

Wstęp dla Mistrza Gry

Scenariusz nie wymaga konkretnych profesji postaci, acz najlepiej jakby w drużynie znalazł się mag oraz łowca. Postacie powinny mieć nieco więcej rozwinięć niż jedno podstawowe – najlepiej jakby kończyły pierwszą profesję. Od MG zależy, czy postacie znają się wcześniej czy będą zlepkiem przypadkowych osób. Karty bohaterów niezależnych znajdują się w oddzielnym pliku wraz z uwagami co do odgrywania. Scenariusz powinien trwać jedną sesję, a liczba graczy wynosić między 3 a 5.

Wstęp dla graczy

Ostatnie lata okazały się być ciężką próbą dla jedności Imperium. Burza chaosu oraz jej następstwa okazały się tragiczne w skutkach. Głód i choroby stały się normalną częścią życia jego mieszkańców, a ich wiara w Bogów została poważnie zachwiana.

Po rozbiciu wojsk Archaona w bitwie pod Sokh zjednoczone armie wszystkich czterech niszczycielskich potęg rozpieczętowały się po Górach Środkowych, dając czas Imperatorowi na zebranie sił do dalszej walki. Przez kolejne dwa długie lata trwały starcia na przełęczach, ostrych górskich turniach i stokach, żeby w końcu wyprzeć najeźdźcę z powrotem na północ, do mroźnego Kislevu. Dziesiątkowana armia dowodzona przez samego Karla Franza nie zamierzała odpuścić idealnej szansy na zażegnanie niebezpieczeństwa. Gnając przez Kislev stoczono dziesiątki potyczek z niedobitkami ciągle cofającej się fali chaosu, żeby w końcu wkroczyć na pustkowie daleko za ostatnim ludzkim miastem. Obecnie wieści brak, a największa kraina ludzi została bez swojej tarczy w postaci imperialnej armii oraz samego władcy.

Rok 2525 stoi pod jednym wielkim znakiem zapytania. Głód zmienia ludzi w bestie, których nie da się okiełznać. Czy można zaufać jeszcze komukolwiek, skoro ludzie są gotowi posunąć się do najohydniejszych czynów, żeby go zaspokoić? Wydaje się, że mroczne kultury tylko na to czekały. Mnożąc się po całym Imperium jak grzyby po deszczu kuszą obietnicą lepszego życia, ale czy na pewno?

Zlecenie

Warto zacząć od tego jak Bohaterowie Graczy (BG) dowiedzieli się o zleceniu oraz co ich motywuje do jego podjęcia. Ogłoszenie przybijane było do przydrożnych słupów w całym Ostlandzie, który został całkowicie spustoszony przez dwukrotnie przemieszczającą się armię chaosu. Obecnie land jest pod napływem osadników, wśród których często można spotkać przeróżne szumowiny. Samo ogłoszenie zawierało krótką informację:

*„Brat Matheus potrzebuje Twojej pomocnej dłoni. Nie każ czekać Imperium, rusz ku chwale Sigmara!
Pierwszy dzień lata, zajazd Pod Kołkiem i Krwiopijcą, przy drodze do Ferlangen”.*

Nie wielu ludzi podąży za takim ogłoszeniem, z którego nic nie wynika. Może przynajmniej konkurencja będzie mniejsza, a i do podziału mniej głów. Bo przecież, kto by nie obiecywał nagrody rozmieszczając tyle ogłoszeń.

Większość BG motywowana jest łupem, zwiększeniem swojego statusu społecznego bądź pobudkami osobistymi. Od Mistrza Gry (MG) zależy czy gracze znali się wcześniej i są szukającą przygód kompanią czy zlepkiem postaci, które poznają się w karczmie.

