



Jakub Redys

Czarny Jednorożec

SCENARIUSZ DO GRY WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Wstęp

Przygoda powstała z myślą o rozegraniu jej zgodnie z zasadami drugiej edycji Warhammera, jednak nie brakuje w niej również rozwiązań znanych z edycji pierwszej. Występujące w przygodzie zaklęcia można potraktować jako nieznaną Tradycję, albo okryte tajemnicą rytuały.

Scenariusz ten jest opowieścią o planie, który miał pomóc w ukryciu się, ale zamiast tego spowodował odnalezienie. Bohaterowie staną przed koniecznością rozwikłania zagadki stworzonej przez osaczonego maga, pewnie przyjdzie im zmierzyć się z demonem, możliwe, że zawahają się przed ostatecznym rozwiązaniem problemu...

Akcja przygody dzieje się w czasach przed Burzą Chaosu, na południowym zachodzie Imperium, w miejscu spokojnym i dostatnim, w którym każda niezwykłość staje się tematem rozmów na wiele miesięcy.

Ostrzegam każdego Mistrza Gry, że nie jest to kompletne opracowanie. Nie opiszę dokładnego przebiegu wydarzeń, ani jedynie przedstawię okoliczności i otoczenie, którym możesz się posłużyć, i które powinieneś dopasować do swoich preferencji. Nie znajdziesz tu również fabularnych wtrąceń ani opisów. Po prostu otrzymujesz rozbudowany pomysł. Co z nim zrobisz to twoja sprawa.

Gdy zdecydujesz się poprowadzić tę przygodę przydatne będzie stworzenie statystyk występujących w przygodzie postaci. Trzeba też pomyśleć o osobowości napotykanych postaci, ponieważ opisy zawierają głównie ich motywacje i działania. Wskazówki dotyczące mechaniki i prowadzenia zapisane są kursywą.



Przyczyna zdarzeń

Główną postacią opowieści jest Karl Deror. Prawdopodobnie nikt kto by go spotkał, nie spodziewałby się, że ten ubrany w wieśniacze szaty trzydziestolatek jest magiem, dawnym członkiem Kolegium w Altdorfie. Zainteresowanie zakazaną wiedzą pozwoliło mu zdobyć znaczną potęgę. Nie

zdołał jednak zapobiec odkryciu swoich zainteresowań. Urządzono na niego polowanie. Czarnoksiężnik wymknął się z zastawionej zasadzki. W tym czasie zaatakowano jego dom. Żona maga została zamordowana przez łowcę czarownic. Napastnicy zabrali jego córkę.

Karl ukrywał się przez kilka dni. W piwnicy zrujnowanego budynku dokonał rytuału przywołania demona, któremu rozkazał uwolnić z więzienia swoją córkę. Demon zaatakował więzienie, ale w tym czasie dziecko było przesłuchiwane w obecności kapłanów i czarodzieja. Dzięki ich obecności stwór Chaosu został odegnany, a sędziowie nabrali przekonania, że demon został wezwany przez dziewczynkę. Jeszcze tej samej nocy ustawiono stos. O wschodzie słońca Alicja Deror miała umrzeć. Demon, którego materialna forma nie uległa zniszczeniu był ciągle związany paktem. Wywiązując się ze swego zobowiązania powrócił po córkę czarodzieja. Nie ma pewności czy to kaprys Ranalda, czy złośliwość demona sprawiła, że płomienie dosięgły ciała skazanej, zanim skrzydlata istota uniosła ją w powietrze. Czekają ją jeszcze kilka bolesnych godzin życia.

Ojciec postanowił nie dopuścić do śmierci córki. Rzucił wyzwanie Morrowi, i przysiągł, że nie pozwoli swojemu jednemu dziecku umrzeć. Czarodziej zmusił demona do objęcia w posiadanie ciała Alicji i utrzymywania go przy życiu. Prawdopodobnie był to najgorszy wybór jakiego mógł dokonać, ale jako człowiek przyzwyczajony do władania siłami przyrody, naginania ich do własnych potrzeb,



nie potrafił pogodzić się z porażką. Wyraźnie widać, że rozpacz i podszepty mrocznych bogów nie są najlepszymi doradcami...

Kilka godzin później, na grzbiecie przyzwanego latającego rumaka, czarnoksiężnik ze swoją córką opuścił stolicę Imperium. Jedyną osobą, której mógł zaufać był jego ojciec, dawny żołnierz. Tylko on zgodziłby się ukryć Derora. Tak więc czarny pegaz niósł uciekającą rodzinę w jedynym kierunku, który dawał szansę na uzyskanie jakiejś pomocy, w kierunku osady Felsberg.

Na miejscu Karl zamieszkał z córką w lesie, w chacie. Jego Ojciec pomagał mu dostarczając jedzenie i uśmierzając ból Alicji narkotyki. Pomógł również w realizacji planu mającego zapewnić bezpieczeństwo uciekinierom.



Plan czarodzieja

Czarnoksiężnik zdawał sobie sprawę, że jest poszukiwany przez łowców czarownic. Jeśli trafiliby na jego trop, będzie musiał stanąć do walki. Przygotowując się na taki obrót rzeczy postanowił wezwać do pomocy demoniczne sługi. Oczywiście jest, że na obszarze Imperium, oddalonym od Pustkowi Chaosu, byt demonów jest krótkotrwały i podlegają one niestabilności. Karl poznał niegdyś sposób aby temu zapobiec. Wystarczyło przyzwanie połączyć z innym rytuałem, w trakcie którego ludzką krwią rysowało się wpisany w okrąg pentagram. Dopóki tak powstały wzór istniał w całości, zapewniał demonowi stabilność na pewnym obszarze. Dość jasną sprawą jest, że żywotność pentagramu wynosiła od kilku dni do kilku miesięcy, i nigdy nie wiadomo w której chwili symbol ulegnie uszkodzeniu. Wystarczyła odrobina wilgoci, lub działanie jakiegoś gryzonia, tym bardziej, że wzór był dość precyzyjny.

