

# Opowieść o kłątwie

Ilość graczy: 2-3

Miejsce akcji: Amelburg, duże miasto

Czas akcji: 7 lat po inwazji hord Chaosu

Postacie: najlepiej początkujące

Wymagania: przynajmniej jedna z postaci nie powinna być kimś o skrajnych poglądach np. fanatykiem; dwóch bohaterów musi być płci męskiej; mile widziane profesje miejskie;

## Streszczenie

Jednego z bohaterów dopada kłątwa, prześladowuje go pech. Pewnego razu trafia do tawerny, gdzie słyszy legendę o Eldrilu Złotowłosym, którego przypadek jako żywo przypominał jego. Wiedziony chęcią uwolnienia się od kłątwy, chcąc – nie chcąc obiera sobie losy antycznego bohatera za wzór. Musi jednak nieco dostosować swój plan działania do obecnych warunków. Przy pomocy środków odurzających udaje się do Domeny Cieni, by tam dowiedzieć się, kto jest sprawcą jego nieszczęścia. Tym ostatnim okazuje się być kobieta wzgardzona, która pod wpływem swej tragedii zmienia się w demonicę. Bohater zabiera swojego znajomego w tą podróż, ponieważ on właśnie posiada przedmiot potrzebny do odczynienia uroku.

Niedługo potem, o kontaktach bohaterów dowiaduje się miejscowy łowca czarownic. Wyczerpujące seanse, wieczorne śledztwo oraz nieustępliwe fatum doprowadzają bohaterów na skraj szaleństwa. Lecz prawdziwe zagrożenie dopiero się zbliża...

## Przedmowa

Jest to scenariusz, w którym zagłębimy się nie tylko w obecne losy bohaterów, ale rozbudujemy także ich przeszłość. Odwiedziny w Domenie Cieni przynoszą ożywienie wspomnień, ujawniają sekrety oraz rodzą nowe lęki. Znajdzie się również parę wątków osobistych postaci, które można wykorzystać w kolejnych scenariuszach.

Historia ta traktuje o tym, że często to, o istnieniu czego nie mamy pojęcia, może zdecydować o naszych losach, a pojęcie próby naprawienia trudnej sytuacji bywa dłuższą drogą poprawy swego losu.

Scenariusz początkowo jest napisany dość szczegółowo, potem jednak przechodzi w ogólny zarys fabuły. Ma to na celu zakorzenienie graczy i Mistrza Gry w Amelburgu oraz zostawienie miejsca na późniejszy przebieg akcji różniący się od przedstawionego tutaj. Gracze, gdy poczują się pewnie w świecie gry, będą współtworzyć tę opowieść, a niegodziwością byłoby przekreślać ich plany i narzucać własne wizje.

## Tworzenie postaci

Zgodnie z widniejącym u szczytu strony opisem, przygodę najlepiej przeprowadzić nowym postaciom. Po stworzeniu tychże, każ, o Mistrzu Gry, napisać swym graczom na kartce odpowiedzi na następujące pytania (dotyczące wykreowanych przez nich postaci):

1. Kto jest twoim ojcem? (imię, zawód)
2. Co najczęściej zdarza ci słyszeć na swój temat?
3. Opisz trzy wspomnienia. (radosne, smutne, ciekawe)
4. Czego się wstydzisz?
5. W czym wg ciebie jesteś dobry?
6. Opisz swoje plany na przyszłość
7. Jakich ludzi lubisz? Co lubisz w ludziach? (podaj dwie cechy)
8. Podaj trzy najważniejsze dla ciebie rzeczy. (tak materialne jak i abstrakcyjne np. honor, księżgozbór)
9. Co myślisz o postaciach innych graczy?

10. Podaj kilka plotek o tobie. (podobno...)
11. "Nie wiesz? To ten...". Podaj trzy cechy najlepiej cię charakteryzujące. (mile widziane trzy porównania np. wielki jak góra)
12. Co robią inni, a Ty tego nie robisz? (np. wszyscy kłamią, kradną...)
13. Podaj wadę, słabość charakteru, którą najłatwiej wybaczasz.
14. Co robisz w wolnym czasie?
15. Ile masz dzieci? (znanych)

Gracze powinni również opisać rodzinę swoich postaci oraz określić, gdzie mieszkają.

### **Miejsce gry - Miasto**

Amelburg to duże miasto, zamieszkane przez około 6,5 tysiąca ludzi oraz nielicznych przedstawicieli innych ras. Znajduje się na południu Imperium, w Reiklandzie w hrabstwie Amelbergia, u stóp większego wzniesienia. Jest stolicą tego regionu. Zbudowane zostało nad niewielkim strumieniem Amelia, na szlaku prowadzącym do południowych przełęczy Gór Szarych. Krajobraz jest urozmaicony, pagórkowaty, z licznymi rzekami, jarami oraz rozległymi, ciemnymi lasami.

### **Historia**

Ostatnia inwazja barbarzyńców z północy poczyniła spore szkody w okolicy. Zniszczono większą część podwala oraz spalono pobliskie wioski. Samo miasto jednak oparło się atakowi, dając schronienie mieszkańcom hrabstwa. Amelburg wtedy przeżył krótkie oblężenie, zakończone wypadem garnizonu do obozu wroga, który to przegnał agresorów z okolicy. Natarciem dowodził sam hrabia Gorlitz, pan tej ziemi. Przyniosło mu to spore poparcie oraz zapewniło wdzięczność i wierność wasali.

Wygląd miasta znacząco zmienił się po wojnie. We wschodniej części, gdzie podczas wojny wybuchł pożar, a ogień strawił sporą część domostw, powstała nowa dzielnica, nazywana Nowym Miastem. Stawiane tam budynki należą najczęściej do bogatszych mieszczan-rzemieślników. Podwale, zniszczone w dużym stopniu, zostało niedbale odbudowane.

Gdzieniegdzie natknąć się jeszcze można na bielejące w słońcu kości czy porzewiałe fragmenty blach zbroi, nieme dowody nieludzkiego okrucieństwa.

### **Charakterystyka**

Gród przecina szlak prowadzący do przełęczy na południu. Często zatrzymują się tu karawany, grupy myśliwych oraz zwykli podróżni.

Przez miasto przepływa niewielki strumień Amelia, który z czasem przerodził się w ściek i spływa teraz zapewne jednym z większych rynsztoków. Niezwykle ciężko znaleźć koryto tej rzeczki.

Tu i ówdzie dostrzec można opustoszałe domostwa z wymalowaną białą farbą na drzwiach skośną linią. Są to domy, w których "zamieszkało złe". Ich mieszkańcy zostali osądzeni za czarnoksiężstwo i spaleni na stosie.

Spółeczeństwo jest nastawione nieprzyjaźnie do magii. Jedną z głównych przyczyn tego stanu rzeczy jest łowca czarownic, który przybył tu z odległego Altdorfu. Jego nazwisko, de Greher, jest wymawiane z trwogą. Współ ze strażą miejską tropi czarowników oraz kultystów. Jego ofiarą już nieraz padła niewinna osoba, wskutek czego wśród mieszczan rozplęgło się donosicielstwo oraz paniczny strach przed byciem w jakiś sposób powiązany z osobą oskarżoną. Na widok inkwizytora ludność spuszcza głowy, a niekiedy klęka.

