

**ZAKON**  
VS  
**DEMONY**

**KAMPANIA**

THE  
**EDGE**  
DAWNFALL



## PROLOG ZAKONU

*Graniczny patrol. Trudno o gorszy przydział. Podobno lepiej mają nawet strażnicy kanałów w Volklingen oraz karne bataliony pielgrzymów. A jednak niewielu z nas narzeka. Nie trafia się tu za niewinność – wiemy, że mogliśmy skończyć gorzej. Zresztą w oddziale jest wielu dziwaków, którzy od gwaru i bezpieczeństwa ostoji wolą niekończące się pustkowia, morza ruin, piaskowe burze, labirynty rozpadlin. I ryzyko.*

*Ryzyko zawsze towarzyszy granicznym patrolom. To, co robimy, rada Zakonu nazywa „rozpoznanie bojem”. Jeśli napotkamy małe grupy demonów, rozbijamy je z marszu. Jeśli trafimy na coś większego... Jeden z nas ma wrócić z meldunkiem, nawet gdyby reszta miała zginąć, osłaniając go.*

*Bywa, że z granicznych patroli nie wraca nikt. Nawet nasz kapitan żyje cudem – jako młody rekrut udawał trupa, gdy demony wdeptały jego oddział w ziemię. Od tej pory nazywają go Opos. Jak dotąd Opos ma szczęście – chodził na pogranicze siedemdziesiąt trzy razy i za każdym razem wracał z większością ludzi. Podobno wyczuwa niebezpieczeństwo nosem. Mam nadzieję, że to więcej niż tylko żołnierska legenda.*

*Gdyby Opos się pomylił, zawsze zostaje nam liczyć na Dratwę. Podobno kiedyś była lapiduchem na arenach Volklingen i dlatego potrafi opatrzyć każdą ranę zadaną każdym przedmiotem. Pewnego razu dwa dni nosła na plecach szeregowca z rozplatanym brzuchem, który szyla sznurówką. Większość oddziału dalaby się za nią pokroić, choć nikt nie wie, co Dratwa robi w granicznym patrolu. Tego jedyne go tematu nigdy nie porusza. Nawet po pijaku.*

*Oprócz niej jest wielu innych, których nauczyłem się szanować. Sierżant ciężkiej piechoty Markam, który nigdy nie traci wisielczego humoru. Torlun Siwy – najstarszy pielgrzym, jakiego widziałem. Wciąż ma nadzieję, że zabije swoich siedem demonów i zyska wolność, ale my mamy nadzieję, że mu się nie uda, bo jest najlepszym kucharzem, jaki kiedykolwiek był w oddziale.*

*Nasze najnowsze zadanie wygląda jak wiele poprzednich: rozpoznanie długiego podgórze, dziesiątki mil od granicy zasiedlonych terenów. Dopiero opuszczając ostoje Eld-hain, dowiedzieliśmy się, że nie będziemy sami. Z Oposem idzie wielki, ponury mężczyzna. Ma na sobie zbroję zakonu, ale nie wiem czy jest jednym z braci. Nie pokazuje twarzy. Trzyma się na uboczu. Podobno mamy doprowadzić go pod północne góry, ale po co cokolwiek chciałby tam iść?*

*Markam od razu zaczął szemrać, że obcy przyniesie nam pecha. Miał rację.*

## PROLOG DEMONÓW

*Księga ma okucie z zardzewiałego żelaza i okładkę utwardzoną kośćmi bestii zabitej tak dawno, że nikt nie pamięta, jak wyglądała, ani nie zna świata, z którego pochodziła. Wewnątrz jest pięćset stron. Każda ma inny kolor i fakturę. Ich zapachy poznaję z zamkniętymi oczyma. Wiele razy dotykałem ich czubkiem długiego języka, smakując aromaty wyprawionych skór pięćset różnych ras.*

*Każda strona to trofeum. Kawalek mieszkańca jednego ze światów, które pomogliśmy podbić. Jako kronikarz Żelaznej Kompanii potrafię wymienić nasz szlak w jednej długiej litanii – nawet z zamkniętymi oczyma.*

*Gdy otrzymałem to wyróżnienie, ze szczęścia rozdrapałem sobie piersi szponami. Gdybym tylko wiedział, że nadejdą dni, kiedy przyjdzie mi się wstydzić mojego stanowiska...*

*W bitwie pod ostoją Eld-hain przypadł nam zaszczyt walki w pierwszej linii. Nie pomogło doświadczenie ani furia naszych wojowników. Pięć razy rozbiliśmy się o bramy. O pięć razy za dużo. Nie była nam nawet dana śmierć w chwale. Kiedy białe małpy obalily swoją dziwną wieżę prosto na czoło nacierającej Siódmej Ferraty, my czekaliśmy na tyłach na kolejną szansę.*

*Okradzeni ze zwycięstwa, okradzeni z chwalebnej śmierci, podwójnie zhańbieni. Kara była surowa. Kiedy resztki Siódmej Ferraty wycofały się spod ludzkiej ostoji, władcy terroru zwołali apel. Insignia kompanii połamano, splugawiono. Nasz poprzedni pretor – Abigasz – obdarł się ze skóry, a potem poćwiartowali go słudzy Ish. Wielu weteranów rzuciło się na własne ostrza. Zabrano nam imię. Zabrano nam też szansę odkupienia, bo od dziś mamy zabezpieczać dalekie tyły. Ocalilem jedynie księgę, udając, że zagięła podczas odwrotu.*

*Muszę trzymać ją w ukryciu – do kompanii dołączono Mistrza Żywiolów, zaszuszoną, tyczkowaną kreaturę, którą wszyscy zważają Czerepem. Podobno ma nam zapewnić kontakt z prymarchami na tym przeklętym zadupiu, na które nas posła. Ale ja wiem, że Czerep nas tylko pilnuje. Ma upewnić się, że będziemy lojalnie wypełniać swoją karę. To szpieg, który nigdy nie może dowiedzieć się o kronice. Dlatego przy pierwszej okazji zamierzam go zabić.*

*Na razie księga leży bezpiecznie ukryta. Jest ostatnią pamiątką po Żelaznej Kompanii.*

*Resztę musimy sobie wywalczyć od nowa.*



## PRZYGOTOWANIE KAMPANII

**WAŻNE!** Niektóre zasady kampanii modyfikują reguły standardowych starć. Wszystkie takie wyjątki są jasno zaznaczone w scenariuszach. Jeśli scenariusz nie wspomina kogoś z aspektów bitwy (jak np. kolejności graczy, szczegółów rozstawienia jednostek, rozmiaru 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 A. 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).
- » Tor Demonów na mapie kampanii staje się torem Chwały Żelaznej Kompanii. Przedstawia on postępy Żelaznej Kompanii na długiej i trudnej drodze do odzyskania utraconego honoru, imienia oraz insygniów. Wysoki wynik poprawi stosunki Żelaznej Kompanii z pozostałymi oddziałami armii Demonów i ułatwi nabór nowych rekrutów. Jednak będzie także przyciągał groźniejszych przeciwników.
- » Tor Zakonu na mapie kampanii staje się licznikiem Osadników z Pogranicza i przedstawia liczbę niewinnych uchodźców oraz ich rodzin, których ma w swojej pieczy Graniczny Patrol. Osadnicy ciągnący za armią mają zarówno pozytywne, jak i negatywne efekty. Gracz zdobywa ich wdzięczność i respekt, ale naraża się na logistyczne trudności oraz wyczerpanie zapasów, a jego oddział staje się łatwiejszy do wykrycia.

## MODYFIKACJE MAPY KAMPANII

Czasami skrypt prosi, by gracz przykleił naklejkę na określonym miejscu mapy kampanii. Naklejki te mogą symbolizować zarówno zniszczone twierdze i spalone mosty, jak i niebezpieczne bestie czy dziwne moce uwolnione za sprawą działań graczy.



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

Gdy ukończysz kampanię, pozostaw wszystkie naklejki na mapie, by zapamiętać trwale zmiany, do których doszło w świecie The Edge: Dawnfall. Mogą one prowadzić do niespodziewanych rezultatów w kolejnych kampaniach oraz odblokować fragmenty opowieści, do których normalnie nie ma dostępu.

## STARTOWE JEDNOSTKI ORAZ TALIE

W przeciwieństwie do standardowych gier gracze rozpoczynają kampanię, dysponując tylko fragmentem swoich sił oraz małą startową talią kart. Potężniejsze jednostki, Kapliczki, Sztandary oraz dodatkowe karty akcji pojawiają się w miarę postępów w kampanii. Dodatkowo zasada zabraniająca graczom umieszczania w talii 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 talii mogą się znaleźć karty dotyczące niedostępnych jednostek. W takiej sytuacji warto pamiętać, że górna akcja każdej z kart może być zawsze użyta przez dowolny oddział!

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

### Startowa talia:

#### Zakonu:

- » Szyk Bojowy
- » Mur Tarcz
- » Ostrzał
- » Cios Tarczą
- » Dосkok
- » Ostatni w Boju
- » Dopyływ Energii
- » Gotowość
- » Taktyka
- » Pułapka

#### Demonów:

- » Piekielna Potęga
- » Krwawy Młyniec
- » Zaklinanie
- » Kontrola Umysłu
- » Widmowy Chwył
- » Kula Ognia
- » Lodowa Lanca
- » Siła z Krwi
- » Samozagłada
- » Ukąszenie

**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 swoje tury. Oznacza to, że gra przebiega jak na schemacie poniżej:

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



## SCENARIUSZ 1

# CZARNE SCHODY



## ZAKON

*Dwadzieścia dni parliśmy przez pustkowia na północny zachód, znajdując tylko opuszczone osady i wyschnięte studnie. Gdy zaczęły się kończyć zapasy, Opos chciał poszukać wody, ale nasz gość sprzeciwił się. Twierdzi, że musi jak najszybciej dotrzeć do gór. W nocy słyszałem, jak Torlun opowiadał historię o dziwnych stworach, które widziano ostatnio na północy. Ciekawe czy obcy ma z tym coś wspólnego?*

*Tak czy inaczej, dotarliśmy w końcu do Czarnych Schodów. To stara droga, jeszcze sprzed Zagłady, która kiedyś przecinała góry. Dzisiaj zostały z niej tylko fragmenty; popękane od gorąca, zmarszczone, zdradliwe.*

*Jesteśmy na granicy ludzkich ziem. Wędrowiec stwierdził, że dalej pójdzie sam. Byliśmy zaskoczeni. Czy to możliwe, że nasza misja skończyła się, nim jeszcze na dobre ją rozpoczęliśmy? Ostatecznie Opos zdołał przekonać mężczyznę, by wziął ze sobą dwóch ciężkozbrojnych zakonników, choć tylko do szczytu przełęcz.*

*Reszta z nas została u podnóża gór, obserwując trzy oddalające się powoli sylwetki.*

## DEMONY

*Nikt w Żelaznej Kompanii nie pali miłością do tych knujących, zdradliwych skurwieli, prymarchów Siódmej Ferraty. Ale nie można im odmówić sprytu. Ledwo kilka dni po porażce pod Eld-hain mieli już plan nowej ofensywy.*

*Każdy z nas modlił się od przodków, żebyśmy poszli w pierwszej linii, do samobójczego ataku. Prymarchowie mieli inny pomysł. Wysłali nas na północne pustkowia, jak najdalej od krwi i walki. Zgrzytałymi zębami ze złości, rwaliśmy sobie ciało szponami – na nic.*

*Teraz jesteśmy na najgorszym pustkowiu przekłętą ludzkiego świata. Smaży nas słońce i smaga wiatr. Nasze ostrza stępiły. Ciała zabliźniły się wokół żelaznych ćwieków, które żołnierze kompanii wbijają sobie po każdej bitwie. Nawet nasz nowy pretor, doświadczony wojownik zwany Jeżem, który zwykle jest spokojny jak skała, zaczął tracić cierpliwość.*

*Tylko Czerep uśmiecha się ciągle, jakby bawiło go nasze cierpienie.*

*Pewnego ranka Jeż nie wytrzymał. Wziął swoje ulubione psy i ruszył samotnie w stronę gór. Gdy zatrzymałem go na krawędzi obozu, tłumaczył mętnie, że coś go tam wzywa. Podobno Jeża w snach nawiedzają głosy z Khyberu. Nie wiem, czy to możliwe – od dawna nie odzywały się do nikogo, a on przecież nie jest wielkim bohaterem. Tak czy inaczej mam nadzieję, że nie namawiają go, by skoczył w przepaść albo wypruł sobie flaki. Byłby już trzecim martwym pretorem w ciągu dwóch tygodni. To źle wpływa na morale...*



## PRZYGOTOWANIE

- » Podczas tego starcia gracze nie korzystają z Kapliczek i wystawiają tylko po jednym złożu kryształów.
- » Zakon zaczyna z 1 dodatkowym kryształem.
- » Zakon rozpoczyna bitwę. Nie obowiązują zasady Rozproszenia.

**Siły Zakonu:** 2 oddziały Świętych Rycerzy (jeden z nich rozpoczyna bitwę w trybie Ulepszonym).

**Cel Zakonu:** zabić 2 Ogary Rzezi.

**Dodatkowy cel Zakonu:** zabić Zaklinacza Krwi.

**Siły Demonów:** 2 oddziały Ogarów Rzezi (jeden z nich rozpoczyna w trybie Astralnym), oddział Zaklinaczy Krwi (pojawia się w trakcie bitwy i zawiera tylko 1 model, który rozpoczyna w trybie Ulepszonym).

**Cel Demonów:** zabić wszystkich wrogów.

**Osiągnięcia (Demony):** jeśli Zaklinacz Krwi wchodzi do gry w momencie, gdy jeden ze Świętych Rycerzy jest już martwy, wybrany oddział Ogarów Rzezi natychmiast wykonuje dodatkowe akcje ruchu oraz walki (w dowolnej kolejności).

**Osiągnięcia (Zakon):** Jeśli Zaklinacz Krwi wchodzi do gry w momencie, gdy obaj Święci Rycerze są żywi, a przynajmniej jeden z Ogarów Rzezi jest już martwy, wybrany Święty Rycerz natychmiast wykonuje dodatkowe akcje ruchu oraz walki (w dowolnej kolejności).

## ZASADY SPECJALNE

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

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

» **Tura III:** przeczytaj Skrypt 15.

» **Tura V:** ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje. Jeśli żaden z graczy nie osiągnął swojego celu, nie przydzielaj nagród ani kar i przejdź do Scenariusza 2.

**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 11.

**Kara Zakonu:** przeczytaj Skrypt 12.

**Nagroda Demonów:** przeczytaj Skrypt 16.

**Kara Demonów:** przeczytaj Skrypt 19.

**Dodatkowa kara Demonów:** jeśli Zaklinacz Krwi poległ, zamiast powyższego przeczytaj Skrypt 14.





## SCENARIUSZ 2

# OFIARY WOJNY

## ZAKON

Po starciu na przełęczy Opos rozesłał zwiadowców, by upewнили się, czy wokół nie ma więcej demonów. Były. Ich obóz znajdował się ledwie dzień drogi od nas. Nie potrafię uwierzyć w to, że pośrodku niczego spotkaliśmy całą zasraną kompanię tych bestii. Może szczęście Oposa właśnie się wyczerpało?

Opuszczamy podgórze i ruszamy z powrotem do Verreden, by ostrzec Zakon przed nowym niebezpieczeństwem.

Dwa dni maszerujemy niemal bez przerwy. Trzeciego wychozimy na pustą, spękaną równinę – i słyszymy odgłosy walki. Na horyzoncie wisi kłęb pyłu, w którym migają jakieś sylwetki. Opos chwytą lunetę. Klnie. To długi tabór osadników, kilkanaście wozów. Nie wiem, przed czym uciekali, ale trafili z deszczu pod rynnę, bo obiegła ich chmara czcicieli demonów. Osadnicy są dobrą milę od nas, bronią się resztką sil. Ruszamy na pomoc, przelączając parowe zbroje na pełną moc, jednak prędko staje się jasne, że nie zdążymy. Na szczęście w patrolu służy też trochę lekkozbrojnych pielgrzymów. Wyprzedzają nas i pędzą w stronę bitwy. Na ich czele biegnie Torlun, wymachując parową włócznią. Nigdy bym nie przypuszczał, że ten starzec jest tak szybki. I tak szalony.

Może zdolamy ocalić tych cywili. Tylko za jaką cenę?

## DEMONY

Zwęszyliśmy krew! Przez całą noc nasze ryki trzęsły górami. Duchy starszych, którzy z zaświatów Khyberu czuwają nad Kompanią, dały nam szansę na wybawienie. Oto tutaj, na zapomnianym pustkowiu, pojawili się wojownicy ludzkiego Zakonu. Będą pierwszym krokiem na długiej drodze do naszego odkupienia.

Poruszają się szybko jak na lysy małpy. Mają dobrych zwiadowców, którzy prowadzą ich tak, by prawie nie zostawiali śladów. Ale nic nie może się równać z ogniem, który rozgorzał w nas na myśl o walce. Pędziliśmy za nimi bez odpoczynku, a skóra świerzbila nas w oczekiwaniu na nowy ćwiek.

Ale gdy wreszcie ujrzeliśmy ich na horyzoncie, kompania zawyla – bitwa już trwała! Jakies żalosne kreatury z kasty Terroru chciały pozbawić nas chwały! Rzuciliśmy się do przodu, wiedząc doskonale, że od starcia dzieli nas jeszcze kilka mil. Kątem oka zobaczyłem, jak Czerep inkantuje zaklęcie. Chwilę później rozplynął się w powietrzu, a jego drobna sylwetka pojawiła się daleko z przodu, wśród walczących.

Przystanąłem ze zdziwienia. Nigdy nie spodziewałem się, że ta oślizgła kreatura pokaże odwagę godną Synów Khyberu.

## PRZYGOTOWANIE

» Podczas tej bitwy gracze nie korzystają z Kapliczek.

**Siły Zakonu:** 1 oddział Pielgrzymów – dodatkowe oddziały pojawiają się w trakcie bitwy.

**Cel Zakonu:** przeżyć.

**Dodatkowy cel Zakonu:** przeżyć, zachowując przynajmniej 2 Pielgrzymów.

**Siły Demonów:** 2 oddziały Akolitów Mroku, Mistrz Żywiółów.

**Cel Demonów:** zabić wszystkich Pielgrzymów.

**Osiągnięcia (Zakon):** gdy Mistrz Żywiółów zginie, rzuć czerwoną kością za każdego z pozostałych Akolitów Mroku. Rezultat równy lub wyższy od 5 oznacza, że dany Akolita spałnikował i uciekł z pola bitwy. Usuń jego model.

## ZASADY SPECJALNE

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

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

- » **Tura II:** Zakon wystawia 1 Świętego Rycerza na krawędzi mapy, przynajmniej o jedno pole od pozostałych modeli oraz znaczników. Przeczytaj Skrypt 29.
- » **Tura III:** Zakon wystawia 2 Pielgrzymów (lub mniej, jeśli brak mu wolnych modeli) na krawędzi mapy, przynajmniej o jedno pole od pozostałych modeli oraz znaczników. Przeczytaj Skrypt 29.
- » **Tura V:** ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje.

**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 22.

**Dodatkowa nagroda Zakonu:** jeśli Zakon zwyciężył, zachowując przynajmniej 2 Pielgrzymów, dodaj jeszcze 1 do liczby Osadników z Pogranicza.

**Kara Zakonu:** przeczytaj Skrypt 23.

**Nagroda Demonów:** przeczytaj Skrypt 25.

**Kara Demonów:** przeczytaj Skrypt 28.



## SCENARIUSZ 3

# OGNIE FYRHOME

## ZAKON

Po bitwie nie mieliśmy szans złapać oddechu. Pomogliśmy ocalonym spakować się na pozostałe wozy i pognaliśmy w stronę Verreden ścigani przez demony. Zdolaliśmy ocalić trochę cywili, głównie rodziny z pogranicza. Wiemy, że będą dla nas ciężarem. Makam od razu zaczął przebąkać, że lepiej zostawić ich własnemu losowi. Opos i Dratwa nie chcieli nawet o tym słyszeć. Cieszy mnie to.

Mniej cieszą wieści, które poznaliśmy dzięki uchodźcom. Wygląda na to, że zwycięstwo pod Eld-hain miało swoją cenę – do ostoji ściągnęła większość sił Zakonu oraz posiłki ze wszystkich miast. Rozległe tereny pomiędzy ostojami zostały pozbawione ochrony. Nasi wrogowie to wykorzystali. Ich szeroki front przetoczył się przez pogranicze jak żelazny walec. Ludzie, których ocaliliśmy, uciekali właśnie przed nim.

Wieczorem tego samego dnia wychodzimy na równinę i docieramy do małego, cichego miasteczka, otoczonego pasmem starych farm. Z ganków i okien patrzą na nas zdziwieni mieszkańcy.

– To Fyrhome – mówi żona jednego z uchodźców – Chyba nie wiedzą, co się zbliża.

Ścigające nas demony dotrą tu za kilka godzin. Jeśli chcemy dać mieszkańcom szansę ucieczki, musimy być gotowi na kolejną bitwę.

## DEMONY

Uciekli nam! Mieli konie i wozy oraz swoje przeklęte mechaniczne broje, które nigdy nie czują zmęczenia, a my byliśmy po trzech dniach wyczerpującego biegu. Nawet Żelazna Kompania musi czasem odpocząć.

Jeż wpadł w głęboką, cichą furję, którą już kilka razy u niego widziałem. Gdy oprzytomiał, podzielił kompanię na trzy oddziały. Każdy z nich jest wystarczająco duży, by stawić czoła zakonnikom, a w ten sposób mamy więcej szans, że ich znajdziemy. Czerep, mimo ran, idzie z pierwszą grupą. Gvor prowadzi dugą. Ja zostałem w trzeciej, przy pretorze. Dzięki temu wreszcie mam moment, by bezpiecznie wyjąć z ukrycia i uzupełnić kronikę. Zbyt długo ją zaniedbywałem.

Wieczorem przybiegl ogar z przypiętą do obroży wiadomością. Nasza druga kolumna trafiła na zbiegów. Są w jakiejś wiosce i przygotowują ją do obrony. Głupcy. Ale nawet skóra głupca się przyda. Czuję, że w kronice zacnie się wkrótce nowy, wspaniały rozdział...

## PRZYGOTOWANIE

**Posiłki Demonów:** Demony umieszczają naklejkę A04 „Sztandar Demonów” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od teraz mogą wykladać i wykorzystywać Kartę Sztandaru podczas każdego scenariusza (jeśli tylko jego zasady tego nie zabraniają).

- » Zakon rozpoczyna wystawianie jednostek ORAZ rusza się jako pierwszy. Nie obowiązuje reguła Rozproszenia.
- » Gdy wszystkie modele i znaczniki znajdują się już na planszy, Zakon dodatkowo kładzie po jednym małym żetonie na każdym z czterech złóż kryształu. Te żetony reprezentują Pułapki przygotowane przez mieszkańców Fyrhome.

**Siły Zakonu:** Święty Rycerz, 1 oddział Pielgrzymów, 1 oddział Łowców.

**Cel Zakonu:** przetrwać, zachowując przynajmniej 3 modele.


**Dodatkowy cel Zakonu:** wygrać na punkty zwycięstwa lub zabić wszystkich przeciwników.

**Siły Demonów:** Syn Khyberu, oddział Ogarów Rzezi, oddział Akolitów Mroku, oddział Zaklinaczy Krwi (z tylko jednym modelem; obecny tylko, jeśli naklejka A08 „Tryumf Pretora” znajduje się na mapie kampanii).

**Cel Demonów:** wygrać na punkty zwycięstwa lub pozostawić przy życiu nie więcej niż 1 wroga.

**Osiągnięcia (Zakon):** jeśli zginie Syn Khyberu, Zaklinacz Krwi lub Ogar Rzezi, przeczytaj Skrypt 34.

## ZASADY SPECJALNE

Podczas poboru każdego z graczy rzuć na trafienie dla wszystkich modeli Demonów  ze złożami kryształów, na których jest Pułapka. **Efekt:** 1 rana. Następnie usuń wszystkie Pułapki, które zadały w tej turze ranę.

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Oznacz Turę VII na torze.

- » **Tura VII:** ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje. Jeśli żaden nie osiągnął celu, wygrywa gracz z wyższą liczbą punktów zwycięstwa.

**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 31.

**Kara Zakonu:** przeczytaj Skrypt 32.

**Dodatkowa nagroda Zakonu:** jeśli zdołałeś zabić wszystkich wrogów lub wygrać na punkty zwycięstwa, zamiast zwykłej nagrody przeczytaj Skrypt 33.