Rozwiązanie na które wpadł czarodziej okazało się idealne, ale wymagało pomocy specjalisty. U miejscowego kowala zamówił wykonany ze stali pentagram z siecią kanałów w środku. Połączone kanaliki tworzyły pożądany wzór, a metalowa skorupa zapewniała trwałość. Wystarczyło dokonać rytuału i ukryć pentagram.

Kolejnym wyzwaniem stało się ukrycie obecności demona. Stała obecność powodowała możliwość, że ktoś natknie się na niego. W założeniu miał on być strażnikiem i obserwatorem, w ostateczności pierwszą linią obrony. Nie musiał być potężną istotą. Deror zdecydował, że wezwie jedynie demonicznego rumaka, a następnie zmusi go do przyjęcia formy jednorożca. Liczył, że to zniechęci wieśniaków do prób chwywania zwierzęcia i uzasadni jego niesamowite zachowanie. Niestety demon nie był w stanie zmienić swego umaszczenia i pozostał czarny. Rytuał dobiegł końca i nie dało się tego zmienić. Po pewnym czasie okazało się, że zbytnio przyciągał uwagę i zamiast pozostać cichym obserwatorem stał się dla maga kłopotem.

Zadaniem graczy jest odkrycie planu Karla Derora i odesłanie wezwanych przez niego istot. Prawdopodobnie będzie to oznaczało konieczność zabicia czarnoksiężnika - żywy nie pozwoliłby na skrzywdzenie swego dziecka.



Przynęta

Dlaczego bohaterowie mieliby wziąć udział w opisywanych wydarzeniach? Po pierwsze: informacje o polowaniu na istoty takie jak jednorożce powinny zaniepokoić każdego elfa, albo wyznawcę bóstw przyrody. Kapłani i wszelcy fanatycy zwalczający Chaos zapragną pewnie zbadać pogłoski o mrocznych jednorożcach. Łowcy mogą najać się do pomocy w polowaniu, lub zechcieć własnoręcznie schwycić cenne zwierzę. Każda inna osoba z pewnością przyjmie ofertę Ślepcy z Nuln (patrz: kolejny akapit). Bez względu na to co zdecydowało o jej wyborze, droga, którą obrali bohaterowie zaprowadzi ich do otoczonej lasem wsi Felsberg.



Ślepiec z Nuln

Arcymag, hierofanta, który dba aby czarodzieje Kolegium pozostali wolni od skazy Chaosu i nie dali się zwieść materialnym pokusom. Podejrzewa, że jeden z magów - Kahar, ukradł z biblioteki kilka rzadkich i cennych ksiąg. Mag ten zniknął z Altdorfu, i nikt nie wie gdzie się podziewa. Ślepiec posiada dar przewidywania przeszłości. Gdy ostatnio mijał Kahara w krużganku biblioteki,

doświadczył wizji czarnego jednorożca. Jest pewien, że miało to związek z planami maga. Nie jest w stanie tego udowodnić, więc nie uzyska pomocy od nikogo z kolegium. Zdecydował się zatem sam wynająć kogoś kto uda się do Felsberga (słyszał plotki o jednorożcu w tamtych okolicach) i odnajdzie ukradzione księgi, oraz sprowadzi do Altdorfu ich złodzieja.

Ślepiec (czego nie trudno się domysleć) dawno stracił zmysł wzroku, i przy poszukiwaniu odpowiednich do podjęcia zadania najemników zdał się na swego chowańca - białą kocicę Gelvirezę. Tak się składa, że zwierzakowi spodobał się twój bohaterowie. Bogowie raczą wiedzieć dlaczego... Z powodu kociego kaprysu to właśnie tej drużynie zostanie zaproponowane wykonanie misji arcymaga.



Miejsce akcji

Felsberg to rolnicza miejscowość, położona z dala od wielkich miast. Znajduje się na ziemiach władanych przez hrabiego Rystera von Ermoren. Za drewnianą palisadą żyje tutaj blisko sto osób. Jest karczma i kuźnia. W okolicy znajduje się kilka farm.

Ostatnio w lesie okalającym osadę zaobserwowano niezwykle zjawisko: galopującego (za każdym razem), czarnego konia z pojedynczym rogiem wyrastającym nad oczami. Zaskakująca sytuacja odczytana została początkowo jako dobry omen (w dzisiejszych czasach trudno nawet o białego jednorożca). Do chwili gdy w okolicy zaczęli znikać ludzie. Wszystkie te wieści połączone zostały w jedną pogłoskę. Informacje o Czarnym Jednorożcu rozniosły się po całej prowincji. Mówiono o kłątwie zesłanej przez Bogów albo o skazie Chaosu, która dosięga już nawet najczystsze istoty. Nikt nie odgadywał prawdziwej przyczyny wydarzeń. Spokojna miejscowość stała się celem licznych wędrówek.

Te okolice nigdy dotąd nie gościły tak interesującej mieszaniny przybyszów. Jako pierwsi pojawili się awanturnicy. Zwabieni wizją zysku myśliwi i zwiadowcy, ale również nie

mający pojęcia o życiu w lesie najemnicy, wierzący, że kaprys Randalda pozwoli im spotkać Jednorozca. Wypytywali o różne sprawy, a czasem ruszali do lasu. Kilku z nich nie powróciło. Na ich miejsce przybywali kolejni. Pierwszy raz w tej okolicy widziano elfa. Podobno zjawił się jakiś czarodziej... Tydzień temu przybył sam pan hrabia von Ermoren, z grupą szlachty, i z setką służby, oczywiście. Oficjalnie rozpoczęto Wielkie Łowy na Czarny Róg. W wiosce liczba namiotów kilkakrotnie przewyższyła liczbę chat, a miejsce do spania w karczmie stało się luksusem.

W takich okolicznościach zjawienie się w wiosce Bohaterów Graczy nie wywoła najmniejszego zainteresowania kogokolwiek, z wyjątkiem tileańskiego zwadźcy, szukającego okazji do popisania się swymi zdolnościami w walce.

Tym co rzuca się w oczy jest ilość ludzi i zwierząt w osadzie. Mieszka tu obecnie cztery razy więcej osób niż w zwykłej sytuacji. Pomiędzy budynkami ustawiono kilkadziesiąt namiotów, pomiędzy nimi widać liczne wierzchowce, wszędzie słychać ujadanie psów, które często towarzyszą swoim

właścicielom gdziekolwiek się udadzą.

