To wszystko wina elfów

Świat elfki i początek katastrofy

To opowieść o zderzeniu dwóch wersji tego samego świata. W rzeczywistości graczy ludzkość została ocalona przez smoki. W rzeczywistości, z której przybywa elfka (**Lyara Varisquiel)** nigdy nie wydarzył się Drugi Świt. Aslaug i smoki nigdy się nie pojawili. Czas Nocy trwa tam nieprzerwanie, a kraina jest zrujnowana, przeżarta przez chimery i znajduje się na skraju całkowitego upadku.

Lyara, walcząc w zgliszczach swojego świata, w akcie desperacji używa potężnej, chaotycznej magii. Przypadkiem rozrywa barierę między wymiarami, wpadając do "naszego" bezpiecznego Imperium i pociągając za sobą chimerę.

Gdy Lyara budzi się po walce, nie potrafi porozumieć się z graczami. Na widok ich smoków wpada w panikę. W jej świecie nie ma przyjaznych gadów, więc wielkie łuskowate istoty bierze za kolejny gatunek śmiertelnie groźnych chimer.

Scenariusz skupia się na poznaniu historii elfki, i powstał jako prolog do kampanii. Istnieje jednak możliwość, żeby zagrać ją jako krótką kampanię.

ROZDZIAŁ I – Magiczny kataklizm

Wprowadzenie dla Mistrza Gry

Przygoda rozpoczyna się w smoczej stolicy: Vesedzie (lub w innym większym mieście). Bohaterowie Graczy, jako pełnoprawni Smoczy Jeźdźcy, otrzymują pilne wezwanie od Głosu Aslauga lub swojego mentora. Jeśli gracie w ramach dłuższej kampanii, misja ta może być przerywnikiem po rutynowym patrolu.

> **Do przeczytania graczom:** *Veseda, smocza stolica, o tej porze dnia tonie w półmroku. Złote promienie słońca powoli spływają po marmurowych dachach, wzniecając refleksy na łuskach czuwających smoków. Wszędzie słychać echo kopyt, szum skrzydeł i modlitewny śpiew z górnych kaplic. Ciszę przerywa donośny dźwięk dzwonu: Wezwanie Głosu Aslauga. Jesteście potrzebni.*

Odprawa i cel misji Głos Aslauga przekazuje zaniepokojenie: w pobliskich lasach odnotowano niespotykaną aktywność magiczną. Zgłoszenia od przerażonych mieszkańców okolicznych wiosek mówią o potężnych błyskach światła, anomaliach pogodowych i "dziwnej gwieździe, która spadła z nieba", pozostawiając ślady spalonej ziemi. Co ważne, smoki Graczy również wyczuwają tę energię. To coś, co wydaje się im instynktownie znajome, a zarazem całkowicie obce.

Scena 1: Lądowanie i powitanie

Gdy Skrzydło dociera na miejsce, ziemia wciąż dymi. Niestety, w epicentrum zdarzenia na bohaterów czeka już śmiertelne zagrożenie. Przez wyrwę w rzeczywistości przedostała się chimera.

ŚWIETLISTA PAJĘCZYCA Gigantyczna istota przypominająca pająka o nieproporcjonalnie małym odwłoku i niezwykle długich odnóżach. Kilkoma krokami pokonuje dziesiątki metrów, potrafiąc przejść ponad koronami drzew. Jej półprzezroczyste ciało pokryte jest ostrą jak brzytwa szczeciną, pulsującą obcym, delikatnym światłem. Tkana przez nią pajęczyna pokryta jest żrącym śluzem, który bez trudu przeżera się przez metal, kamień, a nawet smocze łuski.