Wszelkie czarodziejstwo zostało w dużym stopniu wyplenione. Ostała się tylko wieża maga, w którym urzęduje czarodziej jednego z Kolegiów Magii tudzież apteka, prowadzona przez niemego

zielarza. W przeciwieństwie do tego ostatniego, pozycja ministra jest stabilna, nie grożą mu ognie inkwizycji, a jego rady często zasięgają wielmoże oraz wysocy urzędnicy.

### Struktura miasta

Amelburg składa się z dwóch części: środkowej, otoczonej wałem, zwanej Górnym Miastem lub też Górnym i zewnętrznej, będącej podwałem lub podgrodzem.

Mieszkańcy zamurza to najczęściej rzemieślnicy, kramarze, kupcy, kapłani lub różnej maści naciągacze. Majątkowo nie różnią się zbytnio od ludności podgrodzia. Jedyną różnicą są stosunkowo stałe dochody.

Budynki są tu w głównej mierze drewniane, z kamieniami wzmacniającymi fundamenty. Wał zaś tworzą umocnienia skonstruowane z ziemi i drewna, miejscami poprzetykane kamiennymi strażnicami. Mur został nadkruszony podczas wojny, nikt jednak nie zadbał o jego reperację.

Panoramę miasta urozmaicają murowane kamienice, iglice dzwonnicy, place oraz wieża maga.

Część ta dzieli się na następujące dzielnice:

- fort – najokazalsza, oprócz głównej świątyni Sigmara i ratusza, kamienna budowla w mieście. Jest to rodowa siedziba rodziny Gorlitzów. Aktualny patriarcha rodu, hrabia Eryk Gorlitz, pełni urząd kasztelana Amelburga, co wynosi go ponad burmistrza oraz starostę. Forteca jest niewielka, składa się z murów, dziedzińca, Długiego Domu (tu mieszka ród hrabiego), trzech baszt oraz głównej wieży, której dolne poziomy pełnią zaszczytną funkcję lochu. Ów kompleks budowli wznosi się na niewielkim wzgórzu;

- Nowe Miasto – zajmująca wschodnią część grodu dzielnica, w której zamieszkują w głównej mierze tzw. nowobogacy. Znaleźć tu można również siedziby cechów oraz bardziej prestiżowe pracownie, m.in. piękny Dom Złotników. Wciąż trwają ciągle prace ciesielskie związane z budowaniem nowych domostw na miejscu dawnego pogorzelska. Panuje tu gwar, słychać kucie, nawoływania robotników, wkoło rozchodzi się zapach żywicy. Wraz z zachodem słońca dzielnica milknie;

- rynek – tworzą go zabudowania skupione wokół wybrukowanego placu. Jest to oczywiście centralna część miasta. Tutaj mają miejsce jarmarki i egzekucje. Tu również można znaleźć pręgierz i płonące stosy, a także najlepsze tawerny, zamtuzy oraz kramy. Obok ratusza stoi wiekowa główna świątynia Sigmara oraz szereg mniejszych świątyń. Przez cały dzień słychać nawoływania kramarzy, płacz dzieci, popisy muzykantów, ryk zwierząt, a tuż przed zachodem można trafić na wyjątkowo atrakcyjne oferty, tak u handlarzy, jak i na rogach ulic. Należy zachować ostrożność, gdyż w tym miejscu najłatwiej jest zostać ogłuszonym przez bijące w południe dzwony, potrąconym, okradzionym, oszukany i pobrudzonym. Konia z rzędem temu, kto nie skusi się na zakup pachnących obwarzanek, słodkich malin lub lnianych koszul i wróci z pełną sakiewką do domu. To istna burza życia;

- ulica Wąska – ciasna alejka, nad którą pochylają się fasady sklepów oraz pracowni. Na górnych piętrach domostw mieszkają kupcy i rzemieślnicy wraz z rodzinami. Stosunkowo eleganckie, choć zatłoczone miejsce. Pełno tu sztyldów, które przeraźliwie poskrzypują w nocy;

- zachodnie podmurze – dzielnica, w której można znaleźć wszystko, a głównie zwykłe domy, kamienice oraz mniejsze targowiska. Zapach nie jest zbyt przyjemny, a to za sprawą garbarni, targów bydła i ogólnego braku higieny. Ulicami przemierzają się powolne wozy zaprzęgnięte w woły, panuje tu zaduch, wszędzie biegają dzieci, psy oraz kury, a okolica jest bogata w pchły, szczury i muchy. Niebezpiecznym jest chodzenie tu po zmierzchu. Miejsce to może stanowić przedsmak podwala.

### Podwale

Niemal doszczętnie zniszczone podczas inwazji Chaosu, zostało naprędce odbudowane. Okala ono Miasto Górne, szczególnie rozbudowując się w stronę północnego wschodu, gdzie stok jest

łagodny. Warunki tu panujące nie są zbyt zadowalające. Domy są niestabilne i ciasne, pełno tu robactwa oraz wcześniej wspomnianych szkodników. Nie są to jednak slumsy. Znajdują się tu pracownie partaczy, więc towar jest dość tani. Ludzie są pracowici, choć marudni. Ciasnota, bieda oraz brud.

Nieopodal miasta znajdują się stacje rybackie, szałas pasterzy i szopy smolarzy oraz leśników.

Elementy miejskiego życia:

Dziewki zbierające się rano przy studniach; rynsztoki wypełniające się szczególnie o tej porze; rozmowy postaci przerywane przez znajomych witających się z nimi; żebracy siedzący pod ścianami domostw proszący o jałmużnę;

### **Domena Cieni**

Jest to nierzeczywiste miejsce zawieszane gdzieś pomiędzy światem rzeczywistym, narkotycznym widzeniem a Domeną Chaosu. Można je nazwać bluźnierczą wizją lub demonicznym snem. Aby się tam dostać, trzeba być w jakiś sposób powiązany z jednym z diabolicznych mieszkańców tego pseudowymiaru lub posiadać skarb z legendy o Eldrilu (patrz Scena I).

### **Plan najważniejszych wydarzeń**

1. Występ barda w karczmie i poznanie treści legendy;
2. Bitka;
3. Odwiedziny u zielarza;
4. Poznanie innej wersji legendy;
5. Dowiedzenie się o zainteresowaniu straży;
6. Pierwszy seans;
7. Drugi seans;
8. Aresztowanie aptekarza;
9. Trzeci seans;
10. Sprowadzenie demona;
11. Walka z Furią;
12. Koniec.

### **Przygoda**

Po stworzeniu bohaterów, określeniu ich stosunku do egzystencji oraz umieszczeniu ich w Starym Świecie, przychodzi czas na przygodę.

Wyberzmy sobie najpierw jednego z naszych bohaterów – będzie to ofiara tytułowej klątwy. W dzieciństwie, jak większość ludzi, miał on przyjaciółkę. Nie będzie to zbyt ingerencją w historię postaci - gracz powinien to zaakceptować, a nawet jeśli będzie marudził, to powiedz, że nie pamiętał. Przyjaciółka była zakochana w nim po uszy, z czego zdawał sobie sprawę lub nie. Ten stan rzeczy trwał przez kilka lat dopóki w życiu bohatera coś się nie zmieniło (wyberz jedno ze wspomnień z pytania nr 3.). Wtedy to znacznie zmieniło się jego zachowanie, czego dziewczyna nie była w stanie zaakceptować.

Miłość jednak przetrwała.

