Przeklęta Krew

W pucharze tojad i lulek czarny
Dym spowija ołtarz ofiarny
Wywar ssij co służy żądza
Ciemnym jak noc, Nawiedzone nie błądzą
Jak księgi przeklęte uczyły
I matka twa i siotry czciły

Cultes Des Ghoules – The Devil Intimate

Scenariusz do gry fabularnej Warhammer Fantasy Role Play Edycja II

Autor: Adam Kominek

Ilość Graczy: 3-4

Czas Gry: 10-12 godzin

Bohaterowie graczy: Jeden z graczy powinien być magiem, bądź kapłanem, bądź w najgorszym razie guślarzem.
Poziom doświadczenia nie jest tak istotny, choć przeznaczona jest raczej dla postaci pod koniec pierwszej, na początku drugiej profesji. W razie potrzeby statystyki BNów można dostosować do poziomu rozwoju drużyny.

Miejsce i czas akcji: Wissenland, okolice miasta Halgerbarch. W przeddzień przesilenia letniego.

Koncept: Klasyczna przygoda o rodowych klątwach i kultach z głębi lasu przełamana przez odrzucenie czarno-białych schematów bohaterów niezależnych, gdzie za każdym z nich stoi jakaś tragiczna historia.

Streszczenie przygody: Wynajęci do odnalezienia zaginionego akolity bohaterowie zostają wplątani w trwającą od pokoleń waśń, pełną tajemnic skupionych wokół rodzinnej klątwy, tuż przed dniem ostatecznej konfrontacji.

Spis treści

Część I - Tło Przygody....4
Historia rodu Schwartzhog:....4
Bieżące wydarzenia:....7
Najważniejsze lokacje: 8
Bohaterowie niezależni:....11
Postaci Historyczne:....15
Przedmioty i pojęcia:....16
Część II - Plan Przygody 18
Akt Zerowy: Zaginiony Akolita 18
Akt Pierwszy: Kamienny Krąg....21
Akt Drugi: Przeklęta Krew....29
Akt Trzeci: Noc Wiedźm....36
Akt Czwarty: Świt....40
Część III: Dodatki....42
Listy i notatki Leopolda Schwartzhoga 42
Statystyki....45

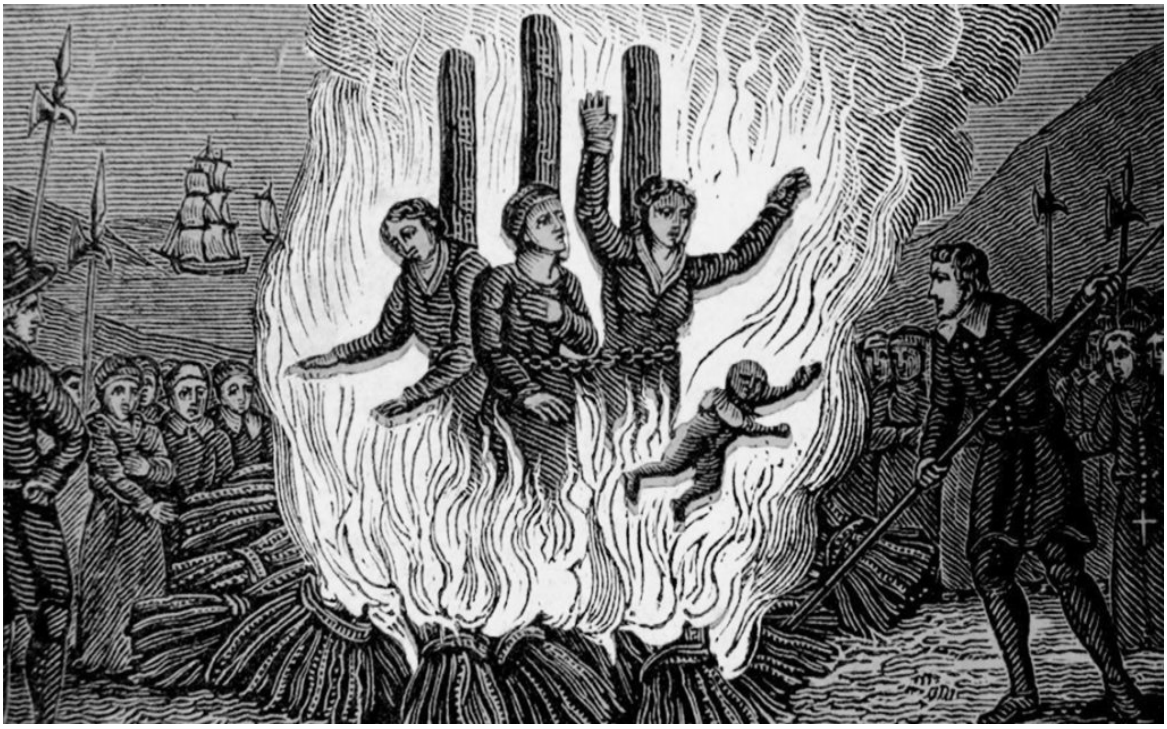
Część I – Tło Przygody

Historia rodu Schwartzhog:

W środkowym Wissenlandzie, u samego podnóża Gór Szarych, znajduje się krąg menhirów, stworzonych ręką starożytnych elfów. W jego centrum wyrósł dąb, który przez stulecia osiągnął olbrzymie rozmiary, a czerpiąc moc z kręgu cały rok pozostawał zielony. Setki lat później, za czasów panowania ludzi, krąg ten, wraz ze świętym drzewem, stał się ośrodkiem kultu Dawnej Wiary. Jego wyznawcy żyli na obrzeżach Imperium, nie będąc niepokojeni przez kapłanów i inkwizytorów Sigmara. Przekazywali swoje zwyczaje z pokolenia na pokolenie, czcili słońce i ziemię, nie oddając się żadnym krwawym obrzędom, ani nie praktykując żadnej zakazanej wiedzy czy magii.
Wszystko trwało w swoim odwiecznym, nie zakłócanym niczym trybie, dopóki ponad 100 lat temu w okolicy nadania ziemskiego nie otrzymał ród Schwartzhog. Rodzina ta znajdowała się wtedy u szczytu swojej potęgi. Rycerz Alaryk Schwartzhog, swoimi bohaterskimi czynami zapewnił sobie chwałę i bogactwo. Najważniejszym wydarzeniem było uratowanie życia Arcymagowi Fryderykowi Grutzeitowi z kolegium płomieni. Magister w podzięce za to obdarował Alaryka specjalnie dla niego stworzonym mieczem – Flammeschwert, potężnym artefaktem magii ognia. Kolejnym gestem uznania ze strony władców imperium było lenno jakie otrzymał Henryk Schwartzhog – syn Alaryka.
W zamian za zasługi w wyprawie wojennej przeciw sylwańskim hordom nieumarłych nadano mu miasto Halgerbarch, wraz z przyległymi ziemiami i wioskami, w tym również wioską Melas. Właśnie w pobliżu tej osady znajdował się starożytny kamienny krąg.
Henryk Schwartzhog jako bogobojny wyznawca Sigmara, czując się zobowiązany przez zaszczyty, których dostąpił, wydał wojnę wyznawcom Dawnej Wiary, którzy skrywali się w lasach i wioskach na jego ziemiach. Wraz z łowcami czarownic, oraz wynajętymi przez siebie najemnikami spalił wioskę Melas oraz wyrżnął jej mieszkańców. Tak samo potraktował dwie inne które skupiały wyznawców tej, jego zdaniem, heretyckiej religii.

Stara Morgana Morrigard, przywódczyni kultu, oraz poważana znachorka mieszkająca w pobliżu kręgu, została pojmana. Jej chatę zniszczono, a większość jej dzieci zabito. Zaś Morgana została wtrącona do lochu, skąd dowiadywała się o kolejnych zniszczonych wioskach oraz mordowanych „heretykach”. Krótko po tym odbył się pokazowy sąd nad nią oraz wiejskimi wiedzącymi i guślarzami zakończony egzekucją na polanie na rozstaju dróg obok spalonej wioski Melas. Ogień pod jej stos został podłożony osobiście przez Henryka Schwartzhoga, za pomocą miecza Flammeschwert. Przepełniona nienawiścią Morgana ostatnim tchnieniem rzuciła przedśmiertną klątwę na cały jego ród:

„Wystąpiłeś przeciwko kobietom i kobiecej magii, więc teraz w Twej rodzinie kobiet już nie będzie, tylko potwory, takie jak Ty, co przynoszą tylko krew i pożogę”



Ludzie, którzy byli obecni w czasie egzekucji powtarzali potem, że po wykrzyczeniu tych słów wiedźma spłonęła w ciągu jednego tchnienia. Nie pozostawiła po sobie nawet jednej spalonej kości – jedynie sam popiół. Wielu uznało to za nieomylny znak, że Morgana rzeczywiście była wiedźmą, a jej spalenie było czynem słusznym.
Duch Morgany nie zaznał spokoju. Po śmierci zmienił się w żądnego zemsty upiora –
W kilka lat po egzekucji w miejscu stosu wyrosło drzewo o dość niepokojącym, przypominającym ludzki, kształcie. Miejscowi nazwali to miejsce „Czarną Polaną” i do dziś omijają je jak tylko mogą.

Henryk początkowo zignorował klątwę wiedźmy, nie przypisując jej żadnej mocy. Nie miał zresztą powodu, by w nią wierzyć. Wszystko zmieniło się gdy Anna, jego żona, urodziła drugie dziecko. Córka, którą powiła, w kilka godzin po narodzinach zamieniła się w bestię. Potwór zabił swoją matkę i uciekł do lasu, gdzie zniknął bez śladu. Henryk po śmierci żony załamał się i niedługo po pogrzebie powiesił na drzewie rosnącym za domem, a pod którym pochowano jego małżonkę.
W ciągu niemal wieku działania klątwy, jego pierworodny syn Teodor, oraz kolejni po nim, dostawiali tam kolejnym córkom nagrobki. Każdy z nich zabijał je osobiście, a później przekazywał to brzemię swoim synom.
Rozpacz oraz poczucie winy, których doznał Henryk i ból jego rodziny, sprawiły że duch rycerza zaczął nawiedzać ten mały, sekretny cmentarz. Będzie tam lamentował jako szalone widmo, tak długo, jak będzie działać zaklęcie rzucone na jego rodzinę przez Morganę.
Teodor Schwartzhog zdecydował, że skoro klątwa przekazywana jest tylko po pniu pierworodnych potomków rodu, a reszta rodziny jest od niej wolna, to przekleństwo zostanie utrzymane w tajemnicy, a sekret głównej linii rodu będzie przekazywany z ojca na syna.
On również jako pierwszy próbował odczynić zaklęcie – w posiadłości postawił kaplicę ku czci bogini Shayli, a w mieście ufundował jej świątynie, by bogini zaopiekowała się jego żoną, oraz nienarodzonymi córkami. Gdy to nie dało żadnych rezultatów i musiał zabić kolejne dziecko, złożył śluby, w których obiecał, że nie tknie ponownie swojej żony, dopóki nie uda mu się zdjąć rodzinnej klątwy. Zginął na wyprawie wojennej, nie osiągnąwszy niczego.
Jego syn, Leonard, ze względu na słabe zdrowie nie mógł pełnić obowiązków rycerza – dlatego też miecz Flammeschwert trafił do jego młodszego brata – Alaryka II, który został oddany na termin rycerski do fanatycznego łowcy czarownic.
Leonard ukończył akademię w Nuln, po czym wrócił w rodzinne strony, gdzie poświęcił się badaniom na temat przekleństwa ciążącego na jego rodzinie. Sprzedał dużą część majątku, by skompletować bibliotekę ksiąg i traktatów o magii, dawnej wierze, oraz klątwach. Nawiązał też korespondencję z kilkoma magami, u których szukał rady i wskazówki. Pisał też wiele listów w których prosił inkwizycję o udostępnienie raportów i obserwacji, które poczynił inkwizytor Sonnstein, który pomagał Henrykowi w polowaniu na wiedźmy z Melas. Wszystkie one pozostały jednak bez echa.

Był wyjątkowo przenikliwym badaczem, jednak nawet to i imponujący zbiór grimuarów, nie dały mu odpowiedzi jak odczynić zaklęcie ciążące na jego rodzinie. Niestety obsesja na punkcie rodzinnej tajemnicy oraz znikający majątek sprawiły, że mieszczanie miasta Halgerbarch uwolnili się spod wpływów rodu Schwartzhog. Zdobytej wtedy niezależności bronią zajadle do dzisiaj.
Leonard próbował ratować majątek, poprzez sprowadzanie osadników, oraz zakładanie nowych wiosek, między innymi Ilshofen – postawionej na gruzach osady Melas. Zmarł jednak zanim jego starania przyniosły jakieś owoce. Pozostawił po sobie jedynego dziedzica – Gustawa, który kontynuuje starania, by przywrócić swojej rodzinie należny jej status.

Bieżące wydarzenia:

Po niemal wieku od poprzednich pogromów dawna wiara w okolicach Halgerbarchu odrodziła się – Margaretha powróciła w rodzinne strony z wygnania, które spotkało jej rodzinę w wyniku czystek Henryka Schwartzhoga. Osiedliła się tam gdzie wcześniej stała chata jej babki i założyła rodzinę. Powoli zaczęła odbudowywać kult wiary swoich przodków, skupiony dookoła starożytnego kamiennego kręgu. Początkowo dość wiernie odtwarzano dawne zwyczaje i obrzędy. Wszystko zmieniło się dopiero wraz z zakwitnięciem drzewa na czarnej polanie - Duch Morgany Morrigard przebudził się. Przepełniony goryczą i nienawiścią, zaczął nawiedzać swoją wnuczkę, opętując ją i jej rękoma przekształcając założony przez nią kult. Widmo dało jej także moc kapłanki Dawnej Wiary. Wpływ upiora mocno nadszarpnął zdrowie i siły witalne Margarethy, strasznie postarzając jej ciało i w ciągu kilku lat robiąc z niej staruszkę.
Poprzez wpływ ducha Morgany, całość odrodzonych wierzeń stała się skażona jej nienawiścią i żądzą zemsty, którą upiór czuł do wszystkich wyznawców Sigmara, a w szczególności do rodziny Schwartzhog. W wypaczonej wersji wierzeń pojawiły się ofiary ze zwierząt oraz ludzi, całonocne, narkotyczne obrzędy, a nawet czarna magia.
Zbliża się wielkie święto wszystkich wyznawców Dawnej Wiary jakim jest przesilenie letnie. Najkrótsza noc w roku, w czasie której kult chce poświęcić swoim przodkom, oraz dawnym bogom specjalną ofiarę. Pragnie oddać bogom najmłodszego potomka rodu Schwartzhog i ostatecznie zniszczyć tę rodzinę.
By wprowadzić ten plan w życie wiedźma powiedziała swojej córce Esterze, która przyjaźni się z Aleksandrą Schwartzhog o istnieniu rzekomego sposobu na zdjęcie klątwy. Wedle jej słów potrzebna jest w nim krew pierworodnego syna rodu – młodego Bernarda. Jednak jeśli plan, by rodzice sami oddali swojego syna, by pozbyć się rodowej klątwy nie uda się, wiedźma nie zawaha się przed próbą porwania dziedzica.

