otoczyła go chmara wrogów, nikt już nigdy go nie zobaczył.

- » Dvergarzy przegrywają kampanię, a żadna ze stron nie osiąga swojego celu. Jeśli obaj gracze zgodzą się, możecie powtórzyć tę bitwę.

98 Bitwa już dogasala, gdy Strażnik Źródła RB-16S spostrzegł małe zawiniątko, leżące pośrodku pobojowiska. Szumiało cicho, jakby go wzywano. Przysłęknął i rozwinął je, odkrywając hipnotyzujący, filigranowy mechanizm. Obiekt nie przypominał dzieła Dvergarów. Wizualne porównania natychmiast załamywały umysł RB-16S: po jednej stronie, standaryzowany rdzeń energetyczny Rha-Zackiego Aniola Nieskończoności. Po drugiej – ten dziwny artefakt o kształcie serca. Wyglądał tylko trochę prościej, ale wydawał się nierozdzielnie

związany z ich własną technologią. Wszystkie dotychczasowe starcia z Dvergarami były icwante tego jednego obiektu!

- » Anuluj naklejkę „Mechaniczne Serce” (C15) w sekcji mocy Dvergarów. Umieść nową kopię tej naklejki w sekcji mocy Rha-Zaków. Przejdź do kolejnego scenariusza.

99 Wkrótce po tym, jak na pole bitwy przybyły Górogryzy, każdy pozostały przy życiu Dvergarg wszedł na pokład jednego z nich. Maszyny zniknęły z powrotem pod ziemią, a bitwa dobiegła końca. Ale czy na pewno? Gdy patrzyłem na zięjące czernią wejście do jednego z tuneli, do głowy przyszedł mi szalony pomysł. Poddałem go pod głosowanie całego Szwadronu Czerwonego.

Sekundę później miałem już wynik. Uśmiechnąłem się. Byliśmy z powrotem w grze, idąc śladem jeszcze większej, cenniejszej zwieryny.

- » Przejdź do kolejnego scenariusza.

101 Na chwilę przed rozpoczęciem bitwy, gdy Rha-Zakowie zaczęli wlewać się do wnętrza Kuźni, Vagr spostrzegł, że jest tam jeszcze paru cywilów. Kilku mężczyzn oraz tęga kobieta w mundurze Gildii Odkrywców stało pochylonych nad stołem roboczym, w dalekim rogu hali. Vagr pamiętał ją – od wielu lat prowadziła wykopaliska w ruinach niedaleko stolicy. Krzyknął do kobiety, by jak najszybciej zabrała swoich ludzi z miejsca walk, ale huczące piece Kuźni całkiem go zagłuszyły.

Vagr zaklął i podbiegł do cywilów. Dopiero teraz zauważył, co leży na stole – i zamarł. Ten dziwny, pudelkowaty mechanizm miał w środku pustą przestrzeń, której kształt wyglądał znajomo. Vagr wiedział, co by tam pasowało, i nagle poczuł, że ma dużo ważniejszy cel, niż zwycięstwo w tej bitwie.

- » Umieść znacznik reprezentujący Mechaniczne Serce na podstawie Mściciela, a naklejkę C15 w sekcji mocy Dvergarów. Bitwa toczy się dalej.

102 Kuźnia nie była dobrym miejscem na bitwę. Oprócz zbiorników z kryształami i gazem, znajdowały się tam dwa ogromne piece, ogrzewane przez pokryte runami dukty, które pompowały magmę z samego serca planety. Nie trwało długo, nim nieostrożny cios rozewał jedną z rur. Tryskająca lawa parzyła zarówno Dvergarów, jak i Rha-Zaków. I tak już niekomfortowa temperatura Kuźni urosła jeszcze bardziej..