Bała się jednak powiedzieć o swym uczuciu postaci gracza, ponieważ np. tyle ich dzieli; nie wiedziała, jak zareaguje; on jest wielkim panem, a ona tylko... itd.

W akcie zemsty dziewczyna oddała się bohaterowi innego gracza (proponuję wybrać wielmożę, wojaka lub kogoś zapracowanego – takim osobom zdarza się coś robić nie licząc się z konsekwencjami). Później jednak zaczęła tego żałować, a wkrótce okazało się, że jest w ciąży. Jej życie legło w gruzach, rodzice wyrzucili ją z domu.

Dziewięć miesięcy później, samotna i nieszczęśliwa ostatkiem sił szła do klasztoru, ażeby tam urodzić. Nie zdołała tam dojść i zaczęła rodzić na gościńcu. Powiła męskiego potomka, jednak w czasie porodu, cierpiąc okropne męki, oddała swą duszę bogom Chaosu. Przeklęła nie ojca dziecka, a swego lubego i wyparła się miłości. Nieszczęśliwie, zmarła tuż po porodzie. Tzeentch wysłuchał jej prośb i przyjął w szeregi Furii Chaosu, tak aby, gdy nadejdzie czas, mogła wyrzucić zemstę na mężczyznę.

Losy dziecka pozostały nieznanne.

Nasi bohaterowie oczywiście nie mają świadomości zaistnienia tych wydarzeń, jednak od kilku dni jednego z nich prześladowuje pech. Jest efektem wcześniej wspomnianej klątwy. Przejawia się on w formie pasma niepowodzeń np. postać gubi drobne rzeczy, z rąk wypadają jej przedmioty, ciągle na kogoś wpada, a jeśli oberwie, to zawsze w wrażliwe miejsce. Dodatkowo, często widzi tego samego kota. Jest on biały, z czarną plamką na czole. Tą postać nazwiemy przeklętym.

Podczas prowadzenia scenariusza pamiętaj o kocie oraz pechu!

### **Scena I**

Przygodę najlepiej rozpocząć w momencie, gdy postacie kończą wykonywać swe codzienne obowiązki, a więc wieczorem. Jeśli chodzi o porę roku, to niech historia dzieje się wczesną jesienią. Jest to pora wieczornych mgieł, zmiennej pogody oraz niepokoju o przyszłość. Ludzie zastanawiają się jaka będzie zima i nowy rok, zaczynają snuć plany, jest to czas na refleksję.

Zapewne po pracy bohater uda się do tawerny, żeby się napić z kolegami (nieważne czy robota została dobrze wykonana - ludzie, którzy pracują codziennie, przejawiają skłonności do wychylenia kufelka po wszystkim).

W mieście znajduje się kilkanaście pijalni i tawern np. "Smoczy łeb", "Żołnierska", "Pod rysim kołpakiem" czy "Miecz i topór".

Rodzaj i wygląd lokali różni się znacząco, od miejsc z sianem na podłodze, kurami drepczącymi między gośćmi i chłopami pijącymi na umór, po takie z drewnianą podłogą, cichym szmerem rozmów oraz stajnią. Żeby nadać nieco koloru karczmi, niech gra tego wieczoru bard, a oberżysta piecze na rożnie wielkiego dzika. Zwierz ów został upolowany przez dość znanego w okolicy łowcę – Erharta. Tego wieczoru w tawernie zebrał się spory tłumek, wielu bowiem znalazło się chętnych na „obaczenie, azali ona potwora smaczna”. Powiedzmy nie ciąglemu przecieraniu kufli oraz grubiotkim gospodarzom.

Tak więc wkoło rozchodzi się przyjemny zapach, a zgromadzeni goście czekają, aż pieczone będzie gotowe.

W tym momencie na scenę wkracza Carl. Jest to otyły karczenny szuler, który zaproponuje graczom grę w kości. Na pieniądze, rzecz jasna.

**Carl**

Średniego wzrostu, otyły człowiek o wielkim, niegdyś złamanym nosie. Nieustannie się wierci, wyciera swoją budzącą respekt część twarzy. W momencie, gdy nie powiedzie mu się ważny rzut, odwraca uwagę, aby przerzucić kość. Ma spore poparcie wśród miejscowych bywalców, więc w razie bójki kilku z nich stanie za nim, on sam zaś szybko zniknie z oczu. Jest to postać dość charakterystyczna, więc jeśli któryś z bohaterów odwiedza czasem ten lokal, to powinien go znać.

W pewnym momencie, karczmarz przy pomocy rosłego pacholka zdejmuje dzika z rożna, a w głównej izbie pojawia się karczenna dziewczka. Gospodarz kraja mięso, a jego pomocnica roznosi porcje na glinianych misach. Jeśli jest to tawerna niższej klasy, to goście przekrzykują się, prosząc o kawał dla siebie. W tych lepszych składane są oberżyste uprzejme prośby o porcję.

Po jakimś czasie, biesiadę przerywa występ barda, który do tej pory brzękał cicho na lutni. Zaśpiewa on balladę o Eldrilu Złotowłosym. Oto jej streszczenie:

*Dawno temu, w pewnym królestwie żył Eldril Złotowłosy. Miał on złego brata, Marlo, który to kochał się do szaleństwa w królownie Mariannie. Udało mu się ją przekonać do siebie słodkimi słówkami, jednak gdy kobieta ujrzała jego prawdziwe oblicze, zostawiła go. Dokładnie rok później, na wielkim balu, wydanym z okazji narodzin następcy tronu, Marianna i Eldril spotkali się. Zakochali się w sobie od pierwszego wejrzenia. Marlo, zwany Krzywoprzysięzcą, nie potrafił zaakceptować tego związku i odebrał sobie życie. Tuż przed śmiercią, przeklął swego brata. Od tego czasu Eldrila dopadła klątwa niepowodzenia, pechem zwana.*

*Udręka bohatera tej legendy nie trwała długo. Matka królowy – wieszczka w czasie wizji powiedziała mu, żeby się dostał do Domeny Cieni, wziął ze sobą [tu wstaw przedmiot ważny dla którejś z postaci; spójrz na odpowiedzi graczy na pytanie 8.] i pokonał swego brata, który stał się okrutnym demonem. Eldril się nie przeląkł. O brzasku rozciął swym srebrzystym mieczem powietrze i przez tak wykonane przejście dostał się do tego posępnego z założenia miejsca. Mimo bycia dręczonym przerażającymi wizjami, bohater dotarł do leża demona. Rzucił w otchłań swój drogocenny przedmiot jako ofiarę i z mieczem w garści zawołał do potwora głosem strasliwym "Nadeszła twa godzina". Czarne serce potwora nappełniło się trwogą, oczy jego cierpiały od blasku bijącego z miecza. Przepelniony niewysłowionym lękiem w pył się rozpadł. Wtenczas rozpętała się potężna wichura, a bohater ocalał jedynie przez pamięć o ukochanej. Tak zginął demon, krwawy duch, a Eldril niedługo potem poślubił Mariannę.*

Jest to wersja, którą usłyszała postać przeklęta.