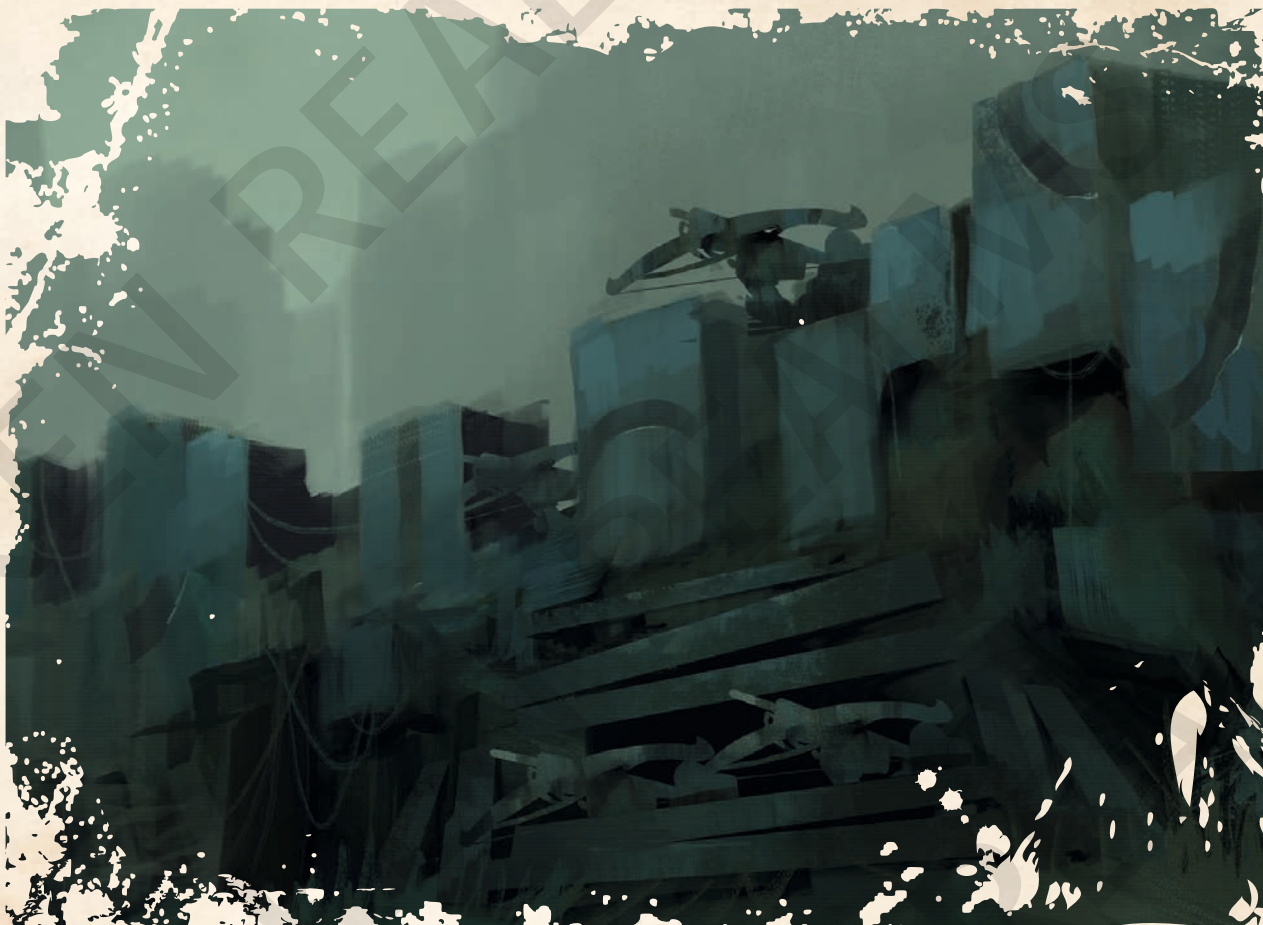
**Nagroda Demonów:** przeczytaj Skrypt 35.

**Kara Demonów:** zmniejsz Chwałę Żelaznej Kompanii o 1. Czerep, szpieg prymarchów, ginie podczas bitwy. Umieść naklejkę A13 „Czerep, Mistrz Żywiołów” w sekcji strat na mapie kampanii.



## SCENARIUSZ 4

# BITWA NAD SUCHĄ RZEKĄ



## ZAKON

*Chwała niech będzie Zakonowi! Nigdy nie myślałem, że to powiem, ale to właśnie zakonnicy nas ocalili, kiedy sztaby armii w ostojach Verreden i Riggers straciły głowę. Jeden z najzdolniejszych kościelnych dowódców, Magnus Śmiały, przybył prosto z ostoji Eld-hain ze swoimi rycerzami, których zbroje były jeszcze zbryzgane krwią. Magnus przejął dowodzenie. Ułożył plan.*

*Od tej pory opóźniliśmy natarcie demonów, czekając aż kolejne posiłki przyjadą kolejną ze wszystkich miast, a strumienie uchodźców dotrą na tyły. Jako główną linię obrony wybraliśmy koryto Suchej Rzeki, którego wysokie brzegi, ciągnące się ponad sto mil z zachodu na południowy wschód, są naturalną barierą.*

*Teraz stoję na nich, patrząc na zbliżające się w dole zastępy wroga. Demony koncentrowały się w tym punkcie od wczoraj. Widać wyraźnie, że będą próbowały przelamać naszą linię. Niosą drabiny z ludzkich kości, liny z hakami. Ale za mną lśnią rzędy snajperskich kusz. Jesteśmy pewni, że zepchniemy w dół każdego, kto tylko będzie próbował wdrapać się na szczyt.*

*Covoro Her, sierżant IV Batalionu Strzelców Verreden*

## DEMONY

*„Moja piękna i surowa pani!*

*Melduje, że jesteśmy gotowi do frontального ataku. Rozumiem, jak frustruje Ciebie oraz innych władców fakt, że po obiecującym początku ofensywy utkwiliśmy na linii tej przeklętej, wyschniętej rzeki. Ale obiecuję, że śmieszne ludziki nie będą w stanie nas długo powstrzymywać. Mamy dla nich kilka niespodzianek, które pomogą nam zdobyć przyczółek na drugim brzegu. A kiedy już się uda, kiedy przełamiemy ich obronę, przetoczmy się przez ich ziemie jak żelazny walec. Liczę, że kiedy do tego dojdzie, pozwolisz mi znowu stawić się przed twoim groźnym majestatem i usłyszeć Twój głos”.*

*Hvaar Czarnogęby, Prymarcha Siódmej Ferraty*

**WAŻNE!** Ta bitwa toczy się pomiędzy głównymi armiami demonów i ludzi. W związku z tym, obaj gracze **NIE STOSUJĄ** w niej żadnych bonusów oraz kar związanych z naklejkami na mapie kampanii, włączając w to sekcje sił, mocy oraz strat.



## PRZYGOTOWANIE

**Posiłki:** obaj gracze wybierają po pięć dodatkowych kart akcji i wtasowują je do swoich talii. Gracze mogą również wymienić do pięciu obecnych już w talii kart na dowolne inne karty własnej frakcji.

- » W tym scenariuszu Zakon zawsze wystawia się jako pierwszy, a Demony zawsze rozgrywają pierwszą turę.
- » Przed umieszczeniem na planszy pierwszego modelu Demony wybierają jedną z dwóch długich krawędzi planszy. Wszystkie pola wzdłuż tej krawędzi będą symbolizowały Szczyt Stoku, na który próbują wdrzeć się Demony (patrz: Zasady Specjalne).
- » Demony wystawiają swoje oddziały NIE DALEJ niż dwa pola od krawędzi mapy przeciwnej do Szczytu Stoku.
- » Zakon wystawia swoje oddziały wyłącznie na polach należących do Szczytu Stoku (czyli wzdłuż określonej krawędzi mapy).
- » Zakon rozpoczyna bitwę z 1 dodatkowym kryształem.

**Sily Zakonu:** 1 oddział Łowców, 1 oddział Pielgrzymów, Święty Rycerz. Jeśli naklejka A18 „Złamany Sztandar Verreden” znajduje się na mapie kampanii, oddział Łowców ma tylko jeden model zamiast dwóch.

**Cel Zakonu:** nie pozwól, by pod koniec twojej tury na Szczycie Stoku znajdowały się więcej niż 3 modele Demonów LUB pozostaw najwyżej 3 modele Demonów przy życiu.

**Sily Demonów:** 1 oddział Akolitów Mroku, 1 oddział Zaklinaczy Krwi, 1 oddział Ogarów Rzezi. Dodatkowe oddziały pojawiają się w trakcie bitwy.

**Cel Demonów:** doprowadź do tego, by pod koniec tury Zakonu na Szczycie Stoku znajdowały się przynajmniej 4 modele demonów (przegrywasz automatycznie, jeśli w dowolnym momencie bitwy siły Demonów wynoszą mniej niż 4 modele).

Dodatkowy cel Demonów: zabij wszystkich Łowców.

## ZASADY SPECJALNE

Podczas tej bitwy obaj gracze nie stosują żadnych bonusów oraz kar związanych z naklejkami na mapie kampanii, włączając w to sekcje sił, mocy oraz strat.

- » Demony docierają w pobliże szczytu wyczerpane wspinaczką. Aktywowanie dowolnego oddziału Demonów kosztuje 1 kryształ lub 1 żeton wytrzymałości.
- » Zawsze gdy model stojący WYŻEJ (oddalony o mniej pełnych pól od najbliższego pola Szczytu Stoku) atakuje model stojący NIŻEJ (więcej pełnych pól od najbliższego pola Szczytu Stoku), model stojący WYŻEJ otrzymuje +1 INI.
- » Model stojący WYŻEJ zawsze może odepchnąć model stojący NIŻEJ, niezależnie od rozmiarów ich podstawek.
- » Jeśli dwa modele są oddalone o równą liczbę pełnych pól od najbliższego pola Szczytu Stoku, są uważane za stojące na równym gruncie i obydwie powyższe zasady nie obowiązują.
- » Połóż mały znacznik na podstawce dowolnego z Akolitów Mroku. Oznacza on potężną bombę dymną. Za każdym razem gdy Demony aktywują oddział Akolitów Mroku,

kierujący nimi gracz może zdetonować bombę, zabijając niosącego ją Akolitę. Skłębione, czarne opary natychmiast wypełnią pole walki, uniemożliwiając wykonywanie jakichkolwiek ataków dystansowych aż do końca najbliższej tury przeciwnika.

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

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz tury III, IV i VII.

- » **Tura III:** Demony otrzymują dodatkowy oddział Akolitów Mroku – wystaw ich na dowolnym pustym polu, nie bliżej niż 5 pól od Szczytu Stoku.
- » **Tura IV:** przeczytaj Skrypt 40.
- » **Tura VII:** ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje.

**Nagroda Zakonu:** umieść naklejkę A16-A „Zwycięstwo Zakonu” na odpowiednim polu mapy kampanii, a potem przeczytaj Skrypt 41.

**Kara Zakonu:** umieść naklejkę A16-B „Zwycięstwo Demonów” na odpowiednim polu mapy kampanii, a potem przeczytaj Skrypt 41.

**Dodatkowa kara Zakonu:** jeśli wszyscy Łowcy zginęli, przeczytaj zamiast tego Skrypt 43.

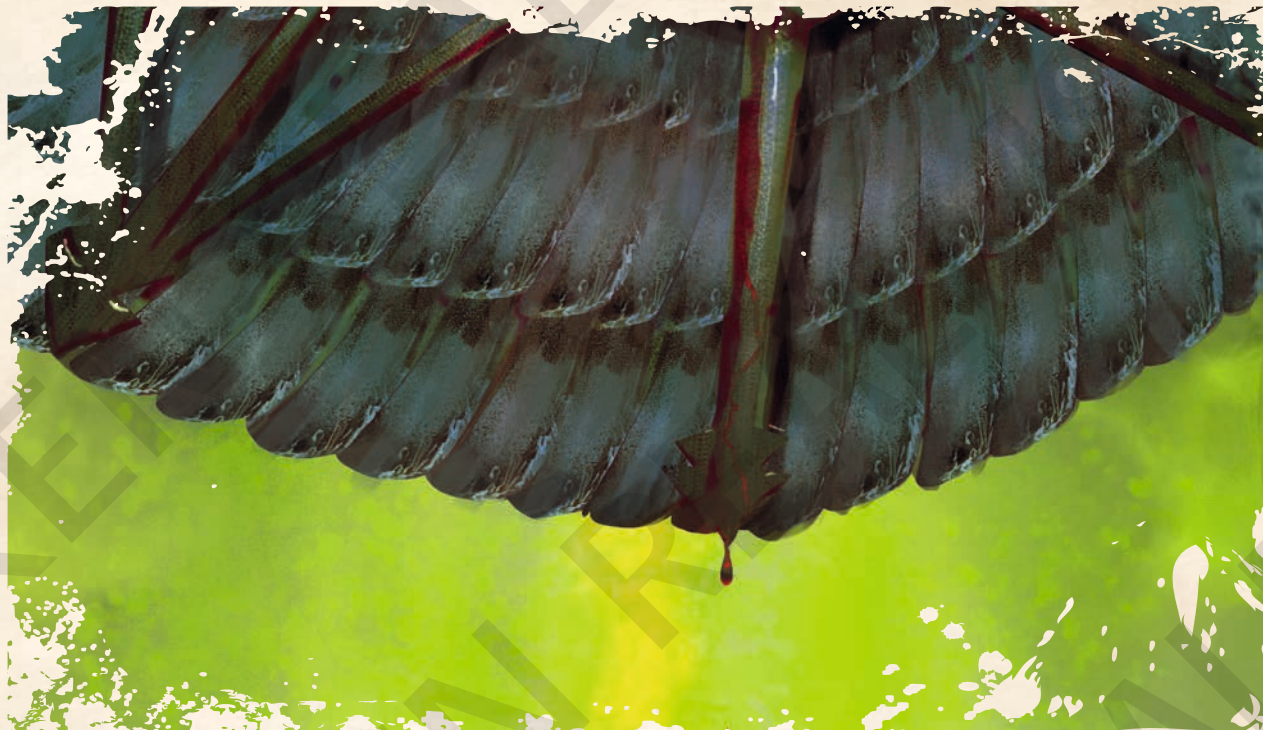
**Nagroda Demonów:** przeczytaj Skrypt 42.





## SCENARIUSZ 5

# SEKRET KLASZTORU



## ZAKON

*Graniczny patrol nigdy nie odpoczywa. Prosto z płonącego Fyrhoma ruszyliśmy na północny zachód, gdzie według mieszkańców znajdował się klasztor żeńskiego zakonu kontemplacyjnego. Pod klasztorem zobaczyliśmy też kilka farm oraz winnic. Powinniśmy byli zostawić tych ludzi własnemu losowi. Nie da się przecież ocalić wszystkich. A jednak – nie potrafiliśmy.*

*Milczące siostry były zaskoczone naszym przybyciem. Wieść o tym, że wkrótce nadciągnie zgraja demonów, nie zrobiła chyba na nich wrażenia. Nie chciały opuszczać klasztoru. Opos i Dratwa próbowali im to wyperswadować, co szło opornie, bo nawet w obliczu niebezpieczeństwa siostry nie chciały złamać ślubów milczenia. Czas upływał. Demony przybyły, nim zdążyliśmy przygotować się do drogi.*

*Rozstawiliśmy obronne linie wokół klasztoru, ale wkrótce na horyzoncie pojawił się drugi oddział wroga, równie liczny. Zaatakowali tak wściekle, że musieliśmy wycofać się za kamienne mury. Prerażeni osadnicy, kobiety, dzieci i mniszki tłoczyli się za nami, a my próbowaliśmy powstrzymać napór rozwieścionych bestii.*

*W końcu zepchnęli nas aż do podziemnego skryptorium. Tam zobaczyliśmy coś, co odebrało nam mowę.*

*Mechaniczny anioł! Stoi pośrodku pomieszczenia, otoczony kłęcznikami i świecami. Przeorysza pokazuje na migi, że mniszki próbują go uruchomić. To może być cud, którego potrzebujemy, by wyjść stąd żywcem. Otaczamy anioła murem tarcz, przygotowując się do ostatniej obrony.*

*Choć siostry nie mogą mówić, potrafią niesamowicie śpiewać...*

## DEMONY

*Porażka w przeklętym, ludzkim miasteczku parzyła moje palce, gdy wpisywałem ją do kroniki. Nasza kompania walczy i krwawi, ale musimy jeszcze udowodnić, że potrafimy zwyciężać. Jak mamy zdobywać całe ostoje, jeśli odepchnęła nas żalonna ludzka zbieranina?*

*Na szczęście wkrótce będzie okazja, by wyrównać rachunki. Oddział zakonników, którego śladem idziemy, zrobił coś tak głupiego, że Jezł kazal powtarzać sobie meldunek trzy razy. Zamiast uciekać z miasteczka, zabrali ze sobą wszystkich mieszkańców i ruszyli w naszym kierunku! Okazało się, że jest tu jakaś mała ludzka świątynia, którą postanowili uratować.*

*Zaatakowaliśmy wszystkimi silami i udało nam się zepchnąć ich do podziemi świątyni. Schowali się jak szczury w ciemnych korytarzach. Nie mogą już dalej uciekać. Teraz wszystko się rozstrzygnie.*

*Jesteśmy rozgrzani bojem, podekscytowani. Jezł uważnie formuje nas do szturm, wybierając tych, którym przypadnie honor walki w pierwszej linii. I tylko mnie niepokoją trochę śpiewy dobiegające z korytarzy.*

*Właśnie teraz przydałby się Czerep i te jego przekłete wróżące runy...*



## PRZYGOTOWANIE

**Posiłki Zakonu:** Zakon umieszcza naklejkę A03 „Sztandar Zakonu” w sekcji Mocy na mapie kampanii. Od teraz może wyklądać i wykorzystywać Kartę Sztandaru podczas każdego scenariusza (jeśli tylko jego zasady tego nie zabraniają).

- » Po wystawieniu oddziałów Zakonu umieść model Anioła Śmierci na planszy, w odstępnie przynajmniej jednego pola od dowolnego modelu Zakonu.

**Siły Zakonu:** 3 Świętych Rycerzy, 1 oddział Pielgrzymów, Anioł Śmierci (rozpoczyna grę nieaktywny, patrz: Zasady Specjalne).

**Cel Zakonu:** przetrwać, zachowując przynajmniej 2 modele.

**Siły Demonów:** Syn Khyberu, 2 oddziały Ogarów Rzezi, 1 oddział Akolitów Mroku, 1 oddział Zaklinaczy Krwi (z tylko dwoma modelami; dodaj trzeci, jeśli na mapie kampanii znajduje się naklejka A08 „Tryumf Pretora”).


**Cel Demonów:** zabij 3 Świętych Rycerzy.

**Dodatkowy cel Zakonu:** aktywuj Anioła Śmierci przed początkiem tury IV.

**Osiągnięcia (Demony):** gdy tylko Zakon doda czwarty żeton Modlitwy na podstawkę Anioła Śmierci, gracz kierujący Demonami podczas swojej najbliższej aktywnej tury może aktywować dwa oddziały zamiast jednego, wykonując ich ruchy i ataki w dowolnej kolejności.

## ZASADY SPECJALNE

Anioł Śmierci jest nieaktywny na początku bitwy (nie może być aktywowany, wykonywać jakichkolwiek akcji, zostać odepchnięty, kontratakować ani wpływać na grę w jakikolwiek inny sposób).

- » W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty.
- » Pod koniec każdej ze swoich aktywnych tur gracz kierujący Zakonem może wydać 1 kryształ, aby umieścić na podstawie Anioła Śmierci liczbę żetonów Modlitwy równą liczbie jego modeli  z Aniołem.
- » Gdy tylko Anioł uzbiera 7 żetonów Modlitwy, natychmiast budzi się do życia. Od tej pory bierze normalny udział w bitwie.

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz tury IV oraz VIII.

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

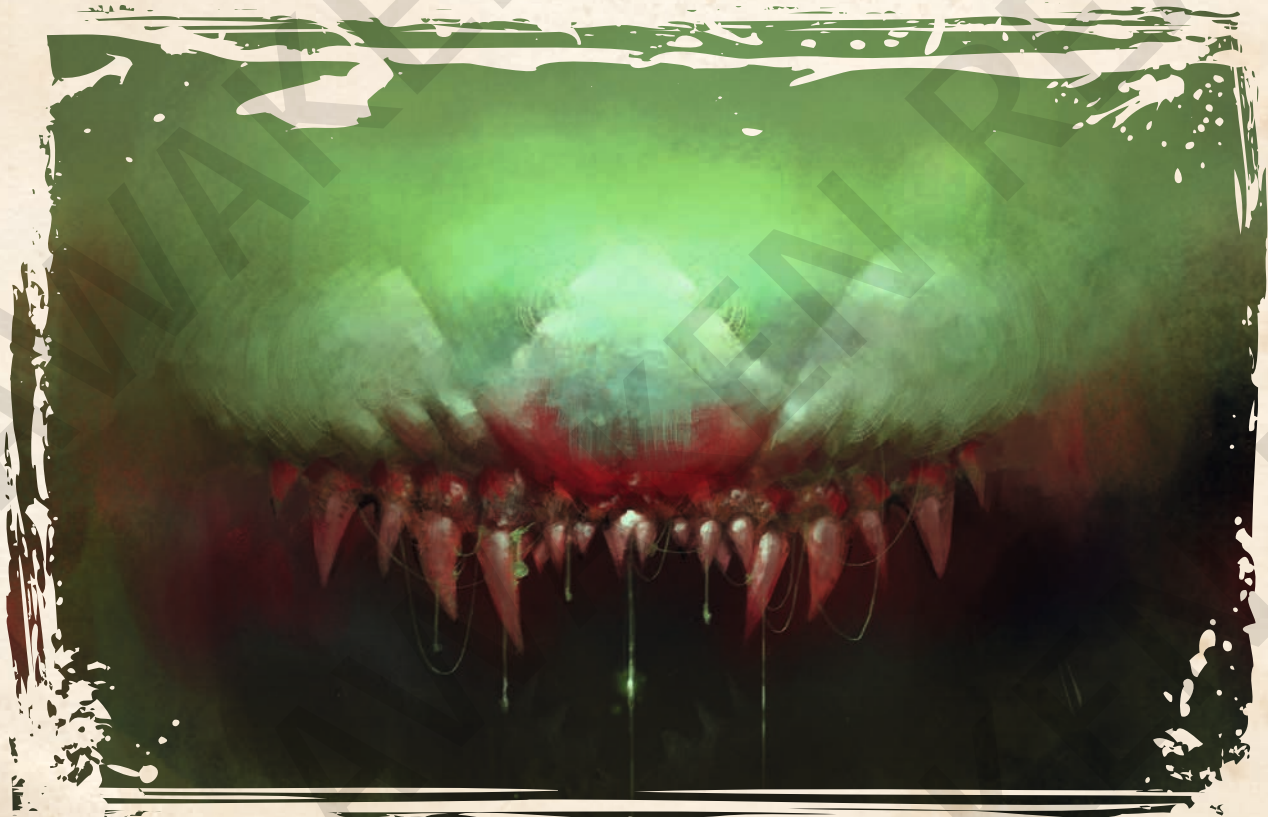
**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 51.

**Kara Zakonu:** przeczytaj Skrypt 54.

**Nagroda Demonów:** przeczytaj Skrypt 55.

**Kara Demonów:** zmniejsz Chwałę Żelaznej Kompanii o 1.

**Dodatkowa Kara Demonów:** jeśli Anioł Śmierci został aktywowany przed początkiem tury IV, przeczytaj zamiast tego Skrypt 56.





