



**BEZLICZY**  
VS  
**ODRODZENI**

**KAMPANIA**

THE  
**EDGE**  
DAWN FALL

## PROLOG BEZLICZYCH

*Idziemy. Nigdy nie przestajemy iść. Kiedy jedno ciało staje, echo tysięcy kroków nadal szumi mu z tyłu głowy. Właśnie teraz spływamy po stoku wzgórz; korowód mięsa i poszarpanego metalu. Na dole inni rozpoczęli już ucztę. To mała grupa. Slabe, młode ciała. Nie zasługują, by istnieć. Mieli szczęście, że udało im się schwytać kogoś jeszcze bardziej żalosego od nich samych. Widok świeżych ciał, które teraz pożerają, napelnia nas zazdrością. I głodem.*

*Zbliżamy się. Nagle nie ma już innych. Tylko my.*

*Nasze pamięci łączą się tak ciasno, jak skóra dłoni z jej mięśniami i kośćmi. Od nich przychodzą wspomnienia przerażonych dwunożnych istot o nietypowym zapachu. Nasze wspomnienia pokazują im długą wędrówkę przez opuszczone pola bitew.*

*Jedno z nowo nabytych wspomnień zwraca naszą uwagę: naramienne ostrze przebija bladą istotę ubraną w liście i futra. Z rany nie tryska krew. Skóra poddaje się jak guma; wystrzelują spod niej długie pnącza, które chwytają naszą broń. Blade stworzenie kontratakuję z piskliwym okrzykiem, wbijając włócznię w nasze oko. Wspomnienie gaśnie. Kurczymy się o jedno ciało.*

*Teraz, gdy znowu jest nas wielu i gdy znów obserwujemy otoczenie z setek różnych punktów widzenia, udaje nam się wypatrzeć grupę leśnych istot znikających za horyzontem.*

*Dotarli daleko od swoich ziem. Nie powinno ich tu być. Zadbamy o to, żeby zniknęli.*

## PRZYGOTOWANIE KAMPANII

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

- » Ta kampania używa mapy świata (jej pola na naklejki zaczynają się od liter A, B i C) i zestawu naklejek zaczynających się literą B. Kampanijna mapa świata zawiera 3 odrębne rzędy, z 5 polami na naklejki każdy, opisane ikonami. Zaczynając od góry, są to: Siły (armia), Moce (magiczny krąg), Straty (grób).
- » Tor Odrodzonych na mapie kampanii staje się torem Rezerw Odrodzonych i reprezentuje liczebność armii, która pozostała do dyspozycji Wyroczni Gniewu. Połóż znacznik na polu 10 tego toru.
- » Tor Bezliczych na mapie kampanii staje się torem Ewolucji Bezliczych. Reprezentuje ich stopniową transformację oraz postęp w tworzeniu coraz doskonalszych, silniejszych organizmów. Połóż znacznik na polu 1 tego toru, a następnie

## PROLOG ODRODZONYCH

*Jako mała sadzonka Iris często śniła jeden szczególny sen. A raczej – koszmar. Uciekała w nim przez las, próbując zgubić deptającego jej po piętach drapieżnika. Drapieżnik był uparty, nieublagany. Jej nogi słabły, a oddech coraz bardziej przyspieszał, podczas gdy bestia nie traciła sił. Nawet głębiny Matecznika, gdzie kolczasty gąszcz odarł Drzewicę z fałszywej, ludzkiej skóry, nie zdołały jej ukryć. Zakończenie było zawsze to samo. Gorący, wilgotny oddech na karku. Zalamujące się nogi. Panika dławiąca gardło.*

*W ostatnich dniach, odkąd Iris uciekała przed nadciągającymi zewsząd kolumnami Bezliczych, dawny sen powrócił ze zdwojoną siłą. Niczym potwór z jej wizji, Bezliczy nie czuli zmęczenia i nigdy nie przestawali przeć naprzód. Koszmar stał się rzeczywistością.*

*Miesiąc temu, kiedy Wyrocznia powiedziała jej, że wyruszy na pokryte kraterami pustkowia za ludzką ostoją Eld-hain, Iris zdawała sobie sprawę z niebezpieczeństwa. Ale ufala też w mądrość władczyni. Zbyt ufała. Nawet Wyrocznia nie przewidziała potężnej ofensywy Demonów, która zostawiła na ich ścieżce cuchnące pola bitew i zmasakrowane osady, gdzie nikt nie miał czasu grzebać zmarłych. I tak Iris wraz z całą swoją sforą weszła w środek największego stada Bezliczych, jakie widział ten świat.*

*Na początku Aesha, ich dowódczyni, próbowała ich uspokajać. – Te ścierwojady łatwo zmylić – mówiła. – Są dawne rytuały, które ukryją przed nimi nasz zapach i widok. Stara magia jednak nie zadziałała. Ku przerażeniu wszystkich w sforze Bezliczy ciągnęli wciąż do nich jak młode liście do słońca. Wkrótce Iris widziała już tylko jedną możliwość.*

*Będzie musiała stawić czoła koszmarowi z młodości – bez żadnych szans na wygraną.*

połóż 5 kolejnych znaczników na polach 2, 4, 6, 8 oraz 10 toru Bezliczych. W trakcie kampanii, gdy tylko wartość toru Ewolucji osiągnie pole zawierające jeden z tych znaczników, kierujący Bezliczymi gracz będzie je usuwał i natychmiast wymieniał na jedną z przedstawionych dalej Adaptacji.

- » Wartości obu kampanijnych torów nigdy nie mogą być wyższe od 10 ani niższe od 0.

## MODYFIKACJE MAPY KAMPANII

- » Czasami Skrypt prosi, by gracz przykleił naklejkę w określonym miejscu mapy kampanii (lub w sekcjach sił, mocy oraz strat, znajdujących się na jej rogach i oznaczonych odpowiednio ikonami armii, magicznym kręgiem oraz grobem). Naklejki te mogą symbolizować zarówno zniszczone twierdze i spalone mosty, jak i niebezpieczne bestie czy dziwne moce uwolnione za sprawą działań graczy.
- » Aby nie uszkodzić mapy, zasady kampanii nigdy nie proszą, by gracz usuwał jakiegokolwiek naklejki. Zamiast tego, jeśli dana naklejka się zdezaktualizowała (np. specjalny efekt wygaś 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. Anulować należy jednak naklejki umieszczone w sekcjach mocy, sił oraz strat – te kampanijne kary i bonusy nie przenoszą się do kolejnych gier!
- » Jeśli przegrasz lub porzucisz kampanię, anuluj wszystkie naklejki i spróbuj jeszcze raz. Zrób to samo, jeśli postanowisz rozegrać daną kampanię od nowa. Jeśli naklejki się skończą, możesz pobrać je z Internetu i wydrukować samodzielnie lub użyć zamiast nich uproszczonego formularza do zapisu stanu gry.

## ADAPTACJE BEZLICZYCH:

Podczas kampanii, Bezlicy powiększają swój licznik Ewolucji, odblokowując kolejne Adaptacje. Reprezentują one nowe zdolności oraz formy, zyskane dzięki asymilacji wrogich organizmów oraz obserwowaniu taktyk przeciwnika. Gdy Bezlicy osiągną kolejną Adaptację, wybierz jedną z poniższej listy. Nie możesz wybrać tej samej premii dwukrotnie!

- » Kapliczka – umieść naklejkę B23 „Kapliczka Bezlicych” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od tej pory możesz wystawiać kapliczkę na początku każdej bitwy dokładnie jak w standardowych grach (chyba że zakazują tego reguły danego scenariusza).
- » Karta Sztandaru – umieść naklejkę B01 „Sztandar Bezlicych” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od tej pory możesz używać Karty Sztandaru jak w standardowych grach (chyba że zakazują tego reguły danego scenariusza).
- » Pakiet kart akcji 1 – wybierz pięć z pozostałych kart akcji Bezlicych i wtasuje je do swojej talii. Tylko jedna z nich może być kartą ewolucji.
- » Pakiet kart akcji 2 – wybierz pięć z pozostałych kart akcji Bezlicych i wtasuje je do swojej talii. Tylko jedna z nich może być kartą ewolucji.
- » Pakiet kart akcji 3 – wybierz pięć z pozostałych kart akcji Bezlicych i wtasuje je do swojej talii. Tylko jedna z nich może być kartą ewolucji.

## STARTOWE JEDNOSTKI I TALIE

W przeciwieństwie do standardowych gier, obaj 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:

### Bezlicych:

- » 3 × Oblawa
- » Urodzisko
- » Jatka
- » Mrowie
- » Wchłanianie
- » Zaleganie
- » Osmoza
- » Rozszarpanie

### Odrodzonych:

- » 2 × Taran
- » 2 × Podziemne Uderzenie
- » 2 × Zakorzenie
- » Powab
- » Galop
- » Ożywiony Las
- » Kamouflaż

**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 jakiegoś wydarzenia.
- » Tura gracza A, następnie tura gracza B.
- » Przesuń znacznik czasu na pozycję 3 i sprawdź, czy nie uruchomiło to jakiegoś wydarzenia itd.

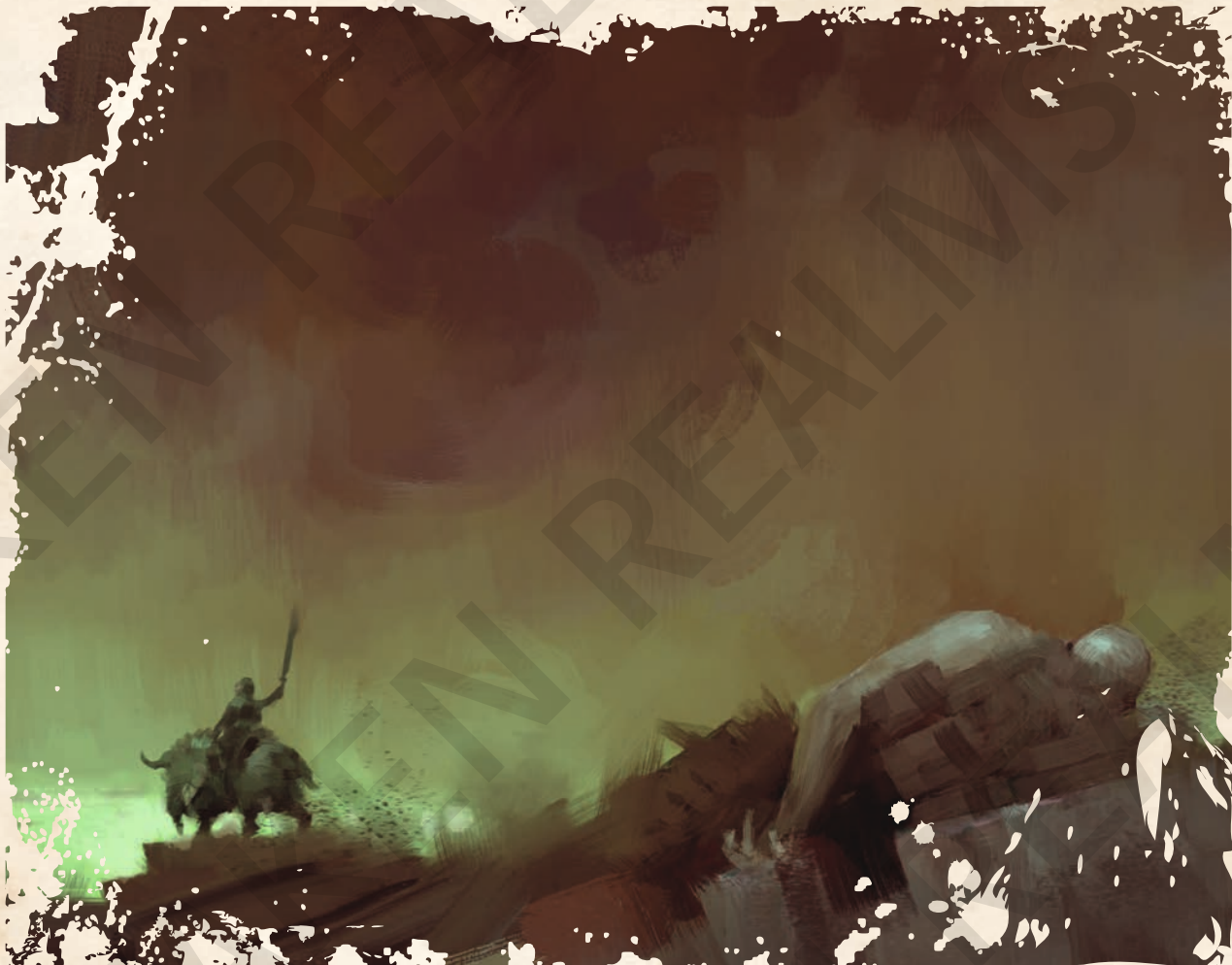
## ZACHOWANIE STANU KAMPANII

Choć bitwy kampanii są przeważnie krótsze od standardowych starć, rozegranie całości wciąż może zająć wiele godzin. Jeśli gracze postanowią w dowolnym momencie przerwać kampanię, wystarczy zanotować stan torów obu frakcji, włączając w to liczbę Adaptacji pozostałych Bezlicym, jak również 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

# MYŚLIWI I ZWIERZYNA



### BEZLICY:

*Im bliżej jesteśmy celu, tym więcej nas się pojawia. Ta grupka leśnych stworzeń ściąga nas z daleka. Czujemy wobec nich pragnienie silniejsze niż głód; nie rozumiemy go, ale musimy być posłuszni. Łączymy się z coraz to nowymi grupkami, a każda przynosi nam kolejne wspomnienia.*

*Kilku starych Siepaczy pamięta, jak walczyć z ich drzewo-podobnymi gwardzistami. Dzięki nim wiemy, gdzie twarda kora przechodzi w miękkie, wrażliwe ciało.*

*Samotny Żniwiarz pamięta, jak zaprzecić się, żeby wytrzymać szarżę ich wielkich, kudłatych wierzchowców.*

*Dwóch Ostrzorodów wspomina dziwny zapach i mrowienie, które poprzedzają uderzenie magii Drzewic.*

*Dzieląc tę wiedzę, stajemy się mądrzejsi. Nie zaskoczą nas już niczym. Podwajamy tempo i wkrótce dopędzamy ich tylną straż. Nie mają wyboru. Muszą walczyć.*

### ODRODZENI:

*Kiedy Bezlicy spadli ze wszystkich stron na ich wojenną sfore, Aeshę, Iris oraz inne Drzewice sparaliżował strach. Nie z powodu przeciwnika – natura nie znalazła przecież pojęcia porażki ani wygranej. Potrafiła tylko przeć naprzód; młode pędy wgniatały się w mury miast tak samo uparcie, jak w miękką ziemię. Sfore Aeshy ogarnął strach, bo do tej pory wierzyli, że ich Wyrocznia widzi każdą przyszłość. Fakt, że zostali otoczeni i odcięci przez Bezlanych, mógł więc znaczyć jedną z dwóch rzeczy: albo Wyrocznia chciała, żeby zostali pożarci i w straszliwy sposób zasymilowani, albo – jeszcze gorzej – jej profetyczne zdolności zawiodły.*

*Ich misja, najważniejsze zadanie, jakie kiedykolwiek otrzymali, była stracona. Zasiw nigdy nie dotrze do Matecznika; przepadnie, nim Odrodzeni zdolają go użyć!*

*Strach nie trwał jednak długo. Wkrótce powróciła jasność umysłu, wskazująca jedną możliwą drogę naprzód. Musieli chronić Zasiw do ostatniego tchu, w każdy możliwy sposób. A tak się składało, że wieźli ze sobą największy transport czystego kryształu po tej stronie krateru Eld-hain...*

## PRZYGOTOWANIE:

- » Odrodzeni rozpoczynają wystawianie modeli.
- » Żaden z graczy nie rozmieszcza kapliczek ani sztandarów.
- » Gdy wszystkie modele znajdują się na planszy, Bezlicy mogą zmienić tryb jednego wybranego oddziału na Wyewoluowany.
- » Następnie Odrodzeni kładą na mapie dwa Gąszcze, każdy przynajmniej o dwa pola od krawędzi mapy i nie w bezpośrednim kontakcie z innymi żetonami lub modelami.

## ZASADY SPECJALNE:

- » Bezlicy rozpoczynają bitwę, a Odrodzonych nie obowiązują zasady Rozproszenia.
- » Odrodzeni startują z 4 kryształami zamiast 2.

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

- » **Tura III:** przeczytaj Skrypt 11 (chyba że Jeździec Moru nie żyje, patrz: „Osiągnięcia”).
- » **Tura V:** ostatnia tura. Odrodzeni mogą aktywować dwa oddziały zamiast jednego, wykonując ich akcje w dowolnej kolejności.

W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty. Bitwa kończy się, gdy na planszy nie będzie już żadnych Drzewic.

## SIŁY BEZLICYCH:

- » Żniwiarz
- » 2 oddziały Siepaczy

**Cel:** zabić wszystkie Drzewice.

**Dodatkowy cel:** zabić wszystkie Drzewice oraz Gwardię Matecznika.

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 15.

**Dodatkowa nagroda:** jeśli zginęły wszystkie Drzewice oraz Gwardia Matecznika, przeczytaj Skrypt 15, a potem dodaj kolejne +1 do Ewolucji Bezlicych.

**Kara:** odejmij 1 od Ewolucji Bezlicych.

## SIŁY ODRODZONYCH:

- » Jeździec Moru
- » 1 oddział Drzewic
- » 1 oddział Gwardii Matecznika (z tylko jednym modelem).

**Cel:** przetrwać bitwę z przynajmniej 1 Drzewicą.

**Dodatkowy cel:** przetrwać bitwę z przynajmniej 2 Drzewicami oraz Gwardią Matecznika.

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 16.

**Dodatkowa nagroda:** jeśli obie Drzewice oraz Gwardia Matecznika przetrwały, zamiast powyższego przeczytaj Skrypt 19.

**Kara:** przeczytaj Skrypt 18.

## OSIĄGNIĘCIA:

- » **Bezlicy:** jeśli Bezlicy zdołali zabić Jeźdźca Moru podczas tury I lub II, pomini Skrypt 11 podczas rozgrywania tury III.



## SCENARIUSZ 2

# ZDRADA W MATECZNIKU



### ODRODZENI:

Wyrocznia Gniewu zachwiała się, przynięciona nagłą wizją masakry. Jej wojenna sfora, najlepsze spośród najlepszych, zmasakrowane przez Bezllicych! Znalazła większość z nich od małej sadzonki. A teraz, przed jej oczyma, wyssano je z życia i zasymilowano w groteskową, obrzydliwą masę.

Wyrocznia usiadła na starym konarze pod szeleszczącymi koronami Matecznika. Próbowwała się uspokoić. Wiedziała, że wszystko, co pokazała wizja, jeszcze się nie wydarzyło. To była tylko przepowiednia. Jedna z możliwych przyszłości. Wyrocznia wciąż miała szansę ocalić sforę Aeshy i – co ważniejsze – Zasiw. A przynajmniej taką miała nadzieję.

Czasu nie było już wiele, a nie miała pojęcia, gdzie dokładnie znajduje się teraz sfora. Na dodatek w wizji było jeszcze coś bardzo niepokojącego. Zew. To dziwne przyciąganie, które zdawało się naprowadzać Bezllicych prosto na jej wojowniczeki. Silniejsze nawet od ich ochronnych rytów.