*Dawno temu, w pewnym królestwie żył Eldril Złotowłosy. Miał on złego brata, Marlo, który to kochał się do szaleństwa w królownie Mariannie. Udało mu się ją przekonać do siebie słodkimi słówkami, jednak gdy kobieta ujrzała jego prawdziwe oblicze, zostawiła go. Dokładnie rok później, na wielkim balu, wydanym z okazji narodzin następcy tronu, Marianna i Eldril spotkali się. Zakochali się w sobie od pierwszego wejrzenia. Marlo, zwany Krzywoprzysięzcą, nie potrafił zaakceptować tego związku i odebrał sobie życie. Tuż przed śmiercią, przeklął swego brata. Od tego czasu Eldrila dopadła klątwa niepowodzenia, pechem zwana.*

*Udręka bohatera tej legendy nie trwała długo. Matka królowy – wieszczka w czasie wizji powiedziała mu, żeby się dostał do Domeny Cieni... i pokonał swego brata, który stał się okrutnym demonem. Eldril się nie przeląkł. O brzasku rozciął swym srebrzystym mieczem powietrze i przez tak wykonane przejście dostał się do tego posępnego z założenia miejsca. Mimo bycia dręczonym przerażającymi wizjami, bohater dotarł do leża demona. Rzucił w otchłań swój drogocenny przedmiot jako ofiarę i z mieczem w garści zawołał do potwora głosem strasliwym "Nadeszła twa godzina". Czarne serce potwora nappełniło się trwogą, oczy jego cierpiały od blasku bijącego z miecza. Przepelniony niewysłowionym lękiem w pył się rozpadł. Wtenczas rozpętała się potężna wichura, a bohater ocalał jedynie przez pamięć o ukochanej. Tak zginął demon, krwawy duch, a Eldril niedługo potem poślubił Mariannę.*

To usłyszała reszta postaci.

Wydrukuj ten tekst i przekaz po kopii pozostałym graczom, jako znak, że słowa te wryły im się w pamięć.

Skrypt ów ma na celu wskazanie postaciom sposobu zdjęcia klątwy oraz pobudzenie przeklętego do zachęcania właściciela cennego przedmiotu do uczestnictwa w przygodzie.

Jeśli gracze zostaną w oberży dłużej, będą mieć okazję wzięcia udziału w bijatyce. Dobrze jest ją również wprowadzić, gdy robi się nudno.

Wersja dla gorszych oberży:

Nagle ponad gwar wybija się krzyk jednego z mężczyzn: “Odszczekaj to, psi synu!”. Bohaterowie zobaczą, jak w rogu, na końcu jednej z ław rosły mieszczanin wygraża drugiemu pięścią. Wkrótce kilku opalców przewraca cały stół, naczynia spadają na klepisko, kury trzepoczą skrzydłami, wokół unoszą się źdźbła siana i pióra. Czyni się tumult, bywalcy zaczynają się okładać kuflami, latają łyżki, a oberżysta przy pomocy kilku pacholków próbuje siłą uspokoić gości. Pamiętajmy o lampach oliwnych umieszczonych na filarach i braku krzesel.

Wersja dla lepszych lokali:

W pewnym momencie postaci dochodzą odgłosy walki. Okazuje się, że przed szynkiem wszczęto bójkę. Walczący wtaczają się do wnętrza tawerny.

Na ulicy jakiś podпиты jegomość okłada się kułakami ze stajennym. Właśnie do walki wkroczył obdarty wyrostek. Przypadkowo przewracają wóz z gruszkami.

Elementy bójki karczemnej: latające kości, łyżki oraz gliniane miski, rozbijane kufla, ostre fragmenty ceramiki leżące dookoła, pociski trafiające gości, przewrócona ława, oblewanie się nawzajem napojami, drewniane filary.

W obu wersjach po pewnym czasie pojawia się straż miejska. Będzie starała się przy pomocy drzewców gizarm i partyzan, a także pałek rozdzielić walczących lub ich “uniezdolnić” do walki.

*Ciąg dalszy wątku: następnego dnia bohaterowie dowiedzą się, że karczma została zamknięta (drzwi zabite deskami) z powodu bankructwa gospodarza. Wieczorna uczta miała na nowo zainteresować mieszczan podupadającym lokalem. Stopniowego chylenia się ku bankructwu nie było widać gołym okiem, ponieważ gospodarz dbał o swój przybytek.*

Bohaterowie, wracając do domostw, na jednym z płotów ujrzą białego kota z ciemną plamką na czole, który bacznie przypatruje się postaci, którą dosięgła klątwa. Parę budynków dalej, zobaczą te same zwierze nadchodzące z naprzeciwka. W razie jakichś agresywnych gestów ze strony postaci, kot ucieknie.

Pojedyncze uderzenie dzwonu w świątyni Sigmara obwieści rychły świt.

## Scena II

Bohaterowie powinni zainteresować się owym osobliwym kotem oraz klątwą ciężącą na jednym z nich.

Jako że postaci przebywają już jakiś czas w Amelburgu, daj im do zrozumienia, że wszystkie świątynie są zobowiązane do współpracy z łowcą czarownic i wspomnienie któremuś z kapłanów o własnej klątwie może być bardzo niebezpieczne. Z kolei z osób mających coś wspólnego z szeroko rozumianymi sztukami tajemnymi zostali:

- mag, do którego postaci raczej nie mają dostępu. Nawet jeśli im się uda z nim porozmawiać, to nie będzie zainteresowany pomocą;
- niemy zielarz, zwany Krwawookim;
- chiromantka (kobieta wróżąca z dłoni), która niestety spłonęła dziś rano na stosie. Była to stara i zupełnie niegroźna staruszka.

W tym wypadku gracze prawdopodobnie postanowią rozwiązać sprawę na jeden ze sposobów:

1. zapytają o białego kota kogoś znajomego lub obeznanego w temacie – w tym wypadku postać nie będzie potrafiła udzielić żadnej odpowiedzi. Jednak za kilka godzin odwiedzi bohaterów i powie, żeby unikali tego zwierzęcia lub czym prędzej wynieśli się z miasta.
2. wyjdą z inicjatywą i np. będą chcieli odwiedzić maga – staraj się ich skierować do zielarza.
3. będą bez sensu kręcić się po mieście – ich uwagę przykuje apteka.

Zielarz mieszka i pracuje w aptece w północnej części miasta. Zakład homeopaty mieści się na rogu ulic Piekarskiej i Konopnej. Budynek jest piętrowy, drewniany, z wąskimi schodkami prowadzącymi do drzwi.

Wnętrze tchnie zapachem ziół i spirytusu, co powoduje szczypanie oczu. Powąła obwieszona jest pękami zielska, przy ścianach stoją regały ze słojami, moździerzami oraz buteleczkami różnego kształtu i kalibru. W poprzek holu została ustawiona lada, za którą zasiada zazwyczaj jeden z pomocników homeopaty. Na blacie stoją: dzwoneczek, arkusz papieru, pióro i kałamarz, a nieco dalej klatka z salamandrą ognistą (czarno-złoty gad, lekko świecący w ciemności).

Zielarz – Sebastian Krwawooki

Wysoki, chudy jak tyczka człowiek o miłej fizjonomii. Ma około 29 lat. W czasie inwazji hord Chaosu barbarzyńcy odcieśli mu język. Jego oczy są przekrwione oraz obficie łzawią wskutek rozchodzącego w budynku ziołowego aromatu. Jest energiczny i chętny do eksperymentów. Przy pomocy kilku młodszych od siebie chłopców i dziewcząt prowadzi aptekę (pomocników jest pięcioro). Porozumiewa się z otoczeniem za pośrednictwem jednego z nich, tzw. “głosu”. Jego największym skarbem jest Wielki Herbarz – stara księga o imponujących gabarytach, z której czerpie swą wiedzę. Przechowuje ją na strychu.

