

GNI EW LATARNI

INSTRUKCJA

55 kart Kampanii, w tym:

UWAGA: Nie mieszaj kolejności tych kart, są wprowadzane do kampanii za pomocą poszczególnych numerów.

REWERS



AWERS



4 karty
Dwustronnych Lokacji

REWERS



AWERS



9 kart
Wydarzeń Uprawy

REWERS

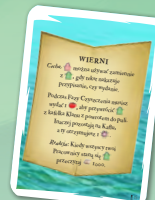


AWERS



31 kart
Wydarzeń Morskich

AWERS



1 karta
Wiernych

AWERS



10 kart
Specjalnych Pól



Księga Scenariuszy



4 arkusze Postępu

Jeżeli potrzebujesz więcej arkuszy Postępu, możesz je pobrać korzystając z powyższego kodu QR.



5 kafelków
Latarni

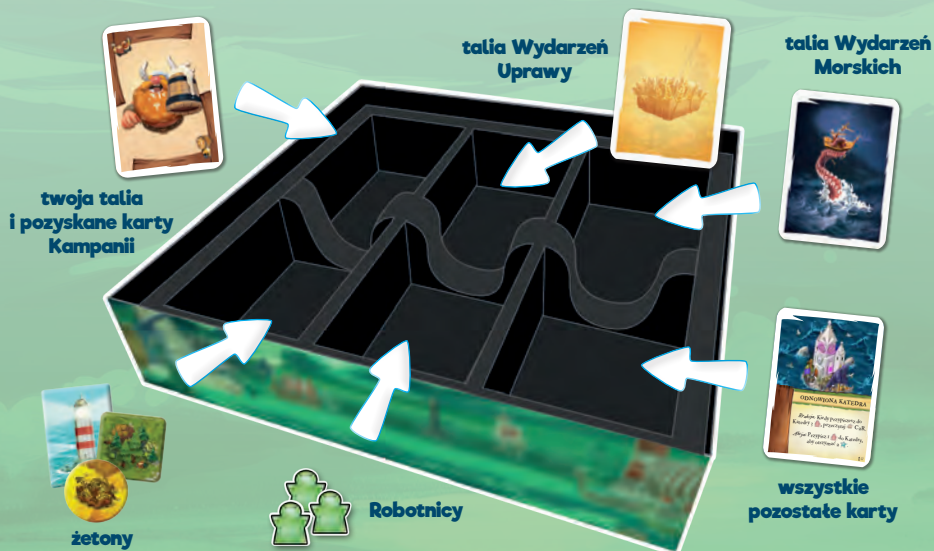


10 specjalnych
Robotników



30 żetonów

SUGEROWANE UŁOŻENIE ELEMENTÓW



OPIS GRY

Drzwi do głównej sali uchylają się, ukazując przestronne wnętrze. Dookoła stojącego pośrodku ogromnego stołu, na misternie zdobionych, lecz sprawiających wrażenie niewygodnych krzesłach, zasiedli już pozostali nadworni doradcy. Jeden ze sług wskazuje ci twoje miejsce. Po chwili dołącza do was Imperator i rozpoczyna się narada. Ze zdziwieniem dostrzegasz, że monarcha jest jeszcze bardziej zmartwiony niż zazwyczaj. Omawiane kolejno tematy zdają się tłumaczyć jego ponury nastrój. Słabe plony na południu, zamieszki na zachodzie i trzęsienie ziemi w centrum kraju. Do tego zbójcy rabujący karawany i tajemnicza choroba bydła. Odnosisz wrażenie, że w obliczu tych wiadomości, konieczność remontu Wielkiej Świątyni nie jest warta wzmianki. Imperator szybko wyprowadza cię z błędu. Jego poddani burzą się, a za przyczynę wszystkich tych nieszczęść uważają właśnie zaniedbanie ośrodka kultu. Nie wydaje ci się, aby załatanie przeciekającego dachu i wstawienie kilku witraży, zapewniło Imperium łaskę, ale lud ma na ten temat inne zdanie. Remont świątyni staje się zatem głównym problemem całej nadwornej rady, a co za tym idzie - także twoim problemem numer jeden.

Królestwa Północy: Gniew Latarni to dodatek dla jednego gracza, wprowadzający do gry serię scenariuszy, połączonych w spójną kampanię. Wcielasz się w doradcę Imperatora, przewodzącego wybranemu Klanowi. Każdy scenariusz ma dwa możliwe zakończenia. Jeżeli osiągniesz co najmniej tyle punktów, ile zostało wskazane, a także wykonasz pozostałe instrukcje, rozpatrzysz lepsze zakończenie oraz zostaniesz przekierowany do wskazanego scenariusza. Jednak, nawet jeżeli rozpatrzysz gorsze zakończenie, zostaniesz przekierowany do innego scenariusza - nie ma więc sytuacji, w której trzeba powtarzać scenariusz. W trakcie kampanii będziesz korzystać z karty Postępu, na której będziesz zapisywać swoje zwycięstwa oraz zmiany dotyczące kolejnych rozgrywek.



CEL KAMPANII

Twoim celem jest przejście całej ścieżki fabularnej. Po zakończeniu każdego scenariusza otrzymasz informację, który scenariusz należy rozegrać jako kolejny. Poszczególne scenariusze mają warunki punktowe, a także inne specjalne wymogi, które musisz spełnić, aby wygrać. Po przejściu wszystkich scenariuszy, musisz sprawdzić stosunek swoich przegranych do wygranych rozgrywek. Jeżeli przegrasz trzy scenariusze pod rząd, będzie to oznaczać porażkę w całej kampanii. Swoje postępy będziesz zaznaczać na arkuszu Postępu.

ROZPOCZĘCIE KAMPANII

Przed rozpoczęciem pierwszego scenariusza, weź arkusz Postępu. Następnie wybierz Klan, którym będziesz przechodzić wszystkie scenariusze, a swój wybór wpisz w lewym górnym rogu karty Postępu. Nie możesz jednak wybrać klanu Saikoro, ani klanu Urvarta. Więcej o arkuszu Postępu na str. 4.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy scenariusz należy przygotować zgodnie ze wszystkimi zasadami instrukcji podstawowej, trybu solo oraz Zmian Przygotowania aktualnie rozgrywanego scenariusza.

Kampania wprowadza następujące zmiany: zakończenie każdego scenariusza informuje, który scenariusz należy rozegrać jako kolejny. W trakcie rozgrywek będziesz zapisywać Zmiany Przygotowania na arkuszu Postępu, które należy również uwzględnić w przygotowaniu każdej kolejnej rozgrywki.


Poniżej znajdują się zasady przygotowania pierwszego scenariusza Kampanii:

1. Otwórz Księgę Scenariuszy na stronie 2.: scenariusz "Zapuszczone Hrabstwo".
2. Przygotuj grę zgodnie z 5 stroną instrukcji gry podstawowej, a także Zmianami Przygotowania Scenariusza.

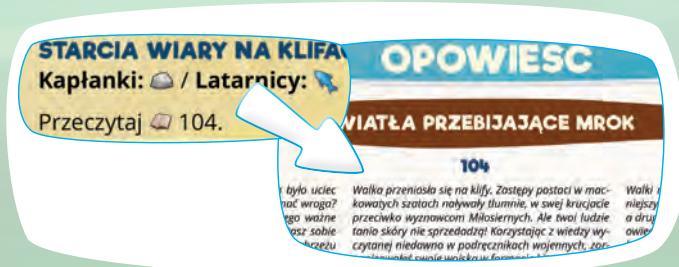
Pamiętaj: Wybranego Klanu musisz używać przez całą kampanię!

NOWE ZASADY


CZYTANIE PARAGRAFÓW


Kiedy rozpatrujesz efekt Przeczytaj  - przejdź do paragrafu o wskazanym numerze w sekcji Opowieść (na str. 7-24 tej instrukcji). Dla Lokacji Specjalnych, czytasz wskazany paragraf w momencie wykonania tej Akcji, a dla Zmian Punktacji, czytasz pod koniec gry, podczas zliczania punktów. Przeczytaj jego treść oraz wykonaj zawarte w nim polecenia. Polecenia często odnoszą się do arkusza Postępu, opisanego na następnym stronie.

Jeżeli nie jesteś w stanie wypełnić polecenia z paragrafu, tracisz 2 .




LOKACJE SPECJALNE

Lokacje Specjalne posiadają co najmniej jedno pole oznaczone . Ich liczba wskazuje, ile razy możesz wykonać ich Akcję w każdej rundzie. Po wykonaniu Akcji, zakryj pole przy Lokacji, używając pionu Akcji Klanu (w nieużywanym kolorze), niewyczerpaną stroną ku górze. W fazie Czyszczenia ściągnij z karty scenariusza wszystkie niewyczerpane piony Akcji.

Jeżeli efekt gry nakazuje położenie na Lokacji Specjalnej wyczerpanego pionu Akcji Klanu , użyj jednego z tych w nieużywanym kolorze. Pozostaje on na tym polu do końca scenariusza, uniemożliwiając ponowne wykonanie tej Akcji.





Przykład: Akcję Danina możesz wykonać raz na rundę, ponieważ jedno z pól jest już zablokowane przez  do końca rozgrywki.

OBSZARY SCENARIUSZY

Część scenariuszy posiada Obszary. Oznaczone są one kolorowym obrysem i podpisem w ramce. Na Obszarach tych będziesz kłaść Dobra, a także przypisywać je dzięki poszczególnym Akcjom (głównie Lokacji Specjalnych). Interakcje z Obszarami dotyczą najczęściej wydarzeń scenariusza oraz celów na koniec gry.



Przykład: Jeżeli efekt karty nakazuje położenie 1  w obszarze Plaży, weź  z puli głównej i połóż na tym obszarze.

POŁÓŻ A PRZYPISZ

Wiele efektów w grze odnosi się do położenia, bądź przypisania komponentu. Różnica między tymi pojęciami ma duże znaczenie w trakcie kampanii.

Przypisz - wskazane Dobro jest przypisywane do wskazanego komponentu z twojej puli. Aby przypisać Dobro, musisz posiadać efekt, który na to pozwala. Nie możesz korzystać z, ani przemieszczać przypisanego Dobra, chyba że efekt bezpośrednio na to wskazuje.

Położ - wskazane Dobro należy położyć na wskazanym miejscu, biorąc je z puli głównej.



ARKUSZ POSTĘPU

Arkusze Postępu służy do zapisywania zmian zachodzących w poszczególnych rozgrywkach, które mają wpływ na kolejne scenariusze.

> **Sekcja Wybranego Klanu** - w tym polu wpisujesz Klan, którym przejdziesz całą Kampanię. Przez całą kampanię musisz grać tym samym klanem!


> **Sekcja Postępu Fabularnego** - zostanie wyjaśniona w trakcie kampanii.

> **Sekcja do zaznaczania zwycięstw i porażek** - służy do śledzenia wypełnienia celu całej kampanii.

> **Sekcje z poziomem**  **oraz**  - najczęściej mają wpływ na Wydarzenia w trakcie scenariusza, bądź na Akcje Lokacji Specjalnych. W trakcie kampanii dowiesz się co oznaczają te symbole.


> **Sekcje talii Wydarzeń** - wpływają na obecność poszczególnych kart w trakcie rozgrywek z danymi Wydarzeniami.


> **Sekcja ze zmianami Przygotowania** - pomaga sprawnie przygotować kolejne rozgrywki.

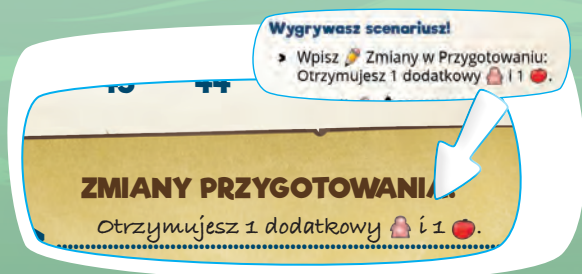
> **Sekcja z liczbą**  - zostanie wyjaśniona w trakcie postępu kampanii.


EFEKTY POSTĘPU


KIEDY NATRAFISZ NA EFEKT:

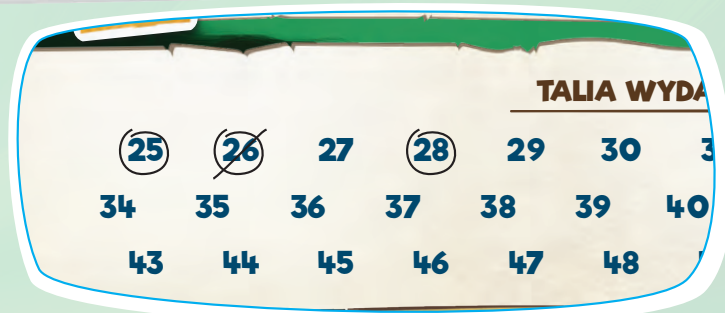
>  - sprawdź czy masz wpisany identyczny zapis w sekcji Postępu Fabularnego na arkuszu Postępu.

> **Wpisz**  - zapisz wskazaną treść na arkuszu Postępu.







> **Zakreśl**  - nakreśl kółko dookoła wskazanego numeru karty na arkuszu Postępu.



> **Wykreśl**  - przekreśl wskazany numer karty na arkuszu Postępu.

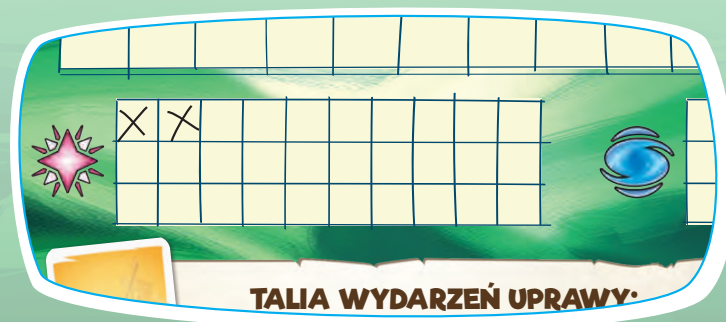




Przykład: Wykreśl 26 oraz Zakreśl 28 oznacza, że podczas następnej gry, gdy będziesz przygotowywać talię Wydarzeń Morskich, musisz wtasować do niej kartę o numerze 28, a karta numer 26 zostaje w pudełku.

UWAGA: Jeżeli efekt nakazuje zakreślić numer, który już jest zakreślony, bądź wykreślić numer, który już jest wykreślony, nic się nie dzieje.

> **Otrzymujesz**  /  - wypełnij wskazaną liczbę pól na odpowiadającym torze arkusza Postępu. Zdobytych  /  nie można stracić.

Przykład: kiedy otrzymujesz 2 , wypełnij 2 pola na torze Poziomu .



UWAGA: Może zdarzyć się, że otrzymasz więcej  i/lub  niż pól w arkuszu. W takim przypadku nadwyżkę zaznacz w Zmianach Przygotowania.

ZASADY WPROWADZONE PODCZAS KAMPANII

ZASADY W TEJ SEKCJI PRZECZYTAJ DOPIERO, GDY NAKAŻE CI TO SCENARIUSZ.