Wyrocznia dotknęła ciepłej kory Wiecznego Drzewa i zanurzyła się ponownie w wizję, próbując zlokalizować źródło zewu. Po ledwie chwili przyszedł kolejny szok. To źródło było tuż pod jej bokiem! Wizja pokazała jej mroczną pieczarę na obrzeżach Matecznika. Ktoś trzymał tam schwytych Bezllicych, wykorzystując ich mentalne połączenie z resztą stad, by przekazywać informacje wrogom. W ciele Wyroczni weszła fala gniewu. Ta zdrada nie mogła ujść na sucho!

### BEZLICY:

Jeszcze niedawno nie wiedzieliśmy, co znaczy „jeniec” albo „gość”. Nie obchodziły nas dźwięki, które wydają ustami żywe istoty. Dziś, nasze dobrze odkarmione ciała są większe i mądrzejsze, ale wciąż nie potrafimy powiedzieć, czy w tej jaskini jesteśmy gośćmi czy jeńcami.

Wszystko zaczęło się, gdy grupa futrzastych ludzi o długich szponach zaatakowała nas na krawędzi lasu. Byliśmy głodni, słabi, głupi. Wyrznięli większość z nas i schwytyli resztę („schwytyli” – kolejne słowo, którego nauczyliśmy się niedawno). Zaprowadzili nas tutaj. Potem zaczęli nas karmić żywymi, wrzeszczącymi Drzewicami, które wrzucali do naszej jamy. Wypiliśmy je wszystkie, zasymilowaliśmy każdy kawałek ich bykowatych ciał. Nauczyliśmy się wyczuwać je tak, jak żywe istoty wyczuwają zapachy.


Ale im więcej rozumieliśmy, tym bardziej dziwiło nas zachowanie futrzastych ludzi. Wiemy, że żywe istoty mają pojęcie nazywane „zemstą”. Czy właśnie „zemsty” chcieli nasi gospodarze? Kiedyś byli przecież ludźmi. Każdego opętały leśne wiedźmy, by potem przebić mu serce zaklętym ostrzem.

Może postanowili odplacić za to swoim paniom? A może chodziło o coś innego? Nie interesowało nas to szczególnie, dopóki jedzenie spadało do jamy. Nim poznaliśmy odpowiedź, grocie zaatakowała sama Wyrocznia, prowadząca wielki oddział leśnych stworzeń.

## POSIŁKI ODRODZONYCH:

- » Wtasuj do swojej talii dowolnych pięć kart akcji, należących do Wyroczni Gniewu lub Wojennych Bestii.

## PRZYGOTOWANIE:

- » Gracze nie wystawiają swoich kapliczek i umieszczają na planszy tylko po jednym złożu kryształów.
- » Bezlicy rozpoczynają wystawianie modeli, umieszczając cztery Drzewice w dowolnych polach wzdłuż krawędzi planszy. Oznacz te modele czerwonymi znacznikami – reprezentują Przemienione Drzewice, które zostały zasymilowane przez Bezlicych (patrz: Zasady Specjalne).
- » Następnie, Odrodzeni umieszczają na planszy duży znacznik przynajmniej o trzy pola od krawędzi mapy. To Wyjście z Jamy,
- » Odrodzeni umieszczają też dwa Gąszcze gdziekolwiek poza kontaktem  z innymi żetonami oraz modelami.

## ZASADY SPECJALNE:

- » Odrodzeni rozpoczynają bitwę, a Bezlicych nie obowiązują zasady Rozproszenia.
- » Podczas tej bitwy. Bezlicy kontrolują cztery specjalne modele frakcji Odrodzonych (Przemienione Drzewice). Mają one 1 INI, 1 ATK, 2 OBR, 1 RUCHU oraz nie posiadają żetonów wytrzymałości. Nie mogą atakować, ale mogą zostać zaatakowane lub zabite przez przeciwnika. Wolno też im kontratakować, jeśli zostały zaatakowane.
- » Za każdym razem, kiedy Bezlicy aktywują którykolwiek ze swoich oddziałów, wolno im dodatkowo poruszyć wszystkie Przemienione Drzewice.
- » Jeśli którakolwiek z Przemienionych Drzewic wejdzie w kontakt z żetonem Wyjścia z Jamy, odstaw ją na bok. Pod koniec scenariusza liczy się jako żywa i zbiegła.

W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa pozostaje pusty. Bitwa kończy się, gdy na planszy nie będzie już żadnych Przemienionych Drzewic.

## SIŁY BEZLICYCH:

- » 1 oddział Siepaczy
- » 1 oddział Ostrzorodów
- » 1 oddział Drzewic (reprezentują Przemienione Drzewice, patrz: Zasady Specjalne).

**Cel:** uciec przynajmniej 1 Przemienioną Drzewicą.

**Dodatkowy cel:** uciec przynajmniej 2 Przemienionymi Drzewicami.

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 23.

**Dodatkowa nagroda:** jeśli przynajmniej dwie Przemienione Drzewice zbiegły, dodaj 1 do Ewolucji Bezlicych, a potem przeczytaj Skrypt 23.

**Kara:** przeczytaj Skrypt 28.

## SIŁY ODRODZONYCH:

- » Wyrocznia Gniewu
- » 1 oddział Wojennych Bestii
- » 1 oddział Gwardii Matecznika (z tylko 1 modelem).

**Cel:** zabić wszystkie Drzewice.

**Dodatkowy cel:** zabić przynajmniej 4 modele Bezlicych (inne od Przemienionych Drzewic).

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 21.

**Dodatkowa nagroda:** jeśli Bezlicy stracili podczas bitwy przynajmniej 4 modele (oprócz Drzewic), zamiast powyższego przeczytaj Skrypt 24.

**Kara:** odejmij 1 od Rezerw Odrodzonych.

**Dodatkowa kara:** jeśli Odrodzeni nie zdołali zabić więcej niż 2 Przemienione Drzewice, przeczytaj Skrypt 27.

## OSIĄGNIĘCIA:

- » **Odrodzeni:** gdy tylko Wojenna Bestia zaatakuje Przemienioną Drzewicę, przeczytaj Skrypt 22.



### SCENARIUSZ 3

## ZWIASTUN ZAGŁADY



### ODRODZENI:

*Zemsta na zdrajcach nie przyniosła Wyroczni nic poza satysfakcją. Sfora Aeshy wciąż szła ku zgubie, osaczona na suchych równinach przez Bezlicych, do których wkrótce dotrze wiedza o tym, jak wykrywać stworzenia lasu.*

*Została tylko jedna opcja. Wyrocznia wezwwała drobną zwierzynę, by ta poniosła jej słowa do najdalszych części Matecznika. Zwolywała swoich najlepszych wojowników, by utworzyli nową sforę, która ruszy na odsiecz oddziałowi Aeshy poprzez wrogie ziemie.*

*Wielu odpowiedziało na wezwanie. Aelis – stara, ślepa Drzewica, która pielęgnowała Wieczne Drzewo, gdy sięgało nie wyżej od jej kolan. Vershka – najdziksza z Jeźdźców Moru; jej skórzany napierśnik wyszyty był warstwą zdobytych na ludziach i demonach zębów. Gromokroka, zwana „kamienną zdzirą” nawet przez najstarsze wojowniczeki Gwardii. Wszystkie były równie zaskoczone, gdy okazało się, że Wyrocznia chce sama poprowadzić sforę. Po raz pierwszy od stuleci władczyni miała opuścić Matecznik.*

*Stawka była jednak warta ryzyka.*

### BEZLICZY:

*Dwa spośród naszych ciał walczą, gryząc się i szarpiąc się wzajemnie.*

*Często zdarza się tak w dużych stadach. Im jesteśmy więksi, tym głodniejsi się stajemy. A tych dwóch Miażdżycieli składało się już z wielu, wielu ciał.*

*Nie obchodzi nas, który z nich wygra. Słabe mięso ma uczynić silne mięso jeszcze silniejszym. To nasze jedyne prawo.*

*Gdy kończy się walka, już tylko jeden tytan góruje nad nami, zataczając się z pełnym brzuchem. Jego siła i umysł dalece nas przerastają. Chwilę potem, dziwny obraz pojawia się w naszych głowach. Lewitujące drzewo, z którego pnia sterczą poskręcane kończyny. Myśli przyspieszają. Wszystko robi się jaśniejsze. Po raz pierwszy czujemy coś więcej niż głód. Many także cel. I plan.*

*Pierwszy krok: nie pozwolić, by leśne kreatury połączyły swoje siły. Z Miażdżycielem na przedzie, nasze stado idzie w stronę nowej grupy ofiar, które opuściły las, prowadzone przez samą leśną wiedźmę.*



## POSIŁKI ODRODZONYCH:

Umieść naklejkę B22 „Kapliczka Odrodzonych” lub naklejkę B02 „Sztandar Odrodzonych” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od teraz Odrodzeni mogą wyklądać i wykorzystywać kartę sztandaru oraz kapliczkę podczas każdego scenariusza, jeśli tylko jego zasady tego nie zabraniają.

Wtasuj do swojej talii dowolnych pięć kart akcji Odrodzonych.

## MODYFIKACJE MAPY KAMPANII:

Odrodzeni umieszczają naklejki:

- » „Gromokroka, Matriarcha Gwardii” (B07)
- » „Aelis, Opiekunka Kniei” (B08)
- » „Vershka, Dziesiątniczka Jeźdźców” (B09)

w sekcji sił na mapie kampanii. Tak długo, jak się tam znajdują, trójka czempionów Odrodzonych żyje, a każdy z nich może wpłynąć na przyszłe bitwy.

## PRZYGOTOWANIE:

- » Gracze wystawiają swoje modele zgodnie ze standardowymi zasadami, a bitwę rozpoczyna osoba, która przegrała ostatni scenariusz.
- » Gdy wszystkie modele i znaczniki będą już na planszy, Odrodzeni umieszczają na niej również jeden Gąszcz – gdziekolwiek poza bezpośrednim kontaktem z innymi zetonami i modelami.

## ZASADY SPECJALNE:

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

- » **Tura IV:** przeczytaj Skrypt 33.
- » **Tura VI:** ostatnia tura. Bitwa dobiega końca, gdy obaj gracze wykonają wszystkie swoje akcje.

## SIŁY BEZLICYCH:

- » Miazdźyciel
- » 1 oddział Siepaczy
- » 1 oddział Ostrzorodów.

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

**Dodatkowy cel:** prowadź przewagą przynajmniej 4 punktów zwycięstwa, gdy skończy się bitwa.

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 32.

**Dodatkowa nagroda:** jeśli Bezlicy wygrali przewagą przynajmniej 4 punktów zwycięstwa, zamiast powyższego przeczytaj Skrypt 32.

**Kara:** odejmij 1 od Ewolucji Bezlicych.

## SIŁY ODRODZONYCH:

- » Wyrocznia Gniewu
- » Jeździec Moru
- » 1 oddział Drzewic.

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

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 31.

**Kara:** Gromokroka poświęca życie, otwierając drogę ucieczki twoim otoczonym siłom. Anuluj naklejkę „Gromokroka, Matriarcha Gwardii” (B07).

## OSIĄGNIĘCIA

- » **Odrodzeni:** gdy uda Ci się usunąć z planszy oddział Siepaczy lub Ostrzorodów, przeczytaj Skrypt 37.
- » **Bezlicy:** jeśli uda ci się zabić Wyrocznię Gniewu, przeczytaj Skrypt 35.



## SCENARIUSZ 4

# W PASZCZĘ ZIEMI



### ODRODZENI:

*Przeklete trzęsienie ziemi! Wyrocznia nie mogła uwierzyć jak łatwo ją zaskoczyło. Czy nazbyt skupiła się na walce? A może jej władza nad strumieniami czasu znów osłabła?*

*Tak czy inaczej, efekt był katastrofalny. Lawirując pomiędzy głębokimi rozpadlinami a stadami wroga, jej wojownicy przybyli zbyt późno, by pomóc Aeshy. Jej sforę osaczyło i zaatakowało wielkie stado Bezlanych. Wszystko, w najdrobniejszych detalach, wydarzyło się tak, jak w wizji, którą Wyrocznia miała na samym początku. Jeźdźcy ściągani z siodeł. Masakrowane Drzewice. Stracony Zasiw.*

*A raczej: prawie stracony. Ostatnia z jego strażniczek, Drzewica Iris, przeżyła. Była zagubiona, ranna, ale zdołała uciec i odnalazła grupę nietypowych sojuszników: uzbrojony oddział ludzi, łącznie jakieś trzy tuziny. Ku zaskoczeniu Wyroczni, ludzie nie zabili natychmiast Drzewicy. Przeciwnie – opatrzyli jej rany. Musieli przecież wiedzieć, że jej ludzka skóra była fałszywa! Wyglądało jednak na to, że ich dziwna, ludzka litość zadziała mimo wszystko.*

*To nie czyniło jednak Iris bezpieczną. Grupę ludzi również ścigały stada Bezlanych. Aby im się wymknąć, wybrali niebezpieczną trasę: labirynt ciemnych tuneli, wrytych pod wzgórzami jeszcze przed Dniem Sądu.*

**Jeśli naklejka A32 „Dratwa, Chirurg Polowy” znajduje się na mapie kampanii, przeczytaj dodatkowo Skrypt 41.**

### BEZLANI:

*Czasem nasze ofiary zabijają się same, nim je złapiemy. Głupota! Śmierć nie powstrzymuje nas przed wzięciem tego, co nasze. Świeże mięso jest nadal pełne esencji. Świadomość można przywrócić. Żywe stworzenia widzą śmierć jako drogę ucieczki, ale przynosi im ona tylko więcej bólu i strachu.*

*Dzisiaj ten błąd popełniła duża grupa ludzi. Zamiast z nami walczyć, uciekli do miejsca, gdzie czeka ich śmierć. Głęboko pod ziemię, w sieć zawalonych tuneli. Znamy to miejsce. Leży tam wiele z naszych ciał – zmiażdżonych pod stertami kamieni, połamanych na dnie rozpadlin. Ale jeśli ludzie chcą tam walczyć, wejdziemy za nimi. Oni potrzebują światła, żeby widzieć. My nie.*

*Mniejsze z naszych ciał przeciskają się w głąb tuneli. Większe idą na okolo, przez strome wzgórza.*

## PRZYGOTOWANIE:

- » Podczas tej bitwy gracze nie korzystają z kapliczek.
- » Bezlicy rozpoczynają, wystawiając tylko jeden model Siepacza. Ich pozostałe modele pojawiają się na polu walki zgodnie z Zasadami Specjalnymi (patrz dalej).
- » Odrodzeni rozpoczynają z 4 kryształami.
- » Podczas pierwszej tury bitwy, odpowiedni Skrypt poprosi Bezlicych o rozłożenie na planszy sześciu żetonów. Będą one reprezentować boczne Korytarze i przejścia podziemnego labiryntu, eksplorowane w trakcie bitwy.




## ZASADY SPECJALNE:

- » Kiedykolwiek model Odrodzonych znajduje się na tym samym polu, co nieodkryty żeton Korytarza, może odkryć go jako darmową akcję (co reprezentuje ryzykowne, szybkie przeszukanie) lub poświęcając całą akcję ruchu (co oznacza ostrożną, powolną eksplorację). Następnie, gracz kierujący Odrodzonymi rzuca kością – żółtą przy szybkim przeszukaniu, a czerwoną przy ostrożnej eksploracji.

Zastosuj odpowiednie modyfikatory, a potem sprawdź rezultat w tabeli:

- » -1 jeśli Bezlicy umieścili na danym Korytarzu żeton Zasadki.
- » +1 za każdy żeton Postępu na danym Korytarzu.

## Rezultat:

- 0–2 Nic się nie dzieje.
- 3–5 Hałas odbija się w korytarzach dalekim echem, przyciągając Bezlicych. Bezlicy mogą natychmiast wykonać dodatkową akcję ruchu dowolnym ze swoich oddziałów.
- 6 Bezlicy wyskakują z ciemności! Umieść 1 nowy model Siepacza w kontakcie  z modelem, który odkrył ten Korytarz.
- 7+ Wyjście znalezione! Jeśli ten korytarz odkryła Drzewica, Odrodzeni natychmiast wygrywają.
- » Za każdym razem, gdy zostaje odkryty jeden z Korytarzy, Odrodzeni biorą jeden żeton ładunku, reprezentujący ich Postęp. Dzięki modyfikatorom wynikającym z Postępu, eksploracja staje się coraz łatwiejsza. Następnie, Bezlicy umieszczają jeden model Siepacza na dowolnym z uprzednio odkrytych Korytarzy.
- » Podczas tury Bezlicych, dowolny z ich modeli pozostający  z nieodkrytym Korytarzem może przygotować w tym korytarzu Zasadkę. Oznacz Korytarz znacznikiem wytrzymałości – jego eksplorowanie będzie niebezpieczne. Znaczniki Zasadzek nie kumulują się.
- » Ostatni (szósty) odkryty Korytarz jest zawsze wyjściem. Gdy tylko Drzewica znajdzie się  z wyjściem, bitwa dobiega końca.

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

- » **Tura I:** przeczytaj Skrypt 42.
- » **Tura III:** przeczytaj Skrypt 44.
- » **Tura VI:** przeczytaj Skrypt 46.

- » **Tura VIII:** ostatnia tura. Wszystkie pozostałe żetony Korytarzy zostają automatycznie odkryte. Gracz kierujący Odrodzonymi wykonuje za nie rzuty w dowolnej kolejności. Na potrzeby tych finalnych rzutów, wynik „3” prowadzi do tego samego efektu co wynik „1–2”.

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

## SIŁY BEZLICZYCH:

- » 2 oddziały Siepaczy (pojawiają się pojedynczo w trakcie bitwy, zgodnie z Zasadami Specjalnymi).

**Cel:** zabić Drzewicę.

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 49.

**Kara:** Bezlicy krążą po labiryncie przez wiele godzin, próbując zlokalizować swoją ofiarę. Ostre skały i walące się sklepienia wielu z nich kosztują życie. Umieść naklejkę B11 „Słabość” w sekcji strat na mapie kampanii. W następnej bitwie, wszystkie modele Bezlicych mają Ruch zredukowany o 1 punkt (ale nie może on wynosić mniej niż 1).

Pod koniec następnego scenariusza anuluj naklejkę B11 „Słabość”.

**Dodatkowa kara:** jeśli Iris zdołała uciec w nie więcej niż 5 tur, dodatkowo odejmij 2 od Ewolucji Bezlicych.

## SIŁY ODRODZONYCH:

- » 1 Drzewica (fragment oddziału z 1 modelem reprezentującym Iris, który ma 1 dodatkowy żeton wytrzymałości).
- » 1 oddział Gwardii Matecznika (z 1 modelem; obecny tylko, jeśli naklejka B04 „Strażniczka Iris” jest w sekcji sił na mapie kampanii).

**Cel:** dotrzeć do wyjścia.

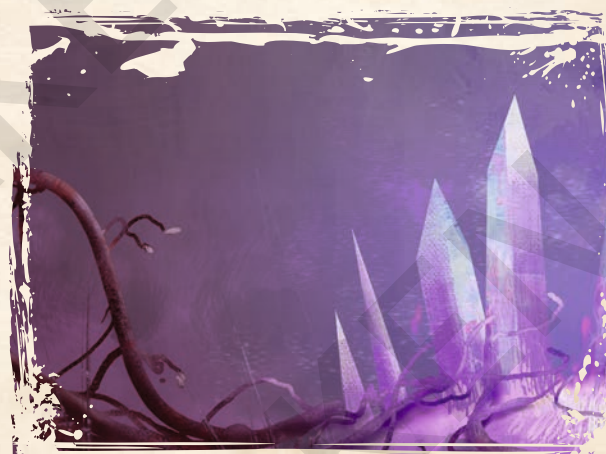
**Dodatkowy cel:** dotrzeć do wyjścia w mniej niż 6 tur.