## SCENARIUSZ 6

# TRANSPORT



## ZAKON

*Droga na południe okazała się piekłem. W normalnych warunkach dotarlibyśmy do Suchej Rzeki w tydzień, ale z osadnikami na karku wlekleliśmy się w żółwym tempie. Woda i jedzenie, które zabrali ze sobą, prędko się skończyły. Musieliśmy przeszukiwać spalone osady i wymordowane karawany, chwytając wszystko, czym pogardziły demony. Czasem nakładaliśmy drogi, by ominąć wrogie oddziały, które pojawiały się coraz częściej.*

*Gdy w końcu dotarliśmy do Rzeki, okazało się, że nasza armia dawno się wycofała. Zostało tylko cuchnące pole bitwy. Widziałem jak Opos zacisnął pancerną rękawicę tak mocno, że zgrzytnął metal i pękły hydrauliczne przewody. Porzucili nas! Oddali całe pogranicze w ręce demonów!*

*Ludzie spoglądają na nas niepewnie, a my nie wiemy co teraz robić. Ruszamy dalej, po drodze zbierając małe grupki maruderów. Wkrótce potem zwiadowcy odnajdują linię kolejową, przecinającą Suchą Rzekę. Wygląda na to, że z Verreden do Riggers wciąż kursują pancerne pociągi. To nasza szansa. Jest tylko jeden problem. Na torach buduje barykadę duży oddział demonów. Chyba wpadli na ten sam pomysł co my...*

## DEMONY

*Nasza zwierzyna uciekła na południe. Wiedzieliśmy, że nic jej nie uratuje. Ruszyła kolejna wielka ofensywa, a oni nieświadomie wejść prosto pod nogi demonicznych kohort. Ale to marne pocieszenie. To nam powinien przypaść honor ostatniego ciosu! Tylko czy mamy prawo dalej ich ścigać? Rozkazy były jasne – mieliśmy stacjonować na podgórzu do odwołania. Ludzcy zakonnicy dali nam pretekst do opuszczenia posterunku. Tylko czy wystarczająco dobry?*

*Pretor zwołał spotkanie starszych z całej kompanii. Naradzali się przez noc w jego namiocie, z którego co jakiś czas dochodziły pełne złości ryki. W końcu doszli do wniosku, że idziemy dalej na południe. Kompania przywitała tę nowinę wrzaskiem, od którego pękały uszy.*

*Tydzień później nie zostało w nas nic z tamtego entuzjazmu. Gvor, nasz główny tropiciel, z dnia na dzień jest coraz bardziej przybity. Dotarliśmy bowiem głęboko na ziemie ludzi, pomiędzy ich ostoje, na brzeg Suchej Rzeki, napotykając tylko pola bitew i trupy. Naszej zwierzyny nigdzie nie widać, spóźniliśmy się też na wielką bitwę. Gvor czuje się za to odpowiedzialny. Odnalazł jednak żelazny szlak, którym nadal jeżdżą ludzkie opancerzone kolosy. Zdobycie jednego z nich na pewno zwróciłoby uwagę prymarchów...*



## PRZYGOTOWANIE

- » Przed wystawieniem jakichkolwiek modeli Demony wybierają jedno pole oddalone przynajmniej o 1 od krawędzi mapy, a następnie umieszczają mały żeton w każdym z 7 heksów tego pola. Te żetony reprezentują Barykadę, którą Demony wzniosły na torach pociągu (patrz: Zasady Specjalne).
- » Zakon wystawia swoje modele w odległości co najmniej 4 pól od Barykady.

**Siły Zakonu:** 2 Świętych Rycerzy, 1 oddział Pielgrzymów, 1 oddział Łowców (z tylko 1 modelem).


**Cel Zakonu:** usunąć przynajmniej 6 żetonów Barykady przed końcem bitwy.

**Dodatkowy cel Zakonu:** zabij Syna Khyberu lub Mistrza Żywiółów.

**Siły Demonów:** Syn Khyberu, Mistrz Żywiółów, 1 oddział Ogarów Rzezi, 1 oddział Zaklinaczy Krwi (z tylko dwoma modelami; dodaj trzeci, jeśli na mapie kampanii znajduje się naklejka A08 „Tryumf Pretora”).

**Cel Demonów:** obroń przynajmniej 2 żetony Barykady.

## ZASADY SPECJALNE

Gdy model Zakonu znajduje się  z żetonem Barykady, Zakon może poświęcić jedną akcję walki tego modelu i wydać jeden kryształ (lub żeton wytrzymałości), aby usunąć tę część Barykady.

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

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

- » **Tura II:** w oddali słychać nadjeżdżający pociąg. Zakon otrzymuje 1 dodatkowy kryształ.
- » **Tura III:** pociąg jest coraz bliżej! Zakon otrzymuje 1 dodatkowy kryształ.
- » **Tura IV:** pociąg włącza awaryjny hamulec! Zakon może aktywować dwa oddziały zamiast jednego, jeśli zdecyduje się rozegrać teraz aktywną turę.
- » **Tura V:** ostatnia tura. Pociąg zaraz uderzy w barykadę! Jeśli pozostały mniej niż 4 żetony Barykady, a przynajmniej 1 Święty Rycerz żyje, przeczytaj Skrypt 62.

**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 61.

**Kara Zakonu:** przeczytaj Skrypt 66.

**Nagroda Demonów:** dodaj 2 do Chwały Żelaznej Kompanii, a potem przeczytaj Skrypt 67.

**Kara Demonów:** zmniejsz Chwałę Żelaznej Kompanii o 1.

**Dodatkowa kara Demonów:** jeśli Syn Khyberu lub Mistrz Żywiółów nie żyją, odejmij jeden punkt Chwały Żelaznej Kompanii.





## SCENARIUSZ 7

# DAWNY WRÓG

## CIEMNOŚĆ

*Przyciąganie. Czuliśmy je od dawna, ciągnąc w jednym kierunku wielowymiarowej przestrzeni, gdzie śniliśmy sny pełne głodu i laknienia. Teraz dołączyło coś jeszcze. Światło. Nie powinno go tu być. Nie w naszym domu. Mimo to światło nas przyciąga; kojarzy się ze spełnieniem.*

*Wślizgujemy się w nie – i już jesteśmy gdzie indziej. Zamieniamy gorącą, opinającą ciasno macicę mroku na dziwny, rozdwojony świat: dół twardy jak nasze zęby. Góra tak lekka, że płynie się przez nią bez wysiłku. Ale najważniejsze jest to, że czujemy ze wszystkich stron słabe emanacje, od których nasze ciała skracają się w spirale.*

*Pożywienie. Wrócimy do domu pełni i zadowoleni...*

## DEMONY

*Od rana piekielne ogary warczą, strosząc sierść. Wróbita już trzy razy czytał z krwi i run, mamrocząc do siebie. Wojownicy maszerują w ciszy. Coś nadchodzi. Wszyscy to czujemy.*

*Spotykamy ich wreszcie przy spalonym ludzkim posterunku. Już z daleka zdradza ich mrok – nawet w środku dnia posterunek wydaje się zatopiony w czarnej mgle. Wojownicy plują na ziemię. Jeź klnie. Nie pierwszy raz ich widzimy. Pojawiają się zawsze w światach, gdzie nasze armie prowadzą długie, wyniszczające podboje. Gdy już przyjdą, prędko robi się ich więcej. I więcej. Ciągna jak sępy do padliny – tylko prymarchowie wiedzą, skąd się biorą i czego naprawdę chcą.*

*Jedno jest pewne: jeśli nie zwyciężymy szybko na tym przeklętym świecie, Ciemność zaleje w końcu i nas, i ludzi. Do tego czasu musimy ją wypalać tam, gdzie tylko się pojawi. Pretor daje rozkaz do ataku. Rozwijamy niechętnie linie. Ze wszystkich możliwych bitew tej jednej wolelibyśmy uniknąć.*

## PRZYGOTOWANIE

- » Zakon kontroluje w tym scenariuszu siły Ciemności.
- » Gracz dowodzący Zakonem wystawia Cieńwrota co najmniej trzy pola od krawędzi mapy.
- » Siły Ciemności działają według standardowych zasad przedstawionych w sekcji „Frakcja Ciemności” opisanych w swoim dodatku. Oznacza to, że ich modele przeważnie nie są wystawiane na początku bitwy, a pojawiają się na polu walki, kiedy wskaże to zagrana karta Ciemności.

**Siły Ciemności:** 1 oddział Cieni, 1 oddział Fałszywców, 1 oddział Mar Niebytu, 1 oddział Rzekikruków.

**Talia Ciemności:** Podczas tego scenariusza należy użyć następującej talii Ciemności:

- » 1 × Głód;
- » 2 × Metamorfoza;
- » 1 × Macki Ciemności;
- » 2 × Zatruty Pocałunek;
- » 4 × Mądrość Chaosu;
- » 4 × Pustka;
- » 3 × Gniew;
- » 3 × Czarne Znamię.

**Cel Ciemności:** zabić wszystkich wrogów lub zwyciężyć na punkty zwycięstwa.

**Dodatkowy cel Ciemności:** zabić Syna Khyberu.

**Siły Demonów:** Syn Khyberu, Mistrz Żywiołów (tylko jeśli naklejka A13 „Czerep, Mistrz Żywiołów” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii), 1 oddział Ogarów Rzezi, 1 oddział Zaklinaczy Krwi (z tylko 2 modelami; dodaj trzeci model, jeśli naklejka A08 „Tryumf Pretora” znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii).

**Cel Demonów:** zabić wszystkich wrogów lub zwyciężyć na punkty zwycięstwa.

**Osiągnięcia (Ciemność):** jeśli Ciemność zabije Syna Khyberu, każdy oddział Demonów dostaje -1 ATK oraz -1 INI aż do końca tej bitwy.

## ZASADY SPECJALNE

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

- » **Tura II:** Ciemność otrzymuje 2 punkty mroku. Jeśli naklejka A13 „Czerep, Mistrz Żywiołów” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 75.
- » **Tura III:** jeśli naklejka A13 „Czerep, Mistrz Żywiołów” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 76.
- » **Tura VIII:** ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje.

**Nagroda Ciemności:** przeczytaj Skrypt 71.

**Nagroda Demonów:** przeczytaj Skrypt 72.

**Kara Demonów:** przeczytaj Skrypt 74.



## SCENARIUSZ 8

# BITWA NA PĘKNIĘTYCH POLACH

## ZAKON

*Nie rozumiem naszego dowództwa. Każdy kolejny rozkaz, który przychodzi z połączonego sztabu, pcha nas bliżej ku porażce. Najpierw Magnus Śmiały kazał nam oddać całą linię Suchej Rzeki. Myśleliśmy, że to znak do generalnego odwrótu w stronę ostoi, ale nie – przez kolejne dni musieliśmy szarpać kontratakami nacierające demony, opóźniać ich marsz. Zginęło wielu dobrych ludzi. I po co?*

*Właśnie obserwuję, jak nasza armia rozwija szyki pośrodku pustkowia, między ostojami Verreden, Riggers, Volklingen a Al-I-skandria, największą z ludzkich osad. Oficerowie mówią, że tutaj stoczmy decydującą bitwę. Tu? Na pustej równinie, która nie ma żadnej wartości? Gdzie teren zupełnie nam nie sprzyja? Nie mieści mi się to w głowie. Zaczynam podejrzewać, że demony opętaly każdego z naszych dowódców.*

*Jedno jest pewne: wkrótce będziemy walczyć. Wielkie, poszarpane insygnia demonów wiszą już nisko nad horyzontem.*

*Covoro Her, sierżant IV Batalionu Strzelców Verreden*

## DEMONY

*„Moja Pani! Mam nadzieję, że otrzymasz tę wiadomość szybko, bo liczy się każda chwila. Ludzkie oddziały, które ścigaliśmy w głąb pustkowia między głównymi ostojami, nieoczekiwanie stanęły i przygotowują się do obrony. To zupełnie szalony ruch. Okolice im nie sprzyja. Wyczuwam pułapkę, choć doprawdy nie wiem, na czym mogłaby polegać. Niestety, większość prymarchów Ferraty nalega, żebyśmy nacierali natychmiast, nim dobrze się okopią. Próbowalem odwodzić ich od tego razem z Ummrelem, który zdaje się reprezentuje wpływy Ashu Snożercy. Przegraliśmy. Wkrótce rozpocznie się natarcie.*

*Blagam Cię o pomoc, Pani. Jeśli masz jakichś agentów wśród ludzi albo ukryte siły, to pora, by je uruchomić...”*

*Hvaar Czarnogęby, Prymarcha Siódmej Ferraty*

**WAŻNE!** Ta bitwa toczy się pomiędzy głównymi armiami demonów i ludzi. W związku z tym obaj gracze **NIE STOSUJĄ** w niej żadnych bonusów oraz kar związanych z naklejkami na mapie kampanii, włączając w to pola sił, mocy oraz strat.

## PRZYGOTOWANIE

**Posiłki (Zakon i Demony):** obaj gracze wybierają po pięć dodatkowych kart akcji i wtasowują je do swoich talii. Jeśli któryś z graczy nie ma jeszcze naklejki ze swoim Sztandarem (Zakon: A03, Demony: A04) w sekcji mocy na mapie kampanii, może umieścić ją tam teraz. Od tej pory gracz ten może korzystać z Karty Sztandaru w każdej bitwie, w której nie zabraniają tego zasady.

**Siły Zakonu:** 2 Świętych Rycerzy, 1 oddział Pielgrzymów, 1 oddział Czyścicieli, 1 oddział Łowców (jeśli na mapie kampanii znajduje się naklejka A18 „Złamany sztandar Verreden” oddział ten ma tylko 1 model).

**Cel Zakonu: zabij wszystkich wrogów,** wygraj na punkty zwycięstwa lub miej ich najwięcej, kiedy skończy się bitwa.

**Siły Demonów:** Syn Khyberu, 1 oddział Ogarów Rzezi, 2 oddziały Akolitów Mroku, 1 oddział Zaklinaczy Krwi.

**Cel Demonów: zabij wszystkich wrogów,** wygraj na punkty zwycięstwa lub miej ich najwięcej, kiedy skończy się bitwa.

## ZASADY SPECJALNE

» Obaj gracze **NIE STOSUJĄ** w tej bitwie bonusów oraz kar związanych z naklejkami na mapie kampanii, włączając w to sekcje sił, mocy oraz strat.

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

» **Tura II:** przeczytaj Skrypt 81.

» **Tura IV:** przeczytaj Skrypt 82

» **Tura VIII:** ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje ruchy. Wygrywa gracz z wyższą liczbą punktów zwycięstwa.

**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 84.

**Kara Zakonu:** przeczytaj Skrypt 85.

**Nagroda Demonów:** przeczytaj Skrypt 87.

**Kara Demonów:** przeczytaj Skrypt 86.



## SCENARIUSZ 9

# MISJA KOŚCIEJA



### **Kilka godzin wcześniej:**

#### ZAKON

*Nie wiem, z jakich zakurzonych archiwów Magnus wyciągnął te mapy, ale sprawdziły się w stu procentach. Jaskinie przytłaczają rozmiarem; w największej mogłaby się zmieścić cała ostoja Eld-hain razem z iglicą. Podobno kiedyś było tu podziemne morze, które wsiąknęło głębiej, gdy skały popękały w trakcie Zagłady. Zostały ciągnące się kilometrami grotty, nad którymi leży równina.*

*Górogryz lśni w świetle naszych pochodni jak wielka, poskręcana kupa czarnego metalu. To obca technika, równie plugawa co magia demonów. Nie mam pojęcia, jak działa, ale grunt, że wie to Kościej, który przybył nim aż z północnych gór. Maszyna go odmieniła. Wychudł. Oczy mu się zapadły. Najlepszy szpieg zakonu zmienia się w swój własny cień. Ale to nie nasza sprawa – my mamy go tylko chronić, gdy będzie pracował. Proste zadanie dla jednego z najlepszych oddziałów kościoła. Sądzę, że jedyne, czego możemy się obawiać, to żeby Kościej nie spuścił nam przypadkiem na głowy kilkuset ton skały.*

*Piątka, żołnierz specjalnych sił Zakonu*

#### DEMONY

*Żelazna Kompania to nie szczury. Lubimy czystą walkę, na otwartej przestrzeni i na uczciwych warunkach, gdzie o wszystkim decyduje determinacja, siła. Misja, którą właśnie idziemy wykonać, jest daleka od tego ideału. A jednak przyjęliśmy ją z radością.*

*Gdy połączyliśmy się z główną armią, przyszedł do nas jeden z prymarchów, sługa Ish. Był pod wrażeniem naszego ciągu zwycięstw. Obiecał nam szansę odzyskania imienia. Niebezpieczne zadanie, które wymagało, byśmy zeszli głęboko pod ziemię do porzucanych tuneli niedokończonej ludzkiej kolejki.*

*Tam, w ogromnej grocie pod polem bitwy, białe małpy trzymają Górogryza – maszynę kupioną od przeklętych Dvergarów za cenę, o której nawet ja boję się myśleć. Chcą jej użyć, by zaważyć kompleks pieczar, unicestwiając naszą armię. Nie dopuścimy do tego!*



**WAŻNE!** Ta bitwa toczy się pomiędzy główną armią ludzi a Żelazną Kompanią. W związku z tym TYLKO gracz dowodzący Demonami korzysta z bonusów oraz kar związanych z naklejkami na mapie kampanii, włączając w to sekcje sił, mocy oraz strat.

## PRZYGOTOWANIE

- » Na początku scenariusza, przed rozłożeniem jakichkolwiek modeli oraz żetonów, gracz dowodzący Zakonem umieszcza duży żeton na dowolnym polu planszy. Żeton reprezentuje Górogryza – maszynę, która pomoże Zakonowi zwyciężyć.
- » Gracze nie wystawiają swoich Kapliczek i umieszczają na planszy tylko po jednym złożu kryształów.

**Siły Zakonu:** 3 Świętych Rycerzy (siły specjalne, +1 żeton wytrzymałości, +1 do wszystkich atrybutów), 1 oddział Łowców (siły specjalne, +1 żeton wytrzymałości, +1 do wszystkich atrybutów).

**Cel Zakonu:** wygeneruj 4 żetony Trzęsienia Ziemi.

**Siły Demonów:** 1 Syn Khyberu, 1 oddział Ogarów Rzezi, 1 oddział Zaklinaczy Krwi, 1 Mistrz Żywiołów (jeśli naklejka A13 „Czerep, Mistrz Żywiołów” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii).

**Cel Demonów:** zabij wszystkich przeciwników, nim Zakon wygeneruje 4 żetony Trzęsienia Ziemi.

**Osiągnięcia (Demony):** gdy tylko Demony zabiją drugi model Zakonu, przeczytaj Skrypt 95.

## ZASADY SPECJALNE

Tylko Demony korzystają z efektów związanych z naklejkami na mapie kampanii.

- » W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty.
- » Podczas bitwy modele Zakonu oraz Demonów mogą wchodzić na pole z żetonem Górogryza (i można je z niego odepchnąć).
- » Jeśli modele Demonów w pełni zajmują pole z żetonem Górogryza, Zakon nie może uruchamiać Górogryza, dopóki nie zabije lub nie odepchnie wystarczającej liczby Demonów, by wejść na jego pole.
- » Jeśli model Zakonu znajduje się na polu z Górogryzem, Zakon może poświęcić całą aktywację tego modelu, a potem wydać 1 kryształ, by wygenerować i położyć przy Górogryzie 1 żeton Trzęsienia Ziemi. Kosztów uruchomienia Górogryza nie można płacić żadnym z alternatywnych zasobów.
- » Trzęsienie Ziemi można generować wyłącznie raz na turę!

**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 91.

**Kara Zakonu:** przeczytaj Skrypt 92.

**Nagroda Demonów:** dodaj +2 do Chwały Żelaznej Kompanii, przeczytaj Skrypt 94.

**Kara Demonów:** przeczytaj Skrypt 93.





## LEPSZA POZYCJA



## ZAKON

*Pięć dni maszerujemy na południe, oddalając się wciąż od Suchej Rzeki i szerokim łukiem wymijając maruderów demonicznej armii. Osadnicy robią się nerwowi. Kilka grup postanowiło się odłączyć i szukać na własną rękę drogi do ostoji. Opos tłumaczy im cierpliwie, że razem jest bezpieczniej – ale nie zatrzymuje ich siłą.*

*Szóstego dnia zatrzęsała się ziemia. Zwierzęta ryczały ze strachu, ludzie krzyczeli, dzieci płakały. Na szczęście trzęsienie przedko dobiegło końca, a wkrótce potem zwiadowcy odkryli ludzką armię. A przynajmniej to, co z niej zostało.*

*Pole bitwy rozciągało się po horyzont spękanej, pełnej kraterów i dziur równiny. Nie rozumiem, dlaczego to tu obie siły zdecydowały się walczyć. Znajdujemy tylko paru rannych i kilku Czyszcicieli, którzy omiatali pobojowisko płomieniami. Z ich słów dowiadujemy się, że armia cofnęła się do Al-Iskandrii ścigana przez demony. Próbuje wyciągnąć więcej, ale rozmowę przerywa okrzyk zwiadowców. Nie jesteśmy tu sami! Duży oddział demonów zaczyna wylewać się z wielkiej rozpadliny w ziemi. Opos pogania osadników, a nam rozkazuje odepchnąć wroga i zyskać na czasie. Czyszciciele stają za nami na swoich mechanicznych szudlach, rozgrzewając miotacze.*

## DEMONY

*Spóźniliśmy się! Błądziliśmy w tych przeklętych pieczarach tak długo, że kiedy wreszcie zobaczyliśmy światło dnia, na górze było cicho jak w grobie. Żeby dotrzeć z powrotem na równinę, musimy wspinać się po zdradliwym kamiennym osuwisku. Kiedy pierwsi wojownicy dotarli na jego szczyt, rozległy się przekleństwa oraz szczęk broni.*

*Jakieś ludzkie niedobitki czyhały na nas na górze. Wymyślili sobie, że zepchną nas z powrotem do grot. Niedoczekanie! Jez poganiamy wszystkich pod górę. Pędzimy na pomoc naszym braciom, ślizgając się po kamieniach i tracąc co chwila grunt pod nogami. Ciekawe ilu spadnie, łamiąc sobie karki?*



## PRZYGOTOWANIE

**Posiłki Zakonu:** przed rozpoczęciem bitwy, gracz dowodzący Zakonem może zastąpić do pięciu kart akcji w swojej talii dowolnymi innymi kartami Zakonu. Suma kart musi nadal wynosić 20.

- » Przed rozpoczęciem bitwy Zakon wybiera dwie przyległe spośród sześciu krawędzi mapy i zaznacza je małymi żetonami. Wszystkie pola wzdłuż tych dwóch krawędzi stają się Górą Osuwiska, po której wspinają się Demony.
- » Demony wystawiają swoje modele co najmniej o sześć pól od Góry Osuwiska.
- » Zakon wystawia swoje modele wyłącznie na polach należących do Góry Osuwiska.
- » Gracze wystawiają tylko po jednym złożu kryształów. Złoża te należy umieścić na Górze Osuwiska.

**Siły Zakonu:** 2 Świętych Rycerzy, 1 oddział Czyścicieli, 1 oddział Pielgrzymów, 1 oddział Łowców (zawiera tylko jeden model i jest obecny, tylko jeśli naklejka A14 „Jehl, Myśliwy z Fyrhome” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii).

**Cel Zakonu:** wygrać na punkty zwycięstwa.

**Siły Demonów:** 1 oddział Zaklinaczy Krwi, 1 oddział Akolitów Mroku, Mistrz Żywiołów. Dodatkowe oddziały pojawiają się w trakcie bitwy.

**Cel Demonów:** wygrać na punkty zwycięstwa.

**Osiągnięcia (Demony):** za każdym razem gdy zginie ktoś z ich modeli, Demony mogą natychmiast wykonać akcję ruchu którymkolwiek ze swoich oddziałów.

## ZASADY SPECJALNE

- » Każdy model poza Górą Osuwiska otrzymuje -1 do wszystkich atrybutów.
  - » Zawsze gdy model stojący WYŻEJ (oddalony o mniej pełnych pól od najbliższego pola Góry Osuwiska) atakuje model stojący NIŻEJ (więcej pełnych pól od najbliższego pola Góry Osuwiska), model stojący WYŻEJ otrzymuje +1 do INI.
  - » Model stojący WYŻEJ zawsze może odepchnąć model stojący NIŻEJ, niezależnie od rozmiarów ich podstawek.
  - » Jeśli dwa modele są oddalone o równą liczbę pełnych pól od najbliższego pola Góry Osuwiska, są uważane za stojące na równym gruncie i obydwie powyższe zasady nie obowiązują.
- Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz tury II, III, IV, V, VI oraz VII na torze.

- » **Tura II:** Demony mogą przyspieszyć nadejście posiłków – muszą w tym celu wydać jeden kryształ, a potem rzucić czerwoną kością.

**Wynik:**

**1–4** przybywają posiłki: wystaw 1 Syna Khyberu gdziekolwiek poza Górą Osuwiska.

**5–6** Syn Khyberu traci grunt pod nogami, stacza się na sam dół osuwiska i nie będzie już dostępny w tej bitwie.

» **Tura III:** wystaw 1 Syna Khyberu gdziekolwiek poza Górą Osuwiska, jeśli tylko nie został już wystawiony lub nie stoczył się w dół.

» **Tura IV:** przeczytaj Skrypt 101.

» **Tura V:** Demony mogą przyspieszyć nadejście posiłków – muszą w tym celu wydać jeden kryształ, a potem rzucić czerwoną kością.

**Wynik:**

**1–4** przybywają posiłki: wystaw 1 oddział Akolitów Mroku gdziekolwiek poza Górą Osuwiska.

**5–6** Akolici Mroku tracą grunt pod nogami, staczają się na sam dół osuwiska i nie będą już dostępni w tej bitwie.

» **Tura VI:** wystaw 1 oddział Akolitów Mroku gdziekolwiek poza Górą Osuwiska, jeśli tylko Akolici nie zostali już wystawieni lub nie stoczyli się w dół.