Zgodnie z odwieczną tradycją, drużyna zdrożona podróżą, skieruje najpierw swoje (lub swoich wierzchowców) kroki ku karczmie. "Tłusta gęś", bo taką nazwę nosi ten przybytek, kusi z daleka zapachem pieczenia i zawieszonym pod szyldem pergaminem



z napisem: Kto karczmę minie nogę wywinie! Owa "reklama" jest całkowicie zbędna, bo gdzie niby mają się podziać trzy setki ludzi, którzy nie mają w pobliżu własnego domu? Korzystając z doskonałej pogody karczmarz ustawił przed budynkiem kilka dodatkowych ław, które teraz zajęte są przez jedzących i pijących gości. We wnętrzu również nie łatwo o wolną przestrzeń. Specjalnością są tutaj wszelkie potrawy z gęsi, w rodzaju pieczenia, wątroby czy gęsiego smalcu na chlebie. Niestety populacja tych zwierząt w okolicy zmniejszyła się tak bardzo, że mogą być problemy z zamówieniem tutejszej specjalności, możliwe, że nie ma już nawet kaczek i trzeba będzie zjeść zwykłą kurę, o czym z pewnością dowiedzą się gracze od karczmarza - zasapanego i spoconego niziołka.



Postacie

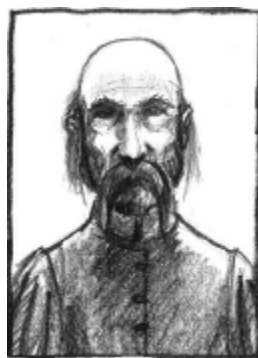


Molbo Figgins

Niziołek, właściciel "Tłustej Gęsi" i główny kucharz. Ostatnio cały czas martwi się czy nie zabraknie mu jedzenia dla gości i dla siebie. Ma mnóstwo zajęć, ale z łatwością da się sprowokować do rozmowy. Jest skarbnicą informacji i plotek, niestety rozmowa z nim będzie co chwila przerywana przez gości domagających się zamówionego jedzenia i piwa.

Stary Axel

Łysawy, pięćdziesięcioletni mężczyzna o szarej brodzie. Pomaga w prowadzeniu karczmy. Jest raczej małowówny, ale



uprzejmy. Axel zamieszkał tutaj sześć lat temu, po skończeniu kariery imperialnego żołnierza.

Nikt w osadzie nie wie, że Axel jest ojcem Karla Derora (właściwie to nikt nic nie wie o Karlu). Dostarcza synowi jedzenie i wiadomości o wydarzeniach w Felsbergu. Nie podobają mu się plany syna, jednak wierzy, że są jedynym sposobem aby Alicja przeżyła i powróciła do zdrowia. Jest silnym człowiekiem zahartowanym na wielu wojnach. Wie doskonale, że nie zawsze istnieją dobre rozwiązania.



Justin

Chłopak ma jedenaście lat i trzy miesiące. Kiedyś będzie bohaterem i pokona smoka. Na razie zajmie się końmi bohaterów. Może pilnować bagażu, oprowadzić po osadzie, albo zanieść do kogoś informację. Wie co ś o tajemniczym "kole", wykonanym przez kowala, ale nie łatwo będzie wydobyć od niego tę informację. Justin traktuje to jako swój sekret. Może wyjawiliby go w

zamian za sekret kogoś innego...

Bertoldo Liviani

Tileańczyk, zwadźca. Przewodzi jednej z grup awanturników. Nie bez powodu uważa siebie za doskonałego szermierza. Z radością przekona o tym każdego. Szuka właśnie przeciwnika do przyjacielskiego pojedynku. Robi to ostatnio codziennie, więc wszyscy znają jego możliwości i brakuje chętnych do walki. Może rzucić wyzwanie nadchodzącym bohaterom. Jeśli bohater zwycięży Liviani pogratuluje mu ale oddali się jak najszybciej i nie będzie chciał mieć ze swym przeciwnikiem więcej do czynienia. W takim wypadku bohaterowie otrzymają gratulacje od kilku myśliwych i ktoś postawi im piwo. Możliwe też, że karczmarz będzie miał dla nich pracę (opis zadania znajdziesz dalej we wskazówkach). Jeśli bohater nie pokona fehmistrza, Liviani będzie w doskonałym humorze – zaprosi Drużynę do swojego stolika i poczęstuje winem. Poza tym przegrany bohater zyska sympatię obserwujących starcie – nikt nie uzna drużyny za groźnych rywali, więc mogą uzyskać informacje na temat wszelkich wypadków w okolicy.

Jeśli nikt z grupy nie stanie do walki po prostu zostaną zignorowani. Znacznie trudniej będzie im też zyskać sojuszników pośród obecnych w osadzie awanturników.



Pojedynek z Livianim nie jest prawdziwą walką. Kończy się po pierwszym trafieniu, ale uderza się płazem, zabezpieczonym ostrzem, albo zatrzymuje cios przed ciałem. Z tego powodu nikt nie powinien otrzymać obrażeń poważniejszych niż siniak czy otarcie. Zbroja nie daje żadnej przewagi. Tileańczyk walczy rapierem i lewakiem, powinien mieć wysokie umiejętności walki i unikania.



Tłum z karczmy

Spotka się tu chłopów i szlachtę, myśliwych i służących, złodzieja i kapłana, a także wielu innych obywateli znanego świata. Jednym słowem jest to barwna zbieranina, a jej dokładny skład zależy tylko od ciebie. Polecam opisać kilka, może kilkanaście wyróżniających się postaci. Może postacie graczy zwrócą uwagę na ciemnoskórą łuczniczkę, zniecacka warknie na nich zasłonięty

skórzaną maską oprawca, w cieniu dostrzegą długowłosych, ozdobionych kruczymi piórami i tatuażami barbarzyńców z Erinu, złośliwie skomentują ekstrawagancki ubiór młodego paza, albo kupią magiczny eliksir od jegomościa z podbitym okiem...

