

MiastoPod Sezon 3

Wstęp

Na początku miała być to historia o aniołach i demonach walczących w nocy o panowanie nad Łodzią. Jednak po 2 latach dorosłem, zebrałem kilku ludzi i rozpisaliśmy to trochę lepiej. Faktem jest, że Tajemna Historia Moskwy i Nigdziebądź miały największy wpływ na wizję. Jednak po dwóch latach siedzenia nad MiastemPod zauważyłem, że coraz więcej dziwactw wkradło się do tego larpa. Coraz więcej baśni, coraz więcej zmienionych historii, coraz więcej pokręconego świata.

Tak, może na to nie wygląda, ale siedzę nad tym projektem 4 lata. Dużo się nauczyłem, dużo się działo, dużo miałem frajdy. Dlatego po tym wszystkim postanowiłem zebrać wszystko do kupy, przemaglować, wyrzucić to, co się nie podobało, wyeksponować to, co się sprawdzało. Dodać i eksperymentować dalej, bo jak przestaniemy to robić, to zanudzę się na śmierć.

Resetujemy wasze postacie, układamy świat na nowo i schodzimy do poziomu ulicznego. Do miksu wrzucimy mafię, przestępców, rebeliantów i ludzi próbujących pomóc najbardziej potrzebującym. By wszystko działało, musiałem zebrać myśli i napisać to od nowa. To jest to, co udało mi się stworzyć.

Świat

Większość rzeczy opisywanych w tym miejscu była wcześniej powiedzianych. Nie na stronie, nie w prosty sposób, ale była. Są to zasady, jakimi działa świat gry. Stwierdziłem, że ta wiedza powinna być znana wszystkim. Fabularnie wiedza ta jest znana wszystkim przez wkroczenie Czarnoksiężnika. Przepływ informacji stał się większy i widza jest powszechnie zrozumiała.

Kosmologia.

ŚwiatPod to alternatywna przestrzeń złożona z myśli i świadomości ludzi z naszej rzeczywistości nazywanej ŚwiatemNad. Ze ŚwiataNad ludzie mogą przedostać się do ŚwiataPod za sprawą wielkiego załamania psychicznego. Może się to wydarzyć podczas snu, śmierci, czy pod wpływem silnych emocji. Po przedostaniu się ich szaleństwo zaczyna się wzmacniać, ich ciała przekształcać, świadomość i wspomnienia odmieniać.

ŚwiatPod i Nad powiązane są ze sobą za pomocą idei i świadomości. Oznacza to, że upływ czasu nie odbywa się pomiędzy nimi równolegle. Przez to moment przejścia do ŚwiataPod może odbyć się w dowolnym momencie jego historii.

ŚwiatPod w swojej naturze jest niestabilny. Wypełnione jest najniebezpieczniejszymi Bezdrożami. Nawet najbardziej doświadczeni podróżnicy mogą się w nich zagubić i nigdy nie wrócić. Miejsca stabilne nazywane są Dzielnicami. Skupiają one wiarę, wiedzę i świadomość ludzi z obudów światów, by stworzyć z tego chaosu myśli coś stałego.

Bezdroża są niebezpiecznym miejscem. Jednak by przemieszczać się między dzielnicami, trzeba przedrzeć się przez nie. Istnieją podróżnicy mogący kogoś przeprowadzić. Najstłynniejszymi z nich byli Przewodnicy Bez oczu. Pozbywali się oni zmysłów, aby czuć bezdroża tylko swoją Wolą. Istnieją w ŚwieciePod specjalne połączenia między dzielnicami. Są one jednak bardzo rzadkie i często bronione i zamykane w obawie przed intruzami. Ostatnim sposobem przemieszczania się jest używanie specjalnych pojazdów. Osoby je posiadające nazywa się Taksówkarzy.

Magia i Spaczenia

W ŚwieciePod normalne urządzenia zaczynają zmieniać swoje działania za sprawą Dziwnej Magii. Najpotężniejsze z nich nazywane są Artefaktami. Sami ludzie również się przekształcają. Część z nich zostaje przez ta magię Naznaczonych, dzięki temu mają wpływ na zachowania innych ludzi. Innych magia zmienia za pomocą Skażenia, powoduje to mocne zmiany w ich psychice, przy jednoczesnym nabyciu niezwykłych mocy i niedogodności. Ci, którzy poznali Dziwną Magię lepiej, potrafią kontrolować ją dzięki potężnym Rytuałom. Najpotężniejsi mieszkańcy ŚwiataPod za pomocą swojej Woli kreują ten świat na swoje życzenie.

Najbardziej potężną moc człowiek może osiągnąć dzięki Spaczeniu. Jest to olbrzymia magiczna moc uzyskiwana dzięki legendarnym artefaktom zbierającym idee potężnej osoby. Postać przyjmująca spaczenie zaczyna przyjmować cechy fizyczne, psychiczne i moce od ideowego potężnego indywiduum. Po tym akcie nie ma już powrotu.

