Dramatic Personae   
drużyna Holdena   
Holden - człowiek   
Nimorothen (Nemo) - krasnolud   
Freeya - wampirka   
Phoebe - driada   
  
druzyna Bardów   
- człowiek   
Rothuzan (Roth)- krasnolud   
Shaleen - wampir   
Dilven - driada   
  
  
  
1. Rozdział I – Drużyna   
  
1. Zawiązanie drużyny   
1. 1. Spotkanie Holdena i Nimorothena(Krasnolud) przy budowie latarni, Holden - cieśla, Nemo - inżynier   
1. 2. Nemo jest wyobrcowany, Holden poznaje otoczenie   
1. 3. Latarnia zawala się   
1. 3. 1. Po po godzinach Holden i Nemo omwiają końcowy etap budowy rusztowania   
1. 3. 2. Zauwazają dziwnego człowieka który majstruje coś przy głównej linie podtrzymującej konstrukcję   
1. 3. 3. Krasnolud podbiego, żeby zatrzymać zniszczenie konstrukcji,   
1. 3. 4. konstrukcja sie wali, przygniata krasnoluda (lekko) i tajemniczego sabotazystę   
1. 4. Holden wydostaje Krasnoluda i razem wydobywają sabotażystę, okazuje sie on kobietą.   
1. 5. zabierają pokiereszowaną samobójczynie (tak myślą) do tawerny, i otaczaja opieką żeby wyjaśnić całą sprawę   
1. 6. czekając, zaprzyjaźniają się   
1. 7. Oboje traca pracę   
1. 8. Po 9 dniach kobieta dochodzi do siebie (bardzo szybko), ale ciągle pozostaje w kapturze (tłumaczy ranami)   
1. 9. W tawernie Nemo opowiada, Holdenowi i tajemniczej kobiecie która przedstawia się Freeya, dlaczego pracuje u ludzi   
1. 9. 1. On był inżynierem Klanu Wilka, jego kobieta, Phoebe - driada, Zbieraczka z klanu Renegatów.   
1. 9. 2. Zakochali się w sobie na muzycznej imprezie w stolicy, rozmawiali, on odprowadził ją do jej tuneli,   
1. 9. 3. nemo zorientował się (po minucie), że nadal trzyma w ręku jej skrzypce i wszedł za nią jej szukać   
1. 9. 4. jej już nie było, zaczął wypytywać o nia, ale okazało się, że nikt jej nie zna, nawet nie kojarzy   
1. 9. 5. następnego dnia ona przybywa by odebrac instrument, Nemo zaprasza ją na spotkanie, po jej namowach spotykaja się poza tunelami   
1. 9. 6. spotykają sie jeszcze pare razy na łonie natury, zakochuja w sobie wzajemnie, trwa to gdzieś dwa miesiące   
1. 9. 7. pewnego razu zamiast Phoebe pojawia się inna driada, również zbieraczka z klanu Renegatów. Prosi Nemo o pomoc, ponieważ Phoebe została oskarżona o kradziesz bardzo duże sumy pieniędzy (pieniądze zaginęły na jej warcie), prosi nemo o pożyczenie pieniędzy. Koniec konców umawiają się za 3 miesiące, żeby wykupić ją z więzienia, od przymusowej pracy.   
1. 9. 8. Nemo pożycza część pieniędzy od rodziny, ale nie może pozyczyć aż tyle bez ujawniania powodów (czego nie możem zrobic). Wyrusza na wybreże, aby nająć się jako inżyniej przy budowaniu latarni, jego wynagrodzenie umożliwi mu odkupienie driady.   
2. Spotkanie drużyny poszukiwaczy przygód (przywódców Troiki), bardów, chwila rozmowy - ciekawe towarzystwo. Bardowie - dwóch ludzi (nie, jeden wampir) driada i krasnolud.   
3. Freeya zdrowieje   
4. Freeya próbuje ukraść pieniądze dla Krasnoluda, ale zostaje zlapana   
4. 1. kradnie pieniądze na budowę kaplicy,   
4. 2. w między czasie przyjechał kapłan, który ja wykrył i poprowadził tłum i pojmał dziewczynę, nemo i holden nie moga w to uwierzyć   
4. 3. z rozkazu kapłana ma zostać spalona o świcie   
4. 4. w nocy nemo i holden postanawiają uwolnić dziewczynę którą zdążyli polubić, planują i tak opuścić miasto   
4. 5. Wampirka uwalnia się sama, przeskakuje palisadę i znika w lesie. Bohaterowie stoją jak słupy soli.   
5. Holden i Nemo w milczeniu opuszczają wioskę, wypędzeni przez niechętne spojrzenia gawiedzi   
6. podróżują do dwóch kolejnych wiosek, by nająć przy jakiejś uczciwej pracy, nigdzie im się nie udaje, są niechciani nigdzie   
7. podczas podróży spotykają Bardów (z wcześniejszej wioski),   
7. 1. Holden i Nemo przyłączają sie do ogniska, zostają poczęstowani jedzeniem   
7. 2. ichnia driada pyta, czemu ta wampirka, Freeya siedzi sama w lesie...   
7. 3. Freeya wychodzi z lasu i nieśmiało sie przysiada.   
7. 4. Nemo i Holden opowiadają, o swoich celach, Nemo zbiera pieniądze dla driady, Holden dla swojej rodziny na wyspie, Freeya milczy   
7. 5. Zapada milczenie, po chwili, Ocelot proponuje się spotkać na przedmieściach miasta osady gdzie driada jest przetrzymywana, w karczmie Złotoustego, bo, jak mówi, może mieć dla nich istotne informacje, spotkanie wyznacza na za miesiąc   
8. W trójkę wyruszją zdobyć pieniądze, Wampirka Freeya pomaga krasnoludowi, Holden dalej zbiera pieniędze dla swojej rodziny.   
8. 1. nemo i holden postanawiaja kupic za pieniadze nemo narzedzia u krasnoludow i przedac je w ludzkim miescie z podwojnym przebiciem   
8. 2. plan wypalił, mimo licznych przygow i atakow udalo im sie zebrac duzo pieniedzy, po podziale na 1/3 i 2/3 za malo jednak na wykupienie driady   
3. 3. nemo zostaje jednak ogloszony renegatem i traci wplywy klanowe, poniewaz handlował z ludzmi - jak renegat   
8. 4. skonczyl im sie czas i mimo iz troche im brakuje udaja sie na miejsce, jakby co holden pozyczy pieniadze   
9. druzyna holdena i druzyna bardow spotykaja sie w umowionym miejscu i uwalniaja driadę   
9. 1. Bard przedstawia wyniki swojego dochodzenia (całość sfałszowana) - przedstawia człowieka Karpia jako złodzieja, który handlował z klanem renegatów poczym ich okradł, przedstawiaja na to dowody, maja nawet relacje jednego swiadka

