

PAN NA ZAMKU MGIEŁ

Przygoda do Warhammer Fantasy RPG

Przygoda rozgrywa się w Bretonii w okolicach Brion. Jest ona połączeniem kryminału, romansu i opowieści szpiegowskiej. Dodatkowo wprowadza bardzo ważny wątek w życie jednego z członków Twojej drużyny.

Czego nam potrzeba by zacząć?

Aby zawiązać intrygę na której bazuje ta przygoda nie wystarczy przypadkowo dobrana drużyna. W skład jej musi wchodzić bohater, który ma dorosłego syna, ewentualnie kogoś bardzo blisko spokrewnionego, z kim nie widziało się od lat. Dobrze by było również, gdyby ów potomek lub krewny był krwi szlacheckiej (ale może być również bastardem), choć nie jest to niezbędnym elementem przygody. Dodatkowo ktoś z drużyny powinien być banitą, piratem, przemytnikiem lub kimś w tym stylu. Może jednak być to postać epizodyczna, przygotowana specjalnie do tej przygody.

O co będzie chodziło?

"Jeśli nie wiadomo o co chodzi, to chodzi o... kobietę." - mówi stare bretońskie przysłowie. I tak jest w naszym przypadku. Główną postacią dramatu jest syn członka drużyny (lub bliski krewny) Herman von Nebelschloss (Zamek Mgieł). Jest on jednym z największych i najstraszliwszych piratów, którzy grasują po Morzu Szponów i grabią wybrzeża Bretonii i Imperium. Ma swoją siedzibę w dawnej twierdzy morskiej na L'Île Seule (Wyspa Samotna). Jest tak zuchwały i przebiegły, że ośmiela się napadać nawet na zamki pomniejszych szlachciców bretońskich. Lud bretoński, który widzi w nim swojego bohatera (wszak grabi bogatych i rozdaje ubogim), nazywa go w Souverain de la Mer lub w respiklu Meerherrscher (morski władca). Herman von Nebelschloss współpracuje z banitami na wybrzeżu Bretonii i faktycznie nie grabi uciskanego ludu (bo i po co grabić biednych), a choć tak naprawdę nie rozdaje ubogim, to w oczach ludu stanowi rękę sprawiedliwości, karzącą bezlitosną szlachtę bretońską. Jest galantem, piratem, przemytnikiem, pogromcą morskich potworów i łowcą niewolników. Otacza go nimb tajemniczości i romantyczna aura przygody, która łapie za serce każdego przykutego do ziemi wieśniaka.

Prawdopodobnie wszystko toczyłoby się dalej po myśli Hermana i nie byłoby powodu wpływać w tę historię naszych bohaterów gdyby nie kobieta - Michaelle de Fontainebleau. Michaelle jest córką państwa de Fontainebleau, zubożałych bretońskich arystokratów, posiadających swoje włości kilkanaście godzin konnej jazdy na północ od Brion. Otóż Herman zakochał się w Michaelle. Poznał ją przypadkiem na jednej z jej codziennych przejażdżek wzdłuż skalistych klifów wybrzeża. Pewnego razu Herman zjawił się incognito na jednym z balów u prefekta i oczarował panią de Fontainebleau. Rodzice dziewczyny dostrzegli szansę skoligacenia się z potężnym człowiekiem, który choć był banitą w Imperium, miał w Bretonii bardzo duże wpływy i był w końcu "Władcą Mórz". Tak więc nie zważając na wcześniejsze zobowiązania przyrzekli Hermanowi rękę Michaelle. Dziewczyna chociaż była całkiem skora do ożenku, jednak chciała go trochę odłożyć. Upajała się myślą, że to właśnie do niej w zaloty przypływa na swych czarnych fregatach sam Władca Mórz, Herman von Nebelschloss, pan na wyspie Seule.

I wszystko najprawdopodobniej skończyłoby się szczęśliwie, gdyby nie Jacques de Traville, sąsiad rodziny de Fontainebleau. Jacques był młodzieńcem lat około 24, odziedziczył po zmarłym ojcu zamek i ziemię. Wykształcił się na uniwersytecie Altdorfskim, bywał na dworze cesarskim i królewskim. Lecz co ważniejsze zna się z Michaelle od dziecka i wszyscy w okolicy mówili, że są sobie przeznaczeni. Tak zresztą brzmiała umowa zawarta między ojcem Michaelle i starym, nieżyjącym już panem de Traville. Jacques dowiedział się o zerwaniu zaręczyn i poprzysiągł uczynić wszystko, by odzyskać ukochaną. W złą godzinę jednak wyrzekł te słowa. Otóż kilka dni później, a było to pod wieczór, gdy wracał z Brion wraz z eskortą swoich wiernych muszkieterów (koncept nowej formacji zaczerpnął w Imperium),