Absoluty i Potępieni

Najpotężniejszymi istotami w ŚwieciePod i Nad to Absoluty. Są to idee wpływające swoją egzystencją na wszystkie aspekty naszego życia. Nie posiadają oni fizycznych form, choć czasami pojawiają się w niej, kiedy wymaga tego sytuacja. Tymi absolutami są:

Śmierć – obracający krąg życia. Tworzy miejsce do rozkwitu nowego przed odejściem starego.

Sen – brak rzeczywistości, dzięki któremu rozumiemy i doświadczamy jawę.

Iluzja – spaczenie rzeczywistości ukazujące ją dokładniej.

Zaraza – choroba i zniszczenie ciała oraz duszy uchylające nasze najzdrowsze cechy.

Zniszczenie – potężna moc krusząca skały, z których można budować nowy świat.

Rozpacz – utrata nadziei pozwalająca odnaleźć jej resztki.

Nieczystość – chęć czynienia złego pokazująca nam radość życia bez grzechu.

Nienawiść – niechęć do ludzi i świata dająca nam siłę do kochania.

Zawiść – pożądanie tego, co posiadają inni, doceniając to, co mamy.

Próżność – zachwyt samego siebie w celu ukrycia swoich największych wad.

Potępieni to mieszkańcy ŚwiataPod wybrani przez Absoluty do czynienia ich woli. Przybierają oni formę zrozumiałą dla normalnych ludzi i ingerują bezpośrednio w ich życie. Przy Potępieniu uwalniana jest moc tworząca s ŚwieciePod dzielnice. Trzeba jednak pamiętać, że przez nierównoległe działanie czasu dzielnice te nie znikają po śmierci Potępionego.

Dzielnice

Każda z Dzielnic podzielona jest na 6 dystryktów, w których znajduje się wiele lokacji.

MiastoPod

Jednym z największych kompleksów dzielnic nazywanych jest MiastemPod. Dzielnice tego miejsca połączone są przez Metro kontrolowane przez istotę zwaną Mrokiem i jego czcicieli – Cieni. Miasto składa się z następujących czterech dzielnic:

Odwrócony Ogród – miejsce poświęcone przez Potępioną Morigan. Stworzyła ona to miejsce w celu osadzenia swojego ludu Sidhe. Początkowo był on piękną baśniową krainą, jednak wpływ potępionych Zarazy i Iluzji zmienił ten raj w niebezpieczne i szalone miejsce.

Dzielnica Gigantów – centrum wielu konfliktów i sporów historii całego ŚwiataPod. Jego pierwotnymi mieszkańcami zostali zamienieni w ogromne pomniki. W wyniku ostatnich wydarzeń udało się im przebudzić i odzyskali kontrolę nad swoim domem.

Czarne Otchłanie – olbrzymia jaskinia pełna ciemności. Każde źródło światła w tym miejscu musi być podtrzymywane przez skupienie swojej świadomości na nim. Przez te trudne warunki mało istotno mogło utrzymać swoją władzę w tym miejscu.

Labirynt Kwiatów – jedna z nielicznych znanych dzielnic niestworzonych przez Potępionego. Jego moc czerpana jest przez Tron zamieniający rozsądek osoby na nim siedzącej na siłę utrzymująca to miejsce pod kontrolą. Obecnie jest to morze pełne latających wysp mocno spaczonych przez magię. Tylko najodważniejsi chcą podróżować przez te wyspy, a Ci znający tajemnice poruszania się między nimi są cenni i poszukiwani.

Imperium Oza

Drugim co do wielkości kompleksem dzielnic jest Imperium Oza. Czarnoksiężnik za pomocą swojej armii i portali połączył pod swoim sztandarem wiele miejsc i ludów. Jego flaga wisi również nad MiastemPod. Poza nim do Imperium należą:

Kraina Oz – niegdyś magiczna kraina pełna radość i spokojnego życia. Pewnego razu Czarnoksiężnik za pomocą swojej magii i technologii zamienił to miejsce w centrum swojego imperium. Teraz to pełni zaludniona zindustrializowana stolica napędzana biurokracją, maszynami, para i magią.

Limbo – dzielnica władana niezliczone wieki przez demony i diabły. Większość tego miejsca stworzonego tylko do zadawania cierpienia i nieszczęścia, to morza lawy i wieczna zmarzlina przedzielona niezdozbytymi szczytami.

Niblylandia – wielki ocean pełen niezbadanych wysp, niezdozbitych skarbów i niebezpiecznych korsarzy walczących o wolność. Nazwa dzielnicy pochodzi od największej wyspy – Niblylandii. Aktualnie siły Oza oficjalnie panują nad tymi ziemiami, jednak piraci i zagubieni chłopcy walczą w nierównej wojnie.

Ys – gigantyczne miasto swoją architekturą przypominające średniowieczną Europę. Przyzywa ono rewolucję przemysłową napędzaną magią. Mieszkańcy tego miasta byli niegdyś potężnymi magami używający swojej woli do kreowania rzeczywistości. Jednak po pokonaniu ich przez gigantów stracili większość swojej mocy.