- » Umieść znacznik na pierwszym polu toru zwycięstwa. Od tej pory, tor reprezentuje wypełniający pomieszczenie Żar. Obaj gracze przydzielają po 1 ranę dowolnie wybranemu ze swoich oddziałów.
- » Od tej pory każdy model, którego podstawa przylega do dowolnej z krawędzi mapy, może poświęcić swój atak na rozpruwanie duktów z magmą. Jeśli tak się stanie, dodaj 1 do toru Żaru. Następnie, obaj gracze muszą rozdzielić między własnymi oddziałami liczbę ran równą obecnej wysokości toru Żaru.
- » Dodatkowo, jeśli Mściciel ma zarówno naklejkę „Mechaniczne Serce” (C15), jak i „Starożytna Arka” (C12), to od tej pory, za każdym razem, gdy zostanie aktywowany, zamiast wykonywania akcji może spróbować połączyć oba artefakty. W takim wypadku przeczytaj Skrypt 106.

- » To samo dotyczy modelu Strażnika Źródła – jeśli to on spróbuje połączyć artefakty, przeczytaj Skrypt 108.

106 Vagr oparł się ciężko na stylisku łańcuchowego topora, otarł czoło i spojrzal na pole bitwy. Rha-Zakowie wylewali się z podziemnych tuneli. Kuźnia tryskała magmą z kilkunastu otworów. Nie wyglądało to dobrze.

I właśnie w tym momencie poczuł dziwną wibrację tuż przy swoim biodrze. Artefakt, który niósł ze sobą, zaszumiał, jakby próbował coś mu powiedzieć. Vagr zrozumiał, że to właściwy czas, by go użyć. Nie miał przecież już nic do stracenia. Wyciągnął ostrożnie zarówno serce, jak i arkę. Połączył je delikatnym ruchem. Po drugiej stronie pomieszczenia, Rha-Zacki Strażnik Źródła o numerze RB-16S spostrzegł to i zamarł ze zdumienia.

- » Połóż dwa ładunki na podstawie Mściciela. Reprezentują czas potrzebny do połączenia artefaktów i uwolnienia ich mocy. Od teraz, za każdym razem, kiedy aktywujesz Mściciela, usuń 1 ładunek. W trakcie łączenia, Mściciel jest zablokowany (patrz zasada w podręczniku), może jednak dobrowolnie przerwać łączenie na początku każdej aktywacji. Jeśli tak zrobi, proces zatrzymuje się i następnym razem musi być zaczęty od zera. Podczas łączenia artefaktów, Obrona Mściciela rośnie o 2.

- » Gdy połączenie się uda (usuniesz ostatni ładunek z podstawki), przeczytaj Skrypt 110.

108 Strażnik Źródła RB-16S namyślił się chwilę, gdy serce i arka zaczęły wibrować. Wreszcie odwrócił się od bitwy i delikatnie wpełchnął jedno w drugie. Niski szum wypełnił powietrze. Sensory RB-16S oszalały od statycznych wyładowań. Światło zaczęło zginąć się wokół maszyny, owijając ją kokonem jasnych promieni.

W innej części pola bitwy, Dvergarski Mściciel zatrzymał się w pół uderzenia, spostrzegł artefakt i zamarł z niedowierzania.

- » Połóż dwa ładunki na podstawie Strażnika Źródła. Reprezentują czas potrzebny do połączenia artefaktów i uwolnienia ich mocy. Od teraz, za każdym razem, kiedy aktywujesz Strażnika Źródła, usuń 1 ładunek. W trakcie łączenia, Strażnik Źródła jest zablokowany (patrz zasada w podręczniku), może jednak dobrowolnie przerwać łączenie na początku każdej aktywacji. Jeśli tak zrobi, proces zatrzymuje się i następnym razem musi być rozpoczęty od zera. Podczas łączenia artefaktów, Obrona Strażnika Źródła rośnie o 3.
- » Gdy połączenie się uda (usuniesz ostatni ładunek z podstawki), przeczytaj Skrypt 110.