ogarnęła go nagle dziwna mgła. Jacques zdał sobie sprawę, że musi być w okolicy jednej ze swych wsi - Winnej Zagrody. Wtem usłyszał głośnie ujadania psów. Z kłębow mgły wynurzyły się szkaradne kształty fimirów. Młody szlachcic nie zwlekając zaatakował. Huknęła salwa muszkietów, zaszczały szpady dzielnych muszkieterów. Raid został rozbity. Jacques wziął do niewoli jednego ze szkaradnych stworów, jak mu się słusznie wydawało przywódcę niedoszłego napadu. Jakie zdziwienie ogarnęło młodzieńca, gdy istota owa przemówiła łamanym bretońskim i zaoferowała mu w zamian za życie odzyskanie Michaelle. Jacques bez wahania się zgodził. W kilka dni później Michaelle została porwana. Jak stwierdzili naoczni świadkowie, "porwania dokonał Herman von Nebelschloss, pirat i banita. Następnego dnia został on ujęty na zamku w Fontainebleau, gdy przybył do rodziców porwanej"

Herman został osadzony w La Tour Noir (Czarnej Wieży). Ponieważ sprawa dotyczyła szlacheckiej córki, śledztwem i wyrokiem nie mógł się zająć byle urzędnik. Posłano więc po królewskiego bajlifa. Jedynie dzięki szybkiej łapówce bosmana i zastępcy Hermana bajlif udał się w objazd prowincji, zanim dotarł do niego list wzywający do stawienia się w Fontainebleau. Bajlif obiecał zwlekać miesiąc czasu, może trochę dłużej. Później jednak będzie musiał przybyć i rozpocząć śledztwo.

W tym czasie bosman - Pierre Kaprawy - wysłał posłańca z przemyconym z La Tour Noir listem od Hermana do jego ukochanego ojca (matki, wuja, ciotki... niepotrzebne skreślić) z prośbą o ratunek. W liście owym Herman składał los swój w ręce członka rodziny i zaklinał się, że kocha Michaelle czystą miłością i nigdy by jej nie porwał. Bardzo prosił o odnalezienie jej, tak by mogła poświadczyć jego niewinność. Pisał też, że musi kryć się za tym jakiś nieczyny podstęp kogoś mu niezyczliwego.

Jeżeli ktoś z twoich graczy jest banitą lub piratem, może należeć do kompanii Hermana lub do współpracujących z nim na łódzie banitów. Będzie musiał on odnaleźć drużynę i przekazać list. I tu właśnie powinna rozpocząć się nasza opowieść.

Nieczny podstęp

A jak to było naprawdę? Otóż Michaelle została porwana przez fimirów, skrytych przed oczyma ludzi magią diracha, którego pojmał Jacques. Była więziona w twierdzy fimirów na wyspie Drakmourt. Ale teraz okazało się, że fimirowie trzymali Jacquesa w ręku i dyktowali mu warunki. A dlaczego zależało im na "współpracy" młodego panicza? Otóż królowa-czarownica fimirów z wyspy Drakmourt miała już ponad 900 lat i czuła, że nadszedł jej ostateczny czas. Potrzeba było nowej królowej. Aby się tak stało, potrzeba było wiele młodych dziewcząt, z których związku z fimirami mogłaby narodzić się nowa królowa. Dodatkowo królowa czuła, że słabnie z dnia na dzień. Jej zmysły stały się tak otępiełe, że nie mogła już sprawować władzy nad fimirami. Potrzebowała młodych ludzkich dziewcząt, by podtrzymać siły. Dlatego fimirowie przetrzymywali tak długo ukochaną Jacquesa i wysuwali kolejne żądania. Dirach spotykał się co kilka dni z Jacquesem i powiadał mu, gdzie zdarzą się kolejne napady, w których fimirowie pobiorą daninę. Za każdym razem obiecywał również zwrot Michaelle (zaraz po tym, jak pocznie się nowa królowa, Jacques miał udać się z "ratunkową misją" i uwolnić swą ukochaną). Jacquesowi pozostało tylko bezsilnie czekać, bo nie mógł ujawnić, że skumał się z rasą półdemonów i przyłożył rękę do porwania szlacheckiej córki.

Śledztwo

W tę sytuację wkraczają nasi bohaterowie. Praktycznie jedynym sposobem na ocalenie Hermana jest uratowanie Michaelle. Nie wystarczy jedynie zdemaskowanie Jacquesa, gdyż jest on bretońskim szlachcicem a jego słowo bardziej się będzie liczyć niż nawet najmożliwszych obcych (do których naszych graczy z reguły nie można zaliczyć). Przygodę należy poprowadzić jako śledztwo. Sprawa jest o tyle skomplikowana, że teoretycznie mamy nieograniczoną przestrzeń poszukiwań. Staraj się więc tak prowadzić przygodę, by miejsca, gdzie zasięgnąć mogą języka, były oczywiste.