Obecnie Aleksandra jest w ciąży, a rozwiązanie może mieć miejsce w każdej chwili. Fakt, że jest brzemienna rodzina utrzymuje w najwyższej tajemnicy. Oprócz małżeństwa Schwartzhogów, wie o tym jedynie najbliższa służba, majordomus Adam, medyk Zygfryd oraz Estera von Tillburg, a od niej jej matka – Margaretha Morrigard. Nie wiadomo jeszcze jakiej płci będzie potomek. Poprzednie dwie ciąże dały córki, które Gustaw, zgodnie ze swoim rodowym obowiązkiem, zmuszony był zabić. Aleksandra bardzo źle to zniosła, więc obecna ciąża i związana z nią niepewność, bardzo źle odbija się na jej zdrowiu, zarówno fizycznym jak i psychicznym. Dlatego Gustaw wynajął medyka Zygfryda, by ten dzień i noc czuwał przy jego żonie.
Tymczasem w rodzinne strony wraca Joahim Schwartzhog – Łowca czarownic z ramienia świątyni Sigmara. Kuzyn Gustawa, oraz dziedzic miecza Flammeschwert. Przybył w okolice tropiąc wyznawców chaosu, którzy podobno pojawili się w mieście Halgerbach.
W 4 lata po nagłej śmierci Leopolda Schwartzhoga, oficjum w Nuln przychyliło się do jego prośby o udostępnienie raportów inkwizytora Sonnsteina, najprawdopodobniej nie wiedząc o śmierci proszącego o nie szlachcica. Trafiły one do rąk młodego akolity służącego w archiwach świątynnych – Eryka von Stolpe, który miał dostarczyć je prosto do rąk Leopolda. Pech chciał jednak, że w czasie jego podróży z Nuln, przez rodziny Halgerbach, aż do posiadłości Schwartzhogów, spotkał wiedźmę Margarethę, oraz wiernych jej kultystów Dawnej Wiary. Po krótkiej potyczce z ochroniarzami posłańca został on ogłuszony i porwany i w czasie kolejnej nocy złożony w ofierze w starożytnym kręgu. Przesyłka, którą miał dostarczyć została spalona wraz z jego zwłokami.
Niedługo potem w okolicy pojawiają się Bohaterowie Graczy, którzy zostali wynajęci, by odnaleźć akolitę Eryka, oraz cenną przesyłkę jaką miał przekazać.

Najważniejsze lokacje:

Miasto Halgerbarch – Miasto leżące u stóp Gór Szarych, ulokowane na zachód od Pfeildorfu, nad rzeką Siek, będącą dopływem Reiku. Tutejsza szlachta i kupcy, głównie krasnoludzcy, bogacą się spławiając towary z gór w stronę Nuln.
Gród oficjalnie wciąż należy do rodu Schwartzhogów. W praktyce jednak osłabiona pozycja rodziny sprawiła, że realną władzę w mieście sprawia burmistrz z radą miejską, składającą się z lokalnych kupców.

Wioska Ilshofen – Mała i biedna wioska. Składa się z kilku chałup i budynków gospodarczych położona w pobliżu strumienia. Z pięknym widokiem na majestatyczne Góry Szare.
Zarówno ta, jak i inne wioski w okolicy są bardzo ubogie, w wyniku bardzo wysokich podatków narzuconych chłopom przez Gustawa Schwartzhoga.
Osada leży nieopodal zgliszczy wioski Melas, zaś samo Ilshofen zostało założone przez Leonarda Schwatrzhoga i zasiedlona przez lokalnych chłopów, oraz wojennych uchodźców z północy.
Większość mieszkańców wioski to wyznawcy Dawnej Wiary – nad drzwiami wiszą nawięzy z ziół, zaś same drzwi przyozdobione są symbolami tej religii, większość z nich szanuje, ale jednocześnie boi się przywódczyni kultu – Margarethy Morigan.

Kamienny Krąg – Trzy coraz większe konstrukcje z ogromnych kamieni ozdobionych elfickimi znakami, oraz runami dawnej wiary. Najmniejszy, wewnętrzny krąg leży bezpośrednio na skrzyżowaniu żył geomancyjnych i postawiony został przez wysokie elfy tysiące lat temu.
Rośnie tam prastary, olbrzymi i wiecznie zielony dąb, u którego korzeni wyznawcy Dawnej Wiary odprawiają swoje rytuały. Znaleźć tam można zakrwawiony ołtarz, oraz ślady wielkiego ogniska, w którym znajdują się resztki spalonych kości. Również ludzkich. Kolejne kręgi dostawione zostały przez ludzi, którzy osiedlili się na tych terenach setki lat temu.
Krąg znajduje się około półtorej godziny drogi piechotą od wioski Ilshofen. Kamienista ścieżka prowadzi głównie przez górskie lasy. Pojawiające się miejscami stromizny i ogólna nieprzystępność ścieżki sprawia, że dotarcie tu konno jest niemożliwe. Nie mówiąc już o wozie.

Czarna Polana – Ciemna, kamienista polana na rozstaju dróg prowadzącym do dawnej wioski Melas, znajduje się zaledwie trzy kwadranse drogi od kamiennego kręgu. Wedle podań chłopów to tutaj, ponad 100 lat temu, Henryk Schwartzhog spalił wiedźmę – Morganę Morrigard.
Oprócz kępek nędznej trawy rośnie tu jedynie powykrzywiane, sękate drzewo, z dziwną narośla przypominającą twarz. U podstawy znajduje się malutki ołtarzyk zrobiony z pokrytego rytami kamienia, gdzie Margaretha, oraz czasami miejscowi chłopi, składają drobne ofiary ku pamięci wiedźmy Morgany.

Osoby wyczulone na magię bez problemu wyczują tu mocne tchnienie wiatru ametystowego. Zobaczą również, że w drzewo wbity jest widmowy miecz Flammeschwert. Pozostali mogą usłyszeć niezrozumiałe szepty.
Na polanie gaśnie wszelki niemagiczny ogień mniejszy od żaru pochodni.
Zakwitnięcie drzewa na czarnej polanie, które miało miejsce kilka lat temu wzięte było za zły omen.

Majątek Schwartzhogów – Znajdujący się w połowie drogi między miastem Halgerbarch a osadą Ilshofen, całkiem duży szlachecki dworek. Ukryty wśród lasów budynek, otoczony kamiennym murem i małym parkiem. Nad bramą wjazdową pyszni się herb rodowy. Dwór obecnie jest nieco podupadły – park zaczyna dziczeć, stajnie i budynki gospodarcze są puste, część dworu wyraźnie stoi nieużywana.
W dworku znajduje się sporych rozmiarów biblioteka, przez większość czasu jest jednak zamknięta na klucze, które posiadają jedynie pan domu, oraz majordomus.
Przez park, na tyły posiadłości, a potem dalej do lasu prowadzi ścieżka kończąca się rodowym cmentarzem.

Cmentarz Schwartzhogów – Znajduje się niecały kwadrans od majątku Schwartzhogów. Prowadzi do niego tylko jedna wąska ścieżka, a inne drogi zagradzają gęste, cierniste zarośla. Samego miejsca strzeże widmo Henryka Schwartzhoga.
Na cmentarzu znajduje się jedno drzewo, pod którym znajduje się duży kamienny podwójny nagrobek – grób Henryka oraz jego żony, najstarszy w tym miejscu. Oprócz tego znajduje się tu około dziesięciu małych mogił z datami rozpiętymi w ciągu ostatniego stulecia. Wszystkie to proste kamienne płyty, z krzywo wyrytymi żeńskimi imionami, oraz tylko jedną datą.

Karczma Stare Dęby – Lokalny przydrożny zajazd. Zdecydowanie największy tego typu interes w okolicy. Duża karczma, otoczona palisadą, przy trakcie z Gór Szarych do Nuln i dalej do Aldorfu. Wiosną i latem jest mocno uczęszczana przez wszelkiej maści kupców, szczególnie krasoludzkich. Można tu wynająć pokój, bądź siennik we wspólnej izbie, zjeść ciepły posiłek i napić się piwa. Także naprawić wóz, uzupełnić zapasy, oraz spotkać potencjalnych partnerów w interesach.
Karczmę prowadzi Joseph von Tilburg, a w interesie pomaga mu Estera, jego żona.
Zaraz za budynkiem karczmy znajduje się ścieżka prowadząca do Ilshofen, oraz ruin wioski Melas.

Bohaterowie niezależni:

Gustaw Schwartzhog – Liczy sobie niecałe 30 lat, dobrze wychowany, inteligentny szlachcic. Zaznajomiony z zarówno z rycerskim rzemiosłem jak i uczonymi księgami. W przeciwieństwie do swojego kuzyna jest spokojny i ostrożny w sądach. Dumny ze swojego pochodzenia. Jest bardzo przejęty sytuacją w jakiej znalazł się jego ród. Czuje pogardę do kupców i mieszczan, a chłopów i inne niższe stany traktuje z wyraźną wyższością.
Ostatnie kilka lat mieszkał w Nuln, gdzie próbował kariery dworaka. Tam też poznał swoją żonę – Aleksandrę. W okolice Halgerbarchu wrócił dopiero po śmierci ojca.
Nie jest tak desperacko pochłonięty próbami zdjęcia klątwy jak ojciec. Próbuje sprzedać odziedziczone po ojcu księgi magiczne. Jego postawa wobec rodowego przekleństwa bierze się jednak z bezsilności, która dotknęła jego przodków. Jeśli zobaczy choć cień nadziei na odczynienie zaklęcia będzie w stanie podjąć duże ryzyko. Obecnie jego celem jest odratowywać podupadły majątek, odzyskać władzę w mieście Halgerbarch, by jego rodzina odzyskała swoją pozycję. Na ten cel potrzebuje dużo pieniędzy, nałożył więc na swoich poddanych wysokie podatki, doprowadzając wielu z nich do nędzy.

Aleksandra Schwartzhog - Dobrze wychowana i oczytana młoda dama. Nie posiada jednak szlacheckich korzeni – pochodzi z kupieckiej rodziny z okolic Nuln.
Od 6 lat żona Gustawa. Mają razem syna Bernarda. Obecnie jest w ciąży, a jej stan, szczególnie psychiczny, jest tragiczny. Poprzednie dwie ciąże zniosła bardzo źle, a konieczność zabicia nowo narodzonych córek zdruzgotały jej psychikę. Dlatego też cały czas jest pilnowana przez służące, bądź medyka i raczej nie będzie chciała rozmawiać z nikim obcym.

Bernard Schwartzhog – Pierworodny syn Gustawa, ma dopiero 4 lata.

Joahim Schwartzhog – „Szalony Płomień”. Kuzyn Gustawa, jego dziadkiem również był Teodor Schwartzhog. Jest w podobnym wieku, jednak jest znacznie lepiej zbudowany, oraz posiada zupełnie inny charakter i postawę życiową.
Kontynuując rodzinne tradycje, wpojone mu przez ojca Alaryka II, jest rycerzem pełniącym służbę w świątyni Sigmara jako inkwizytor.

Nie będąc członkiem głównej linii rodziny nie wie, że klątwa rzucona na jego pradziadka jest prawdziwa.
Swojego kuzyna Gustawa uważa za nieudacznika, mając mu oraz jego ojcu za złe, że roztrwonili rodzinny majątek, oraz zbudowali rodzinie opinię „ekscentryków".
Długotrwały kontakt z mieczem Flammeschwert, a przez to również z wiatrem Aqshy, sprawił, że wykazuje on gwałtowny i porywczy charakter, niczym arcymag kolegium ognia. Sprawiło to też, że wyrudziały mu włosy.

Margaretha Morrigard – Wiedźma mieszkająca w chatce w pobliżu kamiennych kręgów. Lokalna znachorka, oraz główna kapłanka odtworzonego kultu Dawnej Wiary. Opętana przez ducha swojej własnej babki.
W okolicznych wioskach wszyscy ją znają, a obecnie większość chociaż trochę się jej obawia. Dawniej była znana i szanowana wśród mieszkańców wszystkich okolicznych wiosek oraz Halgerbachu. Wszyscy chętnie przychodzili do niej po porady i medykamenty. Sytuacja zmieniła się gdy doszło do opętania – gdy obrzędy kultu zaczęły wymagać ofiar ze zwierząt i ludzi, wiele osób ze strachu odwróciło się od Margarethy.
Wpływ widma zniszczył jej ciało, bardzo ją postarzając i deformując - mimo tego, że ma niecałe 50 lat, wygląda na bardzo starą. Posiwiała, pomarszczona, zgarbiona i z okiem pokrytym bielmem.
Opanowana przez upiora jest owładnięta nienawiścią do Schwartzhogów. Rozpuszcza plotki o tym, że czczą oni bogów chaosu, zaś córki mordują na ofiarnym ołtarzu, dlatego od pokoleń nie ma wśród nich kobiet.

Moc ducha opętuje Margarethę i przejmuje nad nią kontrolę w czasie odprawianych przez nią obrzędów Dawnej Wiary – przemiana jest nie tylko duchowa, ale i cielesna. Rysy twarzy zmieniają się na bardziej ostre, włosy gęstnieją i sztywnieją, zęby i paznokcie wyostrzają, głos nabiera dziwnego pogłosu, zaś powietrze dookoła staje się suche i gorące oraz pachnie płonącym, mokrym drewnem i spalonymi ludzkimi włosami.
W coraz rzadszych momentach, gdy wyrywa się spod kontroli Morgany wydaje się być zwykłą zmęczoną życiem kobietą, na którą spadł zbyt duży ciężar. Nie pragnie również śmierci wszystkich Schwartzhogów, ani zniszczenia kultu Sigmara.

Estera von Tilburg – Najmłodsza córka Margarethy Morrigard. Żona karczmarza Josepha z gospody „Stare Dęby".
Nie wdała się w resztę swojej rodziny, porzuciła życie w wiosce Ilshofen i osiedliła się bliżej cywilizacji. Na co dzień jest pogodną karczmarką, pracującą za szynkiem i pomagającą w kuchni. Niepoprawna plotkara.
Zaprzyjaźniła się z Aleksandrą Schwartzhog i czasami przychodzi pomagać w jej domu. Szlachcianka jej zaufała na tyle, że Estera zna wszystkie rodzinne sekrety oraz doskonale wie jak ciężko doświadczył ją los. Widząc jak ciężko zniosła śmierć poprzednich dzieci, oraz jak ciężko przechodzi obecną ciążę, pragnie pomóc swojej przyjaciółce.
Z drugiej strony Estera stara się być dobrą córką i dzieli się, przynajmniej częścią informacji, ze swoją matką. Nawet jeśli nie popiera jej działań, a wręcz jest nimi przerażona. Doskonale widzi jaka zła przemiana zaszła w jej matce, a nawet wiąże ten fakt z zakwitnięciem drzewa na Czarnej Polanie.

Joseph von Tilburg – Właściciel karczmy „Stare Dęby". Po rodzinie Schwartzhog najbogatsza osoba w wiosce Ilshofen i okolicy. Niemal nienawidzi Gustawa, ponieważ przez nakładane przez niego kolejne podatki znacznie spadły jego dochody.
Mąż Estery Morrigard.

Adam von Haam- Starszy mężczyzna pełniący rolę majordomusa rodziny Schwartzhog. Obowiązki te pełni od ponad trzech dekad.
Dobrze zorientowany w historii rodu, oraz jego sekretach - wie zarówno o klątwie, jak i o sekretnym cmentarzu.
Jako majordomus zawsze przestrzega manier, oraz jest nienagannie ubrany w liberię z herbem swoich patronów.

Od kilku lat akolita kultu Tzeentha, działającego w mieście Halgerbarch. W ramach pracy dla sekty kradnie księgi traktujące o magii z biblioteki zebranej przez Leonarda Schwartzhoga. Jak dotąd nie został na tym przyłapany.
Pod liberią ukrywa zmutowany, pokryty łuskowatą skórą oraz dziwnymi gałkami ocznymi tors.
Początkowo będzie podchodził do bohaterów z oschłą wyniosłością, szczególnie jeśli wśród drużyny nie ma nikogo wysoko urodzonego. Jego zachowanie się zmieni dopiero po przybyciu Joahima Schwartzhoga. Gdy inkwizytor przybędzie, majordomus stanie się znacznie bardziej życzliwy i pomocny dla bohaterów. Pod tą przykrywką będzie próbował napuścić bohaterów na Joahima, próbując nakłonić ich do pozbycia się tropiącego go inkwizytora, bądź przynajmniej do zniszczenia posiadanego przez niego miecza.