Pamiętaj, że wielu bywalców karczmy będzie świadkami spotkania z Livianim i na tej podstawie wyrobią sobie opinię o bohaterach. Gracz wygrywając walkę zdobędzie szacunek, natomiast przegrywając – sympatię, w końcu przegrał z mistrzem, a najważniejsze, że podjął wyzwanie.

Koriviel'Rehen

Mroczny elf. Może jest szpiegiem, albo szuka w Starym Świecie pozostałości po starożytnych Slannach lub innej rasie. Nie ma sposobu aby poznać jego cel. Jako wyznawca Slaanesha, Koriviel jest wyjątkowo nieprzewidywalny. Więc nie jest wykluczone, że postanowi w jakiś sposób pomóc lub zaszkodzić drużynie. Jedynym towarzyszem elfa jest Saferion - zielony stwór wyglądający jak smok, ale wielkością dorównujący najwyżej sokołowi. Brak mu też smoczej inteligencji, jest po prostu zwierzęciem. Przywieziony z ojczyzny mrocznego elfa, pomaga w walce i polowaniach. Nie pozwala się dotknąć nikomu poza swym panem.

Elf słysząc pogłoski o Czarnym Jednorożcu zapragnął uczynić to zwierzę swoim wierzchowcem. Nie zastanawia się czy będzie przydatne. Liczy się wyłącznie zaspokojenie kaprysu.

Bohaterom prawdopodobnie nie uda się poznać prawdziwej tożsamości mrocznego elfa. On sam stwierdza, że jest wysokim elfem, pochodzącym z odległej prowincji. Jedyne co może zaniepokoić inne elfy to niezwykle akcent, ale postacie graczy nieczęsto są specjalistami od spraw językowych.

Koriviel jest postacią, która może przydać się jeśli drużyna jest zbyt słaba lub brakuje w niej tropiciela. Jest w stanie również utrudniać drużynie śledztwo. Zachowania elfa nie sposób przewidzieć. Może być sprawcą wszystkich niezwykle sytuacji, dla przykładu: jeśli chcesz, umieść w lesie kilka ciał osób, które zginęły od trucizny albo mają wydrapane oczy. Z pewnością utrudni to dochodzenie i zbije z tropu twoich graczy.



Udo Valfor

Jedyny w Felsbergu kowal. Półtora roku temu wykonał dla Starego Axela tajemniczy przedmiot. Ponieważ dobrze mu zapłacono (również za milczenie) kowal nie zadawał pytań, ani nie mówił

nikomu co wykonał. Informacje o tym zleceniu znajdują się w rozdziale **Plan czarodzieja**.

Ryster von Ermoren

Hrabia. Mężczyzna średniego wzrostu i urody. W otoczeniu licznej świty przybył w te okolice aby zapolować na jednorożca. Pragnie zdobyć niezwykle trofeum, jakim jest róg tego zwierzęcia. Ostatnio codziennie poluje w lesie, ale jego ofiarami są głównie sarny, dziki i zające. Hrabia nie bywa w karczmie, i gracze prawdopodobnie nie będą mieli okazji porozmawiać z nim. W najlepszym wypadku, uparci bohaterowie mogą uzyskać rozmowę z Albrechtem Waldheimerem - zarządcą tych ziem. Nie dowiedzą się niczego, a służący będzie traktował graczy jak natrętów i rozmowa okaże się stratą czasu.



Alan Lester

Trzydziestoletni łowca czarownic. Jest na tropie maga posługującego się mocą Chaosu. Podejrzewa, że odnajdzie go w tej okolicy, ponieważ zaginęło tu do tej pory kilku jego pomocników. Na razie nie ma na to dowodów więc nie może prosić o pomoc lokalnych władz. Stara się nie rzucać w oczy i kontynuuje śledztwo. Dwa dni temu sługa łowcy - najemnik Libenter zniknął w lesie gdy poruszali się tropem pewnego wieśniaka. Alan ma zamiar rozpocząć poszukiwania od miejsca gdzie ostatni raz widział swego pomocnika.

W późniejszej części przygody łowca może dostarczyć Bohaterom informacji o przestępstwach Karla Derora. Stanie się tak, jeśli zdobędą jego zaufanie, dostarczając mu znaleziony w lesie list.

Bohaterowie powinni usłyszeć od kogoś nazwisko Łowcy, aby wiedzieli, że to do niego adresowany jest list fanatyka.

W przygodzie występuje też kilka postaci, których nie można spotkać w Felsbergu. Oto one:

Velbec

Młody mężczyzna o szarej cerze i przekrwionych oczach. Miejscowy zielarz i cyrulik. Niestety uzależnienie od Gwiezdnego pyłu doprowadza jego organizm na skraj wyczerpania. Mieszka samotnie w chacie na południe od osady, większość czasu spędzając odurzony narkotykiem.

Ranni gracze mogą potrzebować jego pomocy. Będą mieli wiele szczęścia, jeśli zielarz będzie w stanie jej udzielić.

Jeśli zostanie o to pytany przyzna, że sprzedaje Staremu Axelowi lekarstwo, które uśmierza ból, a także maść na oparzenia. Zielarz przypuszcza, że lekarstwo przeznaczone jest dla jakiegoś dziecka - takie właśnie dawki ma wyznaczać. O ile ktoś zwróci na to jego uwagę, uzna za dziwne, że poparzenia leczone przez starca nie zagoiły się przez dwa lata.



Karhar

Czarodziej z Altdorfu. Nie można go spotkać, ponieważ nie żyje, a jego ciało zostało pochowane. Był przyjacielem Derora i



pozostał nim pomimo postępowania czarnoksiężnika. Prawda jest taka, że Karhar podzielał jego zainteresowanie zakazaną magią, i bał się, że schwytany Karl mógłby go wydać. Przybył w okolice Felsberga właśnie na prośbę maga, wioząc dla niego księgi konieczne do podjęcia prób magicznego leczenia Alicji. Zorientował się, że jest śledzony i usiłował uciec do lasu. Został odnaleziony przez tropiących go fanatyków i zabity. Zanim jego zabójcy

dotarli z powrotem do osady, sami stali się ofiarami furii i magicznych mocy Karla Derora. Z czterech mężczyzn trzech zginęło natychmiast, jeden przeżył na tyle długo, że umierając zdołał napisać list. Wierzył, że ktoś odnajdzie list przy jego ciele i wyśle go. Adresatem był łowca czarownic Alan Lester.