Zamek Fontainebleau

Najoczywistszym miejscem godnym odwiedzenia jest oczywiście zamek ukochanej Hermana. Mieszkają w nim rodzice Michaelle - Ludwig i Chantal de Fontainebleau oraz młodszy brat dziewczyny Paul. Zamek jest raczej biedny i zaniedbany. Po zabłoconym dziedzińcu biegają świny i kury. W

komnatkach zamkowych jednak panuje dawny przepych. Ściany zdobią draperie z Arras i estalijskie meble. Gdy nasi bohaterowie przybędą do zamku, będzie tam się, mimo zniknięcia Michaelle, właśnie odbywać bankiet. Ci, którzy mogą uchodzić za arystokrację, zostaną zaproszeni na górę, gdzie będą mogli zapoznać się z okolicznymi wielmożami. Trzeba zwrócić uwagę, że jeżeli bohaterowie zdradzą swoje koneksje rodzinne, zostaną przywitani raczej chłodno.

Czego można się dowiedzieć na zamku Fontainebleau:

- rodzice Michaelle wydali Hermana w ręce prawa po tym, jak dowiedzieli się od swego syna, że ją porwał pirat
- de Fontainebleau byli zawsze w bardzo dobrej komitywie z rodem de Traville
- Paul domaga się jak najszybszego przybycia bajlifa i ukarania porywacza jego siostry

Posiadłości Fontainebleau

Czegóż to nie można dowiedzieć się od dziewczek służebnych, koniuchów i chłopów w posiadłościach Fontainebleau... Może i więcej niż na samym zamku? Eksploracja tych niezgłębionych źródeł plotek i wiadomości należy do bohaterów niższego urodzenia. Wszak dziewczka służebna nie ośmieli się plotkować z wielmożnym panem z Imperium, czy tym bardziej z czarodziejem.

Posiadłości Fontainebleau ciągną się wzdłuż wybrzeża. Jest to kilka wiosek i podzamcze. Ludzie żyją tu z rybactwa i uprawy winorośli. Trochę też jest pól uprawnych. Lud ciężko pracuje, ale kocha swoich panów, chociaż ręka Ludwika nie jest lekka. Wszyscy jednak kochali młodą panienkę i pogrążeni są w wielkiej rozpacz po jej porwaniu. Z drugiej jednak strony Władca Mórz jest uosobieniem romantycznej legendy, która tak pociąga wrażliwe serca Bretończyków. Wybaczyli mu, że z miłości porwał dziewczynę. Nie mogą mu tylko wybaczyć, że dał się tak głupio pojmać.

Czego się można dowiedzieć w okolicy:

- Michaelle była przyrzeczona Jacquesowi de Traville
- Paul przyjaźni się z de Traville
- Władca Mórz jest najpotężniejszym piratem na Morzu Szponów. Był marszałkiem Imperium ale pokłócił się z Cesarzem. Teraz zbiera siły, by powrócić do cesarstwa i wydać wojen Karlowi-Francowi.
- Panienka Michaelle jeździła na konne przejażdżki codziennie rano
- Porwanie dokonało się gdzieś w okolicy Winnej Zagrody
- Władca Mórz grabi bogatych i rozdaje pieniądze biednym
- Paul de Fontainebleau nie pochwałał przejażdżek siostry. Uważał, że niepotrzebnie brata się z pospółstwem. Jego obiekcje wzrosły, gdy zaczęła się spotykać z Władcą Mór.

Winna Zagroda

To właśnie tutaj porwano Michaelle. Winna zagroda to wioska, która leży na granicy posiadłości de Traville i Fontainebleau. Nominalnie należy do Jacquesa, lecz Michaelle wiele razy udawała się jeszcze dalej, a to z powodu tak zwanej Plaży Zakochanych. Plaża Zakochanych jest prześlicznym zakątkiem znanym powszechnie w okolicy Brion, z którego najpiękniej można podziwiać Morze Szponów. Bardowie śpiewają o tym miejscu w balladach i tam zresztą Michaelle spotkała po raz pierwszy Hermana. Do wioski bohaterowie trafiają prawdopodobnie kilka razy, gdyż stanowi ona jeden z kluczowych punktów tej przygody. Za pierwszym razem musisz starać się nie wyróżniać jej nadmiarem szczegółów spośród innych, które odwiedzali, by nie pobudzić nadmiernie ich czujności.

Co ciekawego dzieje się w Winnej Zagrodzie:

- Porwania dokonano kilkaset metrów od wioski. Nikt tak naprawdę nie widział samego porwania. Tego fatalnego dnia widziano zakochaną parę, jak przejeżdża przez wieś w kierunku swojego ulubionego zakątka. Na plaży jednak czekała na Hermana łódź i pilne wezwanie na statek. Dlatego pożegnał się ze swoją ukochaną i odpłynął. Gdy Michaelle miała już wracać, z ukrycia wyskoczyli fimirowie i porwali dziewczynę. Później przyjechał do wioski de Traville i wymusił na swych

poddanych, by opowiadali wszystkim podaną przez niego historię porwania. Do tego zapłacił wójtowi, karczmarzowi i rzeźnikowi by donosili mu o wścibskich osobach rozpytujących o tę sprawę.

