



# Krolewska Opowieść



Opowieść o przygodzie rycerza Daniela Sermeno.  
Wojownika z niedalekiej osady, przynależnej władzy  
Zamku króla Diematra Wifarego.

**Gabriel - Ariel - Bronisz**

- 2012 -

## OD AUTORA:

JEST TO MOJA KOLEJNA POWIEŚĆ. PIERWOWZORY TEKSTÓW POWSTAŁY JUŻ W DRUGIM KWARTALE 2012 ROKU. SZKICE ZAŚ, NA POCZĄTKU 2013 ROKU, KTÓRE MOŻNA ODNALEZĆ W DOSTĘPNEJ GALERII POWIEŚCI.

- DZIĘKUJE ADAMOWI SZALAMANSKIEMU ZA WYKONANIE SZKICÓW DO POWIEŚCI

- ARLECIE "KATANIK" SZAFIK ZA ZREDAGOWANIE TEKSTU I ZGŁOSZENIE DO KONKURSU LITERACKIEGO W 2017 ROKU.

-ORAZ ANICIE "MARS" SADY, ZA POMOC W PRZENIESIENIU POWIEŚCI DO FORMATU PDF.

*Daniel i obywatele podążają po malowniczym porcie w przesmyku.*

*Nagle, bez konkretnego powodu, zaczynają czuć się sflustrowani. Sukcesem dla nich, pozwala dostrzec, że inni podróżnicy również wydają się rozgorzyczeni, ale dopiero podbicie ujawni najważniejszą informację: zabytkowy Żuraw Archeiski właśnie kieruje swój hak w jednego z bohaterów!*



*Jeśli test przebiegł pomyślnie, postaci bez trudu unikają Archeiskiego Żurawia. W przeciwnym razie jedna z nich zostaje uniesiona kilkanaście metrów nad ziemię! Ucieczka jest możliwa na przykład poprzez zdjęcie wierzchniego odzienia (Reputacja -1) lub wspinaczkę po linie, do której uwiązany jest hak dźwigu (porażka: Kondycja -1). Żurawiem operuje młodzieniec diego, który uważa łapanie Dam i Obywateli na hak za świetną zabawę, a przyłapany użyje swojego Dzikiego Talentu piromancji, by podpalić*

*drewniane części zabytkowej budowli. Złapanie łobuza lub ugaszenie ognia wymaga zrealizowanie zadania zręczności.*

# Osada w płomieniach



W MIZDZYCZASIE PRZEZ ZAMEK PRZETACZA SIŻ FALA, BÓJEK I MORDERSTW. WSZYSCY SA Poddenerwowani i nie myśla o niczym innym niż tylko jak by tu wziąć się z kims innym za głowy. Ozywają stare animozje: bogaci przeciw biednym, obywatele przeciwko osadnikom, dualiści przeciwko reformatom, marynarze przeciwko szczyrom lfdowym... Spustoszenie w osadach przy murach zamku, jest spowodowane wyprowadzonymi magicznymi mocami przez demona Armasa Daniel i obywatele też odczuwają, że krew się w nich gotuje, ale osoby ich klasy przecież nie poddadzą się bez walki! Jeśli naprzeciw ich drużynie stają trolle, podczas tej przygody ich pula zostaje obniżona. W zamian na czas trwania przygody budzi się w nich jedna z niewykupionych zdolności rasowych wojowników.



## CO DALEJ?

SZALONY CZARODZIEJ POD WPLYWEM CZARTA ARMASA OPANOWAŁ STACJE KOMUNIKACYJNE I MAGII ZWIADL PALLADYNÓW PRZEZ ZACHOWUJĄ SIĘ JAK KTÓRZY OBLEGAJĄ ZAMEK I WIOSKACH I NARASTA WIĘKSZA I SPOŚCISZENIE SIANE PRZECIWIĘCZNIK

DANIEL, UDAJĄC SIĘ ODWET I GROMADZI PRZY SOBIE BOJOWNIKÓW, ABY MOGLI POKONAĆ NA POCZĄTEK ORKÓW, A NASTĘPNIE MAGA, BY TEN STRACIŁ WPLYW I PANOWANIE NAD WIOSKĄ I OBYWATELAMI.