110 Obie części Boskiego Silnika tykały szybciej i szybciej, podczas gdy ich zębki tańczyły po powierzchni w nieludsko skomplikowanym rytmie. Jakby za sprawą ich wibracji, świat zaczął rozchodzić się w szwach. Rzeczywistość podzieliła się i zalamala w kilku kierunkach, jak papierowy ornament albo książeczka dla dzieci z rozkładanymi obrazkami. Bohater trzymający artefakt nie widział już wokół walczących ludzi i maszyn; świat objawił mu swoją prawdziwą naturę. Ściegi czystej matematyki. Formuły przywiązane do każdego ruchomego obiektu. Niekonczące się łańcuchy

skomplikowanych reakcji chemicznych. Wszystko jednocześnie stanęło przed jego oczyma, jakby z maszynerii wszechświata zdjęto dekoracyjną maskownicę.

To był najpiękniejszy widok, jaki człowiek rzemiosła mógł kiedykolwiek zobaczyć.

Zdumiony nim bohater chciał wiedzieć więcej. Wizje zalały jego umysł. Ostatnia, perfekcyjna maszyna, zostawiona na świecie przez Wielkiego Architekta. Dziedzictwo, które pozwalało budować lub niszczyć; pożegnalny podarunek dla dzieci, które osiągnęły wiek dojrzałości. Wizji było więcej, ale bohater nie chciał w nich utonąć. Miał przecieżyć bitwę do wygrania, a wokół nadal ginęli jego przyjaciele.

Skupił się więc i postanowił, że wrogowie zostaną wymazani z egzystencji. I tak się stało.

Wtedy jednak maszyna przestała szumieć. Serce znieruchomiało i wysunęło się z arki. Bohater upadł na podłogę krzycząc, a wiedza przeciekała mu przez palce. Próbował zapamiętać, ile się dało, ale nie miał szans. I moc i jej źródło po kilku chwilach były już tylko odległym snem. Artefakt – martwa bryła metalu.

Bohater rozejrzał się. Bitwa dobiegła końca. Większość przeciwników została zdezintegrowana, wylepportowana w ściany lub dukty magnety lub rozzerwana na części przez tajemne siły. Większość sojuszników

wyglądała na przerażonych i zdezorientowanych. Bohater podniósł się na drżących nogach i schował Boski Silnik, obiecując sobie, że znajdzie jeszcze sposób, by go ponownie uruchomić.

» Jeśli Rha-Zakowie zdołali połączyć artefakt, umieść naklejkę „Boski Silnik” (C32) w slotcie C32-A na mapie kampanii. Następnie, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 1.

» Jeśli Dvergarzy zdołali połączyć artefakt, a naklejka C13 „Odkupienie Vagra” znajduje się w sekcji mocy, przeczytaj ZAKOŃCZENIE 2. W przeciwnym wypadku przeczytaj ZAKOŃCZENIE 3.



ZAKOŃCZENIE I

//RB-16S_dziennik_bad/r- 05d/07m/0002r/r-koord_57E28S/r-sil_strum:b-dobra/r-

Porównawszy uszkodzone nagrania wszystkich jednostek, które były obecne w bitwie o Dvergarską Kuźnię, Strumień zdecydował, że to, czego doświadczyłem, musiało być zakłóceniem w strumieniach czasu, podobnym temu, które uszkodziło Archiwum. Wspomnienia dotyczące artefaktu i jego mocy zostały uznane za niekompatybilne z obiektywną wersją i wymazane ze Strumienia. Oczywiście z wyjątkiem tych, które schowałem na zaszyfrowanej partycji mojej prywatnej pamięci. Spędziłem wiele czasu odtwarzając je wciąż na nowo. Strumień spostrzegł moje dziwne zachowanie i na pewno zorientował się, że coś ukrywam, bo zostałem usunięty zarówno z Grupy Roboczej do spraw Badania Dvergarskich Artefaktów, jak i ze Szwadronu Czerwonego. Wysłano mnie do Rdzenia, gdzie miałem czekać na nowy przydział. I gdzie Rdzeń miał na mnie oko.