Woltar

Jest szesnastoletnim pomocnikiem zielarza. Rudy, piegowaty, o bystrym spojrzeniu. Zazwyczaj obsługuje gości przy kontuarze oraz zapisuje na kartce zamówienia. Nie posiadał on zdolności pisania, więc wszystko notuje w formie obrazków i czegoś na wzór autorskiego pisma. Gdy zamówimy np. eliksir miłości, narysuje on na papierze małą buteleczkę, usta oraz znaki: “7”, “|”, “-”.

Sebastian często kręci się to tu, to tam, wskutek czego, mimo że Woltar będzie mówił, że szef jest zajęty, można go spotkać w holu i “porozmawiać” z nim. Przypadek postaci graczy bardzo go zainteresuje, zaprowadzi ich na zaplecze. Jest to niewielki pokój z małym stolikiem i parą stołków. Zielarz pośle jedną z pomocnic dając jej znaki niezrozumiałe dla bohaterów, a ta wróci to pięciu minutach z przepisaną na rulonie pergaminu legendą. Dziewczę rzuci znaczące spojrzenie jednemu z bohaterów i odejdzie kołysząc biodrami.

Gerta

Młoda, ponętna dziewczyna o wybujałym apetycie erotycznym. Jest małomówna i stanowcza. W aptece znany jest nieposkromiony temperament Gerty. Przyczyną tego jest jakoby jej problem ze znalezieniem swojego miejsca w świecie. Jej ekscesy są traktowane pobłażliwie, z nadzieją, że to pozwoli jej wyjść z depresji. W rzeczywistości jest wyznawczynią Slaanesha.

*Ciąg dalszy wątku: Gdy bohaterowie będą wychodzić z apteki, do sklepu zawita bogata mieszcza z liczną grupą przyjaciół. Będzie tłoczno i hałaśliwie. Jeśli postacie nie zmitrzą z zielarzem, to w holu jedna z nich natrafi przez przypadek ręką na podstawione celowo biodro Gerty. Dziewczyna chwyci go za rękę i niepostrzeżenie wymkną się tylnim wyjściem na wewnętrzne, ciemne i opustoszałe podwórze. Tam będzie stał wóz z sianem.*

Treść legendy:

*Dawno temu [...], w pewnym królestwie żył Eldril Złotowłosa. Był wielkim bohaterem swych czasów, gdyż to właśnie z jego ręki zginął wielki wilk Fenorn z Arabii. Niestety, jego szlachetne serce krwawiło smutkiem z powodu samotności. Miał on złego brata, Marlo zwanego Krzywoprzysięzcą, który to kochał się do szaleństwa w królownie Mariannie. Udało mu się ją przekonać do siebie słodkimi słówkami, jednak gdy kobieta dowiedziała się prawdy o jego duszy, zostawiła go. Kilka miesięcy później, na wielkim balu, wydanym z okazji narodzin następcy tronu, Marianna i Eldril spotkali się. Wielka to była miłość. Marlo, dowiedziawszy się o brzemienności*



*Marianny, odebrał sobie życie. Tuż przed śmiercią, przeklął swego brata. Od tego czasu Eldrila dopadła klątwa niepowodzenia, pechem zwana.*

*Udręka bohatera odbiła się echem na wspólnym życiu i jedności pary. Matka królowy – wieszczka widząc nieszczęście swej córki, powiedziała Eldrilowi, żeby się udał do Domeny Cieni do swego brata, który stał się jednym z diablów i pokonał go. Eldril się nie przeląkł. O brzasku rozciął swym srebrzystym mieczem powietrze i przez tak wykonane przejście dostał się do miejsca smaganego Wichrem Zguby. Mimo bycia dręczonym przerażającymi wizjami, bohater dotarł do leża demona. Rzucił w otchłań Studni Zapomnienia skarb jako ofiarę i z mieczem w garści zawołał do potwora głosem strasliwym “Nadeszła twa godzina”. Czarne serce potwora napelniło się trwogą, oczy jego cierpiały od blasku bijącego z miecza. Przepelniony niewysłowionym lękiem w pył się rozpadł. Wtenczas rozpełtała się potężna wichura, a bohater ocalał jedynie przez pamięć o ukochanej. Tak zginął demon, krwawy duch, a Eldril niedługo potem poślubił Mariannę.*

Zielarz przy pomocy “głosu” zaproponuje seans, w trakcie którego pomoże postaciom udać się do Domeny Cieni i poznać osobę, która przyczyniła się do nieszczęścia przeklętego. Rytuał rozpocznie się o świcie. Bohaterowie dowiedzą się również, że pech jest wynikiem klątwy rzuconej tuż przed śmiercią.

### **Scena III**

Postacie po powrocie do domu (domów) dowiedzą się od domowników lub sąsiadów, że był u nich strażnik miejski i wypytywał o bohaterów. Pytał, co to za ludzie, skąd pochodzą, czy uczestniczą w obrzędach w świątyni, co o nich ludzie mówią i co rozmówca o nich sądzi.

Nie zdradzajmy graczom nic więcej.

Strażnik zaproponował sąsiadom donoszenie straży o przychodzeniu i wychodzeniu ludzi z domu/domów postaci oraz o osobnikach wizytujących w tym budynku.

### **Scena IV**

Nad ranem postacie graczy powinny odwiedzić zielarza. Chłopak z recepcji zaprowadzi ich krętymi schodami na piętro, a tam aptekarz będzie kończył przygotowania do seansu.

Pokój średnich rozmiarów, okiennice są zamknięte, przez co panuje tu półmrok. W pomieszczeniu nie ma żadnych mebli wyjątkiem trójnogiego, rzeźbionego karła, na którym leży ametyst. Klejnot ów jest wielkości paznokcia kciuka. Wokół stołka znajdują się płaskie poduszki. Za każdym z siedzisk stoi płonąca świeca.

#### **Opis rytuału**

Postacie siadają na poduszkach. Zielarz podaje im miseczki z ziołowym napojem, gorzkim w smaku. Chwilę potem gra na prostym flecie trzy nieskomplikowane dźwięki, a następnie daje znak, żeby bohaterowie powtórzyli i podaje im instrument. Dźwięk przebrzmiewa odbijając się wibrująco od ametystu i postacie doznają uczucia, jakby się unosiły. Towarzyszy temu wrażenie, że zanurzają się w wodę, której tafla znajdowała się tuż nad ich głowami – wpadają w ocean zawieszony ponad nimi. Tracą świadomość.

### **Scena V**

Postacie trafiają do Domeny Cieni. Jest to olbrzymie miasto zamieszkane przez istoty wyglądające jak przygarbione sylwetki ludzi. Dmie w nim potężny wiatr, Wicher Zguby, który wyrывa przedmioty z rąk postaci. Rzeczy te nigdy już się nie odnajdą. Nad okolicą góruje Czarna Cytadela – ogromne, ponure zamczysko.

Słychać tylko wycie wiatru, a wypowiedziane słowa szybko zostają stłumione i porwane przez wichurę.