ZA POMOCĄ CZARNEJ MOCI PANÓW I CO WSZYSCY W OKOLICY TROLLE, A ORKOWIE PRZYPLYNELI Z ARMASEM... POBLISKIE OSADY. W POBLISKICH OSADACH PANIKA PRZEZ ORKÓW.



Oto kilka poszlak, które mogą zwrócić uwagę naszych Daniela, przy odbijaniu wpływu wieży maga

- SŁUCHAJĄC RADIOWYCH INFORMACJI O ZAMIESZKACH UZYSKASZ INFORMACJE, DOKĄD SIĘ UDAŁ I GDZIE WOJSKA ORKÓW SĄ NAJBARDZIEJ OSŁABIONE.
- MIĘDZY KOMUNIKATAMI, WSŁUCHUJ SIĘ DŹWIĘKI UDARZEŃ I REAGUJ NA TRZASZENIE NAWISZCZNI. W POBLISKICH TERENACH UDARZYŁY SKAŁY Z TEREBEUSZY, KTÓRE ZABIŁY RYCCERZY JAK I ORKÓW Z MURÓW, PRZY KTÓRYCH MOŻESZ ODNALEŹĆ CENNE SKARBY.
- POSTAC DYSPONUJĄCA MOCĄ WYKRYWANIA MAGII MOŻE WYKONAĆ TEST SPOSTRZEGAWCZOŚCI, BY UJRZEC POLE WIDZENIA WROGICH ODDZIAŁÓW, BY MOŻNA BYŁO UNIKNĄĆ Z NIMI POTYCZKI
- WYKORZYSTUJĄC TOREBKI Z PIEPRZEM, ORKOWIE W TRAKCIE WALKI TRACĄ POLE WIDZENIA, CO OSŁABI ICH SKUTECZNOŚĆ W ATAKOWANIU.





STARZEJĄCY SIĘ TROLL WŁAŚNIE PRZEMIENIONY W POTWORA! UCIEKAJJC PRZED NIM, NAJLEPIEJ PODARZAH POPRZEZ ZNISZCZONY PORT NA KTORYM SF KAŁURZE SMOŁ, TAM POSLIZGNIE SIE I NIE BEDZIE W STANIE WSTAC, BY BIEC ZA DRUZYNA BOHATERA.



ORK W KATEDRZE. KLECZACY PRZED UJSCIANSKA KATEDRA I BLAGAJACY ARMASA O PRZYWROCENIE MU KONTROLI NAD WŁASNA FURIA. POMIMO ZE ORK JEST WROGIEM ODDZIAŁÓW OBYWATELI I DANIELA, DO WYBORU POZOSTAJE MU POMOC, LUB GO ZAATAKOWAC.  
NALEŻY PAMIETAC ZE JEŚLI OTRZYMA NASZA POMOC, CHWILOWA WSTAPI DO ODDZIAŁÓW BOHATERA I POMOZE W WALCE Z WROGIMI ODDZIAŁAMI ORKÓW W ZAMKU.



DAMANOS MOTYCKI. POETA PODGRZEWAJACY I TAK GORACA ATMOSFERE SWYMI SŁAWIACYMI SWARY STROFAMI. BOHATEROWIE SPOTYKAJF GO, GDY RECYTUJE WŁASNIE SWOJE SŁYNNNE

„ALE PO CO, GDY SA MŁOTY?”

I ZACHCCA TŁUM OCZAROWANYCH SŁUCHACZY DO SZTURMU NA BUNTUJACYCH SIZ OSADNIKÓW BY PODDALI SIE WŁADY DEMONA ARMASA. ODCIAGNIECIE LUDZI OD TEGO SZALONEGO POMYSŁU WYMAGA ZWYCIEZENIA DYSKUSJI Z DAMANOSEM I DWOJKA JEGO NAJWIERNIEJSZYCH POPLECZNIKÓW. NALEŻY UDAC SIE DO CECYLII, OSADNICZKI KTORA WYRABIA TRUNKI DOMOWEJ ROBOTY I PODAC JE DAMANOSOWI, TO ZDECYDOWANIE POMOZE W DIALOGU Z NIM I JEGO POWIERNIKAMI



GRUPKI OSADNIKÓW ZDRADZAJA WYRAZNA CHEC ZLINCZOWANIA WROGICH ODDZIAŁÓW. PUBLICZNE MOWIENIE MOZE WIEC SCIFGNFC BOHATEROM NA GŁOWE ORKÓW I ZACZAROWANYCH PALLADYNÓW, A POSŁUGIWANIE SIE JESZCZE INNYM JEZYKIEM GROZI UWIEZIENIEM MIEDZY MŁOTEM A KOWADŁEM!