Dosłownie przed chwilą wyszedłem z Archiwum i teraz patrzę na słońce, chowające się za napromieniowanymi wydmami. Po raz pierwszy nie czuję się obco na tej dziwnej planecie. To miejsce jest moim domem – i zawsze nim było. Odkąd włączyłem Boski Silnik, po prostu to wiem. Teraz musiałem tylko znaleźć sposób, by przekonać innych.

Z tą niezwykłą machiną, którą wciąż miałem w posiadaniu, mam ku temu szansę. Powracam do Archiwum, wyciągając ją ostrożnie. Siadam przy stole zawalonym po brzegi całym ekwipunkiem laboratoryjnym, jaki tylko zdołałem zdobyć. Gdy w ostrym świetle lamp spoglądam na mechanizmy artefaktu, po raz kolejny przechodzi po mnie dreszcz. Zabieram się do pracy, przekonany, że pewnego dnia Boski Silnik odkryje przede mną wszystkie swoje sekrety...

» Umieść naklejkę „Boski Silnik” (C32) w polu C32-A na mapie kampanii.



TAJNY EPILOG

Burza piaskowa zaczynała dopiero słabnąć, gdy metalowy gigant wyszedł z jej huczących objęć prosto na parę podróźnych, schowanych u stóp pagórka. Pierwsza z tych osób była ludzką kobietą, noszącą zakurzony strój armijnego chirurga. Druga wyglądała na młodą Odrodzoną Drzewicę – para tak dziwna, że na jej widok Dvergar stanął w pół kroku.

– Jesteś Dratwa, prawda? – spytał lamaną ludzką mową.

Kobieta potwierdziła ruchem głowy. Drzewica opuściła swoją włócznię.

Vagr sięgnął powoli do torby i wyciągnął Boski Silnik, zawinięty w kilka warstw płótna. Przedmiot wydawał się ledwo zauważalnie wibrować. Vagr był już teraz pewny, że artefakt ma wobec nich jakiś plan, i że pchał go do tego miejsca od chwili, gdy Dvergar pierwszy raz go zobaczył, wiele miesięcy temu. To właśnie ten niemy zew zmusił go, by wykupił serce od ludzkiego kościola. To przez niego stał się wyrzutkiem. To mechaniczne serce przeprowadziło go przez całą wojnę z Rha-Zakami. A teraz, skierowało go tu.

Podobnie jak każdy Dvergar, Vagr był tylko kółkiem w większej maszynie. Jednak jego maszyna była dużo większa i dużo dziwniejsza niż maszyna całego jego ludu.

Gratulacje!

ZAKOŃCZENIE 2

Vagr był teraz sławny. Wszyscy zwali go „zrodzonym w bitwie Varfaterem” opowiadali historie o jego wyprawie do samego środka krain Rha-Zaków, o krwawej transformacji w Mściciela pośród szalejącej bitwy, a nawet o nieprawdopodobnej ucieczce na Rha-Zackich ślizgodeskach. Szacunek, którym darzono jego klan, wzrósł dziesięciokrotnie. Uznany za Wiarygodnego, Vagr tonął w powodzi pracy – pomagał wymiatać z tuneli Rha-Zackich maruderów, tworzył nowe plany obronne dla całej swojej rasy.

Jeśli coś go smucilo, to tylko fakt, że nikt nie chciał słuchać jego historii o Boskim Silniku. Dvergarzy pogardzali mistycznymi doświadczeniami, a żaden świadek nie potwierdził wersji Vagra. Fakt, że sama maszyna stała się martwą kupą metalu, nie pomagał.

Vagr w końcu odpuścił, poświęcając się Właściwemu i Korzystnemu życiu. Mimo tego, raz na jakiś czas, wyciągał artefakt z bezpiecznej skrytki i próbował przypomnieć sobie jego głęboki szum lub oszalamiającą falę wiedzy, która zalała go na kilka sekund. W takich momentach zastanawiał się, czy aby wybrał dobrą ścieżkę. Z drugiej strony – biorąc pod uwagę respekt i sławę, którymi teraz się cieszył, trudno było wątpić.