Czarny Jednorożec

Demoniczny wierzchowiec przyzwany przez Karla. Wygląda jak całkowicie czarny koń, z pojedynczym, prostym rogiem na środku czoła, którego grzywa i ogon utkane są z gęstego dymu. Rumak nie jest podkuty i ma rozdwojone kopyta, co stwierdzi każdy widzący jego ślady, lub badający zwłoki zabitych przez niego ludzi. Nie posiada żadnych magicznych mocy, ale może po dotknięciu stalowego pentagramu regenerować swoje rany, lub teleportować się w dowolne miejsce na obszarze swojej stabilności. Został wezwany aby być strażnikiem chaty, w której mieszka Alicja Deror. I stara się wypełniać to zadanie. Przez niemal cały czas wierzchowiec, jak rozkazał mu czarnoksiężnik, jest w galopie. Utrudnia to jego obserwację i zmniejsza ryzyko, że demon wda się w walkę. Nie wyklucza jednak całkowicie tej drugiej możliwości. Już kilka razy demon zaatakował ludzi, wieśniaków lub i łowców, którzy stanęli mu na drodze. do tej pory nikt nie przeżył ataku. Ciała swych ofiar demon na swoim grzbiecie (tak, jest w stanie je tam wrzucić. To nie jest zwykły koń!) dostarcza do chaty Derora, a tam mag topi je w mokrądlach.



Wskazówki

Aby wyjaśnić zagadkę czarnego jednorożca przydatne może okazać się wysłuchanie kilku pogłosek. Oczywiście najłatwiej będzie je otrzymać rozmawiając z bywalcami "Tłustej Gęsi". Oto co mogą usłyszeć gracze:

► jednorożce to wróżba dobrego roku. Nie powinno się na nie



polować. To przyniesie nieszczęście. (jest to prawda dla każdego, który w to wierzy)

► ostatnio w lasach jest jakby mniej goblinów (prawda, chociaż nigdy nie było ich w tej okolicy zbyt wiele. Większość została wypłoszona przez demona, a pozostałe zabite podczas polowań)

► jednorożca widziano po raz pierwszy rok temu (prawda)

► pierwszą niezwykłą osobą, która zjawiała się w osadzie był jakiś uczony człowiek. Miał ze sobą kilka ksiąg. Pytał o jakiegoś Derera. Zaraz po nim przybyli czterej inni w długich szatach, i uzbrojeni. Potem wszyscy oni razem gdzieś wyruszyli. To było jakieś pół roku temu (częściowa prawda. Uczony to Karhar, który wioził magiczne księgi. Pytał o Karla Derora. Po otrzymaniu informacji od Axela wyruszył w kierunku chaty w lesie. Był wtedy śledzony przez fanatyków, którzy później zabili go, aż wreszcie sami zginęli. Działo się to cztery miesiące temu)

► myśliwy Johan Valen odnalazł miesiąc temu w lesie książkę. Była zniszczona, ale wielka. Pewnie dlatego dostał za nią aż 10 złotych marek od wędrownego kramarza (prawda. Była to jedna z ksiąg, które miał ze sobą Karhar, zgubiona przez niego w czasie ucieczki. Była warta znacznie więcej niż 10 koron)

► kowal zrobił kiedyś koło, co było większe od niego samego ! (prawda. Półtora roku temu miejscowy kowal - Udo Valfor wykonał stalowy pentagram dla Derora. Okrąg, w który wpisano pentagram ma dwa i pół metra średnicy. Kowal nie ma pojęcia do czego takie dziwactwo miałyby służyć. UWAGA: tę informację można uzyskać wyłącznie od Justina, pod warunkiem, że polubi on bohaterów. Nikt inny o tym nie wie, bo praca przebiegała w tajemnicy)

► przez te upały poziom rzeki się obniżył. Niedługo w studni też zabraknie wody (bzdura, ale poziom rzeki rzeczywiście jest niższy. Powodem jest tama zbudowana przez Karla Derora. Dzięki temu jego chata znajduje się na wyspie otoczonej wodą)

► jednorożec zjadł wszystkie kapusty z pola Joachima Beldorfa (trudno ocenić czy to prawda. Joachim nie pamięta aby sadził kapustę)

► stary Axel to wariat. Wierzy, że lada chwila wybuchnie wojna. Nic tylko bandaże kupuje i zapasy gromadzi. Podobno w jakiejś bitwie dwugłowy ogr dzielił go pięścią w czerep! (nieprawda, ale część faktów się zgadza. Axel kupuje bandaże i jedzenie dla Karla i Alicji. Kiedyś wybudował w lesie chatę. Woli aby uważano go za wariata, bo wtedy nikt o nic nie pyta)

► myśliwi walczą ze sobą, bo każdy chce zdobyć róg jednorożca dla siebie (myśliwi nie zabijają siebie nawzajem, ale faktem jest, że każdy chciałby zdobyć róg)

► Molbo Figginsowi w każdej chwili może zabraknąć kur (to prawda. Niziołek ma już dość tego całego zamieszanie i polowania. Pragnie wrócić do swego dawnego, spokojnego życia. Jeśli bohaterowie pokonali Bertoldo Livianiego w pojedynku, karczmarz może wpaść na pomysł wynajęcia ich do schwytania jednorożca. Ostatnio zarobił całkiem sporo, więc jest w stanie dobrze wynagrodzić bohaterów w zamian za róg. Zastanawia się też jak smakuje mięso z jednorożca...)



Wyprawa między drzewa

Zagadki nie da się rozwiązać w Felsbergu. Każdy kto chce tego dokonać musi wyruszyć do lasu. Tam czekają go przeróżne spotkania i sytuacje. Niektóre z nich mają posunąć akcję do przodu, inne tylko zająć czas.

Każdy zaznajomiony z dziką przyrodą bohater z pewnością spróbuje poszukiwać tropów jednorożca. Jest to wykonalne, ale już wytropienie bestii w żaden sposób nie może się udać. Stwór nie zostawia wiele śladów, jedynie pojedyncze odciski kopyt bez

podków. Ponadto cała okolica jest zdeptana przez ludzi i zwierzęta biorące udział w Wielkich Łowach.