- **Skala wyzwania:** Zabójca ludzi
- **Tury:** 2
- **Ścieżka postępu obrażeń:** 4
- **Ścieżka postępu Stanów:** 3

K6 | Rodzaje ataków

- **1-2 | Szczękoczułki:** jeden cel w dowolnym zasięgu, Skuteczność 1, Siła 2.
- **3-4 | Strzał pajęczyną:** jeden cel w dowolnym zasięgu, Skuteczność 1, Siła 3.
- **5 | Tratowanie:** dwa cele w zwarciu, Skuteczność 2, Siła 2.
- **6 | Atak odnóżem:** Zamiast atakować w swojej turze, chimera przygotowuje się do kontrataku. Kiedy PG jest w zwarciu i deklaruje atak lub bierze udział w Manewrze Skrzydła, bestia natychmiast wykonuje atak na tego przeciwnika (Skuteczność 1, Siła 2).

Nastawienie

- **Ostrożna:** chimera co chwilę staje w miejscu i porusza się nerwowo, jakby czegoś szukała. Atakuje przeciwnika o najmniejszej puli kości na atak.
- **Stan 2 - Wystraszona:** ranna bestia przypada do ziemi, by za chwilę wyprostować się w morderczym szale. Wykonaj dodatkowy *Atak odnóżem*. Chimera od tego momentu atakuje losowy cel.
- **Stan 3 - Mściwa:** łeb chimery pęka na pół, tworząc dodatkowy otwór gębowy pełen drobnych, ostrych zębów. Otrzymuje jeszcze jedną turę (wylosuj dodatkową kartę inicjatywy). Ponadto skupia wszystkie ataki na PG, która jako ostatnia zadała jej obrażenia (zaznaczyła Stan).

Scena 2: Dziewczyna z gwiazd

Po pokonaniu chimery bohaterowie mogą zbadać miejsce zdarzenia. Las wygląda, jakby uderzył tu niewielki meteoryt. Wokół rozciąga się krater otoczony spaloną ziemią i powykręcanymi od magicznej fali uderzeniowej drzewami. W powietrzu wciąż unoszą się resztki dziwnej, połyskującej magii.

W samym centrum krateru leży młoda elfka (Lyara). Jest nieprzytomna, brudna od pyłu, a jej ciało pokrywają zadrapania. Z jej dłoni wciąż ulatuje słaby, migoczący ślad magii, pozostałość potężnego zaklęcia, które rzuciła w swoim świecie.

Kiedy Lyara odzyskuje przytomność, jest przerażona i oszołomiona. Mówi w melodyjnym, zupełnie niezrozumiałym języku. Smoki wyczuwają, że elfka nie pochodzi z ich świata. Jeśli spróbują nawiązać z nią nić empatii, dziewczyna wpadnie w jeszcze większą panikę, nigdy wcześniej nie widziała smoków, a po traumatycznych przejściach instynktownie traktuje je jak kolejne potwory.

Wskazówka dla MG: Pozwól graczom na kreatywność. Mogą próbować gestów, rysowania na piasku lub użycia magii. Żadna z tych prób nie przyniesie jednak pełnego sukcesu, a jedynie pogłębi poczucie tajemnicy.

Scena 3: Powrót do Vesedy

Nie mogąc porozumieć się z ocalałą, bohaterowie zabierają ją z powrotem do stolicy. Głos Aslauga, zaniepokojona zjawiskiem, nakazuje pilne zbadanie sprawy.

Głos Aslauga stawia sprawę jasno: dopóki intencje przybyszki nie zostaną w pełni poznane, jest ona tykającą bombą. Zostaje wydany kategoryczny rozkaz: **Lyara ma pozostać w stolicy pod ścisłą strażą, w zamkniętym skrzydle cytadeli.** Nie wolno jej opuszczać Vesedy, a do czasu powrotu Skrzydła z kolejnego zadania wszelkie próby komunikacji są surowo wzbronione.

Gracze widzą, jak przerażona, nierozumiejąca ani słowa elfka jest odprowadzana przez strażników. Może wyciągać w stronę Jeźdźców ręce, błagając w swoim obcym języku, ufając im choć odrobinę bardziej niż obcym żołnierzom.