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

**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 106.

**Kara Zakonu:** przeczytaj Skrypt 104.

**Nagroda Demonów:** dodaj 1 do Chwały Żelaznej Kompanii, przeczytaj Skrypt 105.

**Kara Demonów:** przeczytaj Skrypt 105.





## SCENARIUSZ 11

# KONIEC MAGNUSA ŚMIAŁEGO



## ZAKON

*Ciemność klębi się przed nami. Migają w niej ludzkie sylwetki. Może gdyby to byli zwykli żołnierze ostoji albo kapłani, mogliśmy ich porzucić. Ale to nasi bracia z Zakonu. Zasłużyli na lepszą śmierć.*

*Ruszamy do ataku, zostawiając przy kolumnie osadników tylko kilkuosobową straż. Pędzimy prosto w Ciemność, która wygląda jak czarny kleks rozlany na horyzoncie. Widzimy już wewnątrz niej kształty, od których skręca się żołądek. I naszych braci. Dopiero teraz rozpoznajemy sztandar. To hufiec Magnusa Śmiałego – w naszych rękach znalazło się życie głównego dowódcy połączonych armii!*

*Przyspieszamy, szarża nabiera impetu. Jeden za drugim nurkujemy w mrok.*

## CIEMNOŚĆ



*Przyciąganie. Nasz obciskający ze wszystkich stron, czarny świat nagle staje na głowie. W jednym kierunku napięcie maleje jak pękająca błona. Potem pojawia się światło. Jest dla nas obce, bolesne – ale przyciąga obietnicą spełnienia.*

*Ze wszystkich smaków najbardziej lubimy mieszanek ciemnej magii, krwi, desperacji i rozpacz, którą przesiakają trawione wojną światy. W miejscu, do którego właśnie się przeciskamy, ten aromat jest szczególnie mocny. Dogorywa tu bitwa. Wspañiale plany spełzyły na niczym. Rozpacz wodza cielistych istot jest ogromna, namacalna – tak samo wielka jak zwątpienie i niewiara jego gwardzistów.*

*Spadamy na nich z zaskoczenia. Rwiemy na kawałki, owijamy duszącą ciemnością, ściągamy z powrotem do naszego świata. Przerywa nam dopiero mocna wibracja powietrza. W naszą stronę pędzą następni. Oblizujemy się. To będzie dobry dzień.*



## PRZYGOTOWANIE

- » Demony kontrolują w tym scenariuszu siły Ciemności.
- » Demony wystawiają Cieńwrota co najmniej trzy pola od krawędzi mapy.
- » Zakon wystawia dwa złoża kryształów nie dalej niż dwa pola od Cieńwrot i przynajmniej o dwa pola od siebie.
- » Siły Ciemności działają według standardowych zasad przedstawionych w sekcji „Fracja Ciemności” opisanych w swoim dodatku.
- » Zakon wystawia swoje oddziały pierwszy, co najmniej dwa pola od Cieńwrot oraz złóż kryształów.
- » Gdy Zakon wystawi już wszystkie modele, gracze na przemian rozkładają na mapie 6 małych żetonów. Zakon umieszcza pierwszy z nich. Żetony te reprezentują Rannych Zakonników – Magnusa oraz jego straż przyboczną (patrz: Zasady Specjalne).
- » Następnie Ciemność wystawia wszystkie swoje Cienie, Mary Niebytu oraz Rzezikruki. Maksymalnie po jednym modelu można wystawić  z każdym z Rannych Zakonników. Pozostałe należy umieścić  z Cieńwrotami.
- » Falszywcy pozostają na swojej karcie oddziału. Pojawiają się w trakcie bitwy, kiedy zagrana zostanie odpowiednia karta Ciemności.

**Siły Zakonu:** Święty Rycerz, 1 oddział Pielgrzymów, 1 oddział Lowców, 1 oddział Czyścicieli.

**Cel Zakonu:** ocalić przynajmniej dwóch Rannych Zakonników.

**Dodatkowy cel Zakonu:** ocalić przynajmniej 3 Rannych Zakonników.

**Siły Ciemności:** 1 oddział Cieni, 1 oddział Mar Niebytu, 1 oddział Rzezikruków, 1 oddział Falszywców.

**Talia Ciemności:** Podczas tego scenariusza należy użyć następującej talii Ciemności:

- » 1 × Głód;
- » 2 × Metamorfoza;
- » 1 × Macki Ciemności;
- » 2 × Zatruty Pocałunek;
- » 4 × Mądrość Chaosu;
- » 4 × Pustka;
- » 3 × Gniew;
- » 3 × Czarne Znamię.

**Cel Ciemności:** zabić przynajmniej 5 Rannych Zakonników.

**Dodatkowy cel Ciemności:** zabić wszystkich Rannych Zakonników lub wszystkie modele Zakonu.

**Osiągnięcia (Ciemność):** za każdym razem gdy Ciemność zabije model Zakonu, gracz kierujący Ciemnością może położyć znacznik na podstawie dowolnego modelu przeciwnika. Model ten traci morale i otrzymuje -1 ATK oraz -1 INI aż do końca bitwy.

**Osiągnięcia (Zakon):** za każdym razem gdy Ciemność zabije dowolnego Rannego Zakonnika, Zakon natychmiast otrzymuje 1 kryształ.

## ZASADY SPECJALNE

Ciemność może atakować żetony Rannych Zakonników jak każdy inny model wroga. Żetony te mają — INI, 2 OBR, są zablokowane i nie mogą atakować ani kontratakować. Każdy w dowolnie sposób zraniony żeton jest automatycznie usuwany z planszy.

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

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy. Zaznacz Tury III, V oraz VIII na Torze.

- » **Tura III:** przeczytaj Skrypt 112.

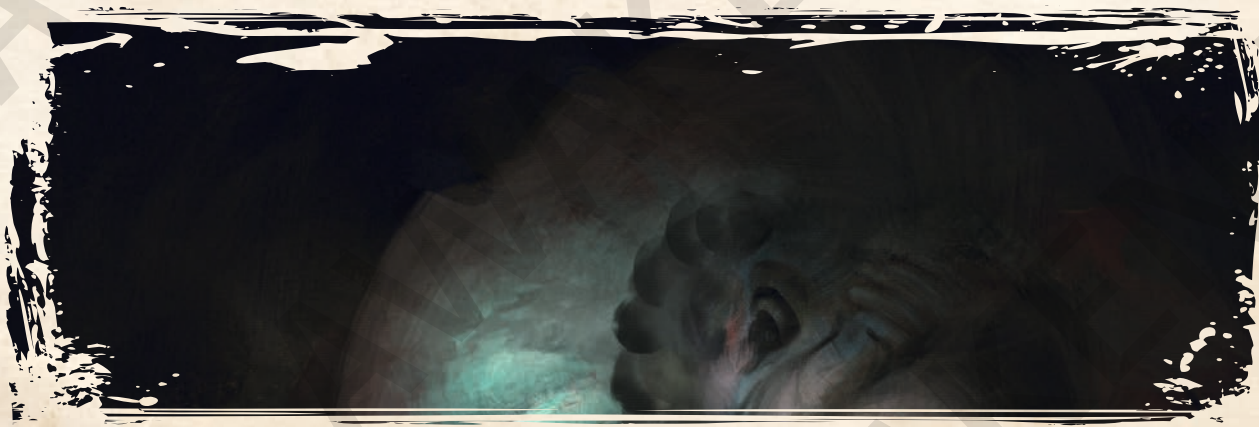
- » **Tura V:** przeczytaj Skrypt 114.

- » **Tura VIII:** ostatnia tura.

**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 116.

**Dodatkowa nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 117.

**Kara Zakonu:** gracz dowodzący Zakonem odejmuje 2 od liczby Osadników z Pogranicza oraz wystawia o jeden dowolnie wybrany model mniej na początku następnego scenariusza.





## BRAMY AL-ISKANDRII



## ZAKON

*Przez kilka dni maszerujemy ile sił, wymijając oddziały demonów. Wreszcie mury Al-Iskandrii wyrastają przed nami jak górskie pasmo. To największa z ludzkich ostoj. I najlepiej broniona. Jeśli demony zmiierzają w tę stronę, a nie w kierunku Riggers, Verreden lub Volklingen, to muszą być piekielnie pewne siebie. Ale jeśli nie będziemy bezpieczni w Al-Iskandrii, to gdzie?*

*Niestety, parszywe szczęście Granicznego Patrolu daje jeszcze raz o sobie znać. Już z daleka spostrzegamy pod miastem morze wozów, namiotów. Stalowe wrota są zamknięte. Osadnicy i ich rodziny rozpaczają. Czy przyprowadziliśmy ich na śmierć?*

*Opos nie zamierza się poddawać. Przepycha się przez apatyczny tłum do samej bramy. Żąda, by nas wpuszczono. Na nic. Żąda, by wezwano jednego z parów Zakonu. Nikt go nie słucha. Wśród ludzi czekających pod bramą jest wielu zakonników z innych oddziałów, niedobitki z bitwy, żołnierze innych ostoj. Opowiadają nam, że rada Al-Iskandrii zamknęła wrota w obawie przed długim oblężeniem. Tchorzliwe skurwiele!*

*Kolejny raz nas wystawiono. Opos zwołuje naradę. Próbuje ustalić, czy zostać pod miastem, czy ruszać do innej ostoj. Wtedy dobiegają nas krzyki. Na horyzoncie pojawiają się sztandary demonów. Chwytamy za broń. Otaczamy osadników szczelnym pierścieniem, za plecami mając zatrzęsnięte bramy ostoj, a przed sobą – demoniczną horde.*

## DEMONY

*Wkrótce po bitwie na Pękniętych Polach starszyzna kompanii została wezwana do głównego obozu Siódmej Ferraty na ucztę u prymarchów. Każdy z tych zdradliwych, krwiożerczych skurwieli wznosił za nas toast. Nawet sama Ish była pod wrażeniem naszych osiągnięć. Chyba mają jakieś plany wobec maszyny, którą zdobyliśmy pod ziemią. Nie wiem, co zrobią z tą cuchnącą Dvergarami kupą złomu. Nie obchodzi mnie to. Ważne jest jedno: w nagrodę za jej zdobycie prymarchowie dali nam Prawo Pierwszej Krwi.*

*Już następnego dnia ruszyliśmy w kierunku największej, najlepiej bronionej ludzkiej ostoj. Gdy tylko pojawiła się na horyzoncie, Jeż kazał przygotować się do ataku. Wychodzimy przed całą armię demonów, pędzimy w stronę zamkniętych wrót i zebranych pod nimi obrońców. Wpadniemy między nich jak dzikie zwierzęta, a reszta armii będzie patrzeć na nasze czyny. Damy im piękne przedstawienie!*



## PRZYGOTOWANIE

**Posiłki:** obaj gracze wybierają po pięć dodatkowych kart akcji i wtasowują je do swoich talii. Gracze mogą również wymienić do pięciu obecnych już w talii kart na dowolne inne karty własnej frakcji.

Dodatkowo gracz dowodzący Zakonem dodaje 2 do liczby Osadników z Pogranicza. Spanikowani cywile ciągną do niego ze wszystkich stron w nadziei na ratunek.

**Siły Zakonu:** Anioł Śmierci, 1 Święty Rycerz, 1 oddział Pielgrzymów, 1 oddział Czyścicieli.

**Siły Demonów:** Syn Khyberu, 1 oddział Ogarów Rzezi, 1 oddział Zaklinaczy Krwi, 1 oddział Akolitów Mroku, Mistrz Żywiołów (tylko jeśli naklejka A13 „Czerep, Mistrz Żywiołów” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii – jeśli nie, zastąp go 1 oddziałem Ogarów Rzezi).

**Cel Zakonu:** zabić wszystkich wrogów lub zwyciężyć na punkty zwycięstwa.

**Cel Demonów:** zabić wszystkich wrogów lub zwyciężyć na punkty zwycięstwa.

## ZASADY SPECJALNE

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

- » **Tura II:** przeczytaj Skrypt 122.
- » **Tura III:** jeśli naklejka A18, „Złamany sztandar Verreden”, nie znajduje się na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 123.
- » **Tura V:** jeśli naklejka A29-A, „Uszkodzony Górogryz”, nie znajduje się na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 125.
- » **Tura VIII:** ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje. Jeśli żaden nie osiągnął celu, wygrywa gracz z wyższą liczbą punktów zwycięstwa.

**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 129.

**Kara Zakonu:** przeczytaj Skrypt 126.

**Nagroda Demonów:** dodaj 2 do Chwały Żelaznej Kompanii, przeczytaj Skrypt 121.

**Kara Demonów:** przeczytaj Skrypt 121.





## JEŻ I OPOS



## ZAKON

*Graniczny Patrol nie zna pojęcia „samobójcza misja”, ale plan, który przedstawił nam Opos, każdemu śle po plecach ciarki. Mimo tego zgadzamy się. Co do jednego. Spędzamy ostatnie godziny, wspominając historie z dawnych patroli oraz naszych poległych towarzyszy, podczas gdy Opos obchodzi wszystkie zebrane pod Al-Iskandrią grupy i dogrywa szczegóły planu.*

*Zapada noc. Czekamy na okazję. Wreszcie niebo przecina pierwsza kometa. Potem druga. I trzecia. Gigantyczne trebusze na murach Al-Iskandrii zaczynają miotać ognistymi pociskami w obóz demonów. Wybucha chaos. To dla nas szansa.*

*Zbieramy wszystkich, którzy mogą utrzymać broń. Niedobitki spod Suhej Rzeki i Pękniętych Pól, strażników ze spalonych miasteczek, małe grupki zakonnych oraz wszystkich osadników, którzy potrafią walczyć. Uderzamy na pogrążony w chaosie i pożarach obóz demonów, próbując przebić się na równiny.*

*A raczej to reszta ludzi próbuje. Graniczny patrol ma inne plany. Gdy tylko rozbijamy pierwszy oddział wroga, odłączamy się od reszty sił i skręcamy w głąb obozu demonów. Tam gdzie według Kościeja znajduje się Górogryz. To prawie samobójstwo. Ale kto wie? Może nam się uda?*

*Może któryś z nas wróci?*

## DEMONY

*Odzyskaliśmy imię! Furia, z jaką uderzyliśmy na kilkunastokrotnie liczniejszego wroga pod bramami ostoi, zdziwiła nawet weteranów Siódmej Ferraty. Gdy wróciliśmy spoceni, zalani krwią, usuwali się nam z drogi. Prymarchowie spotkali nas pośrodku obozu. Bez słowa wręczyli nam resztki starych insygniów, a potem rozeszli się. Wzniesiliśmy krzyk. Żelazna Kompania powróciła!*

*Dla uczczenia tej okazji chcieliśmy zaatakować ludzi ponownie, ale władcy mają inne plany. Powierzyli nam honorową straż przy dziwnej zakrytej plachtą maszynie, którą zdobyliśmy w podziemiach pod Pękniętymi Polami. Podobno to klucz, który otworzy wrota ostoi. Ish obawia się, że ludzie mogą chcieć ją zniszczyć. Ciekawe kto byłby na tyle szalony?*

*Późnym wieczorem ludzie rozpoczynają ostrzał. Obóz jaśniej od pożarów, w lunie których widzimy nacierającego wroga. Ciężko nam wytrzymać przy maszynie. Chcemy rzucić się do bitwy. Nasz mistrz żywiołów uspokaja jednak pretora. Według jego wróżby bitwa przyjdzie do nas.*

*I przychodzi!*



## PRZYGOTOWANIE

**Posiłki (Zakon i Demony):** przed rozpoczęciem bitwy, obaj gracze mogą wymienić dowolną liczbę kart ze swojej talii na dowolne inne karty ich frakcji. Obie talie powinny zachować niezmienny rozmiar.

**Siły Demonów:** Syn Khyberu, 2 oddziały Ogarów Rzezi oraz dodatkowo:

- » 1 oddział Zaklinaczy Krwi (z tylko jednym modelem; dodaj drugi model, jeśli naklejka A30 „Gvor Tropiciel” nie znajduje się w sekcji strat na mapie kampanii oraz trzeci model, jeśli naklejka A08 „Tryumf Pretora” jest w sekcji mocy na mapie kampanii).
- » Mistrz Żywiołów (jeśli naklejka A13 „Czerep, Mistrz Żywiołów” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii).
- » Jeśli Demony mają nadal wolne miejsce lub miejsca na karte



oddziału, wypełnij je oddziałami Akolitów Mroku.

**Cel Demonów:** zabić wszystkich wrogów lub zwyciężyć na punkty zwycięstwa.

**Siły Zakonu:** Anioł Śmierci, 1 oddział Cząścicieli oraz dodatkowo:

- » Święty Rycerz (+1 żeton wytrzymałości, +1 do wszystkich atrybutów; obecny tylko jeśli naklejka A21 „Markam, Sierżant Ciężkiej Piechoty” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii).
- » 1 oddział Pielgrzymów (+1 żeton wytrzymałości, jeden model z +1 do wszystkich atrybutów; obecny tylko jeśli naklejka A09 „Torlun Siwy” jest w sekcji sił na mapie kampanii).
- » 1 oddział Łowców (+1 żeton wytrzymałości, jeden model z dołączonym ulepszeniem Pozycja Strzelecka; obecny tylko, jeśli naklejka A14 „Jehl, Myśliwy z Fyrhome” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii).

**Cel Zakonu:** zabić wszystkich wrogów lub zwyciężyć na punkty zwycięstwa.

**Osiągnięcia (Demony):**

- » Jeśli zginie Święty Rycerz, anuluj naklejkę A21 „Markam, Sierżant Ciężkiej Piechoty”.
- » Jeśli zginie Pielgrzym, anuluj naklejkę A09 „Torlun Siwy”.
- » Jeśli zginie Łowca, anuluj naklejkę A14 „Jehl, Myśliwy z Fyrhome”.
- » Jeśli wszystkie powyższe modele zostaną zabite, a Zakon posiada naklejkę A31, „Insignia Magnusa”, w sekcji mocy na mapie kampanii, gracz dowodzący Zakonem musi natychmiast anulować tę naklejkę.

**Osiągnięcia (Zakon):**

- » Jeśli Mistrz Żywiołów zostanie zabity, anuluj naklejkę A13, „Czerep, Mistrz Żywiołów”.
- » Jeśli zginą obaj Zaklinacze Krwi, anuluj naklejki A30 „Gvor Tropiciel” oraz A08 „Tryumf Pretora”.
- » Jeśli zginie Syn Khyberu, a naklejka A15 „Skrwawiony Sztandar” znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii, Demony muszą ją natychmiast anulować.

## ZASADY SPECJALNE

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

- » **Tura III:** przeczytaj Skrypt 133.
- » **Tura VI:** od tej pory, każdy z graczy może aktywować dwa oddziały podczas swojej aktywnej tury. Ich ruchy i walka są rozgrywane w dowolnej kolejności. Jako pierwszy korzysta z podwójnej aktywacji gracz, który ma mniej żetonów wytrzymałości na swoich oddziałach.

**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 138.

**Nagroda Demonów:** przeczytaj Skrypt 139.



## SCENARIUSZ 14

# ZEW PUSTKOWI



## ZAKON

*W Granicznym Patrolu jesteśmy gotowi na wiele. Na długie wyprawy pustkowiami, na zasadzki wroga, na pragnienie, głód, wyczerpalnie. Ale nie na zdradę. Dwa razy armie Zakonu i ostoji pokazały, że nic dla nich nie znaczymy. Raz, gdy oddali północne prowincje demonom i poświęcili nas – oraz setki cywilów – w imię swojego planu. A potem ponownie, gdy zatrzęsli przed nami bramy Al-Iskandrii.*

*Dzisiaj po raz pierwszy postanawiamy zrobić coś dla siebie. I dla ludzi, którzy nam zaufali. Opos rozmawia z przywódcami pozostałych grup uchodźców, podczas gdy my przygotowujemy się do walki. Zapada noc. Niebo przecina pierwsza ognista kometa. Potem druga. Trzecia. Gigantyczne trebusze na murach Al-Iskandrii zaczynają miotać zapalonymi pociskami w obóz demonów. Wybucha chaos. To dla nas szansa.*

*Zbieramy wszystkich, którzy mogą trzymać broń. Niedobitki spod Suchej Rzeki i Pękniętych Pól, strażników ze spalonych miasteczek, małe grupki zakonnych oraz tych osadników, którzy potrafią walczyć. Uderzamy na pogrążony w chaosie i pożarach obóz potężnym klinem. Graniczny Patrol idzie w samym jego czubku. Utorujemy drogę cywilom przez pas oblężenia, choćbyśmy mieli zginąć.*

*Niech inni martwią się Górogryzem. My spełniliśmy swój obowiązek z nawiązką. Wzywają nas pustkowia.*

## DEMONY

*Odzyskaliście imię! Furia, z którą uderzyliśmy na liczniejszego wroga pod bramami ostoji, zdziwiła nawet weteranów Siódmej Ferraty. Gdy wróciliśmy spoceni, zalani krwią, usuwali się nam z drogi. Prymarchowie spotkali nas pośrodku obozu. Bez słowa wręczyli nam resztki starych insygniów. Wzniesiliśmy krzyk, od którego zatrzęsły się mury ostoji. Żelazna Kompania powróciła!*

*Dla uczczenia tej okazji otrzymaliśmy zadanie – honorową straż przy dziwnej zakrytej plachtą maszynie, którą zdobyliśmy w podziemiach. Podobno to klucz, który otworzy nam wrota ostoji. Ish obawia się, że ludzie mogą chcieć go zniszczyć. Ciekawe kto byłby na tyle szalony?*

*Późnym wieczorem ludzie rozpoczynają ostrzał. Obóz jaśnieje od pożarów, w łunie których widzimy nacierającego wroga. Nie wyglądają na zainteresowanych naszą maszyną. Nacierają daleko od nas, zupełnie jakby chcieli wydrzeć się spod oblężenia.*

*Każdy z nas wie, że powinniśmy zostać na posterunku, ale kiedy spostrzegamy, kto idzie na czele ludzkiego ataku, rozkazy przestają się liczyć. Nasza zwierzyna! Ci sami przekleci zakonnicy, z którymi ścieraliśmy się od podgórza i Czarnych Schodów, aż po przedpola ostoji. Pieprzyć prymarchów oraz ich plany! To sprawa honoru. Ten rozdział w historii Żelaznej Kompanii musimy zamknąć we właściwy sposób.*



## PRZYGOTOWANIE

**Siły Zakonu:** Anioł Śmierci, 1 Święty Rycerz, 1 oddział Pielgrzymów, 1 oddział Łowców, 1 oddział Czyścicieli.

**Cel Zakonu:** zabić wszystkich wrogów lub zwyciężyć na punkty zwycięstwa.

**Siły Demonów:** Syn Khyberu, Mistrz Żywiolów, 1 oddział Ogarów Rzezi, 1 oddział Akolitów Mroku, 1 oddział Zaklinaczy Krwi.

**Cel Demonów:** zabić wszystkich wrogów lub zwyciężyć na punkty zwycięstwa.

## ZASADY SPECJALNE

» Obaj gracze otrzymują pulę małych żetonów reprezentujących dostępne dla nich Posiłki. Liczba żetonów danego gracza zależy od wartości jego Chwały Żelaznej Kompanii lub liczby Osadników z Pogranicza i wynosi odpowiednio:

1-3: 2 żetony.

4-6: 3 żetony.

7-9: 4 żetony.

10: 6 żetonów.

» Podczas swojego poboru gracz może wydać 1 żeton Posiłków, aby wystawić jeden wybrany zabity model z powrotem na dowolne puste pole planszy. Jedynymi wyjątkami są tu Anioł Śmierci oraz Syn Khyberu – sprowadzenie ich z powrotem kosztuje 2 żetony Posiłków.

» Gracz może wzywać Posiłki tylko raz w swojej turze.

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

» **Tura III:** przeczytaj Skrypt 143.

**Nagroda Zakonu:** przeczytaj Skrypt 147.

**Nagroda Demonów:** przeczytaj Skrypt 149.





# SKRYPTY

**11** Myśleliśmy, że atak demonów wybije z głowy wędrowca pomysł samotnej wyprawy. Tłumaczyliśmy, że dalej nie będzie bezpiecznie. Bez skutku. Cokolwiek zamierza robić w tych przeklętych górach, widocznie nie chce mieć świadków. Przynajmniej odwdzięczył się za pomoc – dał nam lecznicze tynktury prosto ze skarbca Zakonu. Twierdzi, że nie będą mu już potrzebne.

» Umieść naklejkę A05 „Lecznicze Remedia Zakonu” w sekcji mocy na mapie kampanii. Możesz anulować tę naklejkę w dowolnym momencie dowolnej bitwy, by przywrócić wszystkie żetony wytrzymałości dowolnemu ze swoich oddziałów.

**12** Nasi bracia, którzy poszli eskortować wędrowca, nie wrócili z przełęczy. Markam powiedział, że prędzej zdechnie, niż zostawi swoich żołnierzy. Szukaliśmy jego dwóch pancernych braci, aż skończyły się resztki wody i prowiantu, a Opos musiał nakazać wymarsz. Prawie pobili się z Markamem, a Patrol ruszył na południe w podłych nastrojach. Nie przypuszczaliśmy nawet, jak kosztowne okaże się to opóźnienie.