Pod Kołkiem i Krwiopijcą

Zajazd znajduje się przy błotnistej drodze pół dnia drogi od niewielkiego Ferlangen. Jest cały drewniany, piętrowy i otoczony grubą palisadą mającą strzec go przed niebezpieczeństwami czyhającymi w otaczającym go Lesie Cieni. W środku nie ma wielu gości, jest tu sporo dymu z paleniska

i wszędzie rozmieszczonych świeczników. Na połowie drewnianej ściany widnieje płaskorzeźba przedstawiająca człowieka, który próbuje kołkiem zabić coś co jest pod nim. Nie do końca wiadomo co to jest, gdyż dolna część odpadła. Są tu okrągłe stoły i jedno palenisko w kącie. Przy szynkwasiu stoi Bert – ponury karczmarz w średnim wieku. Jest strasznie gburowaty. Na pytania odnośnie zlecenia każe BG zamknąć się i czekać aż ktoś przyjdzie. To dobry moment, żeby BG poznali się ze sobą i chociaż przedstawili jak wyglądają.

Po przedstawieniu do karczmy wejdzie krasnolud zwany Snorkrag, będący drużynowym bohaterem niezależnym. Zamówi piwo i dosiądzie się do reszty drużyny. Wskazówki co do odgrywania oraz historia krasnoluda oraz karta postaci znajdują się w załącznikach. Wygląda na dobrze zbudowanego nawet jak na krasnoluda. Ma rudą brodę i włosy, jest trochę nadpobudliwy. Widać przy nim wiele rodzajów broni – u pasa wisi topór, za pasem toporki do rzucania a przez plecy przewieszona jest bogato-zdobiona kusza. Może poruszyć następujące tematy:

- Który z Was płaci i kiedy wyruszamy?
- Kiedy wreszcie pojawi się ojczulek, zanim sam go pójde szukać?!
- [Jeśli w drużynie jest elf] Długouchy idzie z nami? Przynęta zawsze się przyda!
- Nigdy nie zrozumie, dlaczego te ludzkie szczyty też nazywane są piwem!
- Ten topór zatopiłem w czaszkach setek gobbasów i innego ścierwa, nazywa się Hilda i jej nie prowokuj dla swojego bezpieczeństwa. – pieśczośliwie gładzi ostrze.
- Kusze podarował mi Luther von Holstein za służbę w jego kompanii najemnej i ustrzelenie olbrzyma. Bo widzicie, kiedy rzeź nasza już była blisko, a setka czarnych orków nas okrążyła pod Skarlaz Ungor, wtedy przyszedł on. Wielki jak stodoła, silny jak stado rozpędzonych koni i głupi jak topola! Wtedy ja żem podniósł kuszę po Zarkim, wielki woj, ale to inna historia, no i wycelował żem mu w oko i puścił bełt! Padł jak długi zabijając dziesiątkę orków! Reszta tak spieprzała jak gobbasy widzące szpiczastouchego! Ha!

Po krótkim przedstawieniu Snorkraga do karczmy wejdzie kapłan. Jest to stary mężczyzna podpierający się sporym kijem. Ubrany jest w brązowy habit. Po zdjęciu kaptura ukaże się tysy czerep i bardzo stara twarz naznaczona dziesiątkami blizn. Jedno oko jest zamglone i ewidentnie niesprawne. Rozejrzy się wokół i spod ubrania wyciągnie tańcuszek, który na końcu ma czerwony młoteczek. Udany test **nauka(teologia)** bądź trudny test **wiedza(imperium)** pozwoli rozpoznać starego kapłana z czerwonego opactwa – Sigmaryckiego zakonu znajdującego się na skraju Gór Krańca Świata. Kapłan powoli podejdzie do stołu i usiądzie. *Witam śmiałków!* Jego głos jest bardzo spokojny, a on sam powoli przygląda się każdemu z osobna. *Cieszę się, że są jeszcze godni na tym świecie jak Wy, gotowi przyjść staremu mnichowi z pomocą...*

Brat Matheus krótko i zwięźle przedstawi opis zadania. Opowie o czerwonym opactwie, o tym jaki spotkał los jego zakon. Lata temu mnisi przeżywając czystki duchowieństwa przeprowadzone przez Vlada von Carsteina uznali, że chroni ich aura samego Sigmara. Jakże się zdziwili kiedy armia nieumarłych przekroczyła mury zabijając wyszko, co napotkała na swojej drodze. On sam zdołał zbiec rzucając się w przepaść.