Zygfryd Lowe – Medyk. Przez kilka lat służył na froncie, a następnie przybył do Halgerbarchu, gdzie otworzył pracownię. Na prośbę Gustawa tymczasowo ją zamknął i obecnie zajmuje się ciężarną Aleksandrą Schwartzhog.
Człowiek wykształcony i obyty, jednak lepiej czujący się w towarzystwie żołnierzy i awanturników – będzie więc przychylnie patrzył na BG i chętnie im pomoże.
Z racji swojej przeszłości w armii doskonale zna się na opatrywaniu ran odniesionych w walce, wyciąganiu strzał i kul, oraz amputowaniu kończyn. Opieka nad ciężarną jest dla niego czymś nowym i tylko duże ilości złota utrzymują go w rezydencji Schwartzhogów. Gustaw wprawdzie nigdy mu się nie przyznał, że klątwa ciążąca na jego rodzie jest prawdziwa, jest jednak na tyle inteligentny, że sam poskładał sobie kawałki układanki i posiada dość pełne informacje o tym co dzieje się w rodzinie Schwartzhog. Nie jest jedynie pewny tego jak dokładnie działa klątwa – podejrzewa, że córki po prostu rodzą się martwe.

Eryk von Stolpe – Najmłodszy syn jednego z rodów szlacheckich z Halgerbarchu. Akolita Sigmara, obecnie służący w archiwach świętego oficjum w Nuln. Wędrował do Ilshofen z przesyłką dla Leopolda Schwartzhoga. Ostatnio widziany w Karczmie „Stare Dęby”. Z racji jego szlachetnego pochodzenia, oraz pracy dla inkwizycji jego zaginięcie i ewentualna śmierć musi zostać wyjaśniona.

Hans Jüttner – Oficer straży w Halgerbachu. Rodzina von Stolpe zapłaciła mu za znalezienie ich syna, który zaginął w okolicach miasta. Za otrzymane pieniądze chce wynająć tropicieli bądź awanturników, którzy zamiast niego ruszą tropem Eryka.

Postaci Historyczne:

Alaryk Schwartzhog – Wielki rycerz, który odznaczył się w historii Imperium i przyniósł swojej rodzinie chwałę i zapoczątkował najlepszy okres w jej historii. Walczył z inwazją chaosu na północy, gdzie w czasie kampanii wojennej uratował Arcymaga Fryderyka Grutzeita. W zamian za to jego ród otrzymał wykuty specjalnie dla nich miecz Flammeschwert.

Henryk Schwartzhog – Syn Alaryka. Bohater wojenny, który walczył z rodem Von Carstein na ziemiach Sylwanii. Za lata wiernej służby u elektora Wissenlandu został odznaczony wieloma orderami, a ostatecznie otrzymał od księcia-elektora w nadanie miasto Halgerbarch.
Oddany Sigmaryta, który chcąc oczyścić otrzymane ziemie z heretyków spalił kilka wiosek, a na koniec sam osobiście podłożył ogień pod stos Morgany Morrigard, przez co sprowadził na swój ród przekleństwo. Gdy kilka lat później klątwa zadziałała i zobaczył konsekwencje swoich czynów powiesił się na drzewie.
Obecnie, jako rozpaczający upiór nawiedza cmentarz za rodową posiadłością.

Morgana Morrigard – Główna kapłanka kultu Dawnej Wiary z czasów Henryka Schwartzhoga. Babka Margarethy Morrigard. Mieszkała w wiosce Melas, gdzie mieszkali wyznawcy tamtej religii, pełniąc tam funkcję zarówno „wójta” jak i głównej kapłanki.
Schwytana przez inkwizycję i w krótkim pokazowym procesie skazana za bycie heretykiem i odszczepieńcem od wiary w Sigmara i dobrych bogów. Henryk Schwartzhog osobiście podłożył ogień pod jej stos, a gdy umierała rzuciła klątwę na jego ród. Sama Morgana po śmierci zmieniła się w żądne zemsty widmo, które manifestuje się zarówno opętując swoją wnuczkę Margarethę, jak i jako dziwne, zdeformowane drzewo, które wyrosło w miejscu jej egzekucji.

Teodor Schwartzhog – Pierworodny syn Henryka. Jako pierwszy próbował zdjąć rodową klątwę. Zginął w kampanii wojennej przeciw orkom, zanim odkrył cokolwiek istotnego. Nim to się stało zdążył dać światu dwóch synów – Leonarda oraz Alaryka II.

Leonard Schwartzhog – Ojciec Gustawa. Okulały od urodzenia, dlatego też miecz Flammeschwert przekazano jego młodszemu bratu. Nie mogąc zająć się rycerskim rzemiosłem wysłany został na uniwersytet w Nuln.
Tak jak ojciec, spędził większość życia próbując odczynić klątwę, przez co stracił sporą część majątku. W ciągu swojego krótkiego życia zgromadził wiele ksiąg i traktatów o klątwach, dawnej wierze oraz magii, a dzięki wyjątkowo przenikliwemu umysłowi sporządził olbrzymie ilości notatek, domysłów i teorii, odnośnie klątwy rzuconej na swój ród. Wymienił także dziesiątki listów z członkami kolegiów magii. Od lat niestrudzenie pisał też wnioski o odpis raportu sporządzonego przez Nickolasa Sonnsteina w sprawie heretyków spalonych przez jego dziadka.
Zmarł cztery lata temu, po krótkiej, gwałtownej chorobie.

Alaryk II Schwartzhog – Młodszy brat Leonarda Schwartzhoga, ojciec Joahima.

Nickolas Sonnstein – Inkwizytor śledczy z ramienia świątyni Sigmara. Przewodził oddziałom najemników wynajętych przez Henryka Schwartzhoga do polowania na heretyków na jego ziemiach. Prowadził także przesłuchania i tortury podejrzanych.

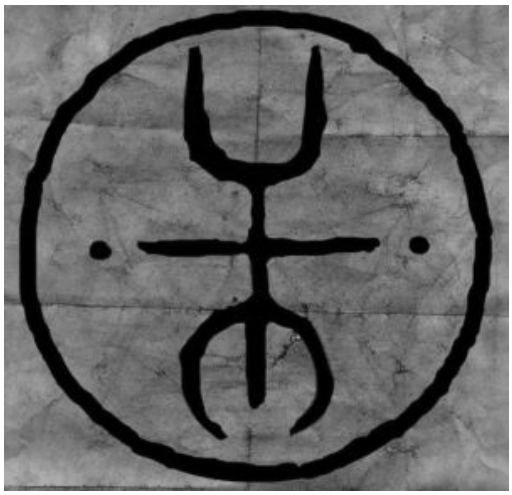
Przedmioty i pojęcia:

Herb Schwartzhogów - Czarny dzik na kratowanym biało-czerwonym polu oraz z lancą heraldyczną.
Postacie posiadające wiedzę z zakresu heraldyki dowiedzą się, że oznacza to stary ród, czystą szlachetną krew, oraz tytuł przyznany za zasługi dla Imperium.

Notatki Leopolda – Olbrzymi stos nieuporządkowanych notatek zapisanych w notesach, na luźnych kartkach oraz na marginesach ksiąg. Do tego pliki listów, które Leopold często wymieniał z innymi badaczami i czarodziejami. Wszystko zapisane eleganckim drobnym pismem, oraz opatrzone szczegółowymi odręcznymi szkicami i ilustracjami. Przechowywane w bibliotece w rezydencji Schwartzhogów.

Gustaw, odpuściwszy walkę z klątwą, porzucił próbę uporządkowania i posegregowania notatek swego ojca. W rękach uważnego badacza staną się najlepszym źródłem informacji o tym co wydarzyło się w wiosce Melas, co uczynił Henryk Schwartzhog i jakie były kolejne wydarzenia. Zapiski są wyraźnie stronnicze.
Notatki zawierają bardzo cenne wskazówki odnośnie tego jak zdjąć klątwę z rodu Schwartzhog.

Miecz Flammeschwert – Potężny artefakt ściśle związany z mocą Aqshy. Stworzony przez Arcymaga Lorda Fryderyka Grutzeita z kolegium płomieni. Wykonał on miecz w geście uznania, za uratowanie mu życia przez Alaryka Schwartzhoga oraz udział w kampanii przeciw chaosowi.
Przekazywany z pokolenia na pokolenie miecz jest znany wśród szlachciców oraz magów, jako jedno z największych dzieł ludzkich rąk i jest chlubą rodziny. .
Oręż jest tak mocno przenikniony mocą Aqshy, że długotrwały kontakt z nim zmienia charakter władającego tą bronią, tak jak dzieje się to u magistrów kolegium płomienia – stają się oni porywczy, nadpobudliwi i podatni na wybuchy gniewu i innych emocji. Nie wspominając o zbytniej pewności siebie, graniczącej z arogancją. Moc miecza po odpowiednim czasie zmienia nawet kolor włosów jego użytkownika na płomienny rudy. Jest to długi, prosty miecz o ostrzu inkrustowanym złotymi płomieniami. W monecie rękojeści znajduje się duży rubin, wewnątrz którego tli się czerwony ognik. Na podstawie ostrza, zaraz przy jelcu, znajduje się wygrawerowany herb rodziny Schwartzhog, oddany szczegółowo, mimo małego rozmiaru.



Dawna Wiara – Po dokonanej kilka pokoleń temu czystce w wiosce Melas kult Dawnej Wiary w okolicach Halgerbarchu upadł. Poza córką Morgany, od prześladowań ocalało zaledwie kilka osób, które uciekły możliwie najdalej od swojego dawnego domu. Jednak Morgana zdążyła przekazać swojej córce dziedzictwo wiary przodków. Zaś jej córka swojej wnuczce – Margarethcie, która po latach osiedliła się w wiosce Ilshofen i rozpoczęła odbudowę kultu dawnych bogów. Początkowo wszystko wyglądało jak dawniej – czczono naturę i jej odwieczny porządek.

Wszystko do czasu gdy z uśpienia nie przebudził się upiór Morgany, do tej pory zaklęty w drzewie na Czarnej Polanie. Zaczął on powoli wpływać na swoją wnuczkę, coraz bardziej, aż kompletnie ją opętał. Wtedy też Dawna Wiara przyjęła zupełnie inną formę, skażoną nienawiścią jaką Morgana żywiła do Sigmarytów. Kult wypaczył się o krwawe rytuały. Najbardziej radykalni wyznawcy porywają podróżnych na szlakach i następnie składają z nich ofiary w kamiennym kręgu. Jedną z tych ofiar był akolita Eryk von Stolpe – młody akolita świątyni Sigmara.
W wiosce Ilshofen, pod czujnym okiem Margarethy, wyrosła największa społeczność wyznawców dawnej wiary. Rodziny, które praktykują te wierzenia poznać można po znaku wymalowanym na drzwiach, bądź nawięzem z ziół przywieszonym pod powałą dachu.

Część II – Plan Przygody

Akt Zerowy: Zaginiony Akolita

Wprowadzenie i zawiązanie

Jeśli Mistrz Gry chce wpleść tę przygodę jako przerywnik kampanii może wykorzystać fakt, że gracze wędrując po Wissenlandzie trafiają do karczmy „Stare Dęby” i poznają tam Esterę von Tilburg, która chętnie im przybliży skąd wzięła się nazwa karczmy, oraz pobieżnie opowie historię okolicy.
Gracze mogą także zostać napadnięci przez banitów bądź innych grabieżców w okolicy wioski Ilshofen. Zranieni potrzebować będą wtedy pomocy medycznej - trafią wtedy na informację o dwóch osobach, które będą zdolne im pomóc – Zygfrydzie i Margarethcie. Poszukując Zygfryda szybko trafią na informację o tym, że nie przyjmuje on obecnie w swoim gabinecie, a zamiast tego został osobistym medykiem Aleksandry Schwartzhog i nie przyjmuje innych pacjentów, chyba że sprawa jest pilna, wtedy należy szukać go w majątku szlachcica. Stamtąd już prosta droga do spotkania z Gustawem i wplątania się w bieg wydarzeń.
Jeśli BG zaczną poszukiwać Margarethy usłyszą różne plotki na jej temat – głównie o tym, że błyskawicznie postarzała się w ciągu paru lat, oraz że w związku z tym oszalała. Mieszkańcy Halgerbarchu będą odradzali wizyty u zielaki i wiedzącej – polecając poszukiwanie Zygfryda. Jeśli gracze będą uparci trafią jednak dość szybko do chatki w lesie, gdzie otrzymają pomoc od Margarethy. Usłyszą wtedy wiele plotek na temat rodziny Schwartzhog oraz ciążącej na nich klątwie.

Gracze mogą również trafić do miasta Halgerbarch, gdzie usłyszą o konflikcie między lokalnym zbiedniałym szlachcicem, a rajcami miejskimi. Mieszkańcy miasta będą wypowiadać się z niechęcią o rodzinie Schwartzhogów i ochoczo będą powtarzać plotki o ich konszachtach z demonami i praktykowaniu czarnej magii.

Plotki

Będąc zarówno w wiosce Ilshofen, jak i w mieście Halgerbarch, gracze z pewnością usłyszą plotki o przeklętej rodzinie Schwartzhog, kamiennym kręgu w lesie i wyznawcach Dawnej Wiary.
Nawet jeśli nie poświęcą dużo czasu na zadawanie pytań. Lokalni mieszkańcy sami z chęcią podzielą się posiadanymi informacjami. W zależności od tego kogo gracze spytają dowiedzą się różnych plotek, często wykluczających się wzajemnie.

Plotki powszechne – będzie znał je praktycznie każdy mieszkaniec zarówno Illshofen, jak i Halgerbarchu

- ✗ Rodzina Schwartzhog jest przeklęta
- ✗ Ród ten jeszcze niedawno był potężny i bogaty. Jednak Leopold Schwartzhog przetracił cały majątek
- ✗ Gustaw próbuje odbudować rodzinną potęgę, narzuca więc w swojej domenie wysokie podatki
- ✗ Żona Gustawa od dłuższego czasu nie opuszcza posiadłości, gdyż jest słabego zdrowia
- ✗ Rodzina Schwartzhog od lat morduje swoje dzieci ku czci demonów
- ✗ W rodzinie Schwartzhogów od trzech pokoleń nie pojawiła się żadna córka
- ✗ Henryk Schwartzhog walczył z wyznawcami Dawnej Wiary
- ✗ Henryk wymordował mieszkańców okolicznych wiosek, gdy okazali się, w jego opinii, heretykami
- ✗ W ostatnim czasie w okolicy zniknęło bez śladu kilku podróżnych, oraz akolita z świątyni Sigmara
- ✗ W lesie nieopodal dawnej wioski Melas znajduje się kamienny krąg do którego nie należy chodzić nocami
- ✗ Alaryk Schwartzhog, pradziadek Gustawa, w zamian za uratowanie życia arcymagowi otrzymał od niego płonący miecz
- ✗ Rajcy miejscy z Halgerbachu od dłuższego czasu prowadzą spór prawny z Gustawem Schwartzhogiem

Plotki rzadsze – będą opowiadane prawdopodobnie tylko przez mieszkańców Ilshofen i innych wiosek lub osoby bliżej związane z rodem Schwartzhog.