DWUSTRONNE LOKACJE

Zmiany Przygotowania będą nakazywać wykładanie tych Lokacji wskazaną stroną ku górze. Zapewniają one 1 ☆ podczas punktowania.

Dwustronne lokacje posiadają efekt Reakcja, który należy rozpatrzyć natychmiast po spełnieniu warunków tego efektu.

UWAGA: Paragrafy dotyczące kart znajdują się na str. 24!

TWORZENIE I PRZYGOTOWANIE TALII

Poszczególne scenariusze wymagają tworzenia, bądź przygotowania talii.

Kiedy tworzysz talię, weź karty o odpowiadających numerach (znajdujących się w prawym dolnym rogu każdej karty). Następnie potasuj talię i połóż ją obok Planszy Punktacji.



Przykład: Aby utworzyć talię Ziaren weź karty o wskazanych numerach i połóż je w zakrytym stosie obok Księgi Scenariuszy.

TWORZENIE TALII WYDARZEŃ

Talie Wydarzeń Upraw oraz Morskich musisz przygotować zgodnie z odpowiadającą sekcją na karcie Postępu. Oznacza to, że musisz wziąć karty o zakreślonych lecz nie wykreślonych numerach.

ROZPATRYWANIE WYDARZEŃ MORSKICH

Jeżeli podczas rozgrywki używasz talii Wydarzeń Morskich, w trakcie rozpatrywania WYPŁYNIĘCIA, po wyłożeniu 🏴 na Planszę Wypraw (i ewentualnym przypisaniu Dóbr), dobierz wierzchnią kartę Wydarzeń Morskich i rozpatrz ją. Jeżeli nie wskazano inaczej, odrzuć kartę na stos kart odrzuconych Wydarzeń Morskich. Jeżeli zabrakło kart w tej talii, przetasuj jej stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.

ROZPATRYWANIE WYDARZEŃ UPRAWY

Jeżeli podczas rozgrywki używasz talii Wydarzeń Uprawy, w trakcie rozpatrywania ZBIERANIA, po otrzymaniu Dóbr z 🍷, dobierz wierzchnią kartę z talii Wydarzeń Uprawy i rozpatrz ją. Jeżeli nie wskazano inaczej, odrzuć kartę na stos kart odrzuconych Wydarzeń Uprawy. Jeżeli zabrakło kart w tej talii, przetasuj jej stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.

RZADKI SUROWIEC

Oznacza Surowiec, którego nie zapewniają Startowe Pola twojego Klanu. Złoto 🍷 jest zawsze uważane za Rzadki Surowiec, nawet jeżeli posiadasz Startowe Pole je zapewniające. Jednak jeżeli otrzymujesz Rzadki Surowiec i możesz wybrać Surowiec inny niż Złoto, nie możesz wybrać Złota.



Przykład: Jeżeli tekst karty mówi: „Wydadź 1 Rzadki Surowiec”, a grasz Klanem Ulfa, musisz wydać 1 🍷 / 🍷, aby wykonać daną Akcję.





ODKRYJ WYSPĘ



Jeżeli efekt nakazuje, abyś Odkrył Wyspę, weź wierzchnią kartę z wybranej talii Wysp i połóż ją poniżej Planszy Wypraw (po odpowiedniej stronie). Traktuj ją jako dostępną na Planszy Wypraw.



ZASADY WPROWADZONE PODCZAS KAMPANII

SPECJALNI ROBOTNICY


ROBOTNICY WYZNAWCY

Od momentu wprowadzenia  reprezentują wyznawców Latarni, a  (w tym ) reprezentują wyznawców Miłosiernych. Używając akcji Zaludnij, zawsze otrzymujesz .



Możesz używać  jak standardowych Robotników, chyba że wskazano inaczej. Jednak jeżeli efekt nakazuje użycie  nie możesz użyć standardowego Robotnika.

UWAGA:  również są traktowane jako wyznawcy Miłosiernych i mogą być używane zamiennie z .

ZAMIANA  na  (bądź na odwrót)





Oznacza, że musisz użyć Robotnika wskazanego wyznania ze swojej puli, jeżeli nie jest to możliwe to ze swojego kafla Klanu, a jeżeli to również nie jest możliwe to przypisanego do  w twoim imperium. Nie możesz zamieniać Robotników przypisanych do kart z kampanii, ani obszarów scenariusza (chyba że wskazano inaczej).

ZMIANY PRZYGOTOWANIA: LICZBA

Jeżeli masz tu wpisaną wartość to podczas przygotowania gry weź wskazaną liczbę  wpisanych w polu najbardziej na prawo. Następnie dopełnij tę pulę wyznawcami Miłosiernych () tak aby łącznie mieć tylu Robotników ile wynosi podstawowa wartość ze wszystkimi otrzymanymi Zmianami.

ZMIANY PRZYGOTOWANIA (LICZBA W PULI ROBOTNIKÓW):



Przykład: Jeżeli w Zmianach Przygotowania masz wpisane: Otrzymujesz 1 dodatkowy  (czyli razem 6 Robotników), a w polu  najbardziej na prawo masz wpisane '3', to twoja pula Robotników wynosi 3  oraz 3 .

WPISZ / UAKTUALNIJ  PULĘ ROBOTNIKÓW:  wpisz w pierwsze od lewej wolne pole sumę , którzy:






- > pozostali w twojej puli,
- > na kaflu Klanu,
- > przypisanych do kart,
- > przypisanych do obszarów.

OPOWIEŚĆ

ZAPUSZCZONE HRABSTWO


11

Po krótkiej rozmowie z mieszkańcami znasz już niektóre z przyczyn ich niedoli. Szkutnicy otrzymują niewiele zleceń na budowę łodzi i okrętów. Wygryzła ich konkurencja, która po pierwsze bierze mniej za robotę, a po drugie montuje w statkach jakiś specjalny mechanizm nawigacji, cokolwiek może to znaczyć. Z racji tego, że żyjesz w czasach w których jeszcze nie wynaleziono kapitalizmu, wpadasz na świetny pomysł poratowania swoich poddanych. Wystarczy, że dasz im zlecenie na parę statków. Korzyść będzie obustronna!

- Możesz wydać 1  i 2 , aby otrzymać 1  i 2 .
- Jeżeli tego nie zrobisz otrzymujesz 1 .

12


Na targu jest cicho jak makiem zasiał. Ponoć taki stan rzeczy utrzymuje się od czasu, kiedy te nowe, tajemnicze okręty o smukłych kadłubach zaczęły sprowadzać na wybrzeże beczki z tajemniczym emblematem zielonej macki. Co więcej, zamorscy kupcy nie oferują swojego towaru miejscowym, tylko od razu pakują go na wozy i wywożą na wschód albo zachód. Co oni mają w tych beczkach? Kiszzone ogórki?

- Możesz wydać 1 , aby otrzymać 1 Rządki Surowiec.

13



Jaki piękny zachód słońca! Chmury suną ospale po pomarańczowym niebie. Mieszkańcy powoli przygotowują się do snu, nieliczne dzieci bawią się jeszcze, uganiając się za psami, ktoś w zielonym płaszczu właśnie napada na kapłanki Miłosiernych... Cooo?! Ktoś napada na kapłanki Miłosiernych! Twoi ludzie błyskawicznie interweniują, ale zbir jakimś cudem wyrывa się i rzuca do ucieczki. Strażnicy ruszają za nim w pogoń, ale widząc jak znika za zakrętem szybko rezygnują. Kto to był? Nie otrzymujesz konkretnej odpowiedzi. Ponoć wcześniej

dochodziło już do podobnych incydentów. Ktoś regularnie prześladowa słuźki bogów, dotychczas jedynie łącząc je obelżywie. Dzisiaj jednak po raz pierwszy posunął się do rękoczynów. Kobiety są przerażone i proszą cię o pomoc.

- Możesz usunąć 1 , aby otrzymać 2 .



14

Miejscy patrycjusze zdają się nie przejawiać większego zainteresowania niedolą biedoty. Zamiast obniżyć, jeszcze bardziej podnoszą ceny swoich towarów i usług. Rozmowy tych zarozumiałych bufonów skupiają się głównie na zupełnie nieistotnych dla interesu Imperium kwestiach, takich jak spadek wartości złota, deficyt drewna sosnowego i wzrost zapotrzebowania na śledzie w śmietanie.. Odczuwasz drobną satysfakcję na wieść, że jeden z nich źle obstał ostatnią gonitwę. W całej tej groteskowej rozmowie zwracasz uwagę tylko na dwa wątki. Pierwszym jest kwestia rozwodnionego piwa w oberży Pod Zwiędłym Kuflem. Przytakujesz, zgadzając się z opinią, iż jest to trunek po prostu obrzydliwy. Po drugie patrycjatowi nie podobają się nieustanne błagania kapłanek Miłosiernych o kolejne datki na ich świątynię. Być może to tutaj powinienesz szukać śladów tajemniczego zbira w zielonym płaszczu...

- Możesz wydać 1 , aby natychmiast wybudować za darmo losową  Lokacji z ręki.



15

Odwiedzasz dzielnicę biedoty, ale już po chwili masz ochotę stamtąd uciekać. Zrozpaczone matki z niemowlętami na rękach Igną do ciebie, błagając o parę miedziaków na chleb. Bezpańskie psy typią przekrwionymi oczyma, węsząc za czymkolwiek, co przypomina jedzenie. Znajdujesz w kieszeni kilka monet, które zamierzałeś wydać na sowity posiłek, ale... Cóż, możesz sobie odpuścić tę przyjemność. Oddajesz wszystkie pieniądze, a obdarowane kobieciny padają ci do kolan. Zwracasz uwagę na kapłanki Miłosiernych, przyglądające się całej scenie z jednej z wąskich uliczek.

- Możesz wydać 2 , aby otrzymać 1 .

16


I pomyśleć, że jeszcze niedawno chciałeś to miejsce spisać na straty. A tu proszę! Zupełnie, jakbyś znalazł się w innym mieście. Dzielnice biedoty są już nimi tylko z nazwy. Teraz już nikt nie prosi cię o jałmużnę, a nawet psy zdają się cieszyć na twój widok, żwawo merdając ogonami. Wygląda na to, że w końcu możesz spać spokojnie. Przynajmniej na razie.

- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Otrzymujesz 1 dodatkowego .

21

Wygląda na to, że funkcja namiestnika tej prowincji była twoim powołaniem! Dzięki mądrym zarządzaniu sytuacja mieszkańców znacząco się poprawiła. A co to oznacza? Że można podnieść podatki! Więcej pieniędzy równa się więcej datków na odbudowę Wielkiej Świątyni! Ale, ale, nie ma się jeszcze z czego cieszyć! Zapewnienie kapłankom ochrony i złożenie w ofierze kilku owiec to jeszcze nie remont. Krusząca się fasada, dziurawy dach i popękana posadzka. Nie mówiąc już o kilogramach złota na niezbędne zdobienia... Bo wiadomo - złote, ale skromne. Twoja misja dopiero się rozpoczyna!

Wygrywasz scenariusz!

- Otrzymujesz 1 .
- Przejdź do scenariusza "Znikające Zapasy" na str. 4 Księgi Scenariuszy.




OPOWIEŚĆ

ZNIKAJĄCE ZAPASY

22

Wygląda na to, że funkcja namiestnika tej prowincji nieco cię przerosła. Przez ostatnie miesiące stan miasteczek na Południu bynajmniej się nie poprawił. Mieszkańcy zaczynają spoglądać na ciebie z wyraźną niechęcią i nawet twój najzabawniejszy żart o zezowatym śledziu wywołuje jedynie ich irytację. Do tego jeszcze ta śmierć jednej z zaatakowanych kapłanek. Czujesz, że zawiodłeś. Przez cały ten czas nawet nie próbowałeś podnosić podatków, bo zapewne skończyłoby się to rebelią. A bez podatków, wiadomo, nie ma złota, bez złota - nie ma remontu Wielkiej Świątyni. Jedyne, co mogłeś w tej chwili zrobić, to zdać Imperatorowi raport o niepowodzeniu twojej misji. Na odpowiedź nie przyszło ci długo czekać, jednak zamiast spodziewanej reprimendy, w liście przeczytałeś o obietnicy otrzymania finansowego wsparcia. Czy twój władca tak bardzo cię lubi, czy też może z góry zakładał twoją porażkę? Ale w takim razie po co w ogóle zlecał ci tę misję? Żeby cię ośmieszyć? Dalsze dywagacje na ten temat nie mają sensu. Dostałeś drugą szansę. Kto wie, czy nie ostatnią? Trzymaj się jej mocno.


Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...

- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Dobierasz 1  mniej, otrzymujesz dodatkowo 1 .
- Przejdź do scenariusza "Znikające Zapasy" na str. 4 Księgi Scenariuszy.

21

Twoi strażnicy znowu zawiedli. Wrócili zdyszani i cali spoceni informując cię, że niestety nie udało się im złapać złodzieja. Udzielasz im reprimendy i grozisz wprowadzeniem zakazu picia trunków podczas nocnych patroli. Prerażeni tą wizją strażnicy podają ci słój, który w czasie pościgu wypadł rabusiowi z torby. Odkręcasz wieko, a dziwna zawartość naczynia przykuwa twoją uwagę. Zagłębiasz dłoń w środku...

Fuuuj! Co to za paskudztwo?! Pachnie jak wosk, tylko że bardzo tłusty, młszczący ci między palcami. Po co złodziejowi wosk? Czyżby oprócz ludzi okradał również pszczoły? Lepka substancja nie chce zejść z twojej dłoni. Ohyda!



- Otrzymujesz 1 .
- Jeżeli masz co najmniej 4 , połóż  na Akcji Zagubione podczas Pościgu.

22

Złapanie złodzieja stało się priorytetem. Zaczęłeś wysyłać coraz więcej patroli, z radością obserwując, że z każdym dniem twoi strażnicy są coraz mniej zdyszani. Sam coraz częściej odwiedzasz dzielnice portowe, mając nadzieję, że być może w jednym z zaułków mignie ci przed oczyma malachitowa szata rabusia. Niestety, tak to raczej nie działa... Po kilku tygodniach trafiają do ciebie interesujące wieści. Jeden z psów gończych podążył tropem cuchnącego łoju, wprost do jednego z portowych magazynów świec woskowych...





żeton Tropu

- Połóż  na Akcji Szukanie Złodzieja. Połóż  na Akcji Trop Złodzieja.