**Nagroda Odrodzonych:** przeczytaj Skrypt 43.

**Kara Odrodzonych:** odejmij 1 od Sił Odrodzonych.

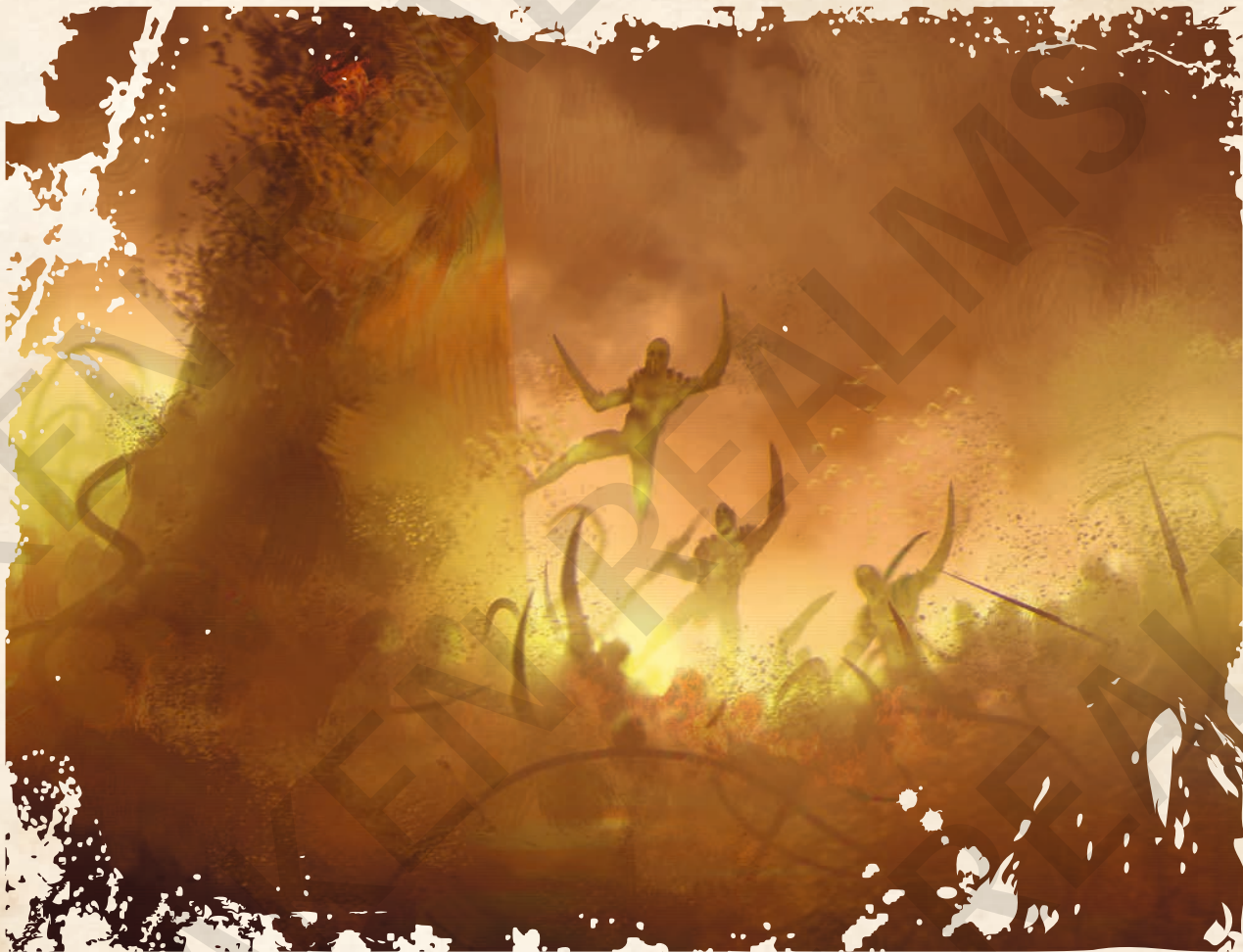
## OSIĄGNIĘCIA

- » **Bezlicy:** jeśli model Gwardii Matecznika zostanie zabity, przeczytaj Skrypt 47.



## SCENARIUSZ 5

# POLA ŚMIERCI



### ODRODZENI:

*Wyrocznia czekała po drugiej stronie labiryntu. Podczas gdy ludzie ścierali się z Bezllicami w ciemnych czeluściach, ona i jej sfera obeszyły wzgórze i zajęły pozycję w miejscu, gdzie – według wizji – powinni wylonić się zwycięzcy.*

*Tym razem wizje nie kłamały.*

*Dowódca ludzi był zaskoczony nagłym pojawieniem się Odrodzonych. Wskazał jednak na Iris i próbował wytłumaczyć, że jego oddział pomógł Drzewicy. Może myślał, że to mu jakoś pomoże? Wyrocznia uśmiechnęła się tylko. Potem urwała mu głowę.*

*Stojąc nad tryskającym krwią ciałem, powiedziała pozostałym ludziom, że natura nie zna pojęcia wdzięczności. Silne pnącza dla wia słabsze. Zawsze tak było – i zawsze tak będzie. Dala znak, a jej zbrojni uderzyli na ludzi, zabijając wielu. Tylko mała grupka zdolala wyrwać się na wolność. Odrodzeni nie ścigali tej garstki. W zamian, zaciągnęli trupy w stronę wyjścia z podziemi i zaczęli snuć swoją magię.*

*Wyrocznia przyciągnęła Iris do siebie i objęła ją z ulgą. Jej broń była bezpieczna.*

### BEZLICY:

*Wyjście! Niektóre z naszych ciał opuszczają wreszcie jaskinię. Przez moment jesteśmy jednocześnie osłepieni światłem i pogrążeni w ciemności. Idziemy za tymi, którzy wyszli w światło. Przegrupowujemy się na zewnątrz. Wtedy nadchodzi atak.*

*Leśne kreatury zabiły już część ludzi i ułożyły ich ciała wokół wyjścia. Dziwne rośliny o tłustych, fioletowych lodygach kołyszą się ponad ciałami; ich korzenie wgrzyły się głęboko w mięso i kości.*

*Sfera wrogów atakuje z trzech stron. Ale my nie jesteśmy już głupi. Wiemy, że to manewr, który żywe istoty nazywają „odwróceniem uwagi” – ta część sił ma nas zatrzymać na tyle długo, by Wyrocznia uciekła. Musimy ich szybko pokonać. Wolamy o pomoc, ścigając posiłki ze wzgórz ponad labiryntem.*

## POSIŁKI ODRODZONYCH:

- » Umieść naklejkę B22 „Kapliczka Odrodzonych” lub naklejkę B02 „Sztandar Odrodzonych” w sekcji mocy na mapie kampanii (jeśli którejś jeszcze tam nie ma). Od teraz, Odrodzeni mogą wyklądać i wykorzystywać kartę sztandaru oraz kapliczkę podczas każdego scenariusza, jeśli tylko jego zasady tego nie zabraniają.
- » Wtasuj do swojej talii dowolnych pięć kart akcji Odrodzonych.

## PRZYGOTOWANIE:

- » Przed wystawieniem modeli zgodnie ze standardowymi zasadami, Odrodzeni biorą liczbę małych żetonów wskazaną w poniższej tabeli i umieszczają je w dowolnych miejscach pola bitwy. Żetony te reprezentują Trupiokłacza i będą ranić przeciwników podczas tej bitwy (patrz Zasady Specjalne).

Ewolucja Bezlanych	Żetony Trupiokłaczy
0-2	1
3-4	2
5-6	3
7+	4

- » Gdy wszystkie modele i znaczniki będą już na planszy, Odrodzeni umieszczają na niej również jeden Gąszcz – gdziekolwiek poza bezpośrednim kontaktem z innymi żetonami i modelami. W tej bitwie gracz kierujący Odrodzonymi otrzymuje darmowe Gąszcze po raz ostatni!

## ZASADY SPECJALNE:

- » Odrodzeni mogą w dowolnej chwili użyć każdego z nieobróconych żetonów Trupiokłaczy, by wykonać akcję Strzelania o zasięgu 5 zgodnie ze standardowymi zasadami, stosując modyfikator -1 do rzutu kością. Jeśli model Bezlanych zostanie trafiony, otrzymuje 1 ranę.
- » Po wykonaniu tej akcji należy oznaczyć Trupiokłacze żetonem wytrzymałości. Podczas poboru Odrodzonych, należy usunąć wszystkie żetony wytrzymałości z Trupiokłaczy
- » Bezlani mogą niszczyć Trupiokłacza – każde z nich ma OBR równą 1 i wymaga otrzymania 2 ran do zabicia (zaznacz zadane rany żetonem Punktu Zwycięstwa Bezlanych). Nie mogą atakować, ruszać się ani kontratakować.
- » Gdy Trupiokłacze zostaną zabite, eksploduje cierniami, zadając 1 ranę wszystkim przyległym do siebie modelom.

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

- » Tura IV: przeczytaj Skrypt 55.
- » Tura VI: ostatnia tura. Przeczytaj Skrypt 51.

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

## SIŁY BEZLANICH:

- » Miazdźciel (tylko jeśli naklejka B25 „Uczujący Miazdźciel” nie znajduje się w sekcji strat na mapie kampanii)
- » Żniwiarz
- » 1 oddział Ostrzorodów
- » 2 oddziały Siepaczy

**Cel:** zabij przynajmniej 5 modeli przeciwnika.

**Dodatkowy cel:** zniszcz wszystkie Trupiokłacza.

**Nagroda:** dodaj 1 do Ewolucji Bezlanych.

**Dodatkowa nagroda:** dodatkowe +1 do Ewolucji Bezlanych.

**Kara:** przeczytaj Skrypt 52.

## SIŁY ODRODZONYCH:

- » 1 oddział Wojennych Bestii
- » 1 oddział Drzewic
- » 1 oddział Żmijów.

**Cel:** przetrwaj bitwę, tracąc nie więcej niż 4 modele.

**Dodatkowy cel:** zachowaj przynajmniej 2 Trupiokłacza do końca bitwy.

**Nagroda:** dodaj 1 do Rezerw Odrodzonych.

**Dodatkowa nagroda:** jeśli przynajmniej 2 Trupiokłacza przetrwały bitwę, przeczytaj Skrypt 58.

**Kara:** przeczytaj Skrypt 59.



## TAJEMNICA ZASIEWU



## ODRODZENI:

Ludzie, zdziśniętowani i zszokowani atakiem Odrodzonych, uciekli na pełne Bezlicznych pustkowia. Wielu straciło nadzieję. Została ich już garstka, a na dodatek trafili między młot a kowadło dwóch potężnych armii. Właśnie wtedy, w najczarniejszej godzinie, pojawił się Wędrowiec. Choć był zupełnie szalony i okrywały go strzępy ciał Bezlicznych, wiedział, jak unikać nieustępliwych bestii. Dał ocalonym nadzieję. I cel, który według niego był ważniejszy od przetrwania.

Pod jego przewodnictwem, ludzie ruszyli za Odrodzonymi i schwyтали samotną Wojenną Bestię. Ludzki kapłan egzorcyzmował ją tak długo, aż jej klątwa ustąpiła, pozwalając bestii mówić – i czuć ból. W ten sposób ludzie poznali wstrząsającą prawdę: Drzewica, którą ocalili, niosła w sobie broń zdolną do wybicia całej ludzkiej rasy. Na szczęście Wędrowiec szybko wpadł na pomysł.

## BEZLICZY:

Stworzenia lasu podróżują szybko. Wiedzieliśmy, że trudno będzie znowu je odnaleźć. Nieprzyjemna, mrowiąca frustracja, zrodzona w umyśle Miażdżyciela, rozeszło się po nas wszystkich jak fala.

Wtedy, nadeszła wiadomość. Rozbłysnęła jednocześnie w naszych głowach; słowa i obrazy jasne jak słońce. Pierwszy raz poczuliśmy strach. Żadne z naszych ciał nie pamiętało takiej wizji. Wiadomość opisywała broń Odrodzonych, Zasiew; nasączony mocą kryształów zarodnik, który potrafił błyskawicznie się rozrastać, niszcząc wszelkie inne życie. O wiele silniejszy niż wszystkie rośliny Odrodzonych, z którymi do tej pory walczyliśmy.

Zgodnie z wiadomością, pęcherze pełne Zasiewu znajdowały się w ciałach kilku wybranych Drzewic. Jedna z nich wciąż żyła. Jest zagrożeniem, które musimy zniszczyć – a wiadomość pokazała, gdzie ją znaleźć.

## PRZYGOTOWANIE:

- » Po rozstawieniu wszystkich jednostek zgodnie ze standardowymi zasadami Odrodzeni umieszczają znacznik na podstawie modelu Drzewicy. Oznaczona Drzewica to Iris, nosicielka Zasiewu i główny cel Bezlicych.

## SIŁY BEZLICYCH:

- » Miazdźyciel
- » Żniwiarz
- » 1 oddział Ostrzorodów
- » 1 oddział Siepaczy
- » 1 oddział Mięsostrupów.

**Cel:** zabić Iris lub wygrać na punkty zwycięstwa.

**Dodatkowy cel:** zabić Wyrocznię oraz Drzewicę.

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 61.

**Kara:** odejmij 1 od Ewolucji Bezlicych. Jeśli znacznik Ewolucji znajduje się na zerze, przeczytaj Skrypt 60.

## SIŁY ODRODZONYCH:

- » Wyrocznia Gniewu
- » Jeździec Moru
- » 1 oddział Gwardii Matecznika
- » 1 oddział Wojennych Bestii
- » 1 oddział Drzewic (z tylko 1 modelem reprezentującym Iris, który ma 1 dodatkowy żeton wytrzymałości).

**Cel:** przetrwać Iris oraz wygrać na punkty zwycięstwa.

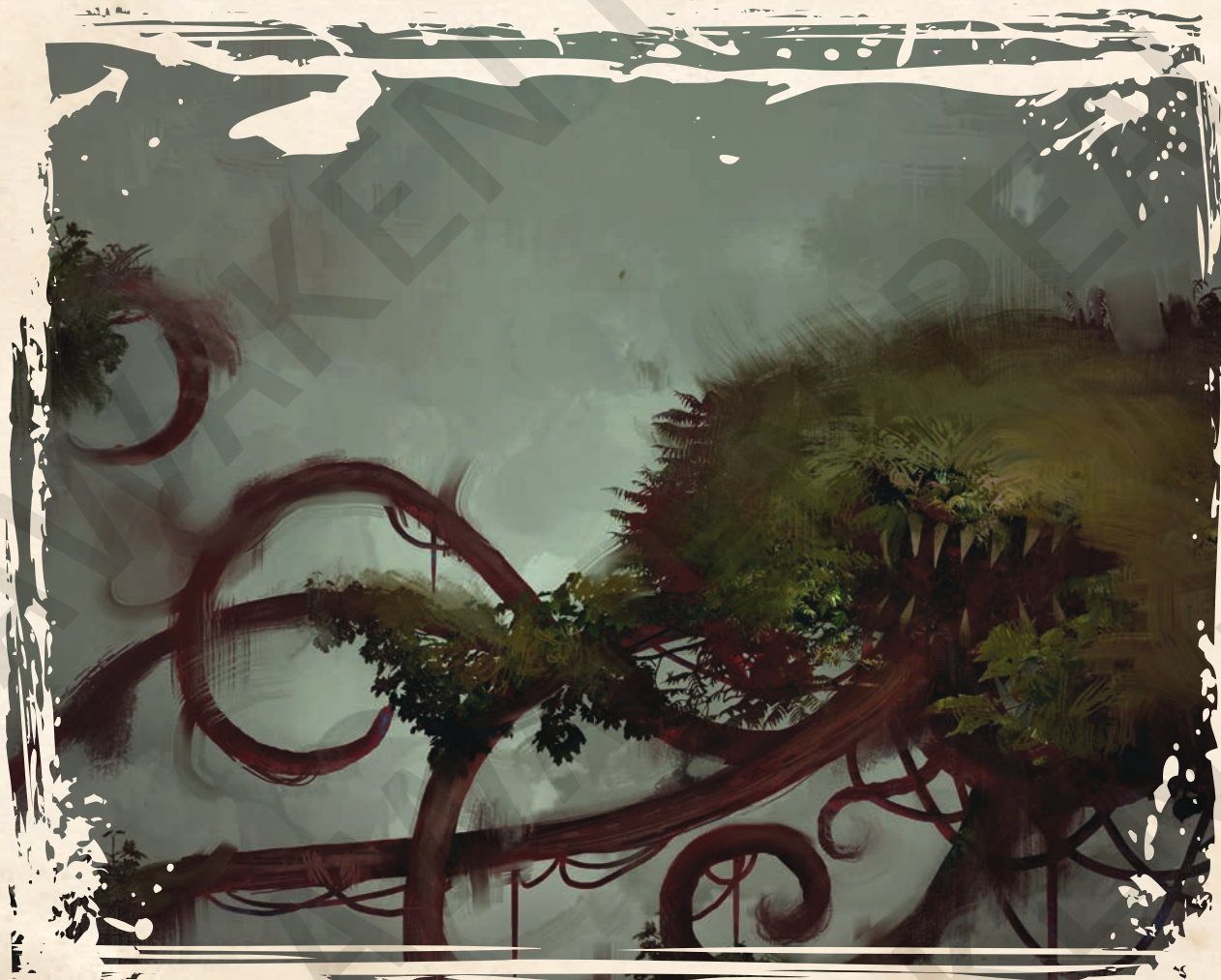
**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 63.

**Kara:** jeśli tor Rezerw Odrodzonych pokazuje liczbę równą 2 lub niższą, przeczytaj Skrypt 62. Jeśli wyższą, przeczytaj w zamian Skrypt 69.

**Dodatkowa Kara:** jeśli zginęła zarówno Wyrocznia, jak i Drzewica, odejmij 2 od Rezerw Odrodzonych. Następnie, jeśli tor Rezerw Odrodzonych pokazuje liczbę równą 2 lub niższą, przeczytaj Skrypt 62. Jeśli wyższą, przeczytaj w zamian Skrypt 66.

## OSIĄGNIĘCIA

- » **Bezlicy:** jeśli Miazdźyciel albo Żniwiarz zabiją Iris, przeczytaj Skrypt 65.
- » **Odrodzeni:** jeśli Iris straci ostatni punkt wytrzymałości, przeczytaj skrypt 67.



## WRÓG MEGO WROGA



## ODRODZENI:

Ludzie wiwatowali Wędrowcowi – dzięki niemu Odrodzeni i Bezlicy zwrócili się przeciwko sobie, rozwiązując dwa problemy za jednym zamachem. Starzec był jednak zbyt skromny, by przyjmować holdy. Szczególnie, że dręczyła go nadal jedna, uparta myśl. Wysłanie wiadomości do wszystkich Bezlicych, choć skuteczne, prawdopodobnie ściągnęło na niego więcej uwagi niż pragnął...

Ponure przeczucie Wędrowca nie kłamało. Ledwie dwa dni po bitwie, jego oddział obudził się otoczony ponownie przez Odrodzonych – ich ranna Wyrocznia była pełna niemej furii. Ludzie zaczęli rozpaczać, pewni śmierci, jednak Wyrocznia uspokoiła ich, mówiąc, że natura nie zna pojęcia zemsty. Mogli odejść z życiem, jeśli zdradzą jej narzędzie, za pomocą którego komunikowali się bezpośrednio z Bezlicymi.