Oto co może spotkać spacerujących z dala od ludzkich osiedli:

- między drzewami w odległości ponad stu metrów przebiega czarny rumak. Gracze nie będą mieli pewności czy był to jednorożec. Ta sytuacja może się powtarzać kilkakrotnie.
- dochodzi do spotkania z grupą myśliwych. Zignorują bohaterów, lub każą im się wynosić - to zależy tylko od ciebie, Mistrzu.
- nagle drużynę atakuje pies. Wielki czarny brytan najwyraźniej wziął postacie za cel polowania ! Najpewniej zostanie błyskawicznie uśmiercony. Wtedy okaże się, że jego właścicielem jest arogancki szlachcic, możliwe, że sam hrabia. Powinien być wściekły na graczy. Wpadli z deszczu pod ryne!
- przygarbiona, blada postać z czerwonymi oczami ubrana w łachmany. Od twojego opisu zależy kim lub czym wyda się bohaterom. W rzeczywistości jest to Velbec.

- rozrzucone na pewnej przestrzeni ludzkie kości. Może uda się znaleźć też korbacz owinięty wokół gałęzi, wisior ze znakiem młota, lub fragment pergaminu z zachowanymi fragmentami modlitwy do Sigmara. Kości należały z pewnością do więcej niż jednej osoby i są częściowo poukrywane pod ziemią (to Karl miesiąc po zabiciu fanatyków zdecydował się utrudnić odkrycie ciała, w tym czasie zwłoki były już ogryzione przez zwierzęta, więc części kości brakuje. Czaszki zabrał Czarnoksiężnik). Do odkrycia grobu może dojść przypadkiem, kiedy grupa zatrzyma się na postój, lub może to miejsce wskazać obecność zjawy (czytaj dalej). Wokół jednej z gałęzi drzewa skrywającego list owinięty jest łańcuch korbacza. Jeśli ktoś z grupy dokładnie przeszuka okolicę ma okazję odnaleźć dziuplę z listem fanatyka.
- gdyby drużyna postanowiła spędzić noc w lesie jest szansa, że odwiedzi ją zjawa zabitego fanatyka. Nawet po śmierci jest przekonany o konieczności kontynuowania swojej misji. Chce aby ktoś odnalazł jego list, napisany przed śmiercią. Szuka odważnej osoby aby zaprowadzić ją do drzewa, w którego dziupli jest umieszczona kartka. Zjawa jest tylko niewyraźnym szarym kształtem, i nie jest w stanie wydawać żadnych dźwięków, może poruszać się oraz wskazywać drogę wyciągniętą ręką. Zaatakowana zniknie.

- zakrzepła kałuża krwi na trawie, kamieniu lub pniu drzewa. Wokół ślady jednorożca. Jest to miejsce, w którym zabił jakiegoś człowieka.

- możesz dać bohaterom szansę na rzucenie się w pościg za jednorożcem, gdy bestia spłoszona głosami polowania wbiegnie na drogę drużyny. Szansę na jej dogonienie ma tylko świetny jeździec na szybkim koniu. Demoniczny wierzchowiec ucieka w kierunku leśnej sadzawki. Kiedy dotrze do tego miejsca zniknie. O ile ktoś nie obserwuje tego miejsca, lub ścigający nie jest tuż za jednorożcem, to nie zauważy, że bestia w jednej chwili zanurza się całkowicie w wodzie, która człowiekowi sięga do kolan.

Stwierdziłem już, że wytropienie jednorożca nie jest możliwe. Doskonały i uparty łowca ma jednak szansę, że poszukiwanie śladów doprowadzi go do następujących wniosków:

- jednorożec jest wielkości i ciężaru konia wierzchowego. Ma rozdwojone kopyta. Prawdopodobnie jest w stanie wykonywać piętnastometrowe skoki. Nie ma śladów dowodzących, że cokolwiek jada, lub, że musi odpoczywać.
- niezwykle osiągnięciem będzie wyznaczenie obszaru na którym występuje jednorożec. Można tego dokonać zaznaczając na mapie miejsca w których go widziano i miejsca gdzie znaleziono jego ślady. Można wtedy łatwo zauważyć, że obszar występowania stworzenia jest niemal idealnym kołem. Dokładnie jakby ktoś wyznaczył go cyrklem. Pozostaje sprawdzić, co znajduje się w środku kręgu. A jest tam jedynie płytki zbiornik wodny, otoczone drzewami rozlewisko utworzone przez niewielki strumień.



Leśna sadzawka

W tym miejscu Karl Deror ukrył metalowy pentagram, do środka którego wlał własną krew, wyrysowując symbol utrzymujący stabilność przyzwanego demonicznego wierzchowca. Pentagram ułożono płasko na ziemi. Następnie Karl przy pomocy ściętego drzewa, kamieni i gałęzi zatamował bieg strumienia. Woda nie znajdując odpływu utworzyła rozlewisko zakrywając tym samym pentagram, zgodnie z planem Czarnoksiężnika. Miejsce nie wyróżnia się niczym niezwykłym, a tama wygląda na przypadkowe dzieło natury. Niepokojące jest jedynie to, że wszystkie pościgi za jednorożcem kończą się właśnie w tym miejscu. Ktoś obserwujący w takiej chwili to miejsce widziałby jak zwierzę biegnie przez wodę, aż w jednej chwili zanurza się całkowicie. Obserwator nie będzie wiedział, że w tym samym momencie demon pojawia się w innej części lasu i od nowa zaczyna swoją gonitwę. Gdyby gracze zdecydowali się zniszczyć tamę woda odpłynie ukazując pokryty mułem i zanieczyszczeniami, ale wyraźnie widoczny symbol pięcioramiennej gwiazdy wpisanej w okrąg. Jego zniszczenie lub uszkodzenie odeśle czarnego jednorożca z powrotem w jego rodzinne strony - do Domeny Chaosu.