- ✗ Wyznawcy Dawnej Wiary zostali zabici przez Henryka bez powodu – nikomu nie robili krzywdy, ani nie czcili złych bogów
- ✗ Dziadek Gustawa osobiście spalił przywódczynię druidów i został przez nią obłożony pośmiertną klątwą
- ✗ Na polanie gdzie spalono czarownicę wyrosło dziwne drzewo, a samo miejsce jest przeklęte
- ✗ Od zakwitnięcia tego dziwnego drzewa w okolicy zaczęły się zniknięcia ludzi i zwierząt
- ✗ Henryk, niedługo po spaleniu heretyków z Melas, powiesił się na drzewie za swoją posiadłością
- ✗ Schwartzhogowie są przeklęci i to przez to w ich rodzinie nie rodzą się córki
- ✗ Leonard, ojciec obecnego dziedzica, był czarownikiem
- ✗ Nie wiadomo jak zginęli Henryk i Anna Schwartzhog, ani gdzie ich pochowano, wiadomo tylko, że ich śmierć była niemal równoczesna

Plotki powinny być dozowane przez MG z głową – w początkowej fazie rozgrywki powinny służyć pobudzenia ciekawości graczy, by Ci chętniej zainteresowali się sprawą klątwy ciążącej na rodzinie Schwartzhog. Zaś w dalszej fazie scenariusza mogą być użyte jako dodatkowe wskazówki, by naprowadzić graczy na właściwe tropy, aby przygoda mogła rozwijać się dalej.

Zaginiony Akolita

Domyślnym sposobem na wprowadzenie graczy do przygody jest zlecenie odnalezienia Eryka von Stolpe - zaginionego akolity Sigmara, będącego jednocześnie najmłodszym synem szlachcica z Halgerbachu. Był również posłańcem inkwizycji, która po latach zechciała wysłuchać próśb Leopolda Schwartzhoga i wysłać mu odpis raportu Nickolasa Sonnsteina – inkwizytora, który lata temu pomagał Henrykowi

Schwartzhogowi w tropieniu i egzekucji heretyków. Eryka poszukuje więc zarówno świątynia Sigmara jak i jego wpływowa rodzina. Gracze mogą więc trafić i na klasyczne ogłoszenie na słupie, wywieszone przez oficjeli świątyni, jak i równie klasycznego samotnego jegomościa w jednej z karczm miasta – tym będzie Hans Jüttner. Poszukuje on awanturników, bądź tropicieli, którzy znajdą dla niego młodego von Stolpe. Od zleceniodawcy dowiedzą się, że akolita wraz z dwoma ochroniarzami miał dostarczyć ważną przesyłkę od świętego oficjum do Leopolda Schwartzhoga. Sam Hans skwituje to „Rychło w czas, to już 4 lata jak Leopold w ziemi leży". Oczywiście sama zawartość przesyłki będzie tajemnicą, chociaż biorąc pod uwagę, że wszyscy widzieli Eryka niosącego grubą skórzaną teczkę, prawdopodobnie chodziło o jakieś dokumenty. Nagroda za odnalezienie akolity powinna być wystarczająca by skusić graczy do ruszenia jego tropem. Gracze dowiedzą się, że podążał on do majątku rodziny Schwartzhog, nie wiadomo jednak czy kiedykolwiek tam dotarł. Plotki głoszą, że ostatnio widziano go kilka dni temu, zmierzającego w stronę Gór Szarych traktem przez wioskę Ilshofen.

Akt Pierwszy: Kamienny Krąg

Akt pierwszy prawdopodobnie zacznie się dość spokojnie - jako śledztwo nad zaginionym Erykiem von Stolpe. Tak jak cała reszta przygody ma strukturę dość otwartą i polega głównie na zbieraniu informacji. W trakcie tych poszukiwań gracze powinni odkrywać kolejne, coraz bardziej niepokojące tropy, które wzbudzą ich zainteresowanie historią rodziny Schwartzhog, oraz tym o dzieje się w kamiennym kręgu ukrytym w górach niedaleko wioski Ilshofen.
Kolejność odwiedzania kolejnych lokacji nie robi większej różnicy, chociaż MG powinien odciągać graczy od zbyt szybkiego udania się do kamiennego kręgu.
Kluczowe jest, by mistrz gry umiejętnie podsuwał kolejne fragmenty układanki tak, by gracze po wyjaśnieniu zagadki Eryka, nie zignorowali reszty przygody i nie wrócili do Halgerbachu po nagrodę. Choć oczywiście mogą zrobić i to.

Karczma „Stare Dęby"

Karczma prowadzona przez Josepha i Esterę Tilburgów będzie prawdopodobnie pierwszym miejscem, które gracze odwiedzą po przybyciu w okolice Ilshofen. Również to tutaj zaczną poszukiwania zaginionego Eryka von Stolpe.
Miejsce o tej porze roku będzie zatłoczone. Pełne kupców, głównie krasnoludzkich, oraz różnorakich wędrowców i wagabundów.

W czasie prób śledztwa gospodarz karczmy będzie raczej oszczędny w wydawaniu sądów i snuciu podejrzeń, poza tym będzie zbyt zajęty swoim interesem – wszak jest środek sezonu i karczma jest pełna gości.
Zupełnie odwrotnie będzie wyglądała sprawa z jego żoną – Esterą. Będzie chętnie prowadzić dyskusję, zarówno udzielając rad jak i dzieląc się plotkami. Spytana o akolitę odpowie, że owszem był w karczmie, wraz ze swoimi ochroniarzami, spędził tam jedną noc, ale później ruszył w dalszą drogę w stronę majątku Schwartzhogów.
W czasie rozmowy karczmarka chętnie wskaże drogę do chaty swojej matki – Margarethy, oraz do rezydencji rodziny Schwartzhog. Podzieli się także faktem, że przyjaźni się z żoną dziedzica rodu – Aleksandrą.
Pozostali goście karczmy potwierdzą wersję Estery – Eryk von Stolpe przybył do karczmy „Stare Dęby”, skąd ruszył w dalszą drogę.

Zygfryd Lowe

W chwilach odpoczynku od opieki nad Aleksandrą Schwarzhog, medyk Zygfryd, przychodzi do karczmy „Stare Dęby” gdzie raczy się jedzeniem, piwem oraz towarzystwem. Chętnie przysiada się do grup awanturników czy najemników - jako były frontowy medyk bardzo swobodnie czuje się w ich towarzystwie.
Uczony przysiądzie się do BG, jeśli tylko zobaczy ich w karczmie. Zacznie od postawienia kolejki i niezobowiązujących pytań czym się trudnią. Jeśli wśród graczy znalazł się najemnik bądź żołnierz Zygrfyd natychmiast pochwali się wojskową przeszłością, a później będzie narzekał na nudę związaną z byciem zwykłym miejskim medykiem. Chętnie wysłucha opowieści o dokonaniach bohaterów. Sam za to będzie znakomitym źródłem lokalnych plotek, chętnie odpowiadając na wszelkie pytania ze strony BG.
Jeśli gracze skojarzą go z opiekunem Aleksandry Schwartzhog i zaczną wypytywać o stan zdrowia młodej szlachcianki początkowo będzie zasłaniał się tajemnicą zawodową i lojalnością wobec pracodawcy. Jednak jeśli BG byli życzliwi medykowi ten w końcu wygada się, choć nie do końca – odpowie zdawkowo, że sprawa jest dużo poważniejsza niż mogło by się wydawać. Zaś krążące wszędzie plotki mają w sobie ziarno prawdy. Ostatnim co doda będzie „To wszystko, te zniknięcia, tajemne kulty, złe samopoczucie Aleksandry, wszystko jest ze sobą związane na sposoby przy których moja wiedza nic nie może pomóc” - po czym dopije piwo i wróci do rezydencji, zasłaniając się pilnymi sprawami.

Jeśli gracze najpierw spotkali Zygfryda, a dopiero później udali się do rezydencji Schwartzhogów, medyk zarekomenduje ich jako porządnych ludzi, których warto wysłuchać, a może i nawet wtajemniczyć w sprawy rodzinne.

Wioska Ilshofen

Chcąc trafić do kamiennego kręgu, bądź do chaty wiedźmy gracze będą musieli przejść przez wioskę Ilshofen, chyba że uprą iść dookoła przez górski las. Jest to mała osada, gdzie stoi parę biednych chałup i budynków gospodarskich. Otoczona jest kilkoma ciasnymi polami uprawnymi, a niedaleko płynie strumień. Wioska jest biedna, co widać na pierwszy rzut oka. Wychudzone zwierzęta, brudne dzieci, niszczejące budynki.

Postacie zauważą, że nad drzwiami większości chat wiszą nawięzy z polnych i leśnych ziół, a na niektórych drzwiach narysowano węglem symbol Dawnej Wiary. Mieszkańcy wioski zapytani o znak nie będą zbyt chętni do rozmów i będą odpowiadać zdawkowo – głównie wspominając o wierze w Rhye i Taala, tradycji i lokalnych przesądach. Równie wymijająco będą odpowiadać na pytania o kamienny krąg, głównie wspominając, że stoi on tam od zawsze, a następnie odradzając chodzenie tam, a już na pewno nie w nocy, „gdyż tylko licho tam czeka”

Dla odmiany będą dość chętnie powtarzać wszystkie plotki na temat Schwartzhogów, chociaż raczej tych o Gustawie, niż tych o Henryku. Szczególnie dużo chłopi będą mieli do powiedzenia o tym, że Gustaw dręczy ich wysokimi podatkami i pańszczyzną.

Zapytani o Eryka von Stolpe wspomną, że kręcił się po okolicy i kierował się w stronę zajazdu „Stare Dęby”. Ciągnięci za język mogą w końcu powiedzieć coś, że akolitę dopadł „gniew lasu”, a dopytywani o szczegóły dodadzą, że Sigmaryci bardzo skrzywdzili tutejszych chłopów, więc nic dziwnego, że duchy tej ziemi są na nich rozgniewane.

Jeśli wśród graczy znajduje się jakiś wojownik, jeden z chłopów będzie próbować mu sprzedać kolczugę oraz miecz, które wcześniej należały do jednego z ochroniarzy Eryka von Stolpe. Gracz niekoniecznie rozpozna do kogo należało uzbrojenie, ale sam fakt posiadania przez chłopów tak cennych przedmiotów, związanych typowo ze zbrojnym rzemiosłem, powinien być ceną wskazówką odnośnie losu akolity i jego ochroniarzy.

Dwór Schwartzhogów

Gracze bez problemu powinni trafić do rezydencji. Pierwsze co rzuci im się w oczy, gdy tam dotrą to to, że dwór jest wyraźnie podupadły. Jedno ze skrzydeł jest zamknięte, stajnie świecą pustkami, a ogród zaczyna dziczeć. Braki w służbie i straży są widoczne gołym okiem.

Gdy gracze spróbują spotkać się z Gustawem w pierwszej próbie odbiją się od majordomusa Adama. Ten zwyczajnie nie wpuści ich przez próg, twierdząc że pani domu jest bardzo chora i niestety nie mogą przyjmować żadnych gości. Majordomus zapytany o to czy Eryk von Stolpe dotarł do dworu odpowie zgodnie z prawdą, że nie wie nic o żadnym akolicie, ani żadnej przesyłce dla pana domu, po czym przegna bohaterów.

Jeśli odpuszczą i sobie pójdą, za jakiś czas w karczmie odszuka ich goniec zapraszający do rezydencji, gdzie będzie oczekiwał ich Gustaw pragnący się dowiedzieć szczegółów odnośnie tajemniczej przesyłki.

Jeśli nie odpuszczą i będą nagabywać majordomusa o spotkanie i robić raban, pan domu w końcu zaszczyci ich swoim pojawieniem się. W czasie rozmowy potwierdzi wersję majordomusa. Będzie też ciekawy o jaką przesyłkę chodzi, dodając, że jego ojciec zmarł prawie 5 lat temu, więc możliwe, że sprawa jest już mocno nieaktualna. Doda jednak, że jeśli gracze ją odnajdą to jest gotowy wręczyć im nagrodę za dostarczenie jej.

W czasie konwersacji Gustaw okaże się bardzo rzeczowym i inteligentnym rozmówcą, chociaż jego pogarda dla ludzi niższych stanów powinna być wyraźna. Chętnie będzie opowiadał o swoich perypetiach prawnych z władzami miasta. Pozostałe tematy raczej będzie pomijał, bądź zrzucał je na karb zwykłych plotek i ludzkiej zawiści. Zaś spytany o stan żony, będzie udzielał wymijających odpowiedzi o chorobach i kiepskim zdrowiu. Jeśli gracze poznali wcześniej Zygfryda to ten wstawi się za nimi, potwierdzając, że zna bohaterów i są oni grupą niezrównanych i odważnych awanturników.

Pod koniec spotkania do pokoju gościnnego wbiegnie młody Bernard krzycząc „Tato! Tato! Mama mówi, że znów kopie!” - po tym, Gustaw wraz z majordomusem natychmiast wygoni gości, nie odpowiadając na żadne pytania.

Chata wiedźmy

Poszukując chaty wiedźmy, grace dość szybko trafią na odpowiednie tropy – mieszkańcy okolicy bezproblemowo wskażą miejsce gdzie stoi chata lokalnej znachorki. Zaś o samej wiedzącej będą wypowiadać się z mieszanką strachu oraz szacunku. Informacje okraszą plotkami, które będą miały na celu raczej zniechęcić bohaterów do poszukiwań Margarethy.

Sama chata to prosta budowla z drewnianych bali, kryta strzechą. W ogródku, za krzywym płotem widać rosnące zioła, a po podwórzu biegają kury. Zaś za chatą znajduje się duże miejsce na ognisko. W pobliżu chaty zawsze też kręci się dwóch silnych chłopów uzbrojonych w topory, którzy mają pilnować bezpieczeństwa Margarethy.

Mistrz gry powinien zaznaczyć, że wiedźma wygląda na bardzo starą i schorowaną, co powinno wywołać dysonans w porównaniu z młodziutką Esterą – jej córką. Rozsądek wskazuje, że wiedźma powinna mieć najwyżej 50 lat, a wygląda na znacznie, znacznie starszą.

W środku chaty znachorki, pod powałami wiszą suszone rośliny i grzyby. Meble są nieliczne, stare i proste. Uwagę graczy powinny zwrócić inne rzeczy – kilka dość niepokojących amuletów i innych przedmiotów przywodzących skojarzenia z mroczną magią – poznaczone dziwnymi symbolami zwierzęce kości i czaszki. Dziwne świece kopcące ostrym w zapachu dymem. Zakrzywiony kamienny sztylet lub podobne osobliwości pasujące do chaty czarownicy. Spostrzegawczy bohaterowie zauważą również amulet wiszący na gwoździu wbitym w ścianę - złoty symbol komety o podwójnym ogonie. Rzecz zdecydowanie zbyt droga jak na takie wnętrze, a która należała do Eryka von Stolpe. Wiedźma spytana o symbol odpowie, że to pamiątka rodowa, otrzymana od Schwartzhogów w zamian za pomoc w uleczeniu ich syna. Oczywiście jest to kłamstwo, a Gustaw, ani nikt inny tego nie potwierdzi. Dodatkowo zbadanie amuletu wskaże drobny napis na jednej z jego bocznych krawędzi – grawerunek mówiący „Familie von Stolpe“ jasno wskaże do kogo wcześniej należał święty symbol.

Mistrz gry powinien zdecydować, czy bohaterowie spotkają Margarethę w czasie jednego z coraz rzadszych momentów poza kontrolą ducha Morgany, czy kiedy jest pod jego wpływem. W pierwszym wypadku wiedźma będzie dość wycofana i niechętna do rozmowy, chociaż na pytania o historię swojej babki czy ogólnie wioski i okolicy odpowie. Po chwili jednak będzie sugerowała bohaterom, że powinni wyjść.