Gracze zostają skierowani do Wielkiej Biblioteki Vesedy. Mistrzowie wiedzy i badacze starożytnych tekstów są zafascynowani całą sytuacją, jednak magia elfki jest dla nich całkowicie obca. Przełom następuje po wielogodzinnych poszukiwaniach w archiwach. Uczeni odkrywają stary pergamin opisujący legendarny artefakt: **Kamień Harmonii.**

Legenda o Kamieniu Ten mityczny przedmiot podobno potrafił synchronizować myśli i uczucia, pozwalając na swobodną komunikację ponad barierami mowy i rasy. Według podań posługiwano się nim w zamierzchłych czasach, by zjednoczyć umysły ludzi i pierwszych smoków. Artefakt zaginął wieki temu, a ostatnie zapiski wskazują na czarodziejską iglicę w Calleas.

ROZDZIAŁ II – Kamień Harmonii

Wprowadzenie dla Mistrza Gry

Skrzydło Smoczych Jeźdźców wyrusza ku prowincji Calleas. Stare archiwa Wielkiej Biblioteki wskazują, że legendarny Kamień Harmonii spoczywa prawdopodobnie w Złamanej Iglicy, starożytnym obserwatorium, które podczas dawnego kataklizmu zostało wyrwane z ziemi i uniesione wysoko w chmury. Niestety, ruiny dryfują dokładnie nad poszarpanymi, spowitymi deszczem szczytami Czarnych Grani, w rejonie nawiedzanym przez kapryśną pogodę i budzącą grozę anomalię (jest to kraina z dodatku Prowincje zewnętrzne; Iglica może znajdować się w każdym innym miejscu).

Scena 1: Burza nad Czarnymi Graniami

Samo dotarcie do dryfujących ruin wymaga od graczy zmierzenia się z potężnymi siłami natury. Ziemia w dole tonie w ołowianoszarych chmurach, a z morza ciągną gwałtowne sztormy.

- **Próba pilotażu:** Wyspę otacza nienaturalna, pulsująca czerwonawą poświatą burza, będąca echem obecności dawnego kataklizmu. Skrzydło musi wykonać testy Manewrów Skrzydła, aby lawirować między gwałtownymi prądami wznoszącymi, uderzeniami piorunów i ostrymi krawędziami mniejszych, wirujących odłamków skał.

Scena 2: Coś nadchodzi

Gdy Skrzydło lawirowało między wirującymi odłamkami skalnymi w sercu czerwonawej burzy, niebo nad Czarnymi Graniami nagle pękło. Z ołowianoszarych chmur wyłoniła się masa, która nie przypominała pojedynczej bestii. To gęsta, kłębiąca się chmura ostrych, bezkształtnych sylwetek i trzepoczących skrzydeł spowitych czerwonawą poświatą. Poruszają się jak jeden organizm, zasłaniając niebo nad Czarnymi Graniami i rezonując w umysłach jeźdźców szeptami, które próbują rozbić ich koncentrację.

RÓJ SZEPCZĄCYCH CIENI

- **Skala wyzwania:** Niszczyciel miast
- **Tury:** 2
- **Ścieżka postępu obrażeń:** 7
- **Ścieżka postępu Stanów:** 5

K6 | Rodzaje ataków

- **1-3 |** *Chusta Cieni* – jeden cel w dowolnym zasięgu. Skuteczność 2, Siła 1. (Masywna fala roju przelatuje przez cel, tnąc go tysiącem mikroskopijnych skrzydeł).
- **4-5 |** *Szarża roju* – jeden cel w zwarciu lub na dystans. Skuteczność 3, Siła 1. (Pojedynczy odłamek roju uderza błyskawicznie z zaskoczenia).

- **6 |** *Zabójczy Wir* – wszystkie cele w zwarciu lub na dystans. Skuteczność 2, Siła 2. (Rój rozprasza się, otaczając całe Skrzydło zabójczą chmurą).

Nastawienie

- **Skupiony:** Brak dodatkowego zdarzenia. Rój dopiero bada słabości Skrzydła.
- **Stan 2 Podstępny:** Rój się rozprasza. Natychmiast wykonaj dodatkowy atak Chusta Cieni poza swoją turą.
- **Stan 3 Natarczywy:** Szepty w umyśle. Wszyscy PG tracą 2 punkty Animuszu.
- **Stan 4 Rozszalały:** Rozpad formacji. Rój otrzymuje dodatkową turę (wylosuj dodatkową kartę inicjatywy).
- **Stan 5 Żądny zemsty:** Do końca starcia obowiązuje modyfikator do uników -1k8.