» Umieść naklejkę A06 „Rzeź Fyrhome” na odpowiednim polu mapy kampanii.

**14** Żelazna Kompania czekała na Jeża dwa dni. W końcu doszliśmy do wniosku, że oszalał lub zdezerterował. Wykreśliłem jego imię z kroniki, a potem każdy przeklął go głośno. Mieliśmy już ruszać, kiedy ktoś zauważył na równinie czolgającą się sylwetkę. To był Jeż – prawie martwy z ran i upływem krwi. Nie wiedziałem, co z nim robić: to źle wróżę, gdy oddział widzi pokonanego pretora. Czerep jednak nie wahał się. Od razu wziął Jeża do swojego namiotu i zaczął latać mu ciałem magią. Wkrótce pretor był na tyle przytomny, że powiedział nam o oddziale ludzi, który pojawił się w pobliżu. Pojechaliśmy tam zaraz z naszym najlepszym tropicielem, Gvoem. Trop okazał się zimny. Zmarnowaliśmy zbyt wiele czasu. Teraz musimy rozdzielić się na mniejsze grupy, by odnaleźć wroga.

» Umieść naklejkę A07 „Podzielona Kompania” w sekcji strat na mapie kampanii. Tak długo jak naklejka pozostanie aktywna, Demony wystawiają o jeden wybrany przez siebie model mniej na początku każdej bitwy.

**15** Psy nie były tu same! Zza załomu skały wypada demon, którego skóra pokryta jest żelaznymi ćwiekami. Na widok rycerzy staje gwałtownie. Na jego twarzy pojawia się zachwył. Potem demon rzuca się do walki z zapamiętaniem, jakiego zakonnicy nie widzieli nawet pod Eld-hain.

» Zaklinacz Krwi wkracza do bitwy. Demony wystawiają jego model w dowolnym miejscu planszy, w odstepie przynajmniej jednego pełnego pola od pozostałych modeli i żetonów.

**16** Gdy ostatni z ludzkich rycerzy upadł, a jego krew wsiąknęła na splekaną powierzchnię Czarnych Schodów, Jeż wpadł w ekstazę. To on jako pierwszy z całej kompanii zasłużył na nowy ćwiek!

Został jeszcze zamaskowany wędrowiec, który trzymał się na uboczu bitwy. Jeż rzucił się na niego, a wtedy mężczyzna wprawnym ruchem wbił ostrze w kolano Jeża. Potem zostawił go wściekłego i klnącego, a sam ruszył w górę schodów. Ale o tym szczególnie Jeż nikomu nie wspominał.

Kolano prędko się zagoiło, a nowy pretor został bohaterem całej kompanii. Świętowaliśmy, skandując jego imię, a Czerep przypatrywał się z boku, świdrując Jeża spojrzeniem zapadniętych oczu. Boje się, że jeśli wkrótce nie zdoła pozbyć się tego szpiega, doniesie o wszystkim prymarchom Ferraty...

» Umieść naklejkę A08 „Tryumf Pretora” na odpowiednim polu mapy kampanii. Tak długo jak pozostanie aktywna, Demony będą mogły wystawić dodatkowego Zaklinacza Krwi w niektórych bitwach (za każdym razem jest to wspomniane w sekcji „Siły Demonów” danego scenariusza).

» Dodaj 2 do Chwały Żelaznej Kompanii.

**19** Pretor Jeż wrócił niespodziewanie – porażony, zakrwawiony, z szaleństwem w oczach. Już z daleka krzyczał: „Ludzie na przełęczy!”. W obozie zawrzało. Wszyscy chwycili broń i zerwali się na nogi, a ja w myślach podziękowałem mądrości dawnych wojowników, których duchy doradzały Jeżowi z Khyberu. Pierwsze starcie naszego karnego batalionu skończyło się porażką, ale przynajmniej wiemy, gdzie dalej szukać...

» Dodaj 1 do Chwały Żelaznej Kompanii.

**22** Gdyby nie to, że większość pielgrzymów ma nierówno pod sufitem, osadnicy zginęliby na naszych oczach. Na szczęście samobójcza szarża Torluna i reszty powstrzymała demony do czasu, kiedy na miejsce dotarła reszta naszych sił. Wielu bezbronných zginęło, ale większość udało się ocalić. Teraz traktuj nas jak bohaterów, choć nie mamy pojęcia, co dalej z nimi zrobić.

Dratwa biega między ranymi z rękami po łokcie we krwi. Opos chce, żeby ruszać dalej – na horyzoncie widać już kolejny oddział demonów. Rzucam się pomóc Dratwie i razem ładujemy rannych na wozy. Nie mówi nic, ale widzę błysk wdzięczności w jej oczach.

» Dodaj 3 do liczby Osadników z Pogranicza. Prowadzenie licznej grupy Osadników będzie miało zarówno pozytywne, jak i negatywne skutki. Jeśli naklejka A12 „Wymordowani Cywile” znajduje się na mapie kampanii, zamiast 3 dodaj tylko 2 do liczby Osadników.

» Następnie, jeśli naklejka A06 „Rzeź Fyrhome” znajduje się na mapie kampanii, przejdź do Scenariusza 4. W przeciwnym wypadku przejdź do Scenariusza 3.

**23** Poświęcenie naszych pielgrzymów było daremne. Nim reszta oddziału dotarła na pole bitwy, większość już nie żyła, podobnie jak osadnicy. Ocaliliśmy tylko garstkę kobiet i dzieci, które schowały się pod jednym z wozów. Nie mówią nic, ale w ich oczach widzimy wyrzut, że nie nadeszliśmy wcześniej. Wśród ciężko rannych prędko spostrzegam Torluna. Dratwa próbuje zatamować krwawienie z jego rozplatanego biodra. Nadaremnie. Jeden z najstarszych żołnierzy patrolu umiera jej w rękach. Od ludzi dowiadujemy się potem, że Torlunowi Siwemu brakowało tylko jednego zabitego demona do ukończenia pokuty.

Patrol od dawna nie stracił tylu ludzi w jednej bitwie. Nastroje są podłe.

» Umieść naklejkę A09 „Torlun Siwy” w sekcji strat na mapie kampanii. Od teraz w każdym scenariuszu, w którym wystawisz oddział Pielgrzymów, wystaw o jeden model Pielgrzyma mniej.

» Jeśli naklejka A06 „Rzeź Fyrhome” jest na mapie kampanii, przejdź do Scenariusza 4. W przeciwnym wypadku przejdź do Scenariusza 3.

**25** Żelazna Kompania dołączyła do bitwy, gdy jeszcze trwała. Zapach krwi i widok ciał, rozsypanych wokół jak popsute zabawki, wprowadziły nas w ekstazę. Zakonnikom udało się ocalić tylko garstkę ludzi. Od naszych triumfalnych ryków zatrzęsło się niebo – i tych kilku akolitów kasty terroru, którzy ocalili z bitwy. Chyba domyślają się, co ich czeka za to, że weszli pomiędzy Żelazną Kompanię a jej zwierzynę.

» Dodaj 1 do Chwały Żelaznej Kompanii. Następnie wybierz jedno:

» Wymierz karę pozostałym przy życiu akolitom – przeczytaj Skrypt 26.

» Wypuść ocalonych akolitów, aby ponieśli w świat wieść o twoim zwycięstwie – przeczytaj Skrypt 27.

**26** Krótka, słodka chwila rzezi. Rozszarpaaliśmy tych pokurczy na kawalki. Szkoda tylko, że ich smród przyległ do naszych ciał. Musimy go zmyć ludzką krwią!

» Umieść naklejkę A10 „Krwawy Szal” w sekcji mocy na mapie kampanii. Tak długo jak naklejka pozostanie aktywna, na początku każdej bitwy otrzymasz 1 dodatkowy kryształ.

» Anuluj naklejkę A10, gdy tylko przegrasz którąkolwiek bitwę.

**27** Puściliśmy tych cuchnących pokurczy wolno. By nie zapomnieli o tym, kto ich ocalił, pretor rozkazał wyciąć każdemu na czole symbol kampanii. Mam nadzieję, że opowiedzą o wszystkim swoim władcom...

» Dodaj 1 do Chwały Żelaznej Kompanii.



**28** Pokurcze z kasty terroru szybko uległy. Zakonnicy zmieli ich w jednej szarzy, a potem uciekli dalej na południe, poganiając osadników. Dotarliśmy na pole bitwy spóźnieni, jak sępy. Jedyną żywą istotą, którą tam znaleźliśmy, był ciężko ranny Czerep. Przegraliśmy. Wielu wojowników wpadło w rozpacz, szarpało swoje ciała pazurami i cięło się własnymi ostrzami. Ale ja uśmiecham się tylko. Nasz przeciwnik jest silniejszy niż myśleliśmy. To dobra wiadomość!

- » Umieść naklejkę A11 „Rytualne Samo-okaleczenie” w sekcji mocy na mapie kampanii. Tak długo jak pozostanie aktywna, na początku każdej bitwy usuń 1 żeton wytrzymałości z dowolnego ze swoich oddziałów. Anuluj naklejkę A11, gdy tylko wygrasz którąkolwiek bitwę.
- » Jeśli naklejka A06 „Rzeź Fyrhome” znajduje się na mapie kampanii, przejdź do Scenariusza 4.

**29** Mistrz Żywiołów podniósł wzrok wysoko ponad głowy walczących akolitów i pielgrzymów. Spostrzegł, że reszta zakonnego oddziału już nadchodzi, podczas gdy siły demonów wciąż były daleko. Szansa na zwycięstwo malała. W obolalej głowie demona zaczęła kielkować myśl: skoro ma zginać, czy nie lepiej zabrać ze sobą najwięcej białych małp? Czy nie lepiej, żeby wrogowie przybyli zbyt późno, by uratować to, co dla nich najcenniejsze?

#### **Demony wybierają:**

- » Skupić się na uzbrojonych przeciwnikach – bitwa toczy się dalej.
- » Skupić się na mordowaniu cywilów – Demony wybierają i usuwają jeden model Akolity Mroku z planszy. Następnie, umieść naklejkę A12 „Wymordowani Cywile” na odpowiednim polu mapy kampanii. Bitwa toczy się dalej.

**31** Walczyliśmy o każdy dom, o każdą ulicę, a noc rozświetliła łuna pożarów. Gdyby nie pomoc mieszkańców, pewnie by się nie udało, ale odpieraliśmy demony na tyle długo, by ewakuować miasteczko. Ocaleni dołączyli do nas z całym mizernym dobytkiem. Zaczynamy przypominać bardziej karawanę niż zakonny patrol.

Ruszamy natychmiast w stronę Verreden i maszerujemy całą noc. Rano spotykamy gońca, który jechał do Fyrhome. Według niego droga do ostoji jest odcięta przez armię demonów pracujących w głąb ludzkich ziem. Większość ludzi uciekła za mury lub na południe Suchej Rzeki, gdzie przegrupowują się ludzkie oddziały.

Opos klnie. Wygląda na to, że czeka nas droga dłuższa, niż planowaliśmy.

- » Dodaj 2 do liczby Osadników z Pogranicza.

**32** Czasem, gdy chce się zbyt wiele, kończy się z niczym. Ledwo zdaliśmy uciec z miasteczka ścigani przez krzyki mordowanych mieszkańców. Unikamy wzroku ocalonych, którzy wciąż z nami idą. Ruszamy w stronę Verreden mniej liczni, złamani na duchu.

Następnego dnia spotykamy gońca. Podobno ludzkie siły przegrupowują się aż za linią Suchej Rzeki. Całe północne pogranicze stoi w ogniu. Jeśli prędko nie dotrzemy do bezpiecznego miejsca, obawiam się, że nikt nie powróci z tego patrolu żywy.

- » Odejmij 1 od liczby Osadników z Pogranicza.

**33** Odparliśmy atak! Domy i ulice miasteczka stały się grobem dla niezliczonych demonów. Jesteśmy rozgrzani walką, a mieszkańcy wivatuja na naszą cześć. Tymczasem do Oposa podchodzi burmistrz Fyrhome. Okazuje się, że w okolicy jest jeszcze jedno miejsce, które może potrzebować naszej pomocy. Opos odwraca się do nas z błyskiem w oku.

– Jak tam, chłopcy – woła – zabawimy się jeszcze raz w bohaterów?

Nie jesteśmy samobójcami. Każdy wie, że powinniśmy wykorzystać zwycięstwo i prędko uciekać do ostoji. Ale w każdym z nas tkwi też ziarno szaleństwa...

#### **Gracz dowodzący Zakonem wybiera:**

- » Patrol ruszą okrężną drogą, próbując ocalić jeszcze jedną osadę – przejdź do Scenariusza 5. Uwaga: to bardzo ryzykowna decyzja!
- » Patrol spieszy na południe, połączyć się z główną armią ludzi – przejdź do Scenariusza 4.

**34** Mieszkańcy Fyrhome chyba nie wierzyli, że zdolamy ich obronić. Ale gdy pierwszy wielki demon runął na ziemię, poczuli przybływ odwagi. Chwycili co się dalo i dołączyli do bitwy. Nad głowami świsnęły belty – to jeden z tutejszych myśliwych postanowił wspomóc nas swoją automatyczną kuszą. Jest piekielnie celny. Mam nadzieję, że po walce Opos zaproponuje mu miejsce w patrolu!

- » Umieść naklejkę A14 „Jehl, Myśliwy z Fyrhome” w sekcji sił na mapie kampanii. Od tej pory, kiedy tylko wspomni o tym scenariusz, będziesz wystawiać dodatkowy model Lowcy.
- » Przydziel 1 ranę dowolnie wybranemu modelowi Demonów. Bitwa toczy się dalej.

**35** Miasteczko jest nasze. Chodzę po pobojo-wisku, patrząc, jak wojownicy dorzynają ludzi. Nagle dociera do mnie, czego tutaj brakuje. Zrywam jasny płaszcz jednego z pokonanych rycerzy. Maluję na nim krewią insygnia Żelaznej Kompanii – pamiętam je tak dobrze, że mógłbym to zrobić z zamkniętymi oczyma. Potem wbijam sztandar na środku pobojo-wiska. Pretor kiwa z uznaniem głową. Wojownicy wivatuja. Zrobiliśmy kolejny krok na drodze do dawnej chwały.

- » Umieść naklejkę A15 „Krwawe Insygnia” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od tej pory, ciągniesz pięć kart na początku każdej bitwy. Trzy z nich wybierasz jako swoją startową rękę. Odrzuć pozostałe dwie.
- » Dodaj 2 do Chwały Żelaznej Kompanii.
- » Przeczytaj Skrypt 36.

**36** Świętowaliśmy zwycięstwo do późnej nocy. Jęz przymknął na wszystko oko – wiedział, że po tylu upokorzeniach ludzie muszą odreagować. Ja również nie protestowałem. Wręcz przeciwnie. Chaos, który panuje w płonącym, zdobytym miasteczku, to dla mnie okazja, żeby wreszcie pozbyć się Czerepa. Jeśli ten szpieg prymarchów zniknie, będziemy mogli robić, co tylko chcemy, byle tylko odzyskać imię.

Dopiero gdy próbuje zaplanować jego śmierć, dopadają mnie wątpliwości. Jak dotąd Czerep walczył równie odważnie co my. Ryzykował z nami życie. Może da się z niego jeszcze zrobić prawdziwego członka Kompanii? Jego moc na pewno się nam przyda, ale czy warto dla niej ryzykować?

Szkoda, że nie potrafię słyszeć głosów z Khyberu, jak nasz pretor. Otwieram księgę, szukając w niej mądrości, ale trafiam tylko na opisy wielkich bitew i wygranych kampanii. Czas ucieka. Co robić?

#### **Demony wybierają:**

- » Kronikarz kampanii zabija Czerepa – przeczytaj Skrypt 38.
- » Kronikarz kampanii próbuje zrekrutować Czerepa – przeczytaj Skrypt 37.

**37** Zamiast ze sztyletem, odwiedziłem go z księgą. Był zaskoczony, kiedy wysunąłem się z półmroku tuż za jego plecami, w cichej piwnicy, gdzie śleczal nad garścią kościanych run. Pokazałem mu kronikę i wyjaśniłem, że Kompania odzyska dawną chwałę, niezależnie od tego, co knują prymarchowie. Powiedziałem mu, że może być częścią naszej wspaniałej, krwawej historii. Jeśli przestanie donosić swoim panom i przysięgnie posłuszeństwo Jezowi, zostanie starszym Kompanii, gdy tylko odzyskamy imię.

Zapadnięte ślepie Czerepa wbijają się we mnie z uwagą. Nie potrafię odczytać z jego twarzy żadnej emocji. Ale to nieważne. Teraz jego ruch.

#### **Sprawdź wysokość Chwały Żelaznej Kompanii.**

- » Chwała wyższa od 3 – przeczytaj Skrypt 39.
- » Chwała mniejsza od lub równa 3 – przeczytaj Skrypt 38.

**38** Walka była szybka i brutalna. Wiedziałem, że nie mogę dać Czerepowi szansy, by sięgnął po swoją magię lub wysłał wiadomość do prymarchów. Chyba zaskoczyło go, jak wściekle potrafię walczyć. Zanim zostałem kronikarzem, brałem udział w ośmiu kampaniach na ośmiu różnych światach.

Gdy jego zapadnięte ślepie zgasty, przysypałem jego ścierwo gruzami. Na tym pobojo-wisku nikt go już nie znajdzie.

- » Umieść naklejkę A13 „Czerep, Mistrz Żywiołów” w sekcji strat na mapie kampanii.



**39** Odpowiedziało mi jedno kiwnięcie głowy. To wystarczyło. Zabrałem kronikę i odszedłem, zostawiając go z jego runami.

Mam nadzieję, że to była dobra decyzja.

» Umieść naklejkę A13 „Czerep, Mistrz Żywiółów” w sekcji sił na mapie kampanii. Od tej pory, kiedy tylko będziesz wystawiać oddział Akolitów Mroku, możesz odjąć od niego jeden model i zamiast tego wystawić Mistrza Żywiółów – jeśli tylko masz wolne miejsce na jego kartę oddziału.

**40** Nad polem bitwy przetoczył się odgłos rogu. Strzelcy z Verreden zniechęceni, słysząc sygnał, który dobrze poznali w trakcie szkolenia. Ich dowódca spojrział zdziwiony na wzgórze, gdzie stała chorągiew armii oraz Magnus Śmiały. To musi być pomyłka! Albo jakaś iluzja demonicznych władców! Sygnał oznaczał odwrót, ale oddawanie teraz szczytu skarpy nie miało najmniejszego sensu...

Jednak co jeśli sygnał był prawdziwy?

» Chaos wdziera się w szeregi ludzkiej armii. Od tej pory aktywowanie dowolnego oddziału Zakonu kosztuje 1 kryształ lub 1 żeton wytrzymałości.

**41** Odgłos rogu ponownie przetoczył się nad całym korytem rzeki. Zatrzymaliśmy się w pół ruchu spoceni, zalani krwią. Odwrót?

Nikt się tego nie spodziewał. Demony zdobyły na szczycie tylko kilka małych przyczółków, wciąż mogliśmy łatwo zepchnąć je w dół. Ale sygnał powtórzył się trzeci raz. Tym razem nie mogło być wątpliwości. Rozkazałem ludziom cofać się, osłaniając wzajemnie strzałami kusz. Rozkaz to rozkaz.

Rzucam ostatnie spojrzenie na równiny po obu stronach rzeki. Nie mogę uwierzyć, że tak po prostu oddajemy je demonom. Nie chciałbym być w skórze kogoś, kto przeżywa jeszcze poza murami ostoi...

» Przejdź do Scenariusza 6.

**42** „Moja piękna i surowa Pani! Zgodnie z planem przelaliśmy tę śmieszna namiastkę fortyfikacji wzniesioną przez ludzi na stokach wyschniętej rzeki. Ich dowódcy zaraz zatrąbili na odwrót. Będziemy ich ścigać do skutku. Wygląda na to, że wkrótce wszystkie ziemie pomiędzy ostojami będą należeć do nas”.

» Przejdź do Scenariusza 6.

**43** Odkąd służę w Strzelcach Verreden, nie widziałem podobnej rzezi! Demony napływały falą, której nie mogliśmy powstrzymać. Wdarły się na szczyt skarpy, rozszarpały nasze linie. Gdy nadzszedł sygnał do odwrótu, było już za późno. Z mojego batalionu została tylko garść niedobitków. Daremne poświęcenie. Ta kraina należy teraz do demonów. Cofamy się z resztą ludzkich sił, ale gdy tylko trafi się okazja, wrócimy do Verreden. Nie zamierzamy więcej nadstawiać karku w imię szalonych planów Zakonu...

» Umieść naklejkę A18 „Złamany Sztandar Verreden” na odpowiednim polu mapy kampanii (chyba że już się tam znajduje). Główna armia ludzi ponosi druzgocące straty. Wypatruj związanych z tym zasad w dalszej części kampanii.

» Przejdź do Scenariusza 6.

**51** Otarliśmy się o śmierć. Gdyby nie wola Jedyne, dzięki której udało się obudzić mechanicznego anioła, nikt nie wyszedłby żywy z klasztoru. Maszyna wycięła nam drogę na zewnątrz, zostawiając w korytarzach długi szlak poszatkowanych demonów. Udało nam się odzyskać wozy (i te konie, które nie zostały jeszcze pożarte). Uciekliśmy na południe, ciągnąc za sobą sznur uchodźców.

Trzy dni później zwiadowcy donieśli o oddziałach demonów na drodze do Verreden. Nie możemy dotrzeć do ostoi, pozostaje więc droga na południe, w kierunku Suchej Rzeki. Jeśli nie spotkamy tam naszych, to nawet anioł, którego zabraliśmy ze sobą, może nie wystarczyć.

» Dodaj 1 do liczby Osadników z Pogranicza.

» Umieść naklejkę A19 „Anioł Śmierci” w sekcji sił na mapie kampanii. Od teraz, nawet jeśli Anioł Śmierci nie bierze udziału w danym scenariuszu, możesz wystawić go zamiast dowolnie wybranego oddziału Zakonu. Jednak jeżeli Anioł zginie w tym scenariuszu, anuluj naklejkę A19.

» Przejdź do Scenariusza 4.

**54** To koniec granicznego patrolu. Wróg przedarł się przez naszą ostatnią linię. Na moich oczach zginęła większość braci, Dratwę rozzerwały ogary, gdy próbowała chronić rannych, a Opos został przebity mieczem ogromnego demona – nie ocalało go nawet legendarne szczęście.

Ranny w pierś i głowę, zakrwawiony, upadłem między ciałami. Zacisnąłem oczy, słuchając odgłosów masakry. Może jakimś cudem ocaleję, zdolam wrócić do Verreden i o wszystkim opowiedzieć.

Może.

» Kampania dobiegła końca – Zakon przegrywał!

**55** Zwyciężyliśmy! Cały ludzki oddział został pokonany. Mordowanie mniszek okazało się bardzo przyjemne. Nie znoszę piskliwych krzyków ludzi, a one pozostawały ciche aż do samego końca.

Najlepsze jest jednak to, co odkryliśmy w głębokich salach klasztoru. Stoi tam mechaniczna kukła, zupełnie jak te, które zadaly nam tyle strat pod Eld-hain. Trofeum godne czempionów! Jeź uciął aniołowi głowę. Wraz z podeptanym sztandarem wroga będzie darem dla prymarchów Siódmej Feraty. Może nie wystarczy to, aby przywrócili nam imię. Ale z pewnością wystarczy, by dali nam miejsce w prawdziwej, wielkiej bitwie.

Nocą, gdy reszta świętowała, obnosząc dumnie nowe żelazne ćwieki, ja zdarłem skórę z ciała dowódcy zakonników. Zrobię z niej stronę do kroniki. Będziemy potrzebowali ich wiele, żeby zapisać wszystkie nadchodzące zwycięstwa.

» Kampania dobiegła końca – Demony wygrywają!

**56** Mielśmy ludzi w garści, a jednak uciekli z pomocą swojej przeklętej mechanicznej kukły. Zbyt wiele razy zawiedliśmy. Ktoś musiał za to zapłacić.

Pretor Jeź przyjął na siebie całą winę. Powiedział, że jako dowódca odpowiada za przegrane bitwy. Starsi kompanii chwilę szepotali między sobą. Potem skinęli głowami. Jeź miał zginąć.

Pretor bez zbędnych ceremonii chwycił ostrze i skierował we własne podbrzusze. Wojownicy zaszemrali – Jeź wiedział, że aby odpokutować błąd, powinien umierać długo, boleśnie. Ale nawet w Kompanii niewielu miało odwagę wybrać tak powolny koniec.

Starsi dali znak. Jeź uniósł ostrze. A ja pierwszy raz w życiu usłyszałem – a raczej poczułem w kościach – zimny spokój Khyberu i szum cichych głosów. Chyba wiem, o co im chodzi.

**Demony wybierają:**

» Kronikarz wstrzymuje egzekucję – Jeź będzie nadal dowodził Kompanią. Przeczytaj Skrypt 58.