9. 2. wszyscy druzyna holdena (ci drudzy odmowili) udaja sie do krasnoldudow renegatow, przedstawiaja im dowody, placa czesc pieniedzy i w koncu uwalniaja driade.   
9.3 Driada i Nimorothen, wdzięczni za pomoc, proponują odwdzięczyć się Holdenowi, na co ten bez wątpienia się zgadza. Nemo i tak nie ma co ze sobą zrobić jako że nie jest już klanowcem. Freeya wciąż ma jeszcze do posprzatania to, co nabroiła.  
10. druzyna holdena natyka się na starożytną twierdzę, w drodze powrotnej.   
10.1 Poświęcają dłuższą chwilę na zbadanie ruin. Poza tym gdzieś nocować trzeba.   
10.2 Natrafiają na liczne ślady starożytnych cywilizacji. Niewiele z tego rozumieją.   
10.3 Odnajdują symbol Troiki, zwracają na siebie uwagę Mentorów.   
10.4 Nimorothen, żartem, uznaje to miejsce za świetną lokację do zbudowania zamku   
10.5 Uznają swoje znaleziska za bardzo ciekawe i zagadkowe, ale muszą ruszać w dalszą drogę.   
11. Powrót do cywilizacji, wojna.   
11.1. Porwanie Holdena i wcielenie go do armii przeciw krasnoludom   
11.2. Bitwy, w których Holden bierze udział, brak jakichkolwiek wieści od Drużyny   
11.2.1 Drużyna uznaje, że Holdenowi teraz przyda się pomoc bardziej niż kiedykolwiek.   
11.2.2 Ruszają w ślad za wojskiem, pozostają w ukryciu.   
11.2.3 Odkrywają że szykuje się bitwa, ludzie zostaną zaskoczeni przez krasnoludów.   
11.3. Rozmowa Holdena i Freeyi w nocy, w przeddzień bitwy.   
11.3.1 Wyznanie miłości.   
11.3.2 Strach, niepewność, zwątpienie.   
11.3.3 Odrzucenie uczuć wampirki.   
11.4. Odbicie Holdena przez drużynę podczas głównej bitwy kampanii   
  