Poza

Poza MiastemPod i Imperium Oza istnieje wiele innych dzielnic niepołączonych z resztą. Znanymi są:

Baghdad – najpiękniejsze miasto w historii ludzkości stworzone przez Piaskowego Dziada. Legenda głosi, że wyrwał je ze snu kalifa Haruna ar-Raszida. Dzielnica ta, to Miasto Baghdad z otaczającymi go pustyniami i oazami. Samo miasto jest wyludniałe a ci, którym udało się tu dostać, są oczarowani kolorami i kształtami miasta. To tutaj ludzie potrafią zmienić się w Kroczących po Snach.

Historia

Legenda o Trzech Braciach

Trzech braci zostało potępionych przez trzy abstrakty.

Pierwszy został potępiony przez Nieczystość i został nazwany Leviathanem. Swoją mocą stworzył on miejsce nazwane Niebem. W tym miejscu pełnym uciech i radości mieli przebywać Ci, którzy zdali test. Drugi został potępiony przez Rozpacz i został nazwany Asmodeuszem. Swoją mocą

stworzył on miejsce nazwane Piekłem. W tym miejscu pełnym cierpienia i bólu mieli przebywać ci, który zawiedli w teście. Trzeci został potępiony przez Zawiść i został nazwany Mammonem. Swoją mocą stworzył on miejsce nazwane Czyścem. W tym miejscu pełnym pustki i ciemności mieli czekać ci, którym dano kolejną szansę na test.

I ludzie przybywali, aby zdać test. Jednak Mammon okazał się zbyt zazdrosny, gdyż w jego królestwie było zawsze najmniej, a Ci którzy zostawali, zawsze odchodzili. W swojej złości stworzył on Mrok, by zabić swoich braci. Oni dostrzegli jednak intrygę i ratowali się rozłączeniem Czyścica. Spowodowało to separacje trzech królestw, co zaprzestało test.

Leviathan usnął w morzach swojej krainy, która przez swoich mieszkańców została nazwana Nibylandią. Asmodeusz uciekł do Bezdroży, gdy jego Demony zbuntowały się i przejęły władzę nad Piekłem, nazywając go Limbo. Mammon w rozpaczy i w pełni zrozumienia dla swojej zawiści dał pochłonąć się przez Mrok, który wędrował przez bezdroża w Czyścicu. Gdy kraina ta, trafiła do przyszłego Miasta, została nazwana Czarnymi Otchłaniami, a Mrok zabrał zawiść Mammona i postanowił pomagać. Na swój sposób.

Tysiącletnie Wojny

Kiedy Piekło istniało dla testu, Śmierć nie miała na niego wpływu. Rozpacz dzielnie broniła tego miejsc, aby cierpienie w nim było wieczne. Gdy Asmodeusz odszedł i Piekło straciło zwierzchnictwo Rozpaczy, Śmierć postanowiła rozplątać się po nim. Szukała ona odpowiedniego kandydata na swojego Potępionego i znalazła ją w prostej dojrzewającej kobiecie będącej duchowym przywódcą uciekinierów kary. Wśród nich można było znaleźć pięknych i zazdrosnych, których kara polegała na oglądaniu brzydoty i cierpienia oraz powykręcane kreatury, których poddawano torturom i okropnym eksperymentom. Śmierć potępiła dziewczynę, która zamieniła się w Morrigan i stworzyła obiecany raj dla swojego ludu tytułującego się od tego momentu Sidhe. Kraina ta nazwana została Odwróconym Ogrodem. Morrigan stworzyła portal, którym Sidhe przedostali się do Odwróconego Ogrodu. Jednak Demony nie chciały na to pozwolić i ruszyły za nimi. Armie Demonów próbowały zdobyć Ogród od wyznawców Morrigan walczących dzielnie o swoją wolność. Wszystkie bitwy przelały tyle krwi, że w pobliżu portalu do tej porty rosnać mogą tylko ciernie. W ostatecznym akcie jedna z Sidhe postanowiła zamknąć portal łączący Ogród z Limbo. Użyty do tego rytuał wymagał od niej wielkiego poświęcenia swojej mocy, świadomości i woli. Udało się to. Rozproszone siły demonów zostały zniszczone, a Sidhe, która zamknęła portal, została nazwana Królową Tytanią, Od tej porty życiowym celem królów i królowych było utrzymanie portalu zamkniętym.

Sen potępił ojca i syna. Okazuje się, że ma to w zwyczaju. Ojciec został nazwany Piaskowym Dziadem i stworzył Bagdad, który zabrał ze snu. Jego syn został nazwany Hypnosem, który stworzył Ys z zatopionego legendarnego miasta. W innej części Świata Pod nieznany potępiony stworzył miejsce dla najpotężniejszych i najbrutalniejszych istot, jakie mógł znaleźć. Nazwał tę zbieraninę Gigantami, a miejsce ich Dzielnicą. Pierwszym krokiem Gigantów było otworenie portalu do prosperującego Ys, jednak natarcie było niepowodzeniem. Siły magów Ys były ogromne. Atakujący nie poddawali się, udało się im porwać Hypnosa wspierającego siły mieszkańców swojej krainy. Bez jego wsparcia Ys upadło pod siłą Gigantów, a jego mieszkańcy zostali zniewoleni i pozbawieni swojej magii. Piaskowy Dziad dowiedział się o upadku Ys i postanowił zemścić się na Gigantach. Dlatego wplótł on w sen mieszkańców Ys plan wielkiej maszyny, która miała działać dla Gigantów i zbuntować się przeciw nim. Plan powiódł się i kiedy wszyscy Giganci zeszli do swojej Dzielnicy, Piaskowy Dziad uśpił ich w wiecznym śnie. Dla swojego bezpieczeństwa mieszkańcy Ys zeszli maszynę razem ze swoimi wcześniejszymi oprawcami i zniszczyli połączenie z Dzielnicą Gigantów. Piaskowy Dziad odszedł z Ys w poszukiwaniu swojego Syna.