Scena 3: Powrót do Vesedy

Po pokonaniu Roju Szepczących Cieni i przetrwaniu szalejącej burzy, Skrzydło odnajduje Kamień Harmonii. Artefakt lewituje w centrum zrujnowanego obserwatorium, otoczony sferą czystej energii. Kiedy tylko Kamień zostaje zabrany z postumentu, resztki magii podtrzymującej Złamaną Iglicę gasną. Latająca wyspa zaczyna pękać i z ogłuszającym hukiem spadać ku ostrym szczytom Czarnych Grani. Gracze muszą natychmiast skoczyć w przepaść i ratować się ucieczką na grzbietach swoich smoków.

Bohaterowie wracają triumfalnie do Vesedy, przynosząc ze sobą Kamień Harmonii. Głos Aslauga zgadza się na przeprowadzenie próby. W obecności kapłanów i straży, jeźdźcy aktywują artefakt w pobliżu przerażonej Lyary. Powietrze wypełnia delikatny rezonans, a umysły zgromadzonych na chwilę łączą się w jedno. Niezrozumiałe dotąd słowa elfki nagle stają się dla graczy w pełni wyraźne.

Lyara pada na kolana, z ulgą orientując się, że w końcu ją rozumieją. Wyjawia przed Skrzydłem swoją historię: pochodzi z wymiaru, w którym Drugi Świt nigdy nie nadszedł. W jej świecie nie istnieją smoki, a Czas Nocy wciąż trwa, dławiąc resztki cywilizacji. Elfka przyznaje, że w akcie ostatecznej desperacji użyła prastarej magii, by zniszczyć atakującą ją chimerę. Przypadkiem rozerwała tkankę rzeczywistości, wpadając do Imperium i pociągając bestię za sobą. Kiedy po przebudzeniu zobaczyła smoki, wzięła je za kolejne, nieznane jej monstra.

Najważniejsze jednak jest jedno. Elfka jest w stanie odwrócić zaklęcie i otworzyć wyrwę w drugą stronę...

Epilog – Co dalej?

1. Przygoda kończy się w tym miejscu. Elfka staje się nowym obywatelem Imperium, ucząc się życia w świecie, w którym smoki są wybawcami, a nie potworami. Zrujnowany świat, z którego uciekła elfka, zostaje uznany za stracony, a priorytetem staje się ochrona Imperium.

2. Bohaterowie nie potrafią zignorować faktu, że gdzieś tam istnieje świat, który wciąż trawi Czas Nocy. Skrzydło wyrusza przez wyrwę do wymiaru elfki. Ich misją jest zbadanie ruin dawnej cywilizacji, odnalezienie ewentualnych ocalałych i sprawdzenie, czy istnieje sposób na zniszczenie gniazd chimer u samego źródła.

3. Lyara i Skrzydło dochodzą do wniosku, że alternatywny świat również zasługuje na swój "Drugi Świt". Elfka otwiera portal, by umożliwić realizację najbardziej ambitnego i niebezpiecznego planu w historii Imperium. Gracze otrzymują zadanie przeniesienia przez szczelinę smoczych jaj oraz założenia ufortyfikowanego przyczółku po drugiej stronie. Ich misją jest wychowanie pierwszego pokolenia smoków w świecie Lyary, chronienie leży przed atakami chimer i powolne wypieranie mroku, by zrujnowana kraina mogła się wreszcie odrodzić.

4. Choć portal jest zamknięty, resztkowa, chaotyczna magia zdążyła zakorzenić się w lasach wokół Vesedy. Co gorsza, wieści o Lyarze i jej zdolności do otwierania bram międzywymiarowych dotarły do uszu radykalnych kultystów. Fanatycy, upatrujący w chimerach boskich wysłanników, próbują porwać elfkę, by zmusić ją do ponownego otwarcia portalu na stałe.