23

Ponoć najlepsze pomysły przychodzą do głowy w czasie kąpieli, a ty nie jesteś od tej reguły wyjątkiem. Siedząc w kadzi pełnej bąbelków, opracowałeś misterny plan ujęcia złodzieja. Nazajutrz przebrałeś się za bogatego kupca i poleciłeś jednemu ze swoich ludzi wdziać suknię twojej żony. Zorganizowałeś wóz, każąc załadować go piwem i dziczyzną i tak przygotowaną dwuosobową karawaną wyruszyliście w drogę, mając nadzieję że uda się wam zwabić do siebie nieuchwytnego rabusia. Na skraju lasu zatrzymałeś wóz i pozostawiając przy nim jedynie swoją udawaną żonę, wszedłeś między zarośla dołączając do czekających już tam w ukryciu strażników.. Nie trzeba było długo czekać, by jakiś mężczyzna w zielonkawym płaszczu zaszedł twój wóz od tyłu, próbując zaskoczyć samotną niewiastę. Przebrany strażnik odwrócił się nagle i rzucił na rabusia. Ten był tak zszokowany widokiem wyłaniającego się spod falban brodatego mężczyzny z mieczem, że nawet nie stawiał oporu. Przy złodzieju znalazłeś mapę z odznaczonymi punktami, w których najprawdopodobniej ukrywał skradzione dobra. Pora odzyskać choć część z nich!

- Zdejmij  z kafli Akcji.
- Możesz uwolnić 1 typ Surowca z obszaru Sakiewki oraz usunąć wszystkie pozostałe Surowce i otrzymać po 1  za każdy z nich ALBO usunąć wszystkie Surowce z obszaru Sakiewki.

24


Od jakiegoś czasu nie otrzymujesz żadnych informacji o nowych kradzieżach, ale wcale nie poprawia to twojej sytuacji. Straty i tak są już ogromne. Kilogramy mięsa, kilkadziesiąt baryłek piwa i jeszcze większa ilość wosku. Magazyny tak opustoszały, że nawet nie możesz liczyć na swoje ulubione rolmopsy. Obawiasz się, że wszelkie tropy prowadzące do rabusia przepadły bezpowrotnie...

- Połóż po  na Akcjach Szukanie Złodzieja oraz Trop Złodzieja. Otrzymujesz 1 .
- Tracisz 5 .

OPOWIEŚĆ



25

Wygłąda na to, że nawet w czasie kąpieli nie możesz opracować żadnego sensownego planu złapania rabusia. Mieszkańcy miasta zaczynają się z ciebie śmiać, drwiąc z twojej dezorganizacji. Nawet wśród własnych ludzi dostrzegasz obniżenie dyscypliny i słyszysz szeptane za twoimi plecami zgryźliwe uwagi.

- Tracisz 1  za każdy Surowiec na obszarze Sakiewki.

26






Pobliski targ odwiedza grupa kapłanek. Wydają się być zachwycone stanem, do jakiego udało ci się go doprowadzić. Wreszcie mogą sobie pozwolić na zakup niezbędnych do rytuałów kadzideł i owoców. Nie masz pojęcia, po co w rytuałach owoce, ale starasz się zbytnio nad tym nie głowić. Kapłanki odwiedzają cię w twoim domu. W geście wdzięczności pragną wyjawić ci słowa przepowiedni. Całkowicie gratis! Przystajesz na ich ofertę. Może dowiesz się czegoś ciekawego. W misie pełnej wody i piasku jedna z kapłanek tworzy wir za pomocą metalowej pałeczki. Po chwili chaotyczny ruch ziarenek zaczyna tworzyć regularny kształt łodzi o smukłym kadłubie. Widzisz, jak łódź zbliża się do krawędzi misy, pchając przed sobą wielką falę, która niszczy inny kształt. Kształt przypominający nieco południowe wybrzeże. Czy to pewna przyszłość, a może tylko ostrzeżenie?

- Otrzymujesz 1  i 2 .

221

Pomimo wielu ataków udało ci się zebrać wystarczająco dużo zapasów, by przetrwać nadchodzącą zimę. Daleko jeszcze do mówienia o sukcesie, tak samo jednak, jak daleko do ogłoszenia klęski. Twój poddani mają co jeść i to jest najważniejsze. Oczywiście wiele rzeczy nie daje ci spokoju i być może nigdy nie da. Odpoczywając w swoim ulubionym bujanym fotelu, próbujesz odnaleźć odpowiedź na nurtujące cię pytania. Zastanawiasz się, dlaczego obrabowane zostały tylko niektóre magazyny? Co złodzieje planują zrobić ze skradzionymi dobrami. I wreszcie: kim oni właściwie są?



Wygrwasz scenariusz!

- Otrzymujesz 1 . Jeżeli masz  na Akcji Trop Złodzieja, otrzymujesz 1 dodatkowy .
- Zakreśl   25, 26, 31, 32, 33, 34, 35.
- Przejdź do scenariusza "Zbadanie Wybrzeża" na str. 6 Księgi Scenariuszy.

222

Ostatnie promienie letniego słońca skryły się za horyzontem. To koniec. W tym roku już nic nie urośnie i nic nie zostanie zebrane z pól. Tej zimy ludzie będą głodować. Największym wrogiem stanie się nie obca armia, a śmierć w postaci pustych misek i talerzy. Po raz kolejny twoja jedyna nadzieja leży w Imperatorze. Tylko wyblaganie jego wsparcia może dać jego tutejszym poddanym cię szansy na przetrwanie. Jakby tego było mało, problem rabusiów wcale nie zniknął. Przecież mogą wrócić tu w przyszłym roku, do cna ogołacając twoje ziemie. Będą jak pijawki, regularnie upuszczające ci krwi. O kilku tygodni nie możesz spać, bezustannie rozmyślając nad losem Południa.

Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...



- Zakreśl   16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.
- Przejdź do scenariusza "Umierające Plony" na str. 8 Księgi Scenariuszy.

31

Flora i fauna tej puszczy nie miały na co narzekać. Sąsiedztwo morza i wpływającej do niego rzeki, żyzne gleby, czy wysoka wilgotność powietrza czyniły z tego terenu zielony raj, na który z pewnością wielu miało chrapkę. W cieniu puszczy flisacy nielegalnie spławiali setki drewnianych bali. Jeżeli wcześniej jakimś cudem umykali twoim patrolom, to dzisiaj ich zbójcka działalność dobiegnie końca. Przewodząc oddziałowi kawalerii, zaskakujesz grupę flisaków, kiedy ta akurat zeszła na brzeg. Okrążeni mężczyźni nie stawiają oporu i nawet nie próbują uciekać. Pytasz o powody, dla których zdecydowali się na kradzież drewna z cesarskich lasów, pomimo że grozi za to więzienie. W odpowiedzi flisacy zaprowadzają cię na plac budowy niezwykle wysokiej konstrukcji. Spoglądasz na rusztowania. Cokolwiek to jest, sprawia wrażenie wznoszonego z najwyższym kunsztem. Wracasz myślami do odbudowy Wielkiej Świątyni i dochodzisz do wniosku, że kraty mogą poczekać. Jeżeli złodzieje pójdą na ugodę i użyczą ci swoich architektów, może jeszcze trochę pożyją. Pytanie, czy chcesz podejmować taką decyzję za plecami monarchy, czy może jednak zgodnie z prawem należycie ukarzesz przestępców?





ZDECYDUJ:

Ukarz przestępców:

- Możesz otrzymać 2  i wpisać  Postęp Fabuły: **Konflikt**.

ALBO

Pójdź na ugodę:

- Możesz wydać 1  / 3 Surowce, aby uwolnić wszystkie  z obszaru  i wpisać  Postęp Fabuły: **Umowa**.



32

Kiedy zarządziłeś wybudowanie strażnicy, głodująca ludność miasta pukała się w głowę. Jednak pozornie niepotrzebny wydatek wkrótce się opłacił. Kazałeś wysyłać ze strażnicy regularne, nocne patrole, celem przeszukiwania całego wybrzeża aż do granicy z klifami. To właśnie tam twoi ludzie spostrzegli łuny zielonkawego światła, przeczesujące niebo od strony morza niemal do świtu, by potem zniknąć i zabłysnąć na nowo kolejnej nocy. Otrzymałeś również raport dostarczony ci przez oddziały zaopatrzenia. Na skraju puszczy dostrzeżono duży plac budowy. Na razie rozstawiono jedynie rusztowania, ale ich wysokość

OPOWIEŚĆ




ZBADANIE WYBRZEŻA

świadczy o powstawaniu czegoś niebagatelnych rozmiarów. Bez zgody Imperatora nikt nie ma prawa budować czegokolwiek. Ani świątyni, ani studni, ani nawet budki ze śledziami. Dlatego będziesz musiał interweniować. Jednak zdolności architektoniczne tych ludzi zaczynają ci imponować. Może warto będzie się z nimi... dogadać? Tak po cichutku...

- Jeżeli masz więcej  niż , otrzymujesz 2 .


33

Jedziecie wzdłuż wybrzeża. Fale z łoskotem rozbijają się o klif, po drodze szatkowane przez dziesiątki ostrych jak brzytwy skał, wystających ponad linię wody. Żaden okręt nie miałby najmniejszych szans tu przycumować. Ani wrogów dwurzędowców, ani cesarski trójrzędowiec, ani nawet łajba twojego wujka. Na skraju skał natykacie się na mały, kamienny klasztor, niczym cypel wystający spośród pozostałych klifów. Na wasze spotkanie wychodzi z niego stara kapłanka. Zdaje się być niezwykle ucieszona, darząc was błogosławieństwami i prowadząc do głównej sali klasztornej. Dowiadujesz się, że została tu sama, bezgranicznie ufając Miłosiernym. Podziwiasz jej odwagę, choć bardziej cieszyłbyś się, gdybyś siedział teraz owinięty kocem z nogami w miednicy pełnej gorącej wody. Kapłanka oferuje ci poprowadzenie obrzędów w czasie zbliżającego się święta Przekazania Darów Matek. Ty uważasz taką usługę za zbędną, ale twoi ludzie są innego zdania. Cóż, nawet jeżeli to w niczym nie pomoże, to chyba też niczemu nie zaszkodzi. No, chyba że twoim uszom. Poza tym, w walce z czającym się na nocnym niebie złem przyda ci się każda pomoc.

- Otrzymujesz 1 .
- Możesz wydać 1 , aby otrzymać 1 dodatkowy .


34

Ogniem zajęło się całe skrzydło budynku, ale dzięki sprawnie przeprowadzonej akcji gaśniczej nie spłonął on doszczętnie. Najwyraźniej dwumiesięczny kurs zafundowany miejscowej straży pożarnej jednak na coś się przydał. Po zasięgnięciu informacji dowiadujesz się, że podpalone drewno pochodziło z konfiskaty, jakiej dokonałeś na nielegalnym placu budowy. Cóż, zdaje się, że twoja przygoda z tymi dziwakami w kapturach jeszcze się nie zakończyła...

- Wyczerp dowolną Lokację z Akcją o koszcie budowy z  w twoim Imperium.

35






Początkowo myślałeś, że to wyjątkowo dobre piwo w oberży Pod Zdechłym Oposem powstrzymywało twoich ludzi od regularnego składania ci raportów. Każdemu może zdarzyć się przysnąć podczas patrolu po wychyleniu kilku kufli piwa. Z tym że drzemka nie trwa kilku dni. Również twoi zaopatrzeniowcy od jakiegoś czasu nie dają znaku życia... Ważysz prawdopodobieństwo, na ile mogą być to porwania, zabójstwa, a na ile dezercje. Niezależnie od odpowiedzi na to pytanie, nastąpiły dla ciebie bardzo trudne czasy...

- Tracisz 8 .

Z31

Dzięki tygodniom spędzonym na przeczesywaniu nadmorskich obszarów dowiedziałeś się nie tylko gdzie przyjemnie spędzić weekend, ale też w których miejscach najlepiej rozmieścić strażnice. Co więcej, twoi żołnierze garną do rozsianych tutaj jak grzyby po deszczu kapliczek Miłosiernych, a przecież nic tak nie trzyma dyscypliny w szeregach jak pobożność. Pozostaje jednak jeden szkopuł — dziwacy w kapturach. Sprawa byłaby jasna — w normalnych warunkach przestępcy poszliby na stryżek. Ale że akurat nie ma tu żadnego przedstawiciela prawa i na razie jesteś faktycznym panem tych ziem, możesz pozwolić sobie na pewne ustępstwa. Być może zdolni architekci tych dziwaków byłiby pomocni, zwłaszcza że twój monarcha mocno nalega na odbudowę Wielkiej Świątyni. Cóż, sprawa do zastanowienia.





Wygrywasz scenariusz!

- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  02 Katedra na stronie Zniszczona w swoim Imperium.
- Jeżeli masz co najmniej 3  przypisane do  przeczytaj  Z31A. W przeciwnym wypadku, przejdź do scenariusza "Katedra w Ruinie" na str. 10 Księgi Scenariuszy.

Z31A

Choć z wiarą u siebie ciężko, w myślach modlisz się, by przepowiednia kapłanek nie była prawdą. Z pomocą przychodzi ci jedna z nich, która rozwiewa twoje wątpliwości. Kapłanka twierdzi, że kilka dni temu miała sen, niemal identyczny do tego, co pokazał piasek w misie. Okręty o smukłych kadłubach, postacie w kapturach i z dziwacznymi medalionami zwisającymi im na szyjach... Biorąc pod uwagę, że poznani na wybrzeżu ludzie spełniali wszystkie wymienione kryteria, twoje modły raczej nie mają sensu. Cóż, po raz kolejny utwierdziłeś się w swojej niewierze.








Wygrywasz scenariusz!

- Możesz wpisać  Postęp Fabuły: **Konflikt** i Wykreślić  **Umowa**.
- Możesz wpisać  Zmiany Przygotowania: Nie kładź  na Akcji Naszyjniki (scenariusz Katedra w Ruinie).
- Przejdź do scenariusza "Katedra w Ruinie" na str. 10 Księgi Scenariuszy.

Z32

Wysłanie patroli na pełne morze nie zdało się na wiele. Po pierwsze twoi ludzie boją się wypływać na nocne wody. Po drugie, kilku z nich nie wróciło z tych patroli. A po trzecie nie wróciło z nich także kilka łodzi. Do tego jeszcze te wieszczki, wiecznie lamentujące nad koniecznością odprawienia jakichś rytuałów dla Miłosiernych, których w zaistniałych okolicznościach za bardzo odprawić nie można. Sam najchętniej zupełnie byś je zignorował, ale zbliżające się święto Przekazania Darów Matek żywo obchodzi tutejszych mieszkańców, a jeśli dodać do tego, że jego odpowiednie świętowanie może wpłynąć na zbiory, to już w ogóle nie jest ciekawie. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że nie masz specjalnie czasu na żadne dochodzenie. Twoje zadanie jest jasne: przede wszystkim zdobyć zapasy dla mieszkańców na nadchodzące chude miesiące.




Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...

- Otrzymujesz 1 .
- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  02 Katedra na stronie Zniszczona w swoim Imperium.
- Możesz wpisać  Postęp Fabuły: **Umowa**, jeżeli to zrobisz wpisz również  Zmiany Przygotowania: Otrzymujesz 1  za każde 3 .
- Przejdź do scenariusza "Katedra w Ruinie" na str. 10 Księgi Scenariuszy.