Maszyna rozpoczęła swoje rządy w Dzielnicy Gigantów i zniewoliła pozostałych po Gigantach lud. Tak rozpoczęła się Tyrania Maszyn, która zdobywała swoją armię przez zamienianie swoich podwładnych za pomocą łączenia się z Maszyną. Niestety w dzielnicy, w której rządili, było za mało istot do asymilowania. Maszyna postanowiła zdobyć nowe ciała przez inwazję zniszczonego przez wojnę z Demonami Odwróconego Ogrodu. Wykorzystali oni kryształ skradzione z Ys do stworzenia specjalnego tunelu na bezdrożach do połączenia dwóch dzielnic. Tyrania Maszyn ruszyła na niespodziewające się niczego Sidhe, które zostały szybko pokonane. Asymilacja Sidhe była brutalna. Część Sidhe i niezasymilowanych mieszkańców Dzielnicy Gigantów utworzyła ruch mający na celu świętowanie i ukoronowanie cielesności nazywany Bractwem Serc. Bractwo zdobywało coraz więcej zwolenników i kiedy ich siła była wystarczająca rozpoczęli bunt, który obalił Tyranie Maszyn.

MiastoPod

Wielu historyków ŚwiataPod sprzecza się o początek Miasta. Część z nich wyznacza jego początek wraz ze stworzeniem Odwróconego Ogrodu lub Dzielnicy Gigantów. Inni stwierdzają, że początek Miasta to połączenie Dzielnicy Gigantów i Odwróconego Ogrodu przez Tyranię Maszyn. Dla dobra tej historii wybierzemy najbardziej powszechną tezę, czyli przybycie do Dzielnicy Gigantów i Odwróconego Ogrodu Czarnych Otchłani i Mroku.

Mrok podróżował przez Bezdroża w wiecznej ciemnej dzielnicy. Gdy natrafił na źródło światła, wiedział, że musi mu pomóc. Tak przyłączył się do Dzielnicy Gigantów. Bractwo Serc początkowo podchodziło nieufnie do Mroku. Wiedziało jednak, że po wojnie z Tyranią Maszyn nie ma szans na wygraną w otwartej wojnie. Rozmowy były owocne i dzięki rozmowom z Sidhe Mrok stworzył na podstawie technologii Maszyn Metro — kompleks połączeń między trzema dzielnicami zarządzany przez Mrok i jego wyznawców. Pozwoliło to na łatwiejszy przepływ ludzi i materiałów między dzielnicami. Mrok przekonał resztki zwolenników Maszyn do zejścia do Metra i pomocy w zapewnieniu dla niego bezpieczeństwa. W ten sposób powstała Mechaniczna Polica pilnująca porządku w całym Mieście.

Porządek został jednak przerwany, kiedy do Dzielnicy Gigantów przybył potępiony Śmierci — Kościej. Bractwo Serc było niechętnie do zejścia do Otchłani, dlatego uruchomili nieskończony jeszcze artefakt nazwany Tronem. Przekształcał on zdrowie psychiczne osoby na niej siedzącej na wolę tworzenia. Uruchomiony artefakt stworzył, jedyną znaną dzielnicę niestworzoną przez potępionego, nazwaną przez pierwszego siedzącego na Tronie „Labiryntem Kwiatów”. Bractwo Serc i ich zwolennicy szybko uciekli do nowo powstałej dzielnicy, pozostawiając Dzielnicę Gigantów dla Kościeja.

Szaleństwo pierwszego powiernika Trony zaczęło się powiększać. Zrozumiał on, że potrzebna jest zastępstwo, by nowa dzielnica mogła przetrwać. Z drugiej strony trzeba zachęcić kolejnych powierników do podjęcia się tego wyzwania. Dlatego pierwszy powiernik nazwał się Królem Kierów i rozpoczął Dynastię Kierów. W celu utrzymania swojej władzy utworzył on elitarną grupę, która brutalnie niszczyła wszelkie przejawy buntu. Wśród mieszkańców Labiryntu Kwiatów byli nazywani przez swoje zachowania Wypychaczami Zwierząt. W kilka tygodni Król Kierów przejął niepodważalną władzę w Labiryncie i zamknął dzielnicę na Miasto, blokując przejście do Metra.