W drugim wypadku, gdy czarownica będzie opętana przez Morganę, będzie bardzo wylewnie wypowiadać się o Schwartzhogach, głównie oskarżając ich o najgorsze herezje, a głównym zarzutem będzie fakt, że Gustaw, oraz jego przodkowie, mordują swoje własne córki w hołdzie złym bogom, by Ci oddalili od nich klątwę rzuconą przez Morganę Morrigard. Wspomni również o przeklętym zagajniku jaki znajduje się za ich domem, który jest dowodem na ich obrzydliwe praktyki. Będzie to podkreślać wiele razy. Wspomni też o tym, że zna sposób by klątwę zdjąć, tylko Schwartzhogowie są zbyt zaślepieni wiarą w chaos, by przyjąć jej pomoc.
Wiedźma spytana o los Eryka von Stolpe odpowie krótko - „Był sojusznikiem Schwartzhogów, więc spadła na niego kara rozgniewanych duchów lasu” - nie doda jednak nic innego.
Jeśli gracze powrócą do chaty Margarethy powinni spotkać ją w innym stanie niż za pierwszym razem, a Mistrz Gry powinien postarać się jak najlepiej oddać różnicę w zachowaniu tych dwóch osobowości, by wzbudzić w graczach nutę podejrzeń.

Kamienny Krąg

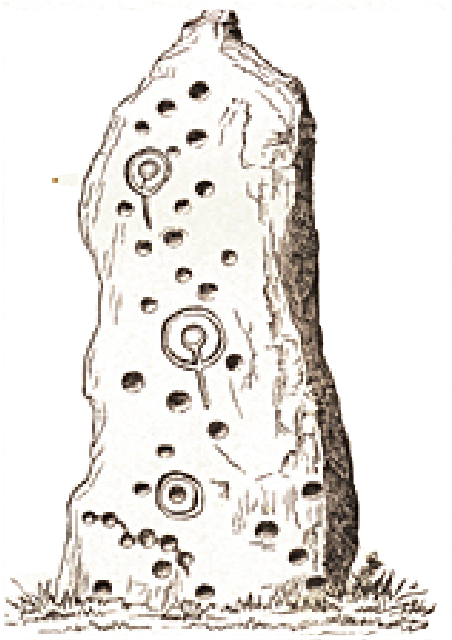
Gracze chcąc dowiedzieć się dokładnej lokalizacji kamiennego kręgu, mogą mieć problem – tubylcy, szczególnie w wiosce Ilshofen, bardzo niechętnie wskażą konkretny kierunek, ale chętnie podzielą się spostrzeżeniami, że jest tam niebezpiecznie.
Jeśli wcześniej rozmawiali z Esterą, mogą znać lokalizację chaty jej matki – Margarethy, która znajduję się niedaleko i z której prowadzi prosta, wydeptana ścieżka.
Bohaterowie posiadający umiejętności tropienia mogą znaleźć liczne ślady prowadzące w głąb lasu, wprost do kręgu. Mogą też śledzić grupkę chłopów, którzy wieczorem ruszą w tamtą stronę. Sprawę można również rozwiązać siłowo i wymusić na kmieciach wskazanie drogi, chociaż wtedy muszą liczyć się z agresywną reakcją reszty wsi, oraz wiedźmy.

Krąg za dnia

Pierwszą rzeczą jaka rzuci się postaciom w oczy jest dąb – olbrzymie, rozłożyste drzewo, o pniu którego kilka osób nie byłoby w stanie objąć. Wewnętrzny krąg całkowicie znajduje się pod jego koroną. U korzeni drzewa znajduje się ołtarz zbudowany z trzech prostych, wygładzonych głazów z wyrytymi nań runami. Wyznacza on sam środek kręgu. Kamienna płyta będzie pokryta dziwnymi, bardzo starymi znakami, resztkami krwi, oraz pozostałościami ofiar z jedzenia – kasz czy warzyw.
Bohaterowie znający się na magii, bez trudu powinni rozpoznać starożytny, elfi krąg oznaczający skrzyżowanie żył geomancyjnych.

Dalsze kręgi, a są aż trzy i każdy większy od poprzedniego, były dostawione w późniejszym czasie, chociaż wciąż są bardzo stare. Kręgi są prościej zbudowane, a same kamienie je formujące wyraźnie różnią się od tych z pierwotnego kręgu. Pokrywają je również zupełnie inne znaki, bardziej przypominające ludzkie pismo, niż elfi alfabet.

Dokładniejsze oględziny pozwolą znaleźć resztki ogniska, znajdującego się w obrębie pierwszego kręgu, w którym można znaleźć fragmenty kości. Część z nich wygląda na ludzkie – jednak aby stwierdzić to jednoznacznie potrzebna jest specjalistyczna wiedza z zakresu anatomii. Postacie graczy z odpowiednimi umiejętnościami, mogą wykonać test pozwalający to potwierdzić. Jeśli nie ma wśród bohaterów osoby z odpowiednią wiedzą chętnie pomoże im medyk Zygfryd.



Dalsze oględziny okolicy pozwolą graczom znaleźć dwa płytkie groby w których znajdują się dwaj rozebrani do naga i obrabowani mężczyźni – byli to ochroniarze Eryka von Stolpe. Ich zwłoki są jednak już zbyt zniszczone rozkładem, by można było na ich podstawie określić tożsamość. Jednak ślady ran, które wciąż są widoczne, pozwalają stwierdzić, że zginęli w walce.

Krąg nocą

Gdy zacznie zmierzchać do kręgu powinni zacząć schodzić się wieśniacy z okolicznych wiosek, głównie Ilshofen. Jeśli gracze nie zdołają się ukryć może wywiązać się walka z kmieciami, która doprowadzi do przerwania obrzędów i ataku ze strony wszystkich zebranych chłopów oraz wiedźmy. Ukrycie się nie powinno być szczególnie trudne. Chłopi będą zbyt zaabsorbowani odbywającą się ceremonią i nie wystawią też żadnej straży, poza najwyżej jedną czy dwiema czujkami od strony drogi do kręgu.

Ukryci gracze będą świadkami przybycia Margarethy. Po chwili przygotowań zacznie odprawiać obrzęd Dawnej Wiary przed zebranymi. W trakcie jego trwania zostanie złożona ofiara ze zwierzęcia.

Jeśli gracze byli dość blisko, by podsłuchiwać co wykrzykuje do wiernych kapłanka, usłyszą jak opowiada o tym, że wyznawców czeka czas zemsty, za dawne krzywdy, które wyrządził im ród Schwartzhogów, oraz wyznawcy Sigmara.

Jeśli gracze spotkali Margarethę wcześniej, kiedy była wolna od wpływu ducha swej babki, zauważą, że zachowuje się zupełnie inaczej niż w czasie poprzedniego spotkania. Będzie władcza, gwałtowna i pełna nienawiści. Zmieni się też jej wygląd – twarz się wykrzywi w nienaturalnym grymasie, włosy się nastroszą, a zęby wyostrzą. Oczy zaś będą świecić w mroku jak u kota. Postacie potrafiące wyczuwać wiatry magii zobaczą dookoła niej silne powiewy czerwonego i ametystowego wiatru.
Po wszystkim chłopi zaczną rozchodzić się do domów, pozostawiając opustoszały krąg.

Sprawy rodzinne

Gracze, nawet jeśli nie byli w kręgu, to swoje podejrzenia odnośnie śmierci akolity najpewniej skierują w stronę Margarethy, przez co będą chcieli dowiedzieć się więcej o wiedźmie, która przewodzi kultowi Dawnej Wiary.
Jeśli będą ostrożnie pytać w karczmie „Stare Dęby” oraz w Wiosce Ilshofen dowiedzą się, że Margaretha zaczęła odtwarzać kult zniszczony przez Henryka, zaraz po swoim powrocie w rodzinne strony z wygnania jakiego doświadczyła jej rodzina z powodu czystki Henryka Schwartzhoga. Początkowo obrzędy prowadzone przez Margarethę nie różniły się od tego o czym opowiadały babki i dziadkowie – proste ceremonie ku czci słońca i natury przeprowadzane w kamiennym kręgu. Dopiero kilka lat temu, podczas „Tej wiosny, kiedy zakwitło drzewo na czarnej polanie” - w Margarethcie coś się zmieniło. W ciągu kilku miesięcy strasznie się zestarzała, a im bardziej postępowała w wieku, tym bardziej kierowany przez nią kult zwracał się ku krwawym rytuałom. Zaś sama kapłanka coraz więcej opowiadała o nienawiści do Sigmarytów i Schwartzhogów.
Najlepszym źródłem informacji o czarownicy jest oczywiście Estera, która sama będzie szukać kontaktu z postaciami graczy, szczególnie jeśli Ci będą chcieli pomóc rodzinie Schwartzhog – w końcu Estera przyjaźni się z Aleksandrą i chce dla niej jak najlepiej. Karczmarka zapytana o swoją matkę będzie zaniepokojona wszystkim co się z nią działo, oraz prowadzonym przez nią kultem. Względy lojalności będą wzbraniać ją przed zbyt otwartym mówieniem o tym co zaobserwowała. Acz przekonujący gracze mogą skłonić ją do opowiedzenia historii jej matki – opętanej przez ducha własnej babki.

Kości w ogniu

Sprawa śmierci Eryka von Stolpe nie jest główną osią przygody, a jedynie wstępem do zagłębiania się w tajemnice rodu Schwartzhog. Dlatego, też pod koniec aktu gracze nie powinni mieć wątpliwości co stało się z akolitą. Jeśli zebrali dowody – podpatrzyli nocny rytuał, znaleźli i zbadali kości z ogniska, oraz wypatrzyli amulet Sigmara w chacie wiedźmy mogą wrócić do miasta, by tam odebrać nagrodę i zignorować resztę przygody. Nie znajdą jednak tajemniczej przesyłki zaadresowanej do Leopolda Schwartzhoga – ta niestety została spalona przez wiedźmę.
Jednak jeśli zechcą przekazać swoje obserwacje Gustawowi, szlachcic będzie chciał się z nimi spotkać. Zauważą, że sprawa tajemniczej przesyłki jest dla niego bardzo ważna. Jeśli gracze zdobyli chociaż trochę jego zaufania opowie historię swojego ojca – opętanego obsesją zdjęcia rodzinnej klątwy, który uważał że klątwę można zdjąć, a ostatni fragment układanki ukryty był w raporcie inkwizytora Sonnsteina. Jeśli wśród graczy jest jakiś czarodziej lub inny uczony, Gustaw sam zaproponuje, że chętnie przyjmie pomoc w zdjęciu klątwy ze swojego rodu. Jeśli gracze zgodzą się pomóc wyjawi rodzinne tajemnice.

Akt Drugi: Przeklęta Krew

Pod koniec pierwszego aktu gracze powinni być już wtajemniczeni w sprawę rozwiązania zaklęcia, która ciąży na rodzinie Schwartzhog. Kolejny akt, powinien skupiać się na badaniu sprawy klątwy, oraz wstępnych planach jak można ją zdjąć. Struktura tego aktu jest otwarta – MG powinien pozwolić graczom działać zgodnie z ich planem, oraz przy okazji podsuwać im kolejne sekrety i plotki.
BN-i powinni reagować na ich działania zgodnie ze swoimi motywacjami i charakterami, nie zaś zgodnie z drobiazgowo przygotowanym planem akcji, co może wymagać od Mistrza Gry sporo improwizacji. Szczególnie istotne jest to, by wyznawcy Dawnej Wiary, prowadzeni przez Margarethę, oraz Gustaw reagowali wiarygodnie na poczynania graczy. Istotny jest też wątek Joahima Schwartzhoga, który może być zarówno potężnym sojusznikiem jak i zajadłym wrogiem.
Gracze powinni też otrzymać od Mistrza Gry wyraźną sugestię, że czas nagli – przesilenie letnie jest już lada dzień, a sama ciąża także zbliża się do rozwiązania, więc nie mogą badać sprawy w nieskończoność. Tym bardziej, że wyznawcy Dawnej Wiary, z pewnością zaplanowali coś na okoliczność swojego święta.

Szalony Płomień

Kiedy scenariusz się nieco rozkręci pojawi się kuzyn Gustawa – Joahim Schwartzhog. Fanatyczny łowca czarownic, znany w Starym Świecie jako „Szalony Płomień”, dziedzic miecza Flammeschwert. Oficjalnie, wraz z dwójką swoich pomocników i giermkiem, przybywa w odwiedziny do swojego kuzyna.

Prawdziwym powodem wizyty w rodzinnych stronach jest coś innego – tropi on kultystów Pana Zmian. Członkowie poprzednio zniszczonego odłamu kultu „Korona i Pierścień” właśnie do Halgerbarchu wysyłali wiadomości oraz agentów. Oczywistym jest więc, że inkwizytor właśnie tam dopatruje się kolejnej komórki sekty.

Gracze powinni być w majątku Schwartzhogów gdy do bram zawita inkwizytor. Ewentualnie BG mogą spotkać Joahima, gdy ten zatrzyma się w karczmie „Stare Dęby”, będąc w drodze do majątku rodzinnego.

Niezależnie od okoliczności w jakich gracze spotkają Joahima, MG w trakcie opisu powinien zwrócić uwagę na fakt, że posiada on miecz Flammeschwert. Broń ta rzuca się w oczy, więc postacie z pewnością ją zauważą. Jeśli któryś z BG posiada wiedzę z zakresu heraldyki, bądź historii Imperium może wykonać test tej umiejętności by zdobyć więcej informacji o tym orężu.

Gustaw nie zareaguje zbyt pozytywnie na pojawienie się swojego kuzyna, wręcz przeciwnie, będzie tym wyraźnie zmartwiony. Tym bardziej, że Joahim szybko oświadczy, że planuje pozostać w majątku przez jakiś czas. Gdy dowie się o ciąży Aleksandry, oznajmi, że przynajmniej do porodu zostanie w rodzinnych włościach. Na prośby Zygfryda bądź Gustawa, by Inkwizytor opuścił majątek i zamiast tego został w karczmie, będzie reagował gniewnie. Generalnie Joahim na wszystko reaguje gniewem. W zależności od tego jak dobrze gracze dogadali się z Gustawem, ten może prosić o wywabienie z dworu swojego kuzyna, bądź jeśli gracze zaszli mu za skórę, naśle na nich swojego krewnego.

Mistrz gry musi także pamiętać, że Joahim nie wie o klątwie, która ciąży na jego rodzie, o zabijaniu córek, oraz o cmentarzu na tyłach rezydencji. Gdy się o tym dowie, jego natura fanatycznego Sigmaryty, podsycona latami kontaktu z mieczem Flammeschwert, będzie miała tylko jedną odpowiedź na ten fakt – spalić wszystko. Joahim dowiedziawszy się o losie młodego akolity w zależności od tego, co powiedzą mu BG będzie chciał pomóc w śledztwie, bądź po prostu wybić wyznawców Dawnej Wiary. Wszelkie zbyt bliskie kontakty z Inkwizytorem łatwo mogą sprawić, że przygoda wejdzie na tory pełne przemocy, co może zamknąć wiele wątków, jednak jeśli gracze preferują taki styl to jest to w pełni akceptowalne.

Pojawienie się Joahima zmieni nastawienie majrodomusa do postaci graczy. Przestanie ich traktować jak natrętów, którzy plączą się po jego domenie. Zacznie na nich patrzeć życzliwiej, wiedząc że może wykorzystać ich do własnych celów. Na pewno będzie próbował zniechęcić ich do inkwizytora - spróbuje ostrzegać przed nim graczy, podkreślając jak bardzo niestabilny i skłonny do przemocy jest. Majordomus będzie opowiadał historię o zamordowanych bez powodu ludziach, bądź w inny sposób spróbuje go oczerniać – i prawdopodobnie w jego historiach będzie ziarno prawdy. W końcu miano „Szalonego Płomienia” nie wzięło się znikąd.

Cmentarz Schwartzhogów

Cmentarz jest prawdopodobnie najważniejszą lokacją w tym scenariuszu, dlatego też mistrz gry powinien dopilnować, by bohaterowie trafili do niej. Odwiedzenie i zbadanie tego miejsca nada historii Gustawa i pozostałych Schwartzhogów tragiczny, bardziej ludzki wymiar, oraz będzie jednoznacznym potwierdzeniem prawdziwości klątwy, która nęka ich rodzinę.