Ale czy na pewno?

- » Umieść naklejkę „Boski Silnik” (C32) w polu C32-B na mapie kampanii. Jeśli naklejka C28 „Poszukiwania Dratwy” znajduje się w sekcji mocy, przeczytaj TAJNY EPILOG.

ZAKOŃCZENIE 3

Triada była kłamstwem.

Przez ostatnie miesiące Vagr robił wszystko Właściwie, Szybko i Korzystnie; walczył, krwawił, ścierał się z potężnymi Rha-Zakami. Na nic.

Gdy tylko wyłonił się z Kuźni po wyczerpującej bitwie, czekała już na niego Dvergarska starszyna. Myślał, że chcą mu pogratulować, jednak gdy usłyszał ich słowa, miał wrażenie, że zapada się pod ziemię. Starsi uznali, że to właśnie przez Vagra obce siły wdarły się do samego środka stolicy Dvergarów. Mając za sobą długą historię ryzykanctwa i niesubordynacji, nie mógł liczyć na litość.

Tylko jego wojenne osiągnięcia sprawiły, że dostał wybór. Mógł iść na wygnanie, a wtedy cała reszta Dvergarów dowie się, że zginął w bitwie o Kuźnię, co pozwoli mu oczyścić imię. Mógł też spędzić resztę swojego życia jako Niewiarygodny, zesłany do jakiegoś dalekiego posterunku.

Wybór był oczywisty. Pozbawiony imienia, wyposażony tylko w swój potężny pancerz Vagr został w sekrecie przetransportowany na granicę Dvergarskich ziem. Tam, rozpoczął długą wędrówkę z tylko jednym możliwym końcem.

Przebłysk nadziei dawał mu jeszcze tylko dziwny artefakt – martwy i nieruchomy od czasu bitwy – który zdołał zachować. Modląc się, by maszyna jeszcze raz się ocknęła, Vagr postanowił iść aż do chwili, gdy w jego ciele zgaśnie ostatnia, czarna iskierka...

- » Umieść naklejkę „Boski Silnik” (C32) w polu C32-B na mapie kampanii. Jeśli naklejka C28 „Poszukiwania Dratwy” znajduje się w sekcji mocy, przeczytaj TAJNY EPILOG.



Autorzy i podziękowania

Autorzy gry:

Marcin Świerkot, Michał Oracz,
Krzysztof Piskorski

Testy, development:

Paweł Samborski, Michał Siekierski

Podręcznik:

Michał Oracz, Paweł Samborski,
Adrian Komarski, Krzysztof Piskorski,
Marcin Świerkot, Hervé Daubet

Kampanie:

Krzysztof Piskorski

Tłumaczenie na polski:

Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski

Ilustracje:

Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek,
Andrzej Półtoranos, Timofey Stepanov,
Mariusz Gandzel, Michał Oracz

Graphic design:

Adriań Radziun, Andrzej Półtoranos,
Michał Oracz

Modele 3D:

Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski,
Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski,
Raul Tavares

Podziękowania:

Hervé Daubet, Dan Morley, Maciej
Eisler, Tomasz Hałon, Michał

Surowiec, Adam Wytrychowski,
Adam Kwapiński, Kamil Cieśla,
Stowarzyszenie „Klub Koloseum”
Jakub Wiśniewski, Michał Walczak,
Łukasz Włodarczyk, Andrzej Kaczor,
Sebastian Lamch.

Specjalne podziękowania dla Jordana Luminaisa.

Specjalne podziękowania dla wszystkich
wspierających z Kickstartera,
dzięki którym ta gra mogła powstać.
I dla wszystkich testerów, którzy spędzili
przy niej niezliczone godziny.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Nie odpowiednie dla dzieci poniżej lat 3 z powodu małych elementów. Zawartość może różnić się od przedstawionej. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. DO UŻYTKU OSÓB POWYŻEJ 13 ROKU ŻYCIA.