- Tydzień po porwaniu rozpoczęły się tajemnicze zniknięcia dziewcząt. W nocy nad wioskę napływa dziwna mgła od morza. Rankiem zaś okazuje się, że brakuje w wiosce jednej dziewczynki. Wiek znikających dziewcząt mieści się pomiędzy trzynastym a piętnastym rokiem życia. Oczywiście za porwania odpowiedzialni są fimirowie. Najchętniej porwaliby wszystkie dzieci na raz, ale boją się, że wywołałoby to spore zamieszanie i zwróciło uwagę na ich układ z de Traville. A dlaczego porywają dziewczyny tylko z jednej wioski? Otóż królowa wyczuła, że dziewczyny w tej jednej wiosce obdarzone są niezwykłą zdolnością, która pozwala połączyć ich umysły z jaźnią królowej.
- Gdy pierwszy raz bohaterowie dotrą do Winnej Zagrody, w oczy rzucą im się dwa dziwne spostrzeżenia. Otóż gdy będą chodzić i rozpytywać o wydarzenia związane z porwaniem, w wielu domach kobiety będą płakały, lub będą miały zapuchnięte od łez twarze. To właśnie matki, które utraciły swe dzieci. Drugą sprawą będą niespójne zeznania "świadków porwania". Każdy w wiosce opowie je trochę inaczej, gdyż nikt nie uzgodnił wspólnej wersji. Postaraj się jednak, by wszystkie te fakty nie były dla graczy zbyt oczywiste, zanim dowiedzą się czegoś więcej o intrydze fimirów.

Zamek Traville

Zamek Traville mieści się jakieś 2 godziny konnej jazdy wzdłuż wybrzeża na północ od Winnej Zagrody. Wznosi się on na potężnej skale, która stromymi uskokami schodzi do mieszczącej się kilkaset metrów poniżej morskiej przystani. Wokół zamku znajduje się kilka chat rzemieślników i służby obsługujących zamek. Rozłożył się również pod zamkiem tymczasowy obóz murarzy, którzy przebudowują siedzibę rodu de Traville. Każdy bohater znający się na budownictwie lub fortyfikacjach od razu dostrzeże, że zamek przebudowywany jest zgodnie z najnowszymi trendami w technice fortyfikacji (buduje się basteje na działa, przebudowuje wieże bramną, zmienia lica wież narożnych).

Jacques de Traville przyjmie bohaterów bardzo uprzejmie i zaprosi, by pozostawali w jego gościnie, jak długo zechcą. Jacques jest bardzo przystojnym młodzieńcem. Strój nosi w stylu imperialnego dworu, aczkolwiek z elementami mody bretońskiej. Mówi w respiklu z doskonałym akcentem, który jest ledwie odróżnialny od altdorwskiego. Jacques w rozmowie wykazać się może dużym obyciem w świecie, znajomością politycznych układów w całym Starym Świecie. Chętnie spożyje z bohaterami późną kolację, lecz teraz zostawi ich pod opieką swojego majordomusa.

Czego można się dowiedzieć w Traville:

- Jacques wrócił niedawno ze studiów w Altdorfie i wojaży po Imperium. Bardzo mu się nie spodobała zażyłość Michaelle z Hermanem (szczególnie po rozmowie z matką Michaelle - Chantal)
- Jacques przebudowuje zamek i utrzymuje oddział muszkieterów. Ponoć stara się również o przydzielenie mu pod komendę dwóch fregat z floty bretońskiej, by mógł wydać bitwę piratom Władcy Mórz.
- Obecnie w zamku nie ma żadnego z muszkieterów, gdyż wysłani zostali na jakąś misję.
- Jacques ostatnimi czasy bardzo się zmienił - posmutniał i bywa zamyślony. Wszyscy podejrzewają, że cierpi z powodu niepewności o los ukochanej. Czasem nie może nawet spać i udaje się na długie wieczorne spacery poza obręb zamku.

Nocne przechadzki

Po późnej kolacji Jacques pożegna się ze wszystkimi i życzy im dobrej nocy. Nie pójdzie jednak spać tylko uda się na spacer. Jeżeli któryś z bohaterów nie wpadnie na pomysł, by śledzić de Traville, pozwól by ujrzał "przypadkiem", jak odziany w czarny płaszcz wychodzi przez bramę.

Ponieważ przy bramie stoi stary i przygluchy strażnik (zastępuje regularne wojsko wysłane do Toureme) łatwo będzie go przekonać, by wypuścił śledzącego bohatera na zewnątrz. De Traville udaje się chyłkiem ku wykutej w skale ścieżce prowadzącej do przystani. Noc jest bezksiężycowa i tylko gwiazdy oświetlać będą drogę. Gdy de Traville przybędzie do przystani, z morza wypełnieje mgła i spowije sylwetkę Jacquesa jak i głazy, za którymi będzie mógł ukryć się nasz bohater. Po chwili z mgły

wynurzy się postać diracha. Będzie on jednak zakutany od stóp do głów w płaszcz tak, że będzie widoczny jedynie niewyraźny kontur postaci o dziwnej głowie i beczkowatym ciele. O czym będą rozmawiać ze sobą? Otóż dirach będzie żądał jeszcze kilku dziewczynek w zamian za oddanie Zastawu. Będą się chwilę sprzecali, po czym ustalą, że za dwa dni odbędzie się ostatnie porwanie z wioski tej co zwykle. Później tajemniczą postać skryje mgła zacznie się przersedzać. To ostatnia chwila, by szpieg mógł się bezpiecznie wycofać.