» Egzekucja zostaje wykonana – ktoś musi zapłacić za błędy! Przeczytaj Skrypt 57.

**57** Jeź przygotował się do zadania ciosu. W jego oczach widziałem dziwny spokój – i niemal słyszałem głosy z Khyberu, który go wzywał. Miał już uderzyć, gdy jeden ze starszych mu przerwał i poprosił, by Jeź wskazał przed śmiercią swojego następcę. Jeź odparł, że skoro jego osąd jest spaczony, następnego pretora powinna wybrać starszyzna Kompanii.

Starsi od razu zaczęli rozmawiać o kandydatkach. Z dyskusji przeszli do szarpania się za rogi i wybijania sobie kłów. Nie potrafiliby się zgodzić. Jeź obserwował narastający chaos, nie wypuszczając z dłoni ostrza. Wreszcie ryknął, przywołując starszych do porządku. Powiedział, że skoro bez niego rozerwaliby Kompanię na strzępy, musi jeszcze zostać na tym świecie.

Starsi zgodzili się. I w ten oto sposób Jeź dostał nieoczekiwaną drugą szansę. Jednak niezgoda, która wyszła na jaw przy okazji wyboru pretora, jeszcze długo towarzyszyła nam niczym rozjątrzona rana.

» Umieść naklejkę A20 „Niezgoda Starszyny” w sekcji strat na mapie kampanii. Od tej pory, Zakon może anulować tę naklejkę na początku swojej aktywnej tury w dowolnym momencie dowolnej bitwy, a następnie aktywować jeden z oddziałów Demonów zamiast własnego, wykonując wszystkie jego akcje. Kontrolowany oddział może atakować inne modele Demonów, ale powraca pod kontrolę swojego właściciela pod koniec tury.

» Przejdź do Scenariusza 4.



**58** Wskoczyłem przed szereg, zatrzymując Jeża krzykiem. Starsi Kompanii byli zdziwieni moją zuchwałością. Pokazałem im kronikę i wymienilem wielu zapisanych w niej pretorów, którzy najpierw ponosili porażki, by potem przynieść wspaniałe, krwawe zwycięstwa. Powiedziałem, że nie znajdziemy nikogo lepszego niż Jeż.

Starsi nie byli przekonani. Wtedy spytałem ich, kiedy ostatnio słyszeli zew Khyberu. I powiedziałem, że to właśnie on zaprowadził Jeża na Czarne Schody, gdzie pierwszy raz spotkaliśmy wroga.

Starsi naradzali się długo. Było kilka wybitych zębów. Wreszcie zwrócili się do Jeża z prośbą, by pozostał pretorem. Jeż podziękował mi skinięciem głowy i schował ostrze. Na jego twarzy nie widziałem jednak żadnej radości. Chyba wiedział, że jego pozycja pozostaje chwiejna, a fakt, że uratował mu skórę gryziępierek, nie będzie pięknie wyglądał w kronice.

- » Zmniejsz Chwałę Żelaznej Kompanii o 2.
- » Przejdź do Scenariusza 4.

**61** Odskakujemy na boki w ostatniej chwili. Opancerzony kolos przejeżdża przez resztki barykady, rozrzucając je na wszystkie strony razem z ciałami tych demonów, które nie okazały się wystarczająco szybkie. Toczy się jeszcze kilkadziesiąt metrów, hamując powoli. Z wagonów wysypują się kusznicy i piechota. Demony cofają się.

Zbliżamy się do żołnierzy. Opos tłumaczy im naszą sytuację, wskazując wozy pełne osadników. Dowódca ochrony pociągu pochmurnieje, a potem otwiera jeden z wagonów – jest pełny przerażonych cywilów! Pociąg wiezie uchodźców oraz trochę zaopatrzenie do ostoi Riggers. W oczach Oposa lśni jakaś dziwna, ponura determinacja. Ciekawe nad czym się zastanawia?

#### Zakon wybiera:

- » Patrol puszcza pociąg dalej – przeczytaj Skrypt 64.
- » Patrol przejmuje władzę nad pociągiem – Opos żąda, aby załoga rozładowała skrzynie z zaopatrzeniem, a zamiast nich przyjęła najsłabszych osadników. Przeczytaj Skrypt 65.

**62** Pancerny kolos jest tak blisko, że widać każdy nit na jego przednim pancerzu. Demony wyją tryumfalnie. Zakonnicy tracą nadzieję, że uda im się powstrzymać katastrofę. Wszyscy z wyjątkiem jednego.

Markam, sierżant ciężkiej piechoty, przerzuca swoją parową broń na pełną moc. Święta Logika gotuje się w jego głowie. Masy. Siły. Trajektorie. Markam zdaje sobie sprawę, że jest szansa – jednym potężnym uderzeniem mogłyby rozbić resztę barykady, nim nadjedzie pociąg. Ale logika mówi, że cena będzie wysoka. Sam nie zdola już uskoczyć z torów.

#### Gracz dowodzący Zakonem wybiera:

- » Markam pędzi zniszczyć do końca barykadę – przeczytaj Skrypt 63.
- » Markam powstrzymuje się – ostatnia tura bitwy toczy się według standardowych reguł.

**63** Potężna, zakuta w parową broń postać uderzyła o barykadę, spychając ostatnie sztaby z torów. Opos krzyknął. Wiele razy powtarzał swoim ludziom, że przede wszystkim powinni przeżyć, by móc walczyć w kolejnych bitwach. Markam nigdy się z nim nie zgadzał.

Ogluszający huk wstrząsnął wszystkim wokół. Lokomotywa wpadła na Markama, a kocioł na plecach jego pancerza eksplodował, śląc gorące odłamki, które spadły pomiędzy nas jak deszcz komet.

Nie mogę uwierzyć, że te kilka strzępków, które zostały na torach, to naprawdę Markam...

- » Umieść naklejkę A21 „Markam, Sierżant Ciężkiej Piechoty” w sekcji strat na mapie kampanii.
- » Bitwa natychmiast się kończy. Przeczytaj Skrypt 61.

**64** Odstępujemy zrezygnowani, dając załodze pociągu szansę na ponowne uruchomienie lokomotywy. Dziękując nam, ale przecież samym ciepłym słowem nie nakarmimy ani nie obronimy naszych cywilów. Ruszamy dalej na południe w ponurych nastrojach. Pozostaje mić nadzieję, że ktoś zrobi z tego zaopatrzenia dobry użytek.

» Umieść naklejkę A22 „Pociąg z Zaopatrzeniem” na odpowiednim polu mapy kampanii. Odejmi 1 od liczby Osadników z Pogranicza. Długa podróż, choroby i głód zaczynają zbierać wśród nich ponure żniwo.

» Jeśli Demony mają więcej niż 5 punktów Chwały Żelaznej Kompanii, przejdź do Scenariusza 7. W przeciwnym wypadku przejdź do Scenariusza 8.

**65** Mija chwila, nim załoga pociągu otrząsa się z szoku, jaki wywołało nasze żądanie. Próbuje nas przekonywać. Błagać. Grozić. Na nic. Opos jest nieustępliw – tłumaczy, że życie osadników w naszej kolumnie jest równie ważne co tych w pociągu.

» Razem z kilkoma ludźmi wylamuje zamek wagonu z zaopatrzeniem. Wynoszą jedzenie, broń i broń, a w zamian ładują kobiety, dzieci, rannych. Wkrótce pociąg rusza; jego załoga żegna nas ponurym wzrokiem. Możliwe że to zaopatrzenie uratuje nam życie. Męczy mnie tylko myśl: kto będzie musiał za to zapłacić?

» Umieść naklejkę A23 „Elitarny Ekwipunek Zakonu” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od tej pory, na początku każdej bitwy umieść żetony ładunków na podstawkach dowolnych trzech swoich modeli, z wyjątkiem Anioła Śmierci. Modele te otrzymują +1 ATK oraz +1 OBR aż do końca bitwy.

» Jeśli Demony mają więcej niż 5 punktów Chwały Żelaznej Kompanii, przejdź do Scenariusza 7. W przeciwnym wypadku przejdź do Scenariusza 8.

**66** Nie udało nam się uratować pociągu. Uderzenie o barykadę było tak potężne, że eksplodował główny kocioł lokomotywy, a połowa składu wykoleiła się. Demony zaraz rzuciły się na ludzi, którzy zaczęli wysypywać się z wagonów. To była rzeź. Nie mieliśmy szans im pomóc.

Zakrwawieni i poranieni wróciliśmy do naszej kolumny i uciekliśmy na południe, próbując nie słuchać krzyków mordowanych. Brak zaopatrzenia i forsowny odwrót zebrały ponure żniwo wśród osadników.

- » Umieść naklejkę A24 „Ograbiony Pociąg” na odpowiednim polu mapy kampanii. Odejmi 2 od liczby Osadników z Pogranicza, pozostających pod opieką patrolu.
- » Jeśli Demony mają więcej niż 5 punktów Chwały Żelaznej Kompanii, przejdź do Scenariusza 7. W przeciwnym wypadku przejdź do Scenariusza 8.

**67** Późną nocą, kiedy wszyscy oprócz wartowników spali, przyszedł do mnie Gvor. Sądziłem, że bitwa poprawiła mu humor – w końcu znalazł naszą zwierzynę, nawet jeśli przypadkiem. Wygląda jednak na to, że Gvor jest jeszcze bardziej przybity. Potrzebna była dłuższa rozmowa, by wreszcie zdradził, co go gryzie.

Nasz tropiciel jest jednym z ostatnich Sree. Jego rasa dorastała w świecie pełnym potężnych drapieżników, które potrafiły uderzać znikąd, i dlatego Sree rozwinięli szósty zmysł, ostrzegający ich przed atakiem. Minęło wiele lat, nim podbiliśmy ich świat, a kiedy się udało, prymarchowie rozkazali wymordować wszystkich jenców. Za wyjątkiem garstki młodych, których przetrenowano; nauczono zamiast od niebezpieczeństwa iść ku niebezpieczeństwu, jak gonić psy.

Gvor powiedział mi, że pierwszy raz od dawna zawodzi go zmysł. Przyszłość jest tak pełna splecionych, niejasnych możliwości, że nawet on nie wie, gdzie prowadzi ścieżka do większej chwały oraz krwawszych bitew. Czuje się zbędny, bezużyteczny. Uspokoilem go.

Jeszcze tej nocy przybył do nas goniec. Prymarchowie usłyszeli o naszych ostatnich zwycięstwach i rozkazują, żebyśmy połączyli się z główną częścią armii! Czy to możliwe, że skończyły się tygodnie upokorzeń? Na samą myśl o tym czuję przyjemne mrowienie w miejscu, gdzie przed chwilą wbilem sobie ciwiek wyrwany z poszycia ludzkiej lokomotywy...

#### Demony sprawdzają aktualną wartość Chwały Żelaznej Kompanii.

- » Chwała wyższa od lub równa 5 – przejdź do Scenariusza 7.
- » Chwała niższa od 5 – przejdź do Scenariusza 8.

**68** Zakonnikom nie udało się pokrzyżować naszego planu. Odepchnęliśmy ich od barykady. Pociąg uderzył w nią z takim impetem, że jego boki pękły jak zgniecione jajo. Okaleczona lokomotywa wypadła z torów, ciągnąc za sobą wagony, z których wylotczyli się ogłuszeni obrońcy. Rzuciliśmy się na nich z wyciem.

Późnym wieczorem, gdy nasyчени krwią i walką przeglądaliśmy ekwipunek zdobyty w pociągu, znaleźliśmy skrzynie pełne stalowych mieczy i halabard. Są trochę male jak na mój gust, ale piekielnie ostre. Niektórzy wymienili na nie swoją zużytą broń, ignorując drążący nozdrza, ludzki smród.

- » Umieść naklejkę A23 „Elitarny Ekwipunek Zakonu” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od teraz na początku każdej bitwy



umieść żetony ładunków na podstawkach dowolnych dwóch swoich modeli z wyjątkiem Ogarów Rzezi. Modele te otrzymują +1 ATK aż do końca bitwy.

» Przeczytaj Skrypt 67.

**71** *Przeciwnicy kłali nas przedmiotami z twardego, ostrego metalu i razili światłem, ale to tylko wzmogło nasz apetyt. Wchłoniliśmy ich tak wielu, że nie mieliśmy sił ścigać reszty. Czuję, że zostaniemy tu dłużej. Blona między tym światłem a naszym jest coraz cieńsza...*

» Przejdź do kolejnego scenariusza.

**72** *Kiedy porąbaliśmy ostatniego ze stworów na kawałki, mrok zaczął się rozwiewać. Stoimy teraz nad ich poskręcanyimi ciałami, nie wierząc, że to koniec. Przez moment myślałem, że nas pokonają. Nawet ja nie doceniłem Żelaznej Kompanii.*

*Ale o walce będziemy pamiętać długo – nie tylko dlatego, że zostanie nam po niej w skórze specjalny, czarny świątek. Rany, które zadala nam Ciemność, nie goją się łatwo. Będziemy je nosić wiele tygodni.*

» Umieść naklejkę A25 „Zakażone Rany” w sekcji strat na mapie kampanii. Od teraz na początku każdej bitwy Zakon wybiera 1 oddział Demonów, który natychmiast traci 1 żeton wytrzymałości (nie można wybrać oddziału, który nie posiada żadnych żetonów).

» Przeczytaj Skrypt 78.

**74** *Przeliczyliśmy swoje siły. Walczyliśmy na wielu świątach, z setkami różnych stworzeń i ras, ale Ciemność to wróg straszliwszy nawet od Żelaznej Kompanii. Gdy weszliśmy do spalonego posterunku, spadli na nas ze wszystkich stron. Im więcej krwawiliśmy, tym stawali się silniejsi. W końcu Jezus musiał nakazać odwrót.*

*Wycofaliśmy się poranieni, złamani, zostawiając między spalonymi murami wielu wojowników. Ciemność wydawała się jeszcze silniejsza niż przed atakiem. Po ostatniej serii zwycięstw spowodziło to nas brutalnie na ziemię.*

*Dzień potem okazało się, że rany poniesione w walce z siłami Ciemności jatrzą się i nie chcą goić. Będziemy nosić ślady tego spotkania jeszcze długo...*

» Zmniejsz Chwałę Żelaznej Kompanii o 2.

» Umieść dwie naklejki A25 „Zakażone Rany” w sekcji strat na mapie kampanii. Od teraz na początku każdej bitwy Zakon wybiera 2 oddziały Demonów, które natychmiast tracą po 1 żetonie wytrzymałości (nie można wybrać oddziałów, które nie mają żadnych żetonów).

» Przeczytaj Skrypt 78.

**75** *Ciemność jest gęstsza, niż myśleliśmy. Otula nas tysiącami kłów i szponów, które szarpną ze wszystkich stron. W półmroku, niewyraźne kształty wywijają się spod naszych ostrzy. To rozplywają, to formują na nowo. Gardło zaczyna mi ścisnąć strach. Jak każdy w Żelaznej Kompanii jestem gotowy na śmierć – ale nie taką!*

*Nagle w ciemności rozpala się jasny punkt. I drugi. Wielkie, ogniste ślepią, pod których*

*spojrzeniem czarne bestie wiją się z bólu. Chwilę gapię się w te dwa jasne punkty, nim ciemność rozwiewa się na tyle, że poznaję Czerepa. Trzyma w dloniach dwa małe słońca, dwie ogniste kule i wykrzykuje na całe gardło swoje inkantacje.*

*– Dalej! – krzyczy Jezus. – Dalej, póki Czerepowi starczy mocy!*

» Wracamy do walki ze zdwojoną siłą.

» Demony natychmiast aktywują 1 dodatkowy oddział. Wszystkie oddziały demonów otrzymują -1 ATK aż do końca tej bitwy.

**76** *Ciemność nie poddawała się łatwo. Czerep rozwścieczył ją, zupełnie jakby włożył zapaloną gałąź do mrowiska. Otworzyła się wokół niego kolejnymi szczelinami, z których wyszły większe bestie. Zaczęły zaciskać wokół niego krag. Jezus przedarł się do Czerepa, rabiąc na lewo i prawo swym zębątem mieczem, krzyknął, by Czerep zgasił swoje światło i uciekał.*

*Mistrz Żywiołów popatrzył na pretora Żelaznej Kompanii swoimi odległymi, zapadniętymi oczyma.*

*– Mogę je odciągnąć. Dać wam szansę.*

**Demony wybierają:**

» Czerep poświęca się – przeczytaj Skrypt 77.

» Czerep wycofuje się – anuluj karę -1 do ATK, którą nałożył na siły Ciemności Skrypt 75. Ciemność może natychmiast wybrać do dwóch znajdujących się poza planszą modeli, a następnie wystawić je z Cieńwrotami. Bitwa toczy się dalej.

**77** *Dwa światła rozbłysły jeszcze jaśniej. Czerep zaczął cofać się, ciągnąc za sobą korowód stworów Ciemności. Kolejne ciosy trafiały go, ale ignorował je, skupiony tylko na swoim świecie, z koncentracją, jaką wcześniej widziałem tylko u Jezusa.*

*Wyrwał o wiele dłużej, niż się spodziewałem.*

*Później, już po bitwie, zebrałem i spaliłem z szacunkiem poszarpany zezelok, który z niego został. Ze wszystkich członków Kompanii, Czerep służył u nas najkrócej. A jednak długo go nie zapominę – podobnie jak przyszli kronikarze, dla których opisałem jego historię na stronie zrobionej z czarnej, porowatej skóry Ciemności.*

» Anuluj naklejkę A13 „Czerep, Mistrz Żywiołów”. Umieść drugą kopię tej naklejki w sekcji strat na mapie kampanii.

» Bitwa toczy się dalej. Demony usuwają jeden wybrany przez siebie oddział Ciemności z gry (znikają zarówno modele, jak i karta oddziału). Od tej pory wszystkie zagrane akcje, które wymagają tego oddziału, nie przynoszą żadnego efektu.

**78** *Czekali na nas pośrodku suchego pustkowi, zupełnie jakby wiedzieli dokładnie, że będziemy tędy przechodzić. Trzech potężnych, pokrytych bliznami pretorów z trzech różnych kampanii. Ich ludzie stali w pewnym oddaleniu. Skąd wiedzieli, gdzie nas znajda, skoro Czerep nie wysłał już raportów prymarchom?*

*Przesunąłem wzrokiem po insygniach.*

*Bezpańskie Ostrza, Czaszkognioty, Krwawy Krag. Kiedyś nie dorastali do pięć Żelaznej Kompanii. Teraz pewnie uważają się za lepszych. Powitali nas w imieniu Siódmej Ferraty i poinformowali o zadaniu, które ma dla nas sama Ish. Zaczynam rozumieć. Ci przekleci dranie potrzebowali kampanii, która podejmie się czegoś, czego nikt inny nie chce tknąć...*

» Przejdź do kolejnego scenariusza.

**81** *Gdy demony wpadły na mur tarcz, który ustawili przed nami zakonnicy, ziemia zadrzęta po raz pierwszy. Ledwie kilka chwil później na całym polu trwała już walka. Wtedy przyszedł drugi wstrząs. Wibracje dochodziły głęboko spod ziemi. Demony zwoływały zdziwione. Zamarliśmy. Nagle ziemia zaczęła otwierać się, pękać; całe szeregi wroga wpadały w szczeliny, które wydawały się prowadzić do bezdennych otchłani.*

*Spojrzałem przerażony na oficerów, którzy stali niedaleko na płaskim pagórku. Magnus Śmiały uśmiechał się. Nie wiem, skąd wytrzasnął cud, który właśnie ratuje nam skórę ale jestem pod wrażeniem. Myliłem się co do niego!*

» Od tej pory na początku tury każdego z graczy Zakon wybiera jeden model Demonów, zaczynając od tych o najmniej podstatce. Ofiara wpada w jedną z rozpadlin – usuń jej model z planszy (Zakon nie otrzymuje za jej śmierć punktów zwycięstwa).

**82** *Przez chwilę ja i moi ludzie myśleliśmy, że zobaczymy coś, czego żaden śmiertelnik jeszcze nie widział: koniec armii demonów. Masakrę większą, niż w Eld-hain. Ziemia otwierała się coraz szerzej. Coraz więcej bestii spadało. Wtedy wstrząsy niespodziewanie się skończyły.*

*Magnus i oficerowie są wyraźnie zmieszani – to chyba nie tak miało być. Czy demony nas przechrzyły? Co dalej?*

» Trzęsienie ziemi dobiega końca. Specjalne zasady dotyczące usuwania modeli Demonów z planszy (opisane w skrypcie 81) przestają obowiązywać. Podczas swojej następnej aktywnej tury Demony mogą aktywować dwa oddziały zamiast jednego.

**84** *Zwyciężyliśmy, jeśli można to nazwać zwycięstwem. Plan Magnusa się nie powiódł, a my znowu ponieśliśmy wielkie straty, ale krótkie trzęsienie wywołało wystarczająco zamieszania w szeregach wroga, byśmy zdolali się wycofać. Większość ocalonych, w tym my, ucieka w stronę Al-Iskandrii. Tylko mury największej ludzkiej ostoi mogą nas teraz uratować.*

*Od oficera gwardii Riggers, który ucieka z nami, dowiedziałem się, że zważenie tutaj demonów było planem Magnusa. Wiele lat temu, kiedy próbowano połączyć Riggers, Al-Iskandrię oraz Verreden podziemną koleją, odkryto tu gigantyczne grotty. Magnus znalazł jakiś sposób, by je zawałić. Celowo zwałił demony na tę równinę. Ostatecznie to one zwyciężyły – ale jak mogło do tego dojść?*

» Umieść naklejkę A26-A „Zwycięstwo Zakonu: Pęknięte Pola” w polu A26 na mapie kampanii.



**85** Nawet z pomocą tego przeklętego trzęsienia ziemi nie udało nam się pokonać wroga – wdeptali nas w ziemię, rozbili na kilka małych grup, które teraz uciekają w stronę Al-Iskandrii. To mnie już nie dotyczy. W grubym płaszczu, z którego moich dwóch ostatnich strzelców zrobiło nosze, czuję się jak w hamaku. Mokrym hamaku. Rana krwawi mocno, jest mi coraz zimniej, tracę czucie w czubkach palców. To już nie potrwa długo.

Nie powinienem był nigdy opuszczać Verreden.

» Batalion Strzelców z Verreden został całkowicie unicestwiony. Umieść naklejkę A18 „Złamany Sztandar Verreden” na odpowiednim polu mapy kampanii.

**86** „O wielka Ish! Nie ludź się, że kiedyś słyszałaś moje imię, ale wiedz, że to mnie po przegranej bitwie przypadł dobytek Hwaara Czarnogętego. Sam Hwaar zginął, podobnie jak wielu innych prymarchów. Z jego pism dowiedziałem się, że składał Ci raporty w sekrecie przed resztą z nas. Stąd moja propozycja: zastąpię go, Pani. Będę lepszym sługą, niż ten marny pokurcz kiedykolwiek mógł być!”

» Przejdź do kolejnego scenariusza.

**87** „Moja pani! Bitwa jeszcze trwa, więc mogę przesłać tylko kilka słów. Wygraliśmy. Ludzie mieli przebiegły plan – okazało się, że pod równiną ciągną się jaskinie i korytarze, w których ukryli maszynę, która miała posłać naszą armię w otchłań. Nie udało się tylko dlatego, że ktoś ściągnął tu z północy zniesławioną Żelazną Kompanię i posłał ich do podziemi, żeby uporali się z maszyną. Jeśli to byłaś Ty, Pani, gratuluję Ci wspaniałego zwycięstwa!”

» Umieść naklejkę A26-B „Zwycięstwo Demonów: Pęknięte Pola” w polu A26 mapy kampanii, a następnie przeczytaj Skrypt 89.

**89** O bitwie na Pękniętych Polach długo jeszcze krążyły legendy. Te kompanie i kohorty, które walczyły na powierzchni, skąpały się we krwi białych małp, atakując nawet pomimo trzęsienia ziemi i szczelin, które polknęły wielu wojowników. Tego dnia zdobyto najwięcej ludzkich sztandarów w całej historii inwazji.

Ci, którzy nie wzięli w tym udziału, wiele stracili.

» Zmniejsz Chwałę Żelaznej Kompanii o 1.

**91** Nawet siły specjalne Zakonu czasem się wycofują. Nie spodziewaliśmy się, że w tych przeklętych jaskiniach spadnie na nas cała kohorta! Kiedy większość oddziału zginęła lub była ranna, a belty do kusz skończyły się, Kościej dał sygnał do odwrotu, rzucając ostatnią ze swoich bomb do sterówki maszyny. Pozostaje mi tylko nadzieja, że nasze małe trzęsienie ziemi wywołało na górze wystarczające szkody.

» Ludzie wycofują się, uszkadzając Dvergarską maszynę. Umieść naklejkę A29-A „Uszkodzony Górogryz” w polu A29 na mapie kampanii.