UMIERAJĄCE PŁONY




41

Pod kaplicą Miłosiernych zgromadziła się dzisiaj długa kolejka, jak na otwarcie festynu wina. Z tym że tutaj wina nie rozdawano. A szkoda. Kapłanki przekazywały najbiedniejszym mieszkańcom wsparcie, ale poza kilkoma słowami pocieszenia i potrawką z okonia nic więcej nie mogły zaoferować. Już nawet taki drobny gest wymagał od ciebie przekazania pozostałości zapasów ze spichlerzy. Spotkało się to z aprobatą rady miasta, a nastroje mieszkańców znacznie się poprawiły. Szkoda tylko, że wszyscy są tak krótkowzroczni...

- Wydadź 1 , aby otrzymać 1  i położyć  na Akcji Danina.

42

Do stu tysięcy zapuszkowanych śledzi! Jest problem! I wcale nie jest nim brak higieny w szeregach twoich ludzi. Ponoć w środku nocy mieszkańcy miasta spakowali manatki, zabrali wszystkie zapasy i przebrani w dziwaczne tuniki z kapturami udali się na wybrzeże. Co gorsza, mieli ze sobą świece. A wszyscy wiedzą, że świece mogą oznaczać tylko dwie rzeczy: albo nocne pijaństwo, albo bezpowrotną ucieczkę prosto w szeregi twoich wrogów.





- Usuń 1 , aby otrzymać 2  i położyć  na Akcji Pielgrzymka.

Z41

Udało ci się ustabilizować sytuację, choć higiena twoich ludzi nadal pozostawia wiele do życzenia.

Morale poddanych się podniosło, okoliczne wioski stały się bardziej zintegrowane i nawet organizują między sobą zawody w picu morskiej wody. Tak, obyczaje Południa są dziwne. W każdym razie współpraca popłaca, rolnicy dogadali się z rolnikami, a rzemieślnicy z rzemieślnikami. I tak ma być. Lepsze kontrakty handlowe pozwoliły choć trochę napełnić spichlerze. Może jednak uda się przeżyć tę zimę.




Wygrwasz scenariusz!

- Wpisz  Zmiany w Przygotowaniu: Otrzymujesz 1 dodatkowy  i 1 .
- Zakreśl : 25, 28, 29, 30, 31, 33, 35, 36.
- Przejdź do scenariusza "Zbadanie Wybrzeża" na str. 6 Księgi Scenariuszy.

Z42





Zatęskniłeś za domem rodzinnym. Wygląda na to, że prawdziwe życie cię przerosło, co? Sytuacja na Południu to jednak nie piaskownica. Nie dość, że nie ulżyłeś doli mieszkańców, to na dodatek zaczynasz działać im na nerwy. Skończyło się na tym, że musiałeś poprosić swojego władcę o kolejne wsparcie. Na szczęście nie darzy on sympatii podatników z opitej przepychem Północy.

Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...

- Wpisz  Zmiany w Przygotowaniu: Otrzymujesz 1 .
- Zakreśl : 25, 29, 30, 31, 33, 34, 35.
- Przejdź do scenariusza "Zbadanie Wybrzeża" na str. 6 Księgi Scenariuszy.




51

Wierni donoszą ci, że kapłanki Miłosiernych coraz częściej są atakowane przez jakichś dziwnych ludzi z jeszcze dziwniejszym gustem modowym. Nie dość, że już zielone kaptury są lekką przesadą, to jeszcze te ich zielone wisior dopełniają obrazu totalnego bezguścia. Przez pewien czas ten wyjątkowo wątpliwy trend był obecny jedynie w obcych kręgach, jednak z czasem popularyzował się wśród mieszkańców twojego miasta. Zastanawiasz się, czym jest ta tajemnicza sekta. Rozpoczynasz dochodzenie, mające dać odpowiedź na pytanie, co też podoba się twoim poddanym.

- Otrzymujesz 2  oraz połóż 1  na karcie Katedry.
- Połóż  na Akcji Przepytaj Wiernych.
- Możesz zdjąć  z Akcji Naszyjniki.

52

Na targu kręci się kilka osób w dziwnych kostiumach. Zielony kaptur i dziwaczny wisior nie są raczej standardowym uniformem kupca, dlatego postanawiasz się nimi zainteresować. Jednak po bliższym poznaniu nieznajomi okazują się być całkiem sympatyczni, choć może wydaje ci się tak, gdyż ceny ich towarów są niezwykle atrakcyjne.




- Możesz zdjąć  z Akcji Naszyjniki.
- Rozpatrz 1 z poniższych sekcji:
- Jeżeli masz  **Umowa** przejdź do 52A,
- Jeżeli masz  **Konflikt** przejdź do 52B,
- Jeżeli nie masz żadnej z powyższych, przejdź do 52C.

52A

Tak przedziwnych wisiorów nie da się zapomnieć! W kupcach od razu rozpoznajesz budowniczych z wybrzeża. Wspominasz o waszej sekretnej umowie, na co oni reagują jeszcze większym entuzjazmem, przekazując ci ziarno. W życiu nie ma jednak nic za darmo. W zamian kupcy proszą cię o drobną przysługę. Zaledwie jeden ładunek z kamieniołomu. Przecież to tyle co nic, prawda? Co więcej, na szczytny cel, jakim jest zbudowanie solidnej drogi, mającej ułatwić wspólny handel.


OPOWIEŚĆ

KATEDRA W RUINIE

- Otrzymujesz 2  i dobierasz 1  Większego Pola. Jeżeli możesz, odrzuć 1 .



52B

Ach, te obrzydliwe wisiory, wszędzie byś je rozpoznał. Wygląda na to, że to twoi znajomi z placu budowy na wybrzeżu. Co więcej, oni też cię rozpoznali, sądząc po tajemniczych szepcach, jakie ze sobą wymienili. Rozmowa przestała się kleić jak twoje kontakty z teściową i nie dobiliście targu. Nie pozostało ci nic innego jak sprawdzić pozostałe stoiska.

- Dobierz 2  Pomniejszych Pól. Wybierz i wystaw w Imperium jedną z nich, a drugą wtasuj z powrotem do talii.




52C

Rozpoczynasz przyjacielską pogawędkę z handlarzami. Z zainteresowaniem wypytyują cię o twoje działania w okolicy, historię miasteczka, najlepsze oberże, pogodę, pojemność tutejszych spichlerzy, a nawet zdrowie psa sąsiada. Sami jednak zbyt wiele o sobie nie mówią. Po tej przydługiej, ale owocnej rozmowie (czy też raczej twoim monologu) udaje się wam dobić targu.

- Możesz otrzymać 1 , aby dobrać 1  Większego Pola.

53




Z wybrzeża tłumnie ciągną zakapturzone postacie. Zwarte rzędy, dłonie schowane w szerokich rękawach, nisko opuszczone głowy. Taki obrazek może przypominać tylko dwie rzeczy: pielgrzymkę na Święto Jedzenia Węgorzy albo tajemniczy, złowrogi kult, gotowy za wszelką cenę osiągnąć swoje cele. Nie przypominasz sobie, aby w twoich oberżach podawano węgorze... Nie jesteś w stanie wyczytać niczego z twarzy przybyszów, bo zwyczajnie nie widzisz ich twarzy. Dostrzegasz za to symbol strzelistej budowli, wyszyty na ich szatach na wysokości piersi. Podchodzą do was i składają wam ofertę handlową. Czy ich dziwna kultura powstrzyma cię przed zawarciem umowy?

- Jeżeli masz  **Umowa**: przeczytaj  53A, w przeciwnym wypadku przeczytaj  53B



53A

Obraz złowrogo kultu, gotowego na wszystko by osiągnąć swój cel, rysuje się przed tobą coraz wyraźniej. Ale coż to? Czy nie są to przypadkiem twoi znajomi z wybrzeża? Oczywiście, że tak! Zatem nie masz się czego obawiać. Chyba. Spoglądasz na ich strój i masz ochotę spytać, czy słyszeli o jakże ważnych dla zdrowia właściwościach witaminy D, ale przypominasz sobie, że chyba jeszcze nikt o czymś takim tutaj nie słyszał. Przypominasz sobie również o drewnie, jakie w dobrej woli chcieli przekazać ci... interesujący ludzie. No przecież! Takich wspaniałomyślnych przybyszy wypadłoby zaprosić do swojej siedziby, co też właśnie czynisz. Okazuje się, że po wymianie kilku uprzejmości, mają dla ciebie jeszcze lepszą ofertę! Jeszcze więcej drewna w zamian za kilkoro rąk do pracy. Masz świadomość, że Wielka Świątynia sama się nie odbuduje. Z drugiej strony Wielka Świątynia nie odbuduje się bez rusztowań z drewna... Cóż, zdajesz sobie sprawę, że od twojej decyzji zależy przyszła współpraca z tą grupą błądzących figur obleczonych w zielone płaszcze.

ZADECYDUJ:

- Odrzuć 1 , aby otrzymać 2  i 1 .


ALBO

- Wykreśl  **Umowa** i przeczytaj  53B.

53B



Zastanawiasz się już nad podpisaniem, kiedy nagle wszystko się komplikuje. Twoim ludziom nie podoba się ubiór obcych — widocznie moda na szerokie rękawy jeszcze nie dotarła na Południe. Padają ostre słowa, ktoś już niemal sięgnął po nóż do masła z pobliskiego stołu. Jakby tego mało, w sytuację mieszają się kapłani, określający twoich gości mianem bluźnierców. Ach, ci kapłani, nie są z nich najlepsi dyplomaci... Starasz się uspokoić sytuację, ale jest już za późno. Przybysze spluwają przed wasze buty, a jeden z nich trafia nawet w twoje nowiutkie trzewiki.


Wszyscy odchodzą. No i skończyły się interesy...

- Wydaj 1 .

54

Prowadzisz dochodzenie w sprawie wisiory. Twoja siatka szpiegów bada sprawę i łączy wątki. Zawsze chciałeś być szpiegiem, ale rodzice zaplanowali dla ciebie inną przyszłość. W każdym razie dowiadujesz się, że symbol przedstawiony na wisiory to Latarnia Morska. Ponoć kiedy taka Latarnia stoi na wybrzeżu, to statek zawsze dotrze do celu... Nie możesz pojąć takiej technologii i zastawiasz się, czy nie uznać jej za wytwór czarnej magii. Ale to by znaczyło, że musiałbyś uznać magię za coś prawdziwego... Nieważne. W każdym razie obcy wprowadzają swoją... czarną technologię gdzieś na północy, tworząc jakąś nawigacyjną sieć. Według doniesień nie jest to dla nich zwykła praca, a cały system religijny, który stara się włączyć w swoje szeregi jak najwięcej wyznawców. Ach, czyli szerokie rękawy i brak opalenizny to był dopiero początek... Dopiero teraz odkrywasz prawdziwy poziom zbikowania tych ludzi. Jak można z pracy uczynić religię? Przecież kapitalizmu jeszcze nie wynaleziono. Jednak religia nie musi być tu najważniejsza. Co prawda twojemu monarsze zależy na wzmacnianiu kultu Miłosiernych, ale nie dokona tego bez surowców potrzebnych na odbudowę Wielkiej Świątyni. A tak się składa, że Latarnicy handlują najlepszymi surowcami i to w najkorzystniejszych cenach. Cóż, czasami trzeba wybrać mniejsze zło.

- Otrzymujesz 1  / .

- Połóż  na polu Akcji Naszyjniki.

551

Tego listu mogłeś się spodziewać. Wkrótce odwiedzi cię twój monarcha. Najwyraźniej postanowił osobiście dokonać inspekcji twoich dokonań na Południu. Czujesz się jak dziecko, któremu rodzice będą sprawdzać pokój. Zwłaszcza że ten pokój nie jest do końca posprzątnany. Oczywiście masz jeszcze trochę czasu, który musisz jak najlepiej wykorzystać. Kilka spraw da się jeszcze dopiąć, a tych, których dopiąć się nie da, przedstawi się w jak najmniej negatywnym świetle. Gdyby tylko pogoda sprzyjała, ale jak na złość

OPOWIEŚĆ

ulepione przed dwoma miesiącami bałwany nadal trzymają się świetnie. Zastanawiasz się, dlaczego twojemu władcy tak bardzo zależy na rozwoju wiary w tym regionie?

- Jeżeli masz **Umowa**: przeczytaj Z51A. W przeciwnym wypadku przeczytaj Z51B.

Z51A

Po uzyskaniu szerszego wglądu w sprawę jej obraz znacząco się wyklarował, ale nie dla wszystkich. Twój władca nie dogadał się z Latarnikami odnośnie handlu i rozwoju logistyki. Zastanawiasz się, czy bardziej przeszkodziła mu w tym ich odmienna wiara, czy te niemożliwe wisiory. W każdym razie nici z ogromnych korzyści, które dzięki temu sojuszowi mogliście zyskać.

Wygrywasz scenariusz!

- Wykreśl Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę 02 Katedra w swoim Imperium.
- Zakreśl : 37, 38, 39.
- Przejdź do scenariusza "Wędrówka ku Światłom" na str. 12 Księgi Scenariuszy.

Z51B

Po uzyskaniu szerszego wglądu w sprawę jej obraz znacząco się wyklarował, ale nie dla wszystkich. Twój władca nie dogadał się z Latarnikami odnośnie handlu i rozwoju logistyki. Co więcej, zgodził się na twój plan wspierania innych frakcji przeciwko tej dziwacznej sekcji. Czy to przez te szerokie rękawy, odmienną wiarę, czy wreszcie przez ich dziwne wisiory, sojusz z Latarnikami nie zostanie zawarty. I dobrze. Niby tylko handlują i budują sieć Latarni, ale nie potrafisz im zaufać.

Wygrywasz scenariusz!

- Jeżeli nie udało ci się Odnowić Katedry, wpisz Zmiany Przygotowania: Otrzymujesz 1 dodatkowy .
- Wpisz Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę 15 Wierni w swoim Imperium (ta karta nie liczy się jako Lokacja w twoim Imperium).
- Zakreśl : 40, 41, 42, 43.
- Przejdź do scenariusza "Silni w Wierze" na str. 14 Księgi Scenariuszy.

Z52

Coś poszło nie tak. Ekhm, zbyt wiele rzeczy poszło nie tak. Najpierw te ataki na spichlerze, potem kolejne na cumujące okręty, a teraz jeszcze przedłużające się chłody zwiastujące liche zbiory. Jakby tego było mało, wróg wniknął w szeregi budowniczych Wielkiej Świątyni i dokonał sabotażu. Sklepienie się zapadło, raniąc przy tym kilku wiernych, zbyt niecierpliwych by czekać na zakończenie prac. Ludzie są przerażeni, obarczają całą odpowiedzialnością Miłosiernych i kapłanki, które najwidoczniej nie modlą się wystarczająco dobrze. Cóż, kapłankom akurat współczujesz, ale z drugiej strony odpowiedzialność omija ciebie... Także monarcha jest zaniepokojony rozwojem sytuacji w twoim regionie. Wysłał do ciebie list informujący o zawodzie, jakiego doznał w związku z odbudową świątyni oraz wiernymi, którzy powracają do starych kultów. Wygląda jednak na to, że bardzo cię lubi i da ci jeszcze jedną szansę. Postanowił cię odwiedzić, aby osobiście wspomóc twoje starania. Czyżby miało ci się upiec? Zobaczmy.