Miejsce zdaje się być mirażem wszystkich znanych lokacji świata, o stale zmieniającym się wyglądzie, więc opisując je możesz popuścić wodzy fantazji. Ja na początek proponuję połączenie żelaznych, wysokich do nieba domów oraz gęstego lasu (coś jakby porośnięte dżunglą technopolis). W tej chwili wystarczy jedno, niezmiennie tło, ponieważ bohaterom nie będzie dane spędzić tu dłużej niż kilka chwil.

Barwy są zimne, utrzymane w tonacji fioletu i granatu, a kształty rozmyte. Przez ulice brnie nieprzebrany tłum pochylonych cieni, niezwracających uwagi na postacie. Są smagane biczami skrzydlatych, mlecznobiałych istot.

Jeśli postacie podniosą wzrok, ujrzą Czarną Cytadelę. Jej widok jest wyjątkowo złowrogi i przynębiający – obserwator otrzymuje 1 punkt obłądu.

Wygląd bohaterów uległ znacznej zmianie. Są awatarami cechy podanej przez nich w ankiecie w pytaniu 5., np. postać, która w swej opinii jest najlepsza w walce na pięści, stanie się niemal wielkoludem o ciosie mogącym wybijać cegły z muru, inna przerodzi się w strzelca o bystrym oku i płynnych, pewnych ruchach, inteligentnego mówcę o dostojnym, pełnym senatorskiej powagi obliczu itd. Ich zwykła broń zmienia się w potężne artefakty.

Krajobraz faluje... a nasi śmiałkowie przenoszą się do gospody ze Sceny I. Robią to samo, co chwilę przed wybuchem bójki. Przez chwilę wszystko dzieje się identycznie. Teraz jednak są nadludźmi. Bez trudu radzą sobie z uspokojeniem biesiadników siłą, słowem lub magią. Wiedzeni przyływem adrenaliny, zapewne udadzą się na ulicę. W tym miejscu postacie, które zostały np. awatarami uwodzenia, powinny zostać otoczone wianuszkami wielbicieli itd.

Wizja rozmywa się, kształty zanikają. Bohaterowie widzą twarz kobiety, która przeklęła jednego z nich. Rozpozna ją jako przyjaciółkę z dzieciństwa. Ojcu dziecka natomiast powiesz, że skądś zna tą dziewczynę.

Obraz przeradza się w widok rodzącej kobiety. Krzyczy ona, lecz słowa są niezrozumiałe, wśród nich wyróżnić można jedynie imię przeklętego.

Na koniec odegrajmy krótką scenę z historii najbardziej znudzonego gracza (spójrz w jego odpowiedzi na pytanie 3. Pozostałym przydziel role innych uczestników zdarzenia).

Wizja kończy się.

## **Scena VI**

Powrotowi świadomości towarzyszy uczucie wynurzenia się oraz spadania.

W pokoju nic się nie zmieniło, a na zewnątrz świeci późnopołudniowe słońce. W pomieszczeniu nie ma nikogo, jednak po chwili zjawia się Woltar, który zaprowadza bohaterów na dół, a tam przy pomocy chłopca mogą porozmawiać z zielarzem.

Sklep akurat będzie pusty. Aptekarz spyta ich o efekty widzenia, wysłucha relacji oraz oznajmi, żeby na następny seans przygotowali ów cenny przedmiot z legendy, ponieważ być może uda im się rozprawić z uciążliwym fatum. Posiadacza tej rzeczy powinien zdziwić fakt, że jego skarb ma zostać poświęcony.

Gdyby postacie graczy zapytały w  
Zielarz zaprosi ich na kolejny seans, który odbędzie się tego wieczoru.

## **Scena VII**

Postacie są głodne i nieco zmęczone.

Od tej chwili zwracaj większą uwagę na rosnące zmęczenie śmiałków.

Przechodząc ulicami miasta, bohaterowie ujrzą trzech strażników miejskich prowadzących krzyczącą, rudowłosą kobietę. Niewiasta została oskarżona o obcowanie z diabłem i zaprowadzą ją do wieży.

Postacie kilkakrotnie dostrzegą także znajomego kota.

Wieczór szybko się zbliża, nie dawaj graczom zbyt dużo czasu.

### **Scena VIII**

1. Jeśli bohaterowie zdążą przed zmierzchem dotrzeć do apteki, powiedz im, że zielarz specjalnie zamknął wcześniej sklep, aby móc w spokoju przeprowadzić rytuał.

Jego pomocnikom czasem zdarza się nocować w zakładzie pracy, więc rozmowa z właścicielem będzie możliwa przez jedną z dziewczyn. Nie jest to jednak zmysłowa Gerta, a jakieś nawiedzone dziewczę o nieciekawych rysach. Bohaterowie dowiedzą się, że skarb musi zostać uważnie pilnowany, a najlepiej trzymany obiema rękami i przymocowany rzemieniem do nadgarstka opiekuna. W innym wypadku może przepaść w Domenie Cieni.

Po zakończeniu konwersacji zielarz oddali dziewczynę, a sam rozpocznie przygotowanie rytuału. Cały obrzęd będzie wyglądał tak samo jak rano, włącznie z uczuciami postaci. Opisz graczom rytuał jeszcze raz.

2. W razie, gdy śmiałkowie spóźnią się na umówioną godzinę, będą musieli obudzić aptekarza. Następnie wszystko odbędzie się według schematu przedstawionego w punkcie 1.

### **Scena IX**

Postacie na powrót pojawiają się w Domenie Cieni. Od razu uderza ich potężny podmuch Wichru Zguby. Oczom śmiałków ukazuje się znany widok: niezliczone rzesze garbatych cieni są gnane razami świetlistych istot, jednak architektura miasta zmieniła się wyraźnie. Proponuję teraz niebosiężne świątynie miasta wynurzonego z morskiej otchłani.

Wszystko w odcieniach fioletu i granatu.

Wygląd postaci w niczym nie odbiega od tego, co znają na co dzień.

Gdy postacie dotkną czegokolwiek, ich zmysły odbiorą uczucie lodowatego chłodu oraz chropowatych powierzchni. Dotyczy to zarówno cieni jak i budynków. Skrzydlate stworzenia unoszą się w powietrzu, są więc poza zasięgiem postaci.

Stanie bez ruchu powoduje przywołanie wizji, np. własnego nagrobka wraz z wyrytą datą na kolejny rok, dzieci uwięzionych za przezroczystą taflą lodu, płonących strzech lichych chałup itd. Majaki nie przenoszą postaci w te miejsca – nakładają się jedynie na widok Domeny Cieni.

Po krótkiej przechadzce w którąkolwiek stronę, bohaterowie zauważą, że okolica pustoszeje. Przed sobą mają niewielką studnię.

*Ciąg dalszy wątku: jeśli skarb z legendy zostanie wrzucony do studni, to natychmiast spełni się pierwsze życzenie wypowiedziane przez osobę, której ręka złożyła ofiarę. Postaraj się urzeczywistnić prośbę w miarę pokretny sposób, jednak krzywdą nie może stać się wypowiedzianemu. Nie wysadzaj też połowy miasta, ani nie czyni czegoś wyjątkowo okrutnego, żeby nie psuć zabawy graczom. Postać, póki życzenie nie zostanie spełnione, nie powinna mieć świadomości posiadanej władzy. Uświadom gracza o efektach swoich słów.*

Bacz na wypowiedziane przez postać słowa, które zawierają w sobie choćby zalążek prośby

Do jednego z filarów daszka przywiązany jest za uzdę śmiertelnie wychudły osiołek. Nie reaguje on na żadne bodźce, spogląda pełnym smutku wzrokiem w grupę. W wypadku odwiązania i ciągnięcia go ze sobą, zwierze ulegnie.