Gracze o tym miejscu dowiedzą się albo od Margarethy, która twierdzi, że to miejsce, w którym Schwartzhogowie czczą demony, albo od Gustawa, gdy ten zdecyduje się podzielić tą bolesną tajemnicą z graczami. Również Majordomus Adam może podpowiedzieć graczom, by odwiedzili w nocy to miejsce. Zarówno Gustaw oraz Majordomus ostrzegą postacie przed widmem czyhającym na cmentarzu. Dziedzic, może nawet pójść tam z graczami, zapewniając im tym samym bezpieczeństwo.

Gracze, gdy znajdą się na miejscu spotkają widmo Henryka Schwartzhoga, Początkowo mogą uznać je za posąg rycerza siedzącego na kamieniu przy dużym drzewie w centrum cmentarza. Gdy do niego podejdą, oczy postaci otworzą się, buchnie z nich ogień, a upiór wstanie i podejdzie do jednego z małych grobów. Zawyje przeciągle, a po policzkach popłyną mu ogniste łzy. Jeśli gracze nie uciekną dobędzie płonącego miecza i krzyknie „Odejdźcie z miejsca mojej hańby!” i będzie to ostatnie ostrzeżenie by gracze uciekli. Jeśli tego nie zrobią widmo rzuci się do walki z nimi.

Jeśli gracze pokonają ducha to ten zniknie rozsypując się w popiół. Niestety, tak długo jak klątwa działa, znów się tam pojawi następnej nocy. Jeśli gracze wrócą na cmentarz to reakcja ducha na bohaterów zawsze będzie taka sama. Nie będzie możliwa jakakolwiek inna interakcja ze zjawą.

Gustaw dopytywany o widmo opowie, że jego upiór nigdy nie zaatakował, a w czasie kolejnych ceremonii pogrzebowych zawsze stoi przy nagrobku i płacze.

Po wygranej walce, lub jeśli gracze nie podeszli do upiora, bohaterowie będą mogli spokojnie się rozejrzeć po cmentarzu. Oprócz starego, sękatego drzewa plac jest raczej pusty – porastają go jedynie wysokie chwasty. Pośrodku znajduje się duży, podwójny nagrobek, na którym wyryto dwa napisy. Pierwszy, znajdujący się po prawej stronie płyty to „Henryk Schwartzhog”. Drugi zaś, po przeciwnej stronie to „Anna Schwartzhog”. Na środku zaś wyryty jest herb rodzinny.
Dalsze przeszukiwanie polany pokaże, że znajduje się tu jedenaście małych płyt grobowych, zgromadzonych w trzy grupy - każda kolejna zawiera nagrobki młodsze i świeższe. Na wszystkich znajduje się imię, zawsze kobiece, oraz pojedyncza data, wyryta dość koślawo w kamieniu.
Dwie wyraźnie najnowsze mogiły opisane są jako „Joanna”, oraz „Kathrine” i zawierają daty sprzed roku i oraz trzech.

Notatki Leopolda

Gustaw odziedziczył po ojcu sporą bibliotekę, która przez lata była jego miejscem pracy nad rozwiązaniem zagadki klątwy rzuconej na jego ród. W ostatnich latach życia twierdził, że jest już bardzo blisko rozwikłania tej tajemnicy. Niestety nagła choroba przerwała pracę tego wybitnego umysłu. Pozostały po nim setki stron notatek, listów, oraz innych rękopisów.
Gracze po zadeklarowaniu swojej pomocy powinni otrzymać od Gustawa dostęp do tych notatek, zwłaszcza jeśli wśród postaci graczy znajduje się jakiś czarodziej bądź inny człowiek nauki.
W czasie badania księgozbioru, zarówno bohaterowie jak i Gustaw, spostrzegą, że brakuje wielu ksiąg, tych najcenniejszych i traktujących o magii. Szlachcic nie będzie nic wiedział na temat ich zniknięcia – co może prowadzić do rozwinięcia wątku Majordomusa Adama, który kradnie grimuary na potrzeby kultu „korona i pierścień”. To czy temu wątkowi zostanie poświęcony czas zależy tylko wyłącznie od Mistrza Gry.
Same notatki, w wersji z których część jest przeznaczona jako hand-outy dla graczy zamieszone są w rozdziale czwartym.

Córka Wiedźmy

Gdy po Ilshofen rozejdą się wieści, że bohaterowie współpracują ze Schwartzhogiem postaci graczy zacznie poszukiwać Estera i prędzej czy później uda się jej ich znaleźć. Karczmarka została wysłana przez swoją matkę, by przekazać bohaterom potencjalne rozwiązanie sprawy klątwy. Według wiedzy, którą Esterze przekazała jej matka a w co do czego ona sama ma wątpliwości, klątwę można zmazać jedynie poprzez „wymianę krwi”. Według niej jeśli Schwartzhogowie zdecydują się poświęcić krew swojego pierworodnego syna to klątwa zostanie zdjęta. Jeśli bohaterowie zainteresują się tym planem, karczmarka zasugeruje spotkanie ze swoją matką w celu przedstawienia szczegółów. Jeśli gracze zdecydują się zobaczyć z wiedźmą, ta będzie cały czas utrzymywać, że potrzebuje jedynie kilka kropel krwi młodego Bernarda, poświęconych na ołtarzu w dzień Sonnstill, by zdjąć klątwę z rodziny. Jest to oczywistym blefem, a kultyści pod wodzą czarownicy będą próbować podstępem zabić młodego Gustawa i zaognić działanie przekleństwa.

Estera w tych scenach powinna być przedstawiona jako rozdarta między lojalnością wobec matki i swojej przyjaciółki Aleksandry – jeśli gracze to zobaczą, mogą łatwo przeciągnąć karczmarkę na swoją stronę, by ta pomagała im, nie wiedźmie.

Jeśli bohaterowie w czasie spotkania odmówią Margarethcie bezpośrednio, ta może próbować ich podstępem otruć, bądź z zaskoczenia zabić, z pomocą swoich pomagierów.

Jeżeli zgodzą się współpracować z wiedźmą, ta przestawi im plan porwania młodego Bernarda – oraz udzieli potencjalnej pomocy we wcieleniu go w życie. Podkreśli przy tym wielokrotnie, że rytuał, który ma zdjąć klątwę musi odbyć się w dzień przesilenia letniego.

Jeśli bohaterowie doniosą Joahimowi o planach jakie wiedźma żywi wobec jego krewnego ten bez wahania spróbuje zabić Margarethę przy pierwszej okazji, co oczywiście zamknie wiele dróg fabularnych.

Gustaw zaś będzie oczywiście oburzony samą propozycją, jednak w przeciwieństwie do swojego kuzyna nie będzie podejmował tak gwałtownych działań, chociaż oczywiście wzmocni straże w swoim domu i generalnie będzie bardziej ostrożny.

Czarna Polana

Istnienie tego miejsca powinno pozostać tajemnicą, a raczej niejasną plotką, aż do drugiego aktu. Początkowo bohaterowie mogą mieszać otrzymane wskazówki i mylić Czarna Polanę z kręgiem – w obu miejscach znajduje się tajemnicze drzewo przy którym lokalni chłopi czasem składają ofiary. Ani Estera, ani Margaretha, ani Gustaw, ani inny bohater niezależny nie wspomni o tym, że polana ta był miejscem egzekucji Morgany Morrigard. Tego gracze muszą się sami domyśleć lub dowiedzieć z notatek Leopolda.

Jeśli nie dzięki wskazówkom z notatek, gracz mogą dostać się na polanę śledząc Margarethę, bądź innych mieszkańców Ilshofen.

Na dość rozległej polanie, oprócz chwastów i lichej trawy nie rośnie nic z wyjątkiem jednego drzewa. Jest niskie i rozłożyste, ciężkiego do ustalenia gatunku. Kora jest niemal czarna i pokryta sękami i zgrubieniami. Liście są nieliczne, długie i wąskie, koloru bladozielonego. Wydają się chore, podobnie jak samo drzewo. Trzy wielkie konary przypominające palczaste ręce górują nad rośliną. Na gałęziach wiszą nawięzy z ziół, oraz dziwne amulety z kości i piór. Trochę powyżej wysokości głowy przeciętnego człowieka wyrasta dziwna, zdrewniała narośl przypominającą zastygłą w bólu twarz. Pod pniem drzewa ułożony jest ołtarzyk z płaskiego kamienia, ozdobiony symbolami podobnymi do tych z drzwi domostw.

Gracze wchodząc na polanę od razu wyczują niepokojącą, niewidzialną obecność i poczują się obserwowani.

Postacie władające zmysłem magii powinny znaleźć ważną wskazówkę. Zobaczą one widmowy miecz wbity w pień drzewa na wysokości ludzkiego serca. Oręż płonie wyraźnie wiatrem Aqshy. Po dokładniejszym przyjrzeniu się (co może wymagać odpowiedniego testu – wybór MG) widać, że jest to eteryczna dokładna projekcja miecza Flammeschwert.

Przyjście na polanie w nocy równie ujawni widmowe ostrze – będzie widzialne jak półprzezroczyste płomienie ukształtowane w formę miecza, łudząco podobnego do Flammeschwert i będzie widoczne nawet dla postaci nie posiadających magicznych zmysłów.

Mistrz Gry powinien również zwrócić graczom uwagę, że zapalone lampy, pochodnie i inny niewielki ogień zaczyna dusić się, a następnie gaśnie po wejściu na Czarną Polanę.

Klątwa

Finałem drugiego aktu powinno być podjęcie przez graczy decyzji o tym czy i jak próbują zdjąć klątwę z rodu Schwartzhog.
Istnieją dwa skuteczne sposoby zdjęcia zaklęcia, oba są dość trudne.
Trzeci, podpowiedziany przez wiedźmę jest pułapką, zastawioną na rodzinę Schwartzhog. Wiedźma liczy, że postacie przychylą się ku jej metodzie i pomogą jej zdobyć dostęp do młodego Bernarda Schwartzhoga. Jeśli jednak nie zdecydują się wesprzeć wiedźmy ta spróbuje bez ich pomocy porwać dziedzica.
Wszystkie metody są bardziej szczegółowo opisane w rozdziale poświęconym trzeciemu aktowi.

- ✗ Trudniejszą w wykonaniu, acz mniej skomplikowaną metodą jest pokonanie ducha Morgany, który zamieszkuje on drzewo na Czarnej Polanie.
  Gracze nie powinni mieć problemu z odkryciem tego rozwiązania, jest ono dość oczywiste, jeśli odkryją Czarną Polanę i porozmawiają z Margarethą oraz Esterą.
  Całkiem jednak możliwe, że BG z rozpędu, bądź za radą Schwartzhogów spróbują również zabić Margarethę, bądź nasłać na nią Joahima – podczas gdy jest możliwe oswobodzenie ją spod wpływu złego ducha.
  Walka ta będzie dużym wyzwaniem, szczególnie jeśli drużyna nie posiada magicznej broni, bądź magii. Ułatwieniem może być to, że duch jest wrażliwy na ogień – jednak gracze mogą nie odkryć tej słabości widma.
- ✗ Drugim sposobem jest poświęcenie miecza Flammeschwert w kamiennym kręgu. O istnieniu tej metody gracze mogą dowiedzieć się (choć w niejasny sposób) z notatek Leonarda lub od majordomusa Adama, który będzie próbował kierować bohaterów do obrania właśnie tej metody działania.
  Kolejną wskazówką jest widmowe ostrze wbite w pień drzewa na czarnej polanie.
  Największym problemem będzie zdobycie miecza Flammeschwert, będącego w posiadaniu Joahima Schwartzhoga.
  Gracze mogą próbować pokonać inkwizytora, bezpośrednio bądź podstępem i zabrać mu miecz. Uczyni go to zaprzysięgłym wrogiem bohaterów. Mogą również przekonać rycerza do oddania swojej broni – co będzie wymagać wyjawienia mu rodzinnych tajemnic.
  Gdy gracze już zdobędą miecz z pomocą Estery, bądź sami mogą odprawić rytuał. W trakcie jego trwania miecz spłonie gwałtownie, zaś klątwa przestanie działać.

Oczywiście lokalni wyznawcy dawnej wiary będą bronić graczom dostępu do kamiennego kręgu, oraz będą próbować przerwać prowadzony przez nich obrzęd.

- ✗ Trzecią drogą, na którą będzie próbowała naprowadzić bohaterów Margaretha będzie przelanie krwi najmłodszego z dziedziców rodu.
  Wiedźma, bądź jej córka, będzie namawiała do tego argumentując, że to tylko parę kropel krwi, przelanych nad ołtarzem, by przebłagać dawnych bogów i zdjąć klątwę. Gdy Gustaw się nie zgodzi, co jest niemal pewne, Margaretha zaoferuje graczom pomoc w porwaniu młodego szlachcica, by i tak przeprowadzić rytuał.
  Jeśli gracze się nie zgodzą wyznawcy Dawnej Wiary sami spróbują porwać dziecko.
  Plan ten jest oczywistym podstępem – kultyści chcą śmierci Bernarda, by wzmocnić klątwę rzuconą na ród Schwartzhog - wszystkie dzieci pochodzące z tego rodu zaczną zmieniać się w potwory.

Akt Trzeci: Noc Wiedźm

Finał scenariusza może przebiegać na jeden z trzech sposobów, w zależności od sposobu zdjęcia klątwy, którą obiorą bohaterowie.
Mistrz gry musi pamiętać, że wiele rzeczy w tej części scenariusza dzieje się równolegle – z jednej strony Margaretha i jej poplecznicy będą próbować i złożyć w ofierze Bernarda Schwartzhoga, z drugiej Gustaw wraz z Joahimem będą próbowali go uratować, a BG będą gdzieś pośrodku tego wszystkiego, próbując wesprzeć jedną bądź drugą ze stron i możliwe że przy okazji zdjąć klątwę z rodu Schwartzhog, nie umierając przy tym.

Przeklęte drzewo

Najbardziej oczywistym sposobem na zdjęcie klątwy wydaje się być powstrzymanie widma Morgany, które zdaje się być odpowiedzialne za zaklęcie, które ciąży na rodzinie Schwartzhog, a czego gracze na tym etapie scenariusza powinni się domyślać.

Bardziej porywczy gracze prawdopodobnie najpierw spróbują zabić Margarethe, myśląc że całkowicie rozwiąże to problem klątwy. Wiedźmę można w kamiennym kręgu – będzie się tam przygotowywać do ceremonii przesilenia. Jeśli udało się jej porwać Bernarda, ten również będzie przetrzymywany w kręgu – przywiązany do prastarego dębu. Towarzyszyć jej będą lokalni chłopi, najwięksi i najsilniejsi, będący jej osobistymi ochroniarzami. Jeśli drużyna jest zbrojnie silna mistrz gry może dodać do ochrony wiedźmy magiczne stwory – bestie z bagien bądź drzewce. Wszak ostateczna konfrontacja z wiedźmą powinna być wyzwaniem.
Margaretha, nim dojdzie do starcia, ostatni raz spróbuje przekonać graczy do przejścia na jej stronę i zdjęcia klątwy jej sposobem. Gdy gracze odmówią wywiąże się walka. Jeśli w czasie jej trwania Margaretha zginie, z jej ciała wystrzeli na wpół przezroczyste, pół-ludzkie pół-drzewne widmo, wyda z siebie przeraźliwy krzyk po czym rozwieje się jak mgła. Świadkowie tej sceny mogą otrzymać punkt obłędu – decyzja MG. Jeśli zaś na polanie będzie znajdować się porwany dziedzic czarownica będzie próbować go zabić, nim sama zostanie zabita przez bohaterów – więcej o tym w akapicie „Ofiara z niewiniątka”.
Śmierć samej Margarethy jest kompletnie bezsensowna i jeśli gracze poprzestaną tylko na zabiciu wiedźmy to klątwa nie zostanie zdjęta. Aleksandra urodzi córkę, która jak zawsze zmieni się w potwora – o tym więcej w akapicie „Przeklęte narodziny”.
Jeśli gracze odkryją prawdę o klątwię i zdecydują się zniszczyć drzewo na Czarnej Polanie czeka ich walka z niematerialnym widmem Morgany – by je wywabić należy podpalić drzewo, bądź wejść na polanę dzierżąc miecz Flammenschwert.
Gdy widmo się obudzi roślina na polanie zacznie się poruszać i zmieniać – przybierze postać czegoś na kształt połączenia spalonej kobiety i drzewa. Chwilę później okolicę zaleje przeraźliwe wycie, a upiór zacznie okładać wszystkich w swoim zasięgu przypominającymi dłonie gałęziami. Oglądanie tej przemiany wiąże się z otrzymaniem punktu obłędu.
Upiór jest jedynie częściowo materialny, więc zwyczajna broń nie jest przeciwko niemu zbyt skuteczna. Najodpowiedniejsze do walki z upiorem będą ognień, magia oraz zaklęty oręż.
Gdy gracze pokonają ducha, drzewo w jednej chwili zmieni się w szary popiół.
Jeśli bohaterowie postanowili zniszczyć widmo, bez wcześniejszego zabijania Margarethy, ta straci przytomność w chwili gdy gracze podłożą ogień pod drzewo. Obudzi się po kilku godzinach wolna od wpływu upiora, lecz nigdy nie odzyska utraconego zdrowia.