Miasto znajdowało się w stagnacji. Dwór Kierów zamknął się na Miasto. Dzielnica Gigantów była opustoszała przez działalność Kościeja. Sidhe podzieliły się na wzór Kierów, wysokie Sidhe przejęły władzę i ugruntowały pozycje Królowej. Bestie Sidhe zostały sprowadzone do wieśniaków, odmieńców i niewolników. Niezgadzający się na ten porządek zeszli do Czarnych Otchłani zamieniając się w Mroczne Sidhe. W tych dziwnych czasach w Mieście pojawiło się dwóch Spaczonych. Pierwszy z nich — Kleks — był istotą, która badała Czarne Otchłanie w grupie zwanej Dymem i Lustrami. Kiedy Kleks zrozumiał sposób działania tej dzielnicy i poddał się spaczonemu

artefaktowi, aby stworzyć swoją Akademię, gdzie zbierał chłopców z całego Miasta w celu uczenia ich w zamian za służbę w jego armii. Kleks użył swoich wpływów do przejścia Dymu i Luster, dając im jednocześnie dużą swobodę do działalności. Drugim spaczonym był Kapelusznik. Przybył on do Dworu Kierów i przekonał jego władcę do stworzenia Bibliotekarzy, których celem było badanie i adaptacja Dziwnej Magii na potrzeby Dworu. Ze wsparciem Dworu Kapelusznik kolekcjonował wiedzę na temat Miasta i ŚwiataPod oraz przygotowywał pierwszych Przewodników Bez Oczu. Działalność tej dwójki ruszyła Miasto i otworzyła ponownie przepływ wiedzy i środków. Teraz wszyscy zebrali się, aby odrzucić Kościeja z Dzielnicy Gigantów. Niestety przeszkodziło im przybycie nowego potężnego.

Piaskowy Dziad zauważył możliwość w zdobyciu władzy w Mieście. Przybył on do Dzielnicy Gigantów, uspił Kościeja i oznajmił przyjęcie wszystkich uciskanych w Mieście. Wielu zauważyło szanse na lepsze życie pod opieką potężnego. Tak utworzyło się Piaskowe Imperium i rozpoczęła zimna wojna między nim a resztą Miasta. Wybuch otwartej wojny zaczął się na balu Królowej Kier, gdzie przybył jeden z wysłanników Piaskowego – Trędowaty Mesjasz. Po sporze z Królową został on zamieniony przez jej moc w talię kart, uwalniając na Miasto zarazę Trądu, która powoli niszczyła jego mieszkańców. W akcie walki z Trądem za zgodą Piaskowego Dziada w Dzielnicy Gigantów utworzono Dom Chleba i Wody dla najbardziej potrzebujących. Wszystko odwróciło się, kiedy piaskowy Dziad użył swojej siły do zarzucenia na Miasto wielkiego snu. Jego plan nie powiódł się, a przez osłabienie Piaskowego, Kościej przebudził się i rozpoczął swoją rzeź w całym Mieście. W celu zażegnania problemów Miasta Dom Chleba i Wody zorganizował rozmowy z Dworem Kierów. Na tym spotkaniu Mechanicznych Policjantów Krystiano zabił Królową, wyznaczyła ona na swojego następcę Drapichrusta, który odrzucił Tron i zakończył Dynastie Kierów. To pozwoliło Trędowatemu Mesjaszowi na powrót do normalnej formy.

Chaos zapanował w mieście. Na pogrzebie Królowej Kier Drapichrust został zamordowany, nie wskazując swojego zastępcę. Bez Dworu Kierów Labirynt Kwiatów popadł w wojnę domową, gdzie każdy z pomniejszych lordów przejął jego części. Po zdobyciu kontroli nad swoją mocą Trędowaty Mesjasz skupił Trąd w Odwróconym Ogrodzie, wypędzając władzę Sidhe i zakładając w tej dzielnicy podwaliny do Zakonu Zarazokracji. Piaskowy Dziad odszedł z Miasta w celu zebrania sił. Przekazał władzę w swoim Imperium Bernhardowi Eastowi, jednak po działaniach Kelera Frana to on zdobył tytuł Imperatora, rozpoczynając Bunt prowadzony przez Easta. Kościej zawiązał pakt z Cyan Belleame, narzeczoną Easta i matką Domu Chleba i Wody. W zamian za swoje serce Kościej nie mógł zabić nikogo w Mieście. Kościej nagiął ten pakt, uciekając z Miasta i tworząc Czaszki – organizacje kultystów czcząca Śmierć. Kapelusznik zaginął, a zaraz po nim Pan Kleks pozostawiając dwie największe organizacje magiczne bez władzy.

Wojna domowa w Labiryncie Kwiatów zakończyła się z przybyciem Wiedźm. Zdobyły one władzę, w większości dystryktów, nie licząc Pola Makowego rządzącego przez Lorda Brokenhearta i Polane Krwawych Traw zostająca pod kontrolą Bibliotekarzy. Królowa Sidhe zaginęła, a Zakon Zarazokracji wykorzystał sytuację, osadzając swoją Zaropiałą Katedrę w Górach Tytani. Ze wsparciem Domu Chleba i Wody Bernhard East przejmuje władzę w Piaskowym Imperium i tytułuje się Imperatorem. Odrzucił on jednego z pomocników Korneliusza, który użył swoich wpływów w Domu Mamuśki do zajęcia miejsca głównego zarządcy tej organizacji i rozpoczęcia ekspansji za pomocą wspomnień. Dodatkowo Twierdz Cierni, po opuszczeniu jej przez Królową Sidhe, zaczyna wpływać na ludzi w jej okolicy. Bibliotekarze oraz Dym i Lustra, korzystając z sytuacji osłabienia Akademii Pana Kleksa, tworzą Kolegium. W odzewie na stworzenie Kolegium władzę w Akademii przejmuje Rada Nauczycielska, która pod przywództwem Keitha Evansa, znanego jako Alchemik, zaczęła przejmować nowe tereny dla Akademii i zwiększać swoje siły militarne. Zabójca ostatniej Królowej Kier, Krystiano, zaczyna wspinać się po biurokratycznej drabinie Mechanicznej Policji i zaczyna być postrzegany jako prawdziwy dowódca Mechanicznej Policji, wyżej nawet od Komendanta.