Wędrowiec zacisnął zęby. Za nic nie chciał oddać swojej kostki.

– Niech tak będzie, człowieku – stwierdziła Wyrocznia. – Straże? Zabijcie jedną z jego stada!

Wędrowiec patrzył w przerażeniu, jak Drzewice wywlekają przed niego małą dziewczynkę. Jednak nim zdolał podjąć decyzję, zwiadowcy Odrodzonych podnieśli alarm. Nadchodziła fala Bezlicych.

## BEZLICY:

Po ostatniej bitwie z Odrodzonymi, musieliśmy skupić się na kolejnym zagrożeniu. Wiadomość, która ostrzegła nas przed Zasiwem, była sama w sobie bardzo niepokojąca. Ktoś lub coś miało dostęp do naszych umysłów. Musieliśmy to powstrzymać.

Miażdżyciel przejrzał nasze wspomnienia, badając każdy detal. Odnalazł ślady czegoś, co przez długi czas ukrywało się przed naszymi zmysłami. Pasożyta, który kamuflował się w naszym stadzie. Oszusta.

Miażdżyciel dostroił zmysły do dziwnej mocy, z której korzystał pasożyt, i odnalazł jej źródło. Gdy dotarliśmy w to miejsce, było tam już pełno Odrodzonych. Nie mogliśmy pozwolić, by klucze do naszej świadomości wpadły w ręce leśnej wiedźmy! Zaatakowaliśmy.




## PRZYGOTOWANIE:

- » Bitwę rozpoczyna gracz, który przegrał poprzedni scenariusz.
- » Ten gracz umieszcza jeden mały, odwrócony rewersem żeton (lub model Pielgrzyma, jeśli posiada go któryś z graczy) przynajmniej o trzy pola od krawędzi mapy. Żeton przedstawia Wędrowca i jego kostkę. Wędrowiec jest neutralną jednostką, która będzie działać zgodnie z algorytmem, opisanym w Zasadach Specjalnych tego scenariusza.
- » Na polach znajdujących się wokół Wędrowca nie można umieścić żadnych złóż kryształu ani kapliczek.

## ZASADY SPECJALNE:

Wędrowiec nie może być atakowany. Przemieszcza się na początku każdej tury zgodnie z poniższym algorytmem:

1. Jeśli Wędrowiec rozpoczął turę w kontakcie  z innymi modelami, policz, ile krawędzi jego podstawki (lub zajmowanego przez niego heksu) znajduje się w kontakcie z modelami Odrodzonych, Bezlicych lub z modelami neutralnymi. Ta liczba oznacza Stopień Kontroli każdej z trzech frakcji. Teraz, rzuć czerwoną kością, rozpoczynając od frakcji, która ma najwyższy Stopień Kontroli. Zsumuj wynik rzutu oraz Stopień Kontroli. Wynik równy 9 lub wyższy oznacza, że Wędrowiec został schwytany przez tę frakcję. Bitwa natychmiast się kończy.
2. Po każdej nieudanej próbie schwytania, połóż na Wędrowcu żeton oznaczający Wyczerpanie. Każdy żeton Wyczerpania zapewnia modyfikator +1 dla wszystkich przyszłych rzutów przeciwko niemu.
3. Jeśli Wędrowiec nie został schwytany, a posiada linię strzału do którejś z krawędzi mapy, porusza się o dwa pola w jej kierunku, wybierając najkrótszą trasę.
4. Jeśli linia strzału do każdej z krawędzi mapy jest zasłonięta lub zablokowana, Wędrowiec zamiast tego odsuwa się o jedno pole od najbliższego modelu Bezlicych lub Odrodzonych. Nie może przy tym wejść w kontakt z innym modelem.
5. Jeśli żaden z powyższych ruchów nie jest możliwy, Wędrowiec zostaje schwytany przez gracza, który kontroluje najwięcej modeli pozostających w kontakcie z Wędrowcem.
6. Jeśli Wędrowiec został schwytany przez neutralną frakcję (ludzi) lub dotarł do krawędzi mapy, bitwa natychmiast się kończy. Przeczytaj Skrypt 75.

Użyj toru czasu do liczenia rozpoczętych tur bitwy.

- » **Tura I:** wykonaj ruch Wędrowcem.
- » **Tura II:** wykonaj ruch Wędrowcem. Jeśli naklejka A18 „Złamany Sztandar Verreden” nie znajduje się na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 72.
- » **Tura III:** wykonaj ostrzał Strzelców (jeśli są obecni) oraz ruch Wędrowcem.

- » **Tura IV:** wykonaj ostrzał Strzelców (jeśli są obecni) oraz ruch Wędrowcem. Przeczytaj Skrypt 73, jeśli naklejka B09 „Vershka, Dziesiątniczka Jeźdźców” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii. Następnie, przeczytaj Skrypt 71, jeśli Ewolucja Bezlicych jest równa 6 lub wyższa. Na koniec, przeczytaj Skrypt 74.
- » **Tura V:** wykonaj ostrzał Strzelców (jeśli są obecni), wykonaj ruchy ludzką Piechotą oraz ruch Wędrowcem.
- » **Tura VI:** wykonaj ostrzał Strzelców (jeśli są obecni), wykonaj ruchy ludzką Piechotą oraz ruch Wędrowcem. Ostatnia tura. Obaj gracze ładują wszystkie swoje kryształy.

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

## SIŁY BEZLICZYCH:

- » Miałdźyciel
- » 1 oddział Ostrzorodów
- » 1 oddział Mięsostrupów
- » 2 oddziały Siewaczy

**Cel:** schwytanie Wędrowca.

**Dodatkowy cel:** schwytanie Wędrowca nim pojawi się Piechota z Verreden.

**Nagroda:** odejmij 1 do Ewolucji Bezlicych, a następnie przeczytaj Skrypt 77.

**Dodatkowa nagroda:** jeśli Wędrowiec został schwytany, nim pojawiła się ludzka piechota, Bezlicy wychodzą z bitwy niemal bez strat. Przeczytaj Skrypt 77.

**Kara:** przeczytaj Skrypt 78.

## SIŁY ODRODZONYCH:

- » Wyrocznia Gniewu
- » Jeździec Moru
- » 1 oddział Gwardii Matecznika
- » 1 oddział Wojennych Bestii
- » 1 oddział Drzewic

**Cel:** schwytanie Wędrowca.

**Dodatkowy cel:** schwytanie Wędrowca nim pojawi się Piechota z Verreden.

**Nagroda:** odejmij 1 do Rezerw Odrodzonych, a następnie przeczytaj Skrypt 76.

**Dodatkowa nagroda:** jeśli Wędrowiec został schwytany, nim pojawiła się ludzka piechota, Odrodzeni wychodzą z bitwy niemal bez strat – przeczytaj Skrypt 76.

**Kara:** przeczytaj Skrypt 79.

## SIŁY NEUTRALNE:

- » Wędrowiec.

## SCENARIUSZ 8

# ZWĘGLONE SERCE



### ODRODZENI:

*Wyrocznia niemal rozplakala się, gdy na horyzoncie zamajaczyła wreszcie zielona ściana Matecznika. Miała już dość pustkowi, suchych wzgórz i pól pokrytych poległymi. Przysięgła sobie, że już nigdy więcej nie opuści lasu.*

*I właśnie wtedy zaczęła dostrzegać niepokojące szczegóły. Kolumny dymu unoszące się spomiędzy drzew. Ścieżkę z wypalonych pni, która wiodła do serca boru. Padlinożerne ptaki, kolujące ponad koronami drzew.*

*Las został zaatakowany! Nic nie ostrzegło o tym Wyroczni. Nie przybyli gońcy z prośbami o pomoc. Nie nadeszły wizje.*

*Przeoczenie jakiegoś małego wydarzenia z dala od lasu mogło jej się zdać. Ale to? Nie potrafiła pojąć, w jaki sposób profetyczne moce mogły ją tak bardzo zawieść. Mimo szoku, zmusiła swoją sforę do biegu, myśląc tylko o jednym: o Wiecznym Drzewie, które rosło w sercu Matecznika i było źródłem jej mocy.*

*Nie wiedziała, że właśnie w tym momencie Gwardia Matecznika toczy o nie z góry przegraną bitwę...*

Umieść naklejkę B20 „Pogorzelnisko” na mapie kampanii.

### BEZLICZY:

*Wiedzieliśmy o Drzewie Które Rośnie W Poprzek Czasu. Usłyszeliśmy o nim jakiś czas temu od naszych ciał, które uciekły z nory futrzastych ludzi; tych samych, którzy karmili nas trupami Drzewic i zdradzali nam sekrety lasu.*


*Kiedy Miażdżyciel zrozumiał w pełni, czym jest drzewo, zmienił nasze plany. Wiedźma nie była już istotna. Jej broń również. Jedyne, co się liczyło, to Drzewo.*

*Aby przeciwnik niczego się nie domyślił, nadal ścigaliśmy sforę wiedźmy, jednak Miażdżyciel wziął dużą część nas inną trasą i zaatakował serce lasu.*

## PRZYGOTOWANIE:

- » Przed wystawieniem jakichkolwiek modeli, Odrodzeni umieszczają żeton Wiecznego Drzewa na dowolnym polu przy krawędzi planszy.
- » Modele Bezlicych można rozstawiać nie bliżej niż trzy pola od Drzewa.
- » Drzewo będzie celem specjalnej mechaniki Asymilacji, która zdecyduje o losach tej bitwy (patrz: Zasady Specjalne).

## ZASADY SPECJALNE:

- » W tym scenariuszu pobór daje każdemu z graczy dwa kryształy za każde kontrolowane złożo, zamiast jednego. Dodatkowo złożo, przy którym stoją modele obu graczy, daje po jednym kryształu każdemu z nich, zamiast żadnego.
- » Połóż znacznik na pierwszym polu toru zwycięstwa. To znacznik Asymilacji, który reprezentuje stopniowe przekształcenie Wiecznego Drzewa w członka stada Bezlicych.
- » Zawsze, gdy model Bezlicych łączy się w jedno z drzewem (Skrypt 81), przesunij znacznik Asymilacji o tyle pól, ile heksów zajmuje podstawa tego modelu. Gdy znacznik Asymilacji dojdzie do końca toru, Bezlicy wygrywają.
- » Wszyscy Siewpacy w tym scenariuszu stają się Płonącymi Siewpacami. Za każdym razem, kiedy Płonący Siewpacz wchodzi w kontakt  z Gąszczem, Bezlicy usuwają z gry zarówno ten model, jak i żeton Gąszczy.
- » Bezlicy atakują jako nieskończone stado. W rezultacie, za każdym razem, kiedy Płonący Siewpacz zginie lub zostanie usunięty z planszy w inny sposób, Bezlicy natychmiast dokładają nowy model Płonącego Siewpacza na krawędzi mapy przeciwnej do Wiecznego Drzewa.

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

- » **Tura V:** przeczytaj Skrypt 85.
- » **Tura VII:** ostatnia tura. Bezlicy mogą aktywować dwa oddziały zamiast jednego, wykonując ich akcje w dowolnej kolejności.

W tej bitwie gracze nie mogą zdobywać punktów zwycięstwa, a tor zwycięstwa wykorzystywany jest jako część mechaniki Asymilacji.

## SIŁY BEZLICYCH:

- » Żniwiarz (jeśli Ewolucja Bezlicych jest wyższa od 8)
- » 1 oddział Ostrzorodów (jeśli Ewolucja Bezlicych jest wyższa od 6)
- » 1 oddział Mięsostrupów (jeśli Ewolucja Bezlicych jest wyższa od 4)
- » 2 oddziały Płonących Siewpacy (patrz: Zasady Specjalne).

**Cel:** zasymilować Wieczne Drzewo.

**Dodatkowy cel:** zasymilować Wieczne Drzewo przed początkiem Tury V.

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 87.

**Dodatkowa nagroda:** jeśli Bezlicy zasymilowali Wieczne Drzewo przed początkiem tury V, dodaj 1 do Ewolucji Bezlicych, a potem przeczytaj Skrypt 87.

**Kara:** najlepsi wojownicy Bezlicych giną, próbując zasymilować drzewo. Odejmij 1 od Ewolucji Bezlicych.

## SIŁY ODRODZONYCH:

- » 1 oddział Gwardii Matecznika (tylko jeśli naklejka B06 „Dodatkowa Straż” znajduje się na mapie kampanii)
- » 1 oddział Żmijów
- » 1 oddział Drzewic
- » 1 oddział Wojennych Bestii.


**Cel:** obronić Wieczne Drzewo.

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 83.

**Kara:** przeczytaj Skrypt 89.

**Dodatkowa kara:** jeśli Bezlicy zdołali zasymilować Wieczne Drzewo przed końcem Tury V, zamiast powyższego przeczytaj skrypt 84.

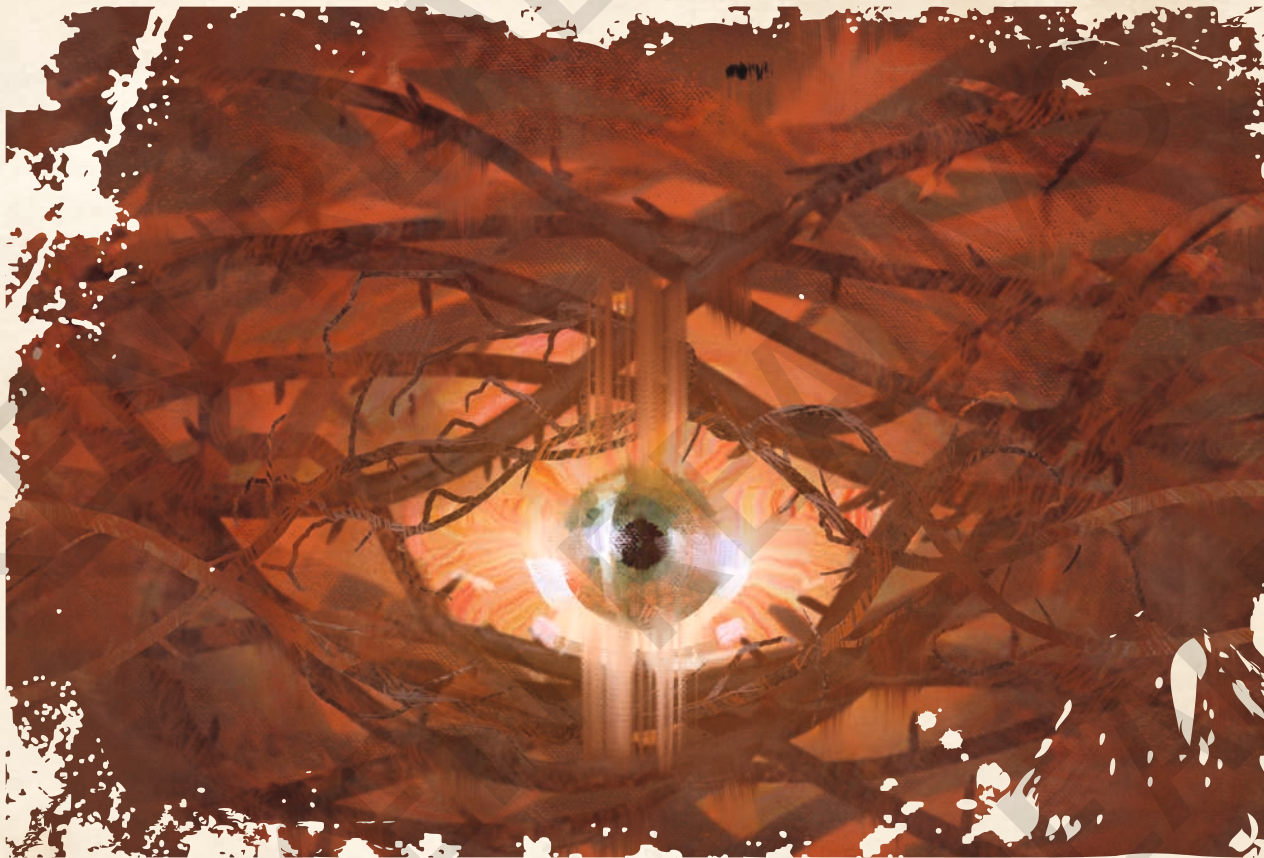
## OSIĄGNIĘCIA

**Bezlicy:** za każdym razem, gdy model Bezlicych wejdzie w kontakt  z Wiecznym Drzewem, przeczytaj Skrypt 81.



## SCENARIUSZ 9

# MROCZNE OBJAWIENIA



### ODRODZENI:

*Podczas gdy Wyrocznia pędziła w kierunku Wiecznego Drzewa, nie opuszczała jej jedna, natarczywa myśl. Jeśli Bezlicy wdarli się do serca Matecznika, było już pewnie za późno. Ale wciąż mogła zmienić ten wynik; rozerwać barierę czasu i wysłać ostrzeżenie samej sobie, w przeszłość. Zrobić to, co już dawno powinno było zrobić samo Drzewo.*

*Zatrzymała się na chwilę, gromadząc magiczną moc. Nic się nie wydarzyło.*

*Zdziwiona, powtórzyła zaklęcie. Znów nic. Zupełnie jakby jej kontrola nad strumieniami czasu, odziedziczona po samym Wiecznym Drzewie, kompletnie zniknęła. Następna myśl Wyroczni była jeszcze bardziej przerażająca. Jeśli ona – oraz Drzewo – nie kontrolowali już strumieni czasu, to kto? Kto zesłał jej tą niezwykle szczegółową wizję ginącej sfery Aeshy, od której wszystko się zaczęło? Kto wywabił ją z lasu na odległe równiny (i po co)? Bezlicy nie byli zdolni do tworzenia tak skomplikowanych planów!*

*Właśnie w tym momencie, Wyrocznia dotarła w pobliże Drzewa – i zobaczyła jego przemianę. Minęła chwila, nim fala szoku opuściła jej ciało, ale została po nim wyłącznie kipiąca furia. Ten koszmar musiał zostać zniszczony! Wyrocznia wydała rozkaz do ataku, ale jej podwładni nie zareagowali. Gdy stanęła, by spojrzeć im w twarz, nadeszło przerażające odkrycie. Utraciła nie tylko swoją moc. Przepadła też lojalność jej ludu.*

### BEZLICY:

*Kapitan Gwardii Matecznika była rozdarta. Odkąd Bezlicy zdolali odepchnąć jej wojowniczeki spod Drzewa, które następnie przemienili w wieloreki koszmar, stracili zainteresowanie bitwą. Kapitan nie wiedziała co dalej robić. Mogła oczywiście poderwać wszystkich do samobójczej szarży na skażone Drzewo. Zniszczyć je. Jednak ewolucja i adaptacja były świętością dla Odrodzonych. Zmiana była jedynym stałym aspektem natury. Ci, którzy próbowali ją powstrzymać, byli równie naiwni, co ludzie.*

*Teraz, przed jej oczyma, Wieczne Drzewo ewoluowało. Stało się czymś więcej. Jak Wyrocznia mogła tego nie dostrzec? Nawet ona powinna rozumieć, że Drzewo nie dopuściłoby Bezlicznych w serce Matecznika, gdyby nie pragnęło, aby tu dotarli. Może Bezlicy i Odrodzeni nie byli ostatecznie tak różni od siebie? Może jedyny sposób, by przetrwać, to połączyć się w jedno? Czyżby Drzewo wiedziało, że Bezlicy są wyższą formą, która w końcu zatryumfuje nad słabszymi?*

*Jakikolwiek miało powód, kapitan Gwardii Matecznika dawno temu przysięgała chronić Drzewo za każdą cenę. I to właśnie zamierzała zrobić, nawet jeśli w tym celu musiała walczyć z własnymi rodakami. Wyciągnęła broń, a potem stanęła na drodze nadchodzącej Wyroczni.*

## POSIŁKI BEZLICZYCH:

- » Jeśli naklejka B13 „Pożarci Siepacze” znajduje się w sekcji strat na mapie kampanii, anuluj ją.