*Ciąg dalszy wątku: gdy puści się wodze, osiołek odejdzie. Jeśli jednak bohaterowie będą się nim opiekować do końca wizji, zwierzak będzie stał przed apteką w rzeczywistym świecie. Nie wiadomo, kto go tam zostawił, ani czyj jest, jednak bardzo przypomina tego z wizji.*

Z drugiej strony studni zbliża się ku postaciom demonica (jest to Furia Chaosu, w tym wymiarze jej wzrost przewyższa siedem stóp tj. ponad 2 m). Niech gracze mają chwilę na opisanie reakcji swoich postaci, potem jednak wizja urywa się.

### **Scena X**

Nagle widzenie kończy się. Bohaterowie po chwili oszołomienia dostrzegają Gertę, która chowa ametyst do szkatułki. Dziewczyna mówi im, że na dole jest straż, która zaraz zaaresztuje Sebastiana i lepiej, żeby inkwizytor ich tu nie znalazł, kamień zaś zginąłby bezpowrotnie. Otwiera okiennice i wyskakują na wóz z sianem stojący na wewnętrznym dziedzińcu.

Jest przed północą.

Dziewczyna mówi, żeby bohaterowie nie wracali do siebie, ponieważ ich dom/domy są pod obserwacją. Niech przenocują w jakiejś gospodzie.

Gerta opuści ich.

### **Scena XI**

Postacie mają czas dla siebie. Mogą wykonywać swój zawód itp.

Zdarzenia dodatkowe:

- wieczorem, podczas zamykania okiennic, przekłety zauważy białego kota siedzącego na płocie i wpatzonego w jego okno;
- przekłetej postaci każdy napotkany kot wydaje się tym z czarną plamką;
- nocne odwiedziny Gerty;

W razie gdy postacie zaczną szukać Gerty, znajdą ją bardzo szybko, ponieważ, jak się dowiedzą, ona też o nich myślała. Jako miejsce kolejnego seansu zaproponuje pokój w tawernie, bohaterowie muszą tylko przygotować resztę rzeczy. Ametystem i naparem zajmie się ona.

Jako godzinę, o której ma się rozpocząć seans wybierz świt lub zmierzch (w zależności od pory dnia; im szybciej, tym lepiej).

### **Scena XII**

Czas sprawdzić, czy gracze słuchali uważnie Twych słów. Niech przygotowują cały rytuał.

Wszystko przebiega zgodnie z myślą graczy. Gerta podaje napar, a oni przechodzą przez kolejne fazy wejścia do Domeny Cieni.

Tylko że jednego bohatera rozprasza widok dziewczyny przebierającej nogami, jednak niewiasta nie jest zainteresowana żadnym ze śmiałków.

### **Scena XIII**

Postacie pojawiają się w miejscu, w którym skończyła się wcześniejsza wizja. Przed nimi stoi dobrze znana studnia. Jest to ostatnia okazja na złożenie ofiary. Uwagę bohaterów przykuje magiczny portal lewitujący nieopodal.

Po demonicy nie zostało ani śladu.

## Scena XIV

Wejście przez portal spowoduje powrót do rzeczywistego świata. Postacie zmaterializują się na dobrze im znanym wewnętrznym podwórzu. Dziedziniec jest kształtu czworoboku; tu i tam walają się gnijące worki, klepki beczek oraz resztki jedzenia. Z powodu wysokich domów otaczających placyk jest tu stosunkowo ciemno.

Bohaterowie staną się świadkami następującej sceny:

Na środku podwórza stoi Furia Chaosu. Jest zwykłych rozmiarów, jej wygląd w niczym nie odbiega od tego, który został przedstawiony w "Bestiariuszu Starego Świata". U jej stóp klęczy Gerta, nisko chyląc czoło. Szepcze coś, jakby litanię, drżącym głosem.

Jeśli bohaterowie nie przerwą tej sceny, to będzie ona wyglądała następująco:

Cichy głos dziewczyny stopniowo przechodzi w pełen uniesienia krzyk. Gerta odrzuca do tyłu głowę, a wtedy Furia szybkim ruchem wpija jej pazury w gardło. Kultystka unosi ręce ku szyi, lecz zamiera w połowie drogi. Zaczyna charczeć, wstrząsają ją konwulsje. Demon chwilę przygląda się umierającej ofierze. Nim jednak dziewczyna znieruchomieje, Furia zacznie rozszarpać jej ciało na sztuki. Jest to wyjątkowo nieapetyczne - trzaskają łamane kości, słychać pęknięcia rozrywanej skóry, w powietrzu unoszą się włosy, zakrwawione strzępy ubrań przyklejają się do poszczególnych fragmentów ciała.

Jeśli postacie przerwą tą drastyczną scenę, Furia zabije Gertę, a potem rzuci się na swą dawną miłość.

Jeśli zaś bohaterowie do tej pory nie wtargnęli na arenę wydarzeń, to w tej chwili usłyszą dobiegające ich zza pleców miauknięcie. Za nimi, na niewielkiej kupce odpadków, przycupnął dobrze im znany biały kot z czarną plamką w okolicy czoła. W stronę zwierzęcia zbliża się postać odziana w futro narzucone na stalowy napierśnik. W jej oczach błyszczy szaleństwo. Jest to sam de Greher, Amelburski łowca czarownic. Dźwięk wydany przez kota zwróci uwagę Furii w stronę schronienia śmiałków. Demonica rzuci się w ich stronę. Inkwizytor wyprzedzi bohaterów i zetrze się ze służką Mrocznych Bogów.

Obraz ten przywołuje mi na myśl ilustrację z gry Gothic, na której jeden z wielmożów wznosi miecz do ciosu wymierzonego w harpię.

De Greher walczy mieczem, poza napierśnikiem jest uzbrojony w skórnię i karwasze.

Ostatecznie wojownik zostaje powalony, a rozwścieczona demonica będzie szykować się do wylupania mu oczu.

Jeśli bohaterowie włączą się do walki, to łowca czarownic zostanie śmiertelnie ugodzony i padnie, a Furia będzie się szykować do finalnego ciosu rannej postaci przeklętej.

W tym momencie po drugiej stronie dziedzińca rozlegnie się okrzyk przerażonego dziecka. „Szczur!” odbije się echem między ścianami budynków. W niskiej bramie, obok sterty zbutwiałych desek, pojawi się dwoje dzieci do tej pory tylko przyglądających się całej scenie. Furia Chaosu, wiedzioną instynktem, rzuci się na mniejsze i słabsze ofiary. Chłopiec z dziewczynką zaczną uciekać i znikną za bramą, po chwili jednak demon dopadnie ich. Ponad łopot skrzydeł i jęki rannych wzniesie się mrozący krew w żyłach krzyk rozszarpywanego dziewczęcia.

de Greher

Potężnie zbudowany mężczyzna w sile wieku. Jest łowcą czarownic przysłanym do Amelburga z Altdorfu. Czarnowłosy, o zaciętym wyrazie twarzy i błyszczących oczach. Nie ma poczucia humoru, jest całkowicie oddany wykorzenianiu herezji.