Niestety nie udało ci się wygrać scenariusza...

- Jeżeli masz **Umowa**: Przejdź do Z52A.
- W przeciwnym wypadku przejdź do Z52B.

Z52A

Choć ich moda nie przypadła ci do gustu, postanawiasz pozostać w sojuszu z zakapturzonymi czcicielami Latarni. Niby są innowiercami, ale zbytnio ci to nie przeszkadza. Najważniejszym w tej chwili jest zawarcie korzystnych umów handlowych i pozyskanie wystarczającej ilości surowców. Jakoś przekonasz swojego władcę, że to jedyna słuszna decyzja. Nawijka o postępie i sile państwa podziała na niego skuteczniej niż rozmowy o wierze.

- Zakreśl : 37, 38, 39
- Wykreśl Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę 02 Katedra w swoim Imperium.

Przejdź do scenariusza "Wędrówka ku Światłom" na str. 12 Księgi Scenariuszy.

Z52B

Mimo wszechobecnych pokus postanawiasz dać sobie spokój z Latarnikami i pozostać wiernym kultowi Miłosiernych. Zdajesz sobie sprawę, ile stracisz na tej decyzji, ale długofalowo spodziewasz się jeszcze większych zysków. Poza tym odnosisz wrażenie, że twoja nadwątlona wiara wystawia cię na próbę, a ty zamierzasz wyjść z niej zwycięsko.


- Zakreśl : 40, 41, 42, 43.
- Wpisz Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę 15 Wierni (ta karta nie liczy się jako Lokacja w twoim Imperium).
- Przejdź do scenariusza "Silni w Wierze" na str. 14 Księgi Scenariuszy.

OPOWIEŚĆ



WĘDRÓWKA KU ŚWIATŁOM

61

Zakapturzeni sekciarze z wisiorami zgromadzili się w karczmach, na rynkach i targowiskach. Akurat kupowałeś u jednego z kramarzy nowe kapcie, gdy do twoich uszu dobiegła ich rozmowa. Gadali coś o jakichś falach, mgłę i sztormach. Było też o światłach Latarni, mających być jedynym ratunkiem przed odwróceniem gniewu morza, czy czegoś w tym stylu. Cóż, niezłe bajki, żeby postraszyć dzieci. Problem w tym, że twoi poddani dziećmi nie byli, a trzęśli się, jakby ktoś ich wyciągnął z lodowatej wody. Przez chwilę zapragnąłeś mieć tych Latarników po swojej stronie, bo nigdy nie widziałeś, żeby ktoś tak wpływał na ludzi. Mieszkańcy miasta byli gotowi, tak jak tu stali, natychmiast porzucić kult Miłosiernych i podążyć za nowymi kapłanami, byle tylko uchronić się przed tą mgiełką znad morza.



- Otrzymujesz 1 .

ALBO

- Porusz  o 2 pola i przeczytaj  64.



62

U podnóża spiczastej konstrukcji stanął jeden nich. Nie dość, że miał założony za długi kaptur, to był on obsyty zupełnie niemodnymi zielonymi niciami. Latarnik wznosił ręce ku morzu, szepcząc słowa nieznaną ci modlitwy. Zakapturzeni na twoim okręcie powtarzali kolejne sekwencje, a morze wokół jakby zaczęło wibrować. Poczułeś coś dziwnego. Czyżby była to gęsia skórka?


- Możesz wydać 1 Rządki Surowiec, aby otrzymać 1 .
- Połóż  na Akcji Kapłan Laterny.

63

Zakapturzony Latarnik czytał prądy wiatrów jak otwartą księgę, wiedząc dokładnie kiedy poruszyć żaglem, aby okręt sunął gładko po wodzie. Gdyby udało ci się go zwerbować na Międzynarodowe Igrzyska Imperiów Północy, to w żeglarstwie mielibyście pewne złoto.


- Przypisz  z puli głównej do , którym wypływasz

ALBO

- Przeczytaj  65.



64

Zakapturzeni kapłani wspominali coś o wyspach, na których znajdują się bezpieczne przystanie, Latarnie mające chronić swoich wyznawców przed gniewem morza. Niedługo po odprawieniu swoich obrzędów udali się sprawdzić postępy budowy. Patrząc, jak odpływają, zastanawiałeś się jak morze może się gniewać? Przecież to woda, a woda nie ma uczuć ani nastrojów... Nieważne.

- Odkryj 1 Pobliską i 1 Odległą Wyspę. (zasady Odkrycia Wyspy na str. 5).
- Połóż  na Akcji Indoktrynacja.

65

Żeglarz zobaczył na horyzoncie pomarańczowe światło jednej z Latarni. Przez chwilę wyglądał na zaniepokojonego, ale zaraz potem chwycił za ster swojej łajby i popłynął w kierunku promieni, jakby miały tam na niego czekać co najmniej dwa tuziny sztabek złota.







- Porusz  o 1 pole.
- Połóż  na Akcji Żeglarz Świąteł.

Z61

Masz wrażenie, że poszczucie na piratów morskich potworów to była lekka przesada. Co prawda nikt nie lubi piratów, ale nawet im nie życzyłeś takiego losu. Bestiom wystarczyła zaledwie chwila. Był okręt, nie ma okrętu. Był hak zamiast dłoni, nie ma i haka. No i nawet ta papuga kapitana gdzieś sobie odleciała... Oczywiście nie oplakujesz swoich wrogów zbyt długo, widząc korzyści z ich zniszczenia. Dzięki Latarnikom twoje ziemie rozwijają się w błyskawicznym tempie. Trudno ci zatem im odmówić, kiedy proszą cię o kolejną przysługę. Ponoć na Archipelagu Drzewa Kauczukowego doszło do buntów, a zakapturzeni

pewnie chcieliby tam rozlokować kolejne Latarnie. Masz dylemat, bo wysyłanie wojsk na własne tereny trochę nie uchodzi. Z drugiej strony nie uchodzi beczynnie przyglądać się rebelii. W sprawozdaniu dla monarchy także dobrze byłoby wspomnieć, że na Południu panuje spokój...








Wygrywasz scenariusz!

- Przeczytaj zasady przygotowania Robotników  (wyznawców Latarni), a następnie wpisz  pulę Robotników .
- Wpisz  zmiany przygotowania: otrzymujesz 1 .
- Zakreśl : 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.
- Przejdź do scenariusza "Rekiny na Archipelagu" na str.18 Księgi Scenariuszy.

Z62

Piraci co prawda zniweczyli plany budowy Latarni, ale nie zniechęceni tym faktem Latarnicy dalej realizują swoje założenia. Zwyczajnie zmienili cel swojej ekspansji. Tym razem mają chrapkę na wyspy Archipelagu Drzewa Kauczukowego. Pech chciał, że akurat wybuchły tam bunty. Zakapturzeni przekonują cię, że tylko zdławienie rebelii i wybudowanie na wyspach kolejnych Latarni może uchronić twoich poddanych przed atakami morskich bestii. Odnosisz wrażenie, że sam powinieneś decydować o swoich ziemiach, ale na razie żaden lepszy pomysł nie przychodzi ci do głowy.

Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...



- Zamień 1  na .
- Przeczytaj zasady przygotowania Robotników  (wyznawców Latarni), a następnie wpisz  pulę Robotników .
- Wykreśl : 28, 45, 48.
- Zakreśl : 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.
- Przejdź do scenariusza "Rekiny na Archipelagu" na str. 18 Księgi Scenariuszy.

OPOWIEŚĆ

SILNI W WIERZE

72

Pomimo obecności wszystkich najważniejszych osobistości w państwie, przeprowadzenie uroczystości poszło jak z płatka. Były pogawędki, pochwały, rolmopsy... Ogólnie bardzo przyjemnie. Monarcha jest tak zachwycony twoimi postępowaniami oraz zapewne pysznym piwem, że postanawia oddelegować ci do pomocy swoich najbardziej zaufanych ludzi ze stolicy. Chodzi o kolejny problem, z jakim będziesz musiał się zmierzyć i wcale nie idzie o higienę. Niestety. Ataki na morzu nasilają się, a ty ciągle się zastanawiasz, ile wspólnego mają z nimi Wysłannicy Latarni? W ostatnich miesiącach zakapturzeni z sukcesem nawracają poddanych Imperatora na nową wiarę. Przekonują, iż tylko kult stosu cegieł i belek zwieńczonego ogniskiem może uchronić przed morskimi potworami. Z drugiej strony kapłani Miłosiernych dostrzegli wzmożoną aktywność bestii właśnie w okolicach Latarni... Coś ci tu śmierdzi i wcale nie jest to pobliski targ rybny. Będziesz musiał zdobyć więcej informacji.

- Otrzymujesz 2  za każdy .

74


Poddani podzielili się na dwa obozy. Część, całkowicie otumaniona wizją noszenia tych hipnotyzujących wisiorów, przekonuje, iż tylko zwrócenie się ku światłom Latarni może uchronić przed morskimi bestiami. Na szczęście ta grupa fanatyków nadal stanowi mniejszość i jest skutecznie zwalczana przez wiernych wyznawców Miłosiernych. Nie ufasz Latarnikom, ani ich wierze. Od początku wydawali ci się podejrzani. Nikt normalny nie jest przecież aż tak miły i nie proponuje tak korzystnych umów handlowych. Wolisz już kult Miłosiernych, mimo że kapłanki przy każdym obrzędzie nadeptują ci na odcisk. Miłosierni są co prawda kapryśni, ale za to mniej wymagający i w dodatku ludzie wierzą, że to oni uratowali tegoroczne zbiory.

- Tracisz 1  za każdy .


75

Cała rada Południa cieszy się na wieść, że obca religia nie omamiła serc poddanych, choć już traciłeś nadzieję. Nikogo wśród starszyny nie przekonały doktryny zakapturzonych. Zdaje się, że Miłosierni





nie zapomnieli o swoim ludzie. Zaraz po ceremonii Przekazania Darów Matek ataki potworów zaczęły ustawać. Czyli nawet do bogów trzeba mieć odpowiednie podejście...

- Otrzymujesz 1  za każdy .
- Wykreśl :  31, 35.

76



Jeżeli już czytałeś ten paragraf, zamiast tego przeczytaj  77.

Sądziłeś, że już nic nie może cię zaskoczyć. A tu proszę, niektórzy z twoich poddanych weszli na nowy poziom zdziwienia, zupełnie jakby najedli się roślinożernych piranii. Ponoć wychodzą nocą na plażę i wpatrują się oniemiały w pomarańczowe światła Latarni. Niektórzy z nich mają na sobie te zielonkawe kaptury. Kiedy twoi żołnierze próbowali ich przepędzić, zostali poturbowani do tego stopnia, że kilku musiało wziąć L4. Co więcej, nawet rośliny, oświetlone łunami tych przeklętych promieni, nagle gniją lub usychają. Sytuacja zaczyna wymykać ci się spod kontroli.

- Zamień 1  na . Połóż  na Polu, które nie ma na sobie .

77

Światła Latarni zaczęły dokonywać swoistej ekspansji, dosięgając kolejnych plonów. Ponoć rośliny jakby zdziżały. Niektóre zaczęły wypuszczać korzenie prowadzące do samego morza. Jeśli rośliny tak się zachowują, to wiedz, że coś się dzieje.








- Połóż  na dowolnym Polu, które nie ma na sobie .

271

Miesiąc po ceremonii otrzymałeś list ze stolicy. Początkowo sądziłeś, że monarcha przesyła ci spóźnione podziękowania. Wszak z pewnością potrzebował czasu by dojść do siebie po wychyleniu tyłu kufli piwa. Jakże wielkie było twoje zaskoczenie, kiedy przeczytałeś nowy rozkaz. Dowiadujesz się, że musisz jak najszybciej wypłynąć na Archipelag

Drzewa Kauczukowego. Tamtejsze wyspy, jeszcze do niedawna błogosławione wspaniałą pogodą, obecnie zmagają się ze straszliwą plagą nieurodzaju. Nawet tamtejsi elitarni kapłani są bezradni, pomimo że ich pensja jest wyższa od tych nieelitarnych. Cóż, przyjdzie ci zatem na jakiś czas opuścić ukochane Południe. Świat potrzebuje bohatera gdzie indziej.








Wygrzasz scenariusz!

- Zakreśl :  27, 28, 44, 45.
- Zamień 1  na .
- Przeczytaj zasady przygotowania Robotników  (wyznawców Latarni), a następnie wpisz : pulę Robotników .
- Przejdź do scenariusza "Archipelag w Potrzebie" na str. 16 Księgi Scenariuszy.

272

Ten rok nie należał do udanych, ale widocznie twój władca postanowił nie spisywać cię jeszcze na straty. Miesiąc po ceremonii otrzymałeś od niego list. Drżącą ręką otworzyłeś kopertę ale zamiast informacji o czekającej cię egzekucji, otrzymałeś nowy rozkaz. Imperator chce być jak najszybciej wypłynąć na Archipelag Drzewa Kauczukowego. Tamtejsze wyspy, jeszcze do niedawna błogosławione wspaniałą pogodą, obecnie zmagają się ze straszliwą plagą nieurodzaju. Nawet tamtejsi elitarni kapłani są bezradni, pomimo że ich pensja jest wyższa od tych nieelitarnych. Cóż, zdaje się, że przyjdzie ci odkupić swoje błędy w innym miejscu. Opuszczasz zatem na jakiś czas Południe. Może wszystkim dobrze to zrobi.

Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...



- Zakreśl :  44, 45, 47.
- Zamień 1  na .
- Przeczytaj zasady przygotowania Robotników  (wyznawców Latarni), a następnie wpisz : pulę Robotników .
- Przejdź do scenariusza "Archipelag w Potrzebie" na str. 16 Księgi Scenariuszy.

OPOWIEŚĆ


ARCHIPELAG W POTRZEBIE

81

Z uwagi na odległość od stałego lądu tutejszy przemysł skutniczy jest strasznie zacofany. By to dostrzec wystarczy ci krótka przechadzka wzdłuż lokalnych doków. Model okrętu Łasina 700 był nowoczesny jakieś pół wieku temu, a tutaj był najbardziej popularną łajbą. Skutnicy zgodzili się jednak wykonać dla twojego klanu kilka statków najlepiej jak potrafią. Zapewniłeś ich, że jeżeli dobrze wywiążą się ze zlecenia, otrzymają najlepsze narzędzia i podręczniki skutnicze wprost ze stolicy, także ten z najnowszym modelem trójrzędowca - Okoniem 2000.

- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  03 Stocznia na stronie Przeszarżała w swoim Imperium.

Natychmiast zastosuj się do tej zmiany.

- Połóż  na Akcji Wynajęcie Skutników.

