



rzuca się na najbliższą stojącą osobę (wroga lub przyjaciela) i będzie ją atakować do momentu wykonania udanego Trudnego (-20) testu SW. Udany test zapewnia także odporność na działanie tego konkretnego kwiatu.

### Pomysł na przygodę: Topór Sprawiedliwości

Starszy kapłan Sigmara otrzymał na łożu śmierci wizję od swego boga. W ostatnich słowach poinformował zgromadzonych wokół braci, że starożytny topór wojenny – legendarny Topór Sprawiedliwości, oręż jednego z wybrańców Sigmara – leży porzucony po nieudanej wyprawie na jednym ze stopni Cytadeli Schodów. Moc relikwii jest tak wielka, że zamieszkujące to przeklęte miejsce demony trzymają się od niej z dala. Głazy wokół broni pokryły się potworną, ropiejącą naroślą, podobną do tej, jaka tworzy się wokół tkwiącej w ciele drzazgi. Kapłan prosi swych braci w wierze, aby zorganizowali ekspedycję, która odnajdzie topór i przywróci go na właściwe miejsce, czyli do Wielkiej Świątyni Sigmara w Altdorfie.

## Dolina Potworów

Jak sama nazwa wskazuje, miejsce to jest wylęgarnią wszelkiego rodzaju potworów, zmutowanych bestii i najprzeróżniejszych demonów. Również pokrywają spiczaste wieże oraz dziwaczne drzewa, które wyglądają na powstałe z połączenia ciał żywych, aczkolwiek zdegenerowanych stworzeń. Kolory zmieniają się i przechodzą od stonowanych odcieni do głębokich i jaskrawych barw. Śmiertelna, głucha cisza pochłania wszelkie odgłosy, więc trzeba krzyczeć, aby zostać usłyszanym, a i tak z ust dobywa się tylko stłumiony szept. Również okropne dźwięki wydawane przez kopulujące demony są zredukowane do obrzydliwych pomruków. Panująca tu cisza nie ma jednak nic wspólnego ze spokojem, nawet jeśli miałby to być grobowy spokój. To raczej niepokojąca cisza przed burzą, zwiastująca złe wydarzenia.

Od czasu do czasu ciszę przerywa narastający odgłos, jakby brzęczenie setek tysięcy wściekłych pszczół, które wydają się nadlatywać ze wszystkich stron. Ziemia faluje i wypluwa z najgłębszych czeluści zastępy zniekształconych stworzeń, których życie trwa tylko przez chwilę. Szkaradne, pokryte naroślami monstra wiją się i kłębią, aby po chwili rzucić się na siebie, rozpoczynając krótkie i brutalne gody. Kiedy jedno z nich padnie wyczerpane, pozostałe nie oplakują go, ale natychmiast rozszarpują jego ciało na strzępy. Resztki zostają wchłonięte przez glebę, a potem wykorzystane w kolejnym cyklu narodzin i śmierci. Rosnące w dolinie drzewa uczestniczą w podobnym procesie, wytwarzając niekończący się strumień zniekształconych twarzy i kończyn wyrastających wprost z pni. Niektórym ze zmutowanych stworzeń udaje się wydostać z „kolebki” i grasują po dolinie, a te, które są obdarzone skrzydłami, wznoszą się w powietrze i atakują z góry. Przeprowadzenie przez Dolinę oznacza ryzyko brutalnego zgwałcenia, a potem śmierci zadanej przez jej mieszkańców. Splugawione i rozszarpane ciało śmiertelnika użyźni ziemię i zostanie wykorzystane przy tworzeniu kolejnych pokoleń potworów.

## Krwawe owoce/Trupie kwiaty

Wyrastające na polu ciał obrzydliwe kwiaty i owoce zawierają dziwne toksyny i mają magiczną moc. Krwawe owoce przypominają czarne, zdeformowane jabłka, pokryte lekko przezroczystą skórką, pod którą tętni mieszanina krwi i gęstego, ciemnego soku. Zjedzenie owocu może wywołać mutację. Postać otrzymuje 1 Punkt Obłądu i musi wykonać udany Bardzo Trudny (-30) test Odporności, w przeciwnym wypadku w ciągu 1k10 dni pada ofiarą mutacji (jej rodzaj można określić za pomocą Tabeli 3-1: Mutacje). Zerwany z plugawego „drzewa” owoc stopniowo traci swoją moc i po  $(1k10+2)/3$  tygodniach staje się zupełnie nieszkodliwy. Krwawe owoce są cennym nabytkiem dla czarnoksiężników Chaosu, którzy używają ich jako składników zaklęć i rytuałów.