Łowca czarownic będzie ledwo żywy, przywoła bohaterów i powie im, że nieletni pomocnicy zielarza wszystko wyśpiewali na mękach. Bohaterowie są czarnoksiężnikami i – jeśli tylko inkwizytor przeżyje – to spłoną na stosie. Inkwizytor będzie śmiertelnie poważny. Doda, że jeśli przyjdzie mu tu umrzeć, to niech postacie zaopiekują się Młotem Bożym – kotem prześladowującym przeklętego.

Wojownik leży u stóp bohaterów. Jeśli zostawią go tak, to wkrótce ktoś go odszuka i udzieli pomocy, a po tygodniu odbędzie się egzekucja postaci graczy. Pomoc łowcy również na niewiele się zda – gdy dojdzie do siebie, straż miejska zabierze śmiałków przed sąd. Tak czy owak, czeka ich marny los. Jedynym wyjściem z sytuacji jest zabicie inkwizytora.

Cokolwiek zrobią gracze, po chwili w bramie zjawi się zakrwawiona Furia Chaosu. Przesiąknięte posoką pióra uniemożliwią jej latanie. Z racji rany zadanej przez łowcę czarownic demon posiada 9 punktów Żywotności. Będzie ona atakowała przede wszystkim postać przeklętą.

Sposoby zabicia Furii Chaosu:

- klasyczna walka ramię w ramię z łowcą czarownic;
- wypowiedzenie życzenia, m.in. „Nadeszła twa godzina” i zadanie niewielkich choćby obrażeń np. porażenie światłem;

W momencie, gdy postaciom uda się odegnąć lub zabić demona bądź też śmierć poniesie postać przeklęta rozpoczyna się następna scena.

### **Scena XV**

To było ciepłe, jesienne popołudnie.

Kolasa zaprzęzona w dwójkę siwych koni jechała powoli nierównym, leśnym duktem. Powóz podskakiwał na wybojach uprzykrzając podróż dwóm pasażerom, konie zaś, widocznie dopiero co nakarmione, ustawicznie przerywały konwersację nieprzyzwoitymi, acz jakże naturalnymi odgłosami.

Rozmowa jakoś nie chciała zejść na tematy inne od pogody.

Kupiec, siedzący tyłem do kierunku jazdy, właśnie perorował o pięknej tegorocznej jesieni, o złocistym słońcu sprawiającym, że zbiór chmielu udał się niesamowicie oraz o delikatnym deszczyku, który zrosił łąki dziś z rana. Jego wywodom towarzyszyło wspomnianie o dzieciach czekających go w domu.

Felix, znany w okolicy medyk, miał już tego wyraźnie dość. Ze znudzoną miną spoglądał w okienko znajdujące się w drzwiach powozu. Przyglądał się rachitycznym sylwetkom drzew, których powykręcane konary sięgały ku niebu.

W pewnym momencie rozległ się gwizd woźnicy i kolasa się zatrzymała.

Przydzieli graczom role wyrafinowanego medyka, prostego woźnicy i gadatliwego kupca. Powóz zatrzymał się, ponieważ na drodze leży kobieta. Jest ubrana w zakurzoną sukienkę. Na jej piersi spoczywa dopiero co urodzone niemowlę. Kobieta zdaje się nie zwracać uwagi na otoczenie, przyciszonym szeptem wypowiada modlitwę kierowaną do Mrocznych Bogów. Wśród jej słów wyraźnie powtarza się imię postaci przeklętej.

Po odcięciu pępowiny niewiasta umiera. Dziecko nosi rysy jednej z postaci graczy, lecz nie tej przeklętej.

### **Scena XVI**

W momencie śmierci bohatera obarczonego klątwą Furia powraca do Domeny Chaosu. Zrywa się silny wiatr, którego potężne uderzenie unosi demona do w diaboliczny wymiar.

Wszystkie żyjące postacie tracą przytomność.

### **Scena XVII**

Odegrajcie smutne wspomnienie jednej z postaci, której udział w tworzeniu przygody był w Twojej opinii najmniejszy.

### **Scena XVIII**

Jeśli łowca czarownic przetrwał, to postacie, które przeżyły, budzą się w jakimś ciemnym miejscu. Po chwili, drzwi pomieszczenia, w którym się znajdują, otwierają się. Na progu stoi kilku mężczyzn. Podnoszą oni bohaterów i wyciągają ich z wnętrza na wąski korytarz. Każda z postaci jest prowadzona przez dwóch strażników, a jeden z nich zamyka pochód, tak więc wizja ucieczki jest nierealna. Sytuację pogarsza wyczerpanie śmiałków.

Straż nie odpowiada na żadne pytanie.

Kolejne wrota są otwierane, a postacie uświadamiają sobie, że przebywały w lochu. Mężczyźni wleką ich po schodach w górę.

Ostatnie drzwi otwierają się. Postacie zostają oślepione światłem słońca.

Strażnicy nakładają na głowy wysokie, czarne kaptury o kształcie stożka. Według tradycji tak wygląda eskorta osób oskarżonych o czarnoksięstwo.

Bohaterowie są prowadzeni ulicami miasta. Ludzie przyglądają im się z uśmiechem, lecz nie przerywają swoich zajęć. Dawni znajomi postaci teraz odwracają głowy. Większe zainteresowanie okazują tylko dzieci, których spory tłumek towarzyszy pochodowi z obu stron.

Kolumna ludzi zmierza główną ulicą opadającą lekko w dół, prosto ku rynkowi. Po jakimś czasie widać już plac, a na nim, tuż obok szafotu, specjalnie na tę okazję usypane stosy, których liczba jest o jeden większa od ilości bohaterów.

Na rynku zebrało się mnóstwo ludzi. Tłuszcza nie rzuca niczym w skazanych, ponieważ może to spowodować urok.

Postacie zostają podprowadzone pod stosy, a tam czeka już na nie łowca czarownic zajmujący wygodny fotel na szafocie. Do jednego z pali sterczących ze stosów jest przywiązany zielarz.

Straż brutalnie wprowadza postacie na sterty chrustu i przywiązuje je do słupów.

Na każde słowo wypowiedziane przez bohaterów gawiedź reaguje śmiechem i gwizdami.

Tłum pokrzykuje na skazańców, po chwili łowca czarownic podniesieniem dłoni ucisza zebranych.

„Ja, Otto de Greher, z łaski bożej rycerz Przenajświętszej Świątyni Sigmara, pana całego świata, ogłaszam was winnymi nurzania się w plugawej otchłani grzechu, imania się praktyk tajemnych i niegodziwych, kontaktów z Mrocznymi Bogami oraz ich ohydny pomiotem, a także oddawania się bezbożnemu hedonizmowi. Niniejszym, dzięki łasce danej mi przez Młotodzierżcę, poddaję was oczyszczeniu w świętym ogniu. Niech płomień strawi wasze marne ciała będące kotwicą wiążącą was z waszym nędznym życiem. Wzywam was, ludzie, na świadków triumfującej sprawiedliwości oraz boskiej przemiany dokonującej się na naszych oczach. Niech Sigmar ulituje się nad budzącym wstręt losem czarnoksiężników. Na bożą chwałę! Podpalaj, mistrzu.”

Jeden z mężczyzn dzierżący topór oraz płonąca żagiew wychodzi zza pleców łowcy czarownic i podkłada ogień pod stosy.