Posiadłości Traville

Do posiadłości Traville należą wioski rozsiane wokół zamku i Winna Zagroda (opisana wcześniej). Są to wioski bogate, o urodzajnej glebie, jednak ludzie nie darzą szacunkiem swego pana, który mocno gnębi ich podatkami na swych muszkietierów (którzy dziewczki bałamuca, a jak i gadają, to i porywają) i przebudowę zamku. Można się dowiedzieć od okolicznych mieszkańców, że oddział muszkietierów pojechał do Toureme. Prócz tego gdyby ktoś bardziej wypytywał o Jacquesa, ludzie poradzą by uważał, gdyż opłaca on w wioskach swoich ludzi, by donosili mu o wścibskich osobach.

La Tour Noir i miasteczko Toureme

Miasteczko Toureme jest pięknie położone wśród niewielkich wzgórz. Znajduje się jakieś 4 godziny jazdy konnej od morza. Ludzie w miasteczku żyją z rzemiosła i wyrobu przednich bretońskich win, jak i handlu rybami skupionymi od nabrzeżnych rybaków. W Toureme mieści się również gmach sądu, w którym odbywają się pomniejsze sprawy sądownicze przeciwko plebsowi. W mieście jest kilka tawern i jedna, porządna gospoda "Le Coq Rouge". Za miasteczkiem, na niewielkim wapiennym wzgórzu wznosi się La Tour Noir, jak nazywają Bretończycy starą twierdzę krasnoludzką używaną obecnie za więzienie. La Tour Noir została wykonana z czarnego bazaltu i ciemnego granitu, co nadaje jej ponury wygląd. Składa się z niskiego donjonu, w którym przebywają więźniowie i kompleksu wież otaczających naokoło wieżę centralną. Jest to rzadko spotykany w Bretonii okaz twierdzy zamkniętej, z wewnętrznym, zakrytym dziedzińcem. La Tour Noir ma opinię więzienia, z którego nie da się uciec. Dodatkowo, jak przekonają się gracze, aby zabezpieczyć twierdzę przed napadem i próbą odbicia swego herszta przez bandę piracką, Jacques de Traville użył do ochrony zamku swoich muszkietierów. Patrolują oni regularnie teren na około twierdzy i gdy zauważą graczy, grzecznie zwrócą im uwagę, aby poszukali gdzie indziej zajęcia (oczywiście w najczystszych bretońskich). Przynależność muszkietierów do domu de Traville można z łatwością rozpoznać po herbach wyszytych na płaszczach.

Kogo ciekawego można spotkać w Toureme:

We wspomnianej wcześniej gospodzie przebywa de facto tylko jeden gość. Jest nim brat Albert Baliaier. Jest to sługa boży (Vereny), który w sobie odnalazł wielkie upodobanie do trunków. Zainteresowanie graczy może przyciągnąć tym, że przebywa tutaj od dwóch tygodni (lub tyle ile minęło czasu od porwania). Cóż może braciszek wyśpiewać za kielich przedniego vin? Otóż wynajął go dowódca muszkietierów - Aramis - który przykazał mu czekać i gdy nadejdzie czas, udzielić po kryjomu ślubu jakiejś szlacheckiej parze. Najwyraźniej jednak sprawy się skomplikowały, gdyż już dwa razy Aramis dawał mu nową sakiewkę na wino (co zresztą tylko mu w smak).

Winna Zagroda po raz drugi

Gdy gracze zbiorą już wystarczający materiał dowodowy, czas na punkt zwrotny przygody. Powinni wrócić do Winnej Zagrody (co w razie problemów możesz im delikatnie zasugerować) i złamać zмовę milczenia wieśniaków. Bardzo dobrym argumentem jest wspomnienie o porwanych dziewczętach (szczególnie ich matkom) i obiecanie odnalezienia ich i przyprowadzenia z powrotem do wioski. To powinno ostatecznie zmienić nastawienie wieśniaków do bohaterów. Zgromadzi się Koło Kobiet, zwane Radą Wioskową, które uradzi, by wyjawic gracjom wszystkie tajemnice. Powiedzą więc gracjom, że de Traville nakazał im świadczyć przeciwko Hermanowi. Powiedzą o znikających dziewczętach i przedziwnej mgle, która nadchodzi z morza. Będą prosili o pomoc i dyskrecję (lecz nie będą ofiarowali nagrody, jeżeli gracze zażądają zadośćuczynienia, uwzględnij to odpowiednio w ich PD na końcu przygody). Bohaterowie będą mieli czas, by przygotować zasadzkę. Powinno stać się dla nich jasne, że

dziewczynki porywane są morzem. Aby ścigać porywaczy, będzie potrzebny im statek. I tutaj przyda się osoba, która ma powiązania z bandą korsarską lub banitami. Otóż w Brion stoi śmigły barakas, należący do Hermana. Można wysłać do miasta umyślnego (lub samemu popędzić co koń wyskoczy) i sprowadzić łódź do przystani przy Plaży Zakochanych.