**92** To miała być prosta misja. Po tylu latach w silach specjalnych powinienem był wiedzieć, że takich nie ma. Biegnę starym, pełnym gruzu

korytarzem, a za mną pędzi chyba całe piekło. Nie zdążyliśmy nawet zniszczyć maszyny. Uratowałem się tylko ja i Kościej, który zniknął mi gdzieś z oczu. Pędzę w ciemność, zastanawiając się, co będzie gorsze: dać się złapać, czy przeżyć i stanąć przed trybunałem Zakonu.

» Ludzie zostają zmasakrowani i tracą kontrolę nad maszyną Dvergarów. Umieść naklejkę A29-B „Górogryz” w polu A29 na mapie kampanii.

**93** Gdy białe małpy wycofały się wreszcie, niszcząc maszynę, którą próbowaliśmy zdobyć, wpadło mi do głowy, że widocznie Żelazna Kompania nie jest stworzona do walki pod ziemią. Zaraz jednak ugryzłem się w język aż do krwi, bo przypomniały mi się strony naszej Kroniki. Żelazna Kompania walczyła od stuleci na światach jasnych i ciemnych, pustynnych i zarośniętych dżunglą. Na powierzchniach planet, w ich głębokich czeluściach, na magicznych konstrukcjach dziwnych ras. Jeśli nie potrafiliśmy wygrać teraz, znaczy to, że chyba nie powinniśmy odzyskać imienia.

» Żelazna Kompania zawodzi, a ludzie wycofują się, uszkadzając ciężko Górogryza. Przeczytaj Skrypt 94.

**94** Nie wiedzieliśmy, że bitwa z ludźmi wcale nie była najtrudniejszą częścią zadania. Wstrząsy, które wywołała ich dziwna maszyna, zaważyły wiele korytarzy, a wiele innych otworzyły. Jeź poganiali nas w nadziei, że zdążymy jeszcze na bitwę na powierzchni, ale przedko stało się jasne, że nie tylko nie dojdziemy tam na czas – ale i w ogóle możemy nie znaleźć stąd wyjścia...

» Żelazna Kompania gubi się w jaskiniach, podczas gdy na górze bitwa dobiega końca.

**95** Okazało się, że Kościej przywołał od Dvergarów nie tylko Górogryza. Gdy demony zaczęły zbliżać się z każdej strony do maszyny, wyciągnął zza pazuchy mały, owalny kształt i cisnął nim we wrogów. Huknęło. W świetle naszych lamp załśniły drobne nici, które owinęły kilka najbliższych demonów. Chciałem już powiedzieć, że to najbardziej bezużyteczna broń, jaką widziałem – ale zaledwie po kilku krokach nici zaczęły wgrzyzać się w ciało ofiar tnąc powoli skórę, mięśnie, kości. Trysnęła czarna krew.

– Cienkie jak włos, ostrzejsze niż brzytwa – powiedział Kościej, wyciągając kolejną bombę. – Dvergarzy lubią, kiedy ich wrogowie czują ból.

» Rzuć na trafienie dwóch modeli Demonów, stojących najbliżej Górogryza. Udane trafienie oznacza jedną ranę. Jeśli kilka modeli znajduje się równie blisko maszyny, Demony wybierają ten, który wykona rzut.

» Zakon otrzymuje trzy małe żetony, reprezentujące dvergarskie granaty. Raz na turę Zakon może poświęcić atak dowolnego ze swoich modeli i odrzucić jeden z tych żetonów, aby zdetonować kolejny ładunek, powtarzając opisane wyżej rzuty na trafienie. Gdy do tego dojdzie, Demony czytają Skrypt 96.

**96** Dżiwne bomby, które ludzie ciskają z kokpitu Górogryza, zalały na chwilę atak. Nawet na naszych wojownikach zrobiło wrażenie okrucieństwo dvergarskiego wynalazku. Jedyna osoba, która nie cofnęła się, to Gvor. Chciałem odciągnąć go do tyłu, ale tropiciel wyrwał mi się.

– Powiedz, kronikarzu: co jeśli droga, która obiecuje największą chwałę, jest drogą bez mnie?

Zrozumiałem. Gvor jako Sreee czuł, która ze ścieżek losu prowadzi do największych, najkrwawszych starć. I dla siebie i dla całej kompanii. Tyle że droga najlepsza dla kompanii była dla niego drogą śmiercielną. Stał przed wyborem, którego mu zażyczył; wyborem, który może z niego zrobić bohatera.

» Kronikarz odciąga Gvora – bitwa toczy się dalej, a Zakon może nadal używać dvergarskich granatów (opisanych w Skrypcie 95). Umieść naklejkę A30 „Gvor Tropiciel” w sekcji sił na mapie kampanii.

» Kronikarz pozwala Gvorowi wypełnić swoje przeznaczenie – przeczytaj Skrypt 97.

**97** Gvor przeczłutł dokładnie, gdzie padnie bomba. Zanurkował, chwycił ją i odrzucił jednym, płynnym ruchem. Ekspłodowała w połowie odległości między tropicielem a Górogryzem. Część nici oplotła maszynę, blokując jej skomplikowane, lśniące tłoki. Część trafiła Gvora, szatkując jego chude kończyny na kawalki.

Poczulem dumę i smutek. Fakt, że członek podbitej przez nas rasy oddał życie ku większej chwale Kompanii, bardzo mnie poruszył. Zaczęłem już układać w głowie słowa, którymi zapiszę losy Gvora w kronice.

» Umieść naklejkę A30 „Gvor Tropiciel” w sekcji strat na mapie kampanii.

» Bitwa toczy się dalej, a Zakon odrzuca wszystkie żetony dvergarskich granatów. Następnym razem, gdy Zakon użyje Górogryza, ten nie generuje żetonu Trzęsienia Ziemi. Kolejne aktywacje przebiegają już jednak normalnie.

**101** Gdy kolejny demon stoczył się, zepchnięty w przepaść, Jeź, pretor Żelaznej Kompanii, stanął u stóp osuwiska i krzyknął „STAĆ!” tak głośno, że ze stropu posypały się kamienie. Demony wyrwały się ze zwańca, walka ucichła. Jeź wspinał się do połowy stoku i spojrzal w górę, a jego kronikarz stanął obok jako tłumacz.

– Dajcie nam wejść, żebyśmy mogli stoczyć prawdziwą, honorową walkę, zamiast tej głupiej zabawy – zażądał Jeź.

Opos – dowódca zakonników – stanął na krawędzi osuwiska i odparł:

– Na tym polega prawdziwa walka. Znajdujesz przewagę, a potem wykorzystujesz ją. Jest z wami tak źle, że musicie prosić, żebyśmy oddali wam trochę pola?

Jeź zaśmiał się donośnie.

– Ostro język jak na białego robaka.

– Robaka? To my jesteśmy na słońcu, a wy wijecie się w ciemności – odparł Opos.

– Dziękuję duszom z Khyberu za to, że stawiają nas wciąż przeciw sobie. Jesteście dobrymi przeciwnikami. Ale ta historia już się kończy; z radością złamiemy wam kark.

– Wchodźcie i próbujcie – odparł Opos, a potem



pozdroził Jeza machnięciem dłoni.

Jeż skinął głową i wykrzytał rozkaz. Walka rozpoczęła się na nowo.

» Jeśli naklejka A14 „Jehl, Myśliwy z Fyrhome” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 102. Jeśli nie, Demony mogą natychmiast aktywować jeden wybrany oddział.

**102** Demony ruszyły pod górę ze zdwojoną determinacją. Wiedzieliśmy, że nie zdolamy ich na długo powstrzymać. Wiedział to też Jehl, cichy strzelec z Fyrhome, który walczył z nami od czasu, kiedy pomogliśmy jego osadzie. Wziął rozped, a potem potężnym sussem przeskoczył rozpadlinę. Będąc po drugiej stronie, miał pod sobą plecy wspinających się osuwiskiem demonów. Z wilczym uśmiechem zdjął z pleców kuszę. Nadeszła pora zemsty za Fyrhome!

» Jehl ostrzeliwuje prace pod górę demony z niezwykłą celnością. Od teraz Demony nie mogą już otrzymać żadnych posiłków. Zignoruj specjalne wydarzenia zaplanowane na turę V oraz VI.

**104** Demony pędziły falą, której nie potrafiłszyśmy powstrzymać. Zaczęły zdobywać coraz większy przyczółek – a im więcej miały miejsca, tym więcej wchodziło na górę. Opos chwycił róg, by zatrzeć do oduratu. I wtedy usłyszeliśmy skrzypienie kół oraz przeraźliwe ryki pociągowych zwierząt. Osadnicy, których chroniliśmy od dawna, teraz postanowili się odwzajemnić. Opróżnili swoje wozy i pogнали je w stronę krawędzi osuwiska. Uskoczyliśmy w ostatniej chwili. Wozy stoczyły się w dół, zbijając demony jak kregle. Lawina drewna, kamieni, demonicznych i zwierzęcych ciał, zniknęła w mroku. A my prędko zepchnęliśmy za krawędź resztę przeciwników.

Poczułem ulgę. Nie wiedziałem wtedy, jaka będzie cena. Pozbawieni wozów osadnicy poruszali się od tej pory jeszcze wolniej. Głód i zmęczenie zaczęły zbierać żniwo. Całe grupy zostawały z tyłu, a my nie byliśmy w stanie ciągle wszystkich poganiać.

» Odejmij 2 od liczby Osadników z Pogranicza. Przejdź do Scenariusza 12.

**105** Przekłete białe malpy zepchnęły nas z powrotem pod ziemię i ustawiły na skarpie strażę. Musimy szukać innej drogi wyjścia. Wracamy w ciemność korytarzy.

» Jeśli naklejka A30 „Gvor Tropiciel” znajduje się w sekcji strat na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 107.

**106** Zepchnąwszy wrogi oddział pod ziemię, omijamy pole bitwy szerokim łukiem – nie chcemy wpaść na kolejne niedobitki demonów ani przechodzić blisko otwartych szczelin. Na odległym krańcu pobojożyjska spostrzegamy kotline, w której kłębi się Ciemność. Słyszałem o niej różne historie, ale widzę ją pierwszy raz: przedziwne stwoiry ulepione z czegoś, co przypomina czarną glinę, zmieszana z kawalkami ciał. Osaczyli małą grupę zakonników; ich pancerze lśnią w morzu ciemnych kształtów. Opos ocenia nasze siły...

Gracz dowodzący Zakonem sprawdza liczbę Osadników z Pogranicza w swojej pieczy. Odejmij

1 od rezultatu, jeśli naklejka A09 „Torlun Sirey” jest w sekcji strat na mapie kampanii, oraz kolejne 1, jeśli znajduje się tam naklejka A21 „Markam, Sierżant Ciężkiej Piechoty”. Jeśli rezultat wynosi:

» 5 lub więcej – przeczytaj Skrypt 109.

» mniej niż 5 – przeczytaj Skrypt 108.

**107** Nie wiem, co myślał sobie Gvor, kiedy rzucił się pod dvergarskie bomby. Był cholernym Sree, powinien był przewidzieć, że bez niego zablądźmy w tych jaskiniach. Snuliśmy się po nich całe cztery dni, a kiedy wreszcie udało się znaleźć prowadzącą na górę szczelinę, okazało się, że po drodze zgubiliśmy dobry tuzin wojowników.

Nie zazdroszczę im śmierci w zimnie i ciemności, wśród śliskich skal oraz szaleństwa, które przynosi ze sobą głód...

» Jeśli naklejka A07 „Podzielona Kompania” nie znajduje się jeszcze w sekcji strat na mapie kampanii, dodaj ją teraz. Od tej chwili na początku każdej bitwy Demony wystawiają o jeden wybrany przez siebie model mniej. Jeśli naklejka A07 była już obecna, zamiast tego odejmij 2 od Chwały Żelaznej Kompanii.

**108**...i opuszcza zrezygnowany głowę. Wiele ostatnio przeszliśmy, podobnie jak ludzie których ze sobą prowadzimy. Polowa żołnierzy patrolu jest martwa albo ranna. Rodziny osadników ledwo się za nami wloką. To nie jest dobry moment na walkę. Odchodzimy, próbując nie patrzeć w stronę dogasającej bitwy.

» Graniczny Patrol zostawia rycerzy Zakonu na pastwę Ciemności i rusza dalej. Przejdź do Scenariusza 12.

**109**...i wydaje rozkaz. Ostatnio wygraliśmy wiele starć, a uchodzący są liczni, uzbrojeni i zadbają o siebie chwilę bez naszej ochrony. Przygotowujemy się do ataku.

» Graniczny Patrol szarżuje prosto w kłębowisko Ciemności. Przejdź do scenariusza 11.

**110** Opowiedziałem jej jakąś historijkę o uporze, oddaniu, walce do końca. Jedną z tych, które kładą do głów akolitom Zakonu. Widziałem, że w to nie wierzy, ale postanowiła udawać, że ją zainspirowałem. Może z uprzejmości? A może chciała przekonać samą siebie?

W każdym razie klepnęła mnie po plecach tak mocno, że prawie wypłulem płuca. Wypiliśmy jeszcze parę kolejek, nim Opos nie zaczął krzywo na nas patrzeć.

– Potrzebujecie mnie, młody – powiedziała na koniec Dratwa, której coraz trudniej przychodziło składanie słów. – Tylko ja potrafię wyciągać was z każdego gówna.

Skinąłem głową i położyłem ją spać. Pachniała bimbrem i ziołowymi opatrunkami.

» Przejdź do kolejnego scenariusza.

**111** Dratwa zniknęła wkrótce potem, gdy dotarliśmy do Al-Iskandrii. Podobno ktoś widział, jak ze swoim podróżnym workiem rozplynęła się w tłumie maruderów i uchodźców zebranych pod murami ostoj. Myślałem, że Opos rozkaże komuś jej szukać, ale wieść o odejściu Dratwy przywitał tylko smutnym skinieniem głowy. Chyba

wszyscy wiedzieliśmy, że kiedyś nawet ona musi pęknąć.

Mam nadzieję, że znajdzie gdzieś spokój, na który zasłużyła.



» Umieść naklejkę A32 „Dratwa, Chirurg Polowy” w polu A32-A na mapie kampanii.

**112** Jeden z ramnych niespodziewanie unosi się z ziemi. Mamy nadzieję, że dołączy do walki, ale nagle z jego ciała wydzierają się smoliste czarne macki i odnoża. Ciało zawisa na nich jak popsuta marionetka. Ten widok paraliżuje na chwilę nawet doświadczonych żołnierzy granicznego patrolu.

» Ciemność zastępuje dowolny żeton Rannego Zakonnika modelem Falszywca, pod warunkiem że ma chociaż jeden poza planszą, a potem wykonuje akcję ruchu oraz walki tym Falszywcem.

**114** I znowu! Tym razem to jeden z naszych braci przystaje w pół kroku, zgina się i niespodziewanie przemienia w ohydłą bestię. Strach ścisną nam gardło – czy wśród nas jest więcej podmienców? Kogo jeszcze spotka taki los? Na wszelki wypadek odsuwamy się od siebie nawzajem.

» Ciemność zastępuje dowolny model Zakonu (z wyjątkiem Anioła Śmierci) modelem Falszywca, pod warunkiem że ma chociaż jeden poza planszą.

» Wszystkie modele Zakonu  z innym modelem Zakonu muszą natychmiast się rozdzielić – przesunąć dowolny model każdej takiej pary na sąsiednie pole, jeśli tylko nie musi w tym celu nikogo odepchnąć i nie wejdzie przez to w  z kolejnym modelem Zakonu.

**116** Jeśli to zwycięstwo, to jest bardzo gorzkie. Pokonujemy kilka bestii, ratujemy kilku zakonników, ale wszystko za cenę wielu żyć. Magnus Śmiały umiera, rozerwany na naszych oczach. Część osadników uciekła – byli pewni, że przegramy bitwę. Na pocieszenie zostaje nam tylko mgliste poczucie, że podjęliśmy dobrą decyzję. Ale czy na pewno?

» Odejmij 1 od liczby Osadników z Pogranicza.

» Umieść naklejkę A25 „Zakażone Rany” w sekcji strat na mapie kampanii. Od teraz, na początku każdej bitwy, Ciemność wybiera 1 oddział Zakonu, który natychmiast traci 1 żeton wytrzymałości (nie można wybrać oddziału, który nie ma żadnych żetonów).

**117** Nie wierzyłem, że się uda – a jednak. Wbiliśmy się w Ciemność jak żelazny klin. Wydarliśmy jej większość ofiar. Sam pomogłem wyciągnąć Magnusa Śmiałego. W potężnej złoconej zbroi ważył tyle, że niosło go ze mną czterech innych braci.

Dopiero potem odkryliśmy, że zbroja jest pełna krwi. Wódz połączonych armii umierał, i nie mogliśmy w żaden sposób mu pomóc. Tylko na chwilę wróciła mu świadomość – zaczął opowiadać coś



o „górogrzyzie”, o mrocznym pakcie, o zdradkach w Zakonie. Dużo przeproszał. Potem dal Oposowi male zawiniątko – i skonał.

Pogrzebaliśmy Magnusa oraz jego gwardzistów nieopodal pobojozwiska, na pagórku ponad Pękniętymi Polami.

» Umieść naklejkę A31 „Insignia Magnusa” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od tej pory, maksymalna liczba kart w ręce gracza dowodzącego Zakonem rośnie do czterech. W każdej bitwie gracz ten dociąga zawsze tyle kart, żeby ich liczba wynosiła cztery.

» Jeśli zarówno naklejka A21 „Markam, Sierżant Ciężkiej Piechoty”, jak i naklejka A09 „Torlun Siwy” znajdują się w sekcji strat na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 118.

**118** Kiedy skończyła się walka, a ciemność nad wzgórzem rozwinęła, mało kto miał jeszcze siły, by stać. Siadaliśmy, gdzie się dało. Łapał się oddech jak niedoszli topielcy, którzy cudem uratowali się z czarnego oceanu.

Tylko Dratwa nie dawala po sobie poznać zmęczenia. Właśnie próbowała wyciągnąć spod sterty ciał zakrwawionego rycerza w parowej zbroi. Palce jego rękawicy drżały. Dratwa wiedziała pewnie, że rycerz może być martwy. Gdy operator umierał, parowy kociol zbroi jeszcze długo pchał powietrze do pneumatycznych tłoków. Wyglądało jednak na to, że Dratwa nie odstąpi, póki się nie przekona.

Wstałem i podeszedłem jej pomóc. Razem dzwignęliśmy ciało. Było przecięte w pół. Wnętrza rozwinęły się z niego jak parzydełka czerwonej meduzy.

Dratwa chwilę stała w milczeniu. Z jej twarzy nie potrafiłem nic wyczytać, ale jej dłonie, zazwyczaj pewne i spokojne, coraz bardziej się trzęsły. Wiedzialem, że nie lubi, gdy ktoś próbuje ją pocieszać. Ale może tym razem było inaczej?

**Gracz dowodzący Zakonem wybiera:**

» Pocieszyć Dratwę – przeczytaj Skrypt 119.

» Pozwolić Dratwie, by sama się otrząsnęła – po chwili medyczka bierze się w garść i wraca do opatrywania rannych. Przejdź do kolejnego scenariusza.

**119** Wyciągnąłem od jednego z osadników butelkę bimbrowa. Poczekałem, aż Dratwa skończy się krzątać i usiądzie. Siadłem obok. Nie odmówiła, kiedy nałamałem jej kwartę. Najpierw rozmawialiśmy o psiej służbie w patrolu. Potem nieoczekiwanie temat zszedł na rodzinę Dratwy. Byłem zaskoczony. Nikomu wcześniej o niej nie opowiadała.

Wyglądało na to, że przed służbą mieszkała w Volklingen, a jej mężczyzna był mistrzem areny, jednym z tamtejszych gladiatorów, w których jest tyle z wojownika, co w kuglarzu z jarmarcznej trupy. Dratwa najpierw zsywała tylko jego. Potem znalazła pracę na jednej z aren, gdzie pomagała reszcie zawodników. Okazało się, że ma talent – coś więcej niż sprawne ręce i znajomość anatomii. Coś nadnaturalnego. Areny płaciły coraz więcej, by zajmowała się najlepszymi zawodnikami. Tymczasem jej mąż

wspinał się po szczeblach kariery i zostawiał w tyle wielu zazdrosnych rywali. Zbyt wielu. Pewnego razu kilku podpaliło w nocy jego dom. Dwie male córeczki Dratwy uduśły się dymem. Jej mąż zginął w ogniu. Dratwa obiecała sobie wtedy, że nie użyje już nigdy swoich talentów na kimś, kto może zaszkodzić innym ludziom. Przyjęła święcenia. Potem zgłosiła się do patrolu.

Po paru latach wśród pustkowi odzyskała spokój. Potem – nawet coś przypominającego szczęście, kiedy patrol stał się jej nową rodziną.

Teraz ta rodzina ginęła na jej oczach. Torlun. Markam. Kilkunastu innych piechurów i strzelców, którzy skonałi jej w rękach. Każdego dobrze знаła. Z każdym zamieniła choć parę słów.

Głos Dratwy zalamal się, ale nie musi nic więcej mówić. Rozumiem ją. Jest twarda, ale nie wytrzyma, jeśli kolejny raz wszyscy bliscy zginą. Zastanawiałem się długo co odpowiedzieć.

» Dratwa powinna odejść, póki ma jeszcze szansę – ta cała historia nie skończy się raczej dobrze dla Patrolu. Nie powinniśmy ciągnąć jej ze sobą na dno. Przeczytaj Skrypt 111.

» Dratwa powinna zostać do samego końca – służba to nasz święty obowiązek, nawet jeśli oznacza to śmierć bliskich osób. Przeczytaj Skrypt 110.

**120** Demony cofnęły się. Zrozumiały, że Al-Iskandria nie otworzy bram, by nas wpuścić, a nie zamierzały tracić sił w daremnym ataku na mury. Mamy chwilę, żeby zebrać ocalonych i uciec stąd. Może wroga armia zajmie się ostoją i nie będzie nas ścigać. Proste, prawda? Tyle, że w życiu nic nie jest proste.

» Przeczytaj Skrypt 129.

**121** Byliśmy gotowi walczyć pod murami Al-Iskandrii do samego końca. Ale prymarchowie mieli inny plan – reszta armii nie natarła za nami, a gdy wylaliśmy wystarczająco dużo krwi, padł sygnał do odwrotu. Oderwaliśmy się od ludzkich sił, wracając w stronę naszych szeregów, zlanii krwią i szczęśliwi. Ponieśliśmy wiele strat, ale sam fakt, że samotnie zaatakowaliśmy wielkie siły zebrane pod największą ostoją ludzi, napawa nas dumą.

**122** Walczymy, mając u boku luźne niedobitki innych oddziałów; dziwna mieszanina mundurów, dialektów, sztabarów, połączona tylko chęcią przetrwania. Nagle tuż przy mnie rozlega się znajomy głos. Obracam się i ze zdumieniem staję twarzą w twarz z zakonnikiem, którego wiele tygodni temu odprowadziliśmy do Czarnych Schodów. Jest poraniony, osmolony, płaszcz wisi na nim w strzępach, a w jego zapadniętych oczach widać desperację. Musiał być w tłumie uchodźców. Nie ma nawet broni. Rzucam mu długą pikę, a on dołącza do bitwy. Na rozmowy przyjdzie czas później.

» Zakon wystawia dodatkowego Świętego Rycerza na wybranym wolnym polu planszy.

**123** Miasto zamknęło przed nami bramy, ale to nie znaczy, że zwykli ludzie po drugiej stronie muru nie chcą nam pomóc. Na blankach ponad polem bitwy pojawiła się cała kompania kuszników – sądcząc po sztabarce

to słynni strzelcy z Verreden. Wychylają się za mur i sypią w dół ogniem automatycznych kusz. Nawet z tej odległości są bardzo celni.

» Od tej chwili na początku każdej tury Zakon przydziela 1 ranę dowolnie wybranemu modelowi Demonów. Zabicie w ten sposób wrogiego modelu daje Zakonowi normalną liczbę punktów zwycięstwa.

**125** Ziemia zatrzęsła się nagle. Demony były równie zaskoczone co my. Piechur z Eld-hain, który walczył obok mnie, krzyknął: „Zupełnie jak na Pękniętych Polach!”. Wstrząsy z każdą chwilą robiły się mocniejsze, aż wreszcie mury ostoi zaczęły kruszyć się nad naszymi głowami, śląc w dół kamienny gruz – i kilku nieszczęśników, którzy stali na blankach, gdy wszystko się zaczęło. Reszta szybko uciekła z murów.

» Demony przydzielają 1 ranę dowolnie wybranemu modelowi Zakonu. Zakon przydziela 1 ranę dowolnie wybranemu modelowi Demonów.

» Jeśli trwał ostrzał Strzelców z Verreden (Skrypt 123), kończy się on teraz.