Teraz jest sam, od lat tułając się po dzikim i obcym świecie. Burzę chaosu przeżył przemierzając góry i odwiedzając krasnoludzkie twierdze. Tam natrafił na stare manuskrypty traktujące o bliźniaczym opactwie w Górach Środkowych. Postanowił, że jeszcze znajdzie swoje miejsce w Starym Świecie.

Na pytanie o miejsce spotkania, odpowie, że nie wypada zakłócać spokoju świątyni, a to jest godne miejsce ze względu na swoją historię. Może opowiedzieć o łowcy wampirów imieniem Bertolf, który zastąpił osobistą wojną z wampirami z rodu von Carstein. Zabił sam co najmniej czterech jego

członków i to większość w Sylvania na ich ziemiach nim dopadł go sam Manfred, okrutnie torturując. Podobno dalej go więzi magią przedłużając mu życie i zadając mu okropne męki.

Matheus opowie o wsi Duckendorf, która mieści się u stóp wzgórza, na którym znajduje się klasztor. Tam trzeba szukać informacji o jego dokładnym położeniu. Dostać się można na dwa sposoby, albo przepływając przez jezioro albo nadkładając drogi przez Las Cieni. Obie możliwości wydają się równie niebezpieczne.

Tylko dla MG: Brat Matheus nie jest tym za kogo się podaje. Jest wywyższonym sługą Tzeentcha, który błąka się po świecie próbując ujść do domeny chaosu. Jest osłabiony i nie jest w stanie sam się tam przenieść. Dowiedział się, że bracia czcili kamień zapewne będący wielkim zbiornikiem mocy, który umożliwi mu powrót do swojego świata. Gdyby tylko ktoś mógł pomóc mu się do niego dostać...

Brat nie odstąpi na krok laski, którą posiada. Jest to magiczny artefakt pozwalający ukryć jego prawdziwą naturę. Jeśli czarodziej się jej przyjrzy dokładnie należy wykonać ukryty test **wykrywania magii**. Jeśli się powiedzie to uczoney zobaczy, że wiatry magii dziwnie omijają ten przedmiot, który świeci swego rodzaju aurą. Na jakiegokolwiek zarzuty brat odpowie, że spojrzął na niego sam Sigmar błogosławiąc lat temu i tylko dlatego jeszcze żyje.

Zakupy

Jeśli BG przed wyruszeniem będą chcieli zakupić podstawową broń należy im to umożliwić. Pobliskie Ferlangen ma słabo zaopatrzonego targ, w związku z tym zakup broni najlepszej jakości bądź innej trudnej do zdobycia w ocenie MG może wymagać trudnego bądź bardzo trudnego testu umiejętności **plotkowanie**.

Wyruszamy na szlak!

Po opuszczeniu bram miasta BG trafią na niewielkie wzniesienie, na końcu polnej drogi, na której będzie się znajdować stara ambona. Po wejściu na nią BG ukaże się dokładny obraz okolicy. Największe wrażenie będą robić groźne szczyty gór środkowych, gdzie jeszcze mimo lata w wyższych partiach wyraźnie widać śnieg. Dookoła rozciąga się gęsty i mroczny las, w którym drzewa są tak poskręcane, że często niemal całkowicie nie przepuszczają promieni słonecznych. Za lasem widać jezioro. Test umiejętności **sposzregawczość**. Pozwoli na dostrzeżenie małej chatki wraz z niewielką przystanią. Tu gracze muszą podjąć decyzję, czy wybierają drogę lasem, czy jeziorem. Snorkrag stwierdzi, że od strzały elfa czy przez utopienie śmierć jest równie haniebna.