Obecnie w wiosce są tylko dwie czternastoletnie dziewczynki - córka młynarza i córka biednego drwala. Młynarz mieszka w centrum wioski a drwal najdalej od morza, pod lasem. W noc napadu znad morza napłynie bardzo gęsta mgła. Gracze z pewnością zasadzą się na porywaczy. Jeżeli wybiorą tylko jedną chatę, fimirowie napadną na tę drugą. Zaś jeżeli rozdzielią siły, część drużyny zostanie uśpiona magicznym snem (którym zawsze dirach usypia innych członków wioski). W każdym bądź razie bohaterowie nie powinni być świadkami porwania. Pozwól im pobłądzić trochę w mlecznobiałej mgle, w której majaczyć będą niesamowite kształty fimirów. Później jednak, muszą zdać sobie sprawę, że porywacze uchodzą w morze, by nadążyć z pościgiem (przecież nie chcemy by ich zgubili)

Pościg

Na Plaży Zakochanych są łodzie rybackie, którymi można dopłynąć do barakas. Noc będzie niezbyt jasna, chmury przesłonią księżyc i gwizdy. Ale za porywaczami w pełnym morzu nie będzie trudno podążać. Ich ślad znaczy smuga mgły, która spowija ich łódź. Gdy gracze dotrą do barakas, fimirowie będą już na swej czarnej galerze, która spowita we mgłę popłynie na wyspę Drakmourt. Wprawne ręce kapitana barakas o czarnych żaglach, który zna te wody jak nikt, pozwolą graczom śledzić złowieszczą galerę i dotrzeć do siedliska fimirów.

Wyspa Drakmourt - legenda i teraźniejszość

Gdy kapitan zorientuje się, gdzie podąża czarna galera zacznie wymyślać powody, by przerwać pościg. Gdy tylko padnie nazwa Drakmourt, wszyscy żeglarze zastygną z przerażenia. Indagowani powiedzą, że jest to przekłete miejsce i nie zbliżą się do niego, szczególnie w nocy. Kapitan będzie coś kręcić o rafach, zgubnych prądach i wirach. Ostatecznie zgodzi się podpłynąć na kilkadziesiąt staj do wyspy, tak by gracze mogli się przyjrzyć ponuremu miejscu.

Dawnymi czasy na wyspie była kopalnia krasnoludzka. Wydobywano tam węgiel kamienny. Później, w czasie wojen krasnoluzko-elfickich warownia krasnoludzka i kopalnia zostały zniszczone. Długo po wojnie założył tam swoją siedzibę pirat, którego imię przeszło do legend. Zwał się Krauf Sinobrody. Legendy opowiadają, że zaprzedał swą duszę demonom. Był bezlitosnym łupieżcą, okrutnikiem i rozpustnikiem. Skumał się również z wymazany z oficjalnych annałów bretońskim demonologiem, skreślonym z herbarzy rycerzem, baronem D'Amordered. Na wyspie odprawiali ohydne rytuały, które zapewniały im zwycięstwo w łupieżczych wyprawach. Pewnego jednak razu coś na wyspie zdarzyło się dziwnego. Czarodzieje zanotowali w dziennikach fale magii chaosu, która rozeszła się w aetyrze szerokimi kręgami. Odtąd nikt już nie słyszał o Sinobrodym ani o baronie D'Amordered. Jedynie statki, które przepływały w pobliżu, zastraszająco często tonęły. Może to była sprawka zdradzieckich wirów, a może nie...

Od tego czasu wyspa jest uważana przez marynarzy za przeklętą. Wszyscy ją omijają i nie zaznacza się jej na morskich mapach (by nie ściagała pecha). Obecnie podziemia starej twierdzy zasiedlają fimirowie. Ich królowa-wiedźma odnalazła w podziemiach twierdzy dawne miejsca mocy, powiązane ze światem demonów starymi zaklęciami D'Amordereda. Dodatkowo w pokładach węgla wykryła ślady rudy spaczeniowej. Tak więc wyspa Drakmourt jest doskonałym miejscem na siedzibę fimirów. Jedyny problem jest w tym, że królowa ma obecnie 900 lat i czuje jak opuszczają ją siły. Desperacko potrzebuje następczyni, którą mogłaby wyuczyć na nową władczynię. Dlatego potrzeba jej młodych dziewcząt, które zapłodnione przez wojowników będą mogły wydać na świat córki. Niestety z takiego związku najczęściej rodzą się zwykli fimirowie, czasem tylko czarownicy a najrzadziej kobiety-fimirki. Dlatego potrzebuje dużo dziewczynek. Dlaczego jednak tak upodobała sobie Winną Zagrodę? Otóż wśród mieszkańców tej wioski jest wielu dalekich potomków barona D'Amordreda. Dzięki temu królowa utrzymuje swe gasnące zmysły energią dziewczynek (ma ich zawsze wokół siebie pięcioro i każda służy za jeden zmysł królowej). Ma także nadzieję, że nowa następczyni odziedziczy po swym

przodku moc, która pozwoli jej odnowić prastare pakt z demonami, których imiona są wyryte na pentagramie w podziemiach twierdzy.