**126** Żelazny pierścień, którym otoczyliśmy zebranych pod murami cywilów, pękł. Demony wdarły się między nas, próbując zadać jak najwięcej strat. Wybuchła panika. Ludzie tratowali się, krzyczeli, łomotali bezsilnie do bram ostoi. Opos kazał zewrzeć szyki. Kątem oka spostrzegłem, że Dratwa nie idzie za nami, tylko patrzy na ciężko ranną kobietę, której sukni trzymały się dwie male dziewczynki.

Kobieta leżała prosto na trasie nacierających demonów.

» Jeśli w poprzednim scenariuszu Dratwa została przekonana, żeby walczyć do końca, przeczytaj Skrypt 127.

» W przeciwnym wypadku przeczytaj Skrypt 128.

**127** Dratwa rzuciła się na pomoc kobiecie. Byłem za daleko, żeby ją powstrzymać. Za daleko, by jej pomóc. Demony dopadły ją, gdy była w połowie drogi, jedną ręką ciągnąc ranna, broniąc się mieczem trzymany w drugiej, podczas gdy za jej plecami kulila się dwójka dzieci.

Myslałem, że nie ma szans. Nie doceniłem jej desperacji. Rozplatala szyję pierwszego napastnika. Drugiemu wbiła sztych w oko. Ze wszystkich stron posypały się na nią ciosy. Piekielny ogar wgrzył się w jej udo, więc rozbiła mu leb głowicą kosa. Gdy dobiegłem do niej z dwoma innymi ochotnikami, była cała zalana krwią, ledwo szła. Kobieta z dziećmi zabrałiśmy na tyły, a ja przerzuciłem sobie Dratwę przez ramię i pobiegłem szukać medyka.

– Widzisz? Tylko ja wyciągam wszystkich... z najgorszego gówna... – powiedziała, krztusząc się krwią.

Umarła mi na rękach, kiedy szukałem dla niej pomocy na ogarniętym chaosem pobojozwiska. Ostatkiem sił szeptała jakieś trzy imiona, których nigdy wcześniej nie słyszałem.

» Umieść naklejkę A32 „Dratwa, Chirurg Polowy” w sekcji strat na mapie kampanii. Przeczytaj Skrypt 120.



**128** *Dratwa chwilę oceniała swoje szanse. Potem oderwała się od kobiety i pobiegła do miejsca, gdzie formowaliśmy nową linię. Gdy próbowałem coś jej powiedzieć, zobaczyłem łzy w jej oczach.*

*Następnego ranka, po bitwie, chciałem z nią porozmawiać, ale nie znalazłem jej nigdzie w obozie. Ktoś widział, jak odchodziła na wschód, trzymając na plecach małe zawiniątko. Myślałem, że Opos kogos za nią posła, ale na wieść o odejściu Dratwy pokiwiał tylko smutno głową.*

- » Umieść naklejkę A32 „Dratwa, Chirurg Polowy” w polu A32-B na mapie kampanii.
- » Przeczytaj Skrypt 120.

**129** *Opatrywałem właśnie swoją dłoń, gdy jeden z oficerów wezwał mnie do namiotu Oposa. Siedziało tam już kilku doświadczonych żołnierzy patrolu. I nasz tajemniczy wędrowiec. Nie ma imienia, w zakonie wołają na niego Kościej. Jest człowiekiem od brudnej roboty. Ale robota, którą wykonał ostatnio, nawet jego przeraziła. Magnus Śmiały postanowił dogadać się z piekielnymi stworami, które przybyły tu jednocześnie z armią demonów. Ci „dvergarnowie” podobno nie kochają się z władcami piekielnych kohort. Nie kochają też niczego, co żyje. Ale są rozsądni. Zakon zaferował im coś tak cennego, że w zamian przysłali Górogryza – jedną ze swoich machin, która miała być tajną bronią w rękach Magnusa. Ale teraz Górogryz znalazł się w rękach demonów.*

*Kościej próbował ostrzec Al-Iskandrię, jednak wzięto go za oszusta, który chce wkupić się do miasta. Obroncy ostoi nie wiedzą nawet, co ich czeka. Jesteśmy ich ostatnią nadzieją.*

*Wyglądam z namiotu na stłoczone wokół nas wozy pełne przerażonych rodzin. Oni również na nas liczą. Walczyliśmy i krwawiliśmy razem od wielu tygodni. Teraz możemy wyprowadzić ich dalej, ku bezpieczeństwu, ale wtedy demony użyją Górogryza przeciwko ostoi. Kto wie ile osób zginie?*

*Nie chciałbym być teraz w butach Oposa. Mam nadzieję, że podejmie dobrą decyzję.*

**Gracz dowodzący Zakonem podejmuje swoją ostatnią decyzję:**

- » Patrol przeprowadzi samobójczy rajd na obóz Demonów, próbując zniszczyć Górogryza – przejdź do Scenariusza 13.
- » Patrol spróbuje przełamać pierścien wroga i wyrwać cywilów spod oblężenia – przejdź do Scenariusza 14.

**133** *Wśród chaosu bitwy, szcękę żelaza i halasu, w którym glosy ludzi i demonów mieszały się nie do poznania, Opos stanął naprzeciw Jeża. Siwiejący rycerz w poprzecieranej zbroi skinął głową pobliznionemu demonowi, którego ciało pokrywały żelazne ćwieki.*

*Ruszyli do walki. Pozostałe demony i zakonnicy omijali ich, jakby nawet w bitewnym szale czuli, że tę sprawę pretor i kapitan muszą rozegrać między sobą.*

*– Pierwszy raz spotykamy się twarzą w twarz, człowieku – powiedział Jeż, unosząc ostrze.*

*– Pierwszy i ostatni – odparł Opos.*

*– Masz moje podziękowania. To dzięki wam Żelazna Kompania powróciła w chwałę.*

*– A wy posłaliście nasz patrol tam, gdzie ludzie*

*potrzebowali nas najbardziej.*

*Starli się ze szcęką żelaza. Miecz z Volklingen przeciw zębatamu ostrzu z zapomnianego świata. Żelazna zbroja przeciw przetykanej żelazem skórze. Lata doświadczenia na szlaku przeciw dekadom kampanii na dziesiątkach światów. Święta Logika, która zapalała Oposowi w powietrzu trajektorie i pola rażenia wrogiego ostrza przeciwko cichym szeptom Khyberu, skąd dawno zmarli wojownicy doradzali Jeżowi.*

*Walczyli długo. Ale każda walka musi kiedyś dobiec końca.*

**Gracz dowodzący Demonami sprawdza wartość Chwały Żelaznej Kompanii, a potem dodaje następujące modyfikatory:**

- » +1 jeśli naklejka A13 „Czerep, Mistrz Żywiolów” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii.
- » +1 jeśli naklejka A30 „Gvor Tropiciel” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii.
- » +1 jeśli wioska Fyrhome została spalona (naklejka A06 „Rzeź Fyrhome” znajduje się na mapie kampanii).
- » +2 jeśli naklejka A15 „Krawe Insignia” znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii.
- » +1 jeśli naklejka A24 „Ograbiony Pociąg” znajduje się na mapie kampanii.
- » -1 za każdą naklejkę A25 „Zakażone Rany” obecną w sekcji strat na mapie kampanii.
- » -2 jeśli naklejka A29-A „Uszkodzony Górogryz” znajduje się na mapie kampanii.

**Następnie gracz dowodzący Zakonem sprawdza obecną liczbę Osadników z Pogranicza, a potem dodaje następujące modyfikatory:**

- » +1 jeśli naklejka A21 „Markam, Sierżant Ciężkiej Piechoty” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii.
- » +1 jeśli naklejka A09 „Torlun Siwy” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii.
- » +1 jeśli naklejka A14 „Jehl, Myśliwy z Fyrhome” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii.
- » +1 jeśli naklejka A23 „Elitarny Ekwipunek Zakonu” lub naklejka A05 „Lecznice Remedia Zakonu” znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii.
- » +2 jeśli naklejka A31 „Insignia Magnusa” znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii.
- » -1 jeśli naklejka A32 „Dratwa, Chirurg Polowy” znajduje się w polu strat na mapie kampanii.
- » -1 za każdą naklejkę A25 „Zakażone Rany” w sekcji strat na mapie kampanii.
- » Różnica pomiędzy wynikami obu frakcji wynosi więcej niż 2 na korzyść Demonów – przeczytaj Skrypt 144.
- » Różnica pomiędzy wynikami obu frakcji

wynosi więcej niż 2 na korzyść Zakonu – przeczytaj Skrypt 146.

- » Różnica pomiędzy wynikami obu frakcji jest równa 2 lub mniejsza – przeczytaj Skrypt 145.

**134** *Pierwszy zaczął słabnąć Opos. Nawet jego żelazne ciało musiało się w końcu poddać. Miał za sobą tyle bezsennych nocy, tyle dni ucieczki, tyle drobnych ran. Na dodatek malutki oddział, z którym uderzył na Górogryza, topniał przedko. Opos wiedział, że musi zwyciężyć zaraz. Sprowokował demona do ataku i próbował odpowiedzieć gwałtowną ripostą. Nie udało się. Jeż przejrzał zamiar Oposa już na samym początku i udawał tylko, że nabiera się, by zaraz odpowiedzieć szybkim, zaskakującym ciosem.*

*Opos zwał się na kolana. Przyłożył dłoń do zięjącej w piersi rany, a na jego twarzy pojawił się wyraz niedowierzania, jakby przez te wszystkie lata przestał wierzyć, że kiedykolwiek umrze.*

*Po chwili leżał już bez ruchu w kałuży krwi, wbijając szklisty wzrok w zimne, pęknięte niebo.*

*Opos, kapitan Granicznego Patrolu, ginie.*

- » Gracz dowodzący Zakonem odrzuca wszystkie karty akcji i nie ciągnie nowych pod koniec tej tury. W każdej kolejnej turze, Zakon może ciągnąć maksymalnie do dwóch kart. Umieść naklejkę A33-A „Fort Nadzieja” w sekcji strat na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

**135** *Jeż i Opos walczyli długo, ale żaden nie potrafił zyskać przewagi. Furia pretora nie mogła się równać z doświadczeniem i zimną logiką zakonnika, podczas gdy ten – zmęczony i poraniony – nie był w stanie sprostać sile i wytrzymałości demona.*

*Walczyli, a wokół bitwa gotowała się, falowała. Wreszcie wkroczyła między nich. Grupy walczących rozdzieliły Jeża i Oposa, zepchnęły daleko od siebie. Spotkali się jeszcze wzrokiem i obaj chcieli powiedzieć, że kiedyś dokończą ten pojedynek. Nie powiedzieli. Zbyt ciężko musieli walczyć o każdy oddech.*

- » Bitwa toczy się dalej.

**136** *Pierwszy zaczął słabnąć Jeż. Rany, które odniósł w niedawnych bitwach, szybko odbierały mu siły, a resztki Żelaznej Kompanii topniały przedko pod wściekłym naporem ludzi. Jeż wiedział, że musi coś szybko zrobić, jeśli chce odwrócić losy bitwy. Przypuszczał, że zwycięstwo nad dowódcą zakonników tchnie w demony nowe siły. Skupił się więc i natarł na Oposa kombinacją wściekłych, potężnych ciosów. Opos próbował je kolejno parować, ale nie był dość szybki. Zębata ostrze wryło mu się w bok. Opos chwycił je żelazną rękawicą i przytrzymał, wyprowadzając jedno celne pchnięcie – prosto w gardło Jeża. Jeż zatoczył się. Próbował jeszcze krzyknąć do swoich ludzi, by walczyli dalej, nie poddawali się. Krew zalewała mu jednak gardło. Glosy Khyberu wzywały. Były już tak blisko...*

*I tak, na polach pod największą ludzką ostoją, zginął jeden z najlepszych pretorów w historii Żelaznej Kompanii.*



### Jeź, pretor Żelaznej Kompanii, ginie.

» Gracz dowodzący Demonami odrzuca wszystkie karty akcji i nie ciągnie nowych pod koniec tej tury. W każdej kolejnej turze, Demony mogą ciągnąć maksymalnie do dwóch kart. Umieść naklejkę A33-B „Żelazny Fort” w sekcji strat na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

### 138 Kampania dobiega końca. Zakon odnosi zwycięstwo.

» Przeczytaj Zakończenie 1!

### 139 Kampania dobiega końca. Demony odnoszą zwycięstwo.

» Przeczytaj Zakończenie 2!

**143** *Wśród chaosu bitwy, szczękę żelaza i halasu, w którym glosy ludzi i demonów mieszały się nie do poznania, Opos stanął naprzeciw Jeża. Siwiejący rycerz w poprzecieranej zbroi skinął głową poblížonemu demonowi, którego ciało pokrywały żelazne ćwieki.*

*Ruszyli do walki. Pozostałe demony i zakonnicy omijali ich, jakby nawet w bitewnym szale czuli, że te sprawę pretor i kapitan muszą rozegrać między sobą.*

*– Pierwszy raz spotykamy się twarzą w twarz, człowieku – powiedział Jeź, unosząc ostrze.*

*– Pierwszy i ostatni – odparł Opos.*

*– Masz moje podziękowania. To dzięki wam Żelazna Kompania powróciła w chwałę.*

*– A wy posłaliście nasz patrol tam, gdzie ludzie potrzebowali nas najbardziej.*

*Starli się ze szczękiem żelaza. Miecz z Volklingen przeciw zębataemu ostrzu z zapomnianego świata. Żelazna zbroja przeciw przetykanej żelazem skórze. Lata doświadczenia na szlaku przeciw dekadom kampanii na dziesiątkach światów. Święta Logika, która zapalała Oposowi w powietrzu trajektorie i pola rażenia wrogiego ostrza przeciwko cichym szepotom Khyberu, skąd dawno zmarli wojownicy doradzali Jeżowi.*

*Walczyli długo. Ale każda walka musi kiedyś dobiec końca.*

» Gracz dowodzący Demonami sprawdza wartość Chwały Żelaznej Kompanii, a potem dodaje następujące modyfikatory:

» +1 jeśli naklejka A13 „Czerep, Mistrz Żywiolów” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii.

» +1 jeśli naklejka A30 „Gvor Tropiciel” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii.

» +1 jeśli wioska Fyrhome została spalona (naklejka A06 „Rzeź Fyrhome” znajduje się na mapie kampanii),

» +2 jeśli naklejka A15 „Krawe Insignia” znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii.

» +1 jeśli naklejka A24 „Ograbiony Pociąg” znajduje się na mapie kampanii.

» -1 za każdą naklejkę A25 „Zakażone Rany” w sekcji strat na mapie kampanii.

» -2 jeśli naklejka A29-A „Uszkodzony Górgryz” znajduje się na mapie kampanii.

### Następnie gracz dowodzący Zakonem sprawdza obecną liczbę Osadników z Pogranicza, a potem dodaje następujące modyfikatory:

» +1 jeśli naklejka A21 „Markam, Sierżant Ciężkiej Piechoty” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii.

» +1 jeśli naklejka A09 „Torlun Siwy” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii.

» +1 jeśli naklejka A14 „Jehl, Myśliwy z Fyrhome” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii.

» +1 jeśli naklejka A23 „Elitarny Ekwipunek Zakonu” lub naklejka A05 „Lecznicze Remedia Zakonu” znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii.

» +2 jeśli naklejka A31 „Insignia Magnusa” znajduje się w sekcji mocy na mapie kampanii.

» -1 jeśli naklejka A32 „Dratwa, Chirurg Polowy” znajduje się w polu strat na mapie kampanii.

» -1 za każdą naklejkę A25 „Zakażone Rany” w sekcji strat na mapie kampanii.

» Różnica pomiędzy wynikami obu frakcji wynosi więcej niż 3 na korzyść Demonów – przeczytaj Skrypt 144.

» Różnica pomiędzy wynikami obu frakcji wynosi więcej niż 3 na korzyść Zakonu – przeczytaj Skrypt 146.

» Różnica pomiędzy wynikami obu frakcji jest równa 3 lub mniejsza – przeczytaj Skrypt 145.

**144** *Pierwszy zaczął słabnąć Opos. Nawet jego żelazne ciało musiało się w końcu poddać. Miał za sobą tyle bezsennych nocy, tyle dni ucieczki, tyle drobnych ran. Opos wiedział, że musi zwyciężyć zaraz. Sprowokował demona do ataku i próbował odpowiedzieć gwałtowną ripostą. Nie udało się. Jeź przejrzał zamiar Oposa już na samym początku i udawał tylko, że nabiera się, by zaraz odpowiedzieć szybkim, zaskakującym ciosem.*

*Opos zwałił się na kolana. Przyłożył dłońie do zięjącej w piersi rany, a na jego twarzy pojawił się wyraz niedowierzania, jakby przez te wszystkie lata przestał wierzyć, że kiedykolwiek umrze.*

*Po chwili leżał już bez ruchu w kałuży krwi, wbijając szklisty wzrok w zimne, pęknięte niebo.*

» Opos, kapitan Granicznego Patrołu, ginie.

» Gracz dowodzący Zakonem odrzuca wszystkie karty akcji i nie ciągnie nowych pod koniec tej tury. W każdej kolejnej turze, Zakon może ciągnąć maksymalnie do dwóch kart. Umieść naklejkę A33-A „Fort Nadzieja” w sekcji strat na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

**145** *Jeź i Opos walczyli długo, ale żaden pretora nie mogła się równać z doświadczeniem i zimną logiką zakonnika, podczas gdy ten – zmęczony i poraniony – nie był w stanie sprostać sile i wytrzymałości demona.*

*Walczyli, a wokół bitwa gotowała się, falowała. Wreszcie wroczyła między nich. Grupy walczących rozdzieliły Jeża i Oposa, zepchnęły daleko od siebie. Spotkali się jeszcze wzrokiem i obaj chcieli powiedzieć, że kiedyś dokonczą ten pojedynek. Nie powiedzieli. Zbyt ciężko musieli walczyć o każdy oddech.*

» Bitwa toczy się dalej.

**146** *Pierwszy zaczął słabnąć Jeź. Rany, które odniósł w niedawnych bitwach, szybko odbierały mu siły, a resztki Żelaznej Kompanii topniały prędko pod wściekłym naporem ludzi. Jeź wiedział, że musi zrobić coś szybko, jeśli chce odwrócić losy bitwy. Przypuszczał, że zwycięstwo nad dowódcą zakonników tchnie w demony nowe siły. Skupił się więc i natarł na Oposa kombinacją wściekłych, potężnych ciosów. Opos próbował je kolejno parować, ale nie był dość szybki. Zębate ostrze wgrzyło mu się w bok. Opos chwycił je żelazną rękawicą i przytrzymał, wyprowadzając jedno celne pchnięcie – prosto w gardło Jeża. Jeź zatoczył się. Próbował jeszcze krzyknąć do swoich ludzi, by walczyli dalej, nie poddawali się. Krew zalewała mu jednak gardło. Głosy Khyberu wzywały. Były już tak blisko...*

*I tak, na polach pod największą ludzką ostoją, zginął jeden z najlepszych pretorów w historii Żelaznej Kompanii.*

» Jeź, pretor Żelaznej Kompanii, ginie.

» Gracz dowodzący Demonami odrzuca wszystkie karty akcji i nie ciągnie nowych pod koniec tej tury. W każdej kolejnej turze Demony mogą ciągnąć maksymalnie do dwóch kart. Umieść naklejkę A33-B „Żelazny Fort” w sekcji strat na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

### 147 Kampania dobiega końca. Zakon odnosi zwycięstwo.

» Przeczytaj Zakończenie 3!

### 148 Kampania dobiega końca. Demony odnoszą zwycięstwo.

» Przeczytaj Zakończenie 4!



# ZAKOŃCZENIE 1

*Zniszczyliśmy Górogryza! Oczyszciliśmy Kościejowi drogę do maszyny, a on wdarł się do sterówki i wprowadził kombinację, po której cielsko konstruktury wygięło się, wyrzuciło – i rzygnęło ogniem. Górogryz, którego Kościej zdobył z narażeniem życia, został przez niego samego zniszczony.*

*Ale to nie mogło zmienić jednego – byliśmy sami pośrodku armii demonów. Mógłby nas uratować tylko cud. Jednak cuda nie trafiają się często, a już szczególnie zwykłym tępom z granicznego patrolu. Moi bracia ginęli jeden po drugim. Ja dostałem mocny cios w pierś, od którego pękły mi żebra, a oczy zaszczyły mgłą.*

*Ostatnią myślą, jaka przeszła mi przez głowę, było to, że może przeżyję. Może wróce do Zakonu, opowiedzieć o Oposie, Dratwie, Markamie i naszej wyprawie od Czarnych Schodów po bramy Al-Iskandrii, która ocaliła życie tylu niewinnych ludzi.*

*Jeden z nas zawsze wraca, jak Opos, który wygrzebał się spod sterty trupów trzydzieści lat temu.*

*Może tym razem będę to ja.*

**GRATULACJE!**



# ZAKOŃCZENIE 2

*Żelazna Kompania zachowała się tak, jak przystało na nasze świeżo odzyskane imię. Atak zakonników był wściekły i gwałtowny, a jednak nie dopuściliśmy ich do maszyny. Górogryz przetrwał. Cena za to była ogromna. Gdy walka dobiegła końca, zobaczyłem, że stoi nas ledwie kilkunastu. Tyle zostało z dwustuosobowego oddziału, którym poszliśmy pod Eld-hain.*

*Ale to nie ma znaczenia. Mamy imię. Mamy chwałę. Mamy sztandar. Mamy kronikę. To są rzeczy, które trwają, podczas gdy twarze, ciała i kości przychodzą i odchodzą w powolnym marszu, który trwa już kilkaset lat.*

*Miałem zaszczyt być częścią tego marszu. Nawet jeśli małą i nieistotną. Ludzie uważają się za bardziej cywilizowanych od nas, a nigdy nie potrafili tego zrozumieć: szczęście można osiągnąć dopiero stając się częścią czegoś większego.*

*Ja, kronikarz Abigaszz, jestem teraz szczęśliwy.*

» Jeśli naklejka A33-B „Żelazny Fort” nie znajduje się w sekcji strat, umieść ją na polu A33 mapy kampanii.

**GRATULACJE!**



## ZAKOŃCZENIE 3

*Cena była wysoka, ale udało nam się utworować drogę zebranych pod Al-Iskandrią osadnikom. Żelaznym klinem wbiliśmy się w obóz demonów i nie stanęliśmy ani na chwilę, chociaż wróg prędko oprzytomniał i rzucił przeciwko nam kilka kompanii. Przybiegli skądś nawet ci ćwiekowani szaleńcy, którzy ścigali nas od Czarnych Schodów.*

*Walczyłem w awangardzie, ciasno ściśnięty z resztą naszych braci. Widziałem z bliska, jak jeden za drugim oddawali życie. Czubek naszego klina wykruszał się, ale to nie miało znaczenia; zastępowali nas kolejni.*

*Wreszcie dotarliśmy na rozległe równiny za Al-Iskandrią. Demony nie ścigają nas już, zostały przy ostoi. Ściskam z radością tych kilku braci, którzy jeszcze trzymają się na nogach. Graniczny Patrol przetrwał. Teraz musimy poprowadzić ludzi, którzy powierzyli nam swoje życie, ku bezpieczeństwu. Gdzieś daleko od demonów, daleko od zdradliwych ludzkich dowódców i od Zakonu, który chciał nas poświęcić jak pionki na planszy.*

*Wiem, że nam się uda. Nikt nie zna pustkowi tego świata lepiej od nas.*

» Jeśli naklejka A33-A „Fort Nadzieja” nie znajduje się w sekcji strat, umieść ją na polu A33 mapy kampanii.

**GRATULACJE!**



## ZAKOŃCZENIE 4

*By walczyć z naszą zwierzyną, musieliśmy stanąć na drodze całej ludzkiej armii. Uderzali w nas jak wzburzone morze, ale Żelazna Kompania utrzymała pozycję. Zakonników spotkał honorowy koniec. Zginęła też większość naszych ludzi. Ale to nie ma znaczenia. Mamy imię. Mamy chwałę. Mamy insygnia. Mamy kronikę. To są rzeczy, które trwają, podczas gdy twarze, ciała i kości przychodzą i odchodzą w powolnym marszu, który trwa już kilkaset lat.*

*Oczywiście czekają nas konsekwencje. Prymarchowie będą wściekli, że zignorowaliśmy ich rozkaz i porzuciliśmy Górogrzyza. Nie pozwolimy im drugi raz się upokorzyć. Musimy odejść, póki jeszcze trwa chaos bitwy.*

*Żelazna Kompania stanie się wolną kompanią, jak kilka razy w swojej historii. W końcu demoniczni władcy sami przyjdą błagać, byśmy wrócili za nich walczyć.*

*Ale do tego czasu – wzywa nas własny szlak.*

» Jeśli naklejka A33-B „Żelazny Fort” nie znajduje się w sekcji strat, umieść ją na polu A33 mapy kampanii.

**GRATULACJE!**





## 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:

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. Nieodpowiednie 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.