82

Nie jesteś pewien, czy piraci zaatakowali po uprzednim dogadaniu się z Latarnikami, czy też dostrzegli okazję w osłabieniu archipelagu przez morskie bestie. Niezależnie od okoliczności, nie o same wyspy tutaj chodzi. Archipelag Drzewa Kauczukowego to jedynie brama, prowadząca wprost do głównych rzek królestwa, a te z kolei prowadzą do samej stolicy. Jeżeli nie powstrzymasz piratów, Latarników i morskich bestii, twój monarcha pożegna się z tronem, a pewnie i z życiem, a ty będziesz musiał szukać dobrej kryjówki. Los cesarstwa wisi na włosku.

- Zakreśl :  37, 38, 39.

Natychmiast wtasuj też te karty do talii.


83

Archipelag Drzewa Kauczukowego został przejęty przez wroga. Morskie bestie rozpanoszyły się po jego wodach, a zakapturzeni wznosili kolejne Latarnie na poszczególnych wyspach. Nie dało się już nic zrobić. W kolejnych dniach smukłe łodzie wpłynęły na wewnętrzne wody cesarstwa, grabiąc kolejne miasta i znacząc swoją obecność łunami pomarańczowego światła. W ślad za nimi posuwały się potwory. Stolica została obleżona i zdobyta po tygodniu rozpaczliwej obrony. Imperator zginął, próbując wydostać się z okrążenia. Macki i mgła, szczytce i sztormy pogrzyły całe Imperium w zgrozie i przerażeniu.

Przegrywasz kampanię.

84





Obleżenie archipelagu trwało dłużej niż przekonywanie twoich ludzi do comiesięcznych postów, ale wreszcie się zakończyło. Wyspy się obroniły, choć niektóre znajdują się w opłakanym stanie.

- Tracisz 3  za każdą Wyspę odwróconą rewersem ku górze przy kaflach Akcji.

281

Udało się, Archipelag Drzewa Kauczukowego się utrzymał! Sam stałeś na pierwszej linii obrony, z mieczem w rękę odpierając zaciekle ataki piratów, Latarników i morskich bestii. A przynajmniej tak będziesz opowiadał swoim wnukom. Teraz może być już tylko lepiej. Tutejsze wyspy, wzmocnione przez twój klan, staną się zaporą broniącą dostępu do serca Imperium. Ojciec byłby z ciebie dumny!







Wygrywasz scenariusz!

- Zakreśl :  47, 50.
- Wpisz : pulę Robotników .
- Przejdź do scenariusza "Światła Przebijające Mrok" na str. 20 Księgi Scenariuszy.

282

Co prawda archipelag pozostał w twoich rękach, ale cena jego obrony była zbyt wysoka. Wiele wysp cofnęło się do epoki kamienia i to jeszcze łupanego. W najbliższych tygodniach wróg się zregeneruje, a wówczas jego kolejny atak będzie śmiertelny. Mimo to kapłanki Miłosiernych wciąż wnoszą żarliwe modły ku niebiosom. To ponoć dzięki nim słońce wolniej zachodzi, a w dzielnych mieszkańcach nadal tli się nadzieja.

Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...




- Zakreśl :  47, 48.
- Zamień 1  na .
- Wpisz : pulę Robotników .
- Przejdź do scenariusza "Światła Przebijające Mrok" na str. 20 Księgi Scenariuszy.

OPOWIEŚĆ

REKINY NA ARCHIPELAGU



90

Kiedyś to było. Człowiek brał miecz, ewentualnie topór, wsiadał na okręt i płynął się naparzać. Wystarczyły najprostsze rozwiązania. Ale czasy się zmieniły i na ogień trzeba odpowiedzieć jeszcze większym ogniem. Dlatego kazałeś niedowiarkom zejść do portu i na własne oczy zobaczyć najnowszy nabytek twojego arsenału. Jeźdźcy rekinów pędzili wzdłuż brzegu, tnąc fale jak gorący nóż masło. Siedząc na metalowych siodłach, ubrani w skórzane kombinezony i pikowane rękawice, dokonywali cudów akrobacji. Ujeżdżanie rekinów jest proste. Wystarczy trzymać mocno zwierza za płetwę i nie dać się zrzucić. Po jakimś czasie ryba oswoja się ze stworzeniem siedzącym mu na grzbiecie, a przyjaźń między nią a jeźdźcą zawierana jest na całe życie. Ponoć najszybsze rekiny potrafią rozwinąć prędkość do trzydziestu węzłów. Przy takim tempie przebiecie się przez drewniany okręt jak przez zwój pergaminu nie jest niczym nadzwyczajnym. Zacierasz ręce. Oj, nie chciałbyś być na miejscu swoich wrogów.



- Możesz usunąć 1 , aby otrzymać 1  i 1 .

91

Nigdy nie sądziłeś, że mięso może być bronią masowego rażenia. A jednak. Dzięki wyrzucaniu mięsa w okolicach archipelagu, tamtejsze wody szybko stały się ulubionym żerowiskiem morskich bestii. Co za tym idzie, także buntownicy na wyspach zaczęli coraz częściej wliczać się w jadłospis potworów. I pomyśleć, że resztki po ucztach mogą się jeszcze na coś przydać. W końcu recykling odniósł sukces!



- Wydaj 1  i otrzymaj 1 .

ALBO







- otrzymujesz 2  i połóż  na Akcji Pożywe Mięso.

92

Latarnicy wezwali morskie bestie, dzięki którym rozprawienie się z buntownikami z archipelagu było kaszką z mleczkiem. Ale co to? Teraz zwrócili się przeciw tobie! To zdrada! Od zawsze miałeś przecucie, że zaskapturzonemu nie do końca można ufać. Te ich nieszczerze uśmiechy i zbyt korzystne oferty... W dodatku przekabacili część twoich poddanych, którzy podążyli za nimi niczym kury do karmnika. Najwyraźniej wizja pożarcia przez morskie szkarady odebrała tłumowi rozum.



- Zamień 1  na , a następnie wpisz : pulę Robotników .


ALBO

- Wpisz również  Zmiany Przygotowania: Otrzymujesz 1  mniej oraz zamień 3  na 3 , a następnie wpisz do Zmian Przygotowania : pulę Robotników .

93

Wygląda na to, że Latarnicy upiekli trzy pieczenie na jednym ogniu. Przekabacili twoich poddanych, podporządkowali sobie morskie bestie i jeszcze zdobyli tereny na budowę Latarni. Ty z kolei na tym samym ogniu trzy pieczenie spaliłeś. Ludzi i ziemię straciłeś, a twoje łodzie jedna po drugiej idą na dno morza. Wygląda na to, że zostałeś totalnie wykiwany.

- Za każdy  otrzymany z tej zmiany Zakreśl 1 wybrany numer z podanych : 28, 40, 41, 42, 43.



Zignoruj nadmiarowe .

291

Powiedzieć, że Latarnicy doprowadzili cię do szalu, to duże niedopowiedzenie. Zakapturzeni najpierw zdobyli twoje zaufanie, potem uzyskali twoją pomoc, a na koniec bezlitośnie wykiwali, zawłaszczając

twoją ziemię i twoje wody. Ale masz jeszcze kilka asów w rękawie, a raczej toporów w zbrojowni. I choćbyś miał uderzać ostatnim z nich do upadłego, to zemścisz się na tych podłych sekciarzach. Twój władca podziela twoje nastawienie, przypominając jednocześnie o potrzebie nawracania na wiarę w Miłosiernych. Być może wcześniej nie doceniałeś potencjału tego kultu, a tak naprawdę to on od początku był sposobem na rozwiązanie wszelkich problemów...



Wygrasz scenariusz!

- Zakreśl : 44, 47.
- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę 15 Wierni w swoim Imperium.
- Przejdź do scenariusza "Światła przebijające Mrok" na str. 20 Księgi Scenariuszy.

292

Zostałeś oszukany, a wraz z tobą twoi poddani. Zostałeś okradziony i twoi poddani również. Nawet twoje ulubione rolmopsy z cebulką i koperkiem nie są w stanie uśmierzyć twojego bólu. Cóż, ty przynajmniej masz czym zajadać ból... Twój władca zdecydował się wysłać na Południe śledczych, by dociec, co doprowadziło te ziemie do tak opłakanego stanu. Masz szczęście, że w czasie swojego poprzedniego pobytu zebrałeś sporo informacji. Teraz ci się przydadzą, by rzucić z siebie choć część odpowiedzialności za zaistniałą sytuację. Być może twoja wiedza okaże się również pomocna w przyszłej zemście na Latarnikach...

Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...



- Zakreśl : 44, 45, 47, 50.
- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę 15 Wierni w swoim Imperium.
- Przejdź do scenariusza "Światła przebijające Mrok" na str. 20 Księgi Scenariuszy.

OPOWIEŚĆ


ŚWIATŁA PRZEBIJAJĄCE MROK

101

Po nieudanym ataku na Latarnie trzeba było uciec się do innych metod. Jak bezkrywawo złamać wroga? Wystarczy zabrać mu coś, co jest dla niego ważne i zrobić z niego pośmiewisko. Już wyobrażasz sobie miny Latarników, kiedy rano zobaczą na wybrzeżu krowy ozdobione ich świętymi naszyjnikami. A jeżeli te krowy zostaną następnie złożone w ofierze Miłosiernym, to te paskudne Latarnie same z siebie się zawałą. Sukces muuuuurowany.



- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  04 Latarnia na stronie Posępna.

Natychmiast zastosuj się do tej zmiany.

- Połóż  na Akcji Oblężenie Latarni.





102

Postanowiłeś opatentować jeszcze jeden sposób na wkurzenie zakapturzonych. Poświęcenie Latarni, tyle że Miłosiernym! Czyż to nie genialny pomysł? Nie dość, że wreszcie mogłeś konkurować z Latarnikami w rozmiarach wież, to jeszcze sprowokowałeś ich do szalonego ataku. Na to tylko czekali twoi marynarze, którzy urządzili zakapturzonym jesień średniowiecza. Po raz pierwszy od wielu miesięcy ludzie wznoszą ku niebu kufle, a nie modły, świętując swoje zwycięstwo. Piwo w oberży Pod Zaspnym Oposem dawno nie smakowało tak dobrze!

- Otrzymujesz 2  za każdy posiadany .

103

Zakapturzeni wdarli się do miasta! Jeszcze niedawno można było pomylić to z pielgrzymką, dzisiaj widok lśniących w promieniach słońca toporów odziera wszelkie pozory. Twoi ludzie zostali zaskoczeni, ale szybko zorganizowali obronę. Wybiegłeś z sypialni, narzucając na piżamę kolczugę. Musisz wesprzeć swoich poddanych nim będzie za późno. Gdzie jest twój miecz?!

- Wydaj 1 . W przeciwnym wypadku zamień 1  na 1  (nie tracisz 2 .


104

Walka przeniosła się na klify. Zastępy postaci w mackowatych szatach napływały tłumnie, w swej krucjacie przeciwko wyznawcom Miłosiernych. Ale twoi ludzie tanio skóry nie sprzedadzą! Korzystając z wiedzy wyczytanej niedawno w podręcznikach wojennych, zorganizowałeś swoje wojska w formację bitewną zwaną śmierzącym skunksem. Polega ona na tym, że żołnierze opychają się kapustą z grochem, a potem szarżują na wroga. Jeżeli poszczególne czynności zostaną ze sobą odpowiednio zgrane, istnieje duże prawdopodobieństwo, że przeciwnik zwyczajnie pierzchnie z pola bitwy. Na twoje nieszczęście Latarnicy czytali te same podręczniki... To będzie walka bez wytchnienia. Dosłownie.

- Odrzuć 1 Wyspę z planszy Eksploracji.




105

Po klifach przyszedł czas na sady. Teraz to w nich zakpisz z przeciwnika. Twoi odpowiednio dobrani ludzie stworzyli ryciny wyśmiewające wiarę Latarników. Żarty musiały być mocne, ale jednocześnie dobrze znane w twoich szeregach, by nie okazały się bronią obusieczną. Choć zakapturzeni mają przewagę liczebną, wielu z trafia właśnie szlag i nie mogą opanować złości. Być może uda ci się przejąć inicjatywę!

- Jeżeli masz mniej niż 4 : Odrzuć 2  z ręki. W przeciwnym wypadku odrzuć tylko 1.





106

Walka o spichlerze jest kluczowa, a co istotniejsze — śmiertelnie niebezpieczna. Wystarczy bowiem jedna iskra, by resztki zapasów poszły z dymem. Dlatego postanawiasz zrobić wszystko, aby odciągnąć wroga od tego miejsca. Kazałeś swoim żołnierzom zastosować dywersję, tworząc światła fałszywych Latarni, by skonfundować ich wyznawców. Żołnierze mieli zachowywać bezpieczną odległość od zakapturzonych i odwracać ich uwagę od bezcennego zboża. Cóż, na razie ta taktyka się sprawdza, zobaczymy na jak długo...

- Wydaj 1 . W przeciwnym wypadku otrzymujesz 1  (nie tracisz 2 .

107



Walki na pastwiskach zawsze należą do najzabawniejszych. Połowa obu armii tłucze się między sobą, a druga połowa ucieka przed rozpedzonymi stadami owiec, krów albo koni. Zazwyczaj wygrywa ta strona, która ma dłuższe nogi, a nie styliska toporów. Ostatnio twoi ludzie sporo nabiegali się przy tropieniu rabusia. Masz nadzieję, że dzisiaj ich trening zaprocentuje.

- Wyczerp 1  z  w tekście Akcji. W przeciwnym wypadku wyczerp 2 dowolne  (nie tracisz 2 .

Z101

Wróg został przepędzony, a my nie tylko obroniliśmy się przed ich inwazją, ale też sami ruszyliśmy z kontrofensywą. Choć w wodach nadal roi się od morskich bestii, to zdobycie przystani, do której nie sięgają wpływy Latarników, byłoby bardziej pokrzepiające niż zapas beczek z ale.







Wygrwasz scenariusz!

- Wpisz : pulę Robotników .
- Przejdź do scenariusza "Przygotowania do Wojny" na str. 24 Księgi Scenariuszy.

Z102

Twój pomysł spalił na panewce. Próbując przeprowadzić kontrnatarcie, pozostawiłeś zbyt lichą obronę na swoich tyłach. Wróg wdarł się do praktycznie niebronionego miasta, plądrując świątynie i ogołacając wybrzeże z piwa. Twoi ludzie mają objawy choroby morskiej, co wydaje się skrajnie dziwne, zważywszy, że przebywają na lądzie. Zamiast układać kolejne plany, będziesz musiał teraz zatroszczyć się o chorych.

Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...

- Zakreśl :  16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.
- Zamień 2  na 2 , a następnie wpisz : pulę Robotników .
- Przejdź do scenariusza "Ósma Plaga" na str. 22 Księgi Scenariuszy.

OPOWIEŚĆ

ÓSMA PLAGA

111

Jeżeli już przeczytałeś ten paragraf, zamiast tego przeczytaj 112.