12. Dezercja.   
12.1. Włóczęga, pierwsze Koszmary.   
12.2 Spadek morale, głód, zmęczenie.   
13. Decyzja Holdena o powrocie do domu, za wszelką cenę i mimo wszystko.   
13.1 Powrót statkiem rybackim do Stolicy   
13.2. Nienawiść pomiędzy Rasami   
13.3. Prześladowania ze strony mieszkańców   
13.4. Spotkanie z Bardami, podczas gdy lider jest więziony   
13.5. Płonące stosy, śmierć dowódców.   
13.6 Powrót do domu Holdena.   
13.7 Zgliszcza.   
14. Powrót na Kontynent.   
14.1 Koniecznośc ukrywania się.   
14.2 Włóczęga, dalsze Koszmary, obserwacja brutalnego świata, fatalizm.   
14.3 Dalszy spadek morale, spadek zaufania, niepewność, agresja.   
14.4 Pierwsze spotkanie z Mentorami.   
15. Czas wielkich zmian.   
15.1 Sytuacja krytyczna, drużyna na krawędzi rozpadu.   
15.2 Drugie spotkanie Mentorów.   
15.3 Zrozumienie   
15.4 Odrzucenie wpływów bogów.   
15.5 Ponowne zjednoczenie Drużyny.  
  
6. Powrót do cywilizacji   
7.1. Porwanie Holdena i wcielenie go do armii przeciw krasnoludom   
7.2. Bitwy, w których Holden bierze udział   
7.3. Rozmowa Holdena i Freeyii   
7.4. Odbicie Holdena przez drużynę podczas głównej bitwy kampanii   
8. Włóczęga i Sny   
9. Spadek Morale   
10.1. Chęć Holdena powrotu do domu (statkiem ze stolicy)   
10.2. Informacja o śmierci rodziny Holdena w pożarze   
11. Wydarzenia Stolicy   
12.1. Nienawiść pomiędzy Rasami   
12.2. Prześladowania ze strony mieszkańców   
12.3. Spotkanie przywódców Troiki, podczas gdy lider jest więziony   
12.4. Płonące stosy, śmierć dowódców   
13. Dalsze Sny, powolny rozpad drużyny, wędrówka w głąb kraju   
14. Pierwsze spotkanie Skavenów   
15. Następne spotkania Skavenów   
16. Wizja Wampirki   
17. Odrzucenie wpływów bogów   
  
  
2. Rozdział II – bogowie   
  
1. Konieczność ucieczki, zaszczucie   
2. Przeczesywanie Ruin, nauka o przeszłości kraju   
3. Zdobywanie informacji i walka z wyznawcami   
4. Ślepa zemsta na kościołach, mord ludzi   
5. Kolejna ucieczka, osiedlenie się w ruinach w górach   
6. Spotkanie Mentorów, Wampirka uzyskuje Moc   
7. Spotkanie Mentorów, Krasnolud uzyskuje Moc   
8. Spotkanie Mentorów, Driada uzyskuje Moc   
9. Noc na skale, człowiek osamotniony, spotkanie Mentorów: człowiek dowódcą trzech potęg   
10. Zawiązanie sojuszu.   
  
  
3. Rozdział III – Sojusz   
  
1. Kampania Ludzi, (bóg Pan)   
1.1 Intrygi, Kazimierz   
1.2 Obudzenie posągów   
1.3 Nieudana próba zabójstwa   
2. Kampania Wampirów, (bóg Kain)   
2.1 Polowania na Niszczycieli   
2.2 Nieudana próba zabójstwa   
3. Kampania Krasnoludów i Driad, (bogowie Vortren i Edahna)   
3.1 Próby osłabienia bogów, osłabienie Vortrena   
3.2 Rozmowa z Vortrenem, próba zabicia go - Edahna ratuje Vortrena przed śmiercią   
3.3 Rozmowa z Edahną, bohaterowie dowiadują się o tym, że zabicie bogów spowodowałoby wymarcie ras.   
4. Nowy porządek  
4.1 Podjęcie decyzji o udaniu się do Świątyni Świata  
4.2 Podróż, Labirynt Snów  
4.3 Koniec, początek.