Poświęcenie miecza

Najtrudniejszą do wprowadzenia w życie jest metoda w której gracze niszczą miecz Flammeschwert – wymaga ona zebrania informacji z notatek, znajomości historii rodu Schwartzhog i ułożenia tego w spójną całość. Pomocna może być również wizyta na Czarnej Polanie i obejrzenie z bliska drzewa zamieszkiwanego przez upiora Morgany – oraz wystającego z niego widmowego miecza Flammeschwert.

Zakończenie to prowadzi do potencjalnie najlepszego rozwiązania historii, więc jego odkrycie oraz wcielenie w życie, nie powinno bohaterom przyjść zbyt łatwo.

Pierwszą trudnością jest zdobycie artefaktu. Joachim raczej nie odda miecza po dobroci. Jego zdaniem jedyną metodą na zdjęcie klątwy będzie zamordowanie wiedźmy, oraz wszystkich wyznawców Dawnej Wiary w okolicy. Namówienie go by sam oddał broń będzie niemal niemożliwe. Tylko pokazanie mu cmentarza za rezydencją i ujawnienie faktu, że Gustaw, oraz jego przodkowie, musieli osobiście zabijać swoje córki. Tylko to może poruszyć Joahima na tyle by oddał broń. Doprowadzi to jednak do ostrej kłótni między nim, a kuzynem. Gracze mogą także spróbować zabrać Joahimowi miecz siłą, bądź podstępem – jednak uczyni to z inkwizytora zaprzysięgłego wroga bohaterów.

Po zdobyciu ostrza gracze muszą dostać się do kamiennego kręgu który podobnie jak w akapicie wyżej, będzie strzeżony przez lokalnych chłopów. Straż powinna być wystarczająco silna i liczna, by walka z nimi była wyzwaniem dla graczy. Jeśli zaś bohaterowie byli szczególnie wrodzy, bądź próbują przebić się do kręgu wraz z Joahimem i Gustawem, mistrz gry może zdecydować, że kręgu broni drzewiec, bestia z bagien, bądź inna magiczna istota, wystarczająco groźna, by walka z nią zasługiwała na miano finałowego starcia.

Gdy bitewny kurz opadnie gracze mogą przeprowadzić rytuał, a raczej modlitwę do duchów natury. Modłami pokieruje Estera, która ostatecznie wybierze lojalność wobec swojej przyjaciółki. Gdy modlitwa zakończy się miecz Flammeschwert zmieni się w słup ognia, który wystrzeli w niebo pozostawiając po sobie wypaloną ziemię. Będzie to znak, że klątwa została zdjęta.

Margaretha straci wtedy przytomność, a gdy ją odzyska będzie wolna od wpływu widma Morgany. Zaś jeśli gracze wrócą na Czarną Polanę, nie zobaczą już widmowego miecza. Samo drzewo w ciągu kilku dni uschnie rozpadając się na kawałki.

Ofiara z niewiniątka

Jest to najgorsze, ale zarazem najłatwiejsze do osiągnięcia zakończenie – Margaretha otwarcie poda bohaterom rozwiązanie problemu klątwy nękającej rodzinę Schwartzhog. Jeśli gracze uwierzą w jej słowa i pomogą dostać się do młodego Bernarda doprowadzą do tragicznego w skutkach zakończenia historii.

Trudnością jest tu fakt, że bohaterowie muszą porwać młodego szlachcica, lub w jakiś sposób namówić Gustawa do realizacji tego planu. Schwartzhog nie będzie przychylny temu pomysłowi, a wręcz przeciwnie. Nie mówiąc o Joahimie, który słysząc samą sugestię podobnych praktyk jest gotowy spalić wiedźmę i wszystkich w wiosce Ilshofen.

By porwać młodego Bernarda gracze mogą włamać się do dworu po cichu, bądź brutalnie. Ze względu na złą sytuację materialną rodu Schwartzhog, rodzinnej rezydencji nie pilnuje zbyt wielu strażników. Dobrze uzbrojona drużyna powinna bez trudu przebić się w głąb dworu, przynajmniej pod nieobecność Joahima. Później pozostaje obezwładnienie Gustawa, który stanie w obronie syna, oraz oddanie młodego Bernarda wiedźmie. Jeśli wśród postaci graczy jest złodziej, również powinien móc włamać się do rezydencji.

Wiedźma rytuał może odprawić tylko w noc przesilenia – także jeśli od porwania do nocy obrzędu pozostało dużo czasu, pozwoli to Gustawowi zorganizować odsiecz. Wraz ze swoim kuzynem oraz grupą wynajętych najemników będą próbowali przerwać rytuał. Jeśli gracze porwali Bernarda tuż przed przesileniem, bądź w jakiś sposób uniemożliwili Gustawowi wezwanie wsparcia wszystko odbędzie się zgodnie z planem.

W czasie obrzędu dziecko zostanie rozebrane do naga i zmuszone do przyklęknięcia przed ołtarzem. Następnie, po kilku minutach modłów i zaśpiewów, Margaretha wyciągnie zakrzywiony nóż, o połyskującym tłusto ostrzu, przetnie nim przedramię chłopca i upuści krew na ołtarz, recytując przy tym formułę w nieznanym języku. Kilka chwil później Bernard zrobi się siny, a jego szyja i twarz groźnie spuchną. Nastepnie zacznie się dusić, a niedługo potem umrze. Wtedy w niebo z ołtarza wystrzeli chmura dziwnej, fioletowej mgły i uniesie się w górę przy akompaniamencie złowrogiego śmiechu Margarethy.
Oczywiście BG mogą w dowolnym momencie próbować przerwać rytuał, co skończy się walką z wiedźma, oraz jej pomagierami. W czasie starcia czarownica będzie próbowała dźgnąć Bernarda swoim ostrzem, które jest posmarowane silną trucizną.
Jeśli jej się uda i dziecko umrze to od tego momentu klątwa rodu Schwartzhog rozniesie się na wszystkich przedstawicieli rodziny, oraz na dzieci obu płci, doprowadzając całą rodzinę do zagłady.
Jeśli gracze pokonają kultystów Dawnej Wiary, oraz zabiją Margarethę, nim ta zdąży zabić Bernarda prawdopodobnie dość płynnie przejdą do zakończenia „Czarna Polana”. Możliwe jest także, że wiedźma z sukcesem porwie Bernarda, gdy gracze będą zajęci innymi sprawami. Jeśli bohaterowie w porę odkryją co się stało, prawdopodobnie znajdą się w grupie będącej odsieczą dla młodego szlachcica, co również będzie prowadziło do pierwszego zakończenia.

Akt Czwarty: Świt

Przeklęte narodziny

Jeśli bohaterowie nie przyczynili się do złożenia Bernarda w ofierze pradawnym bogom, a ród Schwartzhog nadal istnieje, to gdy tylko opadnie kurz po ostatecznej konfrontacji jaką stoczyli bohaterowie, próbując zdjąć klątwę przyjdzie czas na finałowy test, czy ich działania przyniosły skutek.
Gdy tylko wrócą do posiadłości Schwartzhogów, o ile będą tam mile widziani, od razu dobiegnie do nich majordomus, bądź inny członek służby krzycząc, że poród się zaczął. Gustaw będzie zbyt zaaferowany narodzinami potomka, by wchodzić w ewentualne konfrontacje z postaciami graczy.
Poród odbierać będzie Zygfryd Lowe z pomocą Estery. Zza drzwi pokoju w którym dochodzi do rozwiązania będą dobiegać krzyki, zaś karczmarka będzie donosić wodę i czyste szmaty.

Poród przebiegnie pomyślnie, niestety nowo narodzonym członkiem rodziny będzie córka. Do bohaterów czekających na wieści dobiegną krzyki rozpaczy Aleksandry. Medyk wychodząc z pomieszczenia pokiwa tylko głową ze zrezygnowaniem, dając jasno do zrozumienia, jakiej płci jest noworodek.
Gustaw będzie czekał całą noc przy dziecku, mając na podorędziu broń. Jeśli gracze zdjęli klątwę to dalej nic się nie stanie - przynajmniej z dzieckiem. Jeśli zaś zawiedli nim minie noc dziecko przejdzie plugawą przemianę, stając się zdeformowanym potworem. Istota zostanie zabita przez Gustawa, który pochowa ją na cmentarzu za domem.
Aleksandra na wieść, że urodziła córkę załamie się całkowicie. Niepewność czy klątwa została zdjęta doprowadzi ją do ostateczności. Jeśli nikt nie będzie jej pilnował popełni samobójstwo podcinając sobie żyły. Oczywiście wszyscy BN-i są zbyt zaaferowani innymi sprawami, by pamiętać o stałej opiece nad Aleksandrą, więc obowiązek wpadnięcia na ten pomysł zostaje przy bohaterach.

Podsumowanie

Ostatni rozdział, będący zamknięciem i podsumowaniem całej przygody. Jeśli graczom się udało, a cała rodzina Schwartzhog, wraz z nowo narodzoną córką, przeżyła Gustaw nie będzie szczędził wyrazów wdzięczności dla bohaterów – chętnie odda rodzinne pamiątki czy złoto, oraz zapewni graczy o tym, że są zawsze mile widziani w jego dworze.
Jeśli gracze zdjęli klątwę niszcząc przy tym miecz Flammeschwert to Joahim nie będzie zbyt dobrze nastawiony do BG. Jeśli jednak udało im się przy tym zdjąć klątwę, to odejdzie bez słowa zajmując się swoimi sprawami.
Jeżeli gracze obrali zakończenie „Czarna Polana” i kultyści Dawnej Wiary zostali przetrzebieni, a wiedźma zabita, to inkwizytor osobiście podziękuje postaciom i zapewni o swojej przyjaźni. Może również zaprosić postacie do pomocy przy swoim kolejnym zadaniu, jakim jest walka z kultem „Korona i Pierścień” w mieście Halgerbarch.
Jeśli bohaterowie przyczynili się do poświęcenia młodego Bernarda, a wiedźma zrealizowała swój cel, to zostaje im uciekać z podkulonym ogonem. Gustaw Schwartzhog, nie mając już po co żyć, gdy Aleksandra zginie zabita przez własną córkę, bądź popełni samobójstwo, ruszy w pościg za drużyną. Joahim zaś korzystając ze swoich wpływów w inkwizycji sprawi, że za głowy postaci zostanie wystawiona nagroda, przynajmniej na terenie całego Wissenlandu. Sam również przyłączy się do polowania na bohaterów.

Część III: Dodatki

Listy i notatki Leopolda Schwartzhoga

Stosy nieuporządkowanych papierów, notatek i ksiąg zalegające w bibliotece Schwartzhogów. Zajmują kilka notatników, mnóstwo luźnych kartek, a część znajduje się na marginesach ksiąg.

Notatka nr I

Kolejną sprawą, która mnie nurtuje jest widmo nawiedzające rosnący cmentarz za naszym domem. Wyraźnie widać, że jest to udręczona dusza mojego dziadka – Henryka Schwartzhoga, który powiesił się na drzewie, po tym jak pochował swoją żonę i córkę, a raczej potwora, który wypełzł z łona mojej babki.
Ojciec osobiście zgładził bestię, nie zdołał jednak uratować swojej żony. Nic dziwnego, że w obliczu spełniającej się klątwy, wiedząc, że jest to jego wina, postanowił odebrać sobie życie.
Widmo po raz pierwszy zaobserwował mój ojciec, gdy postanowił odwiedzić grób Henryka. Zjawa siedzi jedynie na kamieniu pod drzewem, bełkocząc szeptem o hańbie którą sprowadził i o gniewie prastarych bogów, który ściągnął na rodzinie.
Spędziłem wiele godzin próbując porozumieć się w jakikolwiek sposób z tą emanacją dawnego Henryka, niestety całkowicie bezskutecznie. Duch siedzi pogrążony w wiecznej rozpaczy i tylko kolejne, prowizoryczne pogrzeby, bez kapłana Morra i świadków, wyrywają go z marazmu. Klęczy wtedy nad grobem płacząc i zawodząc. Krew się aż ścina w żyłach od jego lamentu.
Nurtuje mnie jednak pytanie, czemu widmo wypełnia ogień, który wręcz kipi z niego, gdy ten się porusza. Przecież, to wiedźma spłonęła na stosie. Może to zasługa miecza Flammeschwert, który Henryk nosił przy sobie niemal całe życie? Może potężna magia tego przedmiotu odbija się w jego widmie nawet po śmierci? A może to wskazówka, że miecz ma dla klątwy równie duże znaczenie co Henryk?