Na ślubie Imperatora Bernharda Easta i Cyan Belleame przybywa posłaniec z listem od Czarnoksiężnika z Oz, wiadomość nakazuje oddanie władzy w mieście Ozowi. Wszyscy znaczący mieszkańcy Miasta postanawiają utworzyć Radę, która ma na celu ustabilizować sytuację i wbraniu dowódcy zjednoczonych armii Miasta. Jednak już na pierwszych jej spotkaniach rozpoczęły się kłótnie. Imperator przejął artefakt kontroli na Polami Makowymi od Lorda Brokenhearta. Wiedźmy blokują Imperium dostęp do dystryktu, twierdząc, że powinien znajdować się pod ich kontrolą. W Odwróconym Ogrodzie Korneliusz wpływa na Wolne Targowisko i kieruje swój wzrok na Twierdzę Cierni. Cyan Belleame postanowiła zostać nową Królową Sidhe, aby wesprzeć uciśniony lud Sidhe i zamknąć portal, którym Oz chciał przedostać się do Miasta. Z drugiej strony w Ogrodach Hesperyd Imperator i Trędowaty Mesjasz zawierają pakt. Jednak w ostatniej chwili Imperator przechytrza Mesjasza i zdobywa kontrolę nad armią Hesperyd, przekazując tylko jej fragment na rzecz Zakonu Zarazokracji. Mechaniczna Polica zaczyna kierować swój wzrok w stronę Czarnych Otchłani, gdzie podstępem wysłała buntowników, aby zablokować dostęp Akademii do Miasta. Wszystkie oczy kierują się na Imperium, gdzie Imperator poddaje się aktu mordy na buntowniczym kulcie Czaszek.

Korneliusz po dowiedzeniu się o planowanym ataku Imperium na tereny Wiedźm postanowił zebrać Trędowatego Mesjasza, dowódców Armii Wiedźm i Akademii Kleksa, aby powstrzymać ekspansję Imperium. Trędowaty Mesjasz i siły Domu Mamuśki zaatakowały wycofujące się do ataku siły Imperatora. Zaskoczony Imperator nie zawahał się jednak zaatakować Wiedźmy. Kiedy wkroczył na ziemie Wiedźm czekała na niego już cała armia. Widząc swoją przewagę, przystąpił do ataku. Był to moment, w którym armia Akademii wkroczyła na pole bitwy, otaczając i pokonując siły Imperium, której resztki wróciły bronić wejścia do Dzielnicy Gigantów. Resztki armii ruszyły za uciekinierami. Resztki rozsądku próbował ratować Kapitan Hak, zbierając dowódców na swoim latającym statku. Na nim Korneliusz ukazał się jako spaczony dowódca Czaszek i wyzwiał Imperatora na pojedynek. W jego efekcie Cyan Belleame została zabita przez Korneliusza, który wyrwał jej serce. Rozplakany Imperator zabrał jej ciało do Wysokiej Wieży, gdzie oddał ją Piaskowemu Dziadowi. W międzyczasie armia Oza ruszyła na Miasto przez portal z Twierdzy Cierni. Osłabione po walce armie nie były w stanie odeprzeć ataku, szczególnie gdy siły Mechanicznej Policji zaatakowały je w momencie przechodzenia przez Metro. Wiedźmy w akcie desperacji zniszczyły część słabnącego Labiryntu Kwiatów, próbując osłabić siły Oza znajdujące się w nim. Ku ich zdziwieniu Labirynt nie został pochłonięty przez Bezdroża. Plotki głoszą, że członek Kolegium, Siegier, zasiadł na Tronie w celu ratowania swoich przyjaciół. Akademia Kleksa, Korneliusz wraz z Domem Mamuśki i Czaszkami, Mechaniczna Policja i Zarazokracja oddały hołd Czarnoksiężnikowi w celu ratowania ludzi. Resztki sił Imperium broniły jednak swoich ziem. Imperator przebudził Gigantów, którzy na początku walczyły po jego stronie. Jednak Giganci ostatecznie sprzeciwiły się Imperium, paktując z Ozem dużą autonomię na swoich ziemiach w zamian za zniszczenie sił Imperatora. Po tym akcie Bernhard zaszył się w Metrze, planując swoją zemstę.

Fabula

Obecnie Miasto znajduje się pod kontrolą Oza, który rozdzielił władzę w Mieście między organizacjami.