Droga przez jezioro

Zbliżając się gęstym lasem do chatki BG zobaczą niewielką polanę pozbawioną drzew za wyjątkiem jednego dębu, na którym zawieszona jest mała huśtawka. Na niej dwie małe dziewczynki bawią się wzajemnie się huśtając. Udany test **sposzregawczości** pozwoli zobaczyć, że jedna z dziewczynek zamiast ręki ma szczypce, a druga niewielki ogon.

Po za tym w odległości kilkunastu metrów od drzewa znajduje się jednoizbowa chata z niewielką przystanią i małą łódką, zdolna pomieścić 6-7 osób. W chacie znajduje się odpoczywający mężczyzna wyglądem przypominający Janosika oraz mała, filigranowa kobieta, która robi pranie nad jeziorem. W domu jest bardzo biednie - są wędkę i trochę ryb w beczce, a broń stanowią siekiera i stary krótki łuk kobiety. Na widok BG, kobieta ucieknie z dziećmi do domu, mężczyzna wyjdzie przed dom i to on będzie rozmawiał z drużyną:

- Nie zgodzi się na oddanie BG czegokolwiek za nic

- Jeśli BG zaczną go zastraszać należy przeprowadzać trudny test umiejętności **zastraszanie**.
 - Udany: zgodzi się ich przewieźć na drugą stronę
 - Nieudany: *nie tacy próbowali nas zabić, Sigmar nas chroni!* – chwyci za topór
- Na wieść o tym, że BG pracują dla Sigmarytów, test **przekonywania** pozwoli na przewiezienie przez jezioro
- Nie da się przekupić za pieniądze, gdyż nie handluje z ludźmi, acz odpowiednia ilość zostawionych przydatnych przedmiotów również pozwoli na przewiezienie przez jezioro

Opcjonalnie gdy akcja posuwa się zbyt szybko można wprowadzić 2-3 gobliny obdzierające trupy z ubrań po dopłynięciu do wioski.

Droga przez las

Gęsty mroczny las nie ma żadnej ścieżki więc gracze podążają wzdłuż jeziora. BG spotkają dziwne runy na drzewach. Nie trudno się domyślić, że muszą to być elfie znaki, lecz ich rozpoznanie wymaga testu **wiedza(elfy)**, **sekretne znaki(towców)**, bądź bardzo trudnego testu **wiedza(imperium)**. Znaki oznaczają terytorium elfów, nie wolno tu odławiać zwierzyny a każdy krok mogą oznaczać strzałę między oczy bez żadnego ostrzeżenia.

Gracze jednak nie spotkają elfa a zza krzaków zobaczą scenę, w której bardzo stary człowiek z papachą na głowie i wielką strzelbą przewieszoną przez plecy właśnie ładuje małą sarenkę na wózek i znosi ją do swojej chaty. Okazuje się, że wpadła we wnyki, które zastał i właśnie zabiera zdobycz do swojej chatki. Na widok BG, wykaże się niezwykłą zwinnością skacząc za drzewo i zdejmie z pleców flintę. Jeśli BG zaczną z nim rozmawiać, chętnie zaprosi ich do siebie na poczęstunek oraz bimber własnej roboty. W końcu gość w dom Sigmar w dom.

Człowiek ma na imię Mikhail, ma lekko kislewskie rysy twarzy i żyje tu odkąd pamięta. Chata jest ukryta w niewielkiej dolinie i jest nie dość, że dwuizbowa to nawet piętrowa. Jest jednak tak zamaskowana krzakami, że jej dach wygląda bardziej jak korona ogromnego pokrzywionego drzewa. Opis chaty:

Przedpokój: Korytarz jest węższy niż mógłby się wydawać. Jest tu wszędzie dużo brudu i błota. Na jego początku po obu stronach są drzwi wyglądające na solidne. Drzwi wyjściowe można zamknąć na ogromny rygiel. Na końcu korytarza po lewej stronie są wąskie schody na górę, pod którymi widać jakieś szmaty oraz drewniane wiadro.