Notatka nr II

Uznałem, że kluczowe dla rozwiązanie zagadki klątwy rzuconej na mój ród jest poznanie całej historii, która doprowadziła do tego wydarzenia, by później móc to przeanalizować, mając nadzieję, na wydobycie z tego choć strzępka informacji prowadzącego do odkrycia jak zdjąć zaklęcie. Niestety, mój dziadek, nie prowadził żadnej rodowej kroniki, ani nawet prywatnego dziennika. Boleję nad tym, że miał on naturę porywczego wojownika, w której nie mieściło się poszanowanie dla słowa pisanego...
Fakt, że naoczni świadkowie tego zdarzenia od lat już przebywają w ogrodach Morra, nie ułatwia poszukiwań prawdy. Zaś ponura sława mojego dziadka, który już chyba na zawsze będzie postrzegany w okolicy jako morderca całych wiosek, nie sprzyja utrwalaniu prawdziwych informacji. Proces Morgany Morrigard, jej egzekucja i to co działo się bezpośrednio po niej zaczęły obrastać legendami, a prawda miesza się z mitem.
Jak dotąd jedynym pewnym źródłem informacji jest kronika Helgerbrachu, spisana przez ówczesnego skrybę i kronikarza miejskiego – Edmunda von Steyera. Nie poświęcił on jednak zbyt wiele miejsca temu wydarzeniu. Więcej uwagi poświęcił zarazie wśród świń w okolicznych wioskach, oraz podmytej drodze prowadzącej do Nuln. Na szczęście, najważniejsza informacja, jaką była treść klątwy rzuconej przez wiedźmę została utrwalona na piśmie, co pozwala myśleć, że jest to faktyczne jej brzmienie:
Wystąpiłeś przeciwko kobietom i kobiecej magii, więc teraz w Twej rodzinie kobiet już nie będzie, tylko potwory, takie jak Ty, co przynoszą tylko krew i pożogę
Tak brzmiało zaklęcie, rzucone przez wiedźmę, nim podpalony został stos na którym spłonęła.
Kolejne relacje z egzekucji nie są jednak tak precyzyjne. Większość z nich twierdzi, że stos egzekucyjny Margarethy osobiście podpalał mój dziad – Henryk. Inne, że egzekucję prowadził wynajęty łowca czarownic – Nickolas Sonnstein. Wiele z tych, które wskazują Henryka jako kata wiedźmy, podkreśla, że stos podpalił swoim płonącym mieczem. Było by to coś, co pasuje do tego jak był opisywany przez mojego ojca, oraz resztę rodziny. Był bardzo dumny z artefaktu, który otrzymała nasza rodzina i bardzo często podkreślał, że jest w posiadaniu takiego przedmiotu.
Kolejną niejasnością jest to, gdzie konkretnie miała miejsce egzekucja wiedźmy. Kroniki Edumnda von Steyera wskazują błonia miejskie, jako „miejsce spalenia heretyków". Nie wiadomo, jednak, czy wiedźma była palona wraz z innymi oskarżonymi o pogańskie praktyki, czy jako przywódczyni kultu zasłużyła na oddzielną egzekucję. Wszak pozostałe relacje, mówią o innym miejscu, które również zostało przeklęte przez śmierć wiedźmy – czyżby kamienny krąg? A może inne? Wynająłem pewnego gładkiego w słowach młodego wagabundę, by pokręcił się po okolicznych wioskach, rozpytując o to, których miejsc chłopi się boją i uważają za przeklęte. Ze zgromadzonych przez niego informacji wynika, że chodzić może o kamienny krąg – spalenie wiedźmy w głównym ośrodku prowadzonego przez nią kultu, było by symbolicznie silne, więc może to słuszny trop? Kolejnym wskazanym przez niego miejscem była „Czarna Polana", bądź „Przeklęta Polana" (doprawdy, chłopi nie mają za miedziany pens polotu w nazewnictwie) na której rośnie dziwne, sękate drzewo, pod którym składają ofiary, by przegonić nieokreślone „licho". Znajduje się ona na rozstaju dróg, przy dawnym szlaku do wioski Melas – nieco odosobnione miejsce, ale odpowiednie na egzekucję wiedźmy. Może przez to odosobnienie nie ma zbyt wielu relacji z samego spalenia wiedźmy?
Ostatnią niewiadomą jest to, co stało się z pozostałościami wiedźmy. Tutaj historia jest całkowicie niejasna i przemieszana z mitami. Część źródeł twierdzi, że wiedźma natychmiast zmieniła się popiół uniesiony w niebo przez żar stosu i rozwiany przez wiatr. Inne źródła twierdzą, że pozostała po niej tylko czaszka, której płomienie nie naruszyły, a z której wyrosło drzewo. Bardziej fantastyczne legendy mówią o tym, że drzewo wyrosło wprost z żaru wypalonego stosu, bądź że sama wiedźma zmieniła się w stado nietoperzy i kruków i odleciała do nieba. Motyw drzewa, w różnych wersjach pojawia się zdecydowanie częściej niż pozostałe historie. Pasowało, by to też do historii przedstawionej przez wagabundę, który wspominał o składaniu ofiar przed dziwnym drzewem.
To jak na razie wszystkie informacje, które udało mi się zdobyć. Jak widać odsianie informacji prawdziwych od plotek i legend nie jest łatwym zadaniem. Aktualnie piszę listy do Świętego Oficjum, mając nadzieję, że Nickolas Sonnstein, w przeciwieństwie do mojego ojca, prowadził jakieś kronikę, bądź zostawił jakieś sprawozdanie dla swoich przełożonych. Nie jest jednak łatwo wybłagać cokolwiek od inkwizytorów. Prawdopodobnie bez łapówek dla urzędników oficjum się nie obędzie...

Korespondencja z Magistrem Magnusem z Neubergu

Leopold Schwartzhog wymienił wiele listów z tym magistrem kolegium złota. Postacie magów, bądź związane w inny sposób z kolegiami, mogą przypomnieć sobie, że Magnus z Neubergu, jest znanym teoretykiem magii, oraz autorem kilku woluminów poświęconych tej tematyce.

Większość z listów, to polecenia ksiąg magicznych, oraz dyskusja nad ich zawartością, duża część w kontekście klątw. Nie wiadomo, jednak jak wiele na temat rodzimej klątwy Leopold zdradził zaprzyjaźnionemu magowi.

Ostatni list, który wymienili między sobą, zanim Leopolda zmogła choroba:

Drogi Leopoldzie,

Przepraszam, za przerwę w korespondencji, niestety moje obowiązki jako nadwornego maga wymagają ode mnie opuszczania mojej pracowni i podejmowaniu bardziej aktywnej walki z chaosem, niż filozoficzne i teoretyczne rozważania, jakie snujemy w naszej korespondencji.

Z treści Twojego listu wnioskuję, że udało Ci się zdobyć i zgłębić „De natura autem ventis magicae", niewątpliwie jest to wartościowa lektura, jednak chyba zbyt wiele uwagi poświęciłeś teorii przeciwstawnych wiatrów magii. Otóż pogląd ten w kręgach prawdziwych magów nigdy nie zdobył zbyt wielkiej przychylności. Wprawdzie, tak jak zauważyłeś, może i wiatr fioletowy oraz jadeitowy są w jakimś stopniu swoim przeciwieństwem, tak jak wiatr szary i biały. Problemem pozostają jednak pozostałe wiatry, gdyż co może być przeciwieństwem wiatru czerwonego? Złoty, jak sugeruje księga, którą przeczytałeś? Jest to bardzo okrężne, wręcz naciągane, wytłumaczenie, nie będące spójną całością. Dlatego też sugeruje, byś skupił się na pozostałej części tej księgi.

Co do Twojego pytania, będącego bezpośrednim wnioskiem rozważań o przeciwstawnych wiatrach magii – nie wiem, czy klątwę da się zdjąć negując ją odpowiednim przeciwstawnym kolorem magii. Po pierwsze, klątwy, jako zrodzone z chaosu i złej woli, mogą być mieszanką wielu różnych magicznych esencji, w nieznanych proporcjach, wypaczających naturę czystego eteru. Przez co my – ludzcy magowie skupieni w Kolegiach Magii, władający najwyżej jednym kolorem eteru jednocześnie, możemy nie być w stanie spleść odpowiedniego zaklęcia, by zdjąć klątwę. Elfi mistrzowie magii, władający wyższą magią, z pewnością potrafili by to uczynić, jeśli to w ogóle możliwe, ale jak sam wiesz z historii odparcia burzy chaosu, mistrzowie magii elfów Ulthuan opuszczają tylko w sprawach prawdziwie najwyższej wagi.

Możliwe, że w klątwę wpisany jest sposób jej zdjęcia, nawet jeśli czarnoksiężnik sam go nie określił, a nawet nie zaplanował? Magią rządzi chaos, stałych praw jest niewiele, ale już o tym wiesz, czytałeś w końcu „Eges divina mysteria figuranda". Całkiem możliwe więc, że słaba strona czarownika, bądź coś związanego z jego śmiercią, odbiło się niczym pieczęć na rzuconej przez niego klątwie. Musisz ponownie i dokładnie zbadać okoliczności w jakiej przekleństwo zostało rzucone, jakimi słowami je związano i jakie były intencje. Szczególnie silne moce wiązania mają miejsca, przedmioty i osoby z natury już z wiatrami magii związane – miejsca bitew i egzekucji wielu ludzi, osoby obdarzone wiedźmim wzrokiem, zaklęte przedmioty. Może to naprowadzi Cie na trop rozwiązania Twej zagadki?

Magister Magnus z Neubergu

Statystyki

Są to przykładowe statystyki najważniejszych BN-ów pojawiających się w przygodzie. W zależności od składu i poziomu postaci biorących udział w scenariuszu mogą być dowolnie zmieniane.

Gustaw Schwartzhog

Obecna profesja: dworzanin

Poprzednie profesje: giermek, szlachcic

Młody szlachcic, głowa podupadłej rodziny i będący jej dobrym odbiciem – w przykurzonych ubraniach pamiętających lepsze czasy, przygarbiony i wyraźnie spędzający więcej czasu na pisaniu listów i przeglądaniu ksiąg rachunkowych niż na trenowaniu szermierki.

Cechy Główne							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
45	35	42	38	38	54	45	50
Cechy Drugorzędne							
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
2	16	4	3	4	0	-	-

Umiejętności: czytanie pisanie+10, jeździectwo, kuglarstwo (muzykalność), nauka (prawo)+10, nauka (genealogia/heraldyka), mocna głowa, plotkowanie +20, przekonywanie+10, przeszukiwanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy, bretoński)

Zdolności: błyskotliwość, BS: szermiercza, BS: palna, etykieta, silny cios, przemawianie, żyłka handlowa

***Ekwipunek*:** ubranie dobrej jakości, dobrej jakości płaszcz z herbem Schwartzhog, złoty sygnet rodowy warty 150zk, wisior z symbolem Sigmara warty 50zk, pas rycerski, kolczuga dobrej jakości, hełm płytowy, napierśnik płytowy, miecz dobrej jakości, tarcza dobrej jakości, pistolet z zapasem kul i prochu na 20 strzałów, 300zk w gotówce

Joahim Schwartzhog

Obecna profesja: łowca czarownic

Poprzednie profesje: giermek, rycerz

Płomiennie rudy, wiecznie wkurwiony maniakalny łowca czarownic z żelaznym glejtem zakonu sigmara. Do tego uzbrojony w legendarny płonący miecz

Cechy Główne							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
60	45	55	44	45	40	55	38
Cechy Drugorzędne							
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
2	20	5	4	4	0	3	-

Umiejętności: czytanie pisanie+10, Dowodzenie+10, jeździectwo +20, nauka (teologia), nauka (magia), nauka (genealogia/heraldyka) plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, unik+10, wiedza (imperium) zastraszanie+10, znajomość języka (staroświatowy, bretoński, estalijski, bitewny)

Zdolności: Bijatyka, BS: Dwuręczna, BS: rzucana, BS: unieruchamiająca, BS: kawaleryjska, BS: palna, etykieta, krzepki, groźny, odwaga, przemawianie, silny cios, szybkie wyciągnięcie, szósty zmysł

***Ekwipunek*:** zbroja płytowa (5 PP), miecz Flammeschwert, kusza dobrej jakości i 20 bełtów, pistolet, zapas kult i prochu na 20 strzałów, złoty symbol Sigmara warty 70zk , rumak z siodłem i uprzężą, tarcza najlepszej jakości, 2 ochroniarzy, giermek, 55 zk w gotówce, pierścień warty 50zk, bransoleta warta 80zk, imienny glejt zakonny, ubranie najlepszej jakości, płaszcz najlepszej jakości z wyszytym herbem Schwartzhog, pas rycerski, modlitwa do Sigmara przyczepiona do tarczy

Zasady specjalne:

Miecz Flammeschwert **-** Wszystkie ataki wykonane tym mieczem zadają dodatkowe 2 punkty obrażeń od ognia. Ponadto przy trafieniu krytycznym cel staje w płomieniach. Raz dziennie użytkownik może zaatakować płomieniami jak biczem, na odległość do 8 metrów. Broń trafia wtedy z siła 4, zadając obrażenia wyłącznie od ognia.
Broń jest powiązana z rodziną Schwartzhog i jeśli ktoś nie będący potomkiem Alaryka Schwartzhoga weźmie ostrze do reki musi co turę wykonywać trudny test siły woli – nieudany oznacza utratę 1 punktu żywotności w skutek poparzeń od gorącej rękojeści.

Upiór Henryka Schwartzhoga

Przypominający pokrytą sadzą kamienną statuę rycerz w zbroi płytowej, spod odkrytej przyłbicy wyziera spalona twarz. Wokół szyi opleciony jest sznur szubieniczny. Z ust i nosa bucha dym, a z oczu ogień. Języki płomieni czasem wystrzeliwują spomiędzy płyt pancerza, gdy upiór się porusza.

Dzierży „replikę" miecza Flammeschwert

Cechy Główne							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
60	40	50	45	30	33	66	15
Cechy Drugorzędne							
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
2	22	5	4	3	0	-	-

Umiejętności: Dowodzenie+10, jeździectwo +20, nauka (teologia), nauka (magia), nauka (genealogia/heraldyka) plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, unik+10, wiedza (imperium) zastraszanie+10, znajomość języka (staroświatowy, bretoński, estalijski, bitewny)

Zdolności: Bijatyka, BS: Dwuręczna, BS: rzucana, BS: unieruchamiająca, BS: kawaleryjska, etykieta, krzepki, groźny, odwaga, ożywieniec, przemawianie, silny cios, straszny, szybkie wyciągnięcie, szósty zmysł

Ekwipunek: spalona zbroja płytowa (4 PP)

Zasady specjalne:

-*Duch ognia:* Nie może być zraniony za pomocą zwykłych płomieni. Magiczny ogień zadaje mu jednie połowę obrażeń

-*Flammeschwert* – miecz upiora jest wprawdzie tylko widmowym odbiciem prawdziwego, wciąż jednak jest to ognista broń zadająca 2 punkty dodatkowych obrażeń od ognia.

-*Potępiony:* Jeśli zostanie zabity w walce spala się w kolumnie płomieni nie pozostawiając po sobie żadnych szczątków. Póki na ród Schwartzhog rzucona jest klątwa duch Henryka odrodzi się na cmentarzu o najbliższym zachodzie słońca.

Margaretha Morrigard

Obecna profesja: Czarnoksiężnik

Poprzednie profesje: guślarz, czarownik

Cechy Główne							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
36	40	38	40	40	55	60	20
Cechy Drugorzędne							
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	14	3	4	4	2	6	-

***Umiejętności*:** czytanie/pisanie, jeździectwo, leczenie+20, nauka (magia), nauka (teologia), opieka nad zwierzętami +10, targowanie, rzemiosło (aptekarstwo)+20, rzemiosło (zielarstwo)+20, przekonywanie, splatanie magii+20, spostrzegawczość, ukrywanie się, zastraszanie+10

Zdolności: czarnoksięstwo, niezwykle odporny, gusła, magia prosta(gusła)

Znane czary: magia guślarska (PG, str 153), dziedzina Taala - rączy jeleń, oplątanie, Siła niedźwiedzia (PG str 174) Tradycja Życia – krew ziemi (PG str 166)

Upiór Morgany Morrigard

Dziwaczna istota przypominająca hybrydę spalonego drzewa i wyschniętych kobiecych zwłok. Atakuje długimi gałęziami przypominającymi szponiaste ręce, oraz widmowym dotykiem.

Przywołana w rytuale przesilenia będzie oszalała z żądzy zemsty i będzie wściekle atakować każdego w zasięgu wzroku.

Cechy Główne							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
60	0	55	55	20	70	60	-
Cechy Drugorzędne							
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
2	35	5	5	-	3	-	-

Umiejętności: Spostrzegawczość +20,

Zdolności: Eteryczny, Ożywieniec, Straszny, widzenie w ciemnościach,

Zasady specjalne:

-Eteryczny – Zranić ją może jedynie broń magiczna i zaklęcia

-Lodowaty dotyk – Atak z siłą 4, który ignoruje pancerz. Ataku nie można parować, można go jedynie unikać. Jest to akcja podwójna

Trafiona postać musi wykonać test siły woli, nieudany oznacza, że jest sparaliżowana i nie może wykonać żadnych akcji do końca następnej tury.

-Przerażający widok – Poświęcając akcję podwójną Duch może przybrać jeszcze potworniejszą postać, dodatkowo otoczoną płomieniami i promieniejącą nienawiścią. Wszyscy którzy są świadkami takiego widoku muszą wykonać test grozy.

-Słabość: Ogień - Morgana została spalona na stosie, więc płomienie pozostają jej słabością. Zaatakowana ogniem, po uwzględnieniu wytrzymałości, otrzymuje podwójne obrażenia.