## PRZYGOTOWANIE:

- » W tej bitwie, Bezlicy kontrolują mieszany oddział, składający się z modeli Bezliczych oraz Odrodzonych. Należące do nich modele Odrodzonych są traktowane jako Bezlicy na potrzeby wszystkich zasad.

## ZASADY SPECJALNE:

- » Na początku każdej tury, Odrodzeni mogą wydać pozostałe im punkty Rezerw Odrodzonych, by przyzwać na pole bitwy posiłki – pod warunkiem, że posiadają w rezerwie modele wybranego typu i nie kontrolują więcej niż 5 oddziałów. Modele przyzywające jako posiłki należy umieścić na dowolnej krawędzi mapy, przynajmniej o 1 pole od pozostałych modeli i zgodnie ze standardowymi zasadami. Koszty posiłków są następujące:

Rodzaj Modelu	Koszt w Rezerwach Odrodzonych
Oddział Drzewic	1
Oddział Gwardii Matecznika	2
Oddział Wojennych Bestii	2
Jeździec Moru	3

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

- » **Tura I:** jeśli Vershka, Aelis oraz Gromokroka nadal żyją, przeczytaj Skrypt 91.
- » **Tura III:** przeczytaj Skrypt 93.
- » **Tura V:** jeśli naklejka B03 „Druga Ocalona” jest na mapie kampanii, a naklejka B15 „Zasiew” NIE znajduje się w sekcji mocy, przeczytaj skrypt 98.
- » **Tura X:** ostatnia tura. Gracz z najwyższą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa bitwę.

## SIŁY BEZLICZYCH:

- » Żniwiarz
- » 1 oddział Siepaczy
- » 1 oddział Gwardii Matecznika
- » 1 oddział Wojennych Bestii.

**Cel:** zabić Wyrocznię lub wygrać na punkty zwycięstwa.

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 96.

**Kara:** Bezlicym udaje się obronić drzewo wystarczająco długo, ale ponoszą przy tym ciężkie straty. Odejmij 2 od Ewolucji Bezliczych.

## SIŁY ODRODZONYCH:

- » Wyrocznia Gniewu oraz opcjonalne oddziały wymienione poniżej:
- » Jeździec Moru (tylko jeśli naklejka B09 „Vershka, Dziesiętniczka Jeźdźców” znajduje się w sekcji sił; startuje z +1 żetonem wytrzymałości)
- » 1 oddział Gwardii Matecznika (z tylko 1 modelem oraz +1 żetonem wytrzymałości, obecny jeśli naklejka B07 „Gromokroka, Matriarcha Gwardii” znajduje się w sekcji sił)
- » 1 oddział Drzewic (z tylko 1 modelem oraz +1 ATK, obecny jeśli naklejka B08 „Aelis, Opiekunka Kniei” znajduje się w sekcji sił).

Odrodzeni mogą również kupować dodatkowe posiłki swoimi pozostałymi punktami Rezerw Odrodzonych, nie wolno im jednak kontrolować jednocześnie więcej niż 5 oddziałów.

**Cel:** wygrać na punkty zwycięstwa.

**Nagroda:** przeczytaj Skrypt 95.

**Kara:** Odrodzeni zostają zdziesiątkowani podczas nieudanego ataku na przemienione Drzewo Bezczasu. Odejmij 2 od Rezerw Odrodzonych.

## OSIĄGNIĘCIA

- » **Bezlicy:** jeśli zginie startowy model Gwardii Matecznika, anuluj naklejkę B07 „Gromokroka, Matriarcha Gwardii”. Jeśli zginie startowy model Drzewicy, anuluj naklejkę B08 „Aelis, Opiekunka Kniei”. Jeśli zginie startowy model Jeźdźca Moru, anuluj naklejkę B09 „Vershka, Dziesiętniczka Jeźdźców”.



SCENARIUSZ 10A

# OBLĘŻENIE KOSZMARU



## ODRODZENI:

*Wieczny Koszmar, wsparty silami zarówno Odrodzonych, jak i Bezlicznych, mógł widzieć i przeczuciwać wszystko. Ślizgał się bez wysiłku przez czas i przestrzeń. Wyrocznia mogła mu przeciwstawić tylko swoją wędną moc oraz małą grupkę poranionych, wyczerpanych wojowników.*

*Ale była też jedna rzecz, której Koszmar nie zdołał przewidzieć. Przedmiot, który stanął na drodze Wyroczni w niewyjaśniony sposób. Kostka. Maskująca energia tego artefaktu ukrywała go przed umysłami Bezlicznych, a zespolone z ich jaźnią Drzewo nie potrafiło dostrzec jego istnienia.*

*Mimo tej przewagi Wyrocznia wiedziała, że musi działać natychmiast. Wieczny Koszmar mógł w każdej chwili przeskoczyć się do innej epoki. Zebrała więc każde stworzenie Matecznika, które potrafiło jeszcze unieść broń, odnalazła Koszmar skryty w ciemnej, ponurej gęstwinie, a potem dała sygnał do ostatniego natarcia.*

## BEZLICZY:




*Wiedźma miała jeszcze jedną sztuczkę w rękawie. Przedmiot, który oslepił nas i ogłuszał, wykorzystując tę samą słabość, za pomocą której ludzki Wędrowiec szpiegowal nas tyle lat. Z pomocą tego urządzenia, odnalazła i zaatakowała nasze Drzewo, nim było na to gotowe. Jednak nasze ciała są niezliczone, a jej wojowników zostało niewiele. Musimy tylko powstrzymać ją tak długo, by Drzewo odzyskało siły.*

*Proste zadanie. Chyba że Wiedźma ukrywa przed nami coś jeszcze...*

## PRZYGOTOWANIE:

- » Zanim jakiegokolwiek modele, kapliczki oraz złoża kryształów zostaną umieszczone na planszy, Bezlicy umieszczają na niej Wieczny Koszmar (reprezentowany przez duży żeton albo żeton Cieńwrot). Musi się on znajdować przynajmniej trzy pola od krawędzi planszy.
- » Po wystawieniu wszystkich oddziałów, Odrodzeni umieszczają znacznik reprezentujący Prastarą Kostkę na podstawie dowolnego ze swoich modeli. Jeśli mają w sekcji mocy naklejkę B15 „Zasiew” umieszczają kolejny znacznik, reprezentujący tę groźną broń, na podstawie dowolnej z Drzewic. Te dwie moce wspomogą Odrodzonych w trakcie bitwy (patrz: Zasady Specjalne).

## ZASADY SPECJALNE:

- » Żeton Wiecznego Koszmaru zajmuje jedno pole, ma 4 żetony wytrzymałości oraz takie same statystyki jak Miażdżyciel z ewolucją „Defensywny”. Koszmar nie może ruszać się, atakować, kontratakować ani wykonywać żadnych akcji. Regeneruje 1 żeton wytrzymałości podczas każdego poboru Bezlicych.
- » Model Odrodzonych, który niesie Kostkę, nie może stać się celem jakichkolwiek ataków (z wyjątkiem kontrataku), kart ani umiejętności Bezlicych – choć sam może normalnie atakować. Raz na turę, model ten może przekazać kostkę dowolnemu innemu modelowi Odrodzonych, z którym znajduje się w kontakcie . Jeśli model z Kostką zostanie zabity, umieść Kostkę na dowolnym z heksów, które zajmował w chwili śmierci. Dowolny model Odrodzonych, który wejdzie w kontakt  ze znacznikiem Kostki, może ją podnieść w ramach darmowej akcji.
- » Model niosący Zasiew może w każdej chwili poświęcić się i uwolnić tę broń. Zasiew zostanie też wypuszczony automatycznie, jeśli niosący go model zginie. Gdy Zasiew stanie się aktywny, każdy z graczy na początku każdej swojej tury kładzie na planszy mały żeton, poczynając od pola, na którym wypuszczono Zasiew. Każdy żeton, z wyjątkiem pierwszego, musi być w kontakcie  z przynajmniej jednym żetonem Zasiewu. Każdy model, kapliczka, źródło kryształów czy gąszcz, które znajdują się w tym samym polu, w którym pojawił się choć jeden żeton Zasiewu, zostają natychmiast zniszczone. Modele na polach przyległych do pól z Zasiewem otrzymują -1 ATK oraz -1 OBR.

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

- » **Tura I:** przeczytaj Skrypt 101.
- » **Tura III:** jeśli naklejka B07 „Gromokroka, Matriarcha Gwardii” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 102.
- » **Tura III:** jeśli naklejka B09 „Vershka, Dziesiętniczka Jeźdźców” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 104.
- » **Tura V:** jeśli naklejka B08 „Aelis, Opiekunka Kniei” znajduje się w sekcji sił na mapie kampanii, przeczytaj Skrypt 106.
- » **Tura VIII:** ostatnia tura. Gracz kontrolujący najmniej modeli może aktywować dwa oddziały zamiast jednego, wykonując ich akcje w dowolnej kolejności.

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

## SIŁY BEZLICZYCH:

- » Żniwiarz
- » 1 oddział Ostrzorodów
- » 1 oddział Mięsostrupów
- » 1 oddział Siepaczy.

**Cel:** zabij Wyrocznie i przynajmniej 2 inne modele.

**Nagroda:** Bezlicy wygrywają kampanię. Przeczytaj ZAKOŃCZENIE !!

**Kara:** odejmij 2 od Ewolucji Bezlicych. Przeczytaj Skrypt 109.

## SIŁY ODRODZONYCH:

- » Wyrocznia Gniewu
- » 1 oddział Wojennych Bestii
- » 1 oddział Żmijów.

Odrodzeni wystawiają również specjalne oddziały wymienione poniżej (jeśli są dostępne):

- » Jeździec Moru (tylko jeśli naklejka B09 „Vershka, Dziesiętniczka Jeźdźców” znajduje się w sekcji sił, startuje z +1 żetonem wytrzymałości)
- » Oddział Gwardii Matecznika (z tylko 1 modelem oraz +1 żetonem wytrzymałości, obecny jeśli naklejka B07 „Gromokroka, Matriarcha Gwardii” znajduje się w sekcji sił).
- » 1 oddział Drzewic (z tylko 1 modelem oraz +1 ATK, obecny jeśli naklejka B08 „Aelis, Opiekunka Kniei” znajduje się w sekcji sił).

**Cel:** zniszczyć Wieczny Horror.

**Nagroda:** Odrodzeni wygrywają kampanię. Przeczytaj ZAKOŃCZENIE !!

**Kara:** odejmij 2 od Rezerw Odrodzonych. Przeczytaj Skrypt 109.



SCENARIUSZ 10B

# BITWA NA KRAŃCU CZASU



## UWAGA:

Wydarzenia tego scenariusza toczą się w dalekiej przyszłości. Przed jego rozpoczęciem, obaj gracze anulują wszystkie naklejki zebrane w sekcjach sił, mocy oraz strat na mapie kampanii. Jedyna rzecz, która przenosi się do tej bitwy, to wartość Ewolucji Bezlicych oraz Rezerw Odrodzonych. Dodatkowo Bezlicy otrzymują za darmo wszystkie Adaptacje opisane na początku kampanii. Odrodzeni będą natomiast korzystać z alternatywnych, ulepszonych wersji wszystkich swoich oddziałów.

## ODRODZENI ORAZ BEZLICZY:

*Z początku, czas płynął jak wartka rzeka, u której brzegu co roku padały w gruzy miasta i ginęły całe rasy. Wkrótce jednak rozlał się w szeroką deltę, a wydarzenia spowolniły, w miarę jak ostatnie niedobitki wielkich armii powoli ścierały się wzajemnie w proch. Wreszcie, delta przeszła w bezkresne bagniska, gdzie czas wsiąkł w ziemię. Nic już się nie zmieniło, a bez zmian, i on stracił znaczenie.*

*W tej odległej erze, gdzie nie było już ludzi, Dvergarów, Rha-Zacków, Demonów, ani nawet wiecznie głodnej Ciemności, zasadził swoje korzenie Wieczny Koszmar. Wyrocznia miała tylko jeden sposób, by się do niego dostać – ukryć się do momentu, gdy nadejdzie właściwy czas. Tak właśnie zrobiła, zamykając się na tysiąclecia w sekretnej enklawie, gdzie pozostawała w hibernacji, podczas gdy garstka jej wiernych oddziałów ewoluowała i ćwiczyła w przygotowaniu na ostateczną bitwę.*



*A kiedy nadszedł jej czas, na dawno opuszczonych pustkowiach martwej planety, między skruszałymi monumentami cywilizacji, o których nikt już nie pamiętał, rozegrała się ostatnia bitwa tego świata – bez żadnych świadków zainteresowanych jej wynikiem.*



## ZASADY SPECJALNE:

- » Wieczny Koszmar reprezentowany jest przez duży kampanijny żeton lub Cieńwrota. Należy go wystawić tak, jakby był jednym z modeli Bezlanych. Zajmuje całe pole, ma takie same atrybuty jak Miażdżyciel z ewolucją „Defensywny” oraz 4 żetony wytrzymałości, jednak nigdy nie może poruszać się, atakować ani kontratakować.

Za każdym razem, gdy Wieczny Koszmar zostanie aktywowany, może on wykonać WYŁĄCZNIE JEDNĄ z trzech specjalnych akcji:

- » Wygnać dowolny model z planszy w strumieniu czasu. Model ten zostaje wygnany w płataninę strumienia czasu – nie ginie jednak, odłóż go poza planszę. Podczas własnego poboru, gracz może przywrócić jeden wygnany model z powrotem na planszę, wystawiając go w kontakcie  z dowolnym swoim modelem.
- » Wykonać rzut na trafienie przeciwnemu modelowi na planszy, bez względu na zasięg czy linię ognia. Rzuć na trafienie przeciwko modelowi, używając Czerwonej kości. Efekt: 1 rana.
- » Zmiażdżyć jeden wybrany model pozostający w kontakcie . Model ten wykonuje natychmiast rzut czerwoną kością, dodając do rezultatu swoją Obronę. Wynik niższy od 6 oznacza, że miażdżony model otrzymuje 2 rany.

Ponadto tym scenariuszu wszystkie oddziały Odrodzonych zostają zastąpione swoimi wersjami z dalekiej przyszłości.

**Wyrocznia Zemsty** – stara, zgorzkniała wersja Wyroczni. Ma już tylko jeden cel: zemstę. Poświęci wszystko, aby ją osiągnąć. W dowolnym momencie bitwy, Wyrocznia Zemsty może wykonać dodatkową aktywację dowolnego ze swoich oddziałów, płacąc za to jednym ze swoich żetonów wytrzymałości. Jej pozostałe statystyki oraz zasady są takie same jak w przypadku Wyroczni Gniewu.

**Żelazne Bestie** – rasa Wojennych Bestii, przystosowana ewolucyjnie do rozrywania i cięcia ciał Bezlanych swoimi diamentowymi szponami. Ich grube żołądki potrafią strawić nawet czystą stal. Przed bitwą przeszukaj wszystkie swoje karty (także te poza grą), wyciągnij ulepszenie Żądza Mordu, a potem dołącz je do karty oddziału Wojennych Bestii.

**Bojowe Drzewice** – specjalna kasta Drzewic, szkolona w łowach na Bezlanych. Przed bitwą przeszukaj wszystkie swoje karty (także te poza grą), wyciągnij ulepszenie Zielone Opary, a potem dołącz je do karty oddziału Drzewic z dwoma ładunkami.

**Wieczna Gwardia** – drewno pokrywające ich ciała skamieniało z upływu czasu, przez co stało się odporne na ciosy Bezlanych. Przed bitwą przeszukaj wszystkie swoje karty (także te poza grą), wyciągnij ulepszenie Kamuflaż, a potem dołącz je do karty oddziału Gwardii Matecznika z dwoma ładunkami.

**Rumak Zagłady** – ulepszona i opancerzona wersja Jeźdźca Moru, którą hoduje się z myślą o rozłamywaniu grubych, zwartych szeregów Bezlanych. Przed bitwą przeszukaj wszystkie swoje karty (także te poza grą), wyciągnij ulepszenie Galop, a potem dołącz je do karty oddziału Jeźdźca Moru z dwoma ładunkami.

## SIŁY BEZLANICH:

- » Wieczny Koszmar
- » Żniwiarz
- » 1 oddział Ostrzorodów
- » 1 oddział Mięsostrupów
- » 2 oddziały Siepaczy

**Cel:** wygrać na punkty zwycięstwa.

**Nagroda:** Bezlani wygrywają kampanię. Przeczytaj ZAKOŃCZENIE 1!

## SIŁY ODRODZONYCH:

Oddziały specjalne.

- » Wyrocznia Gniewu
- » Rumak Zagłady
- » 1 oddział Żelaznych Bestii
- » 1 oddział Bojowych Drzewic
- » 1 oddział Wiecznej Gwardii.

**Cel:** wygrać na punkty zwycięstwa lub zabić Wieczny Koszmar.

**Nagroda:** Odrodzeni wygrywają kampanię. Przeczytaj ZAKOŃCZENIE 3.

## OSIĄGNIĘCIA

- » **Odrodzeni:** gdy Odrodzeni zadadzą Wiecznemu Koszmarowi pierwszą ranę, przeczytaj Skrypt 10B-1.



# SKRYPTY:

**11** Aesha wytarła z policzka cuchnącą krew Bezlicyego. Z wysokości swojego siodła widziała dobrze, że bitwa przybiera niekorzystny obrót. Bezlicy, animowani przez kryształ zatopione głęboko w ich ciałach, nie czuli bólu ani strachu. Każda część ich ciała była jednocześnie bronią; z mięśni sterczały niezliczone ostrza, zadziory i kolce. Nie potrafiła ich spowolnić magia ani trujące chmury.

Aesha spojrzęła do tyłu, na grupkę Drzewic chronioną przez Gwardię Matecznika. Zasiew. Musiał przetrwać za wszelką cenę! Wielu jeźdźców z jej oddziału jeszcze trzymało się w siodłach. Aesha mogła zebrać ich i wykonać ostatnią, samobójczą szarżę, otwierając pozostałym drogę przez sam środek stada Bezlicych.

## Odrodzeni wybierają:

- » Aesha poświęca wszystkim swoich jeźdźców: i daje Drzewicom szansę ucieczki. Przeczytaj Skrypt 12.
- » Aesha rozkazuje jeźdźcom skupić się na walce: czy nie powinni zabić tak wielu Bezlicych, jak tylko zdołają? Bitwa toczy się dalej.

**12** Ostatnia szarża Aeshy nie poszła na darmo. Nawet złożeni w połowie z metalu Bezlicy nie byli w stanie wytrzymać skoncentrowanego uderzenia jej kawalerii. Ogromne, ciężkie wierzchowce rozrzucaly przeciwników jak metalowe puszkę, wgrzyzając się głęboko w ich stado. Drzewicom zaparło dech ze zdziwienia, jednak Aesha wiedziała dobrze, że szarża kupiła im tylko kilka chwil.