Wiedza zdaje się jak na razie być twoją najskuteczniejszą bronią. Najwyraźniej Latarnicy najzacieklej atakują tych, których najbardziej się boją. Choć wielu uczonych boi się opuszczać swoje domy w obawie przed atakami zakapturzonych, nie szczędzisz środków, aby zachęcić ich do przybycia na twoje ziemie. od zakapturzonych Rozwój technologii na Południu jest niczym kłosz na to cały ten pomarańczowy blask. Im bardziej będzie postępował tu rozwój nauki, tym szybciej ta przesądna sekta ulegnie samorozwiązaniu.

- Możesz wydać 1 Surowiec (o typie który wydałeś do użycia Akcji), aby zamienić 1 (z puli, lub kafla Klanu) na .

112

Pomimo usilnych starań, wielu listów napisanych z minimalną liczbą błędów ortograficznych oraz nieustannymi obietnicami podwyżek, nikt więcej nie odpowiedział. Mimo to udało ci się zgromadzić na swoich ziemiach wielu uczonych z różnych dziedzin nauki. Ktoś mógłby pomyśleć, że zakładasz własny uniwersytet. Twój czyn zostanie z pewnością doceniony nie tylko przez twoich poddanych i monarchę, ale również ogromne rzesze bezrobotnych humanistów.

- Możesz wydać 1 Surowiec (o typie który wydałeś do użycia akcji), aby zamienić 1 (z puli, czy kafla Klanu) na .
- Połóż na Akcji Zatrudnij Mędrców.

113

Prace budowlane, polegające na wykluczeniu Latarników z lokalnego handlu, nie rozpoczęły się najlepiej. Ktoś wpadł na pomysł, aby przenieść o kilka mil budynki znajdujące się obok głównego traktu. Dopiero po tygodniu ktoś mądrzejszy stwierdził, że bardziej ekonomicznie będzie

przesunąć sam trakt. Niestety do tego czasu kilku mieszkańców mimowolnie zmieniło miejsce zamieszkania, a na spacer do swojej ulubionej oberży potrzebujesz teraz dwóch godzin. Jednak dla takiego piwa warto się poświęcić. Miejmy nadzieję, że dalsze prace architektoniczne będą przebiegać już wyłącznie ze szkodą dla zakapturzonych.

- Możesz odrzucić 1 z twojego Imperium, aby zamienić 1 (z puli, czy kafla Klanu) na .

114

Tajemnicza zaraza dosięgła twojej kapusty i ziemniaków. Widok ogromnych dżdżownic dążących w warzywach swoje tunele, przyprawia cię o nudności. Cała nadzieja w nadwornych ogrodnikach, sprowadzonych tutaj na twoją prośbę. Zdaje się, że ta plaga to sprawka Latarników, bo kogóż by innego? Pewnie mają z ciebie niezły ubaw. Masz ochotę wsadzić im te robale do... spichlerzy. Ciekawe, czy wtedy też byłoby im do śmiechu.

- Możesz odrzucić 1 z twojego Imperium, aby zamienić 1 (z puli, czy kafla Klanu) na .

2111

Miłosierni muszą być jednak po twojej stronie, gdyż z kolejnymi plagami nadsyłanymi przez Latarników radzisz sobie tak dobrze jak ze spaniem do południa. Szlaki handlowe przebudowane, zaraza ziemniaczana powstrzymana, plony zebrane i przygotowane do transportu, by wykarmić żołnierzy i żeglarzy. Wojna na morzu mogłaby wejść wreszcie w finałny etap, jednak wciąż zbyt wielu twoich poddanych ulega pokusie światła Latarni.

Wygrywasz scenariusz!

- Wpisz Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę * w swoim Imperium.
- W miejscu * możesz wpisać nazwę dowolnego Pomniejszego/ Większego wybudowanego w tym scenariuszu w twoim Imperium.

Uwaga: Jeżeli nie masz żadnego, nic nie wpisuj.

- Wpisz : pulę Robotników .
- Zakreśl : 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.
- Przejdź do scenariusza "Przygotowania do Wojny" na str. 24 Księgi Scenariuszy.

2112

Co prawda nie udało ci się uporać ze wszystkimi plagami, ale zgromadzone przez ciebie surowce powinny wystarczyć, by w nadchodzącej kampanii ostatecznie uporać się z tymi zakapturzonymi dziwakami. Jeżeli teraz ci się nie uda, kolorowe światła Latarni zajaśnieją jeszcze mocniej i będą mieć twoich poddanych bardziej niż "obniżki" w czasie sprzedazy.

Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...

- Wpisz Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę * w swoim Imperium.
- W miejscu * możesz wpisać nazwę dowolnego Pomniejszego wybudowanego w tym Scenariuszu w twoim Imperium.

Uwaga: Jeżeli nie masz żadnego, nic nie wpisuj.




- Zamień 2 na 2 .
- Wpisz : pulę Robotników .
- Zakreśl : 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.
- Przejdź do scenariusza "Przygotowania do Wojny" na str. 24 Księgi Scenariuszy.

OPOWIEŚĆ

PRZYGOTOWANIA DO WOJNY



121

Dzisiejszej nocy dokerzy nie mieli okazji pospać. Zerwałeś ich jeszcze przed świtem, nakazując załadować broń i surowce na wszystkie okręty transportowe. Osobiście wyznaczałeś tempo pracy, rytmicznie uderzając w bęben. Następnie oddałeś instrument jednemu ze swoich ludzi, z poleceniem by robił to samo, i poszedłeś spać. Kiedy ocknąłeś się około południa, flota była gotowa do wypłynięcia. Twoje metody pracy zawsze się sprawdzają.

- Wpisz  Zmiany w Przygotowaniu: Otrzymujesz *.
- W miejscu * wpisz wszystkie Surowce oraz  przypisane do twoich  w Porcie.

122

A mówiłeś swoim ludziom, żeby nie jedli marynowanych grzybków przed snem, bo to wywołuje koszmary. Teraz wszyscy nie tylko nie mogą spać, ale przez gorączkę także nie pracują. Chodzą zmęczeni i rozkojarzeni. Nie chcą leżeć, by nie wracać do świata przerażających snów, a chodzić zwyczajnie nie mają siły. Po jakimś czasie godzisz się z faktem, że to jednak nie dieta jest powodem tej dziwnej choroby. Zdaje się, że wróg po raz kolejny próbuje namieszać w twoich planach. Musisz być wytrzymałym i przetrzymać jego knowania.

- Możesz natychmiast przypisać 1  do  na obszarze Portu.

123

Zakapturzeni przekonywali, że światła ich Latarni pomogą każdemu okrętowi odnaleźć właściwą drogę na morzu. Jednak te kolorowe promienie nie tylko nie pomagają, ale wręcz utrudniają właściwą nawigację. W dodatku wywołują zawroty głowy i halucynacje wśród twoich marynarzy. Kolejny dowód, by nie ufać nowoczesnym technologiom.

- Odrzuć 2 Wyspy z Planszy Wypraw.

124





Potwory z bagien były obrzydliwe i wręcz ociekały zielonkawym śluzem. Atakowały znienacka, wciągając w topiel przypadkowych przechodniów. Walka z nimi była bezowocna. Miecze i topory, groty włóczy i strzał, a nawet ogień — nic nie mogło naruszyć bezkształtnej masy rozmokniętej ziemi. Jedyne, co mogło je powstrzymać, to chyba magia, jednak najbliższy podobno czarujący kapłan znajdował się w stolicy. Posłałeś po niego, ale w najlepszym przypadku przybędzie dopiero za kilka tygodni. Do tego czasu cała populacja miasteczka zdąży albo wymrzeć, albo przejść na stronę zakapturzonych, którym bagienne potwory są najwidoczniej podporządkowane. Cóż, skoro nie można z czymś walczyć, najkorzystniej jest się do tego przyłączyć. Zdaje się, że mentalność polityków dosięgła nawet najniższych warstw społeczeństwa...

- Jeżeli masz więcej  niż , zamień 1  na .

Z121

Plan był prosty i skomplikowany jednocześnie. Zakładał sukcesywne zaopatrywanie okrętów w sprzęt, broń i surowce. Prosty, bo każdy wiedział, co ma robić, skomplikowany — bo wymagał ogromnej dyskrecji i ostrożności. Wróg nie mógł się o niczym dowiedzieć, a im bardziej operacja się przedłużała, tym łatwiej było o przeoczenie szpiega. Na szczęście Miłosierni tym razem wysłuchali modłów swoich wiernych. Flota była gotowa, a żołnierze wypoczęci, zwłaszcza że pozwoliłeś im wstać o tej samej porze co ty. Okręty wypłynęły z nurtem rzeki ku morzu. Cel: wyrzeźbić i znajdujące się na nim Latarnie. Ci świeccy fanatycy zbyt długo grali z nami w kulki na własnych zasadach. Dzisiaj naniesiemy w regułach parę poprawek. Kilka katapult wystarczy, by te ich wieżyczki posypały się jak domki z kart. Żarty się skończyły.







Wygrywasz scenariusz!

- Wpisz : pulę Robotników .
- Zakreśl :  46, 49, 50, 51.
- Przejdź do scenariusza "Oblężenie Latarni" na str. 26 Księgi Scenariuszy.

Z122

Ostatnim razem czułeś się tak w czasie zdawania egzaminu z wiedzy o węgorzach. Wiedziałeś, że jeżeli kumpel nie pozwoli ci ściągać, to oblejesz. Kumpel był twoją ostatnią nadzieją. Dziś jest to desperacki kontrakt na Latarnie wroga. Nie jesteście do niego należycie przygotowani, jeżeli w ogóle można mówić o przygotowaniu. Surowce, sprzęt i broń ledwo zapełniły kilka z całej masy okrętów. Żołnierze są głodni, ale mimo to staną do walki. Podziwiasz ich odwagę i jesteś z nich dumny. Jeśli przyjdzie wam zginąć, to zginiecie w glorii i chwale. Polegniecie jak bohaterowie, a potomni... Szczerze mówiąc jest źle, ale mogło być gorzej. Ten kontrakt to wasza ostatnia nadzieja, ale dobrze, że w ogóle jakąś macie. Pakujcie się na statki i wypływajcie. Pora stłuc sekciarzom te ich lampy.

Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...



- Zamień 1  na 1 .
- Wpisz : pulę Robotników .
- Zakreśl :  46, 48, 49, 50, 51.
- Przejdź do scenariusza "Oblężenie Latarni" na str. 26 Księgi Scenariuszy.

OPOWIEŚĆ

OBLĘŻENIE LATARNI





131

To nie był atak. To była inwazja. Twoi ludzie wyskoczyli na brzeg i z furią rzucili się na wroga. Katapulty rozłokowane na okrętach ostrzeliwały świecące wieże, robiąc w nich dziury podobne do tych w imperialnych drogach. Latarnicy nie poddali się od razu. Stosując taktykę śliskiego suma dzielnie trwali na stanowiskach, ale przewaga liczebna była po twojej stronie. Wreszcie, przełamując się przez ostatnie szeregi zakapturzonych, twoi ludzie dopadają wrogięgo kaptana, próbującego czmychnąć do jednej z szalup. Starzec próbuje się jeszcze szarpać, ale kiedy kamienne pociski niszczą ostatnią Latarnię, nagle zamiera, szepcze coś w obcym języku i rozplywa się w powietrzu. To koniec.

- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Nie kładź .





132

Twoi ludzie odchodzą, Latarnicy całkowicie zawładnęli ich duszami. Do końca tliła się w tobie nadzieja, że w swej woli zdołają oprzeć się podszeptom wroga. Niestety, poszli za nimi, jak wyborcy za obietnicą darmowego piwa. Teraz to poddani kogoś innego, poddani Latarni. Wypływają ku morzu na wieczną zgubę i potępienie.

- Zamień 1  na .
- Zmiany Przygotowania : otrzymujesz *  mniej.
- W miejsce * wpisz liczbę odpowiadającą puli , które: pozostały w twojej puli, na kaflu Klanu, przypisanych do kart i przypisanych obszarów pod koniec scenariusza.

133




Skandowania Latarników niosą się po wybrzeżu, zasiewając w głowach twoich poddanych dziwne pomysły: buntu, spalenia własnych płonów, czy nawet popływania z rekinami bez odpowiedniego treningu. Czy wiara w Miłosiernych okaże się wystarczająco silna, by biedni mieszkańcy mogli oprzeć się tym szalonym pokusom?

- Jeżeli masz więcej  niż  otrzymujesz tyle , ile wynosi różnica. W przeciwnym wypadku tracisz tyle .

Z131

Była to symfonia bitewnego szалу odgrywanego na zdziczałych falach. Okręt za okrętem pogrążał się w morskich głębinach, ciągnąc za sobą żywych i już martwych. Twoi ludzie potrafili jednak utrzymać się na powierzchni odrobinę dłużej, a chóry Latarników zaczynały stopniowo cichnąć. Kiedy ostatni zakapturzeni pierzchali z pola bitwy, marynarze wzniesli okrzyki radości. Trwały jednak one tylko chwilę. Gigantyczne cienie wyłoniły się z głębin. Macki długości okrętów i szczypcy grubości cytadel. Płetwy rozcinające frachtowce jak pergamin. Ale to był dopiero początek koszmaru. Już po chwili wielu twoich poddanych, stojących dotąd na wybrzeżu, bez namysłu rzuciło się w morze. Ci choć trochę panujący nad zmysłami wsiadali w szalupy i na tratwy, płynąc przed siebie w szalonym transie.




Wygrywasz scenariusz!

- Wykreśl  : *.
- Zakreśl  :  27, 53, 54, 55.
- Przejdź do scenariusza "W Mackach Chaosu" na str. 28 Księgi Scenariuszy.

Z132

Bitwa była długa i nie można było mówić o żadnym zwycięzcy. Byli sami przegrani. Choć Latarnicy ustępowali wam pola, robili to z czysto pragmatycznych powodów. Wiele chórów ucichło, ale też wielu marynarzy. Twoi ludzie nie zdążyli nawet złapać tchu, kiedy... no właśnie. Stało się. Gigantyczne cienie wyłoniły się z głębin. Macki długości okrętów i szczypcy grubości cytadel. Płetwy rozcinające frachtowce jak pergamin. Ale to był dopiero początek koszmaru. Już po chwili wielu twoich poddanych, stojących dotąd na wybrzeżu, bez namysłu rzuciło się w morze. Ci choć trochę panujący nad zmysłami wsiadali w szalupy i na tratwy, płynąc przed siebie w szalonym transie.

Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...


- Wykreśl  : *.
- W miejscu * wpisz numery kart odpowiadających Zniszczonym Latarniom.
- Zakreśl  :  52, 53, 54, 55.
- Przejdź do scenariusza "W Mackach Chaosu" na str. 28 Księgi Scenariuszy.