L'Île Seule

Na tej wyspie znajduje się kryjówka piratów. Jest to potężna zalesiona góra ostro wyrastająca z morza. Wewnątrz góry jest cały system jaskiń i wykutych przed wiekami przez jakieś zapomniane stworzenia korytarzy, które piraci zaadaptowali na swą siedzibę. Również wewnątrz góry znajduje się port, mogący pomieścić dwa żaglowce (Wejście do podziemnego portu jest możliwe wyłącznie w czasie odpływu, gdyż tylko wtedy okręt nie zahacza masztami o początkowo niski strop jaskini). W obecnym czasie w twierdzy piratów dowodzi Pierre Kaprawy - bosman i pierwszy zastępca Hermana. Jeżeli bohaterowie przybędą na L'Île Seule, to przyjmie ich wszystkim co najlepsze. Problem w tym, że bosmanowi zasmakowała kapitańska władza i wcale już tak się nie garnie do uwolnienia Hermana. Dlatego nie pomoże graczom przezwyciężyć zabobonnego strachu, jakim marynarze obdarzają wyspę Drakmourt. Będzie im naprawdę ciężko skompletować załogę, która nie dość że ich tam zawiezie, to jeszcze poczeka, aby ich ewakuować.

Dodatkowym alternatywnym wątkiem może być sprawa dwóch fregat, które zostały oddane pod dowództwo de Traville. Bosman ma zamiar kontynuować łupieżcze wyprawy, a powinien na razie przyciąć się. Sprawę wpłynięcia na bosmana i piratów pozostawmy bohaterom.

Czego się można dowiedzieć w bazie piratów:

- Można usłyszeć całą choć lekko wyolbrzymioną legendę o Drakmourt.
- Można usłyszeć, jak doszło do romansu Michaelle z Hermanem

Do dzieła!

Każde śledztwo musi się kiedyś zakończyć. Gdy bohaterowie dojdą do sedna sprawy, będą musieli zorganizować akcję ratunkową. W zależności od podjętych zobowiązań, będą musieli uwolnić Michaelle i ewentualnie porwane z Winnej Zagrody dziewczęta.

Wyspa Drakmourt jest cała spowita we mgle. Jednakże w nocy wygląda o wiele straszniej. Biją z niej dziwne światła i słychać zawodzenie i brzękanie łańcuchami (to niewolnicy fimirscy pracują w kopalni). W dzień jednak aktywność na wyspie spada, gdyż większość fimirów przesypia dzień. I to właśnie jest odpowiedni moment na akcję dywersyjną. Niemniej wyspa i tak wygląda nieprzyjemnie. Plaża pokryta jest dziwnym czarnym piaskiem, w którym walają się kości i nie ludzkie czaszki o tylko jednym oczodole. Wszędzie czuć dziwny zapach, a magowie wyczują niesamowitą magiczną wibrację.

Siły fimirów powinny być dostosowane do możliwości twojej drużyny. Praktycznie rzecz biorąc samych wojowników fimirskich powinno być tyle, by mogli w jednoczesnym starciu wybić drużynę do nogi. Do tego w twierdzy urzęduje jeden dirach - czyli czarodziej fimirski i oczywiście królowa. Podziemną twierdzę fimirów możesz rozplanować dowolnie. Wszystko zależy od tego, co lubi twoja drużyna. Jest jednak kilka ważnych miejsc, których nie możesz pominąć:

- **Kwatery niewolników**- tutaj przykuci do skał odpoczywają fimirowie - niewolnicy- są straszliwie zmutowani, bo pracują ze spaceniem. Mimo straszego traktowania przez ich ziomeków będą się do bohaterów odnosili bardzo nieprzyjaźnie
- **Główna sala** - plan oparty na głównej sali celtyckich dworów. W niszach po obu stronach ścian za zasłonami śpią wojownicy. Na środku jest wielkie palenisko, obok stół i tron królowej. Proponuję, by za pierwszym razem graczom udało się przejść przez tę salę nie budząc nikogo.
- **Korytarz z pracownią diracha** - w pewnym miejscu znajduje się magiczna pracownia czarodzieja. Przyrządza on magiczną mgłę i przygotowuje inne czarodziejskie ingredencje. Aby dojść do apartamentów królowej, bohaterowie muszą przejść korytarzem obok pracowni. Dodajmy do tego, że pracownia nie ma drzwi. Trzeba albo maga po cichu "załatwić" (zanim niechybnie przyzwie demony) lub ukradkiem przekraść się na drugą stronę. Czy czarodziej zauważył drużynę, a jeżeli tak, to czy będzie działał natychmiast czy zastawi pułapkę?