– Uciekajcie! – krzyknęła do Iris i reszty. – Ocalcie Zasiew!

Iris podeszła w kierunku wylomu w stadzie Bezlicych. Spojrzała za siebie tylko raz – zobaczyła wtedy, jak powykręcane ramiona wrogów obalają potężne wierzchowce, a Aeshę tną na kawałki zębate ostrza. Iris postanowiła nie zmarnować tego poświęcenia.

- » Usuń z planszy model Jeźdźca Moru. Odejmij 1 od Rezerw Odrodzonych. Odrodzeni mogą w tej turze aktywować dwa oddziały, zamiast jednego, wykonując ich ruchy i ataki w dowolnej kolejności. Bitwa toczy się dalej.

**15** Bitwa była krótka. Wkrótce wszystkie leśne istoty leżały martwe lub ranne. Mogliśmy zacząć ucztę. Niektóre z naszych ciał czuły jeszcze samotną, uciekającą Drzewicę. Byliśmy jednak zbyt zajęci, żeby ją ścigać. Liczyły się tylko świeże trupy, które zaraz miały stać się częścią nas.

- » Dodaj 1 do Ewolucji Bezlicych.

**16** Sfora Odrodzonych nie miała szans przetrwać tej bitwy – a jednak im się udało. Aesha zginęła, podobnie jak większość jej jeźdźców. Wiele Drzewic rozpięchło się, próbując dotrzeć do Matecznika o własnych siłach. Jednak niewielka, zdeterminowana grupka zdołała przebić się przez oblężenie – i odkryła, że Bezlicy byli bardziej zainteresowani żerowaniem na trupach, niż pościgiem.

- » Odejmij 1 od Rezerw Odrodzonych.

**18** Bezlicy rozdarli skórę Aeshy na kawałki, podobnie jak samą Aeshę. Choć ona i jej jeźdźcy spędzili lata na pograniczu, zwałczając ludzi, demony oraz innych intruzów, to nie mieli szans porazić siebie z tak przeważającą potęgą. I tak, najbardziej doświadczeni wojownicy Wyroczni polegli – a zastąpienie ich mogło zająć Odrodzonym lata.

- » Odejmij 2 od Rezerw Odrodzonych.

**19** Gdy tylko Iris wyrwała się ze zwarcia, odkryła, że nie tylko jej udało się ta sztuka. Ledwie sto metrów dalej inna z Drzewic, Eyadi, przebiła się przez szeregi Bezlicych, ochraniająca przez dwie potężne Gwardzistki. Iris dołączyła do niej i razem zbiegły w dół stoku, tak daleko od odgłosów walki, jak tylko pozwalały im siły.

– Nie, Iris! – skarciła ją Eyadi. – Nie biegnij za mną, musimy się rozdzielić. Większa szansa na to, że któraś dotrze do Matecznika. Iris skinęła głową.

– Dam ci jedną z moich strażniczek – dorzuciła druga Drzewica. Rozdzieliły się bez pożegnania. Żadne słowa nie były konieczne. Obie wyrosły z jednego korzenia i czuły dokładnie to samo.

- » Umieść naklejkę B03 „Druga Ocalona” na odpowiednim polu mapy kampanii.

- » Umieść naklejkę B04 „Strażniczka Iris” w sekcji sił na mapie kampanii.

**21** Atak na jaskinię zakończył się sukcesem – jak mogło być inaczej? Mimo tego gniew Wyroczni nie chciał zgasnąć. Ukarala zdrajców, ale co oprócz tego udało jej się osiągnąć? Część Wojennych Bestii oraz Bezlicych uciekła, miasąc dalej swoją niebezpieczną wiedzę. Wyrocznia poleciła najlepszym łowczym, by ich wyłapali, ale wiedziała, że ktoś na pewno przesłizgnie się im przez palce. Wystarczyło, by jeden z Bezlicych powrócił do stada...

Nie! Musialo być coś jeszcze, co mogła zrobić.

- » Umieść naklejkę B05 „Zbuntowane Bestie” na mapie kampanii.

**22** Wojenna bestia skoczyła do przodu, próbując schwytać uciekającą Drzewicę, gdy na drodze stanął jej niespodziewanie masywny kształt. Para ślepi błysnęła w mroku. Przeszywający ryk rozzerwał powietrze. Lojalna bestia i zdrajca starli się, zbijając w kulę futra i krwi. Pochodzili z tego samego stada, ale to nie przeszkadzało im rozrywać się wzajemnie, tocząc po śliskim dnie piecary.

– Dlaczego zdradziłeś? – krzyknęła pierwsza bestia, kaszląc krwią. – Wielonogie ciałodrzewo kłamie! Dlaczego słuchałeś jego szeptów?

– Nie! – odparł przeciwnik. – To wasza wyrocznia jest kłamstwem!

Wkrótce ich walka dobiegła końca. Zwycięzca osunął się na kolana obok zmasakrowanego ciała pokonanego, a potem zaczął szlochać.

- » Ten atak na Przemienioną Drzewicę się nie udaje i zostaje przerwany. Możesz próbować znów w następnej turze. Bitwa toczy się dalej.

**23** Nie dbamy o nasze ciała. Pojawiają się dopóki choć jeden z nas żyje. Jednak tym razem wiedzieliśmy, że trzeba ocalić także nasze fizyczne skorupy.

Niosły wiedzę, której nie miał nikt inny w stadzie. Niektóre posiadały nawet w sobie zasymilowane fragmenty stworzeń lasu.

Dlatego, gdy udało nam się wydrzeć z jaskini, jak najszybciej rozprzyskliśmy się. Niektórym ciałom udało się dzięki temu wrócić do stada. Pokazały reszcie, jak dostrzec się do obecności leśnych kreatur. Sprawily, że wszyscy poczuliśmy niemą siłę, która wabiła nas w kierunku słodkiego mięsa Drzewic.

- » Dodaj 1 do Ewolucji Bezlicych.

**24** Wyrocznia skrzywiła się, idąc po dywanie z ciepłych ciał Wojennych Bestii. Zdrajcy! Niewdzięcznicy! Tak odpłacili się za wszystkie dary, które zapewnił im Matecznik. Na szczęście zaden z nich nie zdołał uciec z życiem. Niebezpieczna wiedza, którą to stado posiadało o Bezlicych, została na zawsze wymazana.

- » Przejdź do kolejnego scenariusza.

**27** Atak zakończył się całkowitą porażką. Gdy tylko Wyrocznia i jej gwardziści zaatakowali grotę, jej mieszkańcy zaczęli wylewać się jak spłoszone karaluchy – gdyby tylko karaluchy miały szpony długości dłoni oraz zarzewiałe ostrza wyrastające z ramion. Większość wrogów zdołała uciec w gęstwinę Matecznika. Wyrocznia poczuła się podwójnie zdradzona: raz przez zbuntowane Bestie, a raz przez niekompetencję swojej własnej gwardii. Wiedziała, że musi teraz wysłać nową sforę, które pójdzie na ratunek grupie Aeshy. Jednak biorąc pod uwagę to, że po lesie rozbiegli się właśnie Bezlicy oraz zbuntowani renegaci, nie mogła zabrać stąd zbyt wielu lojalnych oddziałów.

- » Odejmij 2 od Rezerw Odrodzonych.

- » Umieść naklejkę B06 „Dodatkowa Straż” na mapie kampanii.

**28** Nie dbamy o nasze ciała. Pojawiają się i odchodzą, podczas gdy nasza jaźń trwa, dopóki choć jeden z nas żyje. Jednak tym razem wiedzieliśmy, że trzeba ocalić także nasze fizyczne skorupy. Niosły wiedzę, której nie miał nikt inny w stadzie. Niektóre posiadały nawet w sobie zasymilowane fragmenty stworzeń lasu.

Próbowaliśmy uratować choć jedno ciało z zasadki, ale stworzenia lasu zablokowały wszystkie wyjścia. Nasze ostrza nie potrafiły przebić grubej kory Wyroczni oraz jej przybocznej gwardii. Zmasakrowali nas. Z każdą indywidualną śmiercią czuliśmy, jak coś nam się wymyka. Wreszcie, pozostało już tylko jedno ciało. Samotny Siepacz, który zdołał uciec z rzezi.

Przeżyliśmy w nim, w formie dużo marniejszej niż ta, do której przyzwykaliśmy. Ten błady cień stadnej jaźni zdołał jednak w końcu trafić do innych stad – i ponownie się rozwinąć.

- » Odejmij 2 od Ewolucji Bezlicych.

**31** Wyrocznia przebiła się przez stado Bezlicych, tracąc przy tym wielu wojowników oraz wiele czasu – a obu z tych rzeczy nie miała wiele. Ścigana przez poczucie, że przybędzie na miejsce zbyt późno, pognęła do przodu swoje siły.

- » Odejmij 1 od Rezerw Odrodzonych.

**32** *Miażdżyciel miał rację. Zdolaliśmy powstrzymać dwie sfory leśnych kreatur przed połączeniem sił. Rozbili się na ścianie z naszych pokrytych ostrzami ciał. Zostawili za sobą wiele trupów. Teraz, nie tylko Miażdżyciel może się najęść do syta.*

» Bezlicy umieszczają naklejkę B10 „Dobrze Odkarmieni” w sekcji mocy na mapie kampanii. Dzięki niej, na początku kolejnej bitwy mogą rozdzielić pomiędzy swoimi oddziałami 2 dodatkowe żetony wytrzymałości. Te tymczasowe żetony zawsze usuwane są jako pierwsze, nie mogą zostać wyleczona ani przywrócone i znikają zupełnie po użyciu. Gdy oba znikną z gry, anuluj naklejkę B10 „Dobrze Odkarmieni”.

» Jeśli którykolwiek z tymczasowych żetonów przetrwa jednak bitwę, Bezlicy zachowują naklejkę B10, a na początku następnej bitwy znów rozdzielają między swoimi oddziałami dwa bonusowe żetony.

**33** *Drżąca ziemia nie jest niczym niezwykłym, gdy ścierają się dwie wielkie armie. Jednak te wstrząsy były inne. Pochodziły z daleka; echo niezwykłego trzęsienia ziemi, które zostało wywołane gdzieś w sercu ludzkich krain. Jednak nawet to echo było na tyle silne, by otworzyć rozpadliny na całym polu bitwy. Wyrocznia Gniewu była szokowana. Nie przewidziała tego! Czy odległość od Wiecznego Drzewa stepiła jej kontrolę nad strumieniami czasu?*


» Każdy z graczy bierze trzy małe żetony – reprezentują one pęknięcia i Rozpadliny, które pojawiły się na polu bitwy. Gracze rozmieszczają je kolejno, zaczynając od osoby, która straciła w tej bitwie największą liczbę modeli. Aż do końca bitwy, żaden model nie może przejść przez pole z żetonem Rozpadliny, ani wkroczyć na nie. Jeśli Rozpadlina została umieszczona w polu, w którym są już jakieś modele, należy natychmiast przenieść je na sąsiednie pole, w kierunku najbliższego przyjaznego modelu.

#### Następnie, Bezlicy wybierają:

» Zapelnąć szczeliny niekończącym się strumieniem ciał: przeczytaj Skrypt 34.


» Przechodzić naokoło rozpadlin: bitwa toczy się dalej.

**34** *Bezlicy rzucili się w rozpadliny bez wahania; ich pokryte ostrzami ramiona wgrzyły się skalę i glebę, utrzymując ich w miejscu na tyle długo, by pozostałe ciała zdolaly przemazzerować po nich na drugą stronę.*

» Od teraz aż do końca bitwy, za każdym razem, gdy model Bezlicych znajdzie się w kontakcie  z żetonem Rozpadliny, gracz kierujący Bezlicymi może poświęcić ten model w ramach darmowej akcji. Połóż ten model na żetonie Rozpadliny. Od teraz, wszyscy Bezlicy ignorują tę Rozpadlinę.

**35** *Nasze ciała otoczyły leśną wiedzmę ścianą mięśni i metalu. Powaliliśmy ją. Zaczęliśmy ją pożerać. Nie trwa to jednak długo. Wiedźma zbiera ostatnie siły i wydaje ogłuszający krzyk, który odpycha nas na boki, raniąc nasze zmysły. Nim odzyskujemy*

*kontrolę nad ciałami, wiedźma znika, niesiona przez swoją przyboczną straż. Ale nawet tych kilka drobnych, łykowatych kęsów, które wyrwaliśmy z jej boków, napelnia nas nową, dziwną wiedzą.*

» Gracz kierujący Bezlicymi odsuwa wszystkie ich modele, znajdujące się w kontakcie  z Wyrocznią, na sąsiednie pola (wyłączając heksy zajęte przez inne modele lub żetony), w wybranych przez siebie kierunkach. Bitwa toczy się dalej.

» Dodaj 1 do Ewolucji Bezlicych.

**37** *Choć wydawało się to niemożliwe, niektórzy Odrodzeni przebili się przez szeregi Bezlicych i dotarli do bezpiecznych wzgórz za nimi. – Naprzód! – krzyknęła Wyrocznia. – Biercie przykład ze swoich siostr! Stworzenia lasu zaatakowały ze zdwojoną siłą, napędzane nagłym przyływem nadziei.*

» Odrodzeni aktywują w tej turze dwa oddziały zamiast jednego. Mogą wykonać ich akcje w dowolnej kolejności. Bitwa toczy się dalej.

**38** *Stworzenia lasu zostały odparte, ale to nie koniec. Rozdzierają nas teraz dwa przeciwnie pragnienia. Pierwsze to instynkt, który każe nam żerować i rosnąć w siłę. Wokół leży przecież tyle świeżego mięsa! Ale jest też plan, który nie pozwala tracić czasu. Wiemy, że powinniśmy ścigać Wyrocznię, a potem pożreć ją ze wszystkimi jej sekretami.*

*Miażdżyciel staje niezdeterminowany. Nawet dla niego, porzucenie świeżego pobojowiska okazuje się trudną decyzją.*

#### Bezlicy wybierają:

» Miażdżyciel zostaje z tyłu i żeruje na pologłych: dodaj 2 do Ewolucji Bezlicych. Umieść naklejkę B25 „Uczujący Miażdżyciel” w sekcji strat na mapie kampanii, a potem odłóż model Miażdżyciela na bok; nie weźmie udziału w kolejnej bitwie, w której mógłby zostać użyty (Scenariusz 5).

» Miażdżyciel ściga Wyrocznię: przejdź do kolejnego scenariusza.

**41** *Twarz. Miła twarz – piegowata i uśmiechnięta. To była pierwsza rzecz, którą Iris dostrzegła, gdy odzyskała przytomność w samym środku ludzkiego obozu. Była jeszcze zbyt słaba, by chodzić, spędzała więc długie godziny, próbując porozumieć się z ludzką znachorką. Pierwszy raz w życiu rozmawiała z prawdziwym, żywym człowiekiem.*

*Znachorka nazywała się Dratwa i pomimo uśmiechów była pęknięta w środku. Iris dobrze to czuła. Sama Drzewica też była pęknięta; jedyna ocalała z masakry, ranna i porzucona przez swoich. Może właśnie dlatego pojawiła się między nimi nie sympatii? Leczenie dziwnego, obcego stworzenia dawało Dratwie cel. Bycie pod czyjąś opieką dawało Iris poczucie wartości.*

*Dzięki tej więzi, coś zaczęło zmieniać się w Iris. Zrozumiała, że ludzie nie byli tak bardzo odmienni. A na pewno nie stanowili słabej siły zniszczenia, za którą uważano ich w Mieczniku.*

» Umieść naklejkę B12 „Wątpliwości Iris” w sekcji mocy na mapie kampanii. Bitwa toczy się dalej.

**42** *Iris nigdy nie zdawała sobie sprawy z tego, jak bardzo nienawidzi zamkniętych przestrzeni, dopóki nie znalazła się w jednej z nich. W płataninie na wpeł zawalonego labiryntu, nawet jej szczupłe ciało nie mogło wsłizgnąć się do niektórych korytarzy. Jej ludzcy sojusznicy radzili sobie jeszcze gorzej. Obciążeni pancierzami, trzymali się najszybszych, najbardziej oczywistych ścieżek. Gdy Bezlicy pojawili się tuż za nimi, Iris zanurkowała w najbliższą szelinę, licząc na to, że wróg będzie na tyle zajęty łatwą zdobyczą, że pozwoli jej uciec. Jej życie było w końcu warte więcej niż mgliste poczucie lojalności.*

» Bezlicy układają SZESĆ małych żetonów rewersem do góry, na dowolnych polach wzdłuż krawędzi mapy, i przynajmniej o 2 pola od siebie. Te żetony reprezentują Korytarze oraz przejścia podziemnego labiryntu i będą odwracane zgodnie z Zasadami Specjalnymi tego scenariusza. Bitwa toczy się dalej.

**43** *Iris przemknęła przez rozsypane się korytarze tak szybko, że zdolała wyłonić się z labiryntu pierwsza. Ostrzegła swoich sojuszników, którzy mieli czas lepiej przygotować się do kolejnej bitwy.*

» W Scenariuszu 5 Odrodzeni mogą wystawić o 1 Trupkiłkacze więcej niż wskazuje tabela.

**44** *Samotny Bezlicy wyłonił się z ciemności i rzucił prosto na Iris. Drzewica podskoczyła; jej serce niemal wyrwało się z piersi. Zajęło jej chwilę, nim zorientowała się, że to nie wróg – a człowiek, pokryty strzępkami cuchnącego mięsa Bezlicych, ze spletaną brodą i oczami błyszczącymi szaleństwem. Twierdził, że przybył tu wewnątrz stada Bezlicych, a gdy to zanurzyło się w tunelach, skorzystał z okazji, by odłączyć się w poszukiwaniu innych ludzi.*


*Wymachiwał przy tym zwojem, pełnym nieczytelnych kulfonów. – To musi dotrzeć do Arykapłana lub Świętych Rycerzy! – wydyszał. – Pomóż mi, a ja pomogę tobie!*

» Gracz kontrolujący Odrodzonych umieszcza jeden model Ostrzozroda obok Drzewicy i kładzie na jego podstawie znacznik. Model ten reprezentuje Wędrowca i pozostaje pod kontrolą Odrodzonych. Wędrowiec aktywowany jest dodatkowo za każdym razem, gdy Odrodzeni aktywują Drzewicę. Nie może atakować ani być atakowany, a karty nie mają na niego wpływu. Może się tylko ruszać (jego Ruch = 3) oraz eksplorować żetony Korytarzy.

**46** *Odgłosy Bezlicych zbliżają się ze wszystkich stron.*  
– Dopadną nas – szepcze Wędrowiec – jeśli nie użyjemy tego.

*Pokazuje Iris szumiący sześciokąt, którego ściany pokryte są osobliwymi wzorami. Właśnie z jego pomocą przetrwał między Bezlicymi, bo przedmiot, zwany przez niego po prostu Kostką, skutecznie zakłócał ich zmysły.*

*– Myślę, że zdola ochronić nas dwoje. Ale musiałybyś przysunąć się blisko. Naprawdę blisko – mężczyzna szczerzy zęby, unosząc poly pokrytego cuchnącymi oclapami płaszcz.*

» Jeśli Drzewica oraz Wędrowiec znajdują się w kontakcie , to poświęcając jedną aktywację Drzewicy Odrodzeni mogą usunąć oba modele z planszy i umieścić je w dowolnym innym miejscu, przynajmniej o 1 pole od modeli Bezlicych oraz żetonów Korytarzy. Bitwa toczy się dalej.

