

BATTLEQUEST

FABULARNE MIEJSCE I CZAS GRY

Jest rok 2305 Kalendarza Imperium. Najazd Chaosu, który przetoczył się przez północną część znanego świata, ostatecznie został rozgromiony w wielkiej bitwie u Bram Kislevu rok temu.

Zwycięstwo to nie byłoby jednak możliwe, gdyby nie postać Magnusa von Bildhofen, młodego szlachcica i kapłana Sigmara, którego wiara i charyzma pozwoliły zjednoczyć skłóconych Książąt-Elektorów i poprowadzić ich do boju ze wspólnym wrogiem. Nikt nie dziwił się, że po powrocie w wiktorii, Magnus został jednogłośnie wybrany nowym Imperatorem, kończąc w ten sposób stulecie bezkrólewia.

Tymczasem już trzeci rok w Ostlandzie (północna prowincja Imperium) trwa wojna pomiędzy Siłami Porządku pod przewodnictwem imperialnej armii, a wojownikami Norsmenów wspieranymi przez potęgi Chaosu. Jej zarzewiem jest spór dotyczący ziemi - obiecanej przez Magnusa przybyzdom z Północy jeszcze przed końcem jego wielkiej kampanii, a teraz kontestowanej przez rdzennych mieszkańców Imperium. Samemu Imperatorowi na rękę jest prowadzić dalsze wojny z Norsmenami, oskarżanymi o czczenie Bogów Chaosu - dając armii kolejny powód do prowadzenia działań, a obywatelom poczucie ciągłej walki ze straszliwym przeciwnikiem.

Rok temu Siłom Porządku udało się zdobyć w bitwie na Polu Goryczy magiczny miecz, znany jako Kieł Ulryka, niszcząc przy tym Totem Chaosu i odcinając magów przeciwnika od ich mocy. Zwycięstwo to przypłacono

jednak ogromnymi stratami. Po bitwie Siły Porządku musiały wycofać się na południe, a Norsmeni zdobywali kolejne forty i wsie.

Główny obóz sił Norsmenów i Chaosu stanął w pobliżu ruin starego krasnoludzkiego fortu. Fortu, w którym jeszcze do niedawna mieściła się Wolna Twierdza Zwerzburg, założona przez tajemniczego Mistrza Kenigera. Po ostatnich wydarzeniach mieszkańcy opuścili ruiny i przenieśli się do innej fortyfikacji, pozostawionej przez wycofujące się armie. Mieszkańcy nadal deklarują neutralność i zachęcają do odwiedzin, nęcąc takimi atrakcjami jak karczma czy dom uciech.

Krasnoludzkie ruiny opustoszały, ale ludzie powiadają, że nadal można w nich odnaleźć tajemnicze i cenne skarby.

Po roku nieobecności w pobliżu Zwerburga wraca odbudowana armia Sił Porządku pod dowództwem **Barona Albrechta von Vertenhoffa**. Zdobywca Kła Ulryka poprzysiągł, że nie spocznie, dopóki nie wyprze Norsmenów z Ostlandu. Norsmeni nie pozostają im dłużni - z głębin Norski przybywa **Einaar II Spokojny** - wielki Jarl, który już za życia stał się bohaterem wielu pieśni. Czy jego obecność pomoże w ostatecznym zwycięstwie Ludu Północy?

Kto zwycięży? Jakie tajemnice kryją mroki starej krasnoludzkiej twierdzy? **Przekonaj się sam**, stań do walki i razem z nami stwórz kolejną epicką historię w świecie **Battle Questa!**

BELLUM OMNIUM CONTRA OMNES