Odwrócony Ogród podzielony jest między Zakon Zarazokracji (panujący nad Górami Tytani, Ogrodami Hesperyd i Wzgórzami Róż), a Żółte Czaszki potępionego przez Iluzję Korneliusza, który przyjął imię Erebus (panują nad Polaną Odmieńców, Wolnym Targowiskiem i Cierniowym Lasem). Trędowaty Mesjasz zaszył się w swojej Zaropiałej Katedrze i przekazał większą władzę swoim biskupom, każdy panujący nad innym dystryktem w Odwróconym Ogrodzie. Na ich terenach poza Górami Tytani, gdzie niepodzielnie rządzi Zakon, mieszkańcy mają dużo swobody i praw, muszą tylko oddawać daniny i składać przysięgę na Zakon. Żółte Czaszki mocno związały się z Ozem. W Twierdzy Cierni z Cierniowego Lasu mieści się siedziba Rady Miasta. Żółte Czaszki

zniewoliły większość mieszkających na ich terenach Sidhe, które wykorzystywane są do pracy i eksperymentów.

Czarne Otchłanie zostały podzielone między Mechaniczną Policję (panującą nad Kolektywem Podtrzymywaczy i Szarym Pawilonem) i Akademię Pana Kleksa (panującą nad Akademią, Żyrandolem Stalaktytowym, Osiedlem Akademickim i Mrocznymi Kniejami). Na polecenie Oza nowym Komendantem został Krystiano, pradawna Maszyna została zmuszona do oddania mu swojej mocy. Jako pierwsza organizacja pomagająca jawnie Ozowi posiadają wiele przywilejów i jak zawsze kontrolują bezpieczeństwo w Mieście według kodeksu Krystiano. Akademia pogodziła się z przegraną, jednak po upadku Kolegium przejęła dawne Żyrandole Stalaktytowe Dymu i Luster. Akademia jest mocno uciskana przez Mechaniczną Policję, która dzięki władaniu nad przejściem do Metra w Czarnych Otchłaniach narzuca olbrzymie cła na Akademię.

Dzielnica Gigantów ponownie władana jest przez Gigantów, którzy dzięki paktowi z Ozem posiadają dużą autonomię. Dzięki tej dużej niezależności pod ich skrzydłami narodziła się jedna z największych organizacji przestępczych w Mieście – Rodzina. Posiada ona wpływy w całym Mieście, ale za swój dom uznaje Dzielnice Gigantów.

Labirynt Kwiatów, z powodu na jej aktualny stan, nie jest przez nikogo kontrolowana. Po odejściu Kolegium na Bezdroża reszta pozostałych rozpoczęła tworzyć obozy dla uciekinierów tyrani Oza. Jednak po pewnym czasie wśród mieszkańców Labiryntu urósł ruch, postanawiający walczyć z Ozem atakując wszystkich, którzy pomagają Ozowi. Osobiście nazywają się Rebelią, ale w Mieście częściej nazywani są, brutalami, chaosem i szumowinami.

W grze będziemy wcielać się w postaci z Rodziny, Rebelii i ludzi ich otaczających. Przystępcy, cwaniaczkowi i sprzedawczyki walczący z systemem. Ku wolności i bogactwu.

Dzielnice, Dystrykty i Znane Lokacje w Mieście.

Odwrócony Ogród

Najstarsi z mieszkańców Miasta wspominają, że kiedyś była to rzeczywiście najwspanialszy ogród znany ludzkości. Jednak Odwrócony Ogród przez setki lat wojen, opresji i przemian zmienił się nie do poznania. Można tam natrafić na kwiaty żywiące się ludźmi, które wabią ich do siebie słodkawym, kojącym, usypiającym zapachem, jak również na drzewa o korzeniach wrastających w sklepienie miasta. Wędrowcy obawiają się tam wkraczać również ze względu na trawę, która w jednym momencie jest normalna, zielona, aby potem w przeciągu ułamków sekund zamienić się w stalowe ostrza długie na kilkadziesiąt centymetrów.

Dystrykt:

Cierniowy Las – Cierniowy Las to centralny dystrykt Ogrodu. To w tym miejscu odbyła się tysiącletnia wojna Demonów z Sidhe oraz znajdował się portal, który sprowadził Sidhe z Limbo. Od tamtej pory z wszystkich roślin rosnących w tym miejscu porośnięte są cierniowymi pnączami.

Lokacje w Cierniowym Lesie:

Twierdza Cierni – olbrzymie ponure zameczysko, które jest centrum administracyjnym ogrodów i miejscem odbywania się obrad Rady Miasta. Pod Twierdzą znajduje się portal do Imperium Oza, który jest kontrolowany przez Radę i popleczników Oza.

Rezydencja Czarnoksiężnika – stara rezydencja Straży Królowej Sidhe pełna luksusów i przepychu. Teraz jest miejscem, w którym Czarnoksiężnik z Oz spędza swój czas, będąc obecnym w Mieście.

Świątynia Morrigan – według podań Sidhe jest to miejsce potępienia Morrigan. Mimo wielu niechęci, na polecenie Oza, Erebus zostawił to miejsce otwartym i goszczącym wszystkich Sidhe chcących oddać hołd swojej duchowej przywódczyni.