**47** Gwardzistka zrobiła wszystko, by ochronić Iris. Walczyła z Bezlucyami. Rozgarniała gruz. Kruszyła kamienie, by jej podopieczna mogła wcisnąć się w wąskie przejścia. Teraz, śmiertelnie zraniona, postanowiła zrobić jeszcze jedną rzecz. Wypełniła powietrze dzikim krzykiem, a potem zaczęła uderzać z całej siły o ściany i strop, ściągając na siebie i Bezlucy ławinę gruzu.

» Każdy model Bezlucy, przyległy do modelu Gwardii Matecznika, otrzymuje 1 ranę. Usuń model Gwardii Matecznika. Bitwa toczy się dalej.

**49** Gdy tylko nasze pazury wbiły się w Drzewicę, ta zaczęła się zmieniać. Jej ciało skurczyło się i pogrubilo. Pachnąca ostro żywica, która płynęła z jej ran, stała się zwięzłą krwią. Wkrótce dotarła do nas prawda. Złapałbśmy nie ją, a jakiegoś samotnego człowieka. Syczymy z niezadowolenia. Ktoś użył magicznych sztuczek, żeby ochronić zwierzę przed naszymi zmysłami. Żadne z naszych ciał nigdy nie było świadkiem czegoś podobnego. Nie ważne. Ruszamy dalej. Następnym razem żadne sztuczki nie pomogą leśnej wiedźmie.

» Dodaj 1 do Ewolucji Bezlucy. Przejdź do kolejnego scenariusza.

**51** Trupiokłacza kwitną w parę minut, dzięki magii wysnutej z krwi Drzewic. Ta sama magia pozwala przyspieszyć rozwój roślin jeszcze bardziej, choć dużo większym kosztem...

» Odrodzeni wybierają dowolną liczbę pozostających na planszy Drzewic. Usuń ich modele i umieść taką samą liczbę żetonów Trupiokłaczy, awerssem do góry, w wybranych wolnych polach planszy. Bitwa toczy się dalej.

**52** Pole kwitnących Trupiokłaczy okazało się poważną przeszkodą. Przebiecie się przez nie zajęło Bezlucy wiele godzin. W międzyczasie Wyrocznia i jej sfera znaleźli się daleko. Aby ich dogonić, Bezlucy musieli się zaadaptować. Wyrwali nogi i mięśnie ze zmarłych, słabych lub rannych wojowników, a potem zaczęli łączyć je z własnymi ciałami. Ta upiorna, wyczerpująca procedura zajęła kilka godzin. Jednak gdy dobiegła końca, siły Bezlucy ruszyły naprzód ze zdwojoną prędkością, pędząc przez suche równiny jak stado dzikich koni.

» Odejmij 3 od Ewolucji Bezlucy.

» Jeśli punktów Ewolucji jest zbyt mało, ustaw jej wartość na 1, a potem umieść naklejkę B13 „Pożarci Siepacze” w sekcji strat na mapie kampanii. Tak długo, jak długo naklejka pozostanie aktywna, Bezlucy wystawiają o 1 model Siepacza mniej w każdej bitwie, w której są oni obecni.

**55** Ludzkie ciało otwiera się z obrzydliwym chrzęstem. Gruby węzeł osłigłych, purpurowych pnących unosi się z niego w górę. Kąpiący krwią pączek kwiatu, wielkości ludzkiej głowy, zaczyna powoli się otwierać. Chwilę później jest już gotowy do strzału, podobnie jak reszta roślin wokół niego.

» Odrodzeni umieszczają jeden żeton Trupiokłacza w wybranym wolnym polu na planszy, awerssem do góry. Bitwa toczy się dalej.

**58** Trupiokłacza okazały się skuteczną bronią przeciw nieopancerzonym Bezlucy. Wiele z nich przetrwało bitwę; zakwitły i wypuściły malutkie, przypominające pajaki nasiona, które rozprzeczły się szukając nowych nośców. W okolicy było tak wiele pobojowisk, że nie miały z tym najmniejszego kłopotu. Tydzień później, większa część prowincji była już pokryta śmiercionośnymi, purpurowymi polami.

» Umieść naklejkę B14 „Pola Trupiokłaczy” na mapie kampanii.

**59** Moja pani! Dopędzają nas! – krzyknęła jedna z Drzewic. Wyrocznia spojrziała za siebie i skrzywiła się. Cuchnąca rzeka Bezlucy faktycznie była coraz bliżej. Musieli poradzić sobie z jej roślinami sprawniej, niż się spodziewała. Pozostawiała jej tylko jedno – przygotować kolejną dywersję, poświęcając jeszcze więcej sił. Rozejrzała się, szukając ochotników. Vershka podniosła rękę jako pierwsza.

» Odejmij 2 od Rezerw Odrodzonych. Anuluj naklejkę B09 „Vershka, Dziesiętniczka Jeźdźców”.

**60** Gdy Bezlucy jeszcze raz przegrali z Odrodzonymi, zostawiając kolejne pole bitwy przykryte warstwą swoich ciał, coś się zmieniło. Mistyczna siła, która do tej chwili ich prowadziła, wyparowała gdzieś. Przepadło poczucie celu oraz gnający ich naprzód instynkt. Miażdżyciel wciąż miał metne wspomnienia planu, który mieli wykonać. Z resztką swoich sił, zaatakował Matecznik, jednak został odparty, nim zdolał przypomnieć sobie, co w zasadzie mieli tam zrobić.

Marne resztki stada rozprzeczły się i wrocili na pustkowie, zerować na zmarłych – jak wszystkie ścierwojady.

» Bezlucy przegrywają kampanię!

**61** Broń leśnej wiedźmy została zniszczona. Zakopaliśmy nosząc ją Drzewicę głęboko w kamienistej ziemi, gdzie zarodniki nie mogą się przyjąć. Potem, zaczęliśmy ucztować na reszcie ciał, rosnąc i wypychając sobie brzuchy. To był dobry dzień.

» Dodaj 1 do Ewolucji Bezlucy. Anuluj naklejkę B15 „Zasiew”.

**62** Natura się nie poddaje. Jednak nawet jej siły mają swoje granice. Iris została osaczona i zabita przez Bezlucy, a jej ostatnie myśli wypełniał nie strach lub ból, a poczucie wstydu. Zawiodła. Broń była stracona. Nie mieli już żadnej nadziei, bo pozostali przy życiu Odrodzeni byli zbyt słabi i nieliczni, by kontynuować walkę. Wkrótce pożarło ich stado Bezlucy, a ich przemienione ciała dołączyły do niekończącego się pochodu mięsa i metalu.

» Odrodzeni przegrywają kampanię!

**63** Ściana z ciał, drewna i kości, którą Odrodzeni wzniesli wokół Iris, zdolała utrzymać Drzewicę przy życiu. Zasiew został ocalony – i był gotowy do użycia.

» Jeśli w sekcji mocy nie ma naklejki „Wątpliwości Iris” (B12), umieść tam naklejkę B15 „Zasiew”. Dodaj 1 do Rezerw Odrodzonych, a potem przejdź do kolejnego scenariusza.

» Jeśli jednak naklejka „Wątpliwości Iris” (B12) znajduje się w sekcji mocy, przeczytaj zamiast tego Skrypt 64.

**64** Gdy bitwa zaczęła dogasać, a Wyrocznia skupiła się na mordowaniu stojących jeszcze na nogach Bezlucy, Iris dyskretnie wykmęła się i ukryła za starym, skamieniałym pniem. Tam, zaczęła szlochać, chowając twarz w ramionach. Wszystko wydarzyło się nie tak jak powinno: ludzie zostali wymordowani, a teraz zdawało się, że każdy Bezlucy na świecie próbuje ją zamordować. Dopiero po chwili zdała sobie sprawę, że nie jest w kryjówce sama.

– Ocaliłam ci życie, a ty mnie okłamałaś! – rozległ się pełny złości syk. – Przemyciłaś broń, którą miała wybić nas wszystkich. Pozwoliłaś Wyroczni mordować moich przyjaciół! Ostry jak brzytwa nóż znalazł się tuż przy gardle Drzewicy. – Przeszłam wyrównać rachunku – dokończyła Dratwa.

Iris nie próbowała się bronić. Przymknęła oczy, czekając na śmierć, która nie nadeszła.

– Błagam, pomóż mi uciec – wyszlochała w końcu. – Nie chcę już być bronią. Nie chcę niczyjej śmierci.

» Dratwa oraz Iris uciekają przed Wyrocznią i razem podróżują z dala od tego konfliktu. Umieść naklejki B16 „Iris, Młoda Drzewica” oraz B17 „Dratwa, Chirurg Polowy” na odpowiednich miejscach mapy kampanii. Anuluj naklejkę A32 „Dratwa, Chirurg Polowy”.

» Anuluj naklejkę B15 „Zasiew” i umieść jej drugą kopię w sekcji strat na mapie kampanii.

**65** Nareszcie! Ogromny Bezlucy przedziera się przez szeregi Odrodzonych i dopada Drzewicę, miażdżąc ją, wgniatając w ziemię i śląc drzazgi z jej ciała we wszystkich kierunkach.

Dopiero po chwili obie strony zaczynają rozumieć, do czego właśnie doszło, i spostrzegają niebieski opar, uciekający ze zmasakrowanego ciała. Chwilę później, z ziemi wystrzelują zmutowane pnącza, chwytając zarówno Bezlucy, jak i Odrodzonych.

Zasiew został wypuszczony.

» Połóż mały żeton na heksie, na którym zginęła Iris. Aż do końca bitwy, na początku każdej swojej tury każdy z graczy dokłada kolejny mały żeton. Żeton ten musi stykać się z choć jednym wcześniejszym żetonem Zasiewu.

» Każdy model, kapliczka, źródło kryształów czy gąszcz, które znajdują się w tym samym polu, w którym pojawił się choć jeden Zasiew, zostają natychmiast zniszczone. Modele na polach przyległych do pól z Zasiewem otrzymują -1 ATK oraz -1 OBR.

» Anuluj naklejkę B15 „Zasiew” w sekcji mocy i umieść jej drugą kopię w odpowiednim miejscu na mapie kampanii.

**66** To był dzień, którego dzieci lasu miały nigdy nie zapomnieć. W odstępnie sekund straciły zarówno swoją tajną broń, jak i Wyrocznię. Ewakuowano ją z bitwy ciężko raną, na grzbiecie jednego z wierzchołków, a jej zielona krew została na ziemi trop, wiodący do Matecznika. Bez jej obecności, jej oddziały rozproszyły się, zostawiając słabszych, wolniejszych i rannych na pastwę wroga.

» Odejmij 3 od Sił Odrodzonych. Połóż naklejkę B18 „Ranna Wyrocznia” w sekcji strat na mapie kampanii. Od tej pory,

Wyrocznia rozpoczyna każdą bitwę z 1 mniej żetonem wytrzymałości.


- » Anuluj naklejkę B08 „Aelis, Opiekunka Kniei” oraz B15 „Zasiew”.

**67** Wyrocznia rozejrzała się po polu bitwy, sprawdzając czy Iris jest bezpieczna. Zamarla, a z jej ust wydarł się przeciągły jęk. Niemożliwe! Jej broń ledwie stała; pokryta ranami, ociekająca żywicą. Wyrocznia wiedziała, że armia potrzebuje jej wsparcia, by wygrać. Nie mogła jednak pozwolić, by Iris zginęła.

#### Odrodzeni wybierają:

- » Wyrocznia chroni Iris swoim własnym ciałem: przeczytaj Skrypt 68.
- » Wyrocznia kupia się na walce: bitwa toczy się dalej.

**68** Wyrocznia zdecydowała, że Zasiew należy ocalić za wszelką cenę. Kosztował już tyle misiecy eksperymentów i tyle straconych żyć! Bez wahania owinęła się wokół Iris, zamykając zaskoczoną Drzewicę w zdecydowanym uścisku. Teraz mogły już tylko zginąć albo przeżyć razem.

- » Umieść Wyrocznią w kontakcie  z modelem Drzewicy. Aż do końca bitwy, Wyroczni nie można aktywować, a jej model pozostaje zablokowany. Bezlicy nie mogą atakować, ranić, ani w żaden sposób wpływać na Drzewicę, dopóki Wyrocznia pozostaje przy życiu. Bitwa toczy się dalej.

**69** Gdy Iris była jeszcze sadzonką, często śniła jeden szczególnie sen. Uciekała w nim przez las, próbując zgubić deptającego jej po piętach drapieżnika, który za każdym razem w końcu ją dopadał. Teraz, koszmar stał się rzeczywistością.

Iris została osaczona i zabita przez Bezlicych, a jej ostatnie myśli wypełniał nie strach lub ból, a poczucie wstydu. Zawiodła. Broń była stracona. Mogła tylko mieć nadzieję, że Wyrocznia i jej siostry znajdą nowy sposób, aby przetrwać.

Jak dotąd, naturze zawsze się to udawało. Jednak w swojej ostatniej chwili, otoczona przez powykęcane ciała Bezlicych, Iris zaczęła wątpić czy uda się i tym razem.

- » Anuluj naklejkę B15 „Zasiew” w sekcji mocy, a potem umieść jej drugą kopię w sekcji strat na mapie kampanii.

**71** Ludzie, ze swoimi wynalazkami, które miały zastrzone patyki, sprawili nam dużo bólu. Musieliśmy szybko się przystosować, nawet kosztem innych adaptacji.

#### Gracz kierujący Bezlicymi wybiera:

- » Bezlicy ewoluują, by móc zająć grzbiet: grupa wojowników wzmacnia się ramionami do wspinaczki oraz nogami przystosowanymi do dalekich skoków. Potem wdzierają się na szczyt, rozpędzając i mordując kuszników. Odejmij 2 od Ewolucji Bezlicych. Ostrzał Strzelców zostaje przerwany. Jeśli jest dostępna, umieść naklejkę A18 „Złamany Sztandar Verreden” na mapie kampanii.
- » Bezlicy ewoluują, by wytrzymać ostrzał: płyty pancerza wyrwane z poległych pomagają ochronić najbardziej wrażliwe miejsca przed bełtami kusz. Od teraz aż do końca bitwy, ostrzał kosztuje Bezlicych tylko 1 punkt

wytrzymałości, zamiast dwóch. Odejmij 2 od Ewolucji Bezlicych.

- » Bezlicy ignorują strzelców: bitwa toczy się dalej.

**72** Żaden dźwięk nie zapowiadał ich przyjścia. Nikt ich nie zauważył, aż do chwili, gdy chmura ciężkich bełtów nadleciała znikąd, przeszywając zarówno Odrodzonych, jak i Bezlicych.

Słynni Strzelcy z Verreden patrolowali własnie granicę swojej prowincji, gdy usłyszeli odgłosy bitwy. Zbliżyli się, zauważyli mały, ludzki oddział, uwięziony między dwoma walczącymi armiami, a potem postanowili interweniować. Teraz, wypuszczając salwę za salwą z grzbietu leżącego na krawędzi pola bitwy.


- » Aż do końca bitwy, na początku każdej ze swoich tur, Bezlicy i Odrodzeni rozdzielają po dwa strzały w dowolny sposób między modelami przeciwnika. Modele te muszą wykonać rzut na Obronę równy przynajmniej 5. Jeśli im się nie uda, otrzymują ranę.

**73** Wyrocznia osłoniła twarz przedramieniem, a pociski wryły się w głęboko w grubą korę pod jej skórą. Gniazdo os, które pojawiło się nagle na pobliskim grzbiecie, żądliło jej wojowniczkę bełtami o ostrych, żelaznych grotach. Musiała to skończyć.

#### Odrodzeni wybierają:

- » Wyrocznia wysła swoich jeźdźców, by rozpędzili kuszników: kawaleria rusza na karkołomną szarżę w górę stromego stoku. Otrzymują ostatnią, morderczą salwę prosto w twarz, a potem wbijają się w szeregi ludzi, spychając wielu ze stoku. Anuluj naklejkę B09 „Verhshka, Dziesiętniczka Jeźdźców”. Ostrzał zostaje przerwany.
- » Wyrocznia zachowuje jeźdźców przy boku: bitwa toczy się dalej.

**74** Bojowy okrzyk rozrywa powietrze. Regiment ciężkiej piechoty z Verreden szarżuje w dół z pobliskiego stoku i włącza się do bitwy, próbując przysięść z odsieczą złapanym w krzyżowy ogień ludziom.

- » Obaj gracze kolejno rozmieszczają trzy małe żetony w dowolnych pustych miejscach na polu bitwy. Żetony te reprezentują verredeńską ciężką piechotę. Na początku każdej tury, wszystkie żetony ruszają się o jedno pole w kierunku najbliższego modelu Bezlicych lub Odrodzonych, starając się wejść w kontakt  z celem. Jeśli są już przyległe do modelu Bezlicych lub Odrodzonych, zadają mu zamiast tego 1 ranę. Jeśli jest kilka możliwych celów, wybierz ten właściwy losowo. Bitwa toczy się dalej.

**75** Wędrowiec zdołał uciec, a wkrótce potem dotarł za bezpieczne mury ostoi Verreden, z powrotem między swoich rodaków. Dzięki temu, ludzie dostali w swoje ręce nową, potężną broń. Natychmiast przetransportowano ją strzeżonym konwojem do ostoi Voelkingen, gdzie doświadczeni rzemieślnicy oraz arkanisci rozpoczęli swoje badania.

- » Obaj gracze przegrywają tę bitwę i przechodzą do kolejnego scenariusza. Umieść naklejkę B19 „Pradawna Kostka” na odpowiednim polu mapy kampanii.

**76** Wyrocznia ostrożnie chwyciła kostkę między swoje szczupłe palce. Czula, że ten przedmiot jest pradawny. Starszy od Matecznika, starszy od ludzi, a już na pewno starszy od Bezlicych. Ale jeśli tak było, w jaki sposób Kostka mogła oddziaływać na tych ostatnich? Czy nauczyła się w jakiś sposób manipulować ich sygnałami? A może to zmysł Bezlicych wyewoluował, korzystając z tej samej energii, z której czerpała Kostka?

Odpowiedz na to pytanie wymagaloby długich badań, na które Wyrocznia nie miała teraz czasu. Ukryła więc artefakt, a potem rozkazała swojej sforcie, by ta bez postojów ruszyła w stronę Matecznika. Ta długa, okropna podróż dobiegła końca. Wrócili do domu.

- » Odrodzeni umieszczają naklejkę B19 „Pradawna Kostka” w sekcji mocy na mapie kampanii.

**77** Zdobyliśmy Kostkę, ale nie zdołaliśmy jej zniszczyć. Ostrza nie potrafiły jej przebić. Uderzenia nie potrafiły jej zgnieść. Wreszcie, nasz Miazdźciel chwycił kostkę i polknął ją. Wszyscy czuliśmy jego ból, gdy zatoczył się, chwytając za brzuch. Przez chwilę wydawało się, że jego ciało umiera. Ale potem wyprostował się, górując nad nami z ciałem rozdętym przez tajemne moce.

Ewoluuujemy. Przystosowujemy się. Jak zawsze.

- » Dodaj 3 do Ewolucji Bezlicych. Bezlicy umieszczają naklejkę B19 „Pradawna Kostka” w sekcji strat na mapie kampanii.

**78** Wyrocznia nie miała pojęcia, w jaki sposób ludzie zdołali położyć ręce na artefakcie o takiej mocy. Zaadaptowała jednak swoje plany. W końcu ciągła adaptacja była tym, z czego jej lud był szczególnie dumny.