NALEŻY Z OSADNIKAMI SPOTYKAC SIE KILKAKROTNIE W POBLISKIEJ KARCZMIE I TAM W GRUPACH KAŻDY OTRZYMA ZADANIA, JAK POD OSŁONA NOCY, OSŁABIAC WROGIE ODDZIAŁY ORKÓW, BY SUKCESYWNIE POZBYC SIE ICH Z ZAMKU. UŻYJ TYCH SPOTKAN, BY KONTROLOWAC TEMPO PRZYGODY I PRZYPOMINAC BOHATEROM, ZE PRZEBYWAJA W MIEŚCIE, KTÓRE OSZALAŁO.



## FINAL

GDY TYLKO BOHATER ODKRYJE ŻE GŁOWNYM ŹRÓDŁEM KŁOPOTÓW OBLEZONEGO ZAMKU SF WIEŻE. MUSI JAK NAJSZYBCIEJ POZBYĆ SIĘ STRAZY, KTÓRA JE PATROLUJE, BY MÓC DOTAC SIĘ DO CZAROWNIKA.



KOBIETA – WALLI GERLETAM – PROBUJE SPROWOKOWAĆ DRUŻYNĘ DO ATAKU, LECZ OSADNICY (LUB NAJBARDZIEJ SPOSTRZEGAWCZY BOHATER) DOSTRZEGA, ŻE BYŁABY TO KATASTROFALNA POMYLKA – PRAWE, POTĘŻNIEJSZE RAMIE TERRORYSTKI JEST OBWIĄZANE MATERIAŁAMI WYBUCHOWYMI! NIE MOŻNA JEJ W TAKIM RAZIE ZAŁATWIC.



ROZBIĆ GRUPY ORKÓW W NOCY. JEST TO NAJLEPSZY MOMENT, ABY ATAKOWAĆ Z UKRYCIA TAK BY WROGIM JEDNOSTKA NIE BYŁY W STANIE POMOC POZOSTAĆ PATROLUJĄCE ODDZIAŁY..



PO ZAPROWADZENIU PORZĄDKÓW W MIEŚCIE, POKONUMAC ODDZIAŁY ORKÓW I POZBYWAJĄC SIĘ CZARODZIEJA W WIEŻY, NALEŻY UTRZYMYWAĆ POZYTYWNE RELACJE Z PALLADYNAMI, BY POZYSKIWAĆ LEPSZY EKWIPUNEK I WZGLĘDY, ABY CI WPUSCILI DANIELA DO KRÓLA, BY TEN WYDAŁ POZWOLENIE NA BUDOWĘ STATKU, ABY DOPŁYNĄĆ DO WYSPIY PRZEZ MORZE UMARŁYCH. ABY STOCZYĆ OSTATECZNĄ WALKĘ Z DEMONEM ARMASA.



ABY POKONAĆ DEMONA, NALEŻY WCZESNIEJ OD KAPŁANÓW ZDOBYĆ ŚWIĘTE ARTEFAKTY, KTÓRE UNIEMOŻLIWIĄ MU, WYKORZYSTYWANIE MROCNIEJ MAGII I OCHRONIĄ BOHATERA I JEJEGO DRUŻYNĘ, PRZED OBRAŻENIAMI

---

*Dziękuję za pobranie mojego przygodowego scenariusza, za wasze pozytywne wsparcie i miłe słowa napływające od was na [arielwronisz@wp.pl](mailto:arielwronisz@wp.pl). Dzielenie się opiniami i spostrzeżeniami, które finalnie miały wpływ na ukształtowanie mojej powieści.*

---

# Krolewska Opowieść



Gabriel - Ariel - Bronisz

- 2012 -