Jeśli przydarzy się, że zraniony demon dotrze do tego miejsca zostanie natychmiast uzdrowiony, i będzie w stanie regenerować wszystkie otrzymywane obrażenia dopóki będzie znajdował się w wodzie.

Każdy czarodziej który trafi w to miejsce będzie widział kłębiący się nad sadzawką wir mrocznej mocy. Z łatwością zinterpretuje to jako efekt obecności magii Dhar.



Ostateczne rozwiązanie

Niezależnie od tego, czy gracze pozbyli się Czarnego Jednorożca, czy nie, rzeczywistym sprawcą zamieszania w Felsbergu jest Karl Deror. Gracze mogą go nie odnaleźć (w końcu czarodziej bardzo się o to stara), ale możliwe jest też, że ich szczęście, lub śledzenie Axela pozwoli im dotrzeć na wyspę, gdzie w drewnianej chacie ukrywają się ojciec i córka. Wyspa powstała jako efekt wystąpienia z koryta pobliskiej rzeki. A to, z kolei, było wynikiem wybudowania przez czarodzieja drewnianej tamy na rzece.

Najlepiej byłoby, gdyby gracze mieli już pewne informacje o Karlu, i zdawali sobie sprawę z mocy jakimi dysponuje (o tym wszystkim usłyszą od Alana Lestera, oczywiście ze słów łowcy wynikać będzie niezbicie, że cała rodzina Derorów to demony wcielone). Warto również, aby nie zaskoczyli Czarodzieja, i aby otrzymał on szansę przekonania postaci do pozostawienia ich w spokoju. Mając nadzieję, że bohaterowie zrozumieją jego motyw opowie im całą historię. Może przyznać się do swoich win i wyrazić żal za nie. Może błagać o życie dla córki. Jeśli jednak ktoś z przybyszów zachowa się agresywnie nie będzie miał dla nich litości. Zaangażuje w tę walkę wszystkie swoje magiczne umiejętności. Jest bardzo prawdopodobne, że zginie kilku bohaterów, może wszyscy.

Karl Deror jest Mistrzem magii (Magia 3) i posługuje się zaklęciami Tradycji Chaosu. Jeśli w pobliżu znajdzie się Axel

oczywiście stanie po stronie syna, co znacznie utrudni starcie, ponieważ jest on weteranem. Będzie walczył swoim dwuręcznym mieczem, lub kuszą, które to bronie przechowuje w leśnej chacie.

Jeśli gracze postanowią odejść bez walki nigdy już nie spotkają Karla ani jego bliskich. Wszyscy oni tego samego dnia wyjadą jak najdalej od tego miejsca. Nie zaryzykują czekając czy bohaterowie doniosą o nich komuś.



Chata czarodzieja

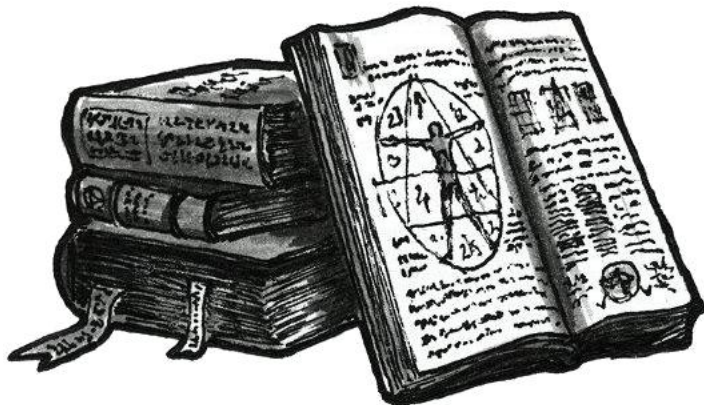
Jeśli gracze pokonają Karla i Axela pozostaje im odnaleźć Alicję Deror. Ukrywa się ona, cicho płacząc w kącie w jednym z pomieszczeń domostwa. Dziewczynka nie ma żadnej możliwości obrony.



Alicja Deror

Obecnie ma osiem lat. Niegdyś uroczą młodą damą, dziś okaleczone na ciele i umyśle dziecko. Skazana na śmierć za winy swego ojca. Jej życie jest podtrzymywane przez uwięzionego w ciele demona. Większość niewielkiego ciała jest pokryta oparzeniami, i zasłonięta bandażami. Od dwóch lat jej rany nie goją się, co może być wynikiem działań obecnego w jej ciele demona, albo charakterem obrażeń - otrzymała je płonąc na stosie podpalonym magicznym płomieniem. Kontakt z dziewczyną jest ograniczony, ponieważ codziennie przyjmuje narkotyk powstrzymujący ból. Gdyby nawet udało się wydobyć z niej jakieś słowa, nie będzie pewności od kogo pochodzą, od dziecka czy od stwora Chaosu.

Ojciec Alicji od czasu jej spalenia nie ustaje w wysiłkach aby znaleźć sposób wyleczenia dziewczynki. Oczywiście nie może udać się do medyka, ani tym bardziej kapłana. Pół roku temu zdecydował się prosić o pomoc swojego przyjaciela z Kolegium - Karhara. Niestety sprowadziło to śmierć na sojusznika. Obecnie Deror nie może liczyć na zyskanie dostępu do koniecznych mu ksiąg, więc jego badania rozwijają się powoli, co doprowadza go do rozpaczy.



Hadrazeen

Demon, który utrzymuje przy życiu ciało Alicji Deror. Jest to mniejszy demon, dla którego gwarancją stabilności jest przebywanie w opętanym ciele.

Jeśli twoja drużyna lubi walkę, demon jest w stanie wyjść z ciała i zmaterializować się, gdy życie dziewczynki będzie zagrożone. Jeśli wolisz bardziej nastrojowe sesje to demon nie jest w stanie ujawnić się. Osobiście polecam to drugie rozwiązanie. Zabicie Alicji stanie się najłatwiejszą sprawą na świecie, ale trudno po czymś takim poczuć się bohatersko.

Wygląd i ewentualne moce demona, który opuściłby ciało, pozostawiam nieopisane, każdy Mistrz z łatwością sobie z tym poradzi.