Wyrastające na zwłokach trupie kwiaty są w pewien szczególnie sposób piękne. Przypominają pokryte ciemnymi smugami krwistoczerwone lilie. Środkowa część każdego kwiatu rośnie w kształt twarzyczki – im kwiat starszy i większy, tym bardziej staje się ona wyraźna i przerażająca. Z kwiatu wydobywa się ostry i odurzający zapach, podobny do mieszaniny woni krwi i jaśminu. Osoba, która znajdzie się w odległości 10 metrów od trupiego kwiatu, nawet zerwanego, musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że postać poddaje się halucynogennemu wpływowi rośliny. Wiedziona morderczymi wizjami,



Dolina Potworów to miejsce przenikania się wpływów Nurgła i Slaanesh. Pan Zarazy odpowiada za niezdrową płodność, a Pan Rozkoszy za wyuzdane eksperymenty z naturą. Gdy te dwie moce występują przeciw sobie, ich pomiot zwalczą się nawzajem. Większość paskudnych bestii narodzonych w dolinie szybko ginie, ale te, którym uda się przetrwać, zasilają szeregi armii Chaosu. Niektóre opuszczają miejsce narodzin w poszukiwaniu podobnych sobie stworzeń, a wtedy na ludzkie osady pada błąd strach.

## Odrażająca natura

Widok Doliny Potworów sprawia, że śmiertelnik zaczyna kwestionować naturalny porządek przyrody, postrzegając ją jako zjawisko wypaczone i złe. Dotknięta tą przypadłością osoba dopatruje się mutacji w każdym zwierzęciu i roślinie. Konie i psy jawią się jako stworzenia pokryte ropiejącymi ranami, owcom wyrastają dodatkowe kończyny, a ptakom dwie lub więcej głów. Rośliny rosną dziwnie poskręcane i wydają obrzydliwe, zmutowane owoce. Drzewom zamiast gałęzi wyrastają ramiona, które poruszają się w takt niesłyszalnej melodii niczym przekłete marionetki. Należy przy tym zauważyć, że z kolei stworzenia rzeczywiście dotknięte mutacjami nieszczęśnik postrzega jako normalne i naturalne.

Po wkroczeniu do Doliny Potworów postać musi wykonać test Siły Woli. Udany test oznacza, że może normalnie funkcjonować, ale otrzymuje modyfikator -30 do testów **opieki nad zwierzętami** i **tresury** oraz -10 do testów Siły Woli. Nieudany test oznacza przyznanie 3 Punktów Oblędu i utratę 20 punktów Inteligencji. Co więcej, każdego dnia postać musi wykonać kolejny test SW.

Nieudany test oznacza, że nabawia się wstrętu do normalnych zwierząt. Nigdy z własnej woli nie wejdzie do lasu, nie wsiądzie na konia i nie zbliży się do psa lub innych zwierząt domowych i hodowlanych.

Osoby cierpiące na wstręt do natury zazwyczaj osiedlają się w wielkich miastach, gdzie mogą unikać widoku zarówno roślin, jak i zwierząt. Większość z nich najchętniej zamieszkuje piwnice i inne podziemne pomieszczenia. Kiedy szaleństwo zupełnie uniemożliwia im normalne życie, szukają wytchnienia w przytułkach, więzieniach i innych miejscach, gdzie nie są narażone na kontakt z odrażającą naturą.

## Pomysł na przygodę: Szczelina w Dolinie Potworów

Ostatnio w Domenie Chaosu nastąpił nagły przypływ mocy Eteru, co miało poważne konsekwencje dla Doliny. W jej strukturze wytworzyła się rozpadlina, przez którą przedostała się spaczona energia, wzmacniając nieczystą moc tego miejsca i powodując powstanie istnej armii potworów, które oswojczyły się z więzających je do tej pory okowów. Bestie zaczęły rozprzestrzeniać się coraz bardziej na południe, zmieniając kolejne tereny na podobieństwo miejsca swoich narodzin. Bohaterowie muszą odnaleźć szczelinę i spróbować ją zasklepić, zanim jeszcze bardziej się powiększy. Otwór znajduje się w pobliżu monolitu, który prawdopodobnie przyciąga energię Chaosu. Jeśli uda się go zniszczyć lub unieszkodliwić, szczelina powinna się zamknąć.