Rzeźnia (po lewej od wejścia): Pomieszczenie jest całe we krwi. Widać, że nawet nie próbowano tu sprzątać. Jest jeden stół na środku i masa narzędzi. Jest żelazna piłka, coś co przypomina ogromny przecinak, dwa młotki różnych wielkości oraz wiadra. We wiadrach jest krew i kawałki kończyn. W jednym znajduje się ludzka ręka. Po prawej stronie jest klatka z dużych solidnych bali ciągnąca się do samego sufitu.

Piętro: Nad końcem schodów jest dziura w ścianie, przez którą strzecha wpada do środka pomieszczenia – nie ma nawet okiennicy.

- [Pułapka krzywy zardzewiały kolec na schodach, uderzenie w stopę z siłą 3]

Drzwi są z tyłu za końcem obręczy schodów. Jest tu bardzo nisko, można głową uderzyć w sufit. [Pułapka przed wejściem - dziura do niższego pokoju gdzie jest drewniana klatka – wymagający test **zręczności** pozwoli na uniknięcie upadku]. W pomieszczeniu do bali w ścianie przywiązany jest elf, który jest zakneblowany. Nie ma ręki i obu nóg. Obok leżą jego rzeczy - plecak, miecz, koc, ubrania, 2k10 szylingów. Przy spotkaniu z BG:

- *Tylko nie jedzcie mięsa...* wykrztusi przed śmiercią
- Jeśli BG jedli u gospodarza test SW pozwoli na uniknięcie 2 punktów obłędu.

Kuchnia (po prawej od wejścia): Po wejściu od razu po lewej znajduje się ogromny gliniany piec. Na piecu zawieszona jest chochła, pogrzebacz i parę glinianych naczyń. Po prawej widzicie koślawą szafkę sięgającą do pasa a na środku jest przekrzywiony stół, na którym leży przewrócony kubek i dwa małe karafki. Za stołem leży łóżko obłożone puchem. Obok stołu leżą dwa taborety.

Piwnica: Piwnica jest bardzo skromna, głównie widzicie tu mięso w beczkach. Ale są też suszone grzyby w słojach, jakieś płyny w niewielkich beczkach, czuć też bimber. Poustawiane są również małe naczynia z różnymi smarowidłami.

Mikhail zabierze ich do kuchni i będzie chciał spoić bimbrem z dodatkiem usypiacza. Test **odporności** pozwoli nie zasnąć po kilku minutach od spożycia alkoholu. Matheus jest całkowicie odporny na trucizny i w przypadku problemów może wybawić drużynę z opresji. Mikhail:

- Zaproponuje mięso, które przyniesie z piwnicy i podgrzeje na piecu, nie powie o gulaszu z elfa
- Nic nie wie o Sigmarytach, o wsi wie, że znajduje się pół dnia drogi stąd
- Zaproponuje bimber z usypiaczem, zrobi wszystko, żeby zdobyć pożywienie
- Udany test **nasłuchiwania** pozwoli na usłyszenie cichego jęku z góry

Jeśli gracze całkowicie zignorują scenę z sarną warto, żeby Mikhail ich zauważył. Wokół chaty pustelnik ma porozstawiane dziesiątki pułapek, gracze mogą trafić na linki z zawieszonymi dzwonekami bądź narobić hałasu wpadając w wilczy dół.

Wioska Duckendolf

Wieś leży nad samym jeziorem, od pozostałych stron jest otoczona solidną palisadą. Brama jest zamknięta na ogromny rygiel. BG dotrą tu o zachodzie słońca bądź rankiem.

- Jeśli BG przyplłyną jeziorem znajdą się w centrum wioski
- Jeśli BG przyjdą lasem znajdą się pod bramą
 - Test **wspinaczki** pozwoli wspiąć się na bramę
 - Można ją zniszczyć toporami, lecz zajmie to sporo czasu
 - Można też ściąć drzewo i wejść po nim
 - Setka pomysłów graczy na pewno też się nada, na powyższe może naprowadzić Snorkrag

Wioska składa się z pięciu krytych strzechą chat, małej kapliczki Sigmara oraz studni na samym jej środku. Scena jest makabryczna, gdyż we wiosce widać kilkanaście ciał mężczyzn, kobiet i dzieci. Ciała są porozrywane na strzępy. Większość z nich leży koło studni.