Zakończenie

To już na prawdę koniec opowieści. Jeśli gracze pozbyli się jednorożca powinni sobie pogratulować. Za kilka miesięcy Deror przywoła innego, potężniejszego demona. Możliwe, że gracze usłyszą o stadzie niesamowitych kruków, albo jakimś opętanym człowieku.

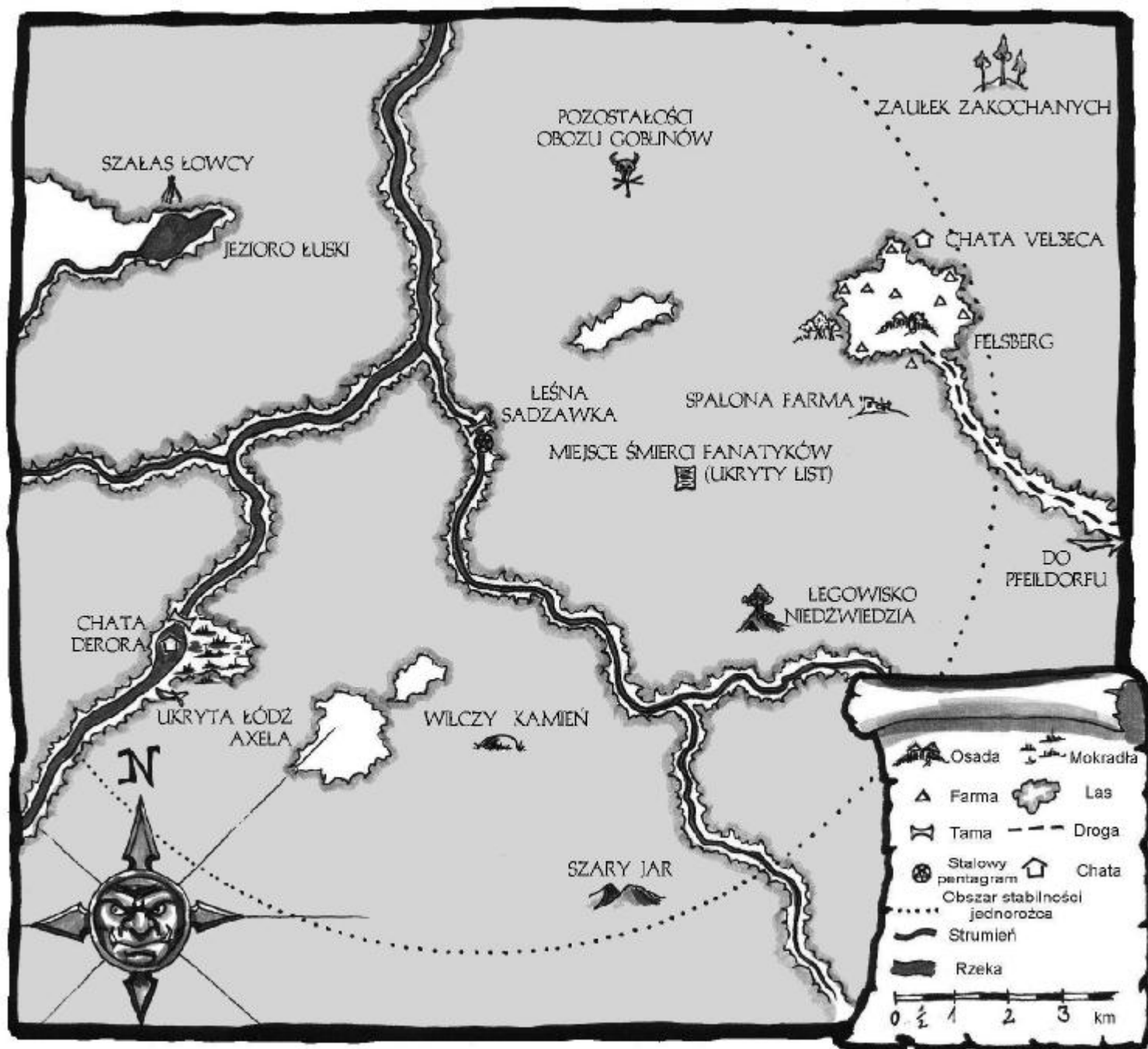
Jeśli jednorożec nie został odesłany. Myśliwi zniechęceni brakiem efektów wyjadą z osady w ciągu miesiąca. Tylko co jakiś czas ktoś będzie znikał w okolicznych lasach. Ale to już nie będzie problemem drużyny.

Inną kwestią jest zabicie lub pozostawienie przy życiu rodziny Derorów. Gracze albo zamordują niewinne dziecko, albo pozwolą na działalność demona Hadrazeena, i szalonego maga. Nie ma dobrego rozwiązania. I bardzo dobrze, czy nie gramy właśnie w Warhammera?



Dodatki

Poniżej możesz obejrzeć mapę okolic Felsberga. Są na niej zaznaczone miejsca występujące w przygodzie, ale również te, które nie mają znaczenia dla przebiegu scenariusza. Wszystko po to, abyś las wokół Felsberga nie był nudnym miejscem. Jeśli drużyna postanowi odwiedzić Wilczy Kamień tylko od ciebie zależy co tam spotkają. Pamiętaj, że nie wszystko co się dzieje musi mieć związek ze scenariuszem.



Oto treść listu zabitego fanatyka. Jeśli zostanie odnaleziony gracz dowiedzą się, że Czarny Jednorożec nie jest ich jedynym problemem. Dostarczenie listu adresatowi (czyli łowcy czarownic Alanowi Lesterowi), który obecnie znajduje się w Felsbergu (nie w Altdorfie !) pozwoli zdobyć informacje na temat czarnoksiężskich fascynacji Karla Derora i jego rodziny (rozdział **Przyczyna zdarzeń**).

Czytającego te słowa zaklinam, w imię
wszystkich Bogów prawa, aby przekazał
te informacje do rąk Herr Alana Lestera
ze świątyni Sigmara w Altdorfie.

Karhar nie żyje. Usiłował się ukryć.
Pewnie nas zauważył. Potem zaatakował
nas Karl Deror. Pewnie zamieszkuje
gdzieś w okolicy Felsberga. Może
ktoś z osady mu pomaga.

Wolf Honderbeg