Góry Tytani – Potężne pasmo górskie oddzielające Wzgórza Róż od reszty Odwróconego Ogrodu. Nazwa gór pochodzi od największego jego szczytu nazwanego na cześć królowej Sidhe. Znajdowały się w nich kopalnie słynące z nieskończonych złóż złota i szlachetnych klejnotów, które po upadku Sidhe w większości są opuszczone.

Lokacje w Gorach Tytanii:

Zaropiała Katedra – siedziba Zakonu Zarazokracji otoczona zniszczonym przez chorobę lasem pełnym pęcherzy ropnych i strupów ziemi.

Czerwona Kopalnia – pierwsza otwarta przez Zakon kopalnia po przejściu ich władzy w Górach Tytanii. Słynie z wydobycia szlachetnych kamieni szlachetnych w tym czerwonych opali i topazów.

Szczyt Tytanii – najwyższa góra w paśmie. Niezdobyta przez żadnego ze śmiałków.

Kraj Hesperyd — ukryty w północnych gęstwinach Odwróconego Ogrodu kraj rządzony przez trzy siostry i ich smoka Ladona. Oficjalnie władzę w tym miejscu sprawuje Zakon Zarazokracji, ale jego mieszkańcy posiadają dużo swobód. Wszyscy są tu mile widziani i zachęcani do skosztowania darów ogrodu. Mówi się, że rosną w nim najśłodsze owoce zdolne na długi czas tylko po jednym kęsie zapełnić brzuch na kilka dni. Zwiedzając ogród można po tym spotkać uschnięte bądź usychające drzewa powykręcane w najdziwniejsze formy. Ich kora niekiedy przypominająca twarz układa się w wyraz najszczerzego przerażenia oraz bólu.

Lokacje w Kraju Hesperyd:

Wzgórze Hesperyd – miejsce spoczynku trzech sióstr i biskupa zakonu sprawującego pieczę nad krajem.

Ogród Bogów – zamknięty dla wszystkich ogród, w którym rosną słynne złote jabłka, które skosztować mogą tylko wybrancy.

Jaskinia Ladona — jaskinia spoczynku smoka broniącego Kraj Hesperyd. Większość mieszkańców wie, że jest to bezpieczne miejsce, ale nikt nie chce dokładnie tego sprawdzać.

Wzgórza Róż – z Gór Tytanii Wzgórza Róż wyglądają jak spokojne morze zieleni. Tak naprawdę jest to miejsce podzielone na wiele Enklaw walczących w wiecznie cichej wojnie Sidhe. Ostatnimi czasu dzięki działaniu Zakonu Zrazokracji teren ten uspokoił się, ale nadal nie jest to sytuacja idealna.

Lokacje we Wzgórzach Róż:

Dom Ciernia – największa i najpotężniejsza enklawa Sidhe we wzgórzach. Szkoli ona najśłynniejszych skrytobójców w Mieście.

Dom Liścia – pierwsza z enklaw, która przyjęła zakon. Dzięki temu posiadają największe w nim wpływy i uznawana jest za przewodniczącą enklawę.

Sabat -

Polana Odmieńców: Dom Mamuśki, Kaplica Czaszek, Jezioro Szaleństwa.

Wolne Targowisko: Wielki Skład Kheldara, Świątynia Welesa, Dworzec Ogród.

Czarne Otchłanie

Wielomilowy Wąwóz: Dworzec Otchłanie, Biuro Komendanta, Kolektyw Podtrzymywaczy.

Szary Pawilon: Fabryka Maszyn, Krater, Biuro Eksperymentów Mechanicznej Policji.

Akademia Pana Kleksa: Wydział Dziwnej Magii, Wydział Maszyn i Artefaktów, Rektorat.

Żyrandol Stalaktytowy: Świątynia Mammona, Ażeiw, Laboratorium Luster.

Osiedle Akademickie: Biblioteka, Świetlica Akademicka, Akademik.

Mrocne Knieje: Tartak Akademii, Jezioro Srebrnej Kopuły, Mroczna Wierzba.

Dzielnica Gigantów

Tereny Wielkiego Muru: Kryształowy Plac, Dworzec Gigantów, Łuk Triumfalny.
Nekropolia: Mauzoleum, Świątynia Śmierci, Katakumby.
Szkoly Bojowe: Kuźnia Golemów, Arena, Pierwszy Gimnazjon.
Cytadela: Więzienie, Promenada, Główny Garnizon.
Centrum: Wysoka Wieża, Łaźnie, Rada Gigantów.
Osiedle Węży: Fontanna Młodości, Świątynia Eskulapa, Wielka Lecznica

Labirynt Kwiatów

Spaczony Las: Dworzec Labirynt, Obóz Badawczy, Kompania Handlowa.
Polana Krwawych Traw: Chata Kapelusznika, Herbaciarnia, Dom Białego Królika.
Wielkie Pole Makowe: Pałac Brokenheart, Tłocznia Maków, Twierdza Serc.
Morza Szaleństwa: Ruiny Zamku.
Krwawe Wrzosowiska.