Postanowiła zdobyć Kostkę i rozłożyć jej magię na czynniki pierwsze, aż odnajdzie nowy sposób, w jaki mogłaby chronić swoje oddziały przed zmysłami Bezlicych. Niestety, los chciał inaczej. Kostka przepadała w krwawej, trójstronnej bitwie, a sfera Wyroczni krwawiła i ginęła nadaremnie.

- » Odejmij 2 od Rezerw Odrodzonych.

**79** Byliśmy blisko. Mielśmy już kostkę w zasięgu ramion. Czuliśmy jej dziwną wibrację. Została nam jednak odebrana. Cofnęliśmy się; cicha fala naszych ciał wróciła między wzgórz. Miazdźciel jest pewny, że ta Kostka pojawi się jeszcze, by psuć nasze plany. Musimy spróbować się na nią uodpornić, nawet kosztem innych adaptacji.

- » Bezlicy usuwają trzy karty, w tym przynajmniej jedną kartę Ewolucji, ze swojej kampanijnej talii.

**81** Jeden z Bezlicych przedziera się przez pierścien obronców i dociera pod samo Wieczne Drzewo. Przyciska swoje ohydne ciało do jego pnia, a potem – nim gwardziści mają szansę zareagować – staje się coś niewyobrażalnego. Ciało zaczyna rozpływać się, łącząc z Drzewem. Metalowe zadziory i ostrza wgrzyzają się głęboko w korę, podczas gdy krew Bezliciego wsiąka w drewno, prędko sięgając najgłębszych korzeni.

- » Dodaj do Toru Asymilacji tyle punktów, ile wynosi rozmiar podstawki modelu, który dotknął Drzewa (w heksach). Następnie

usuń ten model z pola bitwy. Jeśli modelem był Płonący Siepacz, natychmiast wystaw kolejnego Płonącego Siepacza zgodnie z Zasadami Specjalnymi bitwy.

**83** *Niemal wszyscy gwardziści zginęli, jednak zdolali bronić sanktuarium na tyle długo, by zdążyć nadejść posiłki. Było już za późno dla Wiecznego Drzewa – zmieniło się w koszmara pokryty bladymi, falującymi kończynami, metalowymi kolcami oraz cuchnącym mięsem. Jednak ta abominacja nie miała jeszcze dość czasu, by nauczyć się kontrolować wszystkie nowe moce lub wyrządzić większe szkody.*

» Jeśli chociaż 2 modele Odrodzonych przetrwały bitwę, dodaj 1 do Rezerw Odrodzonych. Umieść naklejkę B21 „Kryształy z Sanktuarium” w sekcji mocy na mapie kampanii. Od tej pory, Odrodzeni zaczynają każdą bitwę z jednym dodatkowym kryształem. Przejdź do kolejnego scenariusza.

**85** *Kapitan Strażników Drzewa zacięła pięści. Mimo poświęceń jej wojowników, Bezlicy nadal zbliżali się do Drzewa. Siegnęła po swój wojenny róg, jednak zawahała się, nim zdążyła przytknąć go do ust. Jej sygnał ściągnąłby tu każdą Odrodzoną, która pozostała w Mateczniku. Pomogłoby to im walczyć jeszcze chwilę dłużej, ale raczej nie zmieniłoby wyniku starcia. Nie mieli szans przeciw tak wielkiemu stadu. Czy warto było poświęcać całą resztę własnego ludu, tylko po to, by na chwilę odroczyć niemunikione?*

**Odrodzeni wybierają:**

» Wezwać pomoc: odejmij 2 od Rezerw Odrodzonych. Na początku następnej tury, wystaw jeden dodatkowy oddział Drzewic w dowolnym pustym polu mapy.

» Walczyć do końca: bitwa toczy się dalej.

**87** *Staliśmy się Drzewem, a Drzewo stało się nami. Znamy przeszłość i przyszłość tak dobrze jak teraźniejszość. Nasza jaźń roznosi się w poprzek czasu. Gdy w pełni opanujemy tę nową, dziwną moc, zaczniemy rosnąć, aż nie zostanie nic poza nami.*

» Dodaj 3 do Ewolucji Bezlicych.

**89** *Kiedy natarcie Bezlicych dobiegło końca, te z Odrodzonych, które zostały jeszcze przy życiu, pożalowały tego. Ponad waleń trupów, Wieczne Drzewo zmieniało się. Zniknął gdzieś tysiącletni dąb, filar Matecznika i źródło ich magii. W jego miejscu tkwił koszmara pokryty bladymi, falującymi kończynami, metalowymi kolcami oraz cuchnącym mięsem. Jego korona zafalowała, gdy pień uniósł się na setkach nóg, wyrwijając korzenie z gleby. Potem, Drzewo zaczęło iść naprzód, niosąc terror jeszcze głębiej w las.*

» Odejmij 2 od Rezerw Odrodzonych.

**91** *Bez Wiecznego Drzewa, siły Odrodzonych poszły w rozsypek. Część stała sparaliżowana, część uciekała, a część się zbuntowała. Wyrocznia miała jednak w rękawie jeszcze jedną kartę. Aż do tej chwili zdolala zachować swoje najbardziej godne zaufania wojowniczeki.*

– Uderzmy te kreatury tak, by zabolalo – *Vershka ścisnęła wodze swojego wierzchowca. – Pokażmy, że się nie boimy.*

– Racja, siostrze – *powiedziała Aelis. – Może technicy w innych odzwage.*


*Gromokroka prychnęła i odparła:*

– *Innych? Po co nam inni? Nasza trójka zupełnie wystarczy!*

» Odrodzeni wykonują natychmiast dodatkowe akcje ruchu oraz walki swoją Drzewicą, Jeźdźcem Moru oraz Gwardzistką Matecznika (w dowolnej kolejności). Dodaj 2 do Rezerw Odrodzonych. Bitwa toczy się dalej.

**93** *Czerpiąc z mocy zarówno Bezlicych, jak i Odrodzonych, Wieczny Koszmar mógł – z czasem – stać się najpotężniejszą istotą na świecie. Ale teraz, nowo narodzony, nadal nie kontrolował w pełni swoich mocy. Rozkazywanie stadom Bezlicych było dla niego trudne i wyczerpujące.*

» Od teraz aż do końca bitwy, podczas każdej z faz poboru Bezlicy mogą zredukować Ewolucję Bezlicych o 2, by usunąć dowolny model Odrodzonych (oprócz samej Wyroczni) z planszy.

» Model ten zostaje wygnany w płataninę strumieni czasu – nie ginie jednak, odłóż go poza planszę. Podczas własnego poboru, gracz może przywrócić jeden wygnany model z powrotem na planszę, wystawiając go w kontakcie  z dowolnym swoim modelem. Jeśli wygnana zostanie jedna z trzech bohaterek Odrodzonych (Aelis, Vershka lub Gromokroka), to nadal liczy się jako żywa i może wziąć udział w kolejnym starciu.

**95** *Wysilki spełzyły na niczym. Dowodzony przez Wyrocznię oddział przeszedł po sphywających żywicą trupach współplemięńców aż do samego Drzewa. Nim jednak Wyrocznia zdolala je zaatakować, Drzewo rozplynęło się w powietrzu, wymachując konwulsyjnie wszystkimi kończynami. Wyrocznia natychmiast poczuła jego obecność w innym miejscu i epoce. Wieczny Koszmar przesłizgnął się po strumieniach czasu, rozsiewając zarazę Bezlicych równocześnie w przyszłości i przeszłości.*

Właśnie w tym momencie, Wyrocznia zrozumiała, że jej pomyłki sprowadziły zagładę na cały świat. Drzewo nigdy nie chciało, aby go bromiła. Specjalnie odesłała ją tak daleko od Matecznika, jak to tylko było możliwe. Cały łańcuch wydarzeń stał się dla niej jasny, a na każdym z jego etapów widziała teraz machinację Drzewa: zbuntowane bestie, osaczona na równiach sfera... Według planu Wyrocznia miała odejść w przeszłość – i okazała się zbyt zaślepią, by to dostrzec. Czy mogła jeszcze cokolwiek zrobić? Miała ochotę ulec rozpacz; usiąść i czekać na śmierć z rąk Bezlicych. Jednak natura nie poddaje się nigdy. Nasiona próbują zakiełkować nawet w najbardziej nieprzyjaznej glebie. I tak, Wyrocznia znalazła nowy sposób, by kontynuować walkę.

Jeśli Odrodzeni mają „Pradawną Kostkę” (B19) w sekcji mocy na mapie kampanii i spełniają przy najmniej jedno z dwóch dodatkowych kryteriów:

» „Zasiew” (B15) znajduje się w ich sekcji mocy,

» wartość Rezerw Odrodzonych wynosi co najmniej 3,

...to przejdź do Scenariusza 10A. W przeciwnym wypadku przejdź do Scenariusza 10B.

**96** *Dopiero po chwili Wyrocznia zdala sobie sprawę, że nie jest jeszcze martwa. Z umyślem zaćmionym bólem nie potrafiła pojąć, dlaczego Bezlicy zostawili ją przy życiu. Wtedy, dwa ohydne Ostroroddy umiosły ją z ziemi i pociągnęły w kierunku Wiecznego Koszmaru. Nie miała nawet sił krzyczeć, gdy jej ciało wpełnięto w pulsującą masę mięśni, kory oraz drewna. Tuziny ostrzy i ramion, wystające z pnia drzewa, zamknęły się wokół niej, wciągnęły ją głębiej, rozczłonkowały ją, asymilując każdy kawałek z osobna. Zrodzona z Drzewa, teraz w nim zniknęła.*

Nie widziała nawet, że stojący za nią Miazdźcyiel przygotowywał się właśnie, by pójść w jej ślady.

» Bezlicy wygrywają kampanię! Przeczytaj ZAKOŃCZENIE I.

**98** *Bitwa, trwająca w samym sercu Matecznika, ściągnęła do niego większość pozostałych przy życiu Odrodzonych. Włączając w to pewną Drzewicę, której Wyrocznia nigdy nie spodziewała się już ujrzeć. Eyadi! Była jedną z nosicieli Zasiwu! Wyrocznia myślała, że Eyadi zginęła razem z resztą sfory Aeshy, ale w jakiś sposób musiała przetrwać i dotrzeć z powrotem do Matecznika – osiągając to, czego nie zdolala zrobić Iris.*

Wyrocznia poczuła nagły przyływ nadziei. Jeśli miała Zasiew, zwycięstwo mogło być nadal możliwe...

» Anuluj naklejkę „Zasiew” (B15) w sekcji strat na mapie kampanii, a potem umieść jej nową kopię w sekcji mocy. Anuluj naklejkę „Druha Ocalona” (B03). Dodaj 1 do Rezerw Odrodzonych. Bitwa toczy się dalej.

**101** *Obie strony wiedziały, że to była decydująca bitwa. Wyrocznia nie miała powodu, by się wycofywać, a te z wojowniczek, które zostały przy niej, były całkowicie lojalne. Wieczny Koszmar nie miał wystarczająco siły, by dalej uciekać, a Bezlicy wiedzieli, że muszą go bronić za wszelką cenę. Gdy doszło do starcia, obie armie rzuciły się na siebie z niewyobraźną furją.*

» Od tej pory aż do końca bitwy, Odrodzeni na początku każdej aktywnej tury mogą wydać jeden punkt Rezerw Odrodzonych, aby natychmiast wykonać dodatkową akcję ruchu i ataku jednym z swoich oddziałów.

» Bezlicy dostają identyczną zdolność. Na początku każdej swojej aktywnej tury, mogą poświęcić jeden punkt Ewolucji Bezlicych, aby natychmiast wykonać dodatkową akcję ruchu i ataku jednym z swoich oddziałów.

» Bitwa toczy się dalej.

**102** *Matriarcha Gwardii była jedną z najstarszych wojowniczek Matecznika. Nigdy nie spodziewała się, że będzie też jedną z ostatnich. Jedną po drugiej, młodsze gwardzistki ginęły wokół niej, rozzerwane na strzępy przez Bezlicych. Furia Matriarchy w końcu wykłpiła – jako bojowy ryk, który obalił najbliższych przeciwników.*

» Połóż trzy modele Bezlicych najbliższe modelu Gwardii Matecznika na plecach. Nie mogą atakować ani wykonywać żadnych akcji, ale mogą być normalnie atakowane przez Odrodzonych. Gdy gracz kierujący

Bezlicymi aktywuje oddział przewróconego modelu, postaw go z powrotem na oryginalnym miejscu. Bitwa toczy się dalej.

**104** *Vershka poklepała dyszącego ciężko wierzchowca po boku śliskim od jego własnej krwi. Wiedziała, że stać go już tylko na jedną szarżę, i chciała, aby była to szarża godna pieśni. Wbijając wzrok w masywny pień Wiecznego Koszmaru, obróciła powoli zwierzę.*

– Chodź, grubasku – wyszeptala do niego. – Sprawdźmy, jak twarde jest to drąństwo.

» Przesuń Jeźdźca Moru w kontakt z Wiecznym Koszmarem. Koszmar otrzymuje dwie rany. Bitwa toczy się dalej.

**106** *Aelis doglądała Wiecznego Drzewa, gdy to sięgało nie wyżej od jej kolan. Była świadkiem, jak pięć kolejnych Wyroczni wyrosło z jego pnia, by rządzić długo i godnie umrzeć. Znała wiele starych, zapomnianych przez wszystkich rytuałów. Teraz, postanowiła użyć jednego z nich. Siegając głęboko w glebę, odnalazła uspięne nasiona Wiecznego Drzewa. Wtłoczyła w nie własną, życiową siłę. Zielone pędy wystrzeliły zaraz wokół Wiecznego Horroru, a ich magia na kilka kluczowych chwil spowolniła i zdekoncentrowała przeciwnika.*

» Odrodzeni natychmiast otrzymują całą dodatkową turę. Bitwa toczy się dalej.

**109** *Choć obie siły dawały z siebie wszystko, ich wojna nie dobiegła tego dnia końca. Wyrocznia okazała się zbyt słaba, aby przebić obronę Bezlicych, a Wieczny Koszmar – zbyt młody i niedoświadczony, aby zdolał ją pokonać. Mała grupa Odrodzonych zdolała uciec z ginącego Matecznika i ukryć się w odległym sanktuarium, gdzie moc Pradawnej Kostki ochroniła ich przed zmysłami wrogów. Zdolali przetrwać tam całe stulecia, skupieni tylko na jednym celu: stworzeniu wojowniczek tak potężnych, by zdolały pokonać Koszmar.*

» Przejdź do Scenariusza 10B.

**10B-1** *Jedno solidne uderzenie wystarczyło, by odstręcający pień pękł na dwie połowy. Wyrocznia była zdumiona. Czy to naprawdę mogło być tak łatwe? Czy drzewo osłabło i przywiędło przez lata?*

*Wtedy, ze środka pnia sięgnęła ogromna łapa. Ryk, jakiego Wyrocznia nigdy nie słyszała, wypełnił powietrze. Jej dawno zapomniane nemesis, potężny Miazdźciel, wyszedł z drzewa większy i potężniejszy, niż był kiedykolwiek; jego ciało pokrywała teraz gruba kora, a z pleców i ramion wyrastały gałęzie.*

» Wystaw Miazdźciela w kontakcie z Wiecznym Koszmarem, odwróć jego kartę oddziału na dowolny z trybów, a potem uzupełnij jego żetony wytrzymałości. Tak długo, jak żyje Miazdźciel, Wieczny Koszmar nie może być aktywowany, zraniony lub zabity. Może za to wykonać jeden z opisanych w scenariuszu Specjalnych Ataków za każdym razem, gdy Miazdźciel jest aktywowany.



## ZAKOŃCZENIE I

*Byliśmy kiedyś Bezlicymi. Ale byliśmy też Odrodzonymi. Byliśmy Wyrocznią. I byliśmy Miazdźcielem. Byliśmy Drzewem. Byliśmy stadem.*

*Teraz, jesteśmy wszystkim jednocześnie. Ślizgamy się po strumieniach czasu, zapuszczając korzenie i rosnąc gdziekolwiek nam się to spodoba. Mamy plan – zakorzenić się i rozrosnąć w epokach tak pradawnych lub przyszłościach tak odległych, że nikt nie dowie się o nas, aż staniemy się zbyt potężni, by cokolwiek nas powstrzymało. Wtedy, powoli, połknimy inne epoki, zbliżając się z obu stron do „teraz” dopóki czas nie straci znaczenia, bo w całej historii zostaniemy tylko my.*

*Wieczni. Nieziemni. Doskonali.*

» Umieść naklejkę B24-B „Wieczny Koszmar” na odpowiednim polu mapy kampanii.

GRATULACJE!

## ZAKOŃCZENIE 2

*Wieczorna bryza poderwała z ziemi popioły Wiecznego Drzewa i pomiosła je głębiej w Matecznik, daleko poza morze okaleczonych pni i zwęglonych gałęzi. Wyrocznia przyklekła na jedno kolano i wzięła szczyptę prochów między palce. Pachniały śmiercią i wciąż czuła w nich wyraźny odór ciał Bezlicych. Ale był też w nich zapach nowego życia.*

*Popioły jednej rośliny zawsze pomagały innym roślinom rosnąć. Pożary lasu dawały szansę małym pędom, które w przeciwnym wypadku uschłyby w półmroku pod grubymi koronami drzew. Taki był cykl natury.*

*Wyrocznia straciła większość swoich sił i całą swoją moc, ale była pewna jednego: z czasem wszystko odrośnie. Dzieci lasu powstaną ponownie, trochę inne, trochę silniejsze i trochę lepiej zaadaptowane.*

*Przebież już nie raz Odrodzili się z popiołów.*

» Umieść naklejkę B24-A „Wieczne Drzewo” w polu B24 na mapie kampanii.

GRATULACJE!

## ZAKOŃCZENIE 3

*Gdy ostatnia Odrodzona uderzyła Wieczny Koszmar, rozrywając jego gruba mięsokorę i sięgając aż do ukrywającego się pod spodem serca, Wyrocznia poczuła, że traci przytomność. Wszystko pociemniało. Niewidzialny prąd porwał ją tak szybko, że aż wypchnął powietrze z jej płuc.*

*Gdy czucie powróciło, razem z nim przyszło ciepło słońca na jej skórze i słodki szept trzew, wypełniający jej uszy. Zbyt słaba, by stać, usiadła na powykręcanej gałęzi, pod zielonym dachem Matecznika. Wiedziała, że wszystko, co pokazała wizja, jeszcze się nie wydarzyło. To była tylko przepowiednia. Jedna z możliwych przyszłości. Nawet jeśli dużo silniejsza od poprzednich, była też tak absurdalna, że Wyroczni ciężko było traktować ją poważnie. Wieczne Drzewo kolaborujące z Bezlicymi? Jej własne dzieci stojące przeciwko niej? Bitwa na krańcu czasu? Nie, to musiał być tylko sen. Nic więcej.*

*Wyrocznia miała już wstać i opuścić zagajnik, gdy poczuła, że trzyma coś nadal w dłoni. Gdy ją otworzyła, na białej skórze leżał kawałek dziwnej kory, poprątkanej żyłami i włóknami cuchnących mięśni.*

*Pamiętka po przyszłości, którą uznala za niemożliwą.*

» Umieść naklejkę B24-A „Wieczne Drzewo” w polu B24 na mapie 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 na polski:

Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski

### Ilustracje:

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

### Graphic design:

Adriań Radziun, Andrzej Półtoranos,  
Michał Oracz

### Modele 3D:

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

### Podziękowania:

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

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

### Specjalne podziękowania dla Jordana Luminaisa.

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

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