Kapliczka jest drewniana, ma pod sobą dary złożone z polnych kwiatów oraz splecionych bransoletek. Posąg przedstawia postawnego człowieka z ogromnym młotem w ręku. W chatach nie ma nic nadzwyczajnego, aż udane testy **przeszukiwania** mogą pozwolić na znalezienie ukrytych kosztowności.

- BG znajdują mapę z załącznika przy kapliczce – zawiera ona mapę szlaku do klasztoru
- Ciała są dość świeże, nie stało się to więcej niż kilka dni temu, leżą też widły, topory i stare miecze
- Ciała są porozrywane, widać, że chłopci z czymś walczyli ale polegli – test **sposstrzegawczości** pozwoli na spostrzeżenie ran kłutych oraz śladowych ilości jadu w ranach będącego białą mazią

- Test **przeszukiwania** pozwoli na znalezienie fragmentów zapisków kapłana prowadzącego kapliczkę traktujące o skrzydlatym lwie latającym nad ruinami starego klasztoru
- W studni jest wiadro, woda i zupełnie nic więcej – jest to fałszywy trop
- Łatwy test **tropienia** pozwoli na spostrzeżenie się, że atak nadszedł od środka wsi od strony studni, gdzie zaatakowała bestia, której wyraźne ślady czterech łap odcisnęły się na ziemi.

Tylko dla MG: Wieś zaatakowała Mantikora łądując przy studni na środku wsi. Jest to silny przeciwnik, który ma swoje legowisko w ruinach klasztoru. Są to bestie, które uwielbiają zabijać dla samej przyjemności zabijania. BG zmierza się z nią na samym końcu, dlatego od MG zależy ile chce o niej powiedzieć.

Droga do klasztoru

Droga do klasztoru jest wąską ścieżką okalającą ogromny, stromy szczyt. Za szczytem BG znajdują się w niewielkim wąwozie gdzie zacznie padać. Deszcz będzie tak silny, że na ich oczach małe górskie strumyki zamienią się w wartkie potoki. W końcu drogę zagrozi im rzeka i ujdą w wąskie szczeliny poszukując schronienia. Tam znajdują wejście do dolnej części klasztoru.

Ukryta część klasztoru

Podróż kończy się przed czerwoną jakby ceglana ścianą, która wypełnia całą wąską ścieżkę, jest wysoka na może 5-7 metrów, ale nie sięga wyżej niż szczelina, która jest tu bardzo wysoka. Na jej środku znajdują się drewniane półokrągłe drzwi z metalową zasuwą. BG widzą oślepiające światło pochodni oraz słyszą kolejny starczy głos.

- Kogo i skąd Sigmar prowadzi?
- Na Sigmara, bracia! Nie odmówimy Wam schronienia!

Teren znacznie się rozszerza, znajduje się tu równy dziedziniec, po lewej i prawej stronie wyrastające ze ściany czerwone budynki a na końcu mała świątynia z wrytą czerwoną kometą o dwóch ogonach. Z chat wylaniają się kolejni starcy, nie ma tu żadnego młodzieńca!

Bracia zaprowadzą do wrytej w skale i obudowanej czerwoną cegłą części klasztoru. Tam zakonnicy mają swoje cele i jedna z nich przypadnie BG. Mieszkańcy tego miejsca będą małomówni oraz niechętni do udzielania jakichkolwiek informacji. Poproszą, aby BG poczekali na przeora, który chętnie z nimi porozmawia.