- **Sypialnia królowej** - w tym pomieszczeniu na łożu z baldachimem śpi królowa (niestety nie jest piękna jak śpiąca królewna). Przy łożku na matach śpi pięć dziewczynek w chłopskich strojach. Każda z nich magicznie jest połączona z królową i oddaje jej jeden ze swoich zmysłów. Gdy bohaterowie wchodzą, wszystkie zmysły królowej śpią. Jeżeli obudzą np. wzrok lub słuch, to najprawdopodobniej zbudzą królową. Z drugiej strony każda z dziewczynek wie, gdzie trzymana jest Michaelle. Jeżeli dojdzie do zbudzenia królowej, nastąpi natychmiastowa konfrontacja. Sprawa, by walka była ciężka (szczególnie, że bezpośredniego dostępu do królowej strzegą niewinne dziewczęta). Praktycznie rzecz biorąc istota, która żyje prawie 1000 lat, mogła zgłębić cały zestaw czarów demonologicznych jaki jesteś w stanie wymyślić.
- **Wieżenie** - tutaj fimirowie trzymają swoich "gości". Strzeże ich potężny fimir - wojownik, który nie będzie się pytać graczy, czy mają przepustkę. Za wielkimi dębowymi drzwiami zamknięta jest Michaelle. Dziewczyna jest wyczerpana i chora. Nie będzie w stanie poruszać się o własnych siłach (któryś z graczy będzie musiał ją nieść).

Ewakuacja

W momencie, gdy bohaterowie zaczną uciekać z podziemnej twierdzy, zbudzi się (jeżeli dotąd jeszcze śpi) królowa oraz stanie do boju dirach. Dodatkowo w czasie, gdy bohaterowi będą przebiegać przez główną salę, pobudzą się wojownicy i zaczną wybiegać za bohaterami ze swych nisz sypialnych. Za uciekającymi ruszy natychmiast pościg (a tu trzeba jeszcze dać umówiony znak i poczekać na łódź ze statku). Nie obejdzie się z pewnością bez biegania w wodzie i niezgrabnej wymiany ciosów wśród morskich fal (a tu jeszcze dziewczynki i nieprzytomna Michaelle). Do tego dojdą fajerwerki wyzarowane przez diracha i królową.

Dotarcie na statek powinno dać chwilę oddechu bohaterom. Daj im poczuć, że się udało im zbiec. Gdy już będą sobie gratulować, niech zza wyspy pokaże się czarna galera spowita w mgłę, która rozpocznie bezlitosny pościg. Galerą dowodzi dirach (jeśli jeszcze żyje - a jeśli nie został zdekapitowany, to niech żyje - jakież będzie zaskoczenie graczy!). Praktycznie rzecz biorąc galere można zatrzymać jedynie zabijając diracha (nie będzie mgły i sternika i fimirów osłepi słońce). Może tego dokonać dzielny łucznik lub mag w pojedynku magów (mental duel). Ostatecznie może też dojść do bitwy morskiej (w razie problemów może zjawić się piracka odsiecz pod komendą Pierra Kaprawego).

Epilog

Co się zdarzy później - otóż de Fontainebleau będą wdzięczni za uratowanie córki i wycofają pozew pod adresem Hermana.

De Traville uczyni wszystko, by pojąć bohaterów i wyrzucić na nich swoją zemstę (a ma do dyspozycji oddział muszkieterów). Pomóc mogą im piraci, banici lub de Fontainebleau (w zależności gdzie ich Jacques dopadnie).

Herman zostanie wypuszczony z więzienia i hojnie bohaterów wynagrodzi (w końcu nawet Robin Hood nie wszystko rozdawał ubogim).

A Michaelle? Cóż to już zostawiam tobie, Mistrzu, pod roz wagę. Może nadal kocha Hermana i jej rodzice nie będą zważali na skandal, jaki powstał wokół całej sprawy. Wtedy bohaterowie zostaną zaproszeni na huczne weselisko. O ileż jednak bardziej prawdopodobne, że Michaelle (niezależnie od jej uczuć) zostanie w ekspresowym tempie wydana za jakiegoś bretońskiego szlachetkę, łamiąc serce Hermanowi a przysparzając ziem rodzicom. Ileż może z tego wyniknąć nowych perypetii?! Ale to już zupełnie inna opowieść...

Statystyki

Spółeczność fimirów:

30 Sherl - niewolników w różnych rejonach wyspy

20 fimirów - wojowników (schemat statystyki z podręcznika)

Dirach - czarodziej fimirski, PM: 16, **czary:** wezwanie strażnika, spętanie demonów, wezwanie magicznego wsparcia

Meargh - królowa fimirów, 3 poziom demonologii, PM: 36, **czary:** wezwanie rumaka, odesłanie małego demona, przyzwanie energii, przyzwanie małych demonów, rozprzestrzenienie obłądu, wezwanie demonicznego sługi

Uwagi: królowa nie posiada w pełni sprawnych wszystkich zmysłów. Za pomocą specjalnego rytuału powiązała 5 dziewczynek, które służą jej za wzrok, słuch, węch, dotyk i smak (próbowniczka). Jeżeli któraś z dziewczynek śpi lub z jakichś innych powodów jest nieświadoma dany zmysł królowej nie działa.

Quentin