OPOWIEŚĆ

W MACKACH CHAOSU

141






Przez chwilę wydawało ci się, że zakapturzeni spakowali manatki i czmychnęli gdzieś śledź rośnie. Tak się jednak nie stało. Okręty Latarników nagle się zatrzymały, tworząc krąg na otwartym morzu. Znajdujące się na nich ogniska rzucały pomarańczowe promienie na maszty i żagle. Analizując powagę sytuacji odrzuciłeś nadzieję, iż może być to jakaś forma żeglarstwa artystycznego. Miałeś rację. Po chwili z kręgu wynurzyło się monstrum, którego macki odpowiadały wielkością długowi publicznemu całego cesarstwa. Statki Latarników na nowo podniosły kotwice, ruszając na północ i pozostawiając za sobą rozszalałą bestię.

- Wydadź 1 Surowiec za każde 3 .

2141

Uciekające okręty Latarników szły na dno jeden po drugim, nim jeszcze zdążyły wyjść na pełne morze. Niektórym co prawda udało się wydostać z okrążenia, lecz była ich garstka. Spoglądasz na swoich wrogów. Wielu w panice ucieczki pogubiło swoje niemożliwe kaptury, co wydaje ci się niezwykle zabawne. Ze zdziwieniem odkrywasz, że wyglądają normalnie, całkiem jak zwykli ludzie. A byłeś prawie pewien, że to kosmici. Niedoszli kosmici czmychnęli w ostatnie dla siebie bezpieczne miejsce — do głównej siedziby na Wyspie Blasku. Tam będą teraz lizać rany, czekając na lepsze czasy. Nie możesz dopuścić, aby te czasy nadeszły. Trzeba wyruszyć i ostatecznie ich zniszczyć, wypłenić jak siedlisko żmij, by nigdy więcej nie mogli kąsać ciebie i twoich poddanych. Zwłaszcza ciebie. Kto wie, może po ostatecznym zniszczeniu zakapturzonych także morskie bestie dadzą ci spokój?

Wygrywasz scenariusz!










- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Połóż na Wyspie Blasku zapisaną pulę .
- Pulę tę wyznacz sprawdzając ile  pozostało na obszarze Okrętów Latarników, a także w twojej puli, na kaflu Klanu, czy przypisanych do kart i obszarów pod koniec scenariusza.
- Zakreśl :  16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.

- Przejdź do scenariusza "Wyspa Blasku" na str. 30 Księgi Scenariuszy.

2142

Wiele okrętów Latarników wypłynęło na otwarte morze. Zbyt wiele. Nie można skutecznie przeprowadzić okrążenia, jeżeli ma się mniej jednostek od wroga. Zwłaszcza jeżeli wiele z jego jednostek było pierwotnie twoimi. Populacja twojego miasteczka zmniejszyła się dzisiaj o jedną trzecią. I wcale nie są to straty bitewne, lecz dobrowolne oddanie się w szpony mrocznego kultu. Ludzie wsiedli w szalupy, na tratwy albo cokolwiek, co mieli pod ręką, i po prostu cię opuścili. I wcale nie zrobili tego dlatego, że zakapturzeni obiecali im więcej słońciny albo niższe podatki. Po prostu, jeśli się czegoś boisz, najlepiej się tym stać. Wówczas strach znika. Tak też uczynili twoi niedawni poddani. Wszyscy popłynęli na Wyspę Blasku, do gniazda żmij, w którym się zaszyją, zregenerują i ponownie uderzą. Nie możesz dać im tyle czasu. Jeśli chcesz, by w przyszłości nikt więcej nie okradał twoich podatników, musisz zaatakować pierwszy, wypłenić ten chory kult raz na zawsze.

Niestety nie udało Ci się wygrać scenariusza...

- Otrzymujesz 3 .
- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Połóż na Wyspie Blasku zapisaną pulę .
- Pulę tę wyznacz sprawdzając ile  pozostało na obszarze Okrętów Latarników.
- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Połóż na Okrętach Latarników zapisaną pulę .
- Liczbę tę wyznacz sprawdzając ile  pozostało w twojej puli, na kaflu Klanu, czy przypisanych do kart i obszarów pod koniec scenariusza.
- Zakreśl :  16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.
- Przejdź do scenariusza "Wyspa Blasku" na str. 30 Księgi Scenariuszy.

OPOWIEŚĆ

WYSPA BLASKU

1751

Na Bogów! Wschód słońca nigdy nie wyglądał tak pięknie. Choć może być dość zaskakujące, biorąc pod uwagę pełne gruzów pobojowisko, w jakie zamieniła się Wyspa Blasku. Widok gruzów też zresztą nigdy nie był tak piękny! Ale czy istnieje cokolwiek bardziej satysfakcjonującego niż zrównanie z ziemią czyjejś cywilizacji? Zwłaszcza gdy ta cywilizacja nie grzeszyła ani dobrymi zamiarami, ani gustem modowym? Zielone kaptury odeszły w zapomnienie, a razem z nimi morskie potwory, które wróciły na samo dno, z braku dowództwa i w obawie przed przypadkową opalenizną. Nie tylko ty podziwiałeś ten malowniczy widok. Wokół ciebie rozbrzmiewały okrzyki radości i wiwaty na cześć Miłosiernych! A kiedy oddadzą cześć tobie?

Wygrałeś scenariusz - liczy się on za 3 zwycięstwa - jeżeli masz łącznie co najmniej 10 zwycięstw, wygrasz kampanię!

1752


Na wszystkie szczury lądowe! Nie jest dobrze! Mógłbyś nawet zaryzykować sformułowanie, że jest bardzo źle! Żadne słoneczne promienie nie przebijały się już przez gęstą mgłę, przypominającą kolorem ślubny woal. Szkoda tylko, że w tej piekielnej uroczystości twoją wybranką jest zagłada, a ślubnym kobiercem dno oceanu. Goście najwidoczniej postanowili cię zostawić, żeglując na swoich smukłych okrętach wprost ku sercu Imperium. Sam zapewne zostaniesz jeszcze chwilę na tym bitewnym parkiecie, aby, jak przystało na kapitana, pójść na dno razem z okrętem. Twojej agonii towarzyszyć będą światła Latarni. To koniec.

Niestety nie udało Ci się wygrać kampanii...

1753






Woda wokół jednego ze statków zagotowała się niczym piana z pyska tej rozszalałej bestii, która prawie odgryzła ci rękę za młodu. Tak, zebrało ci

się na wspomnienia. Ale jeśli nie wspominać teraz, to kiedy? Okręt, który jeszcze przed chwilą płynął obok ciebie, zniknął w głębinach mórz. Przez opary mgły przebijały już tylko migoczące światła Latarni. Czy była tam jeszcze chwilę temu? Czy zwyczajnie ją przeoczyliście? A może budowlanka Latarników działa szybciej niż wasza? A może to tylko sztuczki jednego z morskich potworów? Jeśli to ostatnie jest prawdą, to są to mało zabawne żarty. Wydajesz krótki rozkaz przegrupowania, mając nadzieję, że nie zagłuszyło go szczękanie zębów twoich żołnierzy.

- Połóż 1  na Wyspie Blasku. Dobieraj karty z talii Wydarzeń Morskich, aż dobierzesz kartę Potwora i zagraj ją na wybraną kartę Wyspy. Pozostałe dobrane karty wtasuj z powrotem do talii Wydarzeń Morskich.




1754

Borze zielony i szumiący! To bunt! Przez lunetę dostrzegasz, że na jednym z twoich okrętów doszło do rebelii. Zbuntowani marynarze budzą grozę, świecąc zielonymi oczami jak lampiony. Być może jest to wina konserwantów i barwników w waszych racjach żywnościowych, ale najpewniej to wszystko przez te Latarnie. Część załogi zachowała zdrowe zmysły, stawiając bohaterski opór, ale są zbyt daleko, by im pomóc. Niech Miłosierni i żywność bezglutenowa ma ich w swojej opiece.

- Za każde 3  zamień 1  na 1 .
- Następnie możesz wydać do 3 , aby otrzymać 1  za każdą wydaną.

1755

Dostrzegasz kapłana Latarników, przewodzącego tłumem wyznawców. Są mu ślepo posłuszni, jakby karmił ich kanapkami z tuńczykiem. Walczą bez wytchnienia, bez chwili przerwy, bez litości. Żałujesz, że poprzednim razem wymknął ci się ręk, bo sam masz ochotę na tuńczyka. Nie za cenę fanatyzmu, rzecz jasna. Masz tylko nadzieję, że jego niekonwencjonalne metody nie przeważą szali zwycięstwa na stronę wroga.

- Zamień 1  na 1  za każde 4 .





1756

To niemożliwe! Cień rzucany przez jedną z Latarni wgląda jak kapłan Latarników. Czyżby chciał skraść całe widowisko dla siebie? Ale przecież on nie żyje! Nie mógł teraz zwyczajnie powstać z martwych i wrócić cały na biało! Tak nawet nie wypada! Jeden z twoich okrętów znalazł się obok zmartwychwstałego. Jego burty momentalnie zbutwiały, a żagle postrzępiły się. I to akurat wtedy, kiedy skończyła się gwarancja. Tłumisz strach i gniew, wydając kolejne rozkazy.

- Zamień 1  na 1 . Odwróć wybrany kafel Akcji na stronę Solo za każde 5 .



1757

Kapitan jednego z okrętów odważnie wysforował się przed resztą floty, odwracając uwagę morskiego węża, długiego jak kolejka po tuńczyka. Wygląda na, że ma plan na pokonanie bestii i wcale nie jest nim robienie głupich min. Masz tylko nadzieję, że będziesz miał kiedyś okazję pogratulować mu odwagi...

- Wydadaj 1  albo usuń 1 .
- Następnie możesz wydać do 3 , aby otrzymać 1  za każdą wydaną.

1758

Heroiczny gest jednego z twoich okrętów nie poszedł na marne. Wszystko poszło zgodnie z planem: dobić do brzegu, ściągnąć na siebie uwagę niewybrednymi przekleństwami, zostać otoczonym przez wroga, pozwolić reszcie floty przedostać się przez linie Latarników i ostrzelać ich pozycje. Tracisz statek z pola widzenia. Cóż, masz tylko nadzieję, że ci sympatyczni chłopcy będą w stanie na własne oczy ujrzyć koniec wojny.





- Wydadaj tyle Rzadkich Surowców, ile  jest na najbardziej liczonym obszarze Wyspy Blasku. Następnie dołóż 1  na inny obszar Wyspy Blasku.

OPOWIEŚĆ

DWUSTRONNE LOKACJE

C1





Aż miło było patrzeć, jak coraz więcej towarów przelewało się przez targowiska. Złoto przechodziło z rąk do rąk, będąc powodem do uśmiechu dla mieszkańców, a tym bardziej dla handlarzy. Mieszkańcy wiedzieli, że taki rozwój spraw wpłynie korzystnie na szlaki handlowe i podniesie prestiż Południa, a kupcy, że podniesie to ich prestiż. W każdym razie wszyscy byli zadowoleni.

- Wykreśl  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  01 Targ na stronie Ubogi w swoim Imperium.
- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  01 Targ na stronie Obfity w swoim Imperium.

Stosuj się do nich od następnego scenariusza.

C2A

Witraże wypełniły puste okna, wpuszczając do środka kaskady kolorowych światła. Musiałeś przyznać, że nawet ciebie zachwycił ten widok. Do świątyni weszły kapłanki, wypełniając ją śpiewem i zapachem kadzidła. Wkrótce dołączyli do nich wierni, składając ręce w dziękczynnych modlitwach.





- Wykreśl  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  02 Katedra na stronie Zniszczona w swoim Imperium.
- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  02 Katedra na stronie Odnowiona w swoim Imperium.

Stosuj się do nich od następnego scenariusza.

C2R

Świątynia zajaśniała, wypełniona wiosennym słońcem. Błyszcząca posadzka odbijała światło, przepuszczone przez pryzmat kolorowych witraży. Przez chwilę zdawało się, że to sami Miłosierni zstąpili na ziemię pod postacią nieskażonych





przez mgłę promieni. Wierni padli na kolana w modlitewnej ekstazie.

- Uwolnij wszystkie  z Katedry. Zamień 1  na . Otrzymujesz 1 .

C3

Ta stara rudera, jaką do niedawna była pracownia szkutnika, wreszcie zaczęła prosperować. Po każdym zleceniu wyposażenie wnętrza coraz dokładniej spełniało wymogi sanitarne. Co więcej, wykonywane tu okręty mogły z łatwością zostać pomyłone ze statkami floty imperialnej. Przynajmniej na pierwszy rzut oka.





W tym scenariuszu nie możesz już używać Stocznia.

- Wykreśl  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  03 Stocznia na stronie Przeszarżała w swoim Imperium.
- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  03 Stocznia na stronie Nowoczesna w swoim Imperium.

Stosuj się do nich od następnego scenariusza.

C4

I pomyśleć jak ludzie się zmieniają. A jeszcze bardziej zmieniają się budynki. Na przykład nasza droga Latarnia wreszcie zaczęła spełniać swoją funkcję. To znaczy, straszenie ludzi po nocach też jest jakąś funkcją, ale na pewno nie tak pożyteczną jak wskazywanie żeglarzom odpowiedniego kierunku. Oczywiście bijący od niej blask najpierw musiał zostać uznany przez kapłanów za boskie miłosierdzie. Wszystko zmierza w dobrym kierunku.

- Wykreśl  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  04 Latarnia na stronie Posępna w swoim Imperium.
- Wpisz  Zmiany Przygotowania: Wyłóż kartę  04 Latarnia na stronie Przejęta w swoim Imperium.

Stosuj się do nich od następnego scenariusza.

1000

Coraz więcej twoich poddanych miało ochotę rzucić to wszystko i oddać się szalowi fanatyzmu. Ludzie stracili wiarę, a jej miejsce zastąpił strach. Trudno było odrzucić to poczucie bezpieczeństwa i darmowe karny jazdy na rekinie, jakie oferowali Latarnicy. Zwłaszcza gdy alternatywą jest pożarcie przez morskiego potwora. Śmierć monarchy na skutek buntów również nie wpłynęła pokrzepiająco na poddanych. Pozostało ci tylko obserwować dzieło całkowitego zniszczenia, a także upadek tych, którzy je zapoczątkowali. Wkrótce okazało się, że nawet Latarnicy nie byli w stanie zapanować nad obiektami swojego kultu. Dla morskiej bestii nawet najgorliwsi wyznawcy lepiej spełniali się w roli obiadu.

Przegrywasz kampanię.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek
AUTOR DODATKU: Joanna Kijanka
ILUSTRACJE: Roman Kucharski
TEKSTY FABULARNE: Marek Blacha
PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma
WSPARCIE GRAFICZNE: Aga Jakimiec, Mateusz Kopacz
KIEROWNIK PRODUKCJI: Damian Mazur
KIEROWNIK PROJEKTU: Marek Dąbrowski
INSTRUKCJA: Joanna Kijanka, Jan Maurycy
TESTERZY: Marek Spychalski, Grzegorz Polewka, Palmer, Mariusz „Wili” Kulczycki, Jan Maurycy, Ewa Bartosiewicz, Przemek Bańka, Tomasz Gogol.



© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone.
Powielanie i publikowanie zasad,
komponentów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games zabronione.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:

<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>