Przeor

Pomieszczenie, w którym siedzi przeor znajduje się po drugiej stronie placu. Po wejściu do niewielkiego korytarzyka dalej prowadzą drzwiczki do jego gabinetu, a te otwarte po lewej do biblioteki. Przeor jest czcigodnym starcem, najstarszym człowiekiem jakiego widzieli BG. Ma zapadnięte policzki i rozłożyste śnieżnobiałe brwi. Jest tu dość skromnie, starzec siedzi za biurkiem, na którym znajdują się przybory do pisania i olejna lampa. Poza nim znajduje się tu dwójka braci, którzy stojąc przepisują jakieś bardzo stare księgi. Za przeorem znajdują się drzwi oznaczone jakimiś bardzo starymi runami. Przeor zwany bratem Hieronimusem zanim poprosi o pomoc może poruszyć m. in. następujące tematy:

- Co Was sprowadza w te splugawione górskie przesmyki?
- Udzielimy Wam schronienia, acz musicie mieć na uwadze, że zapasy opactwa są skromne
- [Pytanie o starców] – a któż młody chciałby złożyć ślubowanie? Że nigdy nie opuści tego miejsca i będzie do śmierci strzec świętego źródła?

- Klasztor składa się z trzech części. Cel zakonników, świątyni oraz tego budynku, który jest połączony z biblioteką. Możecie się swobodnie po nim poruszać.
- [Runiczne drzwi] - Drzwi za mną prowadzą do mojej samotni

Po krótkiej wymianie Brat Matheus zaproponuje pomoc aby zdobyć ich zaufanie. Przeor opowie o problemie - na szczycie klasztoru znajduje się święty głąz, który od lat przysięgali chronić tak samo jak źródło świętej wody, które znajduje się tutaj. Podczas burzy chaosu armia Slaanasha przepędziła braci z górnej części klasztoru zabijając większość z nich. Obecnie nie wiadomo co tam się dzieje a on sam bardzo prosi o sprawdzenie tego, drużyna wyruszy z samego rana. Matheus może obiecać, że uzna wtedy zadanie za wykonane.

W bibliotece udany test **przeszukiwania** pozwoli na znalezienie informacji o źródle wody wiecznego życia. Jeśli BG przyjdą z tą informacją przeor zabierze ich niechętnie do źródła. Inną możliwością dostania się tam, jest przejście przez drzwi w pomieszczeniu przeora – klucz znajduje się w jego biurku. W każdym razie przeor powinien się zjawić w momencie kiedy BG dojdą do źródła. Jest to niewielka sadzawka, w której woda wybija ze skały. Brat wyjaśni, że jest to źródło wiecznej starości. Kto się napije zmieni się w starca, acz będzie inteligentniejszy i roztropniejszy w zamian za stratę sił fizycznych. Przemiana trwa k10 minut i powoduje otrzymanie k4 punktów obłądu. Osoba staje się starcem, dostaje 2k10 punktów inteligencji oraz siły woli tracąc tyle samo z krzepy i zręczności. Przywraca także stracone punkty żywotności. Brat nie zabroni pić BG ze świętego źródła.

Jeśli MG uważa, że gracze powinni się przy nim znaleźć Matheus może stwierdzić w nocy, że jest sam ciekawy i tam pójdzie. Sam może również z niego skorzystać stwierdzając, że jemu już nie zaszkodzi a może tylko pomóc.

Ruiny klasztoru

Godzina ostrego marszu po górskim szlaku pozwoli na dotarcie na szczyt. Brat Matheus wygląda jak nowonarodzony. Z uśmiechem na ustach poprowadzi drużynę do świętego niegdyś miejsca.

Pierwsze wrażenie

Droga tu już dość szeroka prowadzi pod zamkniętą ciężką drewnianą bramę. Klasztorne mury są zbudowane na planie prostokąta obróconego narożnikiem w stronę BG. Część wysokiego czerwonego muru od tej właśnie strony nie istnieje. Cały narożnik został wyburzony a odłamki czerwonych cegieł leżą wszędzie. Dalej widać ruiny budynku, który niegdyś stał za murem. Po prawej stronie kolejny budynek, ten wygląda jakby ocalał w części, stąd więcej nie widać.

Drugie wrażenie

Dziedziniec, będący wielkim cmentarzyskiem kości, okala budynki. Z pierwszego z nich naprzeciwko rzeczywiście zostały tylko fundamenty, a po prawej widać trzy ściany drugiego, w środku którego zostały tylko drzazgi, połamane deski, powywracane stoły, ale nie to przykuwa uwagę BG. Na środku placu stoi wielki czarny monolit, wokół którego unosi się czarna mgła krążąc z wolna wokół niego. Zrobiona jest jakby z czarnego pyłu, który wolno okrążając kamień nie może opaść. Mag od razu wyczuwa magiczny zbiornik energii. Po prawej stronie widać wielkie wrota podłużnej sigmaryckiej świątyni - jedno skrzydło jest naderwane i wisi otwarte, a przed nim leży truchło ogromnego ptaka. Za monolitem na środku stoi piętrowy kwadratowy budynek wyglądający na mieszkalny, ze zniszczonymi drzwiami i okiennicami, który wygląda na osmolony. Brama po lewej jest zamknięta ogromnym ryglem.

- Monolit jest spaczonym kamieniem geomancyjnym. Rzucanie czarów przy nim dodaje dodatkowe dwie kości chaosu oraz +3 do poziomu mocy.
- Prosty test **nauka(magia)** pozwoli stwierdzić, że jest to zbiornik energii jakich wiele w starym świecie. Zostały one zbudowane przez wysokie elfy, które stawiając je na przecięciach żył geomancyjnych kierują energię w stronę Ulthuanu. Z tym, że ten jest wypaczony, a jego naruszenie może spowodować tragiczne efekty. Mógł być wykorzystywany zarówno przez sługi chaosu, jak przez wampiry, nekromantów czy innych czarowników.
- Brązowo-szare cielsko ogromnego ptaka, ma wielki osty zakrzywiony dziób, leży w kałuży krwi oraz nie ma jednego skrzydła. Jego korpus przypomina raczej korpus lwa. Wokół leży pełno piór. Ślady krwi i piór prowadzą do świątyni.
 - Test **wiedzy(imperium)** pozwoli stwierdzić, że jest to gryf.
- Świątynia wygląda na całkowicie spustoszoną. Na podłodze pokrytej gruzem widać duże ilości kolorowego szkła z witraży, które kiedyś zdobiły okna, które mieszczą się w górnej części budynku. Ołtarz znajduje się na podwyższeniu, ale jest pusty. Za nim leży jakaś rama, chyba obraz. Ślady krwi prowadzą do prawej strony gdzie stąd widać naznoszone głązy oraz gałęzie. Jest to gniazdo.
- W tym momencie BG usłyszą wielki rumor - coś spadło na dach. Na plac boju wkracza ogromna Mantikora, jej karta znajduje się w załącznikach.

Epilog

Po wygranej walce, bądź jeśli ostatni z bohaterów padnie brat Matheus przeistoczy się w wybrańca chaosu. Wyrosną u ogromne skrzydła pokryte czarnymi piórami, palce się wydłużą a z paznokci wyrosną czarne szpony. Głowę pokryje twarda skorupa a on sam wzleci w powietrze i dobije bestie jeśli BG jej nie pokonali. Po tym z monolitu otworzy się owalny portal. Na jego obręczy będzie widać czerwone tańczące nici ognia. W środku czerń jakiej nikt nigdy nie widział, czarniejsza od smoły. Matheus przedstawi się jako Queenaaah oraz podziękuje za pomoc w powrocie do swojego świata. Kto z BG odważy się wstąpić do domeny chaosu?

Ludzie. Wasze ciała są tak wątłe jak Wasze umysły. Jak bardzo jesteście arogancy myśląc, że jesteście panami własnego losu? Setki lat marnej egzystencji w tym świecie nic Was nie nauczyły? Wszystko już dawno zostało zaplanowane, a Pan Przemian tkając nici przeznaczenia wytycza Wam drogę. Podążą za mną niszczyciele światów, architekci nowego ładu, wytyczający nowe drogi! Ukorzcie się póki jest dla